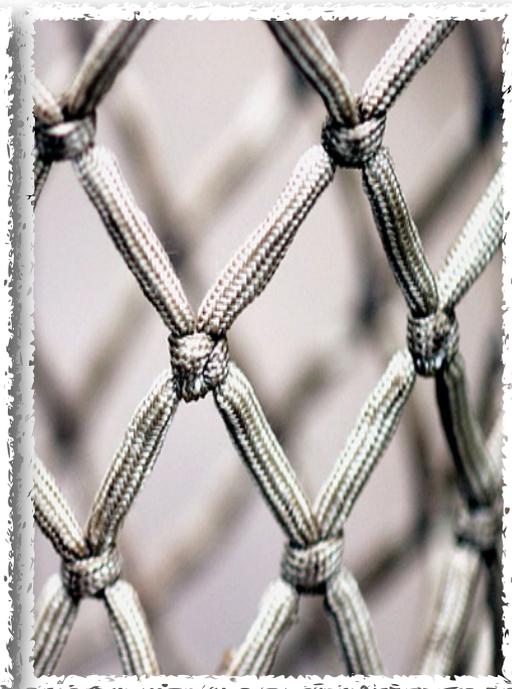
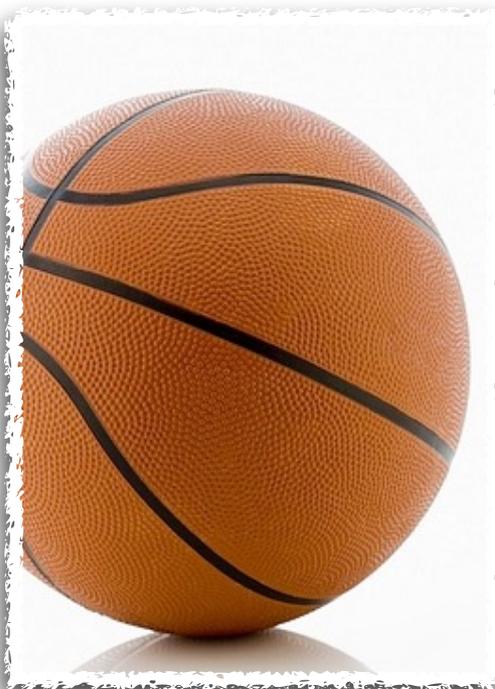


# REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



## sommario

### REGOLE A TEMPO

PG 2 3" - 5"

PG 4 24"/14"

PG 3 8"

PG 5 ALTRE REGOLE A TEMPO

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 !!

## TRE SECONDI

Un giocatore non deve rimanere nell'area dei 3 secondi avversaria **per più di tre secondi consecutivi**, mentre la sua squadra:

- 1° - ha il controllo di una palla viva; 2° - ha fatto pervenire la palla nella sua zona d'attacco, e...
- 3° - il cronometro di gara è in movimento.

Queste tre condizioni sono essenziali, ma... non bastano!

Un buon fischio di questa violazione si ha quando l'arbitro competente sanziona la violazione con la squadra attaccante ancora in controllo di palla. NB: se due attaccanti effettuano un passaggio tra di loro la loro squadra è in controllo di palla Art 14.1.2 - 2° pallino

Ricordiamo che il controllo della palla **termina** quando la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore, in occasione di un tiro a canestro su azione Art 14.1.3 - 3° pallino.

Non c'è fischio peggiore di violazione di 3" di quello che s'ode quando la palla è in volo per un tiro a canestro! Se poi il canestro entra e l'arbitro lo annulla per violazione di 3 secondi...disastro!

Occorre allora che **l'arbitro controlli contemporaneamente**: 1° -lo status della palla, 2° -il giocatore che è dentro l'area, e, con la nota tolleranza, 3° -effettui il conteggio (1001, 1002...) **Se il giocatore in controllo ha già "caricato" per il tiro a canestro...è meglio non fischiare!**

Stessa indulgenza verso un giocatore che tenta di uscire dall'area. Se poi egli è già dentro ed è nell'atto di tiro (o lui o un suo compagno) e la palla sta lasciando o ha già lasciato la sua mano(i) non c'è violazione! Infine anche se palleggia in area per tirare a canestro dopo esserci rimasto per meno di 3" consecutivi è tutto regolare: **nessun fischio se tenta il tiro, ma se scarica fuori si configura la violazione**. Per essere considerato all'esterno dell'area deve mettere entrambi i piedi fuori dall'area stessa. Per la precisione: le linee di delimitazione sono parte dell'area Art 2.4.3

L'indulgenza ci sta tutta ma, quando la violazione è palese, il fischio è assolutamente necessario.

**Invitiamo gli arbitri a fischiare la violazione, se si verificano le condizioni, sin dall'inizio della gara.**

## CINQUE SECONDI 3 casi

- A. Un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo non deve far trascorrere **più di 5"** prima del rilascio, da quando ha la palla a sua disposizione Art 17.3.1-1°pallino
- B. Un giocatore marcato da vicino deve passare, tirare o palleggiare la palla **entro 5"** NB: deve essere marcato in modo "attivo" ad esempio in un "corpo a corpo" nell' 1 vs 1, e/o raddoppiato/triplicato (closely guarded) Se invece è marcato legalmente (legally guarded) ad una distanza di oltre 1 m, nessun conteggio.
- C. Il giocatore designato per i tiri liberi deve effettuare il tiro **entro 5"** dopo che la palla sia stata messa a sua disposizione dall'arbitro Art 43.2.3-3°pallino.

Nei casi A e B conteggiare visivamente i 5" cominciando dall'istante in cui il giocatore ha la palla a disposizione o appena egli chiude il palleggio ed è marcato da vicino in modo aggressivo.

Nel caso C nessun conteggio visivo, ma ricordarsene, e, in caso di inadempienza intervenire ma sempre con buon senso!

Alcune "difficoltà" frequenti, per gli arbitri, nel rilevare questa violazione sono:

- dopo un canestro realizzato, cominciare il conteggio, nel caso di rimessa dalla linea di fondo quando il giocatore non ha ancora la palla a disposizione: spesso è per invitarlo ad andare a prendersi la palla ma non è corretto; bisogna aspettare il controllo di palla,
- per le rimesse in gioco dalle linee perimetrali non "allungare" il conteggio.
- per il marcamento aggressivo sul terreno "cominciare il conteggio in ...ritardo"

Di ciò si lamentano allenatori e giocatori avversari. Memorandum: **allo scadere del 5° secondo, se il giocatore ha ancora la palla in mano, fischiare la violazione; se invece scadono i secondi e la palla ha lasciato le mani del giocatore, trattenere il fischio.**

## OTTO SECONDI

**Una squadra deve far pervenire la palla nella propria zona d'attacco entro 8"**

La palla si considera pervenuta nella zona d'attacco di una squadra quando, non controllata da alcun giocatore, tocca la zona d'attacco.

Se un attaccante è in controllo di palla nella sua zona di attacco, egli deve avere ambedue i piedi completamente a contatto con la propria zona d'attacco, pertanto, durante un palleggio dalla zona di difesa alla zona d'attacco, la palla e ambedue i piedi (3 elementi) del palleggiatore devono essere completamente a contatto con la zona d'attacco.

Quest'ultima disposizione ha facilitato, e non di poco, il compito dell'arbitro coda che, con le precedenti regole era impegnatissimo nel controllo dell'attraversamento della linea centrale, permettendogli così di porre la sua attenzione alle altre infrazioni (falli soprattutto)

Attenzione : se la palla tocca o è legalmente toccata da un difensore che ha parte del suo corpo a contatto con la propria zona di difesa e/o da un arbitro (*non accada mai!*) che ha parte del suo corpo a contatto con la zona d'attacco della squadra in controllo di palla, essa si considera altresì pervenuta nella zona d'attacco!

NB: in quest'ultima situazione la squadra in attacco ha adempiuto al suo obbligo di far pervenire la palla nella propria zona d'attacco, pertanto il conteggio degli 8" termina e l'arbitro deve porre la sua attenzione sull'eventuale violazione di RPZD!

La violazione si configura quando la squadra attaccante, allo scadere degli 8" non ha ancora fatto pervenire la palla nella propria zona d'attacco (l'ha ancora in mano) oppure l'ha lanciata nella zona d'attacco, ma gli 8" scadono mentre la palla è in volo.

Come per tutte le altre violazioni, la sanzione prevede la rimessa in gioco, da parte della squadra avversaria, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione Art 22.2

Per gli 8" una precisazione FIBA - In Uff 2015 esempio 28-17 - recita testualmente:

Il periodo degli 8 secondi, per la squadra A, si esaurisce ed una violazione è fischiata quando:

(a) la squadra A è in controllo di palla nella sua zona di difesa.

**(b) la palla è in volo per un passaggio di A1 dalla sua zona di difesa verso la zona d'attacco.**

**La rimessa della squadra B è amministrata nella sua zona d'attacco nel punto più vicino:**

(a) alla posizione della palla al momento in cui la violazione è avvenuta, eccetto direttamente dietro il tabellone.

**(b) alla linea centrale.**

Ricordiamo che il conteggio visivo degli 8" non deve essere effettuato. Occorre che l'arbitro coda tenga sotto stretto controllo il display dei 24" Infatti l'addetto all'apparecchio dei 24" fa partire il suo cronometro al tocco di un qualsiasi giocatore nella zona di difesa, e nello stesso istante, parte il conteggio degli 8" da parte dell'arbitro.

Il conteggio visivo va comunque effettuato verso la fine dei periodi quando il 24" è spento perché mancano meno di 24"/14" alla fine.

**E' ancora in vigore**, e bisogna ottemperare, **l'obbligo dell' indicazione visiva del tempo residuo del periodo degli 8"** Art 28.1.3 prima di mettere la palla a disposizione del giocatore incaricato della rimessa, a seguito di: palla uscita fuori campo, infortunio di un giocatore della stessa squadra, situazione di salto a due, doppio fallo, compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre.

Una strettissima collaborazione con gli UdC (segnatamente con l'addetto all'apparecchio dei 24") è indispensabile per non commettere errori riguardo a questa regola. Il colloquio pre-gara prevede espressamente accordi su tutte le Regole a tempo e su questa, in special modo nelle situazioni sopra dette. Non è raro il caso in cui l'arbitro fischia la violazione e il display dei 24" mostra 15 secondi. Se poi mostra ancora meno...

## VENTIQUATTRO SECONDI – QUATTORDICI SECONDI

Il Regolamento Tecnico precisa inequivocabilmente che un tiro a canestro su azione deve essere effettuato entro 24" dal momento in cui una squadra ha acquisito il completo controllo della palla, ed è considerato tale quando si realizzano le seguenti condizioni:

- la palla deve lasciare la mano(i) del giocatore prima che l'apparecchio dei 24" suoni,
- dopo che la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore per il tiro, essa deve toccare l'anello o entrare nel canestro.

Visto che sono frequentissimi i tentativi di tiri a canestro vicino al termine del periodo di 24" (tutti i giocatori, a qualsiasi livello, tentano il tiro) agli arbitri, e solo a loro(!) spetta il compito di controllare con la massima accuratezza se, al suono dell'apparecchio dei 24" la palla si era staccata dalle mani del tiratore o invece ne era ancora a contatto.

In quest'ultima situazione la violazione è già avvenuta: fermare il gioco effettuare la segnalazione n° 23, ed assegnare la palla agli avversari per una rimessa dal punto più vicino a quello in cui il gioco è stato fermato dagli arbitri, ma non direttamente dietro il tabellone.

Quando invece la palla si è già staccata, anche di pochi mm dalla mano(i) e l'apparecchio suona mentre la palla è in aria:

- Se entra nel canestro, **non si verifica alcuna violazione, il segnale verrà ignorato ed il canestro sarà valido.** Alla ripresa del gioco, dopo la rimessa da fondo campo, nuovo periodo di 24" quando la palla viene toccata da un giocatore sul terreno.
- Se tocca l'anello, ma non entra nel canestro, **non si verifica alcuna violazione, il segnale deve essere ignorato ed il gioco deve proseguire** e l'apparecchio dovrà essere resettato 24" e/o 14" in funzione del nuovo controllo di palla: se della squadra che stava difendendo il proprio canestro o di quella che stava attaccando quel canestro, rispettivamente.
- Se non tocca l'anello (tiro corto o lungo tale che la palla tocca solo il tabellone e rimbalza su quest'ultimo, ma senza toccare l'anello) si verifica la violazione, tranne nel caso in cui gli avversari guadagnano un **immediato e chiaro controllo della palla.** In quest'ultimo caso il segnale deve essere ignorato ed il gioco deve proseguire.

Gli arbitri prima di effettuare l'eventuale segnalazione n° 14 - Reset dei 24" controllino attentamente lo stato dei display. Il "reset" dell'apparecchio infatti deve essere effettuato dall'addetto al tavolo, ma sotto lo stretto controllo degli arbitri in modo tale che sui display compaiano:

- 24" per un fallo o una violazione (**non per essere la palla finita fuori campo**) commessi dalla squadra non in controllo di palla, mentre la squadra che si accinge ad attaccare il canestro avversario, ha il **controllo di palla nella sua zona di difesa,**
- **il tempo residuo se 14" o più** compaiono nel momento in cui il gioco viene fermato (**pertanto non verrà resettato**) quando la squadra attaccante è in **controllo di palla nella sua zona d'attacco,**
- 14" quando, 13" o meno, compaiono sui display nel momento in cui il gioco viene fermato con la squadra attaccante che è in controllo di palla, ovviamente, **nella sua zona d'attacco.**

Attenzione: se il segnale acustico dell'apparecchio suona per errore mentre una squadra ha il controllo della palla o nessuna delle due lo ha, il segnale dovrà essere ignorato ed il gioco dovrà continuare! **Tutto ciò è previsto nel RT ma evidentemente c'è stata un'assenza completa di concentrazione su ciò che sta avvenendo e, soprattutto, nessuna concertazione fra tavolo e arbitri!**

L'importanza di questa regola è evidenziata dal fatto che il RT se ne occupa in due Articoli n° 29 e 50; le Interpr. Uff. FIBA poi riportano una "**casistica**" con ben 53 situazioni diverse! Esortiamo gli interessati a rispolverarle accuratamente. Ci risulta infatti che numerosi giovani arbitri non sono a conoscenza di questi documenti.

## ALTRE REGOLE A TEMPO

Le Regole a tempo esaminate nelle pagine precedenti, sono inserite nella Regola Cinque - VIOLAZIONI del RT: 3", 8", 24" e 5" nel caso di giocatore marcato da vicino, mentre 5" sulla rimessa in gioco nell'Art 17.3.1 - 1° pallino e, 5" sui Tiri Liberi nell'Art 43.2.3 - 3° pallino.

Ci sono però altre regole a tempo che non costituiscono immediatamente violazione (infatti non vengono fischiate dagli arbitri) ma che sono inserite sempre nel RT, per velocizzare il cosiddetto "dinamismo nei tempi morti" e, in collaborazione col tavolo UdC, devono essere diligentemente tenute in considerazione dagli arbitri di ogni ordine e grado.

- **10"** Poiché una sospensione deve durare 1 (un) minuto, il Segnapunti, quando mancano 10" alla fine del minuto (NB: inizia al fischio dell'arbitro che ha segnalato la richiesta) avverte gli arbitri che la sospensione è terminata. Essi, che devono trovarsi 20" prima della fine del time-out, davanti alle panchine, uno per ciascuna squadra, devono "cortesemente" invitare i giocatori a tornare speditamente sul terreno, per la ripresa immediata del gioco.
- **15"** Se un giocatore infortunato non può continuare immediatamente a giocare - **approssimativamente entro 15 secondi** - deve essere sostituito. Il Segnapunti al momento dell'infortunio deve far partire il suo cronometro e, trascorsi 15" deve avvertire l'arbitro più vicino con un segnale concordato nel colloquio pre-gara.

Attenzione: se interviene il medico, e, data la gravità dell'infortunio, a suo giudizio, lo spostamento potrebbe risultare pericoloso per il giocatore, non c'è alcun limite di tempo.

- **30"** Premesso che le sostituzioni devono essere effettuate il più rapidamente possibile, per un giocatore che ha commesso i suoi 5 falli o che è stato espulso, il tempo disponibile per la sostituzione è **approssimativamente 30"** La procedura ricalca quanto detto per l'infortunio. Una certa tolleranza anche qui, da parte della squadra arbitrale, come per l'infortunio, deve essere applicata. Occorre, allo scadere dei 30" sollecitare con discrezione e fare in modo di sveltire il più possibile i tempi di sostituzione. **Tassativo: evitare qualsiasi tipo di discussione con gli esclusi e, soprattutto, con gli espulsi!**

E' previsto l'addebito di un FT in caso di inadempienza - ultima spiaggia(!) - ma...andare a cercarsi proteste per accadimenti che non abbiano influenza diretta sul gioco non è proprio il caso! Abitualmente sono sufficienti degli avvertimenti o, al massimo il richiamo.

Ci sono anche le Regole sui minuti - queste sono a carico del Cronometrista:

- **20'** Durata intervallo pre-gara. Arbitri e giocatori entrino sul terreno di gioco 10" prima dello scadere dell'intervallo in modo tale da cominciare in perfetto orario.
- **15'** Tempo di attesa per ritardo di uno o più arbitri e/o di una delle due squadre.
- **15'/10'** Durata intervallo metà gara per gare professionistiche/dilettanti rispettivamente
- **5'** Tempo di attesa per infortunio arbitrale
- **2'** Durata intervalli tra i periodi 1° e 2° - 3° e 4° - 4° ed eventuali supplementari.

Nel nostro gioco, le Regole a Tempo sono fondamentali. Tutta la squadra arbitrale (ogni componente per le proprie incombenze) deve dimostrare precisione, ma, soprattutto, capacità di lettura del gioco, tale che porti ad un immediato conteggio nelle svariate situazioni (né anticipato né ritardato, anche di poco ad es nel raddoppio di marcamento sul play che ha fermato il palleggio) ed ancora che sia costante nell'applicazione di queste Regole dall'inizio a fine gara.

Il Regolamento Tecnico si fa carico di enunciare una Regola anche sui decimi di secondo, oltre che sui secondi e sui minuti! Infatti sulla realizzazione e sul valore di un canestro, precisa:

"Il cronometro di gara deve indicare 0:00.3 (tre decimi di secondo) o più, per garantire ad un giocatore il controllo della palla su una rimessa in gioco o su un rimbalzo a seguito dell'unico o ultimo TL, al fine di tentare un tiro a canestro su azione. Se il cronometro indica 0:00.2 o 0:00.1, l'unica possibilità di tiro valido risulta essere il tocco (tap) o direttamente la schiacciata (dunk) Art 16.2.5, ovviamente sui campi in cui è installato un cronometro che segni pure i decimi di secondo.