

# REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



## sommario

### GLI AIUTANTI DEL GIOCO

PG 2

IL SEGNAPUNTI

PG 4

L'ADDETTO ALL'APPARECCHIO DEI 24"

PG 3

IL CRONOMETRISTA

PG 5

GLI ARBITRI

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)  
[gioralino.refereeing@gmail.com](mailto:gioralino.refereeing@gmail.com)

**NB:** inviateci gli indirizzi e-mail dei colleghi che ancora non conoscono il nostro giornalino !!

## ***Gli aiutanti del gioco***

E' compito della squadra arbitrale "aiutare" il gioco. Ogni componente svolga il compito affidatogli con la massima diligenza e perspicacia.

Per le incombenze riservate agli UdC e agli Arbitri, riportiamo le disposizioni contenute nel Regolamento Tecnico e aggiungiamo, *in corsivo*, i nostri commenti.

Il segnapunti deve avere a disposizione il referto ufficiale e tenere nota:

- **Delle squadre**, registrando i nomi dei giocatori che inizieranno la gara, nonché di tutti i sostituti che vi partecipano. Quando si verifica un'infrazione alle regole relative ai 5 giocatori iniziali, deve darne comunicazione all'arbitro più vicino, non appena possibile. *Esempio: - viene scoperto che uno dei giocatori sul terreno di gioco non è uno dei giocatori confermati nel quintetto iniziale: se la scoperta avviene prima dell'inizio della gara, il giocatore dovrà essere sostituito, senza alcuna sanzione, con 1 dei 5 giocatori che erano stati indicati e...confermati. Se la scoperta avviene dopo l'inizio della gara, l'errore verrà ignorato ed il gioco continua senza alcuna sanzione* In. Uff. FIBA Art 7-4, *ma, è già un...pessimo inizio!*
- **Dei numeri di maglia dei giocatori:** prima dell'inizio della gara, sul referto, gli eventuali numeri sbagliati verranno corretti o il nome del giocatore sarà aggiunto. Dopo l'inizio della gara i numeri sbagliati verranno corretti, *senza alcuna sanzione. NB: in questa ultima situazione però se il nome del giocatore non era stato trascritto sul referto di gara, prima dell'inizio, NON potrà essere aggiunto* In Uff Art 7-2
- **Delle sostituzioni.** Non essere troppo rigidi nella concessione sempre entro le Regole (non perdere l'attimo per fischiare) Attenzione: un giocatore che è diventato sostituto e viceversa *non può rispettivamente rientrare o uscire dal gioco fino a che la palla non diventi di nuovo morta, dopo una fase di gioco.*
- **Del punteggio progressivo della gara**, registrando i canestri su azione e i TL realizzati. Ogni squadra, tramite il proprio scorer, controlla il punteggio progressivo: non è raro il caso in cui esso è difforme rispetto a quello registrato sul referto, o a quello che compare sul tabellone del palazzetto.
- **Dei falli addebitati a ciascun giocatore.** Anche in questa situazione per un fallo in meno ad un giocatore della squadra A, le proteste della squadra B sono immediate e viceversa. Alla prima palla morta fermare il gioco e risolvere il problema. Per i falli addebitati a ciascun allenatore *accertarsi inequivocabilmente se 'B' o 'C'*
- **Delle sospensioni.** Rispettare rigorosamente la reale opportunità. Se l'opportunità è terminata, la sospensione non verrà concessa Art 18/19-13
- **Del successivo possesso alternato.** Freccia di p. a. Invertire la direzione dopo il termine del 1° T (annotare il nome della squadra che ha diritto alla prossima rimessa in gioco) poiché le squadre si scambieranno i canestri nel 2° T.
- **Posizionare l'indicatore dei falli di squadra.** Per comunicare il raggiunto e superato bonus dei 4 falli, aiutare gli arbitri "distratti" anche solo indicandolo!

Se viene rilevato un errore di registrazione:

- Durante il gioco, il segnapunti deve attendere la prima palla morta prima di attivare il suo segnale acustico.
- Dopo la fine del tempo di gioco e prima che il referto venga firmato dal primo arbitro, l'errore deve essere corretto, *anche se questa correzione influenza il risultato finale della gara.*
- Dopo che il referto di gara è stato firmato dal primo arbitro, l'errore non può più essere corretto. Il primo arbitro o il commissario, se presente, deve inviare un rapporto dettagliato all'ente responsabile della competizione.

# IL CRONOMETRISTA

Il cronometrista deve essere provvisto di due cronometri, uno di gara e uno per le sospensioni e deve:

- Misurare tempo di gioco, sospensioni e intervalli di gara (con la massima precisione)
- Assicurarsi che un forte segnale acustico suoni automaticamente allo scadere del tempo di gioco di ciascun periodo: attento controllo, presente tutta la squadra 1h prima della gara
- Usare qualsiasi mezzo possibile per informare immediatamente gli arbitri se il suo segnale acustico non funziona o non viene udito: se occorre alzarsi in piedi.
- Avvertire le squadre e gli arbitri, con almeno 3 minuti di anticipo, dell'inizio del terzo periodo **(la squadra arbitrale, pertanto deve essere sul terreno di gioco in tempo utile)**

Deve misurare il tempo di gioco come segue:

- Attivando il cronometro di gara quando:
  - Durante un salto a due, la palla viene legalmente toccata da un saltatore (non ad es. al tocco del saltatore con palla in fase ascendente e relativo fischio arbitrale)
  - Dopo un ultimo o unico tiro libero non realizzato e la palla continua ad essere viva, la palla tocca o viene toccata da un giocatore sul terreno di gioco.
  - Durante una rimessa in gioco, la palla tocca o viene legalmente toccata da un giocatore sul terreno di gioco. Attenzione: nei due esempi precedenti è sufficiente solo un tocco LEGALE di qualsiasi giocatore.
- Fermando il cronometro di gara quando:
  - Il tempo scade al termine di un periodo, se l'apparecchiatura non è automatica.
  - Un arbitro fischia mentre la palla è viva: intervento immediato.
  - Viene realizzato un canestro su azione contro la squadra che ha richiesto una sospensione.
  - Viene realizzato un canestro su azione quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed in ogni tempo supplementare: l'aiuto degli altri UdC è opportuno.
  - Suona il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" mentre una squadra è in controllo di palla: l'intervento degli arbitri è indispensabile.

Deve poi misurare una sospensione come segue:

- Attivando il cronometro per le sospensioni immediatamente quando l'arbitro fischia ed effettua la segnalazione per la sospensione: aspettare il fischio dell'arbitro.
- Azionando il suo segnale acustico quando sono trascorsi 50 secondi dall'inizio della sospensione: **una sospensione deve durare un minuto: né meno, né...più!**
- Azionando il suo segnale acustico al termine della sospensione.

Infine deve misurare un intervallo di gara come segue:

- Attivando il cronometro immediatamente al termine del periodo precedente.
- Azionando il suo segnale acustico prima del primo e del terzo periodo, quando all'inizio del periodo mancano 3 minuti, e poi 1,5 minuti.
- Azionando il suo segnale acustico prima del secondo periodo, del quarto e di ogni tempo supplementare quando mancano 30 secondi all'inizio del periodo.
- Azionando il suo segnale e simultaneamente fermando il cronometro quando un intervallo di gara termina

**Pertanto, oltre che durante il gioco, il cronometrista presti molta attenzione al cronometrando di tutti gli intervalli di gara. Il dinamismo nei tempi morti è un atto dovuto a tutti i presenti e agli eventuali telespettatori. Tutta la squadra arbitrale altresì velocizzi, senza pressapochismo, sin dall'inizio e sino alla fine della gara, l'amministrazione del gioco sia a palla morta che a cronometro fermo.**

L'addetto ai 24" deve essere provvisto dell'attrezzatura relativa ed utilizzarla in modo che sia:

### **Attivata o riattivata** quando

- Una squadra acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco. Dopo di ciò, il semplice tocco della palla da parte di un avversario non dà inizio ad un nuovo periodo di 24" se la stessa squadra ne rimane in controllo.
- Su una rimessa da fuori campo, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore sul terreno di gioco.

**Fermata, ma non resettata**, quando alla stessa squadra che aveva in precedenza il controllo della palla viene assegnata una rimessa in gioco perché:

- La palla è uscita fuori campo.
- Un giocatore della stessa squadra è infortunato.
- Si verifica una situazione di salto a due.
- Viene fischiato un doppio fallo.
- Vengono compensate sanzioni uguali a carico delle squadre.

**Fermata e resettata a 24 secondi**, con i display spenti, se:

- La palla entra legalmente nel canestro.
- La palla tocca l'anello del canestro avversario (*a meno che non si blocchi tra anello e tabellone...*) ed è controllata dalla squadra che non era in controllo di palla prima che essa toccasse l'anello.
- Alla squadra è assegnata una rimessa in zona di difesa:
  - A seguito di un fallo o una violazione.
  - Per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile alla squadra in controllo di palla.
  - Per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre, a meno che gli avversari non vengano svantaggiati.
- Alla squadra è assegnato un tiro(i) libero(i).
- L'infrazione alle regole è commessa dalla squadra in controllo di palla.

**Fermata ma non resettata a 24 secondi** quando alla stessa squadra che prima era in controllo di palla è assegnata una rimessa in zona d'attacco e il display dell'apparecchio dei 24" indica 14 secondi o più:

- A seguito di un fallo o una violazione.
- Per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile alla squadra in controllo di palla.
- Per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre, a meno che gli avversari non vengano svantaggiati.

**Esempio di non aiuto: effettuare, da parte dell'arbitro, il segnale di resettaggio quando non occorre o segnali continui di conferma per il buon operato dell'addetto ai 24".**

**Fermata e resettata a 14 secondi** (*segno d'intesa addetto24"-arbitro*) quando:

- Alla stessa squadra che prima era in controllo di palla è assegnata una rimessa in zona d'attacco e il display dell'apparecchio dei 24" indica 13 secondi o meno:
  - A seguito di un fallo o una violazione.
  - Per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile alla squadra in controllo di palla.
  - Per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre, a meno che gli avversari non vengano svantaggiati.
- Dopo che la palla ha toccato l'anello su un tiro non realizzato su azione, ultimo o unico tiro libero, o su un passaggio, se la squadra che riconquista il controllo della palla è la stessa che ne era in controllo prima che la palla toccasse l'anello.

Gli arbitri possono “aiutare” il gioco? Sì... certamente! Ma come?

- **Alzando la palla all'inizio** del 1° periodo in modo perpendicolare, alla giusta altezza superiore a quella che ciascuno dei due saltatori può raggiungere in funzione della loro altezza. *Se la palla non è perpendicolare alla linea centrale l'arbitro “aiuta” una sola squadra(!) quella beneficiaria del suo errore. L'arbitro libero, senza alcun timore reverenziale verso il collega, non esiti a far ripetere il lancio! Se invece la palla è troppo alta e/o troppo bassa i saltatori sono entrambi in grande difficoltà poiché ritardano e/o anticipano l'attimo utile per spiccare il salto e quindi non arrivano sulla palla, quando arriva al suo punto morto superiore e inizia la discesa.*
- **Effettuando il passaggio**, all'incaricato di una rimessa in gioco, con una mano, battuto a terra. *NB: con una mano, quella del lato del giocatore, poiché l'altro braccio è alto per avviare il cronometro quando la palla tocca o viene toccata da un giocatore sul terreno di gioco. La tecnica prevede che il passaggio debba partire dalla pancia e la palla deve battere a circa 1,5/2 metri dal giocatore in modo tale da farla arrivare a destinazione “leggera” cioè senza effetto di rotazione dannoso per la ricezione. Inoltre occorre avvisare il giocatore prima del lancio: non è raro il caso in cui il giocatore sta parlando con un suo compagno e/o col suo coach, e gli arriva la palla addosso! Non la riceve ed essa rotola lì vicino. Non è un bel vedere, anzi...*
- **L'incaricato della rimessa** è protetto dal Regolamento Tecnico. Infatti: “durante la rimessa da fuori campo, gli altri giocatori sul terreno **non devono** avere una qualsiasi parte del corpo al di là delle linee di delimitazione, prima che la palla sia stata lanciata oltre la linea” Art 17.3.2-1° pallino. *E' compito dell'arbitro che amministra la rimessa “aiutare” l'incaricato, facendolo disporre al punto giusto, ma ad almeno un metro di distanza dalla linea di delimitazione e contemporaneamente ricordando al difensore sul terreno, che tale linea è un... “muro invalicabile”*
- **Alla ripresa del gioco**, dopo una interruzione (*intervalli di gara, sospensioni, sostituzioni, interventi degli addetti alle pulizie per asciugare il parquet, ecc*) l'arbitro incaricato della rimessa in gioco, indichi la nuova direzione del gioco. *I giocatori, gli addetti ai lavori, il pubblico possono averla dimenticata.*
- **Dopo una realizzazione di un canestro** può darsi che la palla finisca nelle vicinanze dell'arbitro guida nell'azione precedente, e che sta per diventare coda nella azione immediatamente seguente: *egli faccia in modo di recuperarla e di passarla al giocatore incaricato della rimessa.*
- **Il giocatore che ha realizzato un canestro** ed i suoi compagni di squadra devono ignorare la palla che esce dalla retina: a volte non è così. Abitualmente lo stesso realizzatore “*artatamente*” si mette sotto il canestro in modo che la palla rimbalzi sul suo corpo e si allontani dal punto in cui l'avversario potrebbe prenderla facilmente ed effettuare un'immediata rimessa in gioco: alcuni addirittura la prendono con le mani per...passarla all'arbitro! L'arbitro lì vicino, sempre per aiutare il gioco, attivi già al primo tentativo “deliberato” di ritardare la rimessa in gioco immediata da fondo campo, la scaletta dei provvedimenti disciplinari. *Spesso il problema si risolve col suggerimento volante e/o col successivo richiamo ufficiale!*
- **Amministrando una rimessa in gioco** a favore di una squadra nella sua zona d'attacco ma, molto vicino alla linea centrale (RPZD, palla uscita fuori da quel punto, ecc) *chiarire inequivocabilmente al giocatore incaricato della rimessa che può passare la palla solo nella sua zona d'attacco.* Allo stesso modo se la rimessa deve avvenire a cavallo della linea centrale (FT, U, D ecc) ricordargli che *può passare la palla ad un compagno in qualsiasi parte del terreno di gioco.*

Questi pochi esempi chiariscono come gli arbitri possono “aiutare” il gioco e a volte velocizzare alcuni tempi morti. Molte altre situazioni, ovviamente, si verificano in ogni gara: esse vanno affrontate sempre con serenità e con grande buon senso.