

REFEREEING

SET 14 - N° 179

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

NUOVE REGOLE

Anno sportivo 2014 – 2015

Pagine da 2 a 5

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 giornalino.refereeing@gmail.com

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

NUOVE REGOLE ANNO SPORTIVO 2014 – 2015 tratte dal Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro 2014 e dalle Interpretazioni Ufficiali FIBA 2014

CAMPO DI GIOCO

- Le linee dei semicerchi no-sfondamento sono parte delle aree di no-sfondamento (Art 2.4.7) Poichè la norma si applica quando un difensore ha un piede o ambedue a contatto con l'area di no-sfondamento (Art 33.10.3°pallino) ne consegue che con la nuova regola un difensore che prende un contatto sul tronco ed ha anche una piccolissima parte del tallone sopra la linea del semicerchio, e tutto il resto del piede fuori, è come se fosse all'interno. Pertanto in tali situazioni non ci sarà alcun fallo di sfondamento. Nelle In. Uff. FIBA la posizione dei piedi nel semicerchio dell'area di no-sfondamento è riformulata interamente nella Fig. 1 dell'Art 33-6

DIVISE

- Nell'abbigliamento i giocatori devono indossare pantaloncini che terminano sopra il ginocchio e le maglie possono essere contrassegnate con l'uso dei numeri 0 e 00 e da 1 a 99 Art 4.3.2-4°pallino.

GIOCATORI: INFORTUNIO

- I giocatori che sono stati indicati dall'Allenatore per il quintetto iniziale o che ricevono cure durante i Tiri Liberi possono essere sostituiti in caso di infortunio. In questo caso gli avversari hanno diritto a sostituire lo stesso numero di giocatori, se lo desiderano. Art 5.7

TEMPO DI GIOCO PUNTEGGIO PARI E TEMPI SUPPLEMENTARI

- Un intervallo di gioco inizia quando il segnale acustico del cronometro suona per la fine del periodo. Se A1 in atto di tiro subisce fallo da B1 contemporaneamente al segnale del cronometro per la fine del periodo e gli vengono assegnati 2 TL, l'intervallo di gioco inizierà dopo che i TL siano stati completati In.Uff.FIBA Art 8

INIZIO GARA

- Premesso che la gara non può iniziare se una delle due squadre non è presente sul terreno di gioco con 5 giocatori pronti a giocare, le In.Uff. FIBA precisano Art 9-3 e 4 che questo obbligo è valido soltanto per l'inizio gara. Se ciò dovesse accadere vicino al termine, ed una delle due squadre può schierare solo 4 giocatori sul terreno, la squadra avversaria non può, dimostrando fair play, giocare con altrettanti 4 giocatori avendo la possibilità di schierarne 5!

SALTO A DUE E POSSESSO ALTERNATO

- Una palla trattenuta si verifica quando due o più giocatori hanno una o ambedue le mani saldamente sulla palla. **Sarà fischiata sempre una palla trattenuta quando:** 1- A1 salta ma viene stoppato legalmente da B1 ed entrambi tornano sul terreno di gioco; 2- Uno dei due ritornando sul terreno atterra con un piede sulla linea perimetrale; 3- A1 salta dalla sua zona d'attacco, viene legalmente stoppato da B1 ma A1 atterra con un piede nella sua zona di difesa; 4- A1 con la palla tra le mani è in movimento continuo verso il canestro allo scopo di realizzare. In questo momento B1 mette le sue mani saldamente sulla palla e A1 compie più passi di quanti consentiti: nessun punto verrà assegnato e...ci sarà una palla trattenuta. In Uff FIBA Art 15

RIMESSA DA FUORI CAMPO

- In tutti i casi all'inizio di ogni periodo, che non sia il primo, il giocatore incaricato della rimessa mantiene il diritto di **passare la palla in qualunque punto del terreno di gioco**. Pertanto anche se si sposta, ovviamente nel rispetto delle regole della rimessa Art 17.3, **fa testo la posizione iniziale**.

SOSPENSIONI

- Le sospensioni che possono essere accordate a ciascuna squadra nella seconda metà della gara (3° e 4° Periodo) sono ancora tre, però **con un massimo di 2 di queste negli ultimi due minuti del 4° periodo** Art 18.2.5-2°pallino. Infatti **nel caso che una squadra non utilizzi la sua prima sospensione prima degli ultimi 2 minuti nel corso della seconda metà della gara, il segnapunti tratterà due linee orizzontali nella prima casella del secondo tempo della gara** Art B.7.2

PALLEGGIO

- Un giocatore che palleggia e compie un arresto, ma avendo perso l'equilibrio, senza muovere il piede perno tocca il terreno con la palla 1 o 2 volte oppure lancia la palla da una mano all'altra sempre senza muovere il perno, non ha ancora commesso violazione di passi** In.Uff.FIBA Art 24-4

PASSI

- Se un giocatore subisce fallo in atto di tiro, dopodichè realizza mentre commette una violazione una di passi, il canestro non è valido e saranno assegnati i tiri liberi In.Uff.FIBA Art 25-5

VENTIQUATTRO SECONDI

- L'Art 29 è stato riformulato per renderlo più chiaro nei suoi sottoarticoli tra i quali ne sono stati aggiunti due nuovi: il 29.2.2 che già veniva applicato così recita - **l'apparecchio dei 24" deve essere resettato a 24" ogni volta che una rimessa è concessa alla squadra avversaria** - dopo che il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo o una violazione (anche per palla fuori dal terreno) commessi dalla squadra in controllo di palla. L'Art 29.2.3-2°pallino invece è del tutto nuovo **"Dopo che la palla ha toccato il canestro avversario, l'apparecchio dei 24" dovrà essere resettato a 14", se la squadra che riconquista il controllo della palla è la stessa che ne aveva il controllo prima che la palla toccasse l'anello"** Artt. 29.2.3-2°pallino e 50.5-2°pallino. Le In.Uff. FIBA su questo argomento sono ricche di ben 14 esempi appunto sugli articoli citati!

RITORNO DELLA PALLA IN ZONA DI DIFESA

- A1 si trova a cavallo della linea centrale per iniziare il 2° periodo e passa la palla ad A2. Questi salta dalla sua zona d'attacco, acquisisce la palla mentre è in aria e ritorna sul terreno: a) con ambedue i piedi in zona di difesa; b) a cavallo della linea centrale; 3) a cavallo della linea centrale e poi palleggia, o passa la palla, nella sua zona di difesa. **Violazione della squadra A.** A1, infatti, saltando dalla sua zona d'attacco e prendendo la palla, mentre era in volo, ha stabilito il controllo per la sua squadra in zona d'attacco. In tutti i casi, atterrando nella sua zona di difesa ha determinato il ritorno illegale della palla in zona di difesa
- A1 è posizionato con ambedue i piedi in zona di difesa vicino alla linea centrale. Tenta un passaggio schiacciato per A2 il quale si trova ugualmente vicino alla linea centrale con ambedue i piedi in zona di difesa. Sul passaggio la palla tocca il terreno in zona d'attacco prima di toccare A2. **Azione legale.** Non è avvenuta alcuna violazione della palla in zona di difesa poiché nessun giocatore della squadra A, con la palla, è stato nella zona d'attacco. **Attenzione:** essendo la palla pervenuta nella zona d'attacco, il conteggio degli 8" si è interrotto nel momento in cui la palla ha toccato il terreno in zona d'attacco. **Un nuovo periodo di 8" sarà iniziato nel momento in cui A2 tocca la palla!**
- La squadra A è in controllo della palla in zona d'attacco, quando questa viene toccata da A1 e B1 contemporaneamente e poi finisce nella zona di difesa della squadra A dove viene toccata per primo da A2. **Violazione della squadra A che ha causato un illegale ritorno della palla in zona di difesa** In Uff FIBA Art 30

INTERFERENZA

- **Un tiro a canestro su azione di A1**, nella sua parabola discendente e completamente sopra il livello dell'anello, **è toccato contemporaneamente da A2 e B2**. Il tiro entra. Sia che la palla entri o non entri nel canestro nessun punto sarà assegnato. Infatti se le infrazioni alla regole avvengono approssimativamente allo stesso tempo e una delle sanzioni è l'annullamento del canestro, questa sanzione prevale. Pertanto nessun punto assegnato e...situazione di salto a due per proseguire. In Uff FIBA Art 31

DOPPIO FALLO

- Affinchè 2 falli siano considerati come doppio fallo sono necessarie le seguenti condizioni: **Ambedue: a) siano falli dei giocatori, b) coinvolgano un contatto fisico, c) siano tra avversari, d) siano commessi approssimativamente nello stesso momento.** Se in ognuna delle 3 situazioni sono fischiati dei falli personali si tratta sempre di doppio fallo. Se invece, dopo un rimbalzo A1 insulta verbalmente B1 che reagisce colpendo A1 con un pugno, approssimativamente nello stesso tempo. Si deduce che: A1 ha commesso fallo tecnico (non c'è contatto) mentre B1 fallo da espulsione (c'è il contatto). Pertanto questo non è doppio fallo. Il gioco riprende con 1 tiro libero per la squadra B, seguito da due tiri liberi più possesso per la squadra A In Uff FIBA Art 35

FALLO TECNICO

- **“Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara quando gli vengono addebitati 2 falli tecnici”** Per l’espulsione di un Allenatore restano inalterate le condizioni precedenti. Art 36.3.3 e .4 **Se un giocatore** o un Allenatore vengono espulsi a causa dei predetti articoli, **quel fallo tecnico deve essere l’unico fallo ad essere sanzionato** e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione (*se dovesse accadere qualcosa riportare esattamente i fatti sul rapporto di gara: il giudice sportivo provvederà*) Resta immutato che se il fallo tecnico è stato commesso da un giocatore gli deve essere addebitato personalmente e deve essere conteggiato tra i falli di squadra mentre se viene commesso dal personale della panchina, deve essere addebitato un fallo tecnico all’allenatore e **non** conteggiato tra i falli di squadra. **Ma...cambia la sanzione Art 36.4.2 “agli avversari deve essere assegnato solo 1 (uno) Tiro Libero seguito da una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa”** NB: per i falli antisportivi e da espulsione Art 37 e 38 restano invariate definizioni e sanzioni.

FALLO DA ESPULSIONE

- **Quando un giocatore viene espulso per una flagrante azione antisportiva senza contatto la sanzione è la stessa come per un fallo da espulsione con contatto. La sanzione è 2 TL e possesso per la squadra avversaria**
- **Quando un sostituto, un giocatore escluso o una persona al seguito della squadra viene espulsa e all’allenatore è addebitato un fallo tecnico, registrato come ‘B’ la sanzione è 1 (uno) Tiro Libero e possesso di palla per gli avversari** In Uff FIBA Art38

SITUAZIONI SPECIALI

- **Soltanto sanzioni uguali saranno compensate nell’ordine in cui si sono verificate.** Pertanto se:
a) B1 commette fallo antisportivo su A1 e dopo l’allenatore A e l’allenatore B commettono fallo tecnico, le sanzioni per i falli tecnici dopo la loro registrazione saranno compensate ed il gioco riprenderà con 2TL per A1 e possesso per la squadra A.
b) B1 commette fallo antisportivo su A1 su un tiro a canestro realizzato. Poi A1 commette fallo tecnico. Le sanzioni per il FU e per il FT (1 tiro libero più possesso di palla per ambedue le squadre) si cancellano l’un l’altra ed il gioco verrà ripreso con una rimessa da un punto qualsiasi della linea di fondo come dopo un canestro realizzato In Uff FIBA Art 42

SEGNALAZIONI ARBITRALI

- Sono state introdotte nuovi tipi di segnalazioni per permettere agli arbitri di essere più chiari nella comunicazione e descrive al meglio le azioni che vengono valutate sul campo: usate sempre la segnalazione più adatta al tipo di fallo! Inoltre ci sono novità anche per le segnalazioni dei numeri: ad esempio **la N° 26 per i numeri di maglia zero e doppio zero e la N° 27 per i numeri di maglia da 1 a 5.**

Buon inizio di campionato a tutti: Udc, Arbitri, Osservatori di qualsiasi categoria e, soprattutto, buon proseguimento sino alla fine.

La Redazione