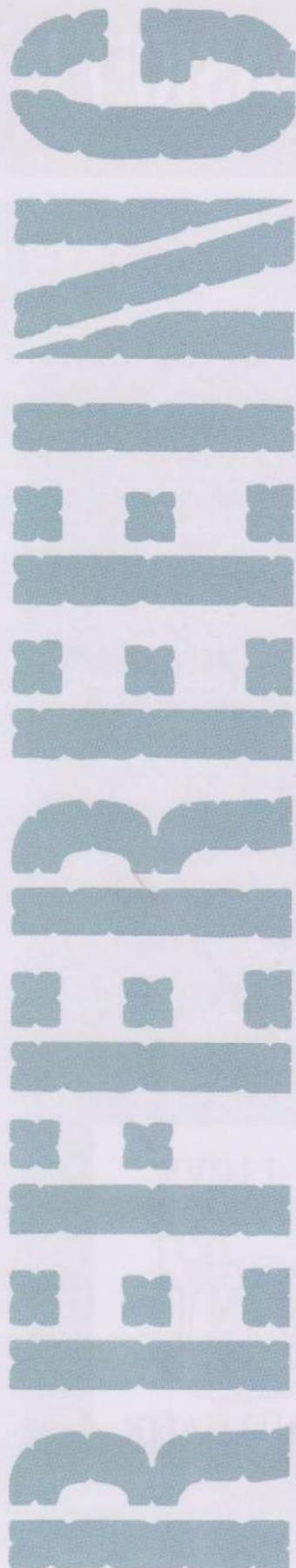
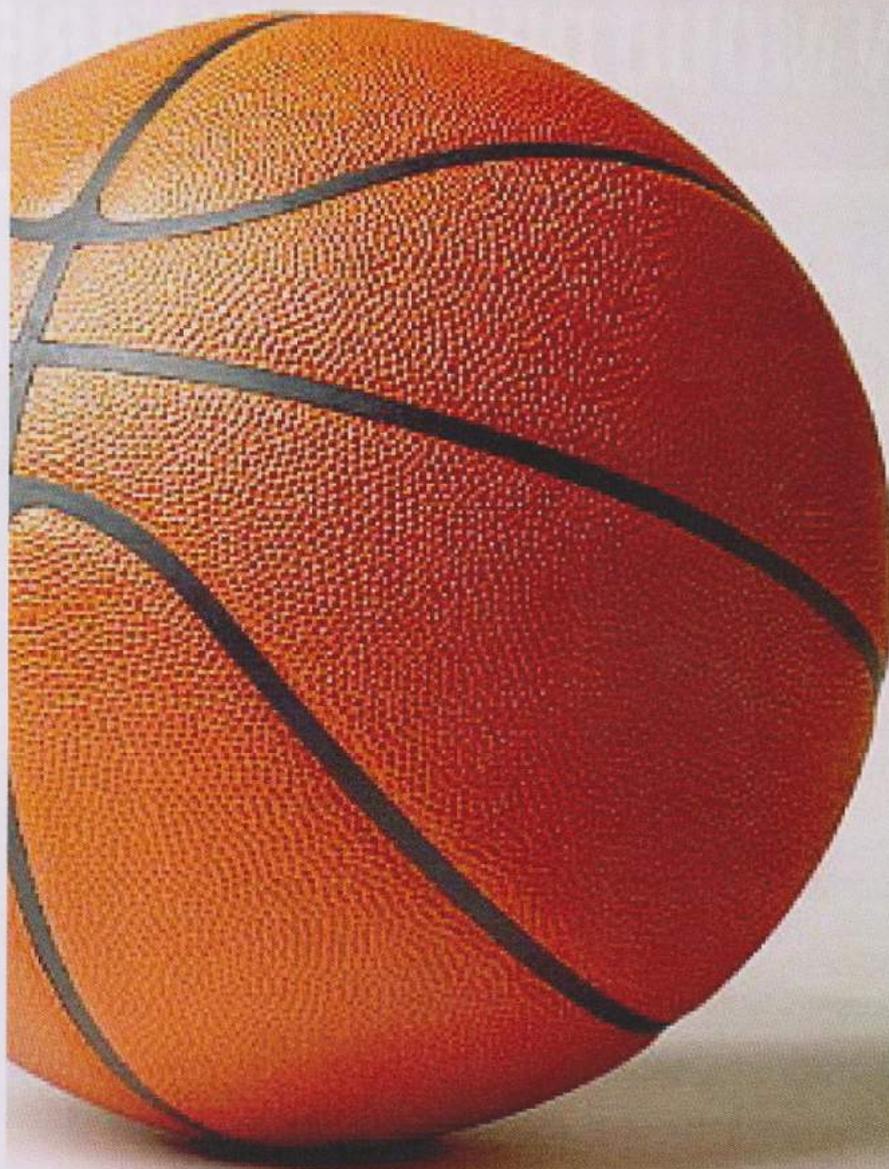


GENNAIO 2007  
ANNO XI N° 96

FEDERAZIONE  
ITALIANA  
PALLACANESTRO



\* PAG. 2  
SAPETE VOI?

\* PAG. 3  
PERCHE'  
L'ARBITRO  
FISCHIA...

\* PAG. 4  
PROMEMORIA  
PER I  
COMMISSARI  
REGIONALI

\* PAG. 5  
"IMMEDIATEZZA"  
E/O  
"LENTEZZA"  
NEI FISCHI

# ARBITRO...

# UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET!

## MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

### SAPETE VOI?...

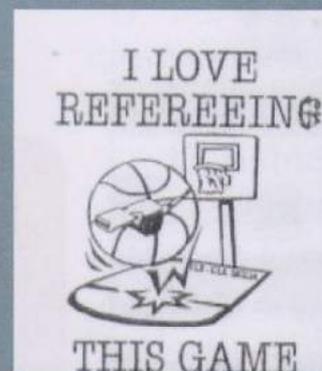
- Mantenere la disciplina
- Non eccedere con i provvedimenti disciplinari
- Anticipare i problemi
- Usare i richiami al momento opportuno
- Instaurare un dialogo costruttivo con tutti
- Sanzionare le "punizioni" nell'istante giusto
- Non trasformare in "boomerang" i falli tecnici
- Sopportare le proteste non plateali
- Interpretare le reazioni di giocatori e allenatori
- Essere capaci di "accomodare" una reazione istintiva senza "appesantire" la gara
- Intervenire subito nel modo più appropriato
- Prevenire le reazioni dei giocatori dovute ai continui contatti di cui necessita il gioco
- Frenare "l'impeto" degli allenatori
- Proteggere gli UdC
- Intuire i gesti che mettono in cattiva luce l'operato arbitrale
- Distinguere una infrazione disciplinare involontaria da una volontaria
- Percepire un comportamento antisportivo (NB: comportamento e non fallo )

In poche parole, permetteteci l'inglesismo

**... AVERE "FEELING" CON LA GARA?**

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](mailto:munnu@hotmail.it)  
[wilzzz@hotmail.it](mailto:wilzzz@hotmail.it)



## **PERCHE' L'ARBITRO FISCHIA, GIOCATORE FUORI CAMPO PALLA FUORI CAMPO**

Il campo di gioco del basket (m 28 x m 15) viene misurato dai bordi interni delle linee perimetrali. Pertanto un giocatore che "pesta" una delle linee di delimitazione (laterali o di fondo) viene considerato fuori dal rettangolo (Violazione: palla agli avversari).

Inoltre un giocatore viene giudicato fuori campo quando una qualsiasi parte del suo corpo tocca il terreno o qualsiasi altro oggetto che non sia un giocatore sopra o all'esterno delle linee di delimitazione.

Un bel gesto atletico, che non costituisce violazione, è quello per cui un giocatore, saltando con i piedi da dentro il campo, riesce a rimandare all'interno dello stesso una palla che sta uscendo dal rettangolo di gioco, toccandola prima che egli stesso ricada con i piedi fuori campo!

La palla, invece, viene considerata fuori campo quando tocca: un giocatore o qualsiasi altra persona che si trovi al di fuori del terreno di gioco;

Il terreno o qualsiasi altro oggetto sopra o all'esterno delle linee di delimitazione;

I sostegni del tabellone, la loro parte posteriore o qualsiasi altro oggetto al di sopra del campo di gioco (ad esempio il tetto della palestra).

NB: la palla che colpisce la parte superiore, laterale, inferiore del tabellone e ricade dentro il campo è ancora giocabile. E' altresì giocabile la palla che colpisce il ferro o la parte superiore del tabellone e ricade dentro il campo passando da dietro il tabellone, naturalmente sen-

za toccare i sostegni dello stesso apparecchio dei 24" collocato sui sostegni del canestro.

Quando la palla esce dal terreno di gioco, responsabile della sua uscita, è l'ultimo giocatore che l'ha toccata, o che è stato toccato dalla stessa, prima che uscisse dal campo. Alcuni giocatori quando sono vicini alle linee, e sono marcati forte, lanciano la palla volontariamente contro il corpo di un avversario per riottenerne il possesso! Se riescono nell'intento riconquistano la palla!

Se la palla esce dal campo toccando qualsiasi altra cosa che non sia un giocatore (ad esempio l'arbitro) responsabile è sempre l'ultimo giocatore che l'ha toccata.,

Se la palla esce dal campo dopo aver toccato o essere stata toccata da un giocatore che si trova sopra o all'esterno delle linee di delimitazione, questo giocatore è responsabile dell'uscita della palla. Agli arbitri a volte, riesce oggettivamente difficile individuare con assoluta precisione il responsabile dell'uscita della palla dal campo. Infatti è stato istituito l'uso dell'Instant replay, limitato al campionato maggiore e solo per le gare di playoff per l'assegnazione dello scudetto. Si tratta di un aiuto tecnologico cui si può ricorrere, nei casi dubbi, con rigide e precise regole, come chiaramente si intuisce, perché altrimenti la partita sarebbe continuamente interrotta, per individuare con certezza l'ultimo giocatore che ha toccato la palla.

Tutte le volte che la palla esce fuori dal campo, con le regole di cui sopra, l'arbitro fischia e assegna una rimessa in gioco,

da fuori campo, alla squadra avversaria, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

Una recentissima regola, permette di considerare in campo un giocatore che, durante una situazione di palla trattenuta, si sposta fuori dal campo con una parte del suo corpo. Poiché è considerato ancora in campo si verifica, invece, in tale situazione, uno stato di salto a due; l'arbitro si attenga alle disposizioni relative al possesso alternato.

In certi momenti di una partita può accadere che un giocatore in possesso di palla viene "chiuso" tra due linee di delimitazione (ad esempio uno dei quattro angoli della sua metà campo d'attacco) e da due o tre difensori. Non ha molte vie d'uscita! (un arbitro sia lì, a pochi passi). Una delle soluzioni è quella di lanciare la palla contro uno degli avversari e riottenerne il possesso. Se uno dei difensori ha un piede sulla linea, l'obiettivo è raggiunto; l'avversario è già fuori dal campo (pesta la linea!) quindi è responsabile dell'uscita della palla, perché è l'ultimo che l'ha toccata prima che uscisse.

Se però il nostro giocatore, che si è fatto chiudere, nel tentativo di liberarsi si sbilancia, tocca con la palla il suo avversario, che è fuori, viene egli stesso sanzionato di essere l'ultimo che ha toccato la palla (ha ancora la palla in mano) e lui stesso l'ha portata fuori! Quindi, palla persa!

**MASSIMA ATTENZIONE A :**  
**- GIOCATORE FUORI CAMPO**  
**- PALLA FUORI CAMPO!**

## PROMEMORIA PER I COMMISSARI REGIONALI

La gestione della freccia del possesso alternato è di competenza del segnapunti.

La segnalazione di sospensioni e sostituzioni è di competenza prevalente del segnapunti.

Se questi è impegnato in registrazioni a referto, la segnalazione può essere fatta sia dal cronometrista, sia dall'addetto ai 24".

Eccezioni:

\* In occasione di una richiesta di sospensione da parte della squadra che ha subito canestro, la competenza della segnalazione è del cronometrista.

\* Negli ultimi due minuti del 4° periodo e di tutti i supplementari, in caso di canestro realizzato su azione con richiesta di sospensione o sostituzioni da parte della squadra che ha subito canestro, la competenza della segnalazione è del cronometrista.

In entrambi i casi in mancanza del cronometrista, la competenza rimane al segnapunti.

La paletta del bonus va esposta, a seguito del 4° fallo di squadra, nel momento in cui la palla è consegnata o è a disposizione del giocatore che deve effettuare il/i tiri liberi o la rimessa in gioco dalle linee perimetrali.

Una richiesta di sospensione o di sostituzione può essere segnalata prima o dopo i tiri liberi o tra blocchi di tiri liberi, mai tra i tiri liberi facenti parte dello stesso blocco.

Se una sostituzione è richiesta durante una sospensione, al termine di questa il cronometrista fischierà segnalando che mancano 10" al termine del minuto di sospensione e contemporaneamente il segnapunti segnalerà la sostituzione, indicando con il braccio aperto la panchina del giocatore che ha richiesto la sostituzione. Se questa è stata richiesta da entrambe le squadre, il segnapunti si limiterà ad effettuare il segnale previsto senza però indicare alcuna panchina.

Sul referto di gara le chiusure di fine gara vanno tutte effettuate con la penna con la quale si sono effettuate le registrazioni dell'ultimo periodo. Il cronometrista fischia la fine di ogni periodo senza aggiungere alcuna segnalazione.

L'addetto ai 24" deve saper applicare correttamente il RT, soprattutto per quanto riguarda i casi di doppio fallo, infortunio, palla contesa e altre violazioni.

Collaborazione:

\* Cronometrista e addetto ai 24" comunicano al segnapunti il numero di maglia e la squadra di appartenenza del giocatore che ha realizzato un canestro o che ha commesso un fallo ( in questo caso contestualmente alla segnalazione del fallo da parte dell'arbitro) indicando, in questo caso, il tipo di fallo e la sanzione.

\* Cronometrista e addetto ai 24" comunicano al segnapunti la richiesta di sospensione o sostituzione da parte delle squadre.

\* Il segnapunti scandisce all'addetto, gli ultimi 10" dell'azione dei 24".

\* L'addetto ai 24", se non impegnato, scandisce al cronometrista gli ultimi 10" di ogni periodo.

\* Il segnapunti scandisce al cronometrista gli ultimi secondi che precedono i due minuti finali del 4° periodo e di tutti i tempi supplementari.

A fine gara fornire spiegazioni agli UdC su eventuali rilievi, in modo da favorire una migliore conoscenza del RT da parte degli stessi UdC.

Lombardo Pier Luigi - I.R.U.D.C. - Sicilia



## “IMMEDIATEZZA” e/o “LENTEZZA” NEI FISCHI

Alcune infrazioni ( palla fuori campo, doppio palleggio, passi, interferenza sul canestro e sulla palla, fallo sul giocatore in atto di tiro, fallo antisportivo, ecc. ) necessitano improrogabilmente di fischi pronti e immediati.

La tempestività nell'emissione di tali fischi, in queste e in tante altre situazioni, è fondamentale per la credibilità dell'intero arbitraggio di una partita. Solo per fare un esempio; un fallo antisportivo ha bisogno di estrema tempestività. Se l'arbitro è titubante sul fischio, se mostra subito solo il pugno alzato, e, dopo si afferra il polso con la mano, è già poco credibile. Infatti c'è sempre qualcuno degli addetti ai lavori che anticipa la sua decisione in modo plateale! Quando l'arbitro invece segnala immediatamente la propria scelta ( si afferra subito il polso con la mano ) dettata dalle situazioni tecniche sancite nel RT, e verificata in quella azione di gioco, le immancabili proteste non influiscono più di tanto nella decisione, poiché è stata istantanea!

Altre infrazioni invece, non hanno bisogno dell'immediatezza, ma, invece, dell'...attesa (!). Attenzione: attesa per modo di dire. Trattasi di aspettare qualche...centesimo di secondo o poco più, per permettere all'arbitro di vedere l'evolversi della situazione. Ad esempio **palla trattenuta**. L'Art 12.1.2 così recita: "una palla trattenuta si ha quando due o più giocatori avversari hanno una o entrambe le mani saldamente sulla palla, in modo tale che nessun giocatore possa acquisirne il possesso senza eccessiva forza". Ora succede spesso che arbitri..."frettolosi" fischiano immedia-

tamente palla trattenuta, anche quando i giocatori non hanno saldamente le mani sulla palla, ne danno il tempo ad uno dei due di strappare; **giocatore caduto, sdraiato o seduto sul terreno di gioco**. L'Art 25.2.3 così recita:

"l'azione è legale quando un giocatore cade a terra, mentre trattiene la palla, oppure se ottiene il controllo della palla, mentre è sdraiato o seduto sul terreno di gioco". Se è solo caduto o è già seduto o sdraiato per terra per una ragione qualsiasi, per esempio perché è scivolato, non può essere ulteriormente punito per la caduta ( oltre il danno riceve la beffa! ). Bisogna...aspettare. Se comincia subito a palleggiare e si rialza non commette alcuna violazione, così come non ne commette se passa la palla ad un suo compagno o se, addirittura, tira a canestro! Cometterà l'infrazione se, dopo aver trattenuto la palla, scivola, rotola o tenta di rialzarsi senza palleggiare; **tre secondi**. L'Art 26.1.2 così recita: "Deve essere concessa una tolleranza ad un giocatore che: 1-tenta di uscire dall'area dei 3"; 2-è nell'area quando lui o un compagno è nell'atto di tiro e la palla sta lasciando o ha appena lasciato la mano(i) del giocatore ( il peggiore fischio che un arbitro possa fare ); 3-si trova nell'area da meno di 3" e palleggia per tirare a canestro". Come si evince bisogna aspettare gli...eventi. Comunque da qui ad ignorare completamente la regola, come accade di questi tempi, ce ne corre;

**ventiquattro secondi**. L'Art 29.1.2 - 3° pallino così recita: "Se la palla colpisce solo il tabellone o non tocca l'anello, si verifica una

violazione, a meno che, gli avversari non abbiano guadagnato un immediato e chiaro controllo della palla ( senza che rimbalzi o rotoli in giro per terra e senza che venga toccata da più mani di giocatori avversari ). In questo caso il segnale deve essere ignorato ed il gioco deve proseguire" Avviene, purtroppo, che al suono della sirena dei 24" si ode anche il fischio arbitrale e, se si verifica la situazione di cui sopra, viene impedito, alla squadra avversaria, un rapido contropiede;

**fallo tecnico a giocatore/allenatore che protesta platealmente nei confronti di un arbitro**. L'Art 38.3.1 - 3° pallino così recita: "Un giocatore o un allenatore non può rivolgersi in modo irrispettoso agli arbitri". Ma sanzionare di fallo tecnico una persona che...deve dare sfogo alla sua ira, mentre sta ancora gridando, non fa che accrescere la sua ira. Il risultato è che l'arbitro viene mandato a quel paese con ulteriori nefaste conseguenze per il prosieguo della gara. Se invece l'arbitro ha la pazienza di aspettare un tempo ragionevole ( fino a quando il reo finisce ) il fallo tecnico alla fine dello sfogo è molto più efficace e, a volte, foriero di serenità per condurre, fino alla fine, la gara stessa.

Allora in queste, ed in altre situazioni simili, non siate...impulsivi! **Siate un po' più..."lenti"**.

