

REFEREEING

FEB. 14 - N° 174

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

pg 2

GIOCATORE FUORI CAMPO
PALLA FUORI CAMPO
RITORNO DELLA PALLA IN ZONA DI DIFESA (RPZD)
PALMING

pg 3

PALLEGGIO - PIEDE - PUGNO

pg 4

PASSI

pg 5

RIMESSA IN GIOCO DA FUORI CAMPO
INTERFERENZA SUL TENTATIVO DI REALIZZARE
INTERFERENZA SUL CANESTRO
TIRI LIBERI

Testi di
Giovanni Raimondo
Redazione
William Raimondo
Progetto Grafico
ed Impaginazione
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)

munnu@hotmail.it gionalino.refereeing@gmail.com

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

Le violazioni alle Regole a Tempo sono state esaminate nel N° precedente: ci occupiamo in questo numero delle altre violazioni.

- **Giocatore fuori campo.** “Un giocatore viene considerato fuori campo quando una qualsiasi parte del suo corpo **TOCCA** il terreno all'esterno delle linee di delimitazione” Art 23.1.1 “Il rettangolo o terreno di gioco ha le dimensioni di m 28 x m 15, ***misurate dal bordo interno delle linee di delimitazione***” Art 2.1: queste linee, pertanto, sono considerate fuori campo. Attenzione al...toccare, cioè venire a diretto contatto con qualcosa (le linee) con qualsiasi parte del corpo (spesso i piedi). **E' indispensabile metterci gli occhi, essere certi al 100% della...toccata e, non essendoci in questa violazione nessun principio di vantaggio/ svantaggio, fischio immediato!** Può accadere che un giocatore alzi il piede *sulla punta* vicinissimo alla linea; il tacco però non...tocca la linea (ci si passi l'allitterazione) anche se la proiezione di esso sul terreno, è sulla linea o al di là: **non è violazione!** La linea non viene toccata! **NB: siete soli a decidere: nessuno della squadra arbitrale vi può aiutare, pertanto... concentrazione.** Consegnare poi la palla agli avversari per una rimessa in gioco avendo cura di far rispettare rigorosamente il punto in cui è avvenuta la violazione.
- **Palla fuori campo.** “La palla viene considerata fuori campo quando **TOCCA** ... il terreno o qualsiasi altro oggetto sopra (la linea) o all'esterno delle linee di delimitazione” ... Art 23.1.2-2° pallino. “***Responsabile della sua uscita è l'ultimo giocatore che l'ha toccata***” In caso di incertezza **NON SIETE SOLI:** vi può aiutare... il collega. Senza essere presuntuosi... fatevi aiutare! Se egli è certo della direzione opposta alla vostra, riconoscete il vostro errore e cambiate la decisione: farete un gran bella figura. NB: la decisione ultima spetta sempre all'arbitro, competente per la meccanica, che ha fischiato.
- **Ritorno della palla nella zona di difesa (RPZD).** “Un giocatore la cui squadra è in controllo di una palla viva nella propria zona d'attacco ***non può farla tornare illegalmente nella propria zona di difesa***” **Questa violazione deve essere sempre sanzionata!** Non c'è neanche qui vantaggio/svantaggio. Al più il compagno vi può aiutare se sbagliate il punto di rimessa. Infatti “**la palla sarà assegnata alla squadra avversaria nella sua zona d'attacco nel punto più vicino in cui è stata commessa l'infrazione, tranne che direttamente dietro il tabellone**” Art 30.3 Pertanto se la palla esce dalla linea di fondo, ovviamente senza che venga toccata da nessuno, la rimessa in gioco da parte degli avversari, avverrà dalla linea di fondo, della loro zona d'attacco, e non a metà campo! La squadra verrebbe svantaggiata!
- **Palming.** Per questa violazione bisogna tenere ben presente e...applicare il principio vantaggio/svantaggio: anche qui siete soli a decidere. Consiste, nel far sostare anche per poco il pallone sul palmo della mano (rivolta col palmo verso l'alto ed il dorso verso il terreno). Il palleggiatore, marcato dal suo difensore in posizione di difesa attiva, ottiene un netto vantaggio, sia se compie la violazione in partenza da fermo che, soprattutto, in corsa: fischiate! **Un giocatore qualsiasi invece, con il primo degli avversari ad un paio di metri di distanza ed in posizione...rilassata, che compie la violazione, non ottiene alcun vantaggio: NON FISCHIARE!**

- Palleggio.** E' necessario ricordare l'Art 24.1.4: **NON costituiscono palleggio:** - tiri a canestro in successione, - una presa difettosa all'inizio o alla fine di un palleggio, - tentativi di ottenere il controllo della palla battendola lontano da altri giocatori, - colpire la palla per toglierla al controllo di un altro giocatore, - intercettare un passaggio e guadagnare il controllo della palla, - passare la palla da una mano all'altra e trattenerla con una o due mani prima che tocchi il terreno a condizione che non venga commessa una violazione di passi. **Dopo tutte le succitate situazioni accadute ad un giocatore, questi può iniziare a palleggiare: questo è il primo palleggio.** Non si tratta di palleggio per la seconda volta con il quale si configurerebbe la cosiddetta violazione di...doppio palleggio. La Regola infatti afferma che "Un giocatore non deve palleggiare una seconda volta dopo aver interrotto il suo primo palleggio **a meno che** ciò non avvenga dopo aver perso il controllo della palla sul terreno di gioco a causa di: - un tiro a canestro su azione, - un tocco della palla da parte di un avversario, - un passaggio o presa difettosa che abbia toccato o sia stato toccato da un altro giocatore" Art 24.2
- Piede.** "Durante la gara la palla viene giocata solo con la/le mano/i" Art 13.1 "Un giocatore **non deve** correre con la palla (se corre deve palleggiare) e non può **DELIBERATAMENTE** calciarla/bloccarla con qualsiasi parte della gamba/corpo Art 13.2 **Se lo fa, commette violazione.** Entrare in contatto o toccare la palla **ACCIDENTALMENTE non costituisce violazione.** Eppure, soprattutto nelle giovanili, ma anche nei Campionati Regionali si odono fischi di violazione di piede anche quando un giocatore corre e, sia per la scarsa destrezza nel palleggio, sia per un puro caso, la palla sbatte sulla gamba e schizza via lontana. Questa violazione allora va fischiata solo in presenza di "volontarietà" Ci deve essere proprio l'**intenzione**, la **determinazione** di **volere sottrarre il controllo della palla all'avversario col piede invece che con le mani** come il Regolamento prescrive chiaramente.
- Pugno.** Come per il piede **colpire "DELIBERATAMENTE" la palla con il pugno costituisce violazione.** Non è frequente, ma quando accade gli arbitri si trovano impreparati al fischio e lasciano correre, favorendo in tal modo il giocatore che ha commesso l'infrazione. Pertanto far mente locale anche a questo tipo di inosservanza fischiandola in situazione di "volontarietà" Abbiamo anche visto(!) in Campionati Nazionali oltre che Regionali o Giovanili, giocatori che, accusati di aver infranto la Regola, ammettevano candidamente di non sapere che la palla non può essere colpita col pugno in quanto nessuno glielo aveva mai detto prima di quell'arbitro che ha fischiato! L'arbitro può dare chiarimenti solo se ha, fra le numerose altre sue conoscenze tecniche, anche questa!

- Passi.** Una delle regole fondamentali per il nostro gioco. Fiumi di parole, sono state dette e scritte su questa violazione, giustamente! Per i passi in partenza, incrociata/omologa, un grande Allenatore Mario Blasone, per entrambi i tipi, al fine di non incorrere nella violazione, dava il seguente consiglio ai giocatori: **mettere subito la palla a terra!** Il compito fondamentale dell'arbitro, per arbitrare la violazione di passi in modo corretto, è il controllo accurato...del piede perno. Con l'arresto ad un tempo c'è la possibilità di usare due perni, ma con l'arresto a due tempi abbiamo un solo piede perno, quello che per primo tocca terra. Come si fa? **Guardare i piedi del giocatore che si arresta.** Senza aver individuato il tipo di arresto, a uno o a due tempi, si tira ad...indovinare! L'arbitro che individua il "perno" difficilmente sbaglia. Una vecchia locandina all'ingresso di una palestra mostrava l'arbitro che, con chiodo e martello... inchiodava sul terreno il perno di un giocatore! Prendiamo ad esempio l'arresto a due tempi: un attimo prima della ricezione della palla da parte del giocatore gli occhi dell'arbitro devono essere puntati sui suoi piedi. Se era in aria, e atterra posando per primo sul terreno ad esempio il piede sinistro, quest'ultimo è il perno. **Su di esso, mantenendolo fermo, il giocatore può: a)- effettuare un giro, b)- partire in palleggio ma il perno non può essere alzato prima che la palla abbia lasciato la/le mano/i c)- passare o tirare a canestro ed in questo caso egli può saltare con il perno, ma non può ritoccare il terreno prima che la palla abbia lasciato la sua/sue man/i**

Art 25. Rispettivamente il reverse, la partenza in palleggio e il tentativo di passaggio/tiro a canestro, situazioni frequenti in tutte le gare, possono proporre potenziali violazioni di passi ! **Anche qui come per il palming bisogna tenere in grande considerazione il principio vantaggio/svantaggio.** Sicuramente non stiamo scoprendo assolutamente nulla di nuovo, ma al giocatore cui sono stati fischiati i passi o al suo allenatore che chiedono, in modo urbano, il motivo del fischio, si possono anche fornire spiegazioni con poche, azzeccate parole. Infatti, ricorrendo all'auspicato dialogo tecnico con i partecipanti alla gara, ove ne sussistano le condizioni, potete sicuramente dire con decisione: **"ha mosso il piede perno che era il sinistro "** Nella maggior parte dei casi, vista: a) la vostra certezza; 2) la vostra pronta risposta, il dialogo raggiunge efficacemente l'uditore e, probabilmente... la protesta finisce lì! Ovviamente fischierete passi solo nel caso in cui il reo trae un **vantaggio tecnico** dalla sua violazione: si libera del suo avversario diretto, e procura uno **svantaggio tecnico** all'avversario che commette fallo, certamente evitabile, se non fosse arrivato il fischio...sbagliato! Bisogna saper "leggere" i movimenti tecnici dei giocatori sul terreno di gioco, essere coerenti nel mantenere un equilibrio tra il controllo della gara ed il lasciar fluire o l'arrestare la stessa con l'applicazione del principio vantaggio/svantaggio, avere il "feeling" di quanto i giocatori stanno cercando di fare, fischiare quello che è giusto per il gioco Art 47.3-4°pallino. Attenzione: trae un netto vantaggio un giocatore in terzo tempo, lanciato a canestro che invece di effettuare due appoggi sul terreno ne fa...tre: il fischio deve arrivare immediato e l'eventuale canestro, annullato! Qui la risposta tecnica è molto semplice: "tre passi con la palla in mano" Non possiamo non concludere con il pressante invito a tutti gli arbitri di **fischiare "passi" solo quando c'è la certezza inconfutabile dell'avvenuta violazione.** Un fischio errato toglie il controllo della palla a quella squadra e lo consegna agli avversari!

Rimessa in gioco da fuori campo. Numerose sono le violazioni che un giocatore incaricato della rimessa può commettere: vi rimandiamo all'Art 17.3.1 Noi qui ci occupiamo di ***ciò che NON devono fare gli altri 9 giocatori sul terreno di gioco. Un compagno sul terreno, ad esempio, non può avvicinarsi all'incaricato, che è fuori campo, per ricevere la palla da mano a mano: non gliela può... "porgere"*** Per poter considerare legale la rimessa, la palla deve lasciare la mano/i dell'incaricato Interp. Uff. FIBA 2012 Art 17 prec. 2 es. e Interp. Praticamente la palla deve essere lanciata in modo da permettere agli avversari un eventuale intercettamento. ***In caso di difesa pressing tutto campo trattasi di violazione. Un avversario invece NON deve avere una qualsiasi parte del suo corpo al di là delle linee di delimitazione, prima che la palla sia stata lanciata oltre la linea. L'arbitro incaricato di consegnare o mettere a disposizione la palla DEVE PREVENIRE questa violazione.*** Ovviamente in caso di marcamento ravvicinato da parte dell'avversario che tenta, a volte, di togliergli la palla dalle mani, occorre utilizzare lo spazio a disposizione nel campo facendo arretrare l'incaricato perpendicolarmente al punto di rimessa di una distanza tale da non permettere all'avversario sul terreno di intervenire. Ricordargli poi, a gesti o con la voce, che la linea di delimitazione costituisce un muro e che lui... non può assolutamente attraversarlo, dal terreno al campo di gioco, con nessuna parte del corpo, a maggior ragione con le mani. Gli istruttori, per questo tipo di violazione, raccomandano di seguire la "scala" dei provvedimenti disciplinari (suggerimento volante, richiamo ufficiale, FT)

- **Interferenza sul tentativo di realizzazione** (comunemente sulla palla!). Trattasi di una valutazione che comporta quasi sempre una difficoltà per l'arbitro, in ragione della scarsa frequenza con cui si verifica nei campionati dilettantistici. Bisogna tenere presente che **la palla deve essere completamente al di sopra dell'anello** e che c'è violazione solo quando: 1° la palla è in parabola discendente, 2° dopo che essa ha toccato il tabellone.
- **Interferenza sul canestro.** Un giocatore **non deve:** 1° toccare l'anello o il tabellone mentre la palla è a contatto con l'anello, 2° toccare la palla mentre ha ancora la possibilità di entrare a canestro, 3° attraversare il canestro da sotto e toccare la palla, 4° toccare la palla mentre essa è dentro il canestro e impedirne il passaggio attraverso la retina, 5° far vibrare il canestro o stratonarlo, a giudizio dell'arbitro, in modo tale da impedire alla palla di entrare nel canestro o facilitarne l'entrata, 6° aggrapparsi al canestro per giocare la palla.
- **Tiri Liberi.** In funzione delle indicazioni del Manuale dell'Arbitro Art 8. **Situazioni di TL**, bisogna tener d'occhio: 1° il giocatore designato (ad es. non deve toccare la linea di TL), 2° i cinque giocatori schierati negli spazi per il rimbalzo (**non possono entrare nell'area fino a che la palla non abbia lasciato le mani del tiratore**), 3° gli altri quattro giocatori, che non si possono posizionare negli spazi per il rimbalzo ma sono schierati sulla linea del tiro da tre punti, dietro il tiratore. Il Buon Senso deve prevalere. C'è stata una violazione ma...non sempre è necessario emettere il fischio. Se ad esempio il TL è realizzato senza che il tiratore abbia commesso infrazione, l'hanno invece commessa gli altri... lasciar correre!

NB: La Regola 5 del RT si occupa delle Violazioni ma numerose altre si trovano nelle Regole 4 e 7. Non ci siamo occupati delle violazioni alla Regola del Possesso Alternato in quanto si è già a conoscenza che l'anno venturo cambierà nuovamente.