

# REFEREEING

OTTOBRE 2009

NUMERO 126

## SOMMARIO

**2**  
**I DIECI**  
**COMANDAMENTI CIA**  
**PER L'ANNO SPORTIVO**  
**2009/2010**

---

**3**  
**IL PASSAGGIO**

---

**4**  
**RISOLVENDO I**  
**QUIZ ABBIAMO**  
**RIESUMATO DALLE**  
**REGOLE...CHE**

---

**5 - 6**  
**MA...QUANTI E ...QUALI**  
**SONO I TIPI DI FISCHI**  
**DELL'ARBITRO**  
**(5^ PARTE)**



Testi di  
Giovanni Raimondo  
Redazione  
William Raimondo  
Grafica  
Marika Raimondo

Tutti coloro che vogliono contribuire con articoli inerenti

l'attività arbitrale o per considerazioni e commenti,

possono inviare i loro scritti a:

Giovanni Raimondo (responsabile del giornalino, GAP di Ragusa)

e-mail [munnu@hotmail.it](mailto:munnu@hotmail.it) - [wilzzz@hotmail.it](mailto:wilzzz@hotmail.it)

**NB: inviateci gli indirizzi e-mail dei colleghi che ancora non conoscono il nostro giornalino !!**

**ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET****I DIECI COMANDAMENTI DEL CIA PER L'ANNO SPORTIVO 2009/2010**

- Riporre grande attenzione alla "palla accompagnata" (palming=far sostare la palla sul palmo della mano). E' una violazione che si verifica quando durante il palleggio il giocatore effettua un cambio di direzione o quando nelle partenze da fermo, la palla "sosta" anche per un solo istante (quanto basta per "ingannare" l'avversario) sul palmo della mano aperta e rivolta verso l'alto: praticamente la palla viene tenuta dalla parte del suo emisfero inferiore. Il vantaggio che il giocatore ottiene nei confronti del suo avversario che lo marca da vicino è notevole.
- Richiamare ufficialmente solo l'Allenatore quando qualsiasi persona della panchina deve essere ammonita: mai l'autore della protesta.
- Consentire solo all'Allenatore di rimanere in piedi nel box o solo al suo Vice: nessuna altra persona deve rimanere alzata durante la gara, né sostituiti, né persone al seguito
- L'arbitro libero nel salto a due si sposti di circa un metro da una parte o dall'altra rispetto alla linea centrale, per permettere una più ampia visuale a tutti i componenti del tavolo UdC.
- Se alla ripresa del gioco una squadra deve giocare i secondi rimanenti dei 24 non segnalare i secondi che mancano, per non concedere vantaggio a nessuno.
- Se alla ripresa del gioco una squadra deve invece giocare i secondi rimanenti degli 8, segnalare chiaramente tali secondi prima di mettere la palla a disposizione del giocatore incaricato della rimessa in gioco.
- Controllare scrupolosamente, prima dell'inizio e durante la gara, il numero delle persone (contadole!) che possono stare in panchina, per entrambe le squadre.
- Aver cura di fare effettuare la rimessa in gioco dal punto esatto più vicino all'infrazione o dove il gioco era stato fermato, fatta eccezione per la zona posta direttamente dietro il tabellone. Ricordiamo che se una infrazione avviene nei rettangoli 4, 5 e 6 il punto più vicino all'infrazione sarà determinato tracciando due linee immaginarie tra gli angoli del terreno e l'intersezione della linea del semicerchio del TL. La relativa rimessa in gioco avverrà dalla linea di fondo campo, con le stesse modalità con cui si effettua la rimessa dalle linee laterali!
- Fischiano una violazione (Passi!) da arbitro guida, non entrare in campo e quindi da lì, fare la segnalazione con sussiego, enfatizzandola artatamente. Sia fatta dal punto in cui ci si trova, normalmente.
- Richiamare col T basso (braccia aderenti al corpo) il giocatore che commette ripetute simulazioni per non inflazionare l'abituale "alzati" poiché hai simulato!



## IL PASSAGGIO

Premesso che per effettuare una rimessa in gioco **un arbitro deve consegnare la palla** e che **può anche passarla direttamente o facendola rimbalzare** a condizione che:

- egli si trovi a non più di quattro metri dal giocatore incaricato
- il giocatore si trovi nel punto corretto come indicato dall'arbitro (Art 17.2.1 – 1° e 2° pallino)

noi vogliamo qui illustrare “il passaggio” dell'arbitro con il seguente sillogismo:

- **Tutti i giocatori sanno passare la palla** (tanti giocatori sono grandi “passatori”)
- **L'arbitro è un giocatore**
- **L'arbitro deve saper passare la palla** (non deve diventare un grande passatore, ma...)

### IL PASSAGGIO CONSEGNATO

- L'arbitro lo deve fare tenendo la palla sul palmo di una mano per favorire la presa naturale del giocatore con le mani protese in avanti: l'altro braccio infatti deve essere alzato (palmo aperto) sia per indicare che il gioco è fermo, che per dare il via al cronometro. Questo tipo di passaggio è usuale, ma può essere...d'intralcio al gioco in certe occasioni e, soprattutto, riduce il suo campo visivo che invece deve essere, sempre, il più ampio possibile. Pertanto, quando va fatto l'arbitro, dopo aver consegnato la palla, deve fare uno o più passi per allontanarsi prontamente dal giocatore e iniziare a contare i 5” visto che la conta ha inizio dal momento in cui la palla è a disposizione del giocatore. L'uso delle mani (sinistra/destra) per la consegna deve essere opportuno. Ad esempio se la rimessa in gioco deve essere effettuata dalla linea di fondo, all'altezza dell'intersezione della linea obliqua del trapezio con la stessa linea di fondo, l'arbitro deve consegnare la palla con la mano sinistra (con la destra volta le spalle al campo!) e fare poi uno o due passi verso l'area dei 3”. Se invece la consegna deve essere fatta in attacco dalla linea laterale adiacente al rettangolo tre, dall'arbitro coda ovviamente, occorre usare la destra (con la sinistra di nuovo le spalle al campo!) ed, allontanandosi, iniziare prontamente, alla prima occasione, l'attraversamento del campo per riassumere la normale posizione di coda (diagonale col collega!).

### IL PASSAGGIO BATTUTO A TERRA

- L'arbitro deve far “battere” la palla per terra, a circa due metri dal giocatore, in modo che essa arrivi “leggera” senza effetto di rotazione, dannoso per una facile ricezione. Bisogna che egli dia la giusta direzione e nessun effetto rotativo! L'altra mano è ancora impegnata nella segnalazione, ad esempio, del numero dei TL (dove è obbligatorio usare questo tipo di passaggio). Gli istruttori affermano che, col rumore della palla che batte sul parquet, si dà un avvertimento dell'arrivo del passaggio stesso, ma, nei campi ad alto rumore da parte della tifoseria... Pertanto l'arbitro abbia l'accortezza di attendere che il giocatore incaricato sia fermo e pronto alla ricezione e, solo allora, faccia il passaggio. E' più usato del precedente poiché permette un campo visivo molto ampio, ancora prima del lancio.

### IL PASSAGGIO ROTOLATO

- L'arbitro lo effettua per far arrivare la palla al suo collega lontano da lui. Ad esempio da sotto canestro, dopo un TL senza giocatori a rimbalzo, al collega sulla linea di centro campo, per una rimessa da tal punto. E' obbligatorio effettuare questo tipo di passaggio, e non ad esempio il passaggio baseball, per non mettere in difficoltà il collega ricevente. Se la ricezione non è ottimale non si dà un bell'esempio di “giocatore” di basket, come si desidera che l'arbitro sia! Gli arbitri che ricevono tale tipo di passaggio si astengano dal sollevare la palla col piede: spesso succede che la palla schizza via e... .

Fare dei buoni passaggi per l'arbitro è un buon segno: suscita approvazione sia dagli addetti ai lavori che dal pubblico. Al contrario un arbitro che “sbaglia” un passaggio ad un giocatore o al suo collega viene sicuramente deriso! Bastano e avanzano le numerosissime disapprovazioni ricevute in tante altre situazioni! Perché aggiungerne altre che possono benissimo essere evitate!

## RISOLVENDO I QUIZ ABBIAMO RIESUMATO - DALLE REGOLE - CHE...

- ...il controllo della palla da parte di una squadra **termina** quando un avversario lo guadagna. Pertanto se un giocatore (A7) perde il controllo della palla e l'arbitro fischia fallo personale di A4 su B6 e la squadra A ha esaurito il bonus non ci possono essere 2 TL in quanto la squadra A ha commesso fallo in possesso di palla (rimessa per la squadra B)
- ...quando sul 1° di due e sul 1° e il 2° di tre TL, un difensore commette un'interferenza intervenendo sulla palla prima che questa tocchi l'anello, l'Arbitro assegna solo un punto al tiratore **senza prendere alcun provvedimento disciplinare** nei confronti del difensore (casomai un semplice richiamo ufficioso). Se invece la situazione si verifica sull'ultimo o unico TL la sanzione è la convalida del TL (un punto) + un FT al difensore
- ...**se il medico di una squadra, durante una situazione di rissa, entra in campo** per dividere due avversari, riuscendo anche a separarli, egli **deve essere, comunque, espulso**. Infatti solo l'Allenatore e/o il Vice hanno il permesso di oltrepassare i confini dell'area della panchina durante una rissa per aiutare a mantenere l'ordine
- ...**durante il salto a due**, ammesso che l'arbitro alzi correttamente la palla (giusta altezza, perpendicolare, ecc), **non può essere comminata alcuna violazione al saltatore che, mentre è in aria, supera la linea di metà campo** (sul RT non è menzionata alcuna Regola relativa a questa situazione!) venendo a contatto col suo avversario nel tentativo di battere la palla. Se invece... "*cerca il contatto*" può essergli fischiato un fallo
- ...il 2° Dirigente, in caso di mancanza del Dirigente Accompagnatore, assumerà le funzioni di quest'ultimo. Pertanto spostandosi dalla panchina **si accomoderà al tavolo UdC**
- ...**se un giocatore, nel tentativo di eseguire un tap-in, si aggrappa al ferro** e poi effettua una schiacciata spettacolare, **ha commesso solo una violazione** (no FT! Casomai un semplice richiamo ufficioso). La sanzione è canestro non buono e rimessa dalla linea laterale sul prolungamento della linea di TL in quanto c'è stato l'annullamento di un canestro realizzato
- ...**quando** al momento del riconoscimento l'Allenatore, pur essendo iscritto a referto, **non è ancora presente**, nell'intervallo pre-gara e per tutta la gara, fino a quando egli non si presenta, **non possono andare in panchina il Vice-Allenatore, il Preparatore fisico, l'addetto alle statistiche e il 2° Dirigente**. Ne consegue che il Vice non può né dirigere il riscaldamento (lo starting five sarà dato al segnapunti dal capitano) né la stessa gara durante il suo svolgimento (i time-out saranno richiesti ancora dal capitano)
- ...**in caso di palla trattenuta**, col possesso di palla che rimane alla squadra che lo deteneva, e se, in funzione della freccia del possesso alternato **la stessa squadra ha diritto al possesso della palla**, quando essa non ha ancora portato la palla nella sua zona d'attacco, **ha solo i secondi rimanenti degli 8 per portare la palla nella sua zona d'attacco**. L'arbitro ha l'obbligo di segnalare tali secondi rimanenti
- ...**la violazione di ritorno della palla in zona di difesa comporta, per la squadra avversaria, la rimessa in gioco nella sua zona d'attacco**, in prossimità, ovviamente, della linea centrale del campo. Se il giocatore incaricato della rimessa fa un passo laterale "legale" e sconfina nella sua zona di difesa, egli **può passare la palla solo nella sua zona d'attacco** (fa testo il primo punto di rimessa!)
- ...il tentativo di colpire un avversario con un pugno "senza...centrare il bersaglio" **deve essere punito con un Fallo Tecnico** (fallo di natura comportamentale "senza contatto"!); **I due TL conseguenti**, prima della rimessa dalla linea centrale dal lato opposto al tavolo UdC **devono essere tirati da un giocatore designato dall'Allenatore**
- ...**quando un giocatore escluso**, dalla panchina protesta e **viene sanzionato di FT** (al suo coach "B"), **questo fallo non deve essere conteggiato nelle penalità di squadra di quel periodo**. Nella conta delle penalità per il raggiungimento del bonus vanno annoverati solo i falli dei giocatori (NB: negli intervalli tutti gli iscritti a giocare sono considerati giocatori!)

**Ricordatevi che la conoscenza delle Regole porta ad una maggiore sicurezza in campo**



## MA...QUANTI E ...QUALI SONO I TIPI DI FISCHI DELL'ARBITRO ( 5<sup>a</sup> parte)

**24** - Ritorno della palla nella zona di difesa - NB: è la palla che deve tornare nella zona di difesa di una squadra. *Ricordatevi che come per tutte le violazioni ci deve essere il controllo di una palla viva da parte della squadra che la commette.* Un particolare utile da ricordare è che i 5 centimetri di spessore, con cui è tracciata la linea centrale, fanno parte della zona di difesa: pertanto se una squadra ha già portato la palla nella sua zona d'attacco ed un suo giocatore, col possesso di palla, tocca (anche di pochissimo!) la linea suddetta, commette la violazione.

**25** - Interferenza sul tentativo di realizzazione durante un tiro a canestro su azione - Affinché si verifichi la violazione devono sussistere delle condizioni che riguardano la palla; essa deve: 1° essere completamente al di sopra del livello dell'anello; 2° essere in fase di parabola discendente verso il canestro; 3° toccare il tabellone prima dell'anello. Se però sempre osservando la palla, essa: 1° non ha più la possibilità di entrare nel canestro durante il tiro; 2° ha toccato l'anello, può essere giocata da chiunque. *La responsabilità spetta all'arbitro Coda che deve alzare gli occhi verso il canestro al momento giusto e, soprattutto, far mente locale alla Regola (non è raro infatti che con tutte le situazioni che l'arbitro deve guardare, questa possa sfuggire!).* PS: il Regolamento prevede la violazione quando la palla è in fase discendente, pertanto nell'attimo del raggiungimento del punto morto superiore non c'è ancora violazione (non vogliamo spaccare il capello: sappiamo che è una di quelle regole che necessita dell'istant replay e, a volte, neanche con esso si riesce a discernere né la fase né il rilascio della palla al suono della sirena dei 24" o di fine periodo! Attualmente ne beneficiano gli arbitri a partire dai quarti dei play-off di serie A (li si assegna lo scudetto!). Tutti gli altri usino gli occhi e la...testa.

**26** - Interferenza sul tentativo di realizzazione durante un TL - Si verifica solo quando un giocatore tocca la palla mentre questa è in volo verso il canestro e prima che tocchi l'anello. *Ricordiamo che se la violazione si verifica tra i TL la sanzione prevede solo la convalida del tiro (un punto) senza alcuna sanzione disciplinare. Se invece si verifica sull'ultimo o unico TL, oltre alla convalida sempre di un punto, bisogna fischiare un FT al difensore.*

**27** - Interferenza sul canestro durante un tiro su azione - La casistica è molto varia; toccare da parte di un giocatore (attaccante /difensore) il canestro, il tabellone, attraversarlo con la mano da sotto (valido oltre che sul tiro anche su un passaggio e dopo che la palla ha toccato l'anello), aggrapparsi all'anello per giocare la palla (solo violazione: no FT). Da parte di un difensore: - toccare la palla o il canestro mentre essa è dentro lo stesso e impedirne il passaggio; -far vibrare il tabellone o stratonare il canestro così da impedire alla palla di entrare o, da parte di un attaccante, causarne l'entrata nel canestro. *Il principio basilare che l'arbitro deve tener presente è quello che tutte le violazioni suddette debbano raggiungere l'effetto di: far entrare, col dolo, la palla nel canestro da parte dell'attaccante o viceversa di impedirne, sempre col dolo, da parte del difensore, l'entrata!*

**28** - Interferenza sul canestro durante un TL - Le restrizioni e le sanzioni sono uguali a quelle che si hanno durante un tiro su azione, sopradette, alle quali rimandiamo.

- Ricordiamo che nessun giocatore deve toccare la palla dopo che essa ha toccato l'anello, mentre ha ancora la possibilità di entrare nel canestro, solo quando:

1° un arbitro ha fischiato mentre la palla è

- nelle mani di un giocatore in atto di tiro a canestro
- in volo durante un tiro a canestro su azione

2° il segnale acustico del cronometro di gara ha suonato per la fine di un periodo, mentre la palla è in volo per un tiro a canestro su azione.

**In tutti gli altri casi, dopo che la palla ha toccato l'anello, può essere spazzata via.**

Nel linguaggio comune tra gli arbitri diciamo sempre che un fischio arbitrale o il suono del cronometro, facendo diventare la palla morta, la fa...morire (fuori metafora: non la si può toccare perchè vengono applicate tutte le restrizioni relative all'interferenza!).

( 5- continua. Le prime quattro parti sono stata pubblicate nei numeri precedenti )

