

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



in questo numero

14 NUOVE REGOLE PER L'ANNO SPORTIVO 2018/19
In vigore dall' 1/10/18

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

14 NUOVE REGOLE per l'a.s. 2018/19 (in vigore dall' 1-10-18)

NB: in corsivo le note della nostra redazione.

1) Terminologia: da Periodo a Quarto e da Extra Periodo a Tempo supplementare

Motivo del cambiamento Unificare la terminologia, a livello mondiale, a quella comunemente usata dagli addetti ai lavori. Pertanto, **nuova Regola** da cambiare ovunque nel **REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO**:

a) **Periodo** con **Quarto**; b) **Extra Periodo** con **Tempo Supplementare**

Ogni disciplina, giuridica, filosofica, storica, letteraria, sportiva, ha il suo linguaggio specifico; esso facilita le comunicazioni tra gli addetti ai lavori.

2) Art. 4. Uniformi - accessori

Motivo del cambiamento Minimizzare le limitazioni, per quel che riguarda gli accessori, senza per questo compromettere l'immagine delle squadre in campo. Pertanto, **nuova regola: Qualsiasi accessorio*** utilizzato dagli appartenenti ad una squadra, **deve essere dello stesso, unico colore****

* **Maniche compressive, calzamaglia, copricapi, polsini, fasce per capelli.**

** **Tutti gli accessori della stessa squadra devono essere dello stesso, unico colore.**

La policromia nelle uniformi e negli accessori è un fattore fuorviante per capire se un giocatore appartiene alla squadra A o B, sia per le squadre arbitrali che per gli spettatori.

3) Art. 17. Rimessa in campo

Motivo del cambiamento Per prevenire le violazioni e il ritardo nella ripresa del gioco durante gli ultimi 2' delle partite. Pertanto, **Nuova regola:** Quando il cronometro di gara segna 2:00 minuti o meno nel 4° quarto e in ogni tempo supplementare, durante una situazione di rimessa da fondo campo o laterale, il giocatore in difesa non può portare nessuna parte del suo corpo sopra la linea immaginaria che delimita il campo per interferire con lo svolgimento della stessa rimessa. L'arbitro deve usare un segnale preventivo (n°54) che vale come avvertimento ufficiale, mentre sta amministrando la rimessa. Una violazione, dopo che l'arbitro ha usato il segnale previsto, deve portare necessariamente ad un fallo tecnico.

Illegal boundary line crossing on a throw-in

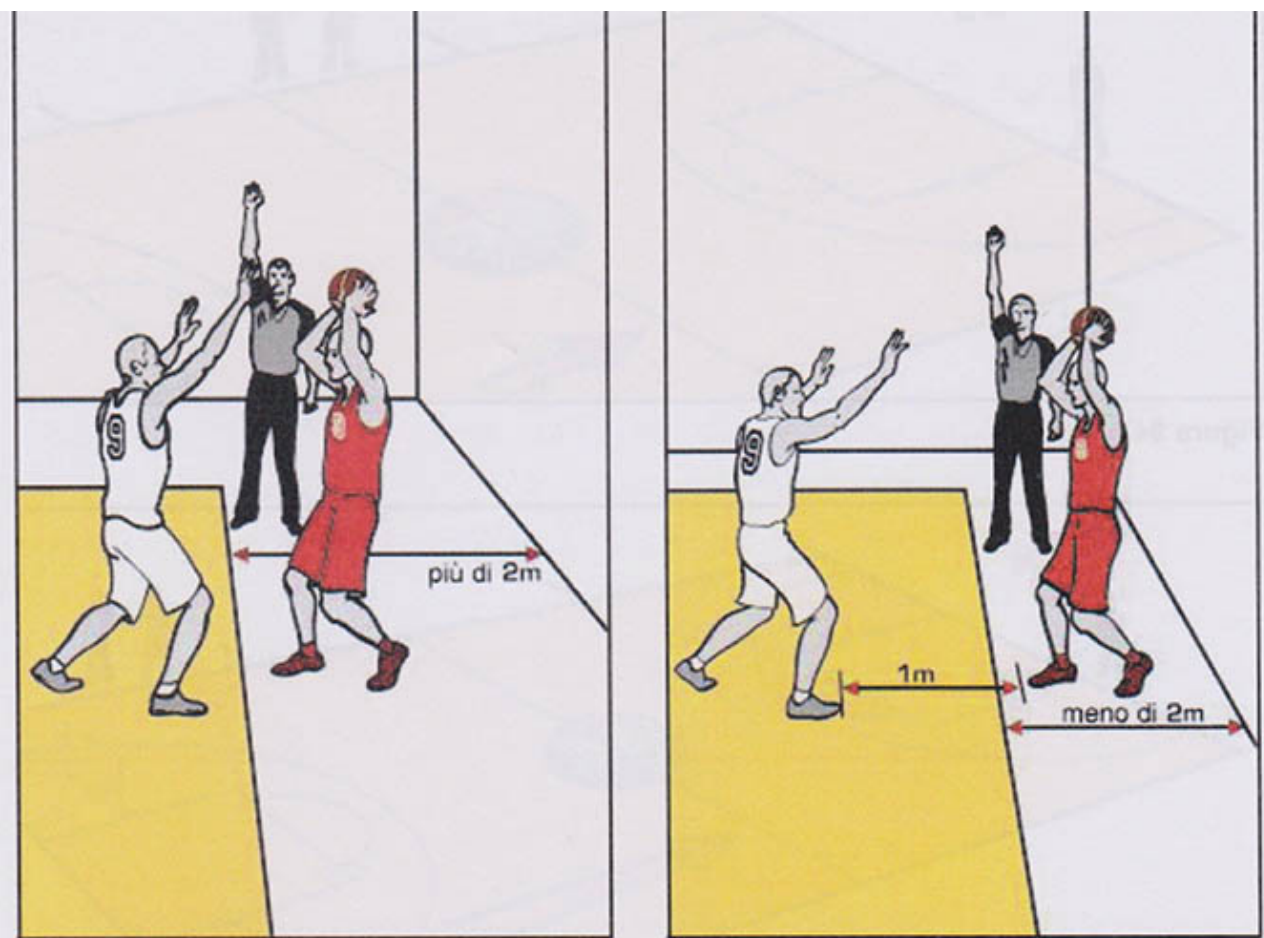


Wave arm parallel to boundary line (in last 2 minutes of the fourth quarter and overtime)

NB: il semplice attraversamento della verticale alla linea di delimitazione (ad es. con le braccia) è già violazione!

Nell'arbitraggio delle gare di basket **prevenire è meglio che fischiare**. Pertanto, poiché "Un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo...ha la possibilità di spostarsi direttamente all'indietro rispetto alla linea, quanto le circostanze lo consentono" Art 17.3.1- ultimo capoverso, la squadra arbitrale, previo accordo ben preciso nel colloquio pre-gara, metta in pratica tale accorgimento sin dall'inizio della gara, ove occorra, in modo tale che quando uno degli arbitri ravvisa gli indizi della violazione (pressing tutto campo da parte di una delle due squadre) intervenga osservando il rigoroso uso della scaletta dei provvedimenti disciplinari.

Bisogna, infatti, far rispettare scrupolosamente e sempre, durante l'intera gara, le Regole raffigurate nei due pittogrammi seguenti tratti dal Manuale dell'Arbitro Art 5.2 ultimo capov.



Nella fig. n° 96, nel campo di gioco, **far indietreggiare, perpendicolarmente alla linea, l'incaricato della rimessa**. Nella fig. 97, sul terreno di gioco, far rispettare la distanza. Ovviamente non è necessaria la bomboletta con la schiuma usata dagli arbitri di calcio, ma, ...tanta perspicacia! Prevenire il ritardo nella ripresa del gioco, che è ora obbligatorio negli ultimi 2' deve essere una "costante" durante tutta la gara. Un grande istruttore degli arbitri di basket consigliava: **"non tralasciate nulla, anche se, per tutti i presenti, prima finisce la partita meglio è, senza tuttavia fare ciò che è necessario con pressapochismo, ma nella maniera più veloce possibile"** In questo modo si può prevenire la eventuale violazione di cui sopra e, quindi, **evitare di prendere provvedimenti drastici negli ultimi 2' di gara (FT) che risultano sempre traumatici**.

4) Art. 24. Palleggio

Motivo del cambiamento Permettere giocate più spettacolari e andare incontro alla realtà del gioco. Pertanto, **nuova regola:** Un palleggio è il movimento di una palla viva causato da un giocatore in controllo di palla che tira, colpisce o fa rotolare la palla stessa sul terreno di gioco. **Viene cancellato: "o deliberatamente tira la palla contro il tabellone"**

NB: nel RT 1-10-2017 Art 24.1.1 e nelle In Uff. FIBA es 24-3 questa azione era considerata violazione. Ora, se "dopo aver terminato un palleggio, in movimento continuo oppure rimanendo fermo, A₁ lancia la palla contro il tabellone e la riprende o la tocca prima che la stessa abbia toccato un altro giocatore" non commette violazione di doppio palleggio. Se ha già palleggiato, dopo aver tirato deliberatamente contro il tabellone ed aver ripreso la palla, non può più palleggiare: può solo passare o tirare a canestro.

5) Art 29. Ventiquattro Secondi

Motivo del cambiamento ridurre il tempo che la squadra in attacco ha a sua disposizione per un tiro, una volta che la stessa squadra si trova nella metà campo di attacco. **Permettere quindi di avere più opportunità di tiro durante la partita.** Pertanto, **Regola Modificata**

Art 29.2.3 Il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato ogni qualvolta il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo o una violazione commessa dalla squadra che ha il controllo della palla. In queste situazioni, il possesso della palla deve essere assegnato alla squadra opposta a quella che aveva il controllo, nel modo seguente:

- 1° CASO - Se la rimessa deve essere amministrata in difesa. Il cronometro dei 24 secondi deve esser resettato a 24 secondi

- 2° CASO - Se la rimessa deve essere amministrata in zona di attacco, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a 14 secondi

Attenzione: nel 2° caso non occorre tener conto del tempo residuo! Prima della rimessa in gioco però, controllare il display...e, ancor prima di consegnare e/o mettere a disposizione la palla al giocatore incaricato della rimessa, chiedere e ottenere l'Ok dei colleghi e del tavolo. Inoltre:

Art 29.2.4 Quando il cronometro di gara mostra 2:00 minuti o meno nel 4° quarto o durante un tempo supplementare, dopo un time-out usufruito dalla squadra che aveva il diritto al possesso dalla sua metà campo di difesa, **l'allenatore di questa squadra ha il diritto di decidere se la successiva rimessa in gioco venga effettuata dalla linea di rimessa opposta al tavolo degli ufficiali di campo in zona di attacco oppure nella sua zona di difesa*** Se la rimessa verrà effettuata dalla linea di rimessa opposta al tavolo degli ufficiali di campo **nella zona di attacco** il cronometro dei 24 secondi dovrà essere resettato come segue:

- **Se sul cronometro dei 24 secondi apparivano 14 secondi o più nel momento in cui il gioco è stato fermato, l'apparecchio dei 24 secondi verrà resettato a 14 secondi.**

- **Se sul cronometro dei 24 secondi apparivano 13 secondi o meno nel momento in cui il gioco è stato fermato, l'apparecchio dei 24 secondi non andrà resettato ma dovrà continuare dai secondi rimasti nel momento in cui il gioco è stato fermato.**

Penalizzazione per aver scelto di effettuare la rimessa in gioco nella zona d'attacco!

Se la rimessa viene effettuata nella zona di difesa, il cronometro dei 24 secondi dovrà essere resettato ad un nuovo periodo di 24 secondi oppure continuare dal tempo rimanente come definito dalle regole.

*Concentrazione di tutta la squadra arbitrale massima: il 1° arbitro deve consultare il coach alla fine della sospensione: la decisione è definitiva ed irrevocabile anche se dovesse essere chieste e concesse altre sospensioni e/o per altre interruzioni. Controllare il display dei 24" prima di consegnare e/o mettere a disposizione la palla per la rimessa.

6) Art. 35. Doppio Fallo

Motivo del cambiamento Semplificare il concetto di fallo nelle situazioni in cui 2 avversari commettono falli personali tra di loro approssimativamente nello stesso lasso di tempo. Pertanto **Nuova regola**

Art 35.1.1 - Un doppio fallo è una situazione in cui 2 avversari commettono falli personali tra di loro approssimativamente nello stesso arco di tempo e,

Art 35.1.2 - Per poter considerare 2 falli come doppio fallo, sono necessarie le seguenti condizioni:

- Entrambi sono falli commessi da giocatori in campo
- Entrambi falli sono la conseguenza di un contatto fisico
- Entrambi i falli sono commessi tra gli stessi avversari
- Entrambi i falli prevedono le stesse penalità.

Se i due falli non sono conseguenza di un contatto fisico e/o non prevedono la stessa penalità (ad es. uno P e l'altro T) **non** si tratta di doppio fallo. Ciascuna infrazione, pertanto, deve essere amministrata nell'ordine con cui i falli si sono verificati. La regola è ora più restrittiva onde evitare che, quando agli arbitri sfugge l'attimo in cui il giocatore compie l'azione fallosa per primo, si rifugino nella salomonica decisione del doppio fallo..

7) Art. 36 Fallo Tecnico

Motivo del cambiamento: Evitare situazioni con doppie penalità dopo che venga sanzionato un fallo tecnico ed assicurare il corretto bilanciamento tra squadra con la palla e squadra senza palla. Pertanto **Nuova regola** Se viene sanzionato un fallo tecnico, sarà assegnato 1 (uno) tiro libero. Dopo l'effettuazione del tiro libero (senza giocatori schierati per l'eventuale rimbalzo) il gioco sarà ripreso dalla squadra che aveva il controllo della palla o dalla squadra che aveva il diritto al successivo possesso dal punto di rimessa nel momento in cui il fallo tecnico è stato sanzionato.

La "sanzione" per Fallo Tecnico è ora meno grave rispetto ai precedenti anni sportivi. Infatti, fino all'anno scorso la squadra beneficiaria aveva diritto, oltre al TL, al controllo della palla: doppia penalità! Tale squadra otteneva così un vantaggio eccessivo, per una infrazione di natura disciplinare della squadra avversaria: quest'ultima perdeva il controllo della palla (se lo aveva e/o le spettava) pur non avendo commesso nessuna infrazione di... basket giocato. NB: la sanzione di FT deve essere amministrata per prima, indipendentemente se è stato determinato l'ordine delle sanzioni o se è iniziata l'amministrazione delle sanzioni Art 42.2.4

8) Art. 39 Rissa

Motivo del cambiamento: Penalizzare tutti i membri della panchina che lasciano l'area della panchina durante una situazione di rissa in campo in modo differente (se diventano parte attiva o meno nella rissa stessa) Pertanto **Nuova regola**

Qualunque membro della panchina che, dopo aver lasciato l'area della panchina stessa, sia attivamente coinvolto in una rissa, deve essere squalificato in base al rispettivo articolo di regolamento (D – fallo di espulsione)

Tutti coloro che oltrepassano i confini delle panchine devono essere espulsi sia che si siano adoperati per aiutare gli arbitri che per partecipare attivamente alla rissa: solo che questi ultimi saranno sanzionati ciascuno con fallo da espulsione a proprio carico e trascritto nelle corrispondenti caselle del referto; se non hanno caselle (medico, massaggiatore, dirigente ecc) i falli da espulsione saranno addebitati ai rispettivi allenatori (B₂). Dopo l'eventuale compensazione i falli rimanenti devono essere amministrati.

9) Art 46 Primo arbitro: Doveri e poteri / Utilizzo dell'Instant replay

Motivo del cambiamento Aggiungere 3 nuove situazioni di utilizzo del sistema di Instant replay (IRS) per rivedere situazioni di gioco. Pertanto, **Nuova regola**

a) Solo negli ultimi 2:00

-Ogni qualvolta venga fischiata una violazione di interferenza sia dell'attacco che della difesa per verificare la correttezza della chiamata.

b) In ogni momento della partita,

-In seguito ad un fallo fischiato su un tiro non realizzato per assicurarsi se debbano essere assegnati 2 o 3 tiri liberi

-Per verificare se un fallo personale, un fallo antisportivo, un fallo squalificante, sanzionati da un arbitro, rispondano ai criteri necessari per essere confermata la tipologia di fallo o per essere modificata sia con sanzioni a crescere che con sanzioni a diminuire.

Ovviamente nei campionati e nelle gare in cui è previsto l'uso dell'IR. Nota: quest'ultima disposizione era già operativa in Eurolega ed Eurocup dello scorso a.s.

10) Art. 50 Operatore dei 24 secondi. Doveri

Motivo del cambiamento La palla che si incastra tra anello e tabellone deve essere considerata come se avesse toccato l'anello. Questo per coerenza con gli altri articoli simili del Regolamento. Pertanto, **Nuova regola** Ogni volta in cui una palla viva si incastra tra anello e tabellone, eccezion fatta se accade tra una serie di TL e/o quando un possesso di palla è parte della penalità, si verifica una situazione di palla a due che deve essere amministrata con la freccia del possesso alternato. Poiché la palla ha toccato l'anello, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a 14 secondi o ad un nuovo periodo di 24 secondi.

La collaborazione del tavolo UdC, in particolare dell'addetto all'apparecchio dei 24" deve essere attiva e consapevole per un buon gioco di squadra arbitrale.

11) Rimessa dopo un fallo antisportivo o fallo squalificante

Motivo del cambiamento: Accelerare il gioco permettendo più possesi e aumentare di conseguenza la possibilità di avere punteggi più elevati. Eliminare situazioni complesse dopo una rimessa effettuata dalla linea centrale del campo. **Regola**

• **Tutte le rimesse seguenti un fallo antisportivo o un fallo squalificante devono essere amministrate dalla linea di rimessa nella zona d'attacco della squadra che ne ha il diritto.**

FU Art 37.2.2-1° pallino. FD Art 38.3.3-3° pallino

• **Tutte le rimesse da effettuare per riprendere il gioco a seguito di una rissa devono essere amministrate dalla linea di rimessa nella zona d'attacco della squadra che ne ha il diritto.**

• **In tutti i casi la squadra che effettua la rimessa avrà 14 secondi nel cronometro dei 24 secondi.**

Le rimesse per iniziare ogni quarto e qualunque tempo supplementare, con eccezione del primo quarto, devono essere effettuate dalla linea centrale poiché non sono parte di alcuna penalità a seguito di un'infrazione al Regolamento di Gioco.

NB: tutte le rimesse per U e D erano prima amministrate dalla linea centrale estesa e con l'apparecchio dei 24" resettato sempre a 24"!

12) B – Referto di gara

Motivo del cambiamento: Chiarire quando un fallo tecnico a carico di un allenatore deve essere penalizzato con 1 o 2 tiri liberi. **Nuova regola**

Art 38.2.4 Il numero di tiri liberi assegnati sarà assegnato come segue :

• Se il fallo è un fallo squalificante a carico di un assistente, sostituto, giocatore escluso o un membro appartenente al personale della squadra, compreso il fatto di aver lasciato l'area della panchina durante una rissa, e questo fallo è assegnato all'allenatore come fallo tecnico (B) - 2 tiri liberi.

13) D – Classifica delle squadre

Motivo del cambiamento

Adeguare i nuovi format delle competizioni con quello delle Qualificazioni ai Campionati del Mondo. Pertanto, **Nuova regola** Il capitolo D.3 è stato implementato con dei casi/ esempio in cui una squadra non si presenti per la seconda volta in una competizione giocata in gruppi in modo che tutte le squadre del gruppo risultino aver giocato lo stesso numero di partite.

14) Attrezzature di gioco / cronometro dei 24 secondi

Motivo del cambiamento

Avere il cronometro dei 24 secondi con 2 apparecchi che abbiano la doppia superficie (visibile da entrambi i lati) in modo che chiunque presente alla partita possa vedere il cronometro stesso.

Le nuove regole di cui ai n° 13 e 14 interessano rispettivamente gli organizzatori di tornei e i responsabili degli adeguamenti delle attrezzature per la pallacanestro nei palazzetti e nelle palestre. La FIP preciserà in quali tipi di gare sono obbligatori tali disposizioni.

Nota: l'appendice A del RT Segnalazioni arbitrali è ora più completa. Oltre al pittogramma n° 54 da usare per segnalare preventivamente le disposizioni relative alle rimesse in gioco dalle linee perimetrali, come descritto sopra, è stata aggiunta la segnalazione ufficiale del fallo di **Aggancio (n° 43)** La segnalazione era già usata dagli arbitri che, giustamente, sul posto in cui il fallo veniva fischiato, spiegavano con le parole e con tal gesto, ai giocatori che lo chiedevano cortesemente, il perché del fallo. Nella successiva segnalazione al tavolo non potevano usare questo segnale (hooking) poiché non ancora ufficialmente codificato: usavano infatti il segnale di fallo di trattenuta (n° 36)

43- HOOKING



Move lower arm backwards