

# REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



photo by FIBA.basketball

*in questo numero*

**Pg 2 ATTO DI TIRO**

**Pg 3 - 4 ATTO DI TIRO IN MOVIMENTO CONTINUO**

**Pg 5 ATTO DI TIRO NON IN MOVIMENTO CONTINUO**

**Pg 6 FALLI SUL e/o DEL TIRATORE**

I nostri contatti [munnu@hotmail.it](mailto:munnu@hotmail.it) [giornalino.refereeing@gmail.com](mailto:giornalino.refereeing@gmail.com)

## ATTO DI TIRO

Nel basket il tiro è il fine ultimo di tutte le azioni d'attacco.

Poiché nei 40 minuti effettivi di gara (2.400 secondi) ogni azione d'attacco può durare al massimo 24 secondi, ne consegue che, in qualsiasi gara di basket, si eseguiranno, sicuramente una moltitudine di tiri a canestro. Gli arbitri hanno il compito di controllare scrupolosamente, oltre a tutto il resto, ognuno di questi tiri!

**Per gli allenatori l'atto di tiro è uno dei fondamentali più difficili da insegnare** perché è molto complesso e richiede molto tempo per la completa acquisizione da parte dei giocatori (*posizione di equilibrio del corpo, punto di mira, parabola in funzione della distanza dal canestro, frustata finale ..*)

I vari tipi di tiro sono:

- tiro in corsa: dopo che l'attaccante ha chiuso il palleggio o ha ricevuto la palla a seguito di passaggio con l'evidente intenzione di tirare

- tiro in sospensione: allorché l'attaccante abbia staccato entrambi i piedi da terra nell'evidente intenzione di tirare

- tiro da fermo: quando è nello stesso modo evidente l'atto di tiro

- passo e tiro: deve risultare evidente l'intenzione di andare a canestro:

palleggio - passo e tiro inizia al momento della "presa" della palla, mai durante il palleggio!

**Per gli arbitri, è un fondamentale complicato da controllare** (*frequenza dei tiri, giudizio sull'inizio e sul termine del tiro, eventuali falli durante la sua esecuzione da parte del marcatore diretto del tiratore e/o da altri avversari che presidiano il proprio canestro, riportare a terra il tiratore, eventuali falli compiuti dal tiratore..*)

Nell'art 15 del Regolamento Tecnico sono stabilite le norme che gli arbitri devono tenere presenti durante l'atto di tiro; ad esse gli arbitri devono fare costante riferimento e regolarsi in conformità.

Segnatamente Art 15.1.2 **L'atto di tiro:**

- **Inizia** quando il giocatore comincia il movimento continuo che normalmente precede il rilascio della palla e, a giudizio dell'arbitro, ha iniziato un tentativo di realizzazione lanciando, deviando o schiacciando la palla verso il canestro avversario

- **Termina** quando la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore e, nel caso di un giocatore con i piedi staccati da terra, **entrambi i piedi sono tornati a contatto con il terreno.**

**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 un tentativo di realizzazione. In questo caso non è necessario che la palla lasci la mano(i) del giocatore.**

**Un tocco (tap)** si ha quando la palla viene deviata con la mano(i) verso il canestro avversario.

**Una schiacciata (dunk)** si ha quando la palla viene forzata verso il basso dentro il canestro avversario con una o entrambe le mani

**Un tocco o una schiacciata sono ugualmente considerati un tiro a canestro.**

## ATTO DI TIRO IN MOVIMENTO CONTINUO

Riportiamo i termini del movimento continuo ricorrendo al RT Art 15.1.3

Un movimento continuo nell'atto di tiro:

- **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.

La decisione arbitrale, in questa situazione, riveste particolare importanza. Infatti, in caso di fischio arbitrale con fallo alla difesa, la sanzione è due tiri o tre tiri liberi se l'attaccante non realizza il canestro.

Se, sempre nel movimento continuo, egli realizza, il canestro è valido (2 o 3 punti) ed in aggiunta 1 tiro libero supplementare!

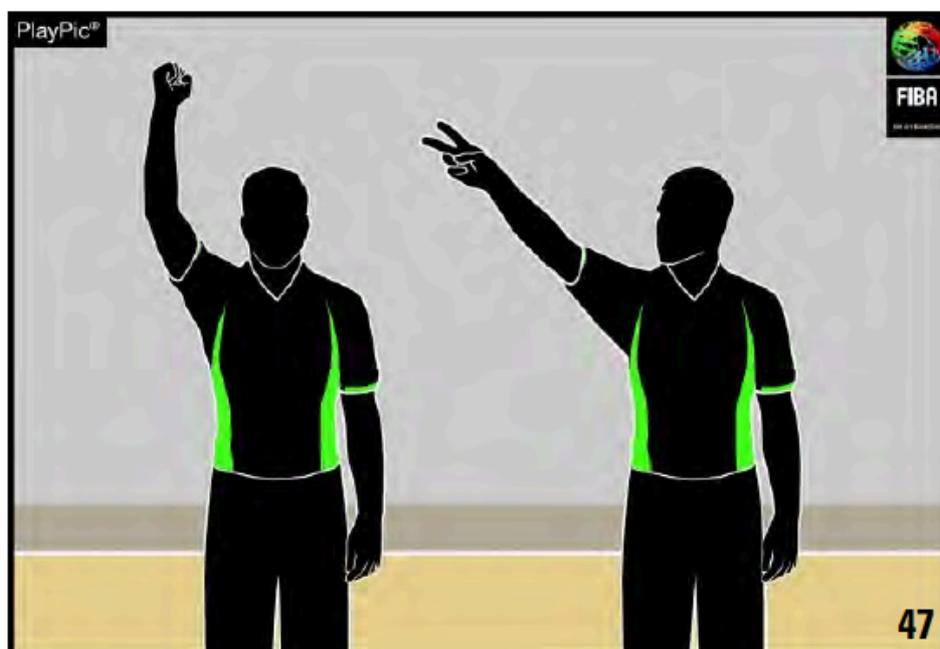
*I giornalisti e i telecronisti lo chiamano gioco da tre o quattro punti!*

Nel caso in cui il fischio di fallo viene emesso nell'attimo immediatamente prima del movimento continuo (*il giocatore non ha saldamente in mano la palla*) e la squadra avversaria non ha ancora raggiunto il "bonus" per quel periodo, la sanzione è solo una rimessa dalle linee perimetrali.

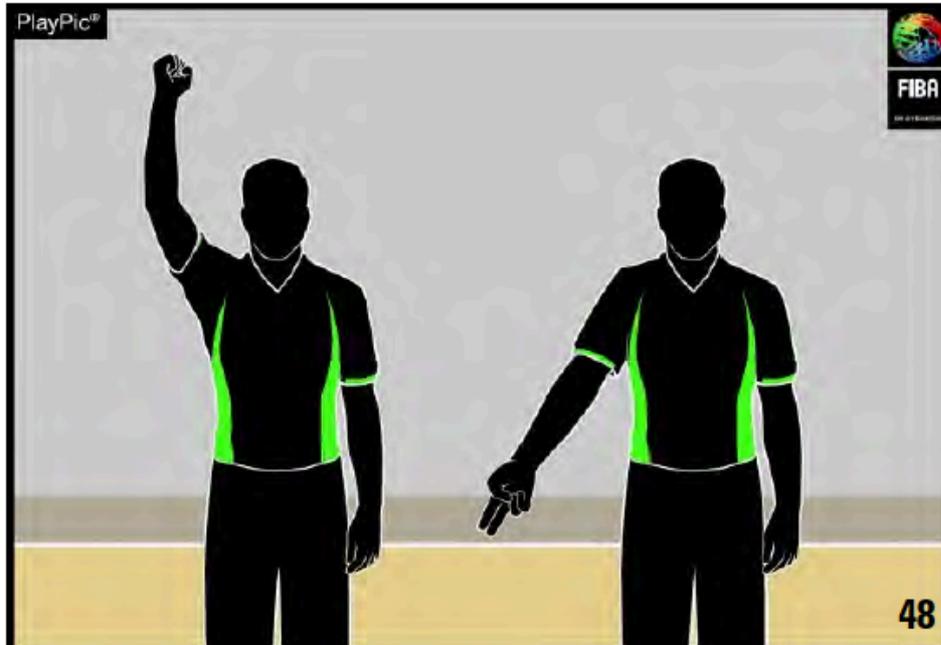
**Nelle violazioni (passi, palleggio irregolare, ecc) non bisogna mai considerare il movimento continuo: l'eventuale realizzazione del canestro non è mai valida.**

*La segnalazione deve essere immediata con le seguenti disposizioni:*

**FALLO SU ATTO DI TIRO** Segnale n° 47 Un braccio con il pugno chiuso, seguito dall'indicazione del numero dei tiri liberi (1, 2 o 3)



**FALLO PERSONALE NON SU ATTO DI TIRO** Segnale n° 48 Un braccio con il pugno chiuso, seguito dalle dita di una mano (*indice e medio*) che puntano il terreno



*NB: l'immediatezza e la tempestività della segnalazione previene eventuali proteste del giocatore coinvolto e dei componenti della sua panchina. Denota altresì la buona concentrazione dell'arbitro competente su quell'atto di tiro.*

Se sussistono gli estremi del movimento continuo, il canestro, se realizzato, sarà valido anche se la palla è ancora in mano del giocatore in terzo tempo (*non conta primo o secondo passo*)

Anche se la palla ha lasciato la mano del tiratore dopo il fischio dell'arbitro (*le segnalazioni n° 5 e/o 6 di convalida da due o da tre punti siano immediate e tempestive prima di qualsiasi altra segnalazione*) il canestro sarà valido.

Se invece, durante il movimento continuo del giocatore in atto di tiro (*ha ancora la palla in mano!*) suona il segnale di fine periodo oppure il segnale acustico dei 24 secondi, non si applica il principio di movimento continuo ed il tiro, se realizzato, non sarà valido. (*per un canestro annullato segnalazione immediata n° 11*)

Deviando con un tocco e schiacciando a canestro forzando la palla verso il basso dentro il canestro, sono considerati atti di tiro in movimento continuo, pertanto se un tiratore subisce fallo durante le sopradette situazioni e la palla entra nel canestro convalidare + 1 TL aggiuntivo

# ATTO DI TIRO NON IN MOVIMENTO CONTINUO

ATTENZIONE: Se le azioni di tiro in movimento continuo vengono:

- concluse con un passaggio (a seguito del fallo) valutare ciò che avviene (aspettare una frazione di secondo) e non ciò che sarebbe potuto avvenire
- chiaramente "bloccate" dai difensori prima dell'inizio del movimento
- viene effettuata una "finta di tiro"

**non si tratta più di movimento continuo nell'atto di tiro a canestro!**

**Infatti quando un giocatore è in atto di tiro e, dopo aver subito fallo, passa la palla, egli non deve essere più considerato in atto di tiro.** Vedi

In. Uff. FIBA valide dal 31-01-19 (2ª edizione V1.1) Art 15-1 Precisazione.

Esempio: Durante il suo atto di tiro, A1 ha la palla tra le mani quando subisce fallo da B1. Dopo il fallo A1 passa la palla ad A2.

Interpretazione: A1 non è più da considerarsi un giocatore in atto di tiro Art 15.2 *(se viene fischiato un fallo su A1 non ci saranno TL, ma soltanto rimessa dalle linee perimetrali, tranne che la squadra avversaria abbia già raggiunto il bonus dei falli di squadra per quel periodo)*

Per annullare un canestro o non concedere tiri liberi, l'arbitro deve essere assolutamente certo che il fallo sia avvenuto prima dell'inizio del movimento continuo. L'arbitro deve:

- in tutti i casi di dubbio, convalidare sempre il canestro.

in caso di mancata realizzazione, concedere i tiri liberi.

Se dovesse accadere che

- mentre un giocatore è in atto di tiro, agli avversari non sarà permesso di deconcentrare il tiratore con azioni tipo mettere una mano(i) vicino ai suoi occhi, gridare forte, battere i piedi pesantemente o battere le mani nelle vicinanze del tiratore. Farlo può comportare un fallo tecnico se il tiratore viene svantaggiato dall'azione, oppure un richiamo se il tiratore non viene svantaggiato Art 36-3 Precisazione

- Esempio A1 è in atto di tiro quando B1 tenta di distrarlo gridando forte o battendo pesantemente i piedi sul terreno di gioco. Il tiro a canestro: (a) Viene realizzato.

(b) Non viene realizzato.

Interpretazione:

(a) Il canestro di A1 è valido. A B1 sarà dato un richiamo, che deve essere comunicato anche all'allenatore B. Se ai componenti della squadra B era già stato dato un richiamo per un comportamento simile, B1 dovrà essere sanzionato con un fallo tecnico.

(b) B1 dovrà essere sanzionato con un fallo tecnico Art 36-4

## FALLI SUL e/o DEL TIRATORE

Gli istruttori raccomandano agli arbitri di...proteggere il giocatore al tiro.

I giocatori abitualmente, per evitare di ricevere la stoppata dal loro difensore diretto, tirano in sospensione: durante il tiro, pertanto, sono in aria.

**Un giocatore in aria che abbia saltato da un punto del terreno di gioco ha diritto di ricadere nello stesso punto** RT Art 33.6-1° comma

**Spostarsi sotto un giocatore che è in aria causando un contatto, è generalmente considerato un fallo antisportivo ed in alcune circostanze può anche essere un fallo da espulsione** RT Art 33.6-Ultimo comma

**E' necessario porre molta attenzione a questo tipo di fallo perchè spesso i giocatori che lo commettono fanno finta di niente o si spostano immediatamente verso un'altra zona del campo.**

Già all'inizio della gara, alla prima situazione di questo tipo, fischiare un fallo UF per stroncare da subito questo gesto proibito che è potenzialmente molto pericoloso per eventuali gravi infortuni ai giocatori. I giocatori "furbi" commettono questo tipo di fallo sull'avversario più bravo al tiro, per intimidirlo (*spesso, se non ci sono interventi arbitrali, riescono perfettamente nel loro intento*)

**Il giocatore in aria ha diritto di ricadere anche in un altro punto del terreno, a condizione che il punto di ricaduta ed il percorso diretto tra il punto di stacco e quello di ricaduta stesso, non sia già stato occupato da un avversario(i) al momento del salto.**

**Anche il tiratore può commettere fallo sull'avversario che tenta di ostacolare il tiro:**

-se il tiratore è saltato e ritornato sul terreno, ma il suo slancio provoca un contatto con un avversario che ha assunto una posizione legale di difesa, oltre al punto di ricaduta

-se è un tiratore esperto, in grado di tirare tenendo la palla in una sola mano e con la mano libera sposta e/o trattiene il braccio del difensore che tenta la stoppata sul suo tiro

-se muove le ginocchia o le gambe o i piedi per colpire l'avversario che tenta di impedire il tiro,

**è certamente responsabile del fallo.**

In tutte queste situazioni si configura un'ipotesi di infrazione: non è scontato che debba arrivare sempre un fischio di fallo.

L'arbitro competente per la meccanica ha il compito di vedere, valutare, fischiare quando è certo al 100% dell'infrazione.

Importante è stabilire se l'attaccante ha ancora la palla in mano o meno, al momento del contatto, per sanzionare correttamente un fallo in attacco o un fallo personale (dopo che la palla ha lasciato le mani del tiratore deve essere fischiato fallo personale e non un fallo in attacco!). Se la squadra che difende è in bonus, il giocatore che ha subito il fallo avrà a disposizione due TL.

Chiudiamo con un esempio di una situazione che non accade spesso ma come spesso sentiamo dire agli istruttori "conoscere per riconoscere":

-B1 commette fallo su A1 nel suo atto di tiro a canestro su azione. Dopo il fallo, mentre è ancora in atto di tiro, A1 subisce un altro fallo da B2

-Interpretazione: Il fallo di B2 sarà ignorato, a meno che non sia un fallo antisportivo o da espulsione. In Uff FIBA Art 42-3 Esempio

