

# REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



*questo mese parliamo di...*

**.2 RICONOSCERE IL FLOPPING**  
(valutazione-procedura-segnalazione)

**.3**  
**.4**  
**.5** } **INTERPRETAZIONI UFFICIALI FIBA**  
Valide dal 1 marzo 2017 -  
2a edizione -  
pubblicate dal CIA l' 1-3-17

Qui trovate tutti i numeri di Refereeing:

[fip.it/sicilia/](http://fip.it/sicilia/) sezione arbitri  
[pekorabasket.com](http://pekorabasket.com) sezione refereeing  
[gapcatania.it](http://gapcatania.it) area tecnica

Siti consigliati:

[pekorabasket.com](http://pekorabasket.com)  
[weref.it](http://weref.it)  
[refereemindset.com](http://refereemindset.com)  
[fip.it/cia/](http://fip.it/cia/)  
[fischietto.com](http://fischietto.com)

I nostri contatti [munnu@hotmail.it](mailto:munnu@hotmail.it) [giornalino.refereeing@gmail.com](mailto:giornalino.refereeing@gmail.com)

## 2 RICONOSCERE IL FLOPPING (valutazione-procedura-segnalazione)

Un arbitro, quando deve valutare una situazione di **sfondamento** (charging), nel marcamiento di un giocatore con la palla, deve seguire le seguenti norme RT Art 33.4

- **Non devono essere considerati gli elementi di tempo e di distanza**
- Il difensore deve **fronteggiare** l'avversario avendo entrambi i piedi a contatto col terreno
- Può rimanere fermo, saltare verticalmente, **muoversi lateralmente o all'indietro**
- **Uno o entrambi i piedi possono essere sollevati un istante** dal terreno, purché il movimento sia laterale o all'indietro, **ma non in avanti verso il giocatore con la palla**
- **Se il contatto avviene sul tronco**, si dovrà ritenere che il difensore abbia raggiunto per primo il punto del contatto
- **Il difensore può girarsi all'interno del suo cilindro** per assorbire il colpo o evitare infortuni

Diverse sono invece le situazioni di **blocco**: ritardare o impedire ad un avversario, che non ha la palla di raggiungere una posizione desiderata sul terreno, screening, o **bloccaggio** - contatto illegale che impedisce ad un giocatore avversario di avanzare liberamente blocking. Infatti...

- **Devono essere rispettati gli elementi di tempo e distanza** Art.li 33.7 e .9

Quanto sopra è contenuto nelle Regole ma, i contatti nel basket, numerosi in ogni azione, non sono tutti leali, veniali, onesti, corretti, dovuti solo allo slancio, a volte anche impetuoso, per la conquista della palla. Molto frequentemente infatti sono...tutto il contrario! Tanti giocatori infatti "tentano" costantemente di...imbrogliare, simulare, raggirare gli arbitri, per indurli a rilevare falli inesistenti. Creano, spesso, dei contatti, anche sul tronco dell'avversario, senza avere una legale posizione difensiva. Si lasciano cadere (*to flop v.i. buttarsi, lasciarsi cadere*) all'indietro al fine di ottenere, con l'inganno, un fallo di sfondamento da parte dell'avversario. Il fine (*ottenere il controllo della palla, incrementare i falli personali altrui, aumentare il bonus della squadra avversaria per quel periodo*) ...giustifica i mezzi!

Ma gli arbitri sono lì per... individuare tali "mezzi illegali" e sanzionarli come da regolamento.

**Che fare, come fare?**

- **Prendere completa consapevolezza dei principi contenuti nell'Art 33 del RT - Contatti**
- **Tenere sotto stretta osservazione i "cascatori" che ogni squadra presenta sul terreno: alcuni sono noti e bisogna gestirli da subito senza far finta di niente**
- **Valutare in base ai principi tecnici del gioco, ma, soprattutto, in funzione dell'accadimento**
- **Essere perfettamente concentrati durante tutta la gara, per non cascare nel tranello**
- **Tentare di cogliere l'attimo in cui il cascatore manifesta la predisposizione a buttarsi, a lasciarsi cadere, per un contatto naturale, consueto, ordinario del gioco**
- **Non tralasciare l'eventuale palese accentuazione del contatto, artatamente effettuata.**

Per ciò che riguarda la procedura e le segnalazioni conseguenti, fermo restando che se un giocatore "**finge in maniera esagerata**" senza che ci sia stato alcun contatto(!) e questo non genera un contatto illegale, la sanzione è **FALLO TECNICO IMMEDIATO PER "COMPORTAMENTO ANTI-SPORTIVO"** RT Art 36.3.1 Fallo Tecnico - 9°pallino Cadere a terra per simulare un fallo.

**Se invece un giocatore simula durante un'azione di gioco, l'arbitro non ferma la partita**, ma mostra il nuovo segnale, *sollevando 2 volte il braccio - mano con dita unite: alzati e cammina!*

*NB: questo segnale non è ancora aggiunto sul RT ma è stato introdotto dal CIA nell'a.s. 2016-17.*

Alla prima palla morta, lo stesso arbitro comunica il tutto al giocatore coinvolto, al suo allenatore e ai suoi colleghi, mostrando il segnale di cui sopra, seguito dal T basso=*richiamo ufficiale*.

Ricordiamo che nella scaletta dei provvedimenti disciplinari, dopo il richiamo ufficiale per flopping alla prima ripetizione dello stesso, da parte di qualsiasi altro giocatore di quella squadra, a costui, sarà comminata la sanzione di fallo tecnico, preceduta dal nuovo segnale suddetto.

## 3 INTERPRETAZIONI UFFICIALI FIBA

Valide dal 1° marzo 2017 - 2a edizione - Pubblicate dal CIA il 1-3-17

Trascriviamo le novità, inserite nei rispettivi Articoli. *In corsivo verde, i nostri commenti.*

### Art. 15 Giocatore in atto di tiro

**15-1 Precisione** - Quando un giocatore è in atto di tiro e, dopo aver subito un fallo passa la palla, egli non sarà più considerato come essere in atto di tiro.

**15-2 Esempio:** Durante il tiro, A1 ha la palla tra le mani: subisce fallo. Dopo il fallo A1 passa ad A2.

**Interpretazione:** A1 non è in atto di tiro. *Il gioco riprenderà da fuori campo! RT Art 34.2.1-1° pall.*

### Art. 16 Canestro: Realizzazione e valore

**16-9 Precisione** - Un canestro è realizzato quando una palla viva entra nel canestro dall'alto e si ferma nella retina o la attraversa interamente. Se avviene che:

(a) in un qualsiasi momento della gara, una squadra in difesa richiede una sospensione dopo canestro realizzato,

(b) il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed ogni tempo supplementare, il cronometro di gara sarà fermato quando la palla avrà chiaramente attraversato la retina, *nell'attimo esatto in cui la palla sta per uscire dalla retina stessa (vedi figura 1 Interpret. FIBA) Doveri del cronometrista per un puntuale conteggio del tempo di gara Art 49.2-2° pallino-4° caso.*

### Art. 23 Giocatore fuori campo e palla fuori campo

**23-1 Precisione** - Si tratta di violazione quando un giocatore lascia il terreno di gioco dalla linea di fondo per evitare una violazione di 3 secondi.

**23-2 Esempio:** A1 nell'area dei 3 secondi per meno di 3 secondi si sposta nel fuoricampo dalla linea di fondo al fine di non commettere violazione di 3 secondi e poi rientra in area.

**Interpretazione:** A1 commette violazione. *Il guida è lì vicino... Fischi prontamente la violazione!*

### Art. 29/50 24 Secondi

**29/50-55 Esempio:** Con 25.2 secondi residui sul cronometro di gara nel 2° periodo, la squadra A guadagna il controllo della palla. Con 1 secondo residuo sull'apparecchio dei 24" A1 tira a canestro. Mentre la palla è in volo, il segnale dell'apparecchio dei 24" suona. La palla non tocca l'anello e, dopo ulteriori 1.2 secondi, il cronometro di gara suona per la fine del periodo.

**Interpretazione:** **Non si tratta di violazione di 24 secondi.** L'arbitro non fischierà una violazione, mentre aspetta se la squadra B guadagnerà un chiaro controllo della palla. Il periodo è terminato. *Se la palla non tocca l'anello e gli avversari hanno ottenuto un immediato e chiaro controllo della palla, il segnale deve essere ignorato ed il gioco deve proseguire Art 29.1.2 dopo 3° pallino*

**29/50-56 Esempio:** Con 25.2 secondi residui sul cronometro di gara nel 2° periodo, la squadra A guadagna il controllo della palla. Con 1 secondo rimanente sull'apparecchio dei 24", A1 tira a canestro. Mentre la palla è in volo il segnale dei 24" suona. La palla non tocca l'anello e l'arbitro fischia la violazione con il cronometro di gara che indica 0.8 secondi residui.

**Interpretazione:** Violazione di 24" La palla sarà assegnata alla squadra B per una rimessa in gioco con 0.8" residui sul cronometro di gara. *Se la palla non tocca l'anello, violazione! Art 29.1.2-3° pall.*

**29/50-57 Esempio:** Con 25.2" residui sul cronometro di gara nel 2°P, la squadra A ha il controllo della palla. Con 1.2" residui sul cronometro di gara e con A1 che tiene la palla tra le mani(o), suona la sirena dei 24" L'arbitro fischia violazione con l'apparecchio dei 24" che indica 0.8" residui.

**Interpretazione:** Violazione di 24" La palla sarà assegnata alla squadra B per rimessa con 1.2" residui sul cronometro di gara. *La palla deve lasciare le mani prima che il 24" suoni Art 29.1.1-4° pallino. NB: per il calcolo del tempo residuo da giocare, fa testo il cronometro di gara!*

### Art. 30 Ritorno della palla nella zona di difesa

**30-12 Esempio:** A1 è in palleggio dalla sua zona difensiva verso la zona d'attacco. Avendo ambedue i piedi in zona d'attacco, egli ancora palleggia la palla nella sua zona di difesa. Poi la palla tocca la sua gamba e rimbalza in zona di difesa, dove A2 inizia a palleggiare.

**Interpretazione:** Azione legale poiché A1 non ha ancora stabilito un controllo di palla in attacco. E' in attacco se la palla e i 2 piedi sono in zona d'attacco - 3 elementi: palla e 2 piedi - Art 30.1.1-1° pall.

**30-13 Esempio:** A1 nella sua zona di difesa passa la palla ad A2 che si trova in zona d'attacco. A2 tocca la palla che ritorna ad A1 ancora in zona difensiva. "Tocco" non è "controllo" Art 14.1.1

**Interpretazione:** Azione legale poiché A2 non ha ancora stabilito un controllo di palla in attacco.

**30-16 Esempio:** A1 è in palleggio nella sua zona d'attacco vicino la linea centrale, quando B1 devia la palla nella zona di difesa della squadra A. A1 con ambedue i piedi ancora in zona d'attacco continua il palleggio della palla che rimbalza nella sua zona di difesa.

**Interpretazione:** Azione legale. La squadra A non è stata l'ultima a toccare la palla nella sua zona d'attacco. A1 potrebbe continuare il palleggio completamente nella sua zona di difesa per un nuovo periodo di 8". A1 non è l'ultimo a toccare la palla ritornata in difesa A Art 30.1.2

**30-17 Esempio:** A1 nella sua zona di difesa passa la palla ad A2. A2 salta dalla sua zona d'attacco, acquisisce la palla mentre è in aria e ritorna sul terreno,

(a) con ambedue i piedi nella sua zona di difesa.

(b) toccando la linea centrale.

(c) a cavallo della linea centrale e poi passa o palleggia la palla nella sua zona di difesa.

**Interpretazione:** Violazione della squadra A per illegale ritorno della palla in zona di difesa. A2 ha stabilito il controllo di palla in zona d'attacco per la squadra A mentre ha acquisito la palla in volo.

La posizione di un giocatore è determinata dal punto in cui egli tocca il terreno. Quando si trova in aria, mantiene lo stesso status che aveva acquisito prima di saltare Art 11.1

#### **Art. 31 Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro**

**31-11 Precisazione** - Un'interferenza è commessa dal difensore o dall'attaccante durante un tiro a canestro su azione allorché un giocatore tocca il canestro o il tabellone, mentre la palla è a contatto con l'anello (vedi figura 2 Interpret. FIBA) ed ha ancora la possibilità di entrare a canestro.

**31-15 Precisazione** Si ha una violazione per interferenza se un giocatore si aggrappa al canestro per giocare la palla. Art 31.2.4-6° pallino.

**31-16 Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione dall'area da 3 punti. La palla rimbalza dall'anello, quando:

(a) A2 si aggrappa al canestro e ribatte la palla nel canestro.

(b) B1 si aggrappa al canestro e batte la palla via dal canestro.

**Interpretazione:** Interferenza commessa da ambedue A2 e B1.

(a) Nessun punto sarà accordato. Il gioco è ripreso con una rimessa per la squadra B dalla linea di TL estesa. Canestro non valido, rimessa dalla linea laterale sul prolungamento linea TL Art 17.2.6

(b) Vengono assegnati 3 punti alla squadra A. C'è stato un tentativo di tiro da tre punti!

**31-17 Precisazione** - Si ha una violazione per interferenza se un giocatore difensore tocca la palla mentre questa è dentro il canestro.

**31-18 Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione. Mentre la palla gira attorno all'anello e una sua piccola parte è all'interno o al di sotto del livello dello stesso, B1 tocca la palla.

**Interpretazione:** Interferenza commessa da B1 poiché la palla è considerata dentro il canestro quando una sua minima parte è all'interno o al di sotto del livello dello stesso. Art 16.1.2

#### **Art. 36 Fallo tecnico**

**36-18 Precisazione** - Ogniqualvolta un giocatore simula un fallo, sarà applicata la seguente procedura:

- Senza interrompere il gioco, l'arbitro avverte della simulazione mostrando due volte il segnale "Alzare il braccio basso"
- Non appena il gioco viene successivamente fermato, un richiamo sarà comunicato al giocatore ed all'allenatore della sua squadra. Ambedue le squadre hanno diritto ad un richiamo.

- La volta successiva che un giocatore di quella squadra simula un fallo, un fallo tecnico dovrà essere fischiato. **Ciò si applica anche se la gara non fosse stata interrotta per comunicare il richiamo.**
- In un caso eccessivo senza alcun contatto, un fallo tecnico potrà essere immediatamente fischiato senza un richiamo.

*Vedi appresso all'Art 37-8 Fallo Antisportivo-Precisazione*

**36-19 Esempio:** A1 è in palleggio: B1 che difende su di lui. **A1 compie un movimento improvviso con la sua testa, dando l'impressione come di aver subito fallo da B1. Nella stessa situazione di gioco, ancora A1 cade sul terreno dando l'impressione come di essere stato spinto da B1.**

**Interpretazione:** L'arbitro richiama A1 per questa simulazione con la testa, mostrandogli due volte il segnale "Alzare il braccio basso". **A1 sarà sanzionato con un fallo tecnico per la sua simulazione nel cadere a terra poiché questa è la seconda finzione, anche se non ci sia stata interruzione del gioco per comunicare il richiamo ad A1 per la sua prima.** *Sanzionate 2 finzioni nella stessa azione!*

**36-20 Esempio:** A1 è in palleggio: B1 che difende su di lui. A1 poi compie un movimento improvviso con la sua testa dando l'impressione come di aver subito fallo da B1. Durante la stessa situazione, B2 cade sul terreno dando l'impressione come di essere stato spinto da A2.

**Interpretazione:** L'arbitro richiama A1 e B2 per le loro simulazioni mostrando ad essi due volte il segnale "Alzare il braccio basso". Durante la successiva interruzione della gara, i richiami saranno comunicati ad A1, B2 ed entrambi gli allenatori.

#### **Art. 37 Fallo antisportivo**

**37-8 Precisazione** - Un contatto del difensore da dietro o lateralmente su un avversario in un tentativo di bloccare il contropiede e senza alcun altro difensore tra l'attaccante e il canestro avversario sarà considerato **fallo antisportivo, soltanto finché l'attaccante non inizi l'atto di tiro.** Comunque qualsiasi contatto duro potrà essere fischiato come fallo antisportivo in qualunque momento durante la gara.

**37-9 Esempio:** **Mentre A1 sta palleggiando verso canestro in contropiede e non c'è alcun altro difensore tra A1 e il canestro avversario, B1 contatta A1 illegalmente da dietro e viene fischiato un fallo.**

**Interpretazione:** **Questo fallo sarà fischiato come antisportivo.**

**37-10 Esempio:** Concludendo il suo contropiede, A1 inizia il suo atto di tiro quando B1 contatta il suo braccio **da dietro**

- (a) nel tentativo di stoppare la palla.
- (b) con un contatto eccessivamente duro.

**Interpretazione:** Questo sarà fischiato come,

- (a) fallo normale.
- (b) fallo antisportivo.

#### **Art. 46 Primo arbitro: Doveri e poteri**

**46-10** In aggiunta:

1. Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed ogni tempo supplementare, l'IRS può essere utilizzato non appena la palla sia entrata a canestro e il cronometro di gara fermato.
2. Una richiesta di sospensione o sostituzione può essere cancellata una volta che l'IRS sia stato completato e la decisione del controllo sia stata comunicata.

**46-17 Precisazione** - A seguito di una malfunzione del cronometro di gara o dell'apparecchio 24", il 1° arbitro è autorizzato ad utilizzare l'IRS per decidere su quanto tempo debba essere corretto sugli apparecchi.

**46-18 Esempio:** A1 Con 42.2 secondi residui sul cronometro di gara nel 2° periodo, la squadra A palleggia verso la sua zona d'attacco. A quel punto gli arbitri realizzano che il cronometro di gara e l'apparecchio dei 24" sono spenti, senza visibili display.

**Interpretazione:** La gara sarà fermata immediatamente. Il controllo IRS potrà essere utilizzato per decidere su quanto tempo dovrà apparire su ambedue gli apparecchi. La gara sarà ripresa con una rimessa in gioco per la squadra A dal punto più vicino a quello in cui il gioco era stato interrotto.