

# REFEREEING

MAR 14 - N° 175

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

pg 2

PERSONALE **P** - P1-2-3  
(PERSONAL FOUL)

pg 3

ANTISPORTIVO **U1-2-3**  
(UNSPORTSMANLIKE FOUL)

pg 4

TECNICO **T2**  
(TECHNICAL FOUL)

pg 5

DA ESPULSIONE **D2-3**  
(DISQUALIFYNG FOUL)

FALLI

Nota: le lettere a stampatello (in rosso) vengono usate dal segnapunti sul referto di gara con l'eventuale pedice che indica il numero dei TL eseguiti.

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](mailto:munnu@hotmail.it) [giornalino.refereeing@gmail.com](mailto:giornalino.refereeing@gmail.com)

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

Il Basketball, nato come sport-gioco in cui erano proibiti i contatti fisici, si è trasformato in una disciplina che, al giorno d'oggi, concede veri e propri scontri fisici, e ciò senza che si tradisca lo spirito originario del gioco. Uno dei principi base stabiliti dall'ormai celebre James Naismith, considerato l'inventore di questo gioco, stabiliva che i giocatori non potessero **CARICARE, SPINGERE, SGAMBETTARE, TRATTENERE UN AVVERSARIO**. NB: correva l'anno 1891! Sull'ultima edizione del RT (29-04-2012) si ribadisce che "Un giocatore non deve: trattenere, bloccare, spingere, caricare, sgambettare o impedire l'avanzare di un avversario estendendo la sua mano, braccio, gomito, spalla, fianco, gamba, ginocchio o piede, né piegando il suo corpo in una posizione 'non naturale' (fuori dal suo cilindro) né praticare un gioco duro o violento" Art 34.1.1

Le puntualizzazioni odierne sono assolutamente necessarie, data l'evoluzione continua del gioco (conseguentemente dei Regolamenti) e la complessità oggettiva delle partite in cui atleti di oltre due metri di altezza per più un quintale di peso lanciati a velocità da centometristi in uno spazio ristretto (m28 x m15) che saltano a tre metri e oltre di altezza per strapparsi l'un l'altro il pallone o per farlo entrare in un anello di appena 45 cm di diametro. L'aumento della fisicità e della stazza dei giocatori e, soprattutto, la rapidità del gioco sono i fattori che determinano una certa difficoltà nell'applicazione delle Regole sui falli ma soprattutto la delicata necessità di scelta del limite del fallo (fischiare/non fischiare) osservando un contatto fra due avversari. Un arbitro del tempo di Naismith non aveva certamente necessità di conoscere i principi di uno di oggi, e fin dagli anni 50 del secolo scorso, **deve** obbligatoriamente apprendere e inserire nel suo bagaglio tecnico: principio del Cilindro e della Verticalità, Posizione legale di difesa, Marcamento di un giocatore che controlla/non controlla la palla, Giocatore in aria, Blocco, Sfondamento, Hand checking, Gioco del Post, Marcamento illegale da dietro, oltre alle classiche Trattenute e Spinte. Tenuto conto, in una frazione di secondo, di tutti i su citati principi l'arbitro decide di fischiare/non fischiare! Non è difficile ma ci vuole costanza, applicazione, e... una premessa incontrovertibile: un arbitro odierno deve essere un "atleta" capace di correre e di muoversi con continuità nel corso della gara senza pause e senza denotare affaticamento. Deve essere anche capace di effettuare movimenti come quelli dei giocatori: Posizione fondamentale, Corsa cestistica, Cambi di Velocità e/o di Senso, Reattività, Arresto, ecc. Solo conoscenze tecniche complete, unitamente all'optimum nella preparazione fisico-atletica, possono permettere una buona prestazione arbitrale, si badi bene, a partire dalle partite giovanili fino ai massimi livelli.

MEMORANDUM: situazioni nelle quali un fischio arbitrale di fallo personale non deve mai mancare. Ad esempio **non è ammissibile premiare un attaccante che:**

- **cerca il contatto;**
- **usa le braccia o le gambe, allargandole, per crearsi uno spazio maggiore (pushing off)**
- **mette due mani addosso ad un difensore in posizione legale di difesa;**
- **è responsabile di sfondamento durante il cosiddetto "pass and crash"**
- **avvinghia o aggancia con un braccio o con un gomito il difensore.**

NB: le situazioni devono sempre essere valutate in funzione dell'eventuale utilità conseguita.

Il fallo antisportivo fino al 1990 era denominato molto semplicisticamente Fallo Intenzionale. Il RT di quell'anno infatti specificava chiaramente: "si tratta di un fallo che, a parere dell'arbitro(sic!) viene commesso "DELIBERATAMENTE" e aggiunge "un giocatore, che commette ripetuti falli intenzionali, può essere espulso dal gioco" Già nel 1994 però compare la denominazione di Fallo Antisportivo con la spiegazione che **l'arbitro deve giudicare solo l'azione** ma non si pronuncia sul numero di falli antisportivi che deve commettere un giocatore per essere espulso, lasciando ancora all'arbitro il potere di...decidere. Nel RT del 2004 tuttavia è stabilito con apposito Articolo: "un giocatore deve essere espulso quando gli vengono addebitati due (2) falli antisportivi"

La premessa ci permette di capire fino in fondo **la Regola attuale che preserva il basket dal gioco duro e intimidatorio**: infatti punisce pesantemente i giocatori che non effettuano tentativi legittimi di giocare direttamente la palla disattendendo così lo spirito e l'intendimento delle Regole.

Un fallo è antisportivo Art 36.1.3 se un giocatore:

- **non sta effettuando alcun tentativo di giocare la palla** e avviene un contatto (tenta di rubare con impetuosità e irruenza la palla da sinistra ad un avversario che la controlla/ palleggia con la mano destra)
- nel tentativo di giocare la palla, **provoca un contatto eccessivo** (non permette di realizzare punti, con un fallo duro, ad un avversario che si appresta a depositare la palla nel canestro)
- **provoca un contatto con un avversario da dietro o lateralmente nel tentativo di bloccare un contropiede e non c'è alcun avversario tra l'attaccante e il canestro** (può essere fischiato solo dall'attimo di inizio della "fuga" sino al momento in cui il contropiedista raccoglie la palla per il terzo tempo)

**Se invece un giocatore commette un fallo, mentre sta effettuando un legittimo tentativo di giocare la palla (gioco normale) il fallo non è antisportivo (due giocatori si tuffano sopra una palla vagante e avviene un contatto, anche duro)**

Abbiamo citato gli esempi di fallo antisportivo che si verificano più frequentemente ma, chiaramente in ogni gara si verificano altre situazioni nelle quali un UF è cosa buona e giusta.

NB: se un giocatore viene espulso a causa del suo 2° UF, questo deve essere l'unico fallo ad essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione Art 36.2.4 Il RT protegge la squadra del giocatore che subisce, sul terreno, una pesante penalizzazione (2 TL + Possesso) e non può essere gravata di ulteriori sanzioni che potrebbero influenzare il risultato della gara. Se il reo va in escandescenze contro gli arbitri, essi devono solo riferire l'accaduto dettagliatamente sul rapporto arbitrale: il compito di decidere spetta al Giudice Sportivo. Il fallo antisportivo non è certamente una situazione tecnica semplice, ma avendo ben chiari i principi, occorre interpretare coerentemente durante l'intero arco della gara le varie situazioni in funzione del tipo di gara e della sua importanza, giudicando soltanto l'azione. Ricordiamo infine che un UF va fischiato solo sul terreno di gioco, a palla viva e cronometro in movimento.

Il dizionario Devoto-Oli alla voce Fallo Tecnico riporta testualmente: “in alcuni sport, tipo di fallo decretato contro un giocatore o un allenatore responsabili di ‘comportamento’ non regolamentare” Il RT Art 38.3.1 ribadisce: “**un fallo tecnico** di un giocatore o del personale della panchina **è un fallo di natura comportamentale che non implica un contatto**”

I giocatori non possono: - ignorare i richiami effettuati dagli arbitri, - entrare a contatto (*gridando loro in faccia o gesticolando senza mettere mai, le mani addosso*) in modo irrispettoso con nessuno dei componenti la squadra arbitrale o con il personale sulla panchina della squadra, - rivolgersi in modo irrispettoso agli arbitri al commissario agli UdC o agli avversari, - usare un linguaggio o gesti tali da offendere o provocare gli spettatori, - innervosire un avversario o ostruirne il campo visivo agitando le mani davanti agli occhi, - agitare eccessivamente i gomiti (*senza colpire*) - ritardare il gioco toccando deliberatamente la palla dopo che essa è passata attraverso il canestro, - ritardare il gioco non permettendo di effettuare prontamente una rimessa in gioco, - cadere a terra per simulare un fallo, - aggrapparsi all'anello in modo tale che il peso del giocatore sia sostenuto dall'attrezzo, a meno che egli lo faccia momentaneamente dopo una schiacciata o, a giudizio dell'arbitro, stia cercando di evitare un infortunio a se stesso o ad altro giocatore, - commettere (da parte di un difensore) un'interferenza sul tentativo di realizzazione durante l'ultimo o unico TL. Deve essere assegnato un (1) punto alla squadra un attacco oltre alla sanzione di TF addebitato al difensore (*solo nel caso in cui l'interferenza venga commessa durante il volo della palla e prima che tocchi eventualmente l'anello*) Gli istruttori raccomandano vivamente e...giustamente di: - usare per primo, sempre, l'arbitraggio preventivo, - utilizzare dopo, sempre, la scaletta dei provvedimenti disciplinari (suggerimento volante, richiamo ufficiale, TF) Infatti per i falli tecnici in situazione di gioco: simulazione, ritardo volontario (allontanamento della palla - impedire una rimessa) uso ravvicinato dei gomiti per intimidire l'avversario, aggrapparsi all'anello, l'arbitro deve utilizzare i richiami secondo la scaletta, senza necessariamente giungere ad un provvedimento drastico. Non si possono pertanto dare TF a destra e a manca per una infrazione che sia lieve o non appena il comportamento non regolamentare si verifica per la prima volta. Occorre che gli arbitri facciano capire, senza che rimanga alcun dubbio a tutti i partecipanti e al pubblico, quello che è concesso e che non permetteranno mai, invece, ciò che non è consentito.

**Ricordiamo che se il TF è commesso: - da un giocatore**, gli deve essere addebitato sul referto di gara (T2) come un (1) fallo del giocatore e **deve essere conteggiato tra i falli di squadra**; mentre invece, - **se è commesso dal personale della squadra in panchina o dall'Allenatore** deve essere addebitato, sempre un TF all'Allenatore e **non dovrà essere conteggiato tra i falli di squadra**.

Ricordiamo altresì che l'allenatore deve essere espulso se gli vengono addebitati: - due (2) TF ('C') a seguito di suo personale comportamento antisportivo, - tre (3) TF siano essi tutti ('B') oppure uno di essi ('C') a seguito di comportamenti antisportivi da parte di altro personale di squadra in panchina (*pertanto anche dai sostituti che aspettano di andare sul terreno di gioco*). Se l'Allenatore viene espulso in seguito a quanto sopra questo deve essere l'unico fallo ad essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione

IL “Falto Squalificante” così era chiamato, ora “Da Espulsione” è un “**flagrante comportamento antisportivo**” tenuto da un giocatore o dal personale di squadra in panchina che deve essere sanzionato nel momento in cui viene commesso, col segnale N° 48, eseguito tempestivamente dall’arbitro che ha seguito tutta l’azione.

Gli espulsi (il regolamento è drastico) devono recarsi e rimanere negli spogliatoi per il resto della gara, oppure, a loro scelta, lasciare l’impianto Art 37.2.2 Una deroga è concessa dal C.I.A. secondo la quale gli espulsi possono andare in tribuna per continuare a seguire la gara, purchè in questa nuova situazione, non continuino ad importunare la squadra arbitrale o gli avversari, con loro personali plateali proteste, ingiurie, offese, ecc: gli arbitri, solo in questo caso, devono segnalare il comportamento dell’espulso sul rapporto di gara – il giudice deciderà QT N°3 D N°5 su disposizione della Corte Federale 28/3/2003. Non è semplice individuarlo se gli spettatori sono numerosi: pertanto occorre la collaborazione di tutti i componenti della squadra arbitrale.

Il DF può essere un fallo senza contatto (bestemmia, oltraggi, insulti plateali, ecc.) ed in tal caso i due (2) TL saranno affidati ad un avversario qualsiasi scelto dall’Allenatore (anche un sostituto in panchina che entra apposta sul terreno per l’esecuzione) mentre se il fallo è con contatto (sgambetto, spinta violenta, pugno sferrati contro un avversario, ecc.) i due (2) TL spettano al giocatore che ha subito il fallo: se questi non è fisicamente in grado di eseguirli devono essere effettuati, tassativamente, dal suo sostituto Art 19.3.8-1° pallino

Un Allenatore che è stato espulso deve essere sostituito dal Vice se già iscritto a referto (non può pertanto arrivare una persona non iscritta a referto prima dell’inizio della gara, dimostrare che è un Allenatore di quella squadra, andare in panchina e dirigere la squadra) Se nessun Vice – Allenatore è indicato a referto, l’Allenatore espulso sarà sostituito dal Capitano. Capita spesso, soprattutto nelle gare giovanili, che il Dirigente Accompagnatore, addirittura seduto al tavolo degli UdC, faccia le veci dell’Allenatore espulso: questo gli arbitri non lo devono consentire.

Vogliamo concludere il nostro excursus sui falli ricordando l’Appunto Tecnico del ST C.I.A. n° 131218 che stigmatizza la situazione secondo la quale (e succede purtroppo con discreta frequenza) dopo aver sanzionato un fallo che comporta l’esecuzione di TL (atto di tiro, bonus, falli U, falli D con contatto) il giocatore beneficiario non si presenti in lunetta, ma che i tiri siano eseguiti da un suo compagno appunto ‘non beneficiario’ guarda caso, il più bravo di quella squadra ai TL! Questo tentativo di ‘comportamento antisportivo’ può essere gestito se ancora la palla non è nelle mani del tiratore non beneficiario o se lo è interrompere subito il gioco: si spera che qualcuno della squadra arbitrale se ne accorga in tempo(!) Gli avversari però se ne rendono conto subito e allora bisogna porre rimedio per fare le cose giuste. La nota del CIA descrive, per prevenire qualsiasi errore ‘**le cose da non fare**’ e propone contemporaneamente ‘**le cose da fare**’. **Trattasi di un errore correggibile ma se nessuno se ne accorge e trascorre il tempo stabilito per la correzione (prima che la palla diventi viva, in seguito alla prima palla morta, dopo che il cronometro di gara sia stato azionato dopo l’errore) l’errore resta e non può essere corretto!** L’appunto CIA è corredato da 4 clips molto eloquenti: invitiamo tutti i nostri lettori a farne tesoro.