

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



photo by FIBA.basketball

in questo numero

Pg 2-3-4 TEST TECNICO

Pg 5-6-7 RISPOSTE RAGIONATE

La soluzione delle situazioni proposte nei Quiz, che è solo un'esigua parte della innumerevole 'casistica' che il gioco del basket presenta durante la disputa delle gare, **è un'opportunità unica per un ripasso di: Regolamento Tecnico (RT) Interpretazioni Ufficiali Fiba (IU) Regolamento Esecutivo (RE) Circolari CIA, Attrezzature per la Pallacanestro, Slide e Video CIA, ecc**

I nostri contatti munnu@hotmail.it giornalino.refereeing@gmail.com

TEST TECNICO

1. Il colore dominante della divisa della squadra A è blu. A4 indossa scarpe di colore viola e A3 scarpe di colore giallo. Ciò è consentito?

A) Sì B) No

2. A1 tira dall'angolo, avendo un piede sulla linea dei 3 punti. La palla nella sua parabola ascendente è toccata legalmente da B1 che è saltato dall'area di tiro da 3 punti della squadra A. La palla entra nel canestro. Il valore del canestro sarà di:

A) TRE PUNTI B) DUE PUNTI

3. A3 commette interferenza difensiva su tiro da due punti di B9. L'arbitro coda convalida il canestro di B9. Sulla sedia dei cambi B4 è pronto per una sostituzione. La squadra B ne ha diritto ora?

A) Sì B) No

4. A 03:28 dalla fine del 2°Q, con 2" sull'apparecchio dei 24", A1 effettua un tiro a canestro. La palla manca l'anello ma l'operatore ai 24" erroneamente resetta l'apparecchio. A2 prende il rimbalzo e, dopo 5" (03:21 sul cronometro di gara) gli arbitri si accorgono della situazione e sanzionano la violazione di 24" della sq. A, facendo correggere il cronometro di gara a 03:26. Corretto?

A) Sì B) No

5. A4 rimane a terra dopo uno scontro fortuito, sotto il suo canestro difensivo e sembra infortunato ad una caviglia. Mentre il gioco prosegue nell'altra metà campo un paramedico dell'ambulanza di servizio gli si avvicina e lo aiuta a rialzarsi. Nel frattempo un fallo è stato fischiato. L'arbitro, a questo punto ordina la sostituzione di A4, considerandolo come soccorso. E' corretto?

A) Sì B) No

6. B6 ha iniziato il terzo tempo quando l'arbitro coda sanziona un fallo T per proteste al coach A. B6 completa il proprio atto di tiro realizzando il canestro. Gli arbitri convalidano il canestro e, dopo l'amministrazione del TL per il FT, il gioco riprende con una rimessa A dalla linea di fondo difensiva. Corretto?

A) Sì B) No

7. Contemporaneamente al segnale di fine del primo quarto, B1 commette fallo antisportivo su A1. La squadra A ha diritto alla rimessa per la regola del P.A. per l'inizio del secondo quarto. A1 effettuerà 2TL, senza rimbalzo e senza tempo da giocare. Dopo l'intervallo, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea centrale estesa. La squadra A non perderà il suo diritto alla successiva rimessa per possesso alternato sulla successiva situazione di salto a due.

A) VERO B) FALSO

8. 06:55 1°Q, A1 sta palleggiando B1 lo marca tenendo il proprio avambraccio all'interno del proprio cilindro. Si verifica un contatto marginale e A1 compie un movimento improvviso con la sua testa tentando di dare l'impressione di aver subito fallo da B1. Può l'arbitro sanzionare FT per simulazione contro A, anche senza nessun precedente richiamo?

A) Sì B) No

9. A1 ha la palla tra le mani durante un atto di tiro quando un fallo tecnico è fischiato al fisioterapista della squadra A. il tiro di A1 è entrato nel canestro; il canestro sarà valido e, dopo l'amministrazione del FT con 1 TL per la sq. B, il gioco riprenderà con una rimessa dalla linea di fondo difensiva per la sq. B

A) VERO B) FALSO

10. 9:40 del 1° Q, A9 palleggia nella sua zona difensiva da 4 secondi, quando un doppio fallo viene fischiato a B4 ed A8 nella metà campo di difesa della sq.A. Il gioco riprende con una rimessa per la squadra A nella sua zona di difesa, dal punto più vicino a quello dove il doppio fallo è avvenuto, con 4 secondi per far pervenire la palla nella sua zona d'attacco.

A) VERO B) FALSO

11. La palla diventa morta se, mentre la palla è in aria per l'ultimo tiro libero, un arbitro fischia una violazione per invasione ad uno qualsiasi dei giocatori disposti lungo le linee dell'area?

A) Sì B) No

12. A9 è in movimento quando A4 gli fa un passaggio. A9 riceve palla mentre ha il piede destro a terra, appoggia poi il piede sinistro, esegue una finta di tiro alzando il piede destro e poi lo riappoggia a terra. A9 ha compiuto un movimento legale?

A) Sì B) No

13. Per segnalare al tavolo che il n. 15 ha commesso un fallo, si dovrà mostrare in sequenza il dorso della mano con il dito indice alzato ad indicare la decina e poi il palmo della mano aperta per il n° 5.

A) Vero B) Falso

14. La procedura di richiamo per flopping è la seguente: mostrare al giocatore l'apposito segnale (avambraccio sollevato due volte dall'alto in basso), poi recarsi dal coach e a lui mostrare il segnale di Fallo T per le successive simulazioni.

A) VERO B) FALSO

15. B1 commette il suo fallo su A1 in palleggio, 4° fallo della sq.B nel quarto. Erroneamente sono concessi 2 tiri liberi ad A1, entrambi realizzati. Il gioco prosegue e B2 segna. A3 esegue velocemente la rimessa dal fondo, dopodiché l'arbitro ferma il gioco per far asciugare il terreno di gioco. A questo punto viene scoperto l'errore. Esso è ancora correggibile?

A) Sì B) NO

16. Con 2" sul display dei 24" un tiro a canestro di B3 non tocca l'anello, dopodiché A2 colpisce deliberatamente la palla con un pugno e immediatamente dopo suona il segnale dei 24". L'arbitro conferma la violazione della squadra B ed assegna una rimessa alla squadra A.

A) DECISIONE CORRETTA B) DECISIONE ERRATA

17. A9 è sul primo passo del terzo tempo, quando un arbitro fischia fallo a B6 su A5 sulla presa di posizione a rimbalzo, 3° fallo della sq. B nel quarto. A9 termina il terzo tempo realizzando. Il canestro non viene convalidato e la palla viene assegnata alla squadra A per una rimessa laterale in zona d'attacco. Corretto?

A) Sì B) NO



18. 0:14 del 4°Q. Sul 74-71 per la squadra A, B4 sta per effettuare un tiro da 3p quando A5 spinge deliberatamente B3 che ha effettuato il blocco per B4. L'arbitro deve sanzionare A5 con fallo U?

A) Sì B) No

19. A3 ha stabilito una legale posizione difensiva, fronteggiando B4 che sta eseguendo un terzo tempo, A3 si muove lateralmente sollevando per un attimo entrambi i piedi dal terreno di gioco. Avviene un contatto tra il tronco di A3 e la spalla di B4. La responsabilità del contatto è di A3?

A) Sì B) No

20. Dopo un canestro subito, A3 esegue la rimessa dal fondo velocemente, avendo un piede al di fuori della linea di fondo e l'altro sollevato da terra. L'arbitro fischia e fa ripetere la rimessa ad A3. Giusto?

A) Sì B) NO

21. 01:35 4Q e 19" sul display dei 24, B4 rilascia la palla per un tiro e simula platealmente un contatto del difensore mentre la palla è in aria; l'arbitro sanziona un FT a B4. A3 effettua 1TI e il gioco riprenderà con una rimessa per PA in zona d'attacco per B. Sul display dei 24" dovrà apparire:

A) 19" B) 14"

22. Quando il cronometro di gara segna 4:07 alla fine del 3° quarto, A4 tira da 3p ma gli arbitri erroneamente convalidano con il segnale da due. Nell'intervallo tra il 3° ed il 4° quarto gli arbitri si accorgono dell'errore. A questo punto è ancora possibile correggere tale errore?

A) Sì B) NO

23. L'allenatore B ha richiesto sospensione quando A1 commette un fallo U su B1, seguito da un FT. La corretta sequenza degli eventi sarà: Timeout B + 1TL per Ax + 2TL per B1 con seguente rimessa in attacco con 14" sul display?

A) Sì B) NO

24. B4 spinge il bloccante A2 che sbilanciato finisce addosso al compagno A5 in atto di tiro da tre punti. Gli arbitri fischiano il fallo a B4 ed assegnano tre TL ad A5. Prima che venga effettuato il primo TL gli arbitri si consultano e sostituiscono il tiratore con A2 assegnando 2 TL per bonus. E' procedura corretta?

A) Sì B) NO

25. Il cerchio di metà campo, le aree dei 3" e la fascia di rispetto attorno al campo, se colorate, devono essere tutte dello stesso colore?

A) Sì B) NO

RISPOSTE RAGIONATE AL QUIZ TECNICO

1.A) Sì Nel RT (regola tre) non si riscontra alcun cenno sul colore delle scarpe che devono indossare i giocatori né nell' **Art 4.3 Divise**, né nell' **Art 4.4 Altro equipaggiamento**.

2.B) DUE PUNTI IU Art 16-3 Esempio: A1 ha rilasciato la palla per un tiro dall'area di tiro da 2 p. La palla nella sua parabola ascendente è toccata legalmente da B1 che è saltato dall'area di tiro da 3 p della squadra A. La palla entra nel canestro. Alla squadra A saranno assegnati 2 p poiché il tiro di A1 è stato rilasciato dall'area di tiro da 2 p.

3.A) Sì L'interferenza è una violazione. L'arbitro fischia: la palla diventa morta, il cronometro di gara viene fermato e **inizia una opportunità di sostituzione** RT Art 19.2.2-1°pallino.

4.B) NO OK Violazione di 24" - **Il tempo sul cronometro di gara NO. Qualsiasi fallo commesso, punto segnato, tempo di gioco trascorso e ulteriori azioni che possono essere accaduti dopo che l'errore si è verificato e prima del suo rilevamento, dovranno rimanere validi** RT Art 44.2.3 La gara ricomincia con rimessa per la squadra B coi cronometri che segnano 3:21 e 24"

5.B) NO Se un giocatore è infortunato o sembra infortunato e, di conseguenza, l'allenatore, il vice-allenatore, un sostituto, un giocatore escluso della stessa squadra, entra sul terreno di gioco, quel giocatore viene considerato 'soccorso' senza valutare se il trattamento medico sia stato praticato o meno IU Art 5-1 Precisazione. NB: A4 viene aiutato ad alzarsi da un paramedico che non è tra le persone citate sopra.

6.A) Sì B6 è in atto di tiro in movimento continuo 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 RT Art 15.1.3-1°pallino. NB: il FT al coach A è stato sanzionato ad atto di tiro iniziato.

7.B) FALSO Per portare a termine la sanzione del FU il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di **rimessa nella sua zona d'attacco con 14" sull'apparecchio dei 24** La squadra A non perderà il suo diritto alla successiva rimessa per possesso alternato sulla successiva situazione di salto a due IU Art 12-5 Esempio

8.NO) IU Art 36-16 Precisazione. Ogniqualvolta un giocatore simula un fallo, sarà applicata la seguente procedura:

- Senza interrompere il gioco, l'arbitro avverte della simulazione mostrando 2 volte il segnale sollevare l'avambraccio partendo dall'alto.
- Non appena il gioco viene fermato, un richiamo sarà comunicato al giocatore ed all'allenatore di questa squadra. Ambedue le squadre hanno diritto ad un richiamo.
- La volta successiva che 1 qualsiasi giocatore di quella squadra simula un fallo, un fallo tecnico dovrà essere fischiato. Ciò si applica anche se la gara non fosse stata interrotta per comunicare il richiamo di cui in precedenza ad alcun giocatore o all'allenatore di quella squadra.

9.B) FALSO Canestro non valido, Ft commesso dalla stessa squadra A mentre il giocatore in atto di tiro ha la palla tra le mani • Il tiro libero (sanzione del FT) deve essere amministrato immediatamente e la rimessa deve essere effettuata dalla squadra che aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla quando il fallo tecnico è stato fischiato, dal punto più vicino a dove la palla si trovava quando il gioco è stato interrotto RT Art 36.3.2-1°pallino e IU 36-47 b

10.A) VERO Il conteggio del periodo di 8 secondi deve continuare per il tempo residuo, quando viene assegnata una rimessa in zona di difesa alla stessa squadra che aveva il controllo di palla, a seguito di ...

• Doppio fallo ... RT Art 28.1.3-5°pallino

11.B) NO La palla **non diventa morta** e il canestro, se realizzato, viene convalidato quando: • La palla è in aria per un tiro libero, quando un arbitro fischia per una qualsiasi infrazione che non sia quella del tiratore RT Art 10.4-2°pallino.

12.A) Sì **In movimento**, quando A9 riceve la palla ed ha il piede Dx a contatto col terreno, **passo 0 - non è perno**. Dopo appoggia sul terreno il piede Sx: **passo 1 - perno!** Poi appoggia sul terreno il piede Dx - **passo 2 LEGALE Slide CIA**. Infatti: Un giocatore che prende una palla mentre è in movimento o al termine di un palleggio può fare due passi per fermarsi, passare o tirare RT Art 25.2.1-2°capoverso.

13.B) FALSO La mano destra mostra il pugno chiuso, la mano sinistra il numero da 1 a 5 RT Art -SEGNALAZIONE ARBITRALE N° 29

14.B) FALSO Ogniqualvolta un giocatore simula un fallo, sarà applicata la seguente procedura: • Senza interrompere il gioco, l'arbitro avverte della simulazione mostrando 2 volte il segnale N° 53 "sollevare l'avambraccio partendo dall'alto" • Non appena il gioco viene fermato, un richiamo sarà comunicato al giocatore e all'allenatore di questa squadra. Ambedue le squadre hanno diritto ad un richiamo IU Art 36-16 Precisazione -1° e -2° pallino

15.B) NO Per essere correggibili gli errori devono essere rilevati dagli arbitri, commissario o ufficiali di campo prima che la palla diventi viva, in seguito alla prima palla morta, dopo che il cronometro di gara sia stato azionato dopo l'errore RT Art 44.2.1+IU Art 44-2 Esempio e Interpretazione(b) L'errore non è più correggibile e la gara deve continuare

16.B) DECISIONE ERRATA La violazione di A2, che colpisce deliberatamente la palla con un pugno RT Art 13.2, avviene prima della violazione di 24" da parte della squadra B. **La rimessa, pertanto sarà assegnata alla squadra B.**

17.B) NO La palla non diventa morta e il canestro vale se realizzato, quando un giocatore è in atto di tiro a canestro su azione e termina il suo tiro con un movimento continuo mentre un giocatore della squadra in difesa commette un fallo contro un qualsiasi avversario dopo che il movimento continuo del tiratore è iniziato IU Art **10-1 Precisazione**

18.A) Sì 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 RT Art 37.1.1-1°pallino.

19.B) NO • Nel movimento per mantenere la posizione legale di difesa, uno o entrambi i piedi possono essere sollevati un istante dal terreno, purché il movimento sia laterale o all'indietro, ma **non in avanti verso** il giocatore con la palla. RT Art 33.4-3 pallino

20.B) NO RT Art 17.1.1 Si ha una rimessa in gioco da fuori campo quando la palla è passata all'interno del terreno di gioco dal giocatore fuori campo incaricato della rimessa. A3 è fuori dal terreno di gioco!

21.A) 19" IU Art 29/50-12 Prec.-1°pallino: Se il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo commesso dalla squadra non in controllo di palla ed il possesso della palla è assegnato alla stessa squadra che precedentemente lo deteneva nella sua zona di attacco: • Se nessuna squadra aveva il controllo della palla o diritto alla stessa, si verifica una situazione di salto a due RT Art 36.3.2-4°pallino

22.B) NO L'errata convalida di punto(i) è uno degli errori correggibili di cui all'Art 44 RT. Per essere corretto l'errore doveva essere rilevato prima che la palla diventava viva, in seguito alla prima palla morta, dopo che il cronometro era stato azionato dopo l'errore Art 44.2.1

23.A) Sì L'opportunità per una sospensione **inizia**, per le 2 squadre, quando la palla diventa morta, il cronometro di gara viene fermato e l'arbitro ha terminato la sua comunicazione con il tavolo UdC. RT Art 18.2.3-1°pall Pertanto prima il time-out per la squadra B. Il TL del FT ha la precedenza e, per ultimo i 2 TL del FU + rimessa in attacco con 14"

24.A) Sì B4 fa fallo su A2, pertanto 2 TL per il bonus RT Art 41.2.1

25.A) Sì l'area dei tre secondi, se colorata, deve avere un unico colore per ambo le metà campo, uguale alla fascia di rispetto e uguale al cerchio di metà campo (se colorati). Art 1.3 Colorazione campo di gioco, Foto e articolo da 'Regolamento impianti sportivi FIP'

