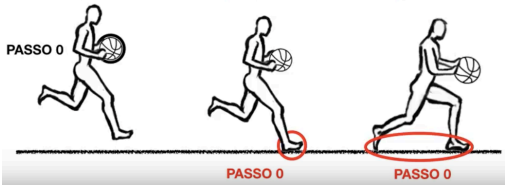
SETTEMBRE 17 - N° 209

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO - COMITATO ITALIANO ARBITRI - COMITATO REGIONALE SICILIA

REFEREEING

in questo numero

NOVITA' ANNO SPORTIVO 2017 – 2018



Qui trovate tutti i numeri di Refereeing:

fip.it/sicilia/ sezione arbitri
pekorabasket.com sezione refereeing
gapcatania.it area tecnica

Siti consigliati:

pekorabasket.com
weref.it
refereemindset.com
fip.it/cia/
fischietto.com

I nostri contatti munnu@hotmail.it giornalino.refereeing@gmail.com

Testi di Giovanni Raimondo - *Redazione* William Raimondo - *Progetto Grafico ed Impaginazione* Marika Raimondo

NOVITA' ANNO SPORTIVO 2017 - 2018

La FIBA, nell'intento di avere una regola comune in tutto il mondo, che meglio rispecchi quanto accade sul terreno di gioco, ha modificato alcuni articoli del Regolamento Tecnico. La più evidente è la nuova Regola dei "passi" Art 25.2

"While moving and having one foot on the floor, while catching the ball or ending a dribble, THE NEXT FOOT TO TOUCH 'THE FLOOR' is 'STEP 1' AND WILL BECOME THE PIVOT FOOT"

"Mentre un giocatore si muove ed ha un piede a contatto col terreno di gioco, nel momento in cui prende la palla o termina un palleggio, il(i) piede(i) che tocca(no) il terreno SUCCESSIVAMENTE, è(sono) chiamato(i)"PASSO 1"e diventa(no) piede perno"

La novità riguarda solo un giocatore in movimento progressivo e questo tipo di movimento ***non è più considerato una violazione.***

Osserviamo che…un giocatore in movimento può ottenere il controllo della palla (la trattiene o palleggia Art 14.1.1) nelle seguenti tre circostanze:

1ª circostanza: ha entrambi i piedi in aria
2ª " : ha uno dei due piedi sul terreno di gioco
3ª " : ha entrambi i piedi sul terreno di gioco ma in movimento progressivo

In pratica un giocatore che riceve in movimento progressivo, può fare, con la palla in mano, 3 (tre) passi !

"Passo zero" - nessun piede perno
"Passo uno" - piede perno stabilito
"Passo due" - rilascio della palla per passaggio e/o tiro

Se il giocatore si sta muovendo e riceve la palla *mentre ha entrambi* i piedi per aria (1ª circostanza) bisogna aspettare che ritorni con i piedi sul terreno: l'arbitro deve focalizzare questo atterraggio! Se è ad un tempo (piedi, entrambi perno, circostanza 3) continuando il suo movimento progressivo, può compiere il passo 1, e… non fa passi, e… può fare ancora *il passo 2, per tirare e/o effettuare un passaggio; 3 appoggi sul terreno*

Se invece l'atterraggio è a due tempi (prima uno e poi l'altro piede, 2ª circostanza) è sempre al passo zero. *In questa situazione però i piedi toccano il terreno uno alla volta. Continuando nel suo movimento progressivo il piede (sinistro o destro) che tocca successivamente il terreno (passo 1) diventa il perno*. Può fare ancora il passo 2, con l'altro piede e, dopo questo, passare e/o tirare: 3 appoggi.

Se acquisisce il controllo o chiude un palleggio, mentre ha un piede a contatto col terreno (passo 0) il piede che tocca successivamente il terreno diventa il perno: può muovere l'altro piede (passo 2) e passare o tirare: 3 appoggi.

In queste ultime due circostanze (2ª e 3ª) incorre nella violazione di passi se, dopo che ha stabilito il perno, passo 1, stacca il perno dal suolo e riatterra, di nuovo con quel piede e con la palla in mano. Deve lasciare la palla prima del ritorno al suolo.

Attenzione: Se il giocatore riceve la palla mentre ha entrambi i piedi sul terreno, da fermo, non cambia niente; se muove uno dei piedi, l'altro diventa perno Art 25.2.2-1° pallino: se dopo muove il perno, ed ha ancora la palla in mano, violazione di passi, esattamente come negli anni passati!

Ulteriori dettagli si trovano sul file pubblicato nel sito del CIA - Principali modifiche al RT in vigore dal 1°ottobre 2017 al quale rimandiamo i nostri lettori per i necessari approfondimenti. Ovviamente scritto in questo modo può sembrare molto complicato ma allenandosi in campo e con i video sarà più semplice digerire le nuove disposizioni.

Altre novità

Adattarsi alle esigenze pratiche, novità aggiunte in rosso

Squadre Art 4.2.1 e 2.4.5

- Il numero massimo delle persone al seguito, che possono prendere posto in panchina con compiti specifici, è stato esteso a 7 (sette)
  La gara non può avere inizio se ce ne sono di più: il 1° arbitro, non di persona, ma tramite l'Accompagnatore della squadra, deve fare osservare questa disposizione
- Devono essere disponibili 16 (sedici) posti nell'area della panchina.
  Il conteggio è: 12 atleti + 2 allenatori + 7 persone al seguito = 21 (5 sul terreno)
  Tutte le persone in panchina devono stare sedute, quando la palla è viva ed il cronometro è in movimento; possono stare in piedi o l'Allenatore o il vice (non contemporaneamente)

Specificare alcuni dettagli

Divise Art 4.3

- Maglie e pantaloncini devono avere lo stesso colore dominante.
  Poiché le maglie devono stare dentro i pantaloncini le divise hanno lo stesso colore dalla spalle alle ginocchia: viene facilitato il compito dell'arbitro sul terreno
- Se le maglie (ora consentite al posto delle canotte) hanno maniche, queste devono terminare sopra il gomito. Non sono consentite maglie a maniche lunghe
  Le sottomaglie di colore diverso che escono dalle canotte non sono permesse
- I calzini devono essere visibili (no fantasmini)
- Le scarpe possono essere di qualsiasi colore ma entrambe di colore uguale per entrambi i piedi di ciascun giocatore
- Non sono consentite luci lampeggianti materiali rifrangenti o altri ornamenti (ce ne sono già tante nel palazzetto)

Altro equipaggiamento Art 4.4

Sono consentiti i seguenti equipaggiamenti

- Polsini, larghi al massimo 10 cm ed in materiale tessile di colore bianco o nero o del colore dominante della divisa
- Fasciature di braccia, spalle, gambe, etc di colore bianco, nero o del colore dominante della divisa
- Cavigliere trasparenti, di colore bianco, nero, o del colore dominante della divisa
- Copricapo (bandane) di colore bianco, nero o del colore predominante della divisa

Tutti gli accessori devono essere dello stesso colore per tutti i giocatori della squadra (bianco, nero o del colore dominante della divisa)

Queste ultime due regole onde prevenire atteggiamenti ed abbigliamenti circensi..

Avere pronto con anticipo il referto di gara

Allenatori diritti e doveri Art 7.1

- La lista con i componenti e le altre informazioni della squadra deve essere consegnata al segnapunti almeno 40 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara
  Incombenza affidata al Segnapunti. Se l'Accompagnatore non si presenta al segnapunti, il Segnapunti…

Rendere più chiara la definizione di atto di tiro

Giocatore in atto di tiro Art 15.1.3

- Quando un giocatore subisce fallo e poi passa la palla non è più considerato in atto di tiro
  La ovvia conseguenza è che: se la squadra, di cui fa parte il giocatore reo del fallo, NON ha ancora raggiunto il "bonus" per quel periodo, la ripresa del gioco deve avvenire con una rimessa in gioco dalle linee perimetrali, nel punto più vicino in cui il fallo è stato commesso. Questa Regola era stata cambiata e poi ripristinata negli anni precedenti; ora è ratificata ufficialmente a scanso di ulteriori equivoci

Estendere la fattispecie di espulsione dalla gara

Espulsione dalla gara Art 36.3.3 e 37.2.3

- Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara anche quando è sanzionato con 1 Fallo Tecnico e 1 Fallo Antisportivo

Pertanto riassumendo

Giocatore espulso dalla gara con:

- 2 FU
- 2 FT
- 1 FU + 1 FT

Allenatore espulso dalla gara

- 2 FT personali C
- 3 FT B e C

Giocatore – Allenatore espulso dalla gara con:

- 2 FT personali dove uno di questi può essere un FU sanzionato a lui come giocatore

Avere la stessa sanzione per tutti i falli da espulsione

Fallo da Espulsione Allegato B.8

- Ogniqualvolta una persona viene espulsa e per le regole, questo fallo viene addebitato all'Allenatore, a causa del comportamento del personale di squadra in panchina, la sanzione sarà: 2 Tiri Liberi come per ogni altro fallo da espulsione + *possesso*
- Nel referto di gara questo fallo sarà registrato come B_2
- Questa norma si applica a tutti i falli da Espulsione sanzionati al personale di squadra della panchina, ovvero: assistenti allenatori, sostituti e giocatori esclusi, e si applica anche alle situazioni di rissa

Prestino attenzione: 1° l'arbitro che sanziona il fallo (2 TL) 2° il Segnapunti per la registrazione sul referto di gara (B_2) nella casella dei falli dell'allenatore

Introdurre definizione e procedura per la simulazione

Simulare un fallo Art 33.16

- La simulazione consiste in qualsiasi azione di un giocatore che pretende di ottenere un fallo a favore, mettendo in atto movimenti esagerati e teatrali al fine di far credere di aver subito un fallo, e quindi guadagnare un vantaggio illegale
- La simulazione può essere commessa sia da un attaccante che da un difensore
- E' stato introdotto un nuovo segnale che integra la procedura di richiamo

E' un richiamo ufficiale con palla viva e cronometro in movimento, senza fermare il gioco, e ha lo stesso valore di un richiamo ufficiale fatto a palla morta e cronometro fermo. Vuol dire che, se dopo questo richiamo non si verifica alcuna palla morta, per poter comunicare al reo ed al suo coach questo richiamo ufficiale, il ripetersi di una infrazione simile (anche da un altro giocatore di quella squadra) prevede la sanzione di FT immediato. Gli arbitri effettuino la segnalazione in modo ben visibile!

Introdurre due nuove segnalazioni

Segnalazioni arbitrali Allegato A

- Simulare un fallo: sollevare il braccio due volte dalla cintola alla spalla
- Vedere IRS (Instant Replay System) ruotare la mano col dito indice esteso orizzontalmente nelle gare in cui è previsto l'IRS

Avvisare che sta per iniziare la gara o un periodo

Fischio di Allerta - Manuale dell'arbitraggio

- L'arbitro attivo effettua un fischio di allerta all'inizio della gara, prima di entrare nel cerchio centrale, per amministrare il salto a due e all'inizio di tutti gli altri periodi e tempi supplementari, prima di mettere la palla a disposizione per la rimessa in gioco dalla linea centrale

Così come per una rimessa in attacco già in uso. Il 1°arbitro sul salto a due lasci cadere il fischietto dalla bocca, prima di entrare nel cerchio per alzare la palla.

Adattare la procedura di reclamo al funzionamento degli organismi FIBA

Procedura di reclamo Allegato C

Una squadra può presentare reclamo se ritiene che i suoi interessi sono stati lesi da

- un errore nel punteggio, nel cronometro o nelle operazioni con i 24" che non è stato corretto dagli arbitri
- una decisione di annullare per forfait, cancellare, rinviare, non riprendere o non giocare la gara
- una violazione delle regole di eleggibilità

Per essere ammissibile un reclamo deve rispettare la seguente procedura

- Il capitano deve firmare il referto nello spazio "Firma del Capitano in caso di reclamo" non più tardi di 15 minuti dal termine della gara *Attenzione prima era: immediatamente al termine della gara*
- Le motivazioni del reclamo devono essere inviate in forma scritta non più tardi di un'ora dopo il termine della gara
- Solo in caso di rigetto del reclamo viene addebitata una tassa di 1.500 CHF
- Il 1° arbitro deve riportare l'accaduto in forma scritta agli organi competenti

Come evidenziato, cambia solo il tempo concesso al Capitano per apporre la firma sul referto. Gli arbitri non hanno altre incombenze se non quella di riferire l'accaduto.

Ottenere chiarezza su quando un fallo è U, proteggere le dinamiche di gioco in transizione

Fallo Antisportivo Art 37.1.1

Un FU è un fallo personale, a seguito di un contatto che, a giudizio dell'arbitro, è:

- Contatto eccessivo e duro, causato da un giocatore nel tentativo di giocare la palla o marcare un avversario

  Il fallo duro e/o eccessivo può essere portato da un difensore sul lato debole come anche sul lato forte: gli arbitri, secondo le rispettive competenze della meccanica…
- Contatto non necessario provocato dal giocatore in difesa, finalizzato all'interruzione del contropiede o della transizione della squadra avversaria

  Un fischio deve essere effettuato quando effettivamente questo contatto falloso blocca la transizione o il contropiede.

Le cinque fattispecie di un FU previste dal nuovo regolamento tecnico; *riassunto:*

- Non tentativo di giocare direttamente la palla nello spirito e nell'intento delle regole
- Un contatto eccessivo e duro causato da un giocatore nel tentativo di giocare la palla o marcare un avversario
- Un contatto non necessario del difensore e finalizzato all'interruzione del contropiede o della transizione della squadra avversaria.
- Un contatto del difensore, da dietro o lateralmente su di un avversario, in un tentativo di bloccare il contropiede e non c'è alcun avversario tra l'attaccante ed il canestro avversario. Questo, e quanto detto nel pallino precedente, si applica fino a quando il giocatore in attacco, inizia il suo atto di tiro a canestro
- Un contatto del difensore, su un avversario all'interno del terreno di gioco, durante gli ultimi 2 minuti nel 4° periodo ed in ogni tempo supplementare, quando la palla è fuori campo, per una rimessa in gioco e ancora nelle mani dell'arbitro oppure a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.

  (palla ancora nelle mani dell'arbitro e/o saldamente nelle mani dell'incaricato della rimessa in gioco: se essa si è staccata dalle sue mani, NO Fallo Antisportivo).

Buona applicazione delle nuove Regole e buon campionato a tutti!