

OTTOBRE 2007
ANNO XI N° 104



*** PAG. 2**
SAPETE VOI?

.....

*** PAG. 3 - 4**
BASKETTESE
(SECONDA PARTE)

*** PAG. 5**
IL PLAY
ED IL SUO
MARGATORE

*** PAG. 6**
CHE FACCIO
SE ...

ARBITRO . . .

UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET !

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

SAPETE VOI?...che

Fra le violazioni "a tempo" (3 - 5* - 8 - 24 secondi)
ci sono anche...

- **Regola dei 15 secondi:** se un giocatore infortunato non può continuare immediatamente a giocare (approssimativamente entro 15 secondi) deve essere sostituito.

NB: l'ampia casistica sull'infortunio ad un giocatore è illustrata, oltre che nel Regolamento Tecnico, nelle Interpretazioni Ufficiali FIBA 2006.

- **Regola dei 30 secondi:** un giocatore, che ha commesso 5 falli...deve essere sostituito entro 30 secondi.
- **Regola dei 50 secondi:** il cronometrista deve misurare una sospensione azionando il suo segnale acustico quando sono trascorsi 50 secondi dall'inizio della sospensione.

NB: la sospensione inizia quando l'arbitro fischia ed effettua l'apposito segnale.

- **Regola dei 5 minuti:** se un arbitro si infortuna, entro 5 minuti dall'incidente, il gioco deve essere ripreso.

* Ricordare: oltre alla violazione di 5" commessa da un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo (qui gli arbitri effettuano "la conta visiva" tempestivamente) c'è anche la violazione commessa da un giocatore che, marcato da vicino, non passa, non tira, non palleggia la palla entro 5 secondi (qui, invece, sono pochi gli arbitri pronti alla "conta visiva immediata"). Concedono così un indebito vantaggio al giocatore!



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





“BASKETTESE”

IL LINGUAGGIO DEL BASKET

- **Canestro proprio**: il canestro che viene difeso da una squadra. NB: se un giocatore segna nel **proprio canestro accidentalmente**, il canestro varrà 2 punti (anche se il tiro era stato scoccato dalla zona dei 3 punti!) e verrà registrato come realizzato dal **capitano in campo** della squadra avversaria. Es: giocatore che, all'inizio del 3° periodo, si confonde e, ricevuta la palla, compie palleggiando una breve corsa e tira nel proprio canestro con successo. Se invece un giocatore segna **deliberatamente** nel proprio canestro, commette una violazione; il canestro viene annullato e la palla viene consegnata agli avversari per una rimessa sul prolungamento della linea di tiro libero.

- **Canestro degli avversari**: il canestro che viene attaccato da una squadra.

- **Controllo della palla da parte di una squadra**:

- a) **inizia**: quando un giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva, poiché trattiene o palleggia o ha a disposizione una palla viva (NB: quando un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo, e, invitato dall'arbitro a sbrigarsi, pur avendo capito l'invito, non lo fa, e l'arbitro posa la palla a terra sul punto della rimessa, la squadra di quel giocatore è già in controllo di una palla viva!);
- b) **continua**: sia quando un giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva sia quando la palla viene passata tra giocatori della stessa squadra;
- c) **termina** quando: - un avversario guadagna il controllo della palla; - la palla diventa morta; - la palla non è più a contatto con la (e) mano (i) del tiratore in occasione di un tiro a canestro su azione o di un tiro libero.

- **Giocatore marcato da vicino**: un giocatore in possesso di palla è marcato da vicino quando un avversario è in posizione di difesa attiva ad una distanza di non più di un metro. NB: deve passare, tirare o palleggiare entro 5 secondi.

- **Indicatore di possesso**: un'apposita apparecchiatura visibile, elettronica o manuale, per segnalare la squadra che ha diritto alla palla, per la rimessa in gioco, a seguito del possesso alternato. Comunemente “la freccia” del possesso alternato posta sul tavolo degli UdC.

- **Linea centrale estesa**: prolungamento della linea centrale del campo di cm 15 fuori dal campo da entrambe le parti. Il giocatore incaricato di una rimessa in gioco da quel punto, deve avere i piedi *a cavallo* di detto prolungamento. NB: per evitare eventuali proteste, gli arbitri devono fare osservare scrupolosamente tale disposizione e fare effettuare la rimessa dal lato opposto al tavolo degli UdC.

- **Linea di tiro libero estesa**: prolungamento immaginario della linea di tiro libero fino a quando interseca la linea laterale (preferibilmente dal lato opposto alle panchine). Serve per effettuare da quel punto le rimesse in gioco previste (Es: annullamento di un canestro realizzato impropriamente, violazione sull'ultimo tiro libero degli attaccanti, ecc).

- **Posizione legale di difesa**. Si ha quando un difensore: - fronteggia il suo avversario; - ha entrambi i piedi sul terreno di gioco.

- **Principio della verticalità:** un giocatore può occupare una qualsiasi posizione sul terreno di gioco a condizione che non sia già occupata da un avversario: il principio tutela lo spazio al di sopra del giocatore allorché salti verticalmente all'interno di questo spazio (cilindro).

- **Ritorno della palla nella zona di difesa:** comunemente infrazione di metà campo. NB: poiché la linea centrale fa parte della zona di difesa, un giocatore, che nella sua zona di attacco ed in possesso di palla, testa anche di poco, questa linea ha commesso la violazione!

- **Situazioni speciali:** se durante lo stesso periodo di cronometro fermo che segue una infrazione, vengono commessi ulteriori falli. NB: prestare la massima attenzione alle compensazioni.

- **Zona d'attacco di una squadra:** è costituita dal canestro avversario, dalla parte anteriore del tabellone e dalla parte del campo delimitata dalla linea di fondo campo dietro il canestro avversario, dalle linee laterali e **dal bordo** della linea centrale più vicino al canestro avversario.

- **Zona di difesa di una squadra:** è costituita dal proprio canestro, dalla parte anteriore del tabellone e dalla parte di campo limitata dalla linea di fondo dietro il canestro della squadra, dalle linee laterali e **dalla linea centrale**.

(la 1^a parte è stata pubblicata nel numero precedente)



aiaponline.it

IL PLAY ED IL SUO MARCATORE

L'obiettivo, che ciascuna delle due squadre in campo si prefigge, è quello di segnare nel canestro degli avversari e di impedire alla squadra avversaria di segnare nel proprio canestro.

Per raggiungere il primo dei due obiettivi è indispensabile avere il controllo della palla; per il secondo è buona cosa marcare con efficacia il play avversario.

Sul giocatore che controlla la palla e sul suo marcatore, che gli sta appiccicato, sono puntati gli occhi di tutti i presenti nel palazzo e devono essere puntati gli occhi di uno degli arbitri.

A volte il play va a canestro poiché è riuscito ad eludere la “sorveglianza” del suo marcatore; altre volte gli riesce un *assist* tale da offrire la palla ad un suo compagno come su un piatto d'argento e questi va a canestro senza marcatura strappando applausi a scena aperta! Gli occhi dell'altro arbitro devono essere puntati sul giocatore che riceve l'*assist*. Si è fatto trovare sul posto senza aver commesso fallo o un suo compagno ha commesso un blocco irregolare?

Con queste brevi note ci occupiamo del play e del suo marcatore, riservandoci di approfondire il marcamiento di un giocatore che non ha il controllo della palla in uno dei prossimi scritti.

I falli commessi dal marcatore sul play sono colti e fischiate dagli arbitri poiché sono... più evidenti, ma quelli commessi dal play, che sono meno evidenti, a volte, sfuggono. Infatti il portatore di palla, che non è quasi mai uno stinco di santo, anzi è quasi sempre il giocatore più esperto di una squadra, per raggiungere i suoi scopi, non agisce sempre... lealmente.

Ad esempio: - usa l'avambraccio esteso o la mano, durante il palleggio, per proteggere la palla e impedire all'avversario di sottrargliela; - sempre durante il palleggio, spinge lontano il marcatore per ottenere più spazio ed avere così una visuale più ampia; - quando non ha ancora palleggiato, per partire e andare a canestro o per fare l'*assist* ad un suo compagno, avvinghia o aggancia col braccio o con il gomito libero dalla palla il povero marcatore che in tal modo è impossibilitato a muoversi; - quando riesce a battere il suo marcatore, si lancia verso il canestro, con l'avversario che recupera e gli corre appaiato, prende la palla con una mano per andare a canestro e con l'altra mano penetra nel cilindro del difensore (anche il difensore ha il suo cilindro!) impedendogli così qualsiasi intervento; ecc. ecc. ecc.

Ora essendo il play un giocatore che controlla la palla, nel suo marcamiento non devono essere considerati gli elementi di tempo e di distanza. Vuol dire che egli deve aspettarsi di essere marcato, in qualsiasi momento, anche se la difesa si pone davanti a lui entro una frazione di secondo: se la difesa fa un buon lavoro, il play è costretto allo sfondamento poiché in questo caso deve fermarsi o cambiare direzione (queste situazioni sono frequenti).

Un arbitro “attento” deve vedere e valutare queste ed altre situazioni relative a questo argomento. Quanto a fischiare e prima di farlo, bisogna scomodare il principio vantaggio/ svantaggio. Infatti se un arbitro fischia come una vecchia locomotiva a vapore (fischiano sempre) tutti i falli del play, finirà con scontentare tutti. Allora che fare? Usare l'arbitraggio preventivo! Appena ci si accorge di una illegalità, avvicinarsi al giocatore, togliere il fischietto dalla bocca e avvertirlo chiaramente che non sta svolgendo lealmente il suo lavoro. Le parole da dire abitualmente sono: braccia, mani, gambe, ginocchia, ecc. Oppure inventale voi, ma che non siano mai più di due assieme. Il play, esperto, quasi sempre percepisce che non può permettersi quello che sta facendo.

Attenzione: l'arbitro corre il rischio concreto di essere contagiato dalla cosiddetta “*libidine arbitrale acuta*” in quanto comincia a fischiare tutti i contatti di questo tipo. Colto da grande “*vaghezza*” vuol far vedere che non gli sfugge niente e nelle segnalazioni, soprattutto di sfondamento, ci mette tanta di quella verve, da far erroneamente pensare a tutti i presenti che... ha nel suo mirino quel giocatore.

Per concludere: il momento più importante è la valutazione delle situazioni. Il play ha ottenuto un vantaggio indebito dalle sue azioni non legali? Ha accentuato oltre il lecito le spinte, le trattenute, gli agganci, ecc? Ha recepito i “*richiami ufficiosi*” a lui diretti e si è adeguato o, invece, ha fatto finta di non sentire? In funzione di queste valutazioni fischiare o non fischiare.

Ricordare: il basket è un gioco di contatto ma non tutti i contatti sono falli

CHE FACCIO SE...

...la palla rimbalza sul ferro o sullo spessore (inferiore, superiore, laterale) del tabellone e ricade, passando da dietro, in campo senza toccare i sostegni del tabellone stesso?

Non fischio: la palla è ancora giocabile e invito i giocatori a continuare.

...un giocatore in controllo di palla cade per terra?

Non fischio immediatamente: il cadere per terra non costituisce violazione così come l'essere seduti o sdraiati. Ritardare di un attimo il fischio può voler dire non fischiare per niente poiché, se il giocatore è capace di passare la palla velocemente ad un proprio compagno, di liberarsene o di rialzarsi palleggiando, non commette alcuna violazione. Devo osservare invece se egli scivola, rotola sul terreno o tenta di rialzarsi senza palleggiare: in questi casi fischio violazione di passi.

...la palla non è controllata da nessuna delle due squadre e nessuno dei giocatori riesce a impossessarsene?

Non fischio subito a meno che qualcuno dei giocatori non cerca la palla ma commette fallo su un avversario. Devo cioè permettere la contesa leale per la conquista della palla.

...un giocatore incaricato di una rimessa dalle linee perimetrali, con la palla già in mano, si avvicina alla linea tanto da essere disturbato regolarmente dal suo marcatore in campo?

Non fischio. Mi faccio riconsegnare la palla e lo invito a indietreggiare quanto basta perpendicolarmente alla linea. E' buona norma fare ciò prima di consegnargli la palla.

...un giocatore che riceve la palla dalle mani dell'arbitro e deve effettuare una rimessa da fondo campo, dopo un canestro su azione subito e dopo un time-out chiesto e ottenuto dalla sua squadra, si sposta correndo lungo il fuori campo prima di effettuare la rimessa in gioco?

Non fischio poiché esiste questa possibilità (Art 17.2.6 – 2° pallino RT). NB: ciò non è

possibile negli ultimi due minuti del 4° periodo e di ogni tempo supplementare in quanto la rimessa in gioco viene fatta a metà campo.

...per meglio vedere un'azione di gioco mi tocca sostare sotto il canestro?

Anche se l'arbitro non deve mai sostare sotto il canestro, poiché tale posizione non permette un buon angolo di visuale, se ritengo che in quell'azione quella posizione era la migliore, vi sosto, ma solo il tempo necessario per vedere quella sola azione. Poi ritorno nelle posizioni previste dalla meccanica. L'arbitro deve andare dove ha bisogno di andare per vedere quello che ha bisogno di vedere.

...un giocatore mentre palleggia fa un palleggio sul suo piede: la palla schizza via lontano egli riesce a riprenderla continuando a palleggiare?

Non fischio. La regola del palleggio è rispettata in quanto che un palleggio: - inizia quando un giocatore, avendo acquisito il controllo di una palla viva sul campo, la batte, la rotola, o la fa cadere sul terreno di gioco e la ritocca prima che essa venga toccata da un altro giocatore; - termina quando il giocatore tocca la palla simultaneamente con entrambe le mani o la trattiene in una o entrambe le mani.

...un giocatore, al momento del riconoscimento, fa presente di avere smarrito la sua carta d'identità e presenta la denuncia di smarrimento regolarmente vistata dai carabinieri del suo paese e nient'altro. Lo ammetto a giocare?

NO. Infatti oltre alla denuncia occorre una sua foto da far firmare a lui stesso sul retro in presenza degli arbitri.