

SETTEMBRE 2007
ANNO XI N° 103



* PAG. 2
SAPETE VOI?



* PAG. 3 - 4
BASKETTESE

* PAG. 5
QUIZ



* PAG. 6
RISPOSTE

* PAG. 7
LA FOTO
DEL MESE

ARBITRO . . .

UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET !

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

SAPETE VOI?...che

- il bordo superiore dell'anello deve essere ad una distanza di m 3,05 dal pavimento (10 piedi)
- il diametro interno dell'anello deve essere di cm 45
- il diametro della palla deve essere di cm 24
la palla deve essere gonfiata ad una pressione tale che, lasciata cadere sul terreno di gioco da una altezza di circa m 1,80 (misurata dalla sua parte inferiore) rimbalzi ad una altezza compresa tra m 1,20 (min) e m 1,40 (max) (misurata dalla sua parte superiore)
- il peso della palla deve essere compreso fra gr 567 (min) e gr 650 (max)
- la parte superiore della retina deve essere semirigida in modo da impedire alla palla, una volta entrata nel canestro, di esserne ricacciata fuori. Infatti "un canestro è valido quando la palla viva entra dall'alto, attraverso l'anello del canestro, e si ferma nella retina o lo attraversa" (Art 16.1.1)

NB: se dovesse accadere che, per uno strano effetto, la palla, entrata nel canestro, viene "sputata fuori" a causa della retina rigida, il canestro non è valido!



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”

LE PAROLE GIUSTE AL POSTO GIUSTO

Ogni *disciplina*, giuridica, filosofica, storica, letteraria, sportiva, ecc, ha il proprio linguaggio, specifico per quella disciplina. Esso facilita le comunicazioni tra gli addetti ai lavori. Le relazioni interpersonali tra tutti coloro che si occupano di basket non possono prescindere dal...*baskettese*, il linguaggio del basket. E' noto a tutti gli interessati? A noi preme che sia noto a tutti gli arbitri. Quando qualcuno chiede loro una spiegazione, è necessaria una risposta, in...*baskettese*!

Qui di seguito proponiamo alcune delle parole e delle locuzioni più frequentemente usate nel basket.

- **Impianto di gioco:** tutto il palazzo.

- **Campo di gioco:** l'area del rettangolo, i due metri tutt' intorno, le panchine, il tavolo degli UdC, l'area degli spogliatoi ed i percorsi riservati per accedervi.

- **Terreno o Rettangolo di gioco:** l'area destinata allo svolgimento della gara (m 28 x m 15 = mq 420).

- **Giocatore:** componente di una squadra, che si trova sul "campo" di gioco, ed è autorizzato a giocare.

- **Giocatore Sostituto:** componente di una squadra, che si trova sul "campo" di gioco, ma non è autorizzato a giocare.

- **Giocatore Escluso:** giocatore di una squadra, che si trova sul "campo" di gioco, ma ha commesso cinque falli e non è più autorizzato a giocare (NB: per poter abbandonare la panchina deve essere autorizzato da un arbitro).

- **Intervalli di gioco:** - i 20 minuti prima dell'orario d'inizio della gara (fissato dall'Ente Organizzatore); - i 10 minuti tra il primo ed il secondo tempo; - i 2 minuti tra il primo ed il secondo periodo, tra il terzo e il quarto periodo, e tra la fine gara ed ogni eventuale altro periodo supplementare.

NB: durante un intervallo di gara tutti i componenti di una squadra, autorizzati a giocare, sono considerati “**giocatori**”.

- **Interferenza sul Canestro** (riguarda la palla!). Si ha mentre questa:

- a) è completamente al di sopra dell'anello;
- b) è in fase di parabola discendente verso il canestro;
- c) ha toccato il tabellone.

- **Interferenza sulla Palla** (riguarda il canestro! o il tabellone!). Si ha quando:

- a) un giocatore tocca il canestro o il tabellone mentre la palla è a contatto con l'anello;
- b) un giocatore attraversa con la mano il canestro da sotto e tocca la palla;
- c) un difensore tocca la palla o il canestro, mentre la palla è dentro il canestro e ne impedisce il passaggio;
- d) un difensore fa vibrare il tabellone o l'anello così da impedire alla palla di entrare a canestro;

e) un attaccante fa vibrare il tabellone o l'anello, così da causare l'entrata della palla nel canestro.

NB: nei casi d) ed e) fa testo il giudizio dell'arbitro.

- **Cilindro**: spazio all'interno di un cilindro immaginario occupato da un giocatore sul terreno di gioco. Include lo spazio sopra il giocatore ed è limitato: - **davanti** dal palmo delle mani - **dietro** dai glutei - **lateralmente** dai margini esterni delle braccia e delle gambe.

- **Posizione Legale di Difesa**: un difensore stabilisce una posizione legale di difesa quando:
a) sta fronteggiando il suo avversario;
b) ha entrambi i piedi sul terreno di gioco.

- **Blocco**: è un tentativo di ritardare o impedire ad un avversario, che **non ha la palla**, di raggiungere una posizione desiderata sul terreno.

- **Bloccaggio**: è un contatto personale illegale che impedisce ad un giocatore avversario (**con o senza palla**) di avanzare liberamente.

- **Fallo Personale**: contatto illegale sia a palla viva che a palla morta.

- **Fallo Tecnico**: di natura comportamentale (non comporta un contatto di gioco o comunque fisico).

- **Fallo Antisportivo**: - tentativo non legittimo di giocare la palla - contatto eccessivo (fallo duro).

- **Fallo da Espulsione**: flagrante comportamento antisportivo.

- **Rissa**: solo nei tempi di gioco. **No negli intervalli** (attenzione nell'applicazione delle sanzioni!).

- **Errori Correggibili** (sul terreno di gioco): con le modalità e nei tempi previsti (vedi Art 44 RT).

- **Errori Correggibili** (sul referto): **sempre**, prima della firma del referto da parte del 1° arbitro.

- **Referto di Gara**: compilato dal segnapunti, firmato dagli UdC, dagli arbitri e dal Capitano della squadra in caso di reclamo.

- **Rapporto di Gara**: compilato e firmato dagli arbitri.

- **Numeri di maglia dei giocatori**: dal N° 4 al N° 50. Gli arbitri hanno l'obbligo di segnalare nel modo seguente (**mani sempre rivolte al tavolo**): - dal 4 al 15 con il/i palmo/i della/e mano/i; - dal 16 al 19 la decina con i dorsi di entrambe le mani, tutte le dita aperte (10) e le unità con i palmi delle mani (Q.T. N° 19 maggio 2007); - dal 20 al 50 le decine col dorso di una mano e le unità con il/i palmo/i della/e mano/i.

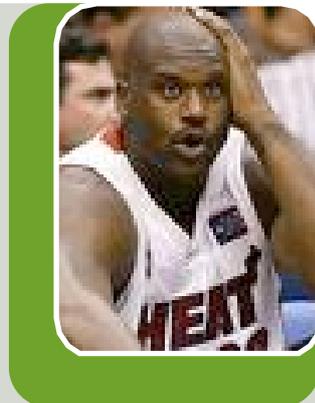
(NB: per garantire il corretto "verso" di lettura, da parte degli UdC, si ribadisce che dal 6 al 9 e dall'11 al 15 bisogna proporre il 5 ed il pugno con la mano destra, il resto con la mano sinistra).

QUIZ



- 1** - B4 effettua una rimessa per p.a. A4 intercetta volontariamente la palla con il pugno. L'arbitro fischia prontamente la violazione ed il segnapunti gira la freccia del p.a. per indicare che la prossima rimessa per p.a. toccherà alla squadra A. A seguito della violazione il gioco riprende con una rimessa "normale" per la squadra B. E' corretto girare la freccia? SI NO
- 2** - A4 commette fallo antisportivo su B4. I tiri liberi sono erroneamente tirati da B7 (specialista nei TL), che li realizza entrambi. B4 effettua la rimessa in gioco dalla linea centrale passando la palla nella sua zona di difesa. A questo punto si scopre l'errore. Gli arbitri fermano il gioco, annullano i TL realizzati da B7 e riprendono il gioco con due TL per B4. E' corretto? SI NO
- 3** - A6, in penetrazione a canestro, chiude il palleggio, raccoglie la palla ed inizia un atto di tiro. A questo punto B5 commette fallo su di lui, prontamente fischiato dall'arbitro. A6 continua il suo movimento e conclude con un tiro, che viene regolarmente stoppato da B4. A6 pretende 2 punti + 1 TL. L'arbitro non è dello stesso avviso e concede solo 2 TL. E' corretto? SI NO
- 4** - Dopo che A7 ha tirato il primo dei due tiri liberi a sua disposizione ci si accorge che sanguina da un braccio. L'arbitro dispone per la sua sostituzione immediata che avviene regolarmente. Contemporaneamente la squadra avversaria chiede sostituzione e cambia due giocatori. L'arbitro consente e agli avversari la sostituzione di un solo giocatore. E' corretto? SI NO
- 5** - Nell'ultimo minuto di gara A6 sta palleggiando nella sua zona di difesa, quando B4 devia la palla che esce fuori campo dalla linea di TL prolungata. Un time-out è concesso alla squadra B. Al termine del time-out l'arbitro fa riprendere il gioco, con una rimessa per la squadra A, dal punto centrale della linea laterale opposto al tavolo. E' corretto il punto della rimessa? SI NO
- 6** - In mancanza dell'allenatore, A4 è giocatore-allenatore della sua squadra. Durante un intervallo di gara gli viene addebitato un fallo tecnico per comportamento antisportivo. Alla ripresa del gioco il segnapunti registra il fallo nella casella di A4 e lo conteggia come 1° fallo di squadra per quel periodo. A4 pretende invece che il fallo sia registrato nella casella dell'allenatore e che non conti tra i falli di squadra. E' corretta la registrazione del segnapunti? SI NO
- 7** - A4 diventa giocatore escluso per aver commesso il suo 5° fallo. Informato, viene sostituito. Prima della fine della gara egli rientra in campo e realizza un canestro su azione. A questo punto si scopre la sua partecipazione illegale. Gli arbitri convalidano il canestro di A4 ma sanzionano un fallo tecnico all'allenatore della squadra A ('B' sul referto). E' corretto? SI NO
- 8** - Durante gli ultimi 2 minuti del 4° periodo A4 segna su azione. La palla rotola lontano: l'arbitro fischia per il suo recupero. A questo punto l'allenatore A chiede un time-out che viene concesso dall'arbitro. B4, capitano della sua squadra, fa presente, nei modi dovuti, che la sospensione non può essere concessa. L'arbitro acconsente e ordina la ripresa del gioco. E' corretto? SI NO
- 9** - B4 commette fallo su A4 non in atto di tiro: è il 5° della squadra B. Nessuno se ne accorge ed il gioco riprende con una rimessa per la squadra A. A5 ottiene il controllo della palla sul terreno di gioco e tenta un tiro a canestro durante il quale subisce fallo: gli vengono accordati 2 TL. Durante il periodo di cronometro fermo, prima che la palla sia data ad A5 per i 2 TL, si scopre l'errore. Gli arbitri riprendono allora il gioco con 4 TL. Prima 2 per A4 senza giocatori negli spazi e poi 2 per A5 con normale rimbalzo come dopo qualsiasi TL. E' corretto? SI NO
- 10** - Durante gli ultimi 2' di gara, A4 palleggia per 6" nella propria zona di difesa, quando B4 devia la palla fuori campo. La squadra A richiede un time-out. Alla ripresa del gioco, che avviene con una rimessa dal centro, lato opposto al tavolo, l'orologio dei 24" segna i residui 18" da giocare. A5 passa la palla ad un suo compagno nella zona di difesa. Questi comincia a palleggiare e l'arbitro dopo 2 secondi fischia violazione alla regola degli 8 secondi. E' corretto? SI NO

RISPOSTE E COMMENTI AI QUIZ



1 - NO. Una rimessa per p.a. termina quando la palla viene toccata “legalmente” da un giocatore in campo (Art 12.4.5-2° pallino 1° caso). La rimessa per p.a. di B4 non è terminata “legalmente” per colpa degli avversari. La freccia deve rimanere ferma ad indicare che la prossima rimessa per p.a. toccherà ancora alla squadra B (Q.T. N° 18 Domanda N° 1-1° caso). NB: a causa della infrazione di A4, è corretto, che la squadra B, effettui una “normale” rimessa per violazione!

2 - NO. Siamo ancora in tempo per la correzione dell’errore (Art 44.2.1 e .2). Però, se l’errore consiste nel giocatore sbagliato che ha eseguito un tiro(i) libero(i), i tiri effettuati per errore dovranno essere cancellati e la palla assegnata agli avversari per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa (Art 44.2.7), o dal punto in cui il gioco è stato interrotto, se l’errore è stato rilevato in seguito alla ripresa del gioco (QT N° 18 Dom N° 4). NB:1°-rimessa per la squadra A nella sua zona d’attacco; 2°-la squadra B perderà pure il diritto alla rimessa in gioco dal centro, che le spettava per il fallo antisportivo subito che così viene punita per la sua “furberia”!

3 - SI. La palla diventa morta per il fischio arbitrale (Art 10.3-2° pallino). Tutto quello che accade dopo non conta perché avvenuto a palla morta e cronometro fermo (Art 49.2-2° pallino 2° caso).

4 - SI. Q.T.N° 2 Dom N° 5 e relativa risposta. E’ una disposizione equiparata a quella dell’Art 5.7

I giocatori scelti dall’allenatore per il quintetto iniziale possono essere cambiati in caso di infortunio. In questo caso gli avversari hanno diritto a sostituire lo stesso numero di giocatori, se lo desiderano. NB: poiché la sostituzione è richiesta dall’arbitro si applica il principio di correttezza e lealtà sportiva: una sola sostituzione a ciascuna squadra!

5 - NO. Il time-out è stato concesso alla squadra B (Art 17.2.3-3° pallino+ IU Art 17 P3 Es/In.1 a). La rimessa deve avvenire sul prolungamento della linea di TL estesa. Se la rimessa avviene dal centro, la squadra A guadagna m 9,2 di campo senza avere speso neanche un time-out!

6 - SI. Se un fallo tecnico viene commesso da un giocatore (anche se funge da allenatore, A4 non cambia il suo status di giocatore!) gli deve essere attribuito personalmente e deve essere contato nei falli si squadra (Art 38.4.1-1°pallino+ Interpr. Uff. FIBA 2006 Art 38 Precisaz.N°2 Es/In b).

7 - SI. Durante il tempo di gioco un componente di una squadra è un giocatore “escluso” quando ha commesso 5 falli e non è più autorizzato a giocare (Art 4.1.3-3° pallino e Int Uff. FIBA 2006 Art 38 Pr 5 Es e In a). L’allenatore, poiché A4 è stato informato, è responsabile (ultimo comma della Interpretazione della stessa Precisazione), per cui viene sanzionato di fallo tecnico.

8 - SI. L’arbitro col suo fischio ha interrotto il gioco: l’Art 18.3.7 permette il time-out! Tuttavia, poiché le Interp. Uff. FIBA 2006 Art 46 Precisaz. 1 Esempio e Interpretazione, consentono al 1° arbitro di esercitare il suo cosiddetto potere elastico (facoltà di prendere una decisione, basata sul giudizio personale, su una situazione non specificatamente coperta dal Regolamento, entro lo spirito e l’intento della correttezza sportiva), il time-out può non essere concesso. Nella fattispecie il fischio crea uno svantaggio per la squadra che deve effettuare la rimessa! L’arbitro non deve fischiare: il cronometro è già fermo (nessun problema per la palla!). NB: una tantum, visto che la protesta è stata fatta con fair-play, riconoscere il proprio errore è segno di...umiltà!

9 - SI. (Art 44.1 – 2° pallino + In. Uff. FIBA 2006 Art 44 Prec. 3 Esempio e Interpretazione 2). NB: siamo ancora in tempo (Art 44.2.1) per correggere l’errore. La palla, infatti, non è ridiventata viva, anche se il cronometro di gara era stato avviato e di nuovo fermato, dopo l’errore.

10 - NO. La squadra A, per il time-out, ha diritto ad un nuovo periodo di 8”! (Q.T. N° 11 Dom e Risposta N° 2+ In.Uff. FIBA 2006 Art 17 Pr.3 Es e In. 3 b). L’interpretazione ufficiale chiarisce che, a seguito dell’avanzamento della rimessa al punto della linea centrale, la palla si intende portata nella zona d’attacco nell’azione precedente! Adesso ricomincia una nuova azione, con 18” rimanenti dai 24, ma, se il gioco riprende dalla zona di difesa, con un nuovo periodo di 8”!

LA FOTO DEL MESE



aiaponline.it

Il dialogo . . .

Alcune immagini sono state reperite sul web senza che se ne indicasse uno specifico copyright o vincolo di proprietà su di esse, nel caso qualcuno ne rivendicasse la proprietà provvederemo alla rimozione.