

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



© g. cassarino

in questo numero

CONTATTI

**PRINCIPIO DEL CILINDRO -
BLOCCO - BLOCCAGGIO**

Pagina 2

**USO DI: MANI -
AVAMBRACCI - CORPO**

Pagina 3

FALLI ANTISPORTIVI

Pagina 4

**FALLO DURANTE UN ATTO DI
TIRO CON MOVIMENTO
CONTINUO**

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



PRINCIPIO DEL CILINDRO - BLOCCO - BLOCCAGGIO

Il gioco del basket fino agli anni '60 del secolo scorso era un gioco senza contatti tra i giocatori o meglio, non appena si verificava un contatto, l'arbitro fischiava un fallo!

Attualmente i contatti che avvengono durante il gioco, intesi come stretti accostamenti di due avversari, relativi a: mani, braccia, gomiti, gambe, ginocchia, ecc, sono così frequenti e, a volte così vigorosi, da sembrare...troppo esagerati!

Nel corso dell'evoluzione del gioco, il Regolamento Tecnico si è andato man mano adeguando alle nuove modalità del gioco e attualmente prevede, tramite la Regola 6, i limiti entro i quali possono avvenire tali contatti.

Vengono enunciati i **principi generali di: cilindro, verticalità, posizione legale di difesa, marcamento di un giocatore che controlla e/o non controlla la palla, giocatore in aria, blocco legale e/o illegale, sfondamento, bloccaggio, aree dei semicerchi no-sfondamento, toccare un avversario con la mano(i) e/o con il braccio(a), gioco del post, marcamento illegale da dietro, trattenuta, spinta.**

Come si può vedere ce n'è per tutti i gusti!

Gli arbitri hanno a disposizione le sanzioni da applicare nei casi in cui rilevano delle **irregolarità nelle situazioni di contatto fra due giocatori avversari: Fallo Personale(P) Doppio Fallo, Fallo Antisportivo(U) Fallo da espulsione(D) Rissa(F)**

Il Fallo Tecnico(T) invece, è un fallo di natura comportamentale che non implica un contatto.

Situazioni di contatto:

Un gioco frequente di attacco è il pick and roll; consiste in un blocco(pick) portato a favore del giocatore in possesso di palla e nel "giro"(roll) che il bloccante esegue successivamente all'azione di attacco, al fine di creare una linea di passaggio sulla penetrazione della palla verso il canestro. Il bloccante deve ottemperare al:

Principio del cilindro - Spazio all'interno di un cilindro immaginario occupato da un giocatore sul terreno di gioco.

Se i gomiti, le ginocchia, il tronco dalla cintola in su, le gambe e/o i piedi sono fuori dal cilindro del giocatore, quest'ultimo è responsabile di un eventuale contatto con un avversario.

Blocco = Posizione statica di un giocatore attaccante che tenta di far guadagnare spazio al compagno di squadra (abituamente il play o la 'guardia' che avanza in controllo di palla) che vuole raggiungere una posizione desiderata sul terreno di gioco.

Il giocatore che sta bloccando, al momento del contatto, proprio nell'attimo in cui esso avviene, per farsi trovare in 'posizione legale' deve essere fermo, all'interno del suo cilindro e con entrambi i piedi sul terreno di gioco: se invece è in movimento, il blocco è illegale.

Bloccaggio = Blocco lontano dalla palla che **impedisce** ad un giocatore avversario con o senza palla di avanzare liberamente. Nel bloccaggio il bloccante, nel portare un blocco fuori dal campo visivo di un avversario, se non ha lasciato una distanza appropriata, mai meno di un 1 passo normale, effettua un blocco illegale. Se il blocco viene portato entro il campo visivo di un avversario fermo (frontalmente o lateralmente) il bloccante può effettuare il blocco tanto vicino quanto desidera, senza però causare contatto. Se l'avversario è in movimento devono essere rispettati gli elementi di tempo e distanza, cioè il bloccante deve lasciare sufficiente spazio, in modo che il giocatore, che sta subendo il blocco, sia in grado di evitarlo, fermandosi o cambiando direzione.

Attenzione ai giocatori che subiscono un blocco legale e, accentuano, ad arte, il contatto con sceneggiate appariscenti al fine di "ingannare" gli arbitri che così fischiano fallo di blocco illegale!



USO DI: MANI - AVAMBRACCI - CORPO

Toccare un avversario con la mano(i) con il braccio(a) e/o con il corpo non è di per sé, necessariamente un fallo.

Gli arbitri devono decidere se il giocatore che ha causato il contatto ha ottenuto un vantaggio indebito=FALLO. In caso contrario, per un contatto fortuito, causato dall'abbrivio e dallo slancio che i giocatori manifestano durante il gioco= NO FALLO RT Art 33.11

In altre parole Fischiare o Non fischiare "to call" or "not to call" questo è il problema che gli arbitri devono risolvere in una frazione di secondo ad ogni azione, per tutta la gara!

Doveri e Poteri Art 47.3-2° pallino si evince: "Gli arbitri non dovrebbero interrompere lo scorrere della gara senza motivo, per sanzionare un contatto personale che è accidentale e non provoca un vantaggio al giocatore responsabile, né uno svantaggio all'avversario"

Ad esempio un contatto accidentale con il corpo causato da un difensore, durante l'avanzamento in palleggio di un avversario, che non provoca nessun tipo di rallentamento o svantaggio per l'attaccante non deve essere fischiato.

Le mani sono utilizzate da un difensore per svariati motivi: "carpire" la palla all'avversario che ne ha il possesso, "impedire" un passaggio tra due giocatori avversari, "ostacolare" un tiro a canestro, ecc.

L'avambraccio di un giocatore in controllo di palla, piegato sul braccio a formare un angolo (mai maggiore di 90°) può essere usato per numerose attività: - per proteggere la palla durante un palleggio e/o durante un tiro, - per effettuare l'autoblocco, - ecc, ma non per... spingere!

Il gomito così formato però, o addirittura il braccio esteso per prendere slancio, appoggiando la mano sul corpo del proprio avversario diretto e ricevere la palla, non possono essere usati né per impedire l'intervento difensivo né per spingere via il difensore

Le braccia estese, all'esterno del cilindro durante un tiro di un avversario, o abbassate fuori dalla verticalità del difensore, sono foriere, in caso di contatto, di un eventuale fallo.

Gli attaccanti esperti in fase di tiro, vedendo il loro difensore con le braccia fuori dalla verticalità, tentano il tiro con buone probabilità di essere gratificati da un fischio di fallo del loro avversario.

In sostanza chi non rispetta né il principio del cilindro né quello della verticalità è in posizione irregolare: se c'è un contatto, la responsabilità è sua.

Il corpo non può essere usato per spingere, per allontanare, per sbilanciare un avversario. Ad esempio nel blocco con palla, il bloccante, per non incorrere in un fallo di blocco illegale, deve essere in posizione con un certo anticipo rispetto al taglio del difensore in modo da avere i piedi a terra e il corpo immobile al momento del contatto.

Aiuto difensivo. Gli arbitri devono prestare la massima attenzione all'uso delle braccia per fermare il palleggiatore, soprattutto nel caso di aiuto, perché sicuramente il difensore che è chiamato ad aiutare arriverà con una certa inerzia e velocità.

Durante il "dai e vai", l'aiuto può determinare anche urti violenti, perché chi effettua il taglio tende a guardare la palla per riceverla di ritorno e non si avvede dell'aiuto. A volte anche se il contatto è energico non necessariamente è falloso.

Il difensore che "rompe" il taglio deve restare immobile al momento del contatto. Se ha agito correttamente "prende" uno sfondamento solo quando il contatto avviene sul tronco.

La squadra arbitrale, nel colloquio pre-gara, stabilisca diligenti e accurati accordi sulle modalità dell'uso delle mani, dell'avambraccio e del corpo, nei contatti fra i giocatori.

Spesso le mani addosso e l'uso di una accentuata fisicità producono "irritazioni" fra i contendenti che possono diventare di difficile gestione.

Per questo gli arbitri devono essere bravi a lasciar scorrere il gioco quando è possibile, e intervenire quando i contatti sono realmente falloso.



Art. 37 Fallo antisportivo

37.1.1 Un fallo antisportivo è un contatto falloso di un giocatore che, a giudizio dell'arbitro, è:

- Non un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla nello spirito e nell'intento delle regole. Non è consentito giocare ...l'avversario.
- Un contatto eccessivo, duro causato da un giocatore in un tentativo di giocare la palla o un avversario. Un contatto duro non è mai consentito, neanche nel tentativo di giocare la palla.
- Un contatto non necessario causato da un giocatore in difesa nel tentativo di fermare lo sviluppo della transizione della squadra in attacco. Questa è una novità, introdotta all'inizio del corrente a. s. per sanzionare "antisportivi" i falli fatti al fine di bloccare la transizione di una squadra dalla difesa all'attacco: abitualmente i giocatori si auto-accusano del fallo prima di...commetterlo!
- Un contatto del difensore da dietro o lateralmente su un avversario in un tentativo di bloccare il contropiede e non c'è alcun avversario tra l'attaccante e il canestro avversario. Il difensore, battuto dall'attaccante, nel contropiede non può toccare il suo avversario né da dietro né lateralmente: se riesce a sopravanzarlo, lo può toccare, per carpirgli la palla, solo quando è davanti e lo fronteggia. Questo si applica fino al momento in cui il giocatore in attacco abbia iniziato il suo atto di tiro. Dal momento del controllo di palla del giocatore in attacco, fino alla "presa" della palla per il tentativo di realizzare un 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 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. Quando una squadra è sotto nel punteggio è giusto che non si "rassegni" a perdere, ma tenti il tutto per tutto per ribaltare il risultato o quanto meno raggiungere la parità... Se i suoi giocatori mostrano tentativi legittimi di giocare la palla nell'intento di fermare il cronometro di gara, essi non devono e non possono essere sanzionati con falli antisportivi. Se invece, sempre con questo intento, qualche giocatore incorre in uno dei tipi di fallo antisportivo, l'arbitro ha l'obbligo di sanzionarlo.

Questa è la nuova stesura del FU nel RT Edizione 4-7-17. ed è particolareggiata e studiata al fine di "pulire il gioco" dai contatti duri non necessari e non conformi allo spirito del gioco stesso.

Ricordiamo inoltre che, sin dall'inizio dall'anno sportivo in corso 2017/18, è entrata in vigore la regola che prevede l'**espulsione** di un giocatore che nel corso della gara commette **2 FU o 2 FT o 1 FU + 1 FT** RT Art 37.2.3 NB: se un giocatore viene espulso a causa dell'Art 37.2.3, il fallo antisportivo deve essere l'unico ad essere fischiato. Se l'espulso, o chi per lui protesta platealmente, l'arbitro deve solo descrivere l'accaduto sul rapporto di gara: il giudice deciderà. Le direttive del CIA sono:

- Gli arbitri devono interpretare i falli antisportivi coerentemente durante l'intero arco della gara, giudicando soltanto l'azione nelle svariate situazioni in cui si verifica.
- L'arbitro competente per la meccanica non abbia una "sua filosofia" e non venga influenzato, nei momenti topici e verso la fine della gara, dai cosiddetti falli tattici.
- Se un fallo è FU al 1° minuto di gara, lo stesso fallo sarà altrettanto all'ultimo minuto

Il fallo "**Intenzionale**" che implica cioè la partecipazione attiva e consapevole della volontà di fare fallo è propria di tutti gli sport di contatto. Esso, nella evoluzione delle Regole del basket, da Intenzionale, cioè commesso deliberatamente, è diventato "**Antisportivo**" cioè contrario ai principi di correttezza e lealtà insiti nel nostro gioco.



FALLO DURANTE UN ATTO DI TIRO CON MOVIMENTO CONTINUO

Un movimento continuo nell'atto di tiro: RT Art 15.1.3

- Inizia quando la palla si trova saldamente nella mano(i) del giocatore ed è stato iniziato il movimento, generalmente verso l'alto, di tiro a canestro.
- Può includere i movimenti del braccio(a) e/o del corpo utilizzati dal giocatore nel suo tentativo di tiro a canestro.
- Termina quando la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore, o se viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo.

Il giocatore che tenta di realizzare potrebbe avere il braccio(a) trattenuto da un avversario, in modo tale da impedirgli di segnare; anche questo è considerato atto di tiro e, in questo caso, non è necessario che la palla lasci la mano(i) del giocatore.

In quest'ultima situazione il giocatore che subisce il fallo potrebbe, ritornando sul terreno, compiere più passi Art 15.1.2 ma, ovviamente, il fallo è avvenuto prima!

La casistica delle situazioni di atto di tiro è varia. Nel caso di:

- Un tiro in corsa. L'attaccante che, chiuso l'ultimo palleggio o che ha ricevuto la palla a seguito di un passaggio, esegue, dopo il passo 0, gli ultimi due passi 1° e 2°
- Un tiro in sospensione. Allorché l'attaccante abbia staccato i piedi da terra.
- Un tiro da fermo. Quando è con entrambi i piedi a contatto col terreno di gioco.
- Passo e tiro. Dopo l'arresto.
- Palleggio - Passo e tiro. Non è azione di tiro fino al momento della "presa" della palla con una o due mani.
- Un tiro in sottomano cioè con la mano tenuta in basso rispetto alla spalla, da sotto il canestro direttamente o in rovesciata. Ecc.

NB: in tutti i casi sopradetti deve essere chiara ed evidente l'intenzione di tirare!

Attenzione: se le azioni di tiro vengono concluse con un passaggio (a seguito del fallo) non si tratta più di azione di tiro Inter. Uff. FIBA valide dal 1-2-18 Art 15-1 Es.15-2. Valutare ciò che avviene!\

Se un'azione di atto di tiro viene drasticamente "bloccata" e non si verifica il tiro, comportarsi con logica. Se ci sono gli estremi del fallo antisportivo fischiare prontamente: in caso contrario, fallo personale.

Quando un arbitro fischia un fallo ad un giocatore in atto di tiro, il giocatore medesimo, il suo team, gli avversari, il pubblico sono in spasmodica attesa di conoscere la sua decisione: canestro valido + 1 TL supplementare, o canestro annullato ed eventuale rimessa dalle linee perimetrali? Il tiratore, il suo team dicono sì, gli avversari dicono di no... Non è cosa bella assistere a scene simili: la decisione dell'arbitro deve essere immediata per non dare il la a questo siparietto: ne beneficia il gioco del basket.

Le segnalazioni di recente introdotte per illustrare le situazioni di fallo su atto di tiro(46) e **non su atto di tiro(47)** siano pronte e tempestive al fine di evidenziare inequivocabilmente la decisione arbitrale:ciò riduce al minimo le eventuali proteste che ancora sono frequenti.

