

GIUGNO 2008
ANNO XII N° 112

FEDERAZIONE
ITALIANA
PALLACANESTRO



* PAG. 2
SAPETE
VOI?

* PAG. 3 - 4
QUIZ

* PAG. 5
FEELING

* PAG. 6
RISPOSTE
AI QUIZ

ARBITRO . . .

UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET !

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

SAPETE VOI?...che

SAPETE VOI...?

... quali sono le condizioni per sanzionare una squadra di violazione alla regola dei

TRE SECONDI ?

- controllo di una palla viva;
- la palla deve essere nella zona d'attacco di detta squadra;
- il cronometro di gara deve essere in movimento.

SAPETE ANCHE CHE ?

...deve essere concessa una tolleranza ad un giocatore che:

- tenta di uscire dall'area dei 3";
- è nell'area dei 3" quando lui o un compagno di squadra è nell'atto di tiro e la palla sta lasciando o ha appena lasciato la mano(i) del giocatore;
- si trova nell'area da meno di 3" palleggia per tirare a canestro.

... IL GIOCATORE

- per essere considerato fuori dall'area deve mettere entrambi i piedi all'esterno della stessa;
- **non deve rimanere nell'area per più di 3" consecutivi** (sanzionare a...4" contando 1001...1004! Mai prima!).

Un buon fischio di violazione di 3" si ha quando la palla è ancora in controllo di uno dei giocatori in attacco (che non sta "caricando" il tiro) o è in aria per un passaggio tra i giocatori attaccanti e...si ode il fischio.

Tentativi successivi di realizzare un canestro (tap-in) non costituiscono violazione di 3".

La segnalazione della violazione prevede sempre tre tempi:

- arresto del cronometro (braccio alzato palmo aperto);
- braccio allungato e, indicando l'area, mostrare tre dita;
- direzione di ripresa del gioco (dito parallelo alle linee laterali).



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

QUIZ... SEMPRE QUIZ ... FORTISSIMAMENTE QUIZ



Pubblichiamo gli ultimi 20 quiz. I precedenti, sempre a gruppi di 20, sono stati pubblicati nei numeri di febbraio, marzo, aprile, maggio 2008. Ci auguriamo di aver fatto cosa gradita ai nostri lettori e siamo sempre disponibili a confronti costruttivi in caso di quesiti e chiarimenti che eventualmente ci perverranno:

81- A5 tira in sospensione; subisce fallo prima di tornare coi piedi per terra contemporaneamente al suono della sirena di fine 1° periodo. Il canestro è convalidato e viene assegnato un TL ad A5. Prima che la palla diventi viva per il TL può essere concesso un time-out ad uno degli allenatori? SI NO

82- A4 tira a canestro; la palla sta uscendo dalla retina e un avversario dà una manata al tabellone che vibra. Gli arbitri convalidano e sanciscono "T" alla squadra B. GIUSTO SBAGLIATO

83- A4, capitano della squadra, commette il suo 5° fallo. Successivamente l'All A viene espulso: non c'è vice All. Può A4 svolgere la funzione di All? SI NO

84- A9 controlla la palla e subisce fallo da B9 (2° di squadra). Nella palla morta che segue A5 e B5 commettono doppio fallo. L'arbitro riprende il gioco con un salto a due. GIUSTO SBAGLIATO

85- B5 esegue l'ultimo TL. La palla colpisce l'anello, si alza e, in fase discendente, con possibilità di finire a canestro, A5 la devia ad un compagno. Nessun fischio GIUSTO SBAGLIATO

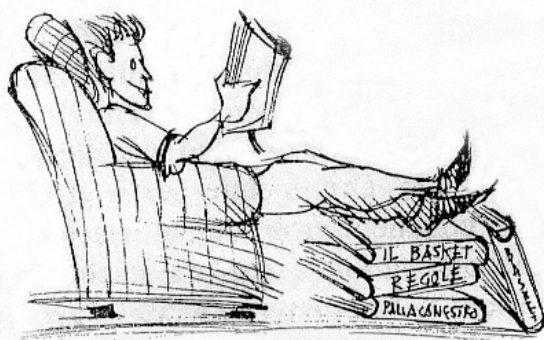
86- A7 subisce fallo da B5 (5° di squadra). Erroneamente rimessa ad A. Dopo palla fuori campo per A e con rimessa ancora per la squadra A, si scopre l'errore. Gli arbitri amministrano due TL seguiti da una rimessa per A. E' corretto? SI NO

87- A4 dalla difesa passa la palla ad A5 fermo coi piedi a cavallo della linea centrale. A5 ha ancora l'obbligo di liberarsi della palla rispettando la regola degli 8"? SI NO

88- La partita deve iniziare: squadra A segnala che il suo All iscritto a referto arriverà in ritardo. Gli arbitri allontanano: vice, scorer, preparatore fisico e 2° Dirigente GIUSTO SBAGLIATO

89- A5 commette il suo 2° "UF" e viene espulso. Nel lasciare il terreno inveisce violentemente verso un arbitro il quale, istintivamente fischia e sanziona "T". Gli arbitri si consultano e decidono di assegnare alla squadra B quattro TL e possesso a metà campo. GIUSTO SBAGLIATO

- 90- Al termine del 2° periodo, nel corridoio degli spogliatoi, avviene una rissa fra A4; A5; A6; A7 e B4; B5. Gli arbitri, identificati i 6 giocatori fanno registrare un fallo da espulsione a ciascuno. Iniziano il 3° periodo con quattro TL e possesso a metà campo per la squadra B. E' corretto? SI NO
- 91- B5 commette fallo da espulsione non derivante da contatto fisico con un avversario. I due TL vengono eseguiti da un giocatore indicato dall'All A. E' corretto? SI NO
- 92- Prima dell'inizio un guasto rende inservibili i 2 apparecchi dei 24". Gli arbitri consultatisi, decidono di ritardare di 15' l'inizio per riparare almeno un apparecchio. E' corretto? SI NO
- 93- A9 è già nell'area dei 3" avversaria quando c'è una rimessa da fondo campo per A5 che palleggia in difesa per 8". Allo scadere dell'ottavo, senza infrazione, lancia la palla ad A9. Gli arbitri attenzionati a gran voce da tutta la squadra B fischiano 3" ad A9. E' corretto? SI NO
- 94- Se il medico non è un tesserato FIP, dopo il riconoscimento è obbligatorio riportare il nominativo ed il numero della sua tessera nel rapporto arbitrale? SI NO
- 95- Prima dell'inizio se non si constata la presenza degli agenti di PS o altri (CC) è dovere del 1° arbitro pretendere l'esibizione della richiesta presentata alle Autorità di P.S.? SI NO
- 96- Durante la gara accade, per incidenti di cronometraggio di non poter esattamente stabilire il tempo trascorso. Gli arbitri, prima di stabilirlo a proprio, insindacabile giudizio, invitano i capitani a concordare detto tempo con una dichiarazione scritta a referto. E' corretto? SI NO
- 97- Segnalando da 6 a 9, da 11 a 19 è corretto indicare il 5 e il pugno con la mano destra? SI NO
- 98- Su rimessa per p.a. di B7, A4 intercetta volontariamente col piede. Gli arbitri fischiano la violazione, assegnano una nuova rimessa a B7, ordinano di girare la freccia. Corretto? SI NO
- 99- Nel salto a 2 iniziale la palla, battuta legalmente, viene conquistata da B4. Non ci sono nel 1° periodo altre situazioni di salto a 2. All'inizio del 2° periodo ci si accorge che la freccia è posizionata in favore della squadra B. E' possibile correggere l'errore? SI NO
- 100- A5, tutto solo, va a canestro, salta e si appende al ferro tirandosi su con una mano e con l'altra schiaccia e realizza. Gli arbitri fischiano, convalidano, ma assegnano T ad A5? E' corretto? SI NO





FEELING

Ai nostri giorni la lingua italiana è piena di "inglesismi". Il verbo *to feel*, in lingua Inglese, ha il significato di: essere sensibile a, sentire, rendersi conto di, accorgersi di, avvertire, ecc.

Cercheremo di spiegare, ci proviamo, l'intimo significato delle parole che un CS, a fine gara, rivolge agli arbitri come ad esempio: "bravi, avete avuto il giusto *feeling* con la gara" oppure "non c'è stato *feeling* fra voi e gli addetti ai lavori", e simili. Se poi, sempre il CS aggiunge: "non c'è stato *feeling* fra voi o fra voi ed il tavolo", allora, nel lavoro arbitrale, c'è qualcosa da...rivedere.

Premesso che in ogni caso, durante una gara, gli arbitri devono tenere in considerazione e ben presenti i seguenti principi fondamentali:

- lo spirito e l'intento delle regole e la necessità di preservare l'integrità del gioco,
- coerenza nell'applicare il concetto di 'vantaggio/svantaggio', dove gli arbitri non dovrebbero interrompere lo scorrere della gara senza motivo, per sanzionare un contatto personale che è accidentale e non provoca un vantaggio al giocatore responsabile né uno svantaggio all'avversario,
- coerenza nell'applicare il buon senso in ogni gara, tenendo in considerazione l'abilità dei giocatori coinvolti, il loro atteggiamento e comportamento durante la gara,
- coerenza nel mantenere un equilibrio tra il controllo della gara e lo scorrere della gara, con una sensibilità (*feeling*, appunto!) per quello che i partecipanti stanno cercando di fare e fischiare ciò che è giusto per il gioco,

evidenziati nel RT (Art 47.3), non si può dare una "ricetta" che sia valida sempre, ma dei suggerimenti da "aggiustare" volta per volta in ogni gara. Bisogna pertanto che l'arbitro sia a conoscenza del tipo di gara che si appresta ad arbitrare (derby, passate rivalità, importanza del risultato, ambiente di gioco, contenuto agonistico, ecc). Considerato poi che i giocatori sono sempre sottoposti a forti sollecitazioni, qualunque sia le serie di appartenenza delle squadre in campo, da parte di allenatori, pubblico di parte, di parte avversaria, compagni di squadra, ecc e, soprattutto, avversari (provocazioni, con contatti fisici, con istigazioni verbali per provocare eventuali reazioni), bisogna che l'arbitro dia il giusto peso ad ogni loro azione in campo.

Il *feeling* tra i componenti della squadra arbitrale è condizione indispensabile per condurre una gara. Ad esempio se uno dei due fischia sempre l'handchecking sul portatore di palla da parte del suo difensore ed invece il collega fischia il colpo del play sulle braccia del suo marcatore perché infastidito da questo continuo toccare, accade che gli arbitri...disorientano i giocatori i quali non possono capire quello che è permesso fare e quello che è vietato; gli allenatori cominciano a protestare, ci saranno sicuramente problemi per condurre la gara senza complicazioni. Se gli arbitri vengono spesso chiamati al tavolo per mancata chiarezza ad esempio nelle segnalazioni del numero di maglia di un giocatore colto in fallo, vuol dire che non c'è *feeling* tra gli arbitri ed il tavolo. In entrambi questi due banali esempi la conclusione più ovvia è che la squadra arbitrale non ha fatto il "colloquio pre-gara"! Ogni squadra ha col suo allenatore, oltre al colloquio pre-gara e ai time-out, il giusto *feeling* durante la gara. Allo stesso modo la squadra arbitrale deve avere fra tutti i suoi componenti una perfetta intesa da ottenere già nello spogliatoio e da "aggiustare", ove occorra, nel corso della gara (Vedi QT N° 17 Dom N° 5 e relativa risposta!).

Ma andiamo al *feeling* di importanza capitale fra la squadra arbitrale e i giocatori. Gli arbitri e gli UdC che intervengono per gestire e sedare comportamenti anti-regolamentari (NB: sono lì per questo!) con carattere, personalità, signorilità, al momento giusto, senza arroganza, senza eccessiva durezza, senza alzare la voce, fischiando sempre con la stessa tonalità per una e per l'altra squadra, con serenità ma con fermezza, certamente saranno arbitri e UdC che si faranno apprezzare sia dagli addetti ai lavori che dagli spettatori (sic!). Il CS riconoscerà il giusto *feeling*!

Non saranno certamente in grado di sintonizzarsi sul *feeling* corretto arbitri e UdC inflessibili e severi ma neanche remissivi e indulgenti. Avranno invece il *feeling* (la percezione) di quanto i partecipanti stanno cercando di fare le squadre arbitrali che durante il loro lavoro, dall'arrivo all'uscita dal palazzo elimineranno: l'invadenza, l'antagonismo, l'indecisione, l'eccitabilità, le reazioni lente, la superficialità o la troppa determinazione. Insomma arbitrate con...*feeling*.



- 81- NO. E' finito il periodo (In.Uff. FIBA 2006 Art 18/19 Prec.1 Es.2)
- 82- SBAGLIATO. Il canestro è valido perché la palla ha attraversato la retina (Art 16.1.1) La manata dell'avversario non influisce sulla realizzazione. Si può solo richiamarlo
- 83- SI. Se il capitano deve lasciare il terreno può svolgere le funzioni di All. (Art 7.8-2°capov)
- 84- SBAGLIATO. Dopo la compensazione, se non rimangono altre sanzioni, la palla va a chi ne aveva diritto: rimessa dal punto più vicino alla prima infrazione (Art 42.2.7-2° pallino)
- 85- GIUSTO. La palla ha toccato l'anello: è valido qualsiasi intervento (InUff.FIBA Art 31 Pre3)
- 86- NO. Ripresa del gioco come in un ultimo TL (QT N° 22 Dom 3 + Art 44.2.5-1° pallino)
- 87- NO. La palla è nella zona d'attacco di una squadra quando tocca un giocatore o un arbitro(!) che ha una parte del suo corpo a contatto con la zona d'attacco (Art 28.1.3-2° pallino)
- 88- GIUSTO. Le persone per le quali è indispensabile la presenza dell'allenatore, per poter stare in panchina, sono proprio tutte quelle enumerate nel quiz (QT N° 5 Dom 2 e N° 21 Dom 4)
- 89- SBAGLIATO. Se un giocatore viene espulso in occasione del suo 2° "U" quel fallo deve essere l'unico ad essere sanzionato: non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione a causa dell'espulsione (Art 37.1.4). Se il comportamento è grave segnalare sul rapporto: il giudice deciderà. L'arbitro doveva controllare i suoi...istinti!
- 90- SI. E' stato applicato l'Art 42-Situazioni speciali. L'Art 39-Rissa non c'entra per niente! Questo Art infatti si riferisce solo a sostituti, allenatori, vice-allenatori e persone al seguito della squadra che oltrepassano i confini dell'area della panchina della loro squadra durante una rissa o durante una situazione che può portare ad una rissa (Art 39.1 – 2° capoverso)
- 91- SI. Devono essere assegnati 2 TL ad un avversario, scelto dal suo All (Art 7.9), nel caso di un fallo senza contatto (Art 37.2.3-1° pallino)
- 92- NO. Si comincia all'orario previsto con l'attrezzatura di riserva (R.E. Art 77 punti [1] e [2])
- 93- NO. La violazione dei 3" entra in vigore se la palla viva è nella zona d'attacco (Art 26.1.1)
- 94- SI. Tutte le persone iscritte a referto devono essere riconosciute (R.E. Art 61). Il medico sarà riconosciuto mediante la tessera federale o tesserino di appartenenza all'Ordine dei Medici (R.E. Art 72 punto [3]). Tutti i dati delle tessere, ovviamente, devono essere registrati
- 95- SI. La società ospitante ha l'obbligo di far conoscere all'arbitro, prima dell'inizio della gara, la presenza dei tutori dell'ordine pubblico, ed in loro assenza, dovrà esibire documentazione della richiesta presentata alle competenti Autorità di Pubblica Sicurezza. (R.E. Art 82 p.[3])
- 96- SI. Se, nel corso di una gara accada, per incidenti di cronometraggio od altro, di non poter esattamente determinare il tempo trascorso, e i capitani delle squadre, a seguito di invito del 1° arbitro, non concordino, con dichiarazione scritta a referto, per la determinazione convenzionale del tempo presumibilmente trascorso, l'arbitro, sentiti gli ufficiali di campo, determinerà detto tempo, a suo insindacabile giudizio, continuando così la gara. (R.E. Art 98 p. [1]). NB: la norma si applica anche nel caso di contrasti nel punteggio! (Stesso Art p. [2])
- 97- SI. QT N° 19 pag 2 – Ultimo capoverso
- 98- NO. La rimessa per p.a. non è terminata perché la palla non è stata toccata legalmente da un giocatore in campo (Art 12.4.5-2° pallino 1° caso). Una violazione sulla rimessa per p.a. ne comporta la perdita: rimessa normale per B. Prossima rimessa per p.a. per B (Art 12.4.7)
- 99- SI. QT N° 23 Dom N° 1. NB: la correzione è possibile in qualsiasi momento
- 100- NO. Canestro da non convalidare perché realizzato a palla morta. NB: la palla diventa morta quando un arbitro fischia mentre la palla è viva (Art 10.3 – 2° pallino). Solo "T" al responsabile (Art 38.3.1-9° pallino): tira il giocatore designato dall'All (Art 7.9)