

**SETTEMBRE 2008**  
**ANNO XII N° 113**



**BUONA STAGIONE  
SPORTIVA A TUTTI!**

**\* PAG. 2**  
**NUOVE REGOLE**  
**A.S. 2008-2009**

**\* PAG. 3**  
**VIOLAZIONI**

**\* PAG. 4**  
**CONTATTI**

**\* PAG. 5**  
**NORME**  
**COMPORTA-**  
**MENTALI**

# ARBITRO . . .

# UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET !

## MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

### SAPETE VOI?...che

...dal 1° settembre 2008 sono in vigore le nuove regole FIBA? Sicuramente sì, se avete partecipato ad uno delle centinaia di raduni che si sono tenuti e che ancora sono in corso ovunque.

Noi qui vogliamo solo ricordarvi, quando arbitrate, di far mente locale a:

- 1°- le T-shirt sotto la maglia dei giocatori sono del tutto abolite
  - 2°- durante i time-out la posizione è uguale a quella del pre-gara
  - 3°- lo **scivolare** sul terreno da parte di un giocatore mentre trattiene la palla in mano non costituisce violazione. NB: rotolarsi o tentare di alzarsi da terra con la palla in mano è sempre violazione
  - 4°- lanciare la palla contro il tabellone (ma non per un tiro) è equiparato ad un (1) palleggio
  - 5°- durante un'azione di palleggio la palla è da considerarsi nella zona d'attacco quando **ambidue i piedi** del palleggiatore **e la palla** sono a contatto con la zona d'attacco.
- NB: questo è valido per il palleggiatore solo fino a che egli sia in palleggio
- 6°- un giocatore che salta con entrambi i piedi in attacco, **acquisisce un "nuovo controllo** alla sua squadra, **mentre è in aria**, può atterrare nella propria zona di difesa senza commettere violazione
  - 7°- un giocatore commette **interferenza** sulla palla (non più solo violazione) in tutti i casi in cui, con la mano, attraversi il canestro da sotto e tocchi la palla (assegnare 2 o 3 punti!)
  - 8°- i comportamenti antisportivi dei giocatori devono essere costantemente controllati dagli arbitri. Se è stato fatto un richiamo ufficiale, al ripetersi dello stesso comportamento, **deve** essere sanzionato fallo tecnico
  - 9°- quando un giocatore tenta di ottenere per la sua squadra un vantaggio antisportivo (non far partire il cronometro di gara **deve** essere sanzionato un fallo antisportivo senza che un richiamo debba essere proposto
  - 10°- se il difensore causa con un avversario un contatto da dietro o lateralmente, in un tentativo di fermare un contropiede, e non vi siano avversari tra l'attaccante ed il canestro, tale contatto **deve** essere giudicato come antisportivo
  - 11°- ad un giocatore che agita in maniera eccessiva i gomiti per intimidire l'avversario che lo marca aggressivo **potrà** essere sanzionato un fallo tecnico. NB: "**potrà**"!

PS: nei prossimi numeri approfondiremo tutte le novità.



Tutti coloro che volessero contribuire con articoli inerenti l'attività arbitrale o per considerazioni e commenti, possono inviare informazioni attraverso questi recapiti a:  
Giovanni Raimondo (responsabile del giornalino, GAP di Ragusa)  
cell. 349.5855656  
e-mail  
munnu@hotmail.it  
wilzzz@hotmail.it



NB: il giornalino può essere inviato via e-mail previa comunicazione dell'indirizzo di posta elettronica

## AGLI ARBITRI

AmMESSO e non concesso (con le dovute eccezioni) che abbiate “*metabolizzato*” le Nuove Regole 2008/’09 (non è semplice a meno che, nel pre-campionato, non vi siate recati nelle palestre in cui le squadre si allenano e non abbiate lì arbitrato, applicandole) noi, preoccupati della evenienza che nelle prime partite ufficiali siate concentrati sulle Nuove Regole e che...vi sfuggono le vecchie, vi proponiamo qui un ripasso, veloce e stringato per ovvie esigenze di spazio, delle vecchie Regole che avete dimenticato (speriamo di no) a causa delle lunghe vacanze estive.

### VIOLAZIONI

- **SALTO A DUE:** ...l’arbitro libero controlli scrupolosamente la perpendicolarità del lancio della palla e, se uno dei due battitori la colpisce in fase ascendente, fischi prontamente la violazione...
- **PALLA FUORI CAMPO:** ...l’arbitro di competenza sia perspicace, concentrato, attento nella individuazione del giocatore responsabile dell’uscita e sicuro (senza titubanze), nell’indicare la squadra cui spetta la successiva rimessa in gioco...
- **GIOCATORE FUORI CAMPO:** ...l’arbitro di competenza indichi con precisione il punto della linea di delimitazione che il giocatore in possesso di palla ha toccato, e pretenda che la successiva rimessa in gioco avvenga esattamente da quel punto...
- **COME SI GIOCA LA PALLA:** ...non è consentito calciare o colpire la palla **deliberatamente** con qualsiasi parte della gamba o col pugno. Massima attenzione alla volontarietà...
- **RIMESSA IN GIOCO DA FUORI CAMPO:** ...non è consentito al giocatore incaricato della rimessa, di muoversi di una distanza totale superiore ad un metro, lateralmente in una o ambedue le direzioni dal punto indicato per la rimessa prima o durante il rilascio della palla...Eccezione: dopo un canestro su azione o ultimo tiro libero realizzato. NB: l’eccezione si applica anche quando l’arbitro consegna la palla o la mette a disposizione del giocatore che effettua la rimessa dalla linea di fondo, dopo una sospensione o una qualsiasi interruzione del gioco a seguito di un canestro...
- **PALLEGGIO:** ...una presa difettosa all’inizio o alla fine di un palleggio non costituisce un palleggio. Ne consegue che se la presa difettosa si verifica all’inizio, il giocatore può palleggiare; se invece si verifica alla fine egli non può più palleggiare, ma non ha commesso alcuna violazione!...
- **PASSI.** ...stabilito con certezza matematica il piede perno, fischiare se, e solo se, siete sicuri al 100% della violazione. Nel dubbio, si assolve!...
- **TRE SECONDI:** ...fischiate solo se una squadra è in attacco, è in possesso di una palla viva, il cronometro di gara è in movimento ed uno dei suoi giocatori staziona effettivamente più di tre secondi nell’area senza tentare di uscire dalla stessa...
- **CINQUE SECONDI:** ...contare (senza accelerazioni!): 1) in campo, quando un giocatore in possesso di palla, marcato da vicino da un avversario, non passa, non tira, non palleggia; 2) fuori campo, quando il giocatore incaricato della rimessa ha la palla a sua disposizione...
- **OTTO SECONDI:** ...una palla viva deve arrivare dalla zona di difesa di una squadra nella sua zona d’attacco, entro 8”: se ne sono passati 9, c’è violazione! (*Aiutarsi col cronometro dei 24”!*)...
- **VENTIQUATTRO SECONDI:** ...quando viene fischiata la violazione la rimessa in gioco per gli avversari deve avvenire dal punto più vicino a quello in cui è stata commessa l’infrazione...
- **INTERFERENZA SUL TENTATIVO DI REALIZZAZIONE** durante un **tiro a canestro su azione:** ...quando un giocatore tocca la palla mentre questa è completamente sopra il livello dell’anello, è in parabola discendente, ha toccato il tabellone...
- **INTERFERENZA SUL CANESTRO** durante un **tiro su azione:** ...quando il tocco e la conseguente vibrazione del canestro o del tabellone, provocate da un giocatore, sono effettivamente la causa della mancata entrata o dell’uscita della palla dal canestro...
- **VIOLAZIONE SUL TIRO LIBERO REALIZZATO:** .. se un compagno di squadra del tiratore entra in campo prima che la palla ha lasciato le mani del tiratore, la rimessa in gioco per la squadra avversaria deve essere effettuata sul prolungamento della linea di tiro libero e non da fondo campo...

## CONTATTI

In ogni partita ce ne sono tanti: quali fischiare e quali lasciar correre? Questo è il problema! Proviamo a evidenziarne alcuni, a nostro avviso molto frequenti:

- **MARCAMENTO DI UN GIOCATORE IN ATTO DI TIRO:** ...quando un giocatore manifesta la sua intenzione di tentare un tiro a canestro (lo deve fare entro 24"!), prende la palla saldamente in mano (i) e muove le braccia generalmente verso l'alto. Questo gesto termina quando la palla lascia la sua mano (i) e, nel caso di un *tiro in sospensione*, quando entrambi i piedi sono tornati a contatto col terreno. Durante l'atto di tiro egli può uscire dal suo cilindro ma se provoca un contatto illegale (allontana con un braccio il suo marcatore) egli deve essere sanzionato di fallo. Se però è un avversario ad entrare nel suo cilindro, quest'ultimo deve intervenire solo sulla palla (tentativo di stop-pata). Se riesce nel suo intento (lasciar correre il contatto veniale che egli provoca nello slancio dopo aver stoppato la palla) l'azione è corretta; ma se, prima di arrivare sulla palla provoca un contatto (soprattutto sulle braccia o sulle mani del tiratore) egli è in fallo (il giocatore al tiro va sempre protetto!)....

- **MARCAMENTO DI UN GIOCATORE IN CONTROLLO DI PALLA:** ...quando un giocatore è in controllo di palla (ad esempio quando avanza palleggiando) deve sempre aspettarsi di essere marcato e quindi deve essere pronto a fermarsi o a cambiare direzione ogni qualvolta che un avversario assume una posizione legale di difesa davanti a lui, persino se ciò è fatto entro una frazione di secondo. Il difensore che non causa contatto, prima di assumere la posizione, non commette ovviamente alcun fallo; ma se egli assume la posizione legale di difesa (piedi a terra, fronte all'avversario) occorre individuare in quale parte del corpo avviene il contatto. Tutti sanno che se il difensore prende il contatto sul tronco non deve essere sanzionato di fallo; sarà invece il giocatore con la palla a incorrere in fallo di sfondamento (attenzione alle simulazioni!)....

- **MARCAMENTO DI UN GIOCATORE CHE NON HA IL CONTROLLO DELLA PALLA:** ...un giocatore attaccante, senza palla, può muoversi liberamente nella zona del campo che non sia occupata da un altro giocatore. Un difensore, non appena ha assunto una posizione iniziale di difesa legale, può muoversi per marcare l'attaccante, anch'egli senza palla; può anche girarsi o portare le sue braccia davanti e vicino al suo corpo, sempre all'interno del suo cilindro, per evitare un infortunio (in campo non ci sono statue!). Se egli ha anche individuato la direzione di spostamento dell'avversario ed ha dato a quest'ultimo il tempo o la distanza sufficiente a fermarsi o a cambiare direzione non ha commesso alcun fallo. Incorre in un sicuro fallo se nella situazione di cui sopra, impedisce all'attaccante di oltrepassarlo utilizzando le sue braccia, le spalle, i fianchi o le gambe. Ovviamente l'arbitro, per cogliere queste posizioni deve controllare i due contendenti e, ponderata la situazione, fischiare in caso di inadempienza del difensore (sembra facile)...

- **BLOCCO:** ...è portato nel tentativo di ritardare o addirittura di impedire ad un avversario che non ha la palla di raggiungere una posizione per lui migliore. Deve essere fatto in modo tale che il bloccante, nel momento in cui avviene il contatto, sia fermo. Se l'avversario intuisce ed è capace di evitarlo cambiando anche di poco direzione, il bloccante non può muoversi dal posto in cui aveva fissato il suo blocco (attenzione perché si tratta di una frazione di secondo). I blocchi in tutte le partite si verificano ad ogni azione e nella stessa azione più di uno (vigili e pronti ad osservarli e sanzionarli se illegali)...

- **TOCCARE UN AVVERSARIO CON MANI O BRACCIA.** ...toccare un avversario non è di per sé necessariamente un fallo; se però il toccare limita in qualche modo la libertà di movimento dell'avversario, tale contatto è un fallo. In una situazione in cui la mano o il braccio esteso del difensore o, si badi bene, dell'attaccante, sono posti su di un avversario con o senza palla, e ne rimangono a contatto, impedendogli in pratica di avanzare, occorre che l'arbitro, individuata l'azione illegale fischi un fallo. Attenzione ai giocatori esperti, che per innervosire un avversario, consapevoli che il semplice tocco non costituisce fallo, *punzecchiano ripetutamente*, il proprio marcatore. L'arbitro attento, accortosi per tempo (si spera), stronchi in qualsiasi modo tale situazione che, a lungo andare, può condurre ad un aumento del gioco sporco.....

## NORME COMPORTAMENTALI

- In una gara ci sono gli arbitri per far rispettare le Regole del gioco a tutti i partecipanti. Ma ancor prima di farle rispettare agli altri, gli arbitri stessi devono rispettare le Regole Federali.
- E' indispensabile non dare mai vantaggi a nessuno né sul piano tecnico, né amministrativo poiché automaticamente si rompe quel delicato *equilibrio* che ci deve essere in una gara. Infatti se qualcuno si procura un vantaggio qualcun altro subirà uno svantaggio.
- Affrontare ogni situazione senza mai perdere il controllo di se stessi. Al contrario bisogna far comprendere ai partecipanti alla gara che tutte le decisioni sono prese nel rispetto delle Regole per entrambe le squadre.
- Esigere il rispetto reciproco fra tutti gli addetti ai lavori; non accettare mai scorrettezze verbali e maleducazioni tra i contendenti in campo e tra le panchine.
- Essere sempre cortesi ed educati.
- Avere sempre una risposta breve e sintetica, ma efficace, a quelle domande che vi vengono poste durante la gara.
- Un dialogo educato e corretto tra arbitri, UdC, allenatori e giocatori al termine della gara, specie nei campionati giovanili, per un confronto di idee e opinioni, è sempre ben accetto.
- Arrivare un'ora prima dell'inizio della gara rende già tutto l'ambiente e gli arbitri stessi più tranquilli e sereni. La scaletta delle incombenze e delle operazioni da svolgere è abbastanza lunga. NB: vi è compreso il riscaldamento pre-gara degli arbitri.
- Nei 20 minuti che precedono l'inizio della gara controllare attentamente il riscaldamento dei giocatori per garantirne il corretto svolgimento e per evitare che qualche giocatore, per un eccesso di goliar-dia rompa una delle attrezzature indispensabili ritardando così l'inizio gara.
- Uniformi nel metro per tutta la gara: saper prendere decisioni identiche in situazioni simili, senza che fattori esterni (tempo di gioco, punteggio, rumore nel palazzo, stanchezza mentale dovuta a scadente preparazione fisica, ecc) vadano a interferire con la corretta decisione arbitrale, è un obiettivo da raggiungere in ogni gara.
- Svolgere il proprio lavoro con serenità, umiltà, giusto coraggio, massima onestà, anche quando tutto intorno è caos, è alla base di ogni arbitraggio.
- Ricordare sempre e mettere in pratica i *fondamentali arbitrali*:  
CORRERE: chi non corre non può arbitrare  
MUOVERSI: secondo una certa tecnica e una certa tattica  
VEDERE: chi non vede non può arbitrare  
FISCHIARE: superare la paura ed imparare l'uso del fischietto  
SEGNALARE: saper usare il proprio linguaggio.
- Compilare il rapporto arbitrale descrivendo solo i fatti avvenuti senza addolcire o calcare la mano e senza esprimere, in nessun caso, opinioni personali. Il primo arbitro è responsabile ma non deve compilarlo da solo quando è a casa sua. Insieme al suo collega e, nel caso di situazioni oscure agli arbitri, consultando i colleghi UdC
- Comunicare a chi di dovere il risultato della gara e, nel caso di partita movimentata, i fatti accaduti tramite i moderni sistemi di comunicazione in tempo reale.
- Inviare tutta la documentazione cartacea, in tempo utile, all'Ente Organizzatore è l'ultimo atto della gara arbitrata.

I nostri lettori più esigenti storceranno il naso nel leggere i contenuti di questo giornalino d'apertura del nuovo anno sportivo 2008/2009. Gli argomenti infatti sono triti e ritriti e nulla aggiungono alle conoscenze già acquisite da ciascun arbitro. Il nostro intento è solo quello di far ritornare nella mente di ognuno questi principi fondamentali che erano stati accantonati nel periodo estivo. Nei prossimi numeri, come già preannunciato, procederemo pubblicando approfondimenti monografici su ciascuno dei temi proposti.