GENNAIO 18 - N° 213

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO - COMITATO ITALIANO ARBITRI - COMITATO REGIONALE SICILIA

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

in questo numero

SALTO A DUE

procedura
Pagina 2

situazioni
Pagina 3

possesso alternato
Pagina 4

ERRORI CORREGGIBILI
Pagina 5

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

SALTO A DUE

Un salto a due ha luogo quando un arbitro lancia la palla, nel cerchio centrale, tra due giocatori avversari, all'inizio del 1° periodo. In tutte le gare avviene una sola volta: a maggior ragione bisogna che gli arbitri compiano tutti i gesti tecnici previsti per la riuscita del salto, in modo tale che non venga favorita nessuna delle due squadre in campo. Qui di seguito elenchiamo i dettagli.

Il 1° arbitro ha il compito di **lanciare la palla verticalmente tra i due saltatori avversari** ad un'altezza superiore a quella che ciascuno di loro può raggiungere saltando. *Affinché il lancio sia ottimale occorre che l'arbitro incaricato sia allenato; durante la settimana in palestra, e, negli ultimi 3' dell'intervallo pre-gara, provando ancora una volta prima dell'inizio, a cavallo di una linea sul terreno vicino al tavolo; quando la palla ricade a terra deve toccare la linea.*

Procedura del salto a due:

- Ciascun saltatore deve stare con ambedue i piedi dentro la metà del cerchio centrale più vicina al proprio canestro e con **un piede vicino alla linea centrale**. *E' obbligatorio poiché, se uno dei due saltatori si pone lontano dalla linea, acquisisce un vantaggio nello slancio.*
- Giocatori di una stessa squadra non possono occupare posizioni adiacenti intorno al cerchio se un avversario desidera occupare una di quelle posizioni. *L'arbitro più vicino sia vigile ed intervenga se lo spazio concesso per l'inserimento dell'avversario fra i due è, come spesso accade, troppo esiguo.*
- Sulla verticalità del lancio, l'arbitro libero ha il compito di intervenire senza timori riverenziali nei confronti del 1° arbitro. *Un lancio obliquo concede, senza volerlo, un vantaggio ad una o all'altra squadra; troppo basso o troppo alto mette in difficoltà i saltatori e, pertanto,* ***il lancio deve essere ripetuto.***
- La palla deve essere legalmente toccata con la mano(i) da almeno uno dei due saltatori, dopo che essa abbia raggiunto il punto più alto. ***Toccare la palla in fase ascendente è violazione.*** *E' infrazione frequente. La rimessa sarà assegnata alla squadra avversaria nella sua zona d'attacco e la palla non potrà, pertanto, essere passata nella zona di difesa. L'arbitro, posizionato il giocatore, prima di consegnare la palla, avvisi la squadra.*
- Nessuno dei due saltatori può lasciare la propria posizione, fino a che la palla non sia stata legalmente giocata, *è una violazione.*
- **Nessuno dei 2 saltatori può impossessarsi della palla o toccarla più di 2 volte,** *dopo il tocco legale* fino a che essa non abbia toccato uno degli altri giocatori o il terreno di gioco.
- Se la palla non viene giocata da almeno uno dei due saltatori, il salto a due deve essere ripetuto. *Se ad esempio non viene toccata da nessuno dei due e ricade sul terreno.*
- Nessuno degli altri giocatori può avere parte del proprio corpo su o sopra la linea del cerchio fino a che la palla non sia stata giocata. *Nessuno degli altri giocatori schierati attorno alla circonferenza entri nel cerchio prima che la palla venga battuta.*
- Non è obbligatorio che tutti gli altri giocatori si schierino attorno alla circonferenza prima del salto a due. Chi lo desidera può posizionarsi in qualsiasi parte del terreno di gioco. *Si può stare anche dietro ad un giocatore schierato attorno alla circonferenza.*

Per alzare la palla nel modo migliore ci sono diverse tecniche. Si può partire dal basso tenendo la palla con entrambe le mani: *occorre far allontanare i saltatori di un piccolo spazio tale che la palla passi tra i due.* Si può partire sempre con due mani e/o con una sola mano all'altezza delle spalle dei saltatori o, similmente, col braccio alzato sopra la testa dei saltatori.

Oltre alle violazioni sul salto a due possono essere commessi anche dei falli. Toccare la palla con una sola mano da parte dei saltatori è la consuetudine, ma…l'altra mano? Non è raro che con quest'ultima l'avversario può essere spinto in modo tale da non farlo arrivare a toccare la palla. Se ne ricorrono gli estremi ed il fatto provoca un danno all'avversario, fischiare fallo, è d'obbligo.

Situazioni di salto a due

Durante la gara potranno verificarsi situazioni di salto a due che non possono essere amministrate allo stesso modo con cui è stato effettuato il salto a due d'inizio gara, come da disposizione FIBA e FIP a far tempo dal 1° ottobre 2003 R T edizione ottobre 2003 Art 21.4 "Se durante lo svolgimento della gara si verificano situazioni di salto a due **'il possesso alternato'** è un metodo per rimettere la palla in gioco con una rimessa dalle linee perimetrali al posto di un salto a due" *come all'inizio del 1° periodo.*

L'attuale Regolamento Tecnico (edizione 2 febbraio 2014) tuttora in uso, all'Art 12.3 elenca le **Situazioni di salto a due:**

- **L'arbitro fischia una palla trattenuta.** *Adesso si guarda immediatamente la freccia del possesso alternato posta in bella evidenza sul tavolo UdC. Prima dell'introduzione del possesso alternato si riprendeva il gioco con un salto a due nel cerchio più vicino: se i contendenti erano tre o più bisognava scegliere due avversari all'incirca della stessa altezza..*
- La palla esce dal terreno di gioco e gli arbitri sono in dubbio o in disaccordo su chi abbia toccato per ultimo la palla. *Vista l'evoluzione delle Regole decretare un salto a due in una situazione del genere è ormai in disuso. Infatti, a volte gli aiuti reciproci, per mezzo di segnali criptati e/o manifesti (meglio questi ultimi), convenuti tra gli arbitri nel pre-gara, sono efficaci. Se il dubbio permane, dopo una eventuale comunicazione fra gli arbitri, viene presa la decisione di assegnare la rimessa all'una o all'altra squadra. Spesso l'aiuto del collega meglio posizionato è fondamentale. La manifesta indecisione arbitrale in tali situazioni, se frequente, è nociva: le due squadre protestano con veemenza.*
- Si verifica una doppia violazione sull'ultimo o unico Tiro Libero. *Anche quest'altra situazione è molto rara; l'arbitro competente per la meccanica deve individuare il giocatore che ha commesso per primo la violazione sul TL e… fischiarla solo a lui, senza coinvolgere l'avversario!*
- **Una palla viva si blocca tra anello e tabellone** eccetto tra i TL e dopo l'ultimo o unico TL seguito da rimessa dalla linea centrale estesa opposta al tavolo: si recupera la palla e si prosegue senza alcuna sanzione. *NB: Consigliamo all'arbitro lì vicino di non tentare di recuperare la palla: se non ci riesce verrà deriso da tutto il pubblico presente!* ***Però*** *se il blocco si verifica dopo l'ultimo o unico TL, senza ulteriori sanzioni, siamo in situazione di salto a due, poiché la palla è viva e si blocca tra anello e tabellone. Fra l'altro, non essendoci l'eventuale rimbalzo, non si può individuare la squadra cui assegnare la rimessa per la ripresa del gioco.*
- La palla diventa morta quando nessuna delle 2 squadre non ha né controllo né diritto alla palla. *Ad esempio: se approssimativamente nello stesso momento del fischio di un doppio fallo nessuna squadra aveva il controllo o diritto alla palla, ecc.*
- Dopo la cancellazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre, se non si hanno altre sanzioni per fallo da amministrare *(non per violazione perché in tal caso la rimessa è già determinata)* e nessuna delle due squadre aveva il controllo della palla né diritto alla palla prima del 1° fallo o della violazione.

Quando fu introdotto questo metodo di risolvere le situazioni di salto a due, che si verificano durante lo svolgimento della gara, le critiche furono molto accese; alcuni giornalisti e commentatori televisivi chiamarono questa nuova regola "legge truffa" Non avevano tutti i torti: vedi ultimi secondi di una gara dal risultato incerto. Ma così è…!

Possesso Alternato

Il PA è un metodo per far diventare viva la palla con una rimessa in gioco quando iniziano tutti i periodi (tranne il 1°) e quando si verificano, durante la gara, tutte le altre situazioni di salto a due.

La Freccia del PA sarà posizionata dal segnapunti la 1ª volta, a seguito del salto a due del 1°P, **a favore della squadra che NON ha ottenuto il primo controllo della palla viva sul terreno di gioco**.

Il 1° arbitro, che amministra il salto a due e l'inizio di tutti gli altri periodi, è corresponsabile del corretto posizionamento della freccia. *Iniziato il gioco, egli, cercando l'assenso visivo col segnapunti, deve controllarne l'esatta direzione e confermarla (usare il pollice in alto RT fig.13)*

Durante la gara, per tutte le eventuali situazioni di salto a due, l'incombenza spetta all'arbitro che amministra la rimessa, che dovrà osservare anch'egli le disposizioni suddette.

Quando la palla lascia la(e) mano(i) dell'arbitro sul salto a due inizia il 1° periodo.

Dopo il rilascio della palla e **prima del tocco legale dei saltatori**, può accadere:

- Palla alzata male: altro salto a due, freccia neutra, cronometro a 10:00
- Violazione per tocco palla in fase ascendente, rimessa laterale per gli avversari e freccia neutra - cronometro a 10:00
- Fallo di uno dei due saltatori, rimessa laterale e freccia neutra - cronometro a 10:00
- FU/FD: 2TL + possesso - Cronometro a 10:00 NB: non appena la palla è a disposizione per il 1° dei 2TL si posiziona la freccia.

Se invece **si verifica il tocco legale (cronometro di gara avviato) e dopo accade una**:

- Violazione per palla fuori dopo tocco legale "contemporaneo" dei due saltatori, altro salto a due e freccia neutra ma cronometro avviato che resta col tempo trascorso sul display.
- Palla trattenuta/Doppio fallo, altro salto a 2 e freccia neutra, cronometro avviato che resta col tempo trascorso sul display.
- Violazione di un saltatore che tocca 3 volte la palla *anche non consecutivamente*, e/o palla fuori per tocco giocatore che non riesce ad ottenerne il controllo; rimessa laterale e freccia neutra cronometro avviato che resta col tempo trascorso sul display.

Controllare la rimessa per p.a. negli altri periodi oltre al 1° e durante la gara. Essa:

- **Inizia quando** la palla è a disposizione del giocatore incaricato della rimessa
- **Termina quando:**
  - La palla tocca o viene toccata legalmente da un giocatore sul terreno di gioco.
  - La squadra che effettua la rimessa commette una violazione
  - Una palla viva si blocca tra anello e tabellone durante una rimessa.

La freccia del PA cambierà direzione, in tutte le altre situazioni di rimessa in gioco per PA, durante la gara, al 1° tocco legale di un giocatore sul terreno di gioco.

Se prima del termine della procedura viene fischiato un fallo, NON SI PERDE il diritto alla rimessa per PA, la freccia non si gira e si amministra la sanzione relativa al fallo.

Se invece viene fischiata una violazione SI PERDE il diritto alla rimessa PA:

- Violazione di chi rimette per PA *(mette un piede sul terreno prima del rilascio della palla, si muove di una distanza superiore ad un metro, fa trascorrere più di 5" ecc)* - procedura PA terminata. La freccia gira, rimessa per violazione, a favore degli avversari.
- Violazione di un compagno di chi rimette (intercetta la palla col piede e/o col pugno, ecc) - Procedura PA terminata avendo un giocatore della stessa squadra commesso una violazione. La freccia viene invertita immediatamente e, rimessa per chi difendeva. Se invece la violazione è di chi difende (intercetta la palla col piede, ecc) - Procedura PA non terminata, per colpa degli avversari *(tocco illegale di un giocatore sulla palla)* - la freccia non si gira, PA rimane alla squadra che stava effettuando la rimessa, la quale ora avrà una rimessa per violazione di un giocatore della squadra avversaria.

ERRORI CORREGGIBILI

"Qualunque errore di registrazione, di cronometraggio,dei 24", che riguardi il punteggio, il numero dei falli, il numero delle sospensioni o il tempo trascorso o mancante, **può essere corretto dagli arbitri durante la gara in qualunque momento viene rilevato, ma prima della firma del 1° arbitro sul referto ufficiale di gara"** RT Art 44.2.7 **Errori correggibili a…'lunga scadenza'**

E' opportuno che, in situazioni del genere, il 1° arbitro convochi al tavolo gli Allenatori delle due squadre per spiegare sia l'errore che la correzione.

Ci sono poi **4 errori correggibili a… 'breve scadenza'** sempre durante la gara, ma prima che la palla diventi viva, in seguito alla prima palla morta, dopo che il cronometro di gara sia stato azionato dopo l'errore Art 44.2.1

Se l'errore, trascorso detto tempo non viene rilevato, non può essere più corretto! Essi sono:

- **Concessione di tiro(i) libero(i) 'non dovuto'** B_1 commette fallo su A_1 e questo è il 4° fallo di squadra nel periodo. L'arbitro commette un errore concedendo 2 TL ad A_1.
  I TL realizzati devono essere cancellati. *Non erano… dovuti! Il gioco deve riprendere come segue:*
  Cronometro di gara:
  a) **non avviato:** *rimessa, dalla linea di TL estesa alla squadra A,*
  b) **avviato** *e la squadra che aveva diritto alla palla è in controllo o nessuna delle squadre ha il controllo della palla, essa deve essere assegnata alla squadra che aveva il controllo al momento dell'errore,*
  c) **avviato** *e controllo di palla è degli avversari, salto a due p.a.*
  d) **avviato** *e fallo fischiato ad una delle 2 squadre, i TL devono essere amministrati e la palla assegnata alla squadra che la controllava al momento dell'errore.*
- **Mancata concessione di tiro(i) libero(i) 'dovuto'** Un giocatore commette un fallo che non prevede TL ma, la paletta è esposta. L'arbitro non la guarda *(nessuno lo avverte!)* ed egli fa effettuare la rimessa in gioco! **Se l'errore viene scoperto i TL devono essere concessi!** *Erano… dovuti! Possono verificarsi i seguenti due casi:*
  a) se non c'è stato cambio di possesso dopo l'errore, il gioco riprenderà come dopo un TL,
  b) se la stessa squadra realizza un canestro a seguito dell'errata attribuzione della palla, l'errore dovrà essere ignorato.
- **'Errata convalida' o annullamento di punto(i)** A9 tira da 2 p, ma gli arbitri erroneamente convalidano con il segnale dei 3 punti. Al tavolo uno degli UdC comunica A9 - 3 punti; il segnapunti trascrive! ***Correggere l'errore in tempo***. *Attenzione: nei quiz questa situazione solitamente viene proposta a…'lunga scadenza' con il trabocchetto: un arbitro ricorda che…*
- **Esecuzione di tiro(i) libero(i) da parte di un "giocatore non beneficiario**. *Si presenta sulla linea di TL il giocatore più bravo in questo tipo di tiro; tempo fa veniva sanzionato con un FT, ora non più! E' procedura corretta quella secondo la quale l'arbitro o il suo collega gli comunichino, col sorriso sulle labbra, che non spetta a lui tirare. Viene chiamato il beneficiario - **senza alcuna sanzione disciplinare per nessuno!** - e, si procede. Per far ciò è di grande aiuto il discreto intervento del collega che ha memorizzato il n° di maglia del giocatore cui spettano, di diritto, i TL.* **I TL effettuati dovranno essere cancellati***…non spettavano a quel giocatore: palla assegnata alla squadra avversaria per una rimessa dalla linea di TL estesa.*

Se la collaborazione fra i componenti la squadra arbitrale, arbitri, UdC e commissario, se presente, è ottimale, tutti questi errori non devono verificarsi! Quando non lo è...

La dovuta prevenzione per evitare di commettere qualsiasi tipo di errore è compito precipuo della squadra arbitrale. Prendere precisi e dettagliati accordi nel colloquio pre-gara.

La correzione è l'ultima spiaggia! Ricordiamo infine che:
Per risolvere un problema occorre scoprirne la causa, non…trovare un colpevole!