

GIU 14 - N° 178

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

pg 2 PALLONE DI GIOCO

pg 3 PALLA VIVA

pg 4 PALLA MORTA

pg 5 INTERFERENZA SULLA PALLA

"STATUS" DELLA PALLA

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 !!

Deve essere:

- di cuoio o cuoio artificiale/composito/sintetico;
- sferico, con scanalature nere che non superino 6,35 mm in larghezza;
- di circonferenza compresa fra 74,9 e 78 cm, pertanto di diametro compreso fra 23,9 e 24,8 cm;
- di peso compreso fra 567 g e 650 g;
- gonfiato ad una pressione tale che, lasciato cadere da un'altezza di circa 180 cm misurata dalla parte inferiore, rimbalzi fino ad un'altezza compresa tra 120 cm e 140 cm misurata dalla parte superiore.

Il compito del controllo, e conseguente scelta del pallone, **da usare durante tutta le gara**, spetta al 1° arbitro. Per le prime 4 caratteristiche, nessun arbitro ha mai chiesto... un metro da sarto o una bilancia di precisione! NB: se invece la squadra ospite chiede il controllo dell'altezza dal terreno dell'anello (3,05 m) l'arbitro chiederà... un'asticella per il salto in alto, come ogni tanto accade. Per la pressione basta lasciar cadere la palla, posta sul palmo della mano, da sopra la testa e, mettendo il braccio a 90° col fianco, controllare che, dopo il rimbalzo sul terreno, non superi, se non di poco, il gomito medesimo.

Una volta scelto, messo a disposizione o dalla società ospitante o dalla squadra ospite, a suo insindacabile giudizio, l'arbitro farà su di esso un segno distintivo. Egli ne sceglierà uno preferibilmente usato, ma in buono stato e conforme alle regole. **Esso non potrà essere utilizzato da nessuna delle due squadre durante il riscaldamento, tranne che dalla squadra che non lo ha fornito ma solo per 5 minuti durante il riscaldamento pre-gara.** E' consigliato di affidarlo agli UdC durante i 20 minuti del riscaldamento pre-gara, raccomandando loro di non darlo a nessuno senza l'eventuale permesso del 1° arbitro.

A volte, a causa di condizioni ambientali avverse (caldo, umidità eccessiva nell'aria, sudorazione dei giocatori, ecc) esso diventa viscido perché bagnato: in questi casi bisogna asciugarlo tutte le volte che tale operazione si rende necessaria.

All'inizio di ogni anno sportivo la Federazione pubblica l'elenco dei palloni omologati ed utilizzabili per tutta la stagione (informazioni consultabili nelle D.O.A.)

Gli organizzatori devono provvedere e mettere a disposizione un minimo di 12 palloni della stessa fattura e specifiche, per l'allenamento ed il riscaldamento dell'intervallo pre-gara e fra i due tempi di gara. E' consigliato agli arbitri di portarlo con sé durante i minuti di sospensione, gli intervalli brevi fra i periodi 1°/2° e 3°/4° e nello spogliatoio e durante l'intervallo lungo fra i due tempi di gara.



La palla diventa viva quando durante:■

- il salto a due, lascia la(e) mano(i) dell'arbitro sul lancio;■
- un tiro libero è a disposizione del giocatore che deve eseguire i TL;■
- per una rimessa in gioco da fuori campo, è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa.■

Negli ultimi due casi ne consegue che termina una **opportunità per una sostituzione o per una sospensione**. Nel primo caso non esiste alcuna possibilità di sostituzione o sospensione in quanto entrambe **sono richieste di interruzione del gioco** ed il gioco non è ancora cominciato; infatti il cronometro è fermo! NB: la sostituzione è richiesta dal sostituto per diventare giocatore mentre la sospensione è richiesta dall'All o dal suo Vice. La squadra arbitrale, tutta, ha il compito di essere concentrata al massimo sulle situazioni suddette affinché non accadano, come spesso succede, incomprensioni o errori che generano, a volte, proteste affatto inopportune (già ce ne sono tante per altri motivi...) da parte di allenatori e giocatori.■



Ricordiamo ■

Il primo periodo inizia quando la palla lascia la(e) mano(i) dell'arbitro sul salto a due.■

Tutti gli altri periodi cominciano quando la palla diventa viva, con una rimessa per P.A. ■

- Se una violazione viene commessa da una squadra durante l'effettuazione della propria rimessa per P.A. essa ne comporta la perdita. La direzione della freccia verrà invertita immediatamente ad indicare che gli avversari della squadra che ha commesso la violazione avranno diritto alla prossima rimessa per P.A. ed il gioco verrà ripreso con una rimessa in gioco per la violazione dal punto della rimessa originale da parte degli avversari.■

Durante l'esecuzione dei TL il giocatore incaricato deve effettuare il tiro entro 5" dopo che la palla è diventata viva.■

- Se supera questo tempo perde il diritto a quel TL. Gli arbitri non sempre prestano attenzione a questa violazione anche perché essa non prevede alcun conteggio visivo che viceversa deve essere effettuato mentalmente (usare buon senso nell'applicazione di questa regola, usare la voce per sollecitare il giocatore se perde tempo..)

La palla diventa morta quando:

- viene realizzato un canestro su azione (**la squadra che subisce ha l'opportunità di una sospensione**) o un Tiro Libero (**entrambe le squadre hanno l'opportunità di sospensione e/o sostituzione: "no" se quel TL fa parte di un blocco di TL**)
- un arbitro fischia mentre la palla è viva (**opportunità: cambio e/o time-out per entrambe**)
- appare evidente che la palla non entrerà nel canestro durante l'esecuzione di un TL, un altro TL, un possesso di palla (**tra l'ultimo TL ed il possesso dalla linea centrale opportunità di cambio e time-out per entrambe**)
- il segnale acustico del cronometro di gara suona mentre una squadra ha il controllo di palla
- il segnale acustico dei 24" suona mentre una squadra ha il controllo di palla (**il controllo della palla da parte di una squadra si ha quando essa viene passata tra giocatori della stessa squadra**)
- la palla, già in aria per un tiro a canestro su azione, viene toccata da un giocatore di una delle due squadre dopo che un arbitro fischia, il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del periodo, il segnale acustico dei 24" suona.

La palla invece non diventa morta e il canestro, se realizzato, viene convalidato quando:

- la palla è in aria per un tiro a canestro su azione e s'ode un fischio di un arbitro, il suono della sirena del cronometro di gara o quella dell'apparecchio dei 24" (**fa testo il momento in cui la palla ha lasciato la mano(i) del tiratore;**
- la palla è in aria per un TL, quando un arbitro fischia per una qualsiasi infrazione che **non** sia quella del tiratore;
- un giocatore commette un fallo su qualsiasi avversario, mentre la palla è in controllo di un avversario che è in atto di tiro a canestro su azione e che finisce il suo tiro con un movimento continuo iniziato prima che il fallo sia avvenuto.

Questa regola non si applica ed il canestro viene annullato se:

- dopo il fischio dell'arbitro, viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo;
- durante il movimento continuo di un giocatore in atto di tiro, suona il segnale di fine periodo (**un periodo o la gara terminano quando suona il segnale il segnale acustico del cronometro di gara**) oppure il segnale acustico dei 24" (**la squadra in controllo di palla deve effettuare il tiro entro ventiquattro secondi: durante il movimento continuo quel giocatore non ha ancora effettuato alcun tiro**)

La palla inoltre non diventa morta quando si trova in aria per un tiro a canestro su azione, suona la sirena dei 24" ed essa tocca solo il tabellone o non tocca niente (tiro corto) e un giocatore difensore ne prende un immediato e chiaro controllo.

5 INTERFERENZA SULLA PALLA

Premesso che un tiro a canestro su azione o un tiro libero **inizia** quando la palla lascia la mano(i) del tiratore e **termina** quando la palla: 1- entra nel canestro direttamente dall'alto, 2- non ha più la possibilità di entrare nel canestro, 3 -tocca l'anello, 4 -tocca il terreno, 5 -diventa morta, si ha una **“interferenza sul tentativo di realizzazione”** così viene chiamata l'interferenza sulla palla, da non confondere con l'interferenza sul canestro,

1° Durante un tiro a canestro su azione, quando un giocatore tocca la palla mentre questa è completamente sopra il livello dell'anello ed è **nella sua parabola discendente verso il canestro** (nell'attimo in cui la palla raggiunge l'apice della parabola di tiro può ancora essere toccata) **oppure dopo che ha toccato il tabellone** (non fa testo la parabola)

2° Durante un tiro libero, **quando un giocatore tocca la palla mentre questa è in volo verso il canestro e prima che abbia toccato l'anello** (pertanto sia in parabola ascendente che discendente)

Durante il tiro su azione, se la violazione è commessa da un **attaccante**, nessun punto deve essere assegnato. Se invece viene commessa da un **difensore**, alla squadra in attacco vengono assegnati tanti punti quanti ne prevede il tipo di tiro, un punto in caso sia stato effettuato un tiro libero, due in caso il tiro sia stato effettuato dall'area di tiro da due punti, tre in caso il tiro sia stato effettuato dall'area di tiro da tre punti.

L'attribuzione dei punti è da considerarsi come se la palla fosse entrata nel canestro.

Se l'interferenza sul tentativo di realizzazione viene commessa da un **difensore** durante un ultimo o unico tiro libero, ma sempre mentre la palla è in volo verso il canestro e non dopo che è rimbalzata su di esso, un punto verrà accordato alla squadra avversaria, seguito dalla sanzione del FT a carico del difensore.

Le restrizioni relative all'interferenza sul tentativo di realizzazione si applicano fino a che:

- la palla non ha più la possibilità di entrare nel canestro;
- la palla non abbia toccato l'anello.

Quando un arbitro fischia mentre la palla è nelle mani di un giocatore in atto di tiro a canestro, oppure in volo durante un tiro a canestro, o il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine di un periodo, mentre la palla è in volo per un tiro a canestro su azione **nessun giocatore dovrà toccare la palla dopo che la stessa ha toccato l'anello, mentre ha ancora la possibilità di entrare nel canestro** (è sulla verticale del canestro)

L'interferenza sia dell'attacco che della difesa per la sua valutazione comporta quasi sempre una difficoltà per l'arbitro in ragione della scarsa frequenza, ovviamente per alcuni tipi di campionato. Può accadere, pertanto che l'arbitro coda cui è demandato il controllo, non faccia mente locale a questa violazione, impegnato com'è nella individuazione di tutte le altre infrazioni, **CONCENTRAZIONE!**