GIUGNO 2020 N° 236

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

in questo numero

Pg 2 FALLI A RIMBALZO

Pg 3 TAGLIAFUORI

Pg 4 RIMESSA IN GIOCO DA FUORI CAMPO

Pg 5 DECIDERE

Pg 6 MEMORANDUM PER GLI ARBITRI
Trapezio immaginario sul terreno di gioco

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

Testi di Giovanni Raimondo - *Redazione* William Raimondo - *Progetto Grafico ed Impaginazione* Marika Raimondo

FALLI A RIMBALZO

Il regolamento tecnico, per un fallo personale, prescrive:

Art. 34.1.1 "Un **fallo personale** è un contatto illegale di un giocatore con un avversario, sia a palla viva che a palla morta.

Un giocatore non deve trattenere, bloccare, spingere, caricare, sgambettare o impedire l'avanzare di un avversario estendendo la sua mano, braccio, gomito, spalla, fianco, gamba, ginocchio o piede, né piegando il suo corpo in una posizione 'non naturale' (fuori dal suo cilindro), né praticare un gioco duro o violento"

Per quel che riguarda **i falli a rimbalzo** il tentativo di conquistare la palla dopo l'eventuale rimbalzo, a seguito di un tiro sbagliato, è fondamentale per entrambe le squadre. Quella che sta difendendo ha la possibilità di imbastire la sua azione d'attacco: quella che stava attaccando, può tentare un altro tiro, sia pur con 14 dei canonici 24" a disposizione. Sembra una banalità ma se la palla non entra, la squadra che difende: - non subisce 2 o 3 p o più, e se: - nell'azione successiva, riesce a realizzare nel canestro avversario, aggiunge 2 o più punti al suo score *(2 o 3 evitati + 2 o più realizzati… = 4 o più… punti a suo favore)*

Nei momenti che precedono il tiro si verificano, pertanto, contatti, spesso concitati fra i giocatori che difendono ed i compagni del tiratore: si spingono, si trattengono l'un l'altro per ottenere la migliore posizione per l'eventuale rimbalzo.

Durante e dopo il tiro poi, nella zona in cui rimbalza la palla, si crea una ulteriore situazione di contatto fra due o più giocatori.

Quindi, pur di ottenere il controllo della palla, possono essere commessi falli, sia al momento in cui il tiro viene scoccato che durante la sua traiettoria e, soprattutto, quando la palla schizza via dal canestro.

***NB: non tutti i contatti sono falli,* ma quando avvengono a livello di spalla/collo, faccia o testa è necessario intervenire immediatamente e non aspettare nemmeno un secondo; questi tipi di falli possono essere pericolosi e innescare una reazione.**

Il timing del fischio, in questi casi, è ancora più importante perché il fallo commesso da Fallo Personale può diventare Fallo Antisportivo.

In questi frangenti gli arbitri devono porre la loro attenzione alle seguenti situazioni:

- il tiratore deve essere riportato a terra
- i difensori devono effettuare un tagliafuori legale
- gli attaccanti *(compagni del tiratore)* non devono spingere, trattenere, ecc…
- i difensori non devono spingere, trattenere, ecc…

Gli errori più frequenti degli arbitri iniziali

L'arbitro che ha il compito di controllare il tiratore ed il suo marcatore diretto deve:

- riportare a terra il giocatore che ha tirato in sospensione, ***se invece guarda la traiettoria della palla perderà le situazioni più importanti… La palla non fa fallo!***
- **controllare il marcatore del tiratore;** "spostarsi sotto un giocatore che è in aria causando un contatto, è generalmente considerato un FU ed in alcune circostanze può anche essere considerato un fallo da espulsione" RT Art 33.6 ultimo capoverso.
- **osservare i cronometri della gara,** specialmente quello dei 24" *(abitualmente i tiri si verificano allo scadere dei 24"*

L'arbitro che nel doppio e/o i due arbitri che nel triplo devono:

- controllare se i difensori, sul lato debole, effettuano sui compagni del tiratore tagliafuori legali o meno, poiché trattengono o impediscono il loro avanzare al fine di conquistare l'eventuale rimbalzo *("no call" sui contatti ininfluenti)*
- guardare e memorizzare i tempi dei cronometri di gara per fornire l'eventuale aiuto ai colleghi, sul tiro scoccato in tempo utile o fuori tempo *(solo in serie A e nelle Coppe europee è d'aiuto l' IRS; in tutti gli altri campionati bisogna fare da sé)*
- controllare l'apparecchio dei 24" dopo che il rimbalzo è stato ottenuto:
  - *se dalla squadra che difende, deve segnare 24"*
  - *se dalla squadra che era e rimane in attacco, deve segnare 14"*

TAGLIAFUORI

Il Tagliafuori è l'ultimo atto difensivo messo in atto per non concedere il rimbalzo all'attacco e **deve essere eseguito da tutti i giocatori della squadra che sta difendendo.**

Gli allenatori, nelle loro lezioni che riguardano tale situazione, ne distinguono tre tipi.

In funzione delle posizioni dei giocatori sul terreno di gioco nei momenti in cui gli avversari si accingono al tiro, gli allenatori suggeriscono i seguenti tipi di tagliafuori:

- **sul tiratore;** è il più facile perché il difensore è vicino

Questi deve fare un incrocio con le gambe per mettere dietro le spalle, il tiratore.

E' importante insegnare a tener dietro il tiratore, usando il sedere ed i gomiti fuori come antenne, per "*sentire*" gli eventuali spostamenti dell'attaccante

Scoraggiare il difensore a tenere, spingere, usare mezzi illegali per il tagliafuori; è bene insegnargli invece che, un buon tagliafuori, ben eseguito, dura un paio di secondi

E' stupido fare fallo per un lavoro di due secondi!

- **sull'avversario ad un passaggio di distanza dalla palla;** la posizione del difensore è di taglio, a contatto con il perno sinistro, mezzo giro dietro e tagliafuori sempre con spalla, gomiti e sedere

Se l'attaccante si butta verso il centro: perno piede destro, mezzo giro avanti sempre escludendogli totalmente la strada verso il canestro

- **sull'avversario dal lato debole;** è il più difficile da eseguire

Non lasciate che l'attaccante prenda velocità verso il canestro

E' necessario rubargli lo spazio quando parte il tiro

Non guardare la palla, ma usare la stessa tecnica del caso precedente; se va sul fondo… se va verso il canestro…

E' opportuno curare molto quest'ultimo tipo di tagliafuori perché l'attaccante cerca sempre di partire in anticipo

Gli istruttori delle squadre arbitrali, considerato l'importanza della conquista del rimbalzo, rivolgono un pressante invito al controllo degli eventuali falli, per il raggiungimento di una fattiva collaborazione tra tutti i componenti della squadra arbitrale in quanto solo in questo modo si possono evitare errori nel sanzionare falli e violazioni in tali situazioni.

Gli arbitri hanno il compito di:

- *sanzionare solo i contatti evidenti tralasciando quelli ininfluenti*
- *quando parte un tiro, soprattutto per AG, il focus deve essere sotto canestro dentro l'area dei 3" e sui giocatori che si muovono per conquistare la palla*
- *ricordare che anche un contatto leggero su un giocatore in volo o che sta per saltare può provocare un grosso danno*
- *allenarsi a mantenere il focus sui giocatori all'interno dell'area dei 3"*
- *l' AC, se ben posizionato può e deve dare una mano nelle situazioni di rimbalzo soprattutto su contatti evidenti e quando ci sono molti giocatori a rimbalzo che impediscono un buon angolo di visuale al guida.*

Gli UdC devono porre attenzione costante al segnale dell'apparecchio dei 24" che:

- *non ferma il cronometro di gara o il gioco, né fa diventare la palla morta, a meno che una squadra non sia in controllo di palla RT Art 50.6 ultimo capoverso (nb: se è stato scoccato il tiro nessuna squadra è in controllo di palla)*
- *va fermato ma non resettato a 24"quando alla stessa squadra che prima controllava la palla è assegnata una rimessa in zona d'attacco e il display indica 14" o più Art 50.2 ultimo capoverso*
- *fermato e resettato a 14" quando indica 13" o meno Art 50.4- 1° pallino*

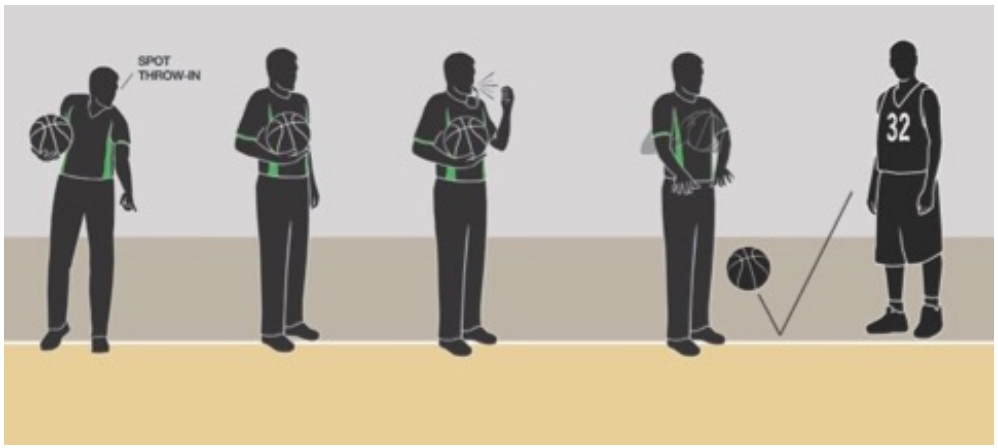
La conoscenza piena e completa del trascorrere del tempo, di quanto proposto dai display quando la palla lascia la mano(i) di un giocatore al tiro, è di fondamentale importanza per tutta la squadra arbitrale.

NB: qualunque errore di cronometraggio, che riguardi il tempo trascorso e/o mancante, può essere corretto dagli arbitri in qualunque momento della gara Art 44.2.7

RIMESSA IN GIOCO DA FUORI

Gli istruttori degli arbitri insegnano:

1. Indicate il punto esatto dal quale deve essere effettuata
2. Usate l'arbitraggio preventivo per ricordare all'incaricato di stare sul punto (stay on the spot) e di non muoversi più del consentito (don't move)
3. Mantenere una distanza d 3-4 m dal giocatore
4. Mettete il fischietto in bocca mentre avete ancora la palla in mano
5. Fategli un passaggio battuto a terra
6. Iniziate il conteggio visivo (5")
7. Osservate la rimessa ma anche le azioni che accadono nei dintorni
8. Imparate ad eseguire tutta la procedura automaticamente sia mentalmente che fisicamente



The different phases of the correct throw-in procedure for the administrating referee.

1. Dopo aver fatto rispettare il punto esatto dal quale deve avvenire la rimessa ricordarsi che il giocatore ***non può muoversi dal punto stabilito di una distanza totale superiore a 1 m****, lateralmente in una o ambedue le direzioni (regola spesso disattesa). Ha comunque la possibilità di spostarsi direttamente all'indietro rispetto alla linea, quanto le circostanze lo consentono RT Art 17.3.1-6°pallino*

2. L'arbitraggio preventivo è utilissimo nelle situazioni di pressing tutto campo da parte della squadra avversaria

3. La distanza di 3-4 m dall'incaricato della rimessa è indispensabile per allargare il campo visivo dell'arbitro al fine di individuare accadimenti che possono verificarsi nelle vicinanze. NB: è sempre un bell'atto di cortesia, prima di consegnare la palla, avvisare l'incaricato che tutto è pronto e che state per lanciargli la palla, onde evitare che egli non la prenda poiché è distratto (sta parlando con qualcuno): non è un bel vedere per il prosieguo della gara

4. Mettere il fischietto in bocca avendo ancora la palla in mano è molto utile per emettere un eventuale fischio di violazione durante la rimessa stessa e/o, subito dopo, sul terreno di gioco

5. Prima del passaggio battuto a terra controllare che tutto sia pronto per riprendere il gioco (Ok di tutta la squadra arbitrale, controllo dei cronometri)

6. Il conteggio visivo dei 5" deve iniziare solo quando la palla è a disposizione dell'incaricato (mai prima: ad es. se la palla dopo un canestro realizzato ha una strana traiettoria e il giocatore che deve effettuare la rimessa deve rincorrerla). Deve terminare quando la palla lascia la(e) mano(i) del giocatore

7. Il focus deve essere sul terreno di gioco specialmente nella direzione in cui verosimilmente sarà lanciata la palla: lì possono essere commesse varie infrazioni

8. Bisogna amministrare tutte le rimesse in gioco in modo meccanico ma, con naturalezza e senza esitazioni

DECIDERE

Gli arbitri non devono concedere a nessuna delle due squadre alcun vantaggio di qualsiasi genere.

A volte il mancato rispetto del punto esatto da cui deve essere fatta la rimessa ed il mancato fischio della regola del metro di distanza da esso, quando il giocatore ha la palla in mano, può dare, inconsciamente, un vantaggio alla squadra che sta effettuando la rimessa.

Esempi:

- se la palla esce dal terreno di gioco esattamente da un vertice del rettangolo, la rimessa deve avvenire dalla linea di fondo o dalla linea laterale?

Per decidere l'una o l'altra linea, poiché il RT Art 23.1.2- 1° e 2° pallino prescrive che la palla viene considerata fuori campo quando tocca,

- *un giocatore o qualsiasi altra persona che si trovi fuori dal terreno di gioco*
- *il terreno o qualsiasi altro oggetto al di sopra, all'esterno o sulle linee di delimitazione,*

l'arbitro competente per la meccanica deve attendere qualche attimo prima di decidere, per non commettere un eventuale errore sulla indicazione del punto di rimessa.

Nella situazione di cui sopra il punto esatto di rimessa prevede per il giocatore incaricato un piede all'altezza della intersezione delle due linee: egli, in tal modo, avrebbe un campo visivo di 90° Calcolando il metro consentito di cui il giocatore può muoversi, aumenta il proprio campo visivo di pochi gradi. Se invece lo si fa disporre già ad un metro dall'intersezione suddetta, ed in aggiunta l'altro metro di cui può muoversi, il punto di rimessa aumenta di 2 m rispetto al punto iniziale ed il suo campo visivo aumenta in ampiezza, consentendogli così una migliore ricerca del compagno cui deve far giungere la palla. Questo è un vantaggio per la squadra che sta effettuando la rimessa in gioco

- se la palla esce dal terreno di gioco dalla intersezione della linea laterale con la linea centrale, è compito dell'arbitro decidere se la successiva rimessa in gioco deve avvenire, per la squadra beneficiaria, dalla propria zona d'attacco o dalla propria zona di difesa.

In alcune situazioni può essere più vantaggiosa la rimessa in zona di difesa (si possono utilizzare 8" per portare la palla nella zona d'attacco), mentre in altre è più vantaggiosa la rimessa in zona d'attacco, al fine di realizzare un canestro nel più breve tempo possibile: per ciascuna delle due squadre tutto ciò dipende dal numero di secondi da giocare che compaiono sul display dei 24"

In queste situazioni assume particolare importanza la decisione dell'arbitro che ha fischiato il fuori campo: è consigliabile, in caso di dubbio, consultare il(i) collega(hi)

Per le rimesse in gioco dalle linee di fondo campo ricordiamo che:

l' Art 17.2.10-1° e 2° pallino dispone:

"A seguito di un canestro su azione oppure di un ultimo tiro libero realizzato:

- Uno dei giocatori della squadra che ha subito il canestro effettuerà la rimessa in gioco da un punto qualsiasi dietro la linea di fondo. Ciò si applica anche quando l'arbitro consegna la palla o la mette a disposizione del giocatore che effettua la rimessa, dopo una sospensione o una qualsiasi interruzione del gioco, a seguito di un canestro su azione oppure di un ultimo tiro libero realizzato.
- Il giocatore che effettua la rimessa può muoversi lateralmente e/o all'indietro e la palla può essere passata tra compagni di squadra che si trovano dietro la linea di fondo, ma il conteggio dei cinque secondi inizia dal momento in cui la palla è a disposizione del primo giocatore fuori campo"

- Art 17.2.9 Ogniqualvolta la palla entra nel canestro, ma il tiro su azione o il tiro libero non è valido, il gioco sarà ripreso con una rimessa dalla linea di tiro libero estesa

Memorandum per gli arbitri

Trapezio immaginario sul terreno di gioco

Attenzione: se la rimessa in gioco è conseguenza di una infrazione, fallo o violazione, commessi all'interno del trapezio quadrettato della lavagnetta sottostante, la regola di poter effettuare la relativa rimessa in gioco da un punto qualsiasi lungo la linea di fondo, non è più applicabile.

Per una ottimale memorizzazione dell'area:

- il trapezio è isoscele ed ha per base maggiore la linea di fondo campo, per base minore la linea di tiro libero, già tracciate sul terreno di gioco; i lati obliqui invece sono due linee immaginarie che uniscono i vertici del terreno di gioco con i vertici delle aree dei tre secondi.

Tutte le infrazioni commesse in detta zona che comprende l'intero rettangolo 5 e le metà dei rettangoli 4 e 6 rispettivamente, dovranno essere amministrate dal punto più vicino dietro la linea di fondo, ***fatta eccezione per la zona posta direttamente dietro il tabellone.*** *In tali situazioni Bisogna applicare la regola principale della rimessa in gioco (l'incaricato non si può muovere dal punto stabilito di una distanza totale superiore ad un metro, la palla non può essere passata tra compagni della stessa squadra che si trovano dietro la linea di fondo, far trascorrere più di 5" prima del rilascio della palla, ecc.)*

E' bene che gli arbitri iniziali memorizzino compiutamente i due tipi di rimesse in gioco della palla dalla linea di fondo ed è peraltro auspicabile che i componenti della squadra arbitrale aiutino, se necessario, nei casi di palla fuori campo, quando ci si avvede che un collega è in procinto di commettere un eventuale errore.

L'Osservatore e/o l'Istruttore ribadiscano ai giovani arbitri la sostanziale differenza fra i due tipi di rimessa da fondo campo.