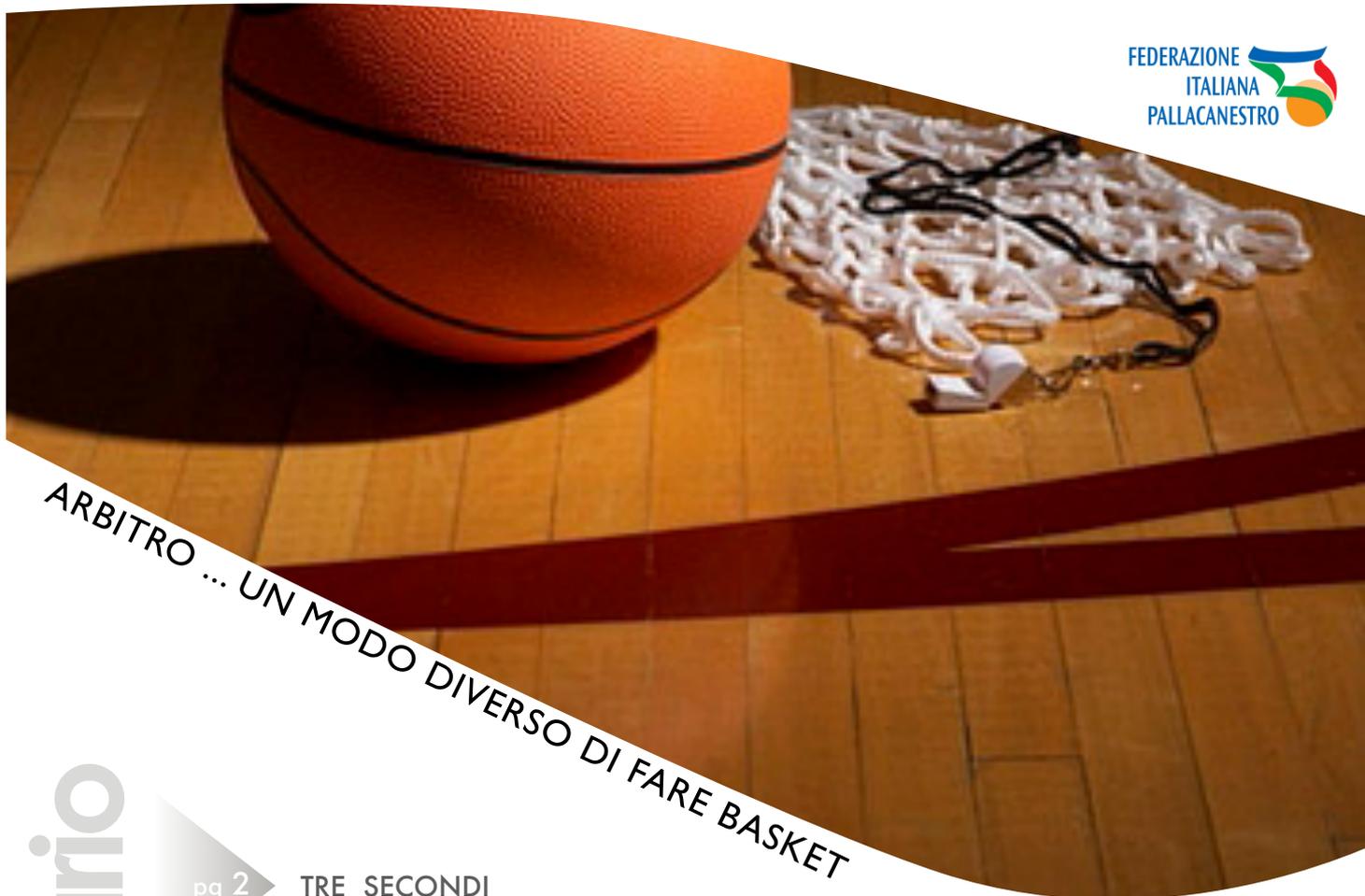


REFEREEING

GEN. 14 - N° 173

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

pg 2

TRE SECONDI

pg 3

CINQUE SECONDI

pg 4

OTTO SECONDI

pg 5

VENTIQUATTRO SECONDI

REGOLE A TEMPO

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 gioralino.refereeing@gmail.com

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

La regola non è stata mai cancellata! La troverete nel RT Art 26. **La nostra provocazione** è dovuta al fatto che assistiamo a pochissimi fischi di violazione di 3". Noi qui sicuramente non vogliamo dirvi di fischiare di più.. ma vogliamo ricordare che: per emettere un fischio di violazione di 3" ad un giocatore, che **non** deve rimanere nell'area dei 3" avversaria per più di 3" consecutivi, **occorrono ben tre condizioni** Art 26.1.1 che si devono verificare tutte e tre contemporaneamente e solo in quel momento l'arbitro può iniziare il conteggio, che si effettua mentalmente, con 1001, 1002, 1003...

- **La sua squadra deve aver fatto pervenire la palla nella propria zona d'attacco;**
- **Nella zona d'attacco la sua squadra deve avere il controllo di una palla viva;**
- **Il cronometro di gara deve essere in movimento.**

Deve, inoltre essere concessa una tolleranza Art 26.1.2 ad un giocatore che:

- **Tenta di uscire dall'area;**
- **E' nell'area quando lui o un suo compagno è nell'atto di tiro e la palla sta lasciando o ha appena lasciato la mano del giocatore;**
- **Palleggia nell'area per tirare a canestro, dopo esserci rimasto per meno di 3" consecutivi. Se invece, in quest'ultima situazione, scarica la palla ad un suo compagno, anch'egli nell'area o addirittura fuori area, si configura la violazione dopo che sono passati i 3".**

Si raccomanda vivamente la *costante* applicazione della Regola per l'intera durata della gara. Emettere un buon fischio di violazione di 3" non è sempre facile. Infatti, oltre alle tre condizioni suddette, occorrerebbe che il fischio arrivasse nel momento in cui la palla è ancora in controllo del play che conduce l'azione o al più, anche se la palla ha lasciato le mani del giocatore, mentre essa è in volo. Se è già arrivata nelle mani del giocatore in area siamo già in ritardo. Quest'ultimo infatti potrebbe tentare un tiro a canestro immediato magari in elevazione e se realizza e annullate il canestro per violazione di 3" di non siete stati tempestivi.

Oggettivamente le difficoltà intrinseche per "azzeccare" una violazione dei 3" sono:

- Far "*mente locale*" per tutta la gara all'esistenza di questa Regola;
- "*Leggere*" l'eventuale possibilità del verificarsi della violazione in funzione della difesa (zona, uomo, pressing tutto campo, ecc) messa in atto dalla squadra che appunto sta difendendo;
- *La precisione* del conteggio e la *costante* applicazione della Regola

PS: si può anche indicare in caso di fischio, pronunciando il suo N° di maglia, il giocatore che era in violazione. Si evitano così, sia la pressante domanda di chiarimento da parte del coach che ha subito, sia, nel caso in cui c'erano un paio di attaccanti dentro l'area, la ricerca di chi l'ha commessa. *Prevenire sempre*, ove possibile, eventuali contestazioni. **Bisogna avere feeling con la gara nell'applicazione di questa regola (e di tutte le altre), ricordiamoci che dobbiamo sempre garantire la fluidità del gioco e non applicare le regole come dei robot.**

Situazioni in cui è assolutamente obbligatorio, per gli arbitri, il conteggio visivo dei 5"

1° - Un giocatore incaricato di una "rimessa da fuori campo" non deve far trascorrere più di 5" prima del rilascio della palla RT Art 17.3.1-1° pallino. Attenzione: più di 5" vuol dire che, nel conteggio, se s'arriva al 5° secondo, e la palla è ancora in mano dell'incaricato della rimessa, si configura la violazione. Se invece la palla, allo scoccare del 5° secondo ha già lasciato le mani del giocatore, tutto Ok! Prestare la massima attenzione alla tattica di gioco con pressing tutto campo quando la squadra avversaria vuole, nel rispetto delle regole, impedire la rimessa entro i 5"

2° - Un "giocatore marcato da vicino" deve passare tirare o palleggiare la palla entro 5" RT Art 27.2 Visto che un giocatore, in possesso di una palla viva sul terreno di gioco, è considerato "marcato da vicino" quando un avversario è in posizione di difesa attiva ad una distanza non superiore ad un metro Art 27.1, occorre che l'arbitro, competente per la meccanica, sia capace di "leggere all'istante" questa situazione, e che, pertanto, inizi un conteggio... immediato! Un eventuale ritardo, nell'inizio di tale conteggio, vanifica la buona prestazione del difensore e, inconsapevolmente, favorisce il portatore di palla. Attenzione ai raddoppi di marcamento!

3° - L'arbitro deve conteggiare gli ultimi 5" degli 8" - i primi 3" mentalmente - QT N° 11 D 7. Pur se l'applicazione di questa Regola si basa unicamente sul conteggio individuale degli 8" da parte dell'arbitro coda, rientra nelle sue possibilità l'avvalersi dell'aiuto dell'apparecchio dei 24" Anzi, onde evitare l'insorgere di inopportune proteste, è "furbizia" dell'arbitro coda tenere d'occhio i 24"

4° - Nei Campionati Regionali l'arbitro, in assenza dell'apparecchiatura dei 24" QT 3 D 4, deve segnalare, con il braccio alto, il palmo della mano aperto quando mancano 5" allo scadere dei 24" PS: il tiratore dei Tiri Liberi deve effettuare il tiro entro 5" Art 43.2.3-3° pallino, da quando la palla è stata messa a sua disposizione dall'arbitro, ma qui il conteggio è solo mentale.

Registriamo una pessima abitudine arbitrale che consiste nell'iniziare il conteggio dei 5" per sveltire la ripresa del gioco, anche quando l'incaricato della rimessa non ha ancora la palla a disposizione, perché essa rotola lì vicino! Non è corretto e non è questo il modo per sveltire il gioco! L'arbitro deve cominciare il conteggio dei 5" quando il giocatore ha la palla a disposizione.

A seguito di un canestro su azione oppure di un unico TL realizzato Art 17.2.7-1° pallino, chi ha subito il canestro ha la facoltà di effettuare la rimessa da un punto qualunque dietro la linea di fondo anche dopo un time-out o una qualsiasi interruzione del gioco (asciugare il parquet) e che la palla può essere passata tra compagni di squadra, che si trovano dietro la linea di fondo, ma il conteggio visivo inizia nel momento in cui la palla è a disposizione del 1° giocatore fuori campo.

Nell'auspicare una maggiore attenzione ai particolari che appaiono trascurabili e che invece gli addetti ai lavori notano, eccome se li notano, facciamo presente che per 38 minuti, su canestro realizzato, il cronometro di gara non viene fermato dal cronometrista, ma può essere fermato dall'arbitro! 1 - la palla casualmente finisce in tribuna, per recuperarla fermare il cronometro; 2 - qualcuno degli attaccanti della squadra che ha realizzato, furbescamente, allontana la palla per non permettere una pronta ed immediata rimessa in gioco da parte della squadra che ha subito il canestro: in tale evenienza intervenire secondo la nota scaletta dei provvedimenti disciplinari.

Ogniquale volta un giocatore di una squadra acquisisce il controllo di una palla viva nella sua zona di difesa, quella squadra **deve** farla pervenire nella propria zona d'attacco **entro otto secondi Art 28. Se pertanto è scaduto l'8° secondo e quella squadra ha ancora il controllo della palla viva nella sua zona di difesa, si configura la violazione!**

La procedura dell'applicazione della Regola deve avvenire con modalità ben precise. Intanto il conteggio degli 8" deve aver inizio quando una squadra acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco nella sua metà campo di difesa. **I primi 3"** degli otto, che passano presto, infatti conteggio 1-2-3 a differenza di 1001, 1002, 1003 dei 3", **mentalmente**. Gli ultimi 5" visivamente, cioè oscillando il braccio dalla cintola in giù. Ora, poiché l'addetto all'apparecchio dei 24" deve far partire il suo cronometro per il conteggio dei 24" con le stesse identiche modalità degli 8", non è peccato per il Coda dare un'occhiata "furtiva" all'apparecchio, anche se ha tante altre situazioni da controllare! Ce l'ha proprio davanti, non può non guardarlo! Tutti nel palazzo contano i 5" guardando l'apparecchio dei 24" perché non dovrebbe guardarlo il Coda? E' pur vero che l'applicazione di questa Regola si basa unicamente sul conteggio individuale degli 8" da parte del Coda, **MA...**

NB: il cronometro di gara, a differenza dei conteggi di 24"/8" viene avviato, durante una rimessa in gioco, quando la palla tocca/è legalmente toccata da un giocatore sul terreno di gioco.

E' opportuno ricordare che **la palla** si considera pervenuta **nella zona d'attacco di una squadra** quando:

- Non controllata da alcun giocatore, tocca la zona d'attacco. Un giocatore che, accortosi che gli 8" stanno per scadere, può lanciare **la palla** nella sua zona d'attacco; se questa **batte sul terreno di gioco**, la sua squadra non ha commesso violazione di 8"!
- Tocca o è legalmente toccata da **un attaccante** che ha ambedue i piedi completamente a contatto con la propria zona d'attacco (NB: tre elementi: 1° piede + 2° piede + la palla)
- Tocca o è legalmente toccata da **un difensore** che ha parte del suo corpo a contatto con la propria zona di difesa (ad es. con i piedi a cavallo della linea centrale)
- Tocca **un arbitro che ha parte del suo corpo a contatto con la zona d'attacco** della squadra in controllo di palla (quella che può commettere la violazione) NB: quando la palla tocca un arbitro, si considera che questa abbia toccato il terreno di gioco nel punto in cui l'arbitro si trova Art 11.2
- Durante un palleggio dalla zona di difesa alla zona d'attacco, **la palla e ambedue i piedi del palleggiatore** (tre elementi!) sono completamente a contatto con la zona d'attacco. Fintanto che i tre elementi non sono nelle condizioni dette il conteggio degli 8" continua! Questa Regola introdotta dalla FIBA qualche anno fa, ha tolto moltissime castagne dal fuoco agli arbitri, facilitando di gran lunga il controllo arbitrale dell'attraversamento, da parte del palleggiatore, della linea centrale che prima era molto più complesso e difficile.

La costante applicazione della Regola assieme alla precisione del conteggio è obbligo dell'arbitro Coda.

C'è l'addetto all'apparecchio Art 29 + Art 50, pertanto...tutto facile! E invece...NO! Non si può demandare l'uso dell'apparecchio al solo addetto e/o attribuire tutte le responsabilità solo agli UdC. La collaborazione tavolo-arbitri deve essere completa per tutta la durata della gara. Non abbiamo statistiche ma, rispetto ad altri "inghippi" che...capitano durante le gare, siamo certi che il maggior numero di stop al cronometro si verificano a causa di problemi coi 24". Occorre prendere accordi precisi con gli UdC ed in particolare con l'addetto ai 24" riguardo a:

- **Palla/Anello – zona d'ombra.** L'addetto, a volte, non riesce a vedere se la palla, a seguito di un tiro ha toccato o meno l'anello, soprattutto a sinistra/destra dell'anello rispetto al tavolo UdC. Ci deve essere un segnale, pattuito nel colloquio pre-gara, tra l'arbitro che in quel frangente si trova in posizione di coda e gli UdC;
- A volte accade che il **reset a 24/14 sia mancato, o errato.** Quando il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo o una violazione (**non per essere la palla finita fuori campo**) se la palla viene assegnata alla squadra che la controllava in precedenza e la rimessa è amministrata nella sua zona di difesa, reset a 24"; se in zona d'attacco con 14" o più, non verrà resettato ma dovrà continuare per il tempo residuo; se con 13" o meno, reset a 14". E' responsabilità non solo dei tre UdC al tavolo, ma anche di entrambi gli arbitri;
- **L'apparecchio viene,** prima di riprendere il gioco, per distrazione, **fermato e non resettato.** Gli arbitri devono essere completamente certi dell'esattezza di quanto proposto dal display, sempre. In caso di dubbio andare al tavolo per i necessari chiarimenti: eviterete l'insorgere di eventuali problemi. Se infatti riprendete il gioco e viene scoperto un errore...
- **Controllo difesa/attacco** al momento in cui: - viene fermato il gioco, - quando la palla diventa viva, - quando la palla tocca il primo giocatore in campo. In ciascuna di queste situazioni bisogna controllare i display. NB: lo deve fare tutta la squadra arbitrale!
- **Valutazione, al limite del suono dell'apparecchio, allo scadere del 24° secondo.** La responsabilità è tutta degli arbitri. La palla era ancora in mano del tiratore o era già partita? Ricorrere all'opinione del collega è cosa buona nel caso di incertezza, ma il coinvolgimento del tavolo deve essere l'ultima delle cose da fare. Infatti (Manuale dell'arbitro Art 6.6) "Per un tiro effettuato a fil di sirena, gli UdC non devono rilasciare dichiarazioni spontanee circa la validità del canestro né effettuare alcun cenno col capo. Se gli arbitri riterranno opportuno avvalersi dell'aiuto dei colleghi al tavolo, l'addetto ai 24" dovrà riferire unicamente dove si trovava la palla quando la sirena è partita (cioè palla in aria/palla in mano) Potrà capitare che l'arbitro chieda erroneamente se il canestro sia o meno valido! Per tale motivo ricordiamo che assegnare, o meno, punti è esclusiva competenza arbitrale"

Le Regole a Tempo sono essenziali nel nostro gioco. La squadra arbitrale deve evidenziare la capacità di "avere contezza" del trascorrere del tempo, cioè avere una conoscenza piena e particolareggiata della correttezza di quanto proposto dai display in ogni momento della gara. In particolare quando: - viene fermato il gioco, - la palla diventa viva, - la palla tocca il 1° giocatore in campo.