

# REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



*in questo numero*

**PG.2-3 PASSI**

**PG.4 SPIGOLATURE CESTISTICHE**

**PG.5 LA STORIA DEL BASKET**

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)

## PASSI

**PASSI**  
(art. 25.2)



**NULLA CAMBIA PER UN GIOCATORE CHE PRENDE UNA PALLA VIVA DA FERMO CON ENTRAMBI I PIEDI A CONTATTO CON IL TERRENO DI GIOCO**

UN GIOCATORE CHE PRENDE UNA PALLA VIVA DA FERMO E CON ENTRAMBI I PIEDI A CONTATTO CON IL TERRENO DI GIOCO:



- NEL MOMENTO IN CUI UN PIEDE VIENE SOLLEVATO DA TERRA, L'ALTRO PIEDE DIVENTA IL PIEDE PERNO
- PER INIZIARE UN PALLEGGIO, IL PIEDE PERNO NON PUÒ ESSERE SOLLEVATO DA TERRA PRIMA CHE LA PALLA SIA STATA RILASCIATA DALLA(E) MANO(I)
- PER PASSARE O TIRARE A CANESTRO IL GIOCATORE PUÒ SALTARE CON IL PIEDE PERNO MA NESSUN PIEDE PUÒ RITORNARE A CONTATTO CON IL TERRENO DI GIOCO PRIMA CHE LA PALLA SIA STATA RILASCIATA DALLA(E) MANO(I)

Per la serie “**nulla è cambiato**” al 3° pallino della slide di cui sopra, per saltare con il piede perno, il giocatore deve muovere l'altro piede (NO IL PERNO!) sollevarsi così dal terreno e...rilasciare la palla per un passaggio e/o per il classico “passo e tiro”

La nuova regola è però cambiata nella ricezione della palla durante la corsa.

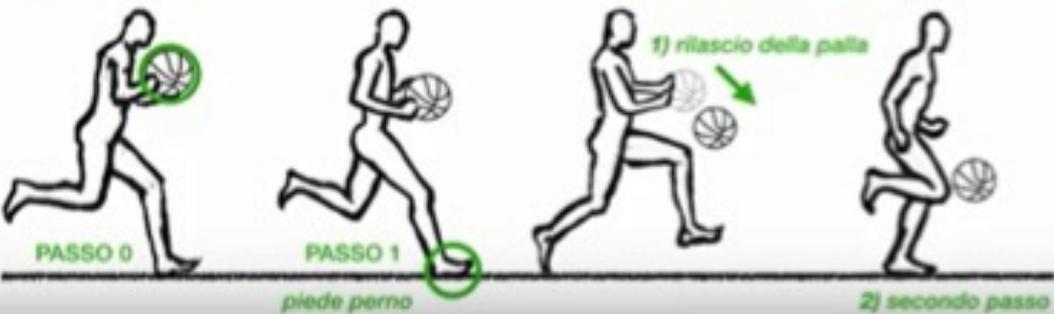
**PASSI**  
(art. 25.2)



**LA REGOLA CAMBIA PER UN GIOCATORE CHE PRENDE UNA PALLA VIVA MENTRE STA AVANZANDO O COMPLETANDO UN PALLEGGIO**

- RICEVENDO LA PALLA IL GIOCATORE PUÒ LASCIARLA PER INIZIARE UN PALLEGGIO PRIMA DEL SUO SECONDO PASSO

controllo di palla



1) rilascio della palla

2) secondo passo

LEGALE

1° passo – **passo 0**; 2° passo – **passo 1**; 3° passo – **passo 2**

Per la ricezione in corsa con la vecchia regola (prima del 1-10-2017) col passo 0 si stabiliva il perno e dopo si poteva fare uno ed un solo altro passo: in totale 2 passi.

**Nella nuova regola dal 1-10-2017 se ne possono fare 3! NON...4**

Nella ricezione in corsa infatti:



- il 1° piede che tocca il terreno è il PASSO 0 che, nel pittogramma della slide di cui sopra, è il piede sinistro del giocatore,
- il 2° piede che tocca il terreno è il PASSO 1 CHE DIVENTA IL PIEDE PERNO ed è il piede destro del giocatore,
- il 3° piede che tocca il terreno è il PASSO 2 ed è, di nuovo il piede sinistro, del giocatore.

### ATTENZIONE

**Un giocatore non può toccare il terreno di gioco consecutivamente con lo stesso piede o con entrambi i piedi dopo aver concluso il palleggio od ottenuto il controllo della palla**  
RT Art 25.2.1 – 8° caso

Nota: i piedi si alternano: nessuno dei due tocca il terreno consecutivamente dopo l'altro!

Dopo il passo 2 è obbligatorio il rilascio della palla per un passaggio e/o per un tiro.

La nuova Regola dei passi, in vigore dall' 1-10-2017 viene, a volte, applicata erroneamente. L'abbiamo voluta ricordare per puntualizzare l'effettivo cambiamento, al fine di uniformarne la sua applicazione in ogni partita di qualsiasi categoria.

Per un **Giocatore caduto, sdraiato o seduto sul terreno di gioco** RT Art 25.2.2

- L'azione è **legale** quando un giocatore cade e scivola sul terreno, mentre trattiene la palla, oppure se acquisisce il controllo della palla, mentre è sdraiato o seduto sul terreno.
- Il giocatore commette **violazione** se poi rotola o tenta di alzarsi, mentre trattiene la palla.

## SPIGOLATURE CESTISTICHE

### - Salto a due.

Una situazione di **salto a due** ha luogo quando...una palla viva si blocca nel supporto del canestro **eccetto tra i tiri liberi**... RT Art 12.3-4° pallino. Pertanto se si verifica fra il 1° ed il 2° TL, **NO Salto a due**. Il tiro, ovviamente, non si ripete! Si recupera la palla (**NB: non rientra tra le incombenze dell'arbitro**) e si prosegue col successivo tiro libero.

### - Come si gioca la palla.

**Solo con le mani.** **Colpire deliberatamente la palla con il pugno è una violazione** RT Art 13.2 NB: colpirla...**deliberatamente**. E' uguale a calciarla o bloccarla con qualsiasi parte della gamba o del corpo sempre deliberatamente. Non c'è violazione se essa sbatte "per caso" sul corpo di qualcuno o sui piedi di un maldestro palleggiatore!

### - Rimessa in gioco da fuori campo.

**Un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo non deve far toccare alla palla il fuoricampo dopo averla rilasciata durante la rimessa** RT Art 17.3.1-3° pall. "La palla viene assegnata agli avversari per una rimessa dallo stesso punto Art 17.4 Far rispettare il punto di rimessa: infatti, in vari casi, la rimessa successiva acquista notevole rilevanza tecnica. Ad es: se, la squadra A rimette in gioco dalla linea di fondo della propria zona di difesa e la palla, non toccata da nessuno, esce fuori dal campo dalla linea di fondo opposta, la squadra avversaria rimetterà in gioco dalla linea di fondo della propria zona d'attacco!

### - La linea centrale del campo.

**I 5 cm dello spessore della linea centrale del campo fanno parte della zona di difesa di una squadra** RT Art 2.4.2-1° capoverso Diventa tecnicamente determinante nella regola degli 8" e nel RPZD. Per la Regola degli 8" un giocatore che nella propria zona di difesa pesta una parte o l'intera linea centrale (senza superarla) non ha commesso alcuna violazione, anzi può ancora passare indietro la palla. Un giocatore invece che nella propria zona d'attacco "tocca" anche una piccola parte della linea centrale ha commesso violazione. E' uguale alle linee: laterali, di fondo, di tiro da 3 P, dei semicerchi no-sfondamento, dei TL.

### - Ventiquattro secondi.

Quando un tiro a canestro viene effettuato **vicino al termine del periodo dei 24"** e il segnale suona mentre la palla è in aria, **se la palla colpisce solo il tabellone o non tocca l'anello, si verifica una violazione** Art 29.1.2 - 3° pallino. La palla sarà assegnata agli avversari nel punto più vicino a dove il gioco è stato fermato dagli arbitri Art 22.2 Presumibilmente l'arbitro fermerà l'azione all'interno dell'area dei 3 secondi: pertanto la rimessa per gli avversari sarà dalla linea di fondo campo tranne direttamente dietro il tabellone.

### - Il primo arbitro: doveri e poteri.

**Il primo arbitro deve scegliere il cronometro di gara...** RT Art 46.2 Il problema, quando c'è un tabellone che pende dal centro del campo, si risolve scegliendo, per motivi di opportunità, il cronometro che è di fronte al tavolo. Quando invece ci sono due tabelloni, uno su ciascun lato di fondo campo, uno di questi verrà scelto dal 1° arbitro come cronometro ufficiale di gara.

- **Tabellone indicatore del punteggio.** Deve esserci un tabellone indicatore del punteggio, visibile a tutti i partecipanti alla gara, compresi gli spettatori RT Art 3-4° pallino. NB: **trattasi di una delle attrezzature indispensabili per la disputa della gara!** Un arbitro, essendosi guastato durante la gara sia quello ufficiale che quello di riserva, con la squadra ospite in svantaggio che si rifiutava di continuare la partita ha utilizzato il retro di un tabellone pubblicitario facendo segnare il punteggio progressivo mediante un pennarello! Ha salvato così... "capre e cavoli".

- **L'illuminazione** del campo di gioco deve essere di almeno 1.500 lux: questo valore deve essere misurato ad una altezza di m 1,5 dal campo di gioco Attrezzature per la pallacanestro Art 17. Solo un tecnico specializzato è in grado di effettuare tale controllo. Nessun arbitro è in grado di farlo: pertanto, se il campo di gioco è scarsamente illuminato, il 1° arbitro si limita, dopo aver fatto disputare la partita, a segnalarlo sul rapporto di gara.

Ci auguriamo che le nostre "spigolature" possano aiutare qualche arbitro in...panne.



## LA STORIA DEL BASKET

Le 13 regole del basket di James Naismith. *In rosso le Regole che sono valide tuttora!*

Tra il 1891 e il 1892, l'inventore del basket diede la prima forma al gioco della pallacanestro, divulgandolo all'interno della cultura collegiale, stilando 13 semplici regole. Il 15 gennaio 1892, Naismith pubblica il Regolamento. In principio, le norme sono solamente 13, e descrivono un gioco che ricorda soltanto molto lontanamente la disciplina cui siamo abituati oggi.

Le prime partite di "Basket Ball", dunque, devono sottostare a questi 13 punti:

- 1) Il pallone può essere lanciato in qualsiasi direzione con una o due mani;
- 2) Il pallone può essere palleggiato in qualsiasi direzione con una o due mani;
- 3) *Un giocatore non può correre con la palla in mano. Il giocatore deve lancia-la dal punto in cui l'ha ricevuta, eccezion fatta per un giocatore che riceve il pallone correndo a buona velocità e che sta cercando di arrestarsi. Passi*
- 4) *Il pallone può essere tenuto in mano o tra le mani; le braccia o il corpo non possono essere usati per trattenerlo. Trattene-re la palla tra le gambe per fingere di passarla è una violazione In. Uff FIB 2018 Art 13-2*
- 5) *E' vietato trattene-re l'avversario, colpirlo, spingerlo o sgambettarlo. Un fallo verrà fischiato contro il giocatore che violerà questa regola per la prima volta, ma se dovesse succedere in una seconda occasione, il giocatore sarà espulso fino a quando la squadra avversaria non avrà segnato un canestro, oppure, se dovesse essere riconosciuta la chiara volontà di fare male all'avversario, il giocatore sarà espulso per l'intera partita. Non saranno possibili sostituzioni. Fallo Personale, Fallo da Espulsione*
- 6) Per fallo si intende colpire la palla con il pugno oppure violare le regole 3, 4 e 5. *Violazione*
- 7) Se una squadra dovesse commettere tre falli consecutivi, alla formazione avversaria verrà accreditato un canestro. *Bonus per i falli di squadra*
- 8) *Un canestro è tale quando il pallone viene lanciato o fatto rimbalzare da terra nel canestro e lì vi rimane (senza cadere: il canestro infatti era una cesta per la frutta) a patto che i difensori non tocchino il canestro stesso. Se il pallone dovesse rimanere in bilico sul bordo e i difensori muovere la struttura, canestro valido. Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro RT Art 31.*
- 9) Quando il pallone esce dal campo, dovrà essere rimesso in campo e giocato dal primo giocatore che lo toccherà all'interno del campo di gioco. In caso di decisione dubbia, sarà l'arbitro a rilanciare il pallone direttamente in campo. *Il giocatore che effettua la rimessa ha 5 secondi a disposizione per farlo. Se tratterrà il pallone per un tempo maggiore, questo verrà dato agli avversari Rimessa in gioco.* Se una squadra insiste nel ritardare il gioco, l'arbitro assegnerà un fallo contro.
- 10) L'assistente ha il compito di controllare i giocatori, tenere il numero dei falli e avvisare l'arbitro quando una squadra commette il terzo fallo consecutivo. Può anche espellere i giocatori, così come descritto nella regola numero 5;
- 11) L'arbitro ha il compito di controllare il pallone e decidere quando la palla è viva, in gioco, fuori dal campo, a chi assegnare la rimessa e cronometrare il gioco. Assegna i canestri, tiene il punteggio e svolge tutte le altre attività che sono solitamente di competenza del segnapunti;
- 12) Il tempo di gioco consiste in due metà da 15 minuti, con un intervallo di 5 minuti tra l'una e l'altra;
- 13) *La squadra che, alla fine del tempo, ha realizzato il maggior numero di canestri viene dichiarata vincitrice della partita.*