FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

MANUALE DELL'ARBITRO

Meccanica e tecnica dell'arbitraggio

Arbitraggio in doppio

In vigore dal 1° settembre 2010

Tradotto e preparato
dal Settore Istruttori del
Comitato Italiano Arbitri

INDICE

1. Introduzione.....5

2. Preparazione prima della gara.....6

2.1 Ar rivo sul luogo della gara.....6
2.2 In contro fra gli arbitri.....7
2.3 Pr eparazione fisica.....8
2.4 Dover i prima della gara.....9

3. Inizio della gara.....13

3.1 Am ministrazione prima dell'inizio di un periodo.....13
3.2 Salto a due all'inizio della gara.....14
3.3 Movi mento degli arbitri.....15

4. Posizione e responsabilità degli arbitri.....16

4.1 T ecnica dell'arbitraggio.....16
4.2 D ivisione delle responsabilità in campo.....17
4.3 L'arbitro coda - posizioni e responsabilità.....18
4.4 L'arbitro coda - consigli pratici.....23
4.5 L'arbitro guida - posizioni e responsabilità.....24
4.6 L'arbitro guida - consigli pratici.....29
4.7 Arbitro coda e guida - Ulteriori consigli pratici.....32
4.8 D ifesa "Pressing".....33
4.9 Rimessa in gioco con difesa "Pressing".....34
4.10 Difesa con raddoppi di marcamento.....35

5. Fuori campo e rimessa in gioco.....37

5.1 R esponsabilità sulle linee.....37
5.2 R imessa in gioco.....38
5.3 L'appar ecchio dei 24 secondi.....45
5.4 Ritorno della palla nella zona di difesa.....46

6. Situazioni di tiro a canestro.....47

6.1 La traiettoria della palla.....47
6.2 Interferenza sulla palla e sul canestro.....48
6.3 Tentativo di canestro da tre punti.....49
6.4 Fine del tempo di gioco di un periodo o tempo supplementare.....52

7. Segnalazioni e procedure.....53

7.1 Se gnalazioni.....53
7.2 Vi olazioni.....54
7.3 F alli.....55
7.4 Scambio delle posizioni dopo i falli.....56
7.5 Fallo di un giocatore la cui squadra ha il controllo della palla.....56
7.6 Fallo e realizzazione del canestro.....58
7.7 Doppi o fallo.....60
7.8 Posizione degli arbitri dopo un fallo.....62
7.9 I due arbitri fischiano simultaneamente.....65

8. Situazioni di tiro libero.....67

8.1 L 'arbitro coda.....67
8.2 L 'arbitro guida.....68
8.3 Tiri liberi senza giocatori a rimbalzo.....69

9. Minuti di sospensione e sostituzione.....70
9.1 Am ministrazione del minuto di sospensione.....71
9.2 Minuto di sospensione dopo la realizzazione di: canestro su azione, ultimo o unico tiro libero.....72
9.3 Am ministrazione della sostituzione.....73
10. Fine del tempo di gioco della gara.....74
10.1 Controllo del referto di gara.....74
11. Riepilogo delle osservazioni.....76
12. Conclusione.....77

Manuale dell'arbitro
Meccanica e Tecnica di Arbitraggio in Doppio

In questo Manuale, ogni riferimento ad allenatori, giocatori, arbitri, ecc., fatto al solo genere maschile, non intende essere discriminatorio e, ovviamente, si applica anche al genere femminile; è evidente che questo è fatto per pura comodità.

1. INTRODUZIONE

Lo scopo di questo manuale è quello di dare un indirizzo sulla meccanica e la tecnica dell'arbitraggio moderno.
Tutti gli arbitri dovranno seguire questi principi fondamentali.

La Meccanica dell'arbitraggio è un sistema concepito come un metodo di applicazione pratica destinato a facilitare il compito degli arbitri sul campo di gioco, permettendo loro di occupare la miglior posizione possibile per seguire lo svolgimento del gioco e per poter valutare correttamente ogni infrazione alle regole.

Il buon senso rimane sempre il primo requisito di un buon arbitro, ma è comunque necessaria una conoscenza chiara e profonda, non solo del Regolamento Tecnico, ma anche dello spirito stesso del gioco. Rilevando tutte le infrazioni alle regole l'arbitro finirà per scontentare spettatori, giocatori e allenatori.

Questa filosofia è incarnata dal Regolamento Tecnico all'art. 47.3 con le seguenti frasi:

Nel determinare se penalizzare o meno un contatto, gli arbitri devono in ogni momento tenere in considerazione e valutare i seguenti principi fondamentali:

1. *Lo spirito e l'intento delle regole e la necessità di mantenere l'integrità del gioco*
2. *Coerenza nell'applicazione del principio "vantaggio-svantaggio", dove gli arbitri devono cercare di non interrompere lo scorrere della gara in modo inopportuno, per penalizzare contatti accidentali che non procurano a chi ne è responsabile un vantaggio o non procurano uno svantaggio all'avversario.*
3. *Coerenza nell'applicazione del buon senso in ogni gara, tenendo presenti le capacità dei giocatori, il loro comportamento durante la gara.*
4. *Coerenza nel mantenere un equilibrio tra il controllo della gara e il fluire della stessa avendo il "feeling" (percezione) di quanto i partecipanti stanno cercando di fare, fischiando quello che è giusto per il gioco.*

Questo manuale è destinato ad uniformare la meccanica e prepara ad essere arbitri di uno sport moderno.

L'obiettivo è quello di ottenere uniformità e coerenza all'insieme di esperienze acquisite dai vari arbitri

Il resto dipenderà da voi.

2. PREPARAZIONE PRIMA DELLA GARA

Figura 1

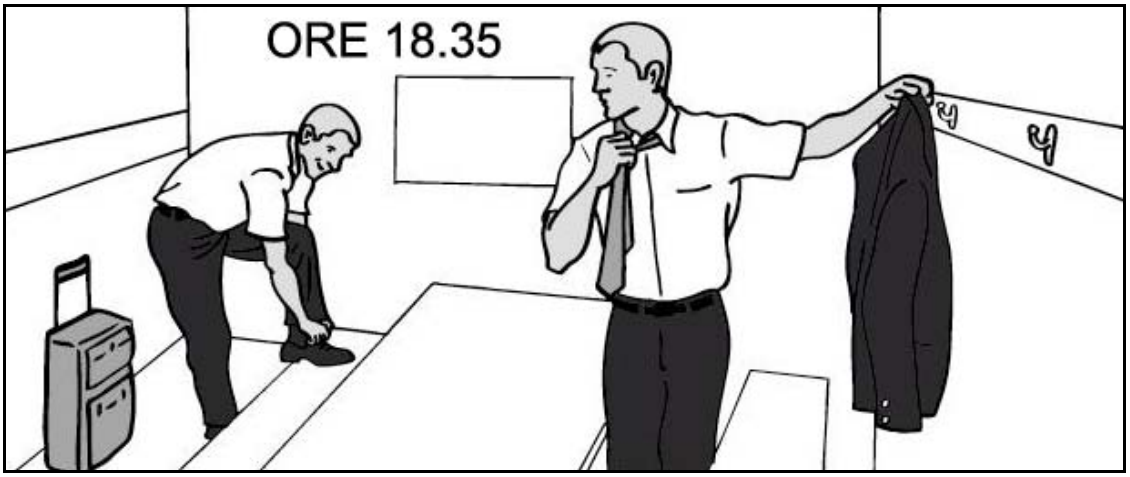


Figura 2

2.1 Arrivo sul luogo della gara

È essenziale che gli arbitri organizzino il loro viaggio in modo da arrivare a destinazione in tempo utile. In caso di maltempo l'arbitro deve prevedere un margine di tempo sufficiente per evitare ogni ritardo della gara.
Non si sottolinea mai abbastanza il fatto che gli arbitri devono arrivare al campo di gioco almeno un'ora prima dell'ora prevista per l'inizio della partita e, all'arrivo, devono presentarsi ai dirigenti e al commissario, se presente.

Gli arbitri devono prepararsi convenientemente per ogni incontro, cioè fare tutto il possibile per essere nelle migliori condizioni fisiche e mentali. I pasti dovranno essere terminati almeno 4 ore prima l'inizio della gara ed è vietato consumare alcool nel giorno della gara.

L'aspetto personale è di grande importanza. Gli arbitri devono prendersi cura della loro presenza e vestirsi convenientemente: vestito completo (o blazer sportivo) e cravatta per gli arbitri di sesso maschile. La divisa arbitrale dovrà essere in buono stato, pulita e ben stirata. Gli arbitri non devono portare orologio da polso, braccialetti e gioielleria di alcun genere durante la gara.

Riassumendo, noi vogliamo che gli arbitri si presentino in tenuta che dimostri professionalità, sia sul campo di gioco che fuori.

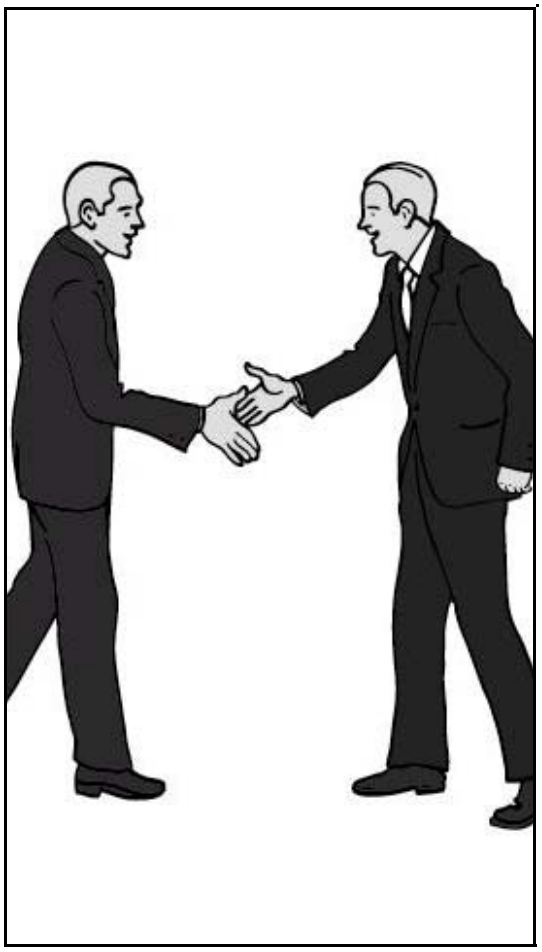


Figura 3

Figura 4

2.2 Incontro fra gli arbitri

Arrivati sul campo di gara i due arbitri prendono contatto e si preparano per le funzioni che li attendono. Formano una squadra e devono fare il possibile per rinforzare questa unità.

E' estremamente importante la riunione pre-gara

I punti da discutere comprenderanno:

1. Situazioni speciali:situazioni ed amministrazione del salto a due, falli tecnici, tiri liberi, ecc.
2. Cooperazione e lavoro di squadra, soprattutto in caso di doppio fischio simultaneo.
3. Tentativi di canestro da tre punti.
4. Entrare nello spirito della gara.
5. Principio di vantaggio/svantaggio.
6. Posizioni e responsabilità in azioni particolari.
7. Copertura del campo lontano dalla palla.
8. Raddoppi di marcamento e difesa pressing.
9. Fine del tempo di gioco di un periodo o supplementare.
10. Problemi creati dai partecipanti alla gara e dagli spettatori.
11. Metodi generali di comunicazione:
    - Tra colleghi
    - Verso gli Ufficiali di campo e Commissario.

2.3 Preparazione fisica

Figura 5

Dopo aver indossato la propria divisa di gara ciascun arbitro si prepara individualmente per la gara. Nondimeno gli arbitri dovranno tenere presente che la pallacanestro moderna richiede una prestazione atletica di prim'ordine, non solo da parte dei giocatori, ma anche da loro stessi.

Indipendentemente dall'età e dall'esperienza dell'arbitro un buon "riscaldamento" è necessario prima dell'inizio della gara. Per eliminare o per lo meno ridurre i rischi di infortunio è vivamente consigliato di fare diversi esercizi di distensione (stretching). Ciò dà all'arbitro il vantaggio psicologico di essere pronto mentalmente ed in perfette condizioni per affrontare il compito che l'attende.

È necessario anche un elevato grado di auto-motivazione e di entusiasmo e tutto ciò non può che venire dall'arbitro stesso.

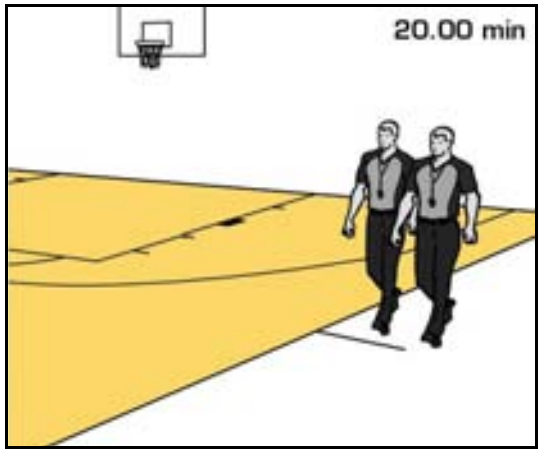


Figura 6

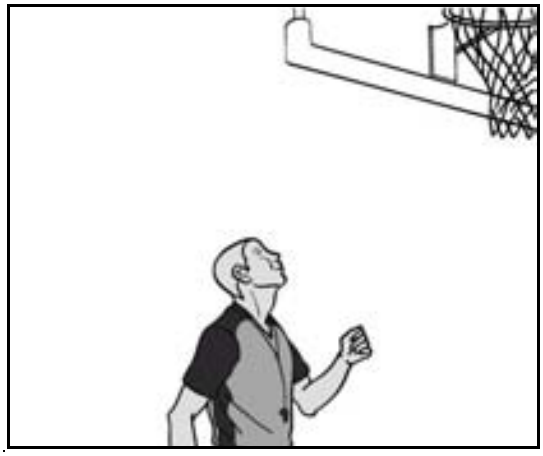


Figura 7

Figura 8

Figura 9

2.4 Doveri prima della gara

Gli arbitri dovranno raggiungere il terreno di gioco **almeno 20 minuti** prima dell'inizio dell'incontro. E non più tardi di 3 minuti prima dell'inizio del secondo tempo.

Questo è il tempo minimo necessario per controllare le installazioni ed il materiale tecnico, nonché sorvegliare il riscaldamento delle due squadre.

Il primo arbitro è responsabile della regolarità del terreno di gioco, del cronometro e di tutto l'equipaggiamento tecnico, compreso il referto ufficiale di gara ed i cartellini dei giocatori, nel caso non sia presente il commissario.

Egli sceglierà anche il pallone di gara, preferibilmente un pallone usato sul quale farà un segno distintivo. Una volta scelto il pallone di gara questo non potrà essere utilizzato da nessuna delle due squadre durante il riscaldamento.

Il pallone di gara dovrà essere in buono stato e conforme alle regole.

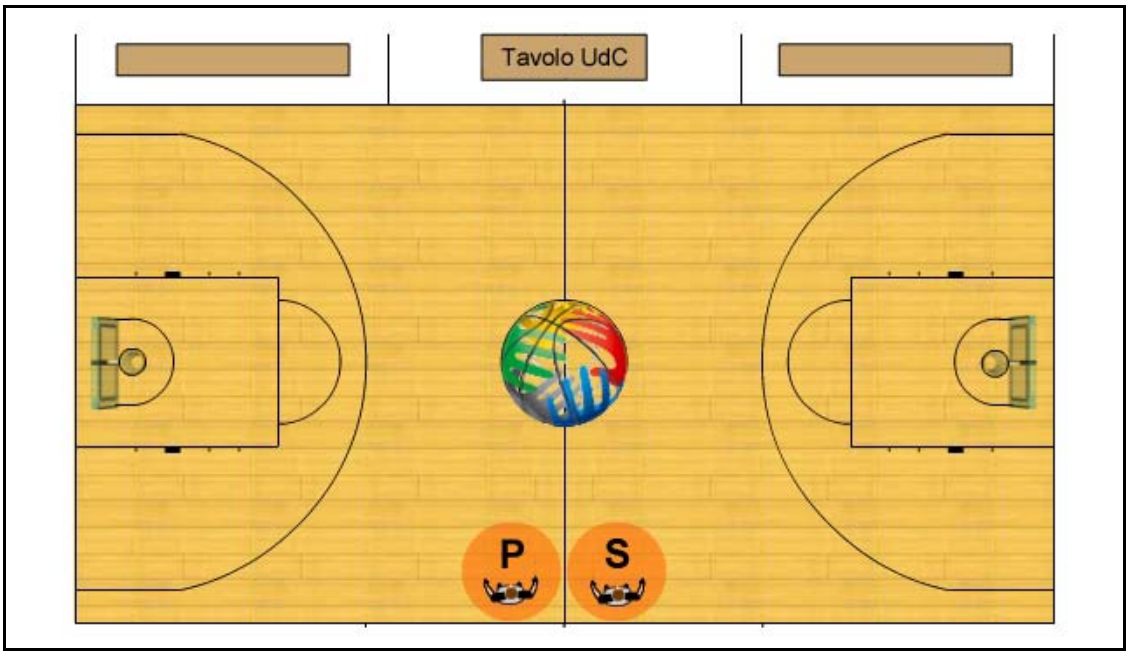


Figura 10

Figura 11

Gli arbitri dovranno prendere posizione sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo e osservare con attenzione il riscaldamento delle squadre nel pre-gara e nell'intervallo di metà gara affinché non vengano commessi atti che possano danneggiare l'attrezzatura. In particolare non potrà essere tollerato che un giocatore si aggrappi all'anello in modo tale da danneggiarlo o da danneggiare il tabellone.

Se gli arbitri dovessero rilevare un tale atto antisportivo dovranno immediatamente avvertire l'allenatore della squadra in difetto. In caso di recidività verrà inflitto un fallo tecnico al giocatore responsabile.

Il primo arbitro dovrà anche controllare che il segnapunti compili correttamente il referto di gara ed assicurarsi che **dieci (10) minuti prima l'ora fissata per l'inizio dell'incontro** gli allenatori abbiano confermato i nomi ed i numeri di maglia dei giocatori firmando il referto di gara a fianco del proprio nome e che gli stessi allenatori abbiano indicato i cinque giocatori che inizieranno l'incontro. Il primo arbitro dovrà quindi ritornare alla sua posizione sul lato opposto al tavolo

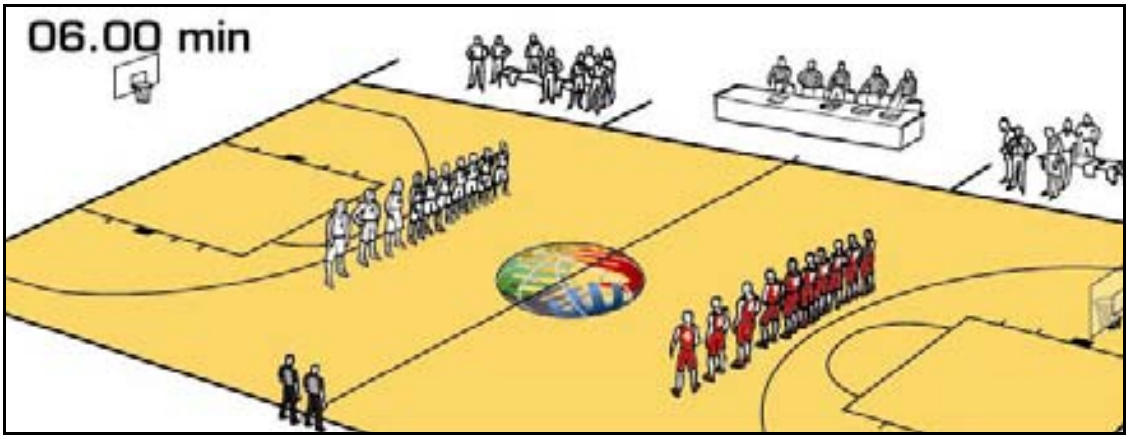


Figura 12

Figura 13

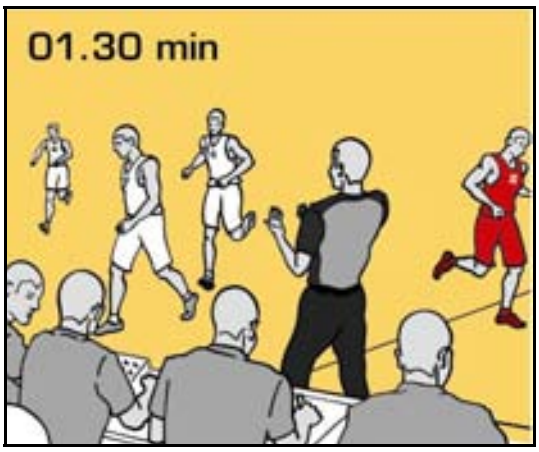


Figura 14

È attualmente di uso comune presentare agli spettatori i giocatori e gli allenatori delle due squadre nonché gli arbitri.

Nel caso di simile presentazione è raccomandato che avvenga sei (6) minuti prima dell'inizio. Il primo arbitro fischierà in modo che tutti i giocatori terminino il riscaldamento e ritornino alle rispettive panchine.

Al termine della presentazione il primo arbitro segnala che rimangono tre (3) minuti all'inizio della gara. I giocatori possono iniziare la fase finale del riscaldamento (figura 13)

Un minuto e mezzo (1:30) prima dell'inizio dell'incontro, il primo arbitro avvisa che il riscaldamento è terminato e si accerta che tutti i giocatori tornino alle rispettive panchine (figura 14)

Figura 15

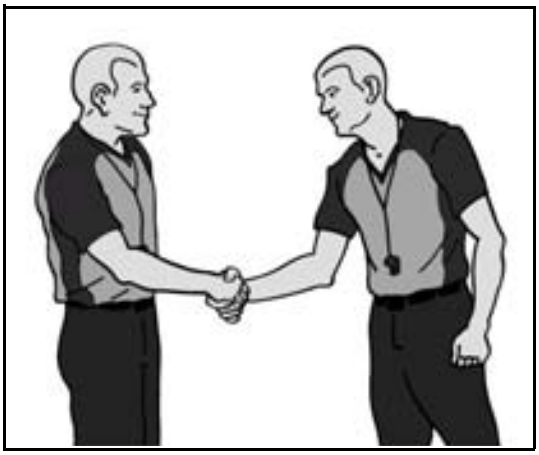


Figura 16

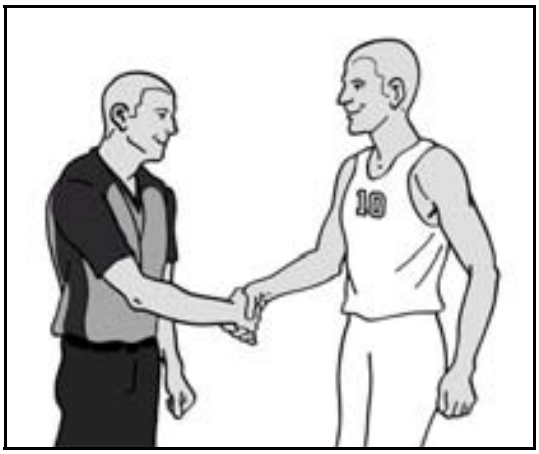


Figura 17

Il primo arbitro si accerta che tutti siano pronti, che nessuno dei giocatori indossi qualcosa di non consentito.

Il primo arbitro deve anche riconoscere i capitani in campo delle due squadre. Così facendo darà anche al secondo arbitro la possibilità di individuarli.

3. INIZIO DELLA GARA

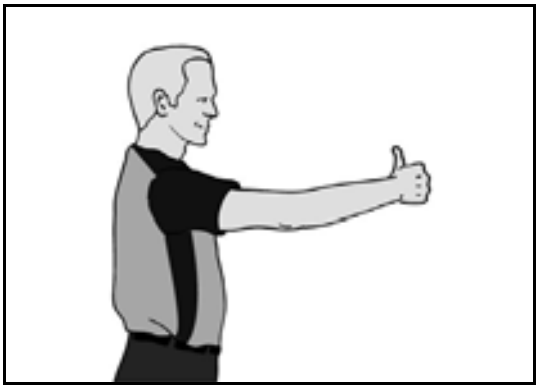


Figura 18

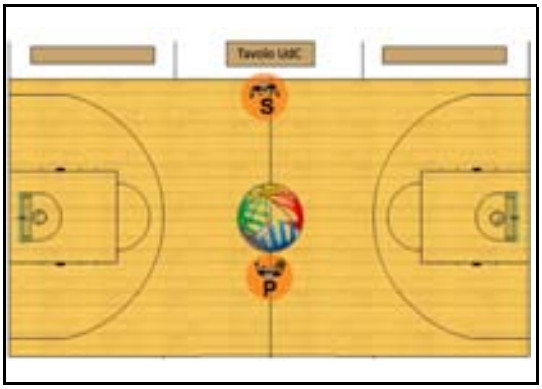


Figura 19

Figura 20

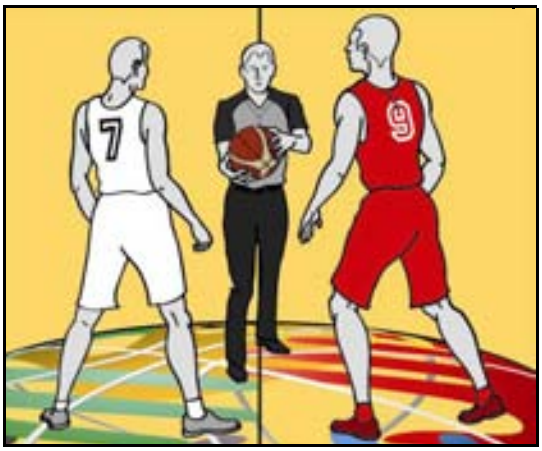


Figura 21

3.1 Amministrazione prima dell'inizio di un periodo

Prima di entrare nel cerchio centrale per effettuare il salto a due all'inizio del primo periodo e prima di amministrare la rimessa all'inizio di tutti gli altri periodi, il primo arbitro attende il segnale del collega confermante che gli ufficiali di campo sono pronti. Questo avverrà con il segnale di 'Pollice su'. (figura 18)
Il primo arbitro dovrà ritardare il salto a due o l'amministrazione della rimessa fino a quando non sarà sicuro che tutto è a posto.
All'inizio del primo periodo, il secondo arbitro prende posizione vicino alla linea centrale nei pressi della linea laterale adiacente al tavolo degli ufficiali di campo. Egli è l'arbitro libero, non direttamente coinvolto nel salto a due, ma pronto a mettersi davanti al gioco quando la palla è battuta. (figura 19 – 21)
Il primo arbitro si trova sul lato opposto, di fronte al tavolo, pronto ad entrare nel cerchio centrale per amministrare il salto a due per l'inizio del primo periodo.
Per amministrare la rimessa all'inizio di tutti gli altri periodi, il primo arbitro prende posizione sulla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo, nel lato della zona di difesa del giocatore che effettua la rimessa. Il giocatore che effettua la rimessa deve posizionarsi a cavallo della linea centrale estesa. Il secondo arbitro prende posizione sulla linea laterale opposta, all'altezza della linea di tiro libero estesa della zona di attacco della squadra che effettua la rimessa, a meno che la disposizione dei giocatori in campo non suggerisca già una posizione da arbitro guida, dietro la linea di fondo, per un box-in ottimale.
Per il movimento del primo e del secondo arbitro dopo la rimessa per l'inizio di tutti i periodi tranne il primo vedi l' Art 5.2

3.2 Salto a due all'inizio della gara

Figura 22

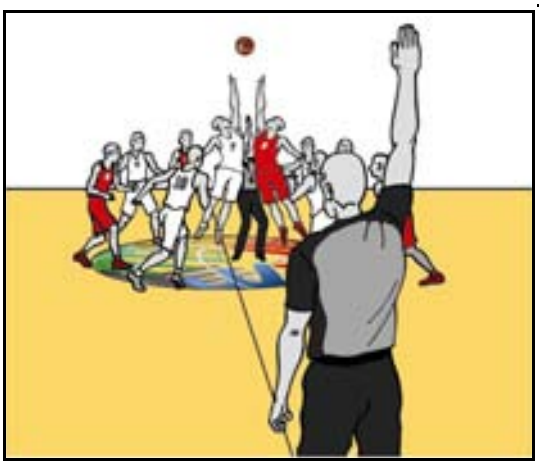


Figura 23

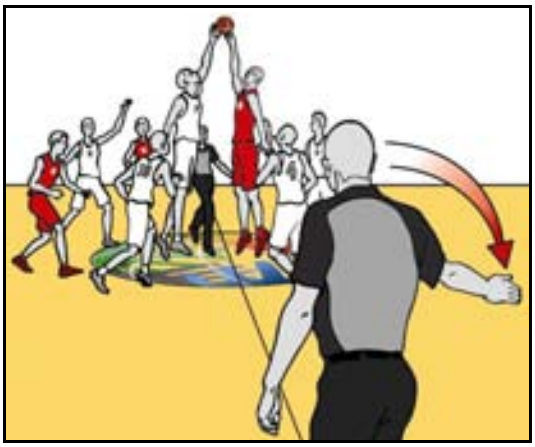


Figura 24

Figura 25

Prima di effettuare il lancio della palla, il primo arbitro dovrà accertarsi che entrambi i giocatori siano pronti, che abbiano entrambi i piedi all'interno della metà del cerchio più vicina al loro canestro e un piede vicino alla linea centrale.
La palla deve essere lanciata verticalmente tra i due avversari ad una altezza tale che gli stessi non la possano raggiungere saltando. (figura 22)
E consigliato al primo arbitro di rimanere immobile dopo aver eseguito il lancio della palla aspettando di vedere in quale direzione si svilupperà il gioco fino a che i giocatori e la palla sono usciti dal cerchio.
Lanciando la palla è bene evitare di indietreggiare perché questo movimento comprometterebbe la precisione del lancio.

Il secondo arbitro deve verificare che il tocco sia legale, cioè che la palla abbia raggiunto il punto più alto prima di essere toccata e che i movimenti degli altri otto giocatori siano in conformità alle regole.
Nel momento in cui la palla è toccata, il secondo arbitro da il segnale di inizio del tempo di gioco e si allontana nella direzione dell'azione di attacco, in anticipo sulla palla, assumendo la posizione di arbitro guida (Figura 25).

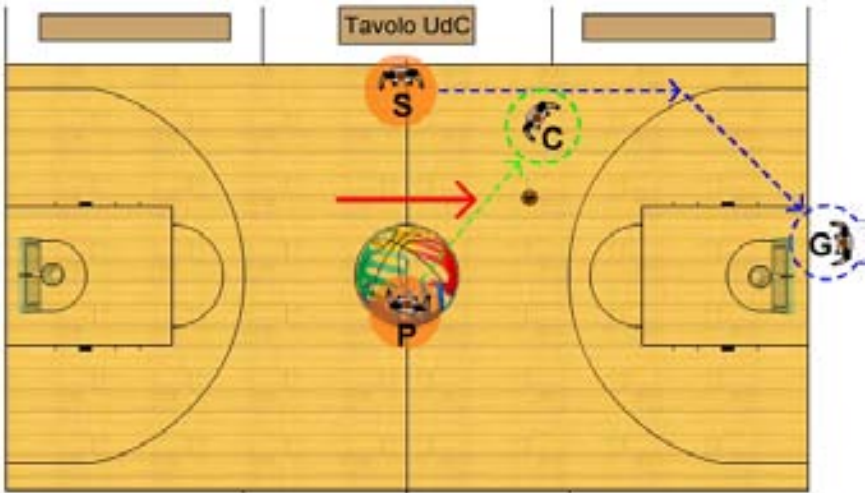


Figura 26

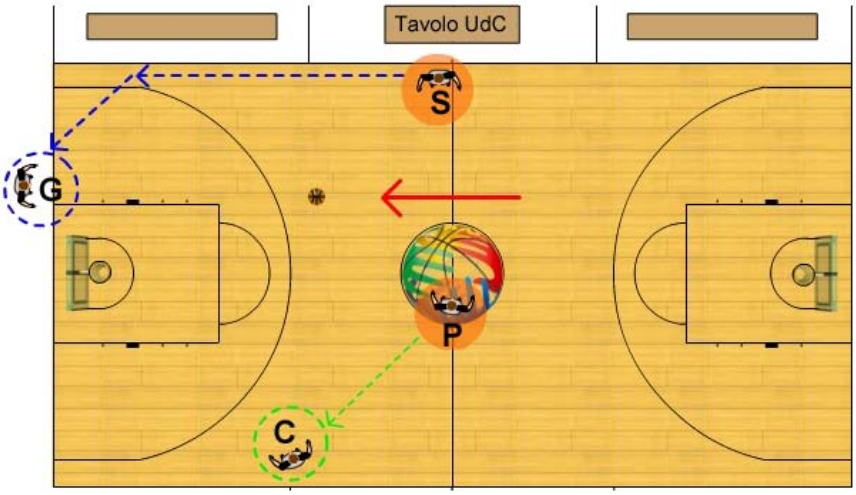


Figura 27

3.3 Movimento degli arbitri

Nel momento in cui la palla è battuta alla destra dell'arbitro libero egli si sposta nella stessa direzione, scattando velocemente per essere davanti all'azione continuando la sua corsa fino alla linea di fondo. Stabilendo la sua posizione di arbitro guida. (figura 26).

Il primo arbitro, che ha eseguito il lancio, mantiene la sua posizione nel cerchio ed osserva il gioco. Quando il gioco si è allontanato dalla zona centrale, egli prende la posizione di arbitro coda lungo la linea laterale (figura 26)

Tutte le volte che il controllo della palla cambia di squadra e che il gioco prende la direzione inversa, i due arbitri devono modificare le loro posizioni pur conservando le responsabilità per le stesse linee. L'arbitro guida diventa coda e viceversa.

Quando la palla è battuta alla sinistra dell'arbitro libero, egli deve spostarsi davanti all'azione nella stessa direzione della palla e continuare la sua corsa fino alla linea di fondo, diventando così arbitro guida (figura 27).

L'arbitro che ha amministrato il salto a due dovrà conservare momentaneamente la sua posizione. Ciò permette un regolare sviluppo dell'azione e dà all'arbitro la possibilità di portarsi verso il tavolo degli ufficiali di campo senza ostacolare i giocatori, acquisendo così la posizione di arbitro coda (figura 27).

4. POSIZIONE E RESPONSABILITÀ DEGLI ARBITRI

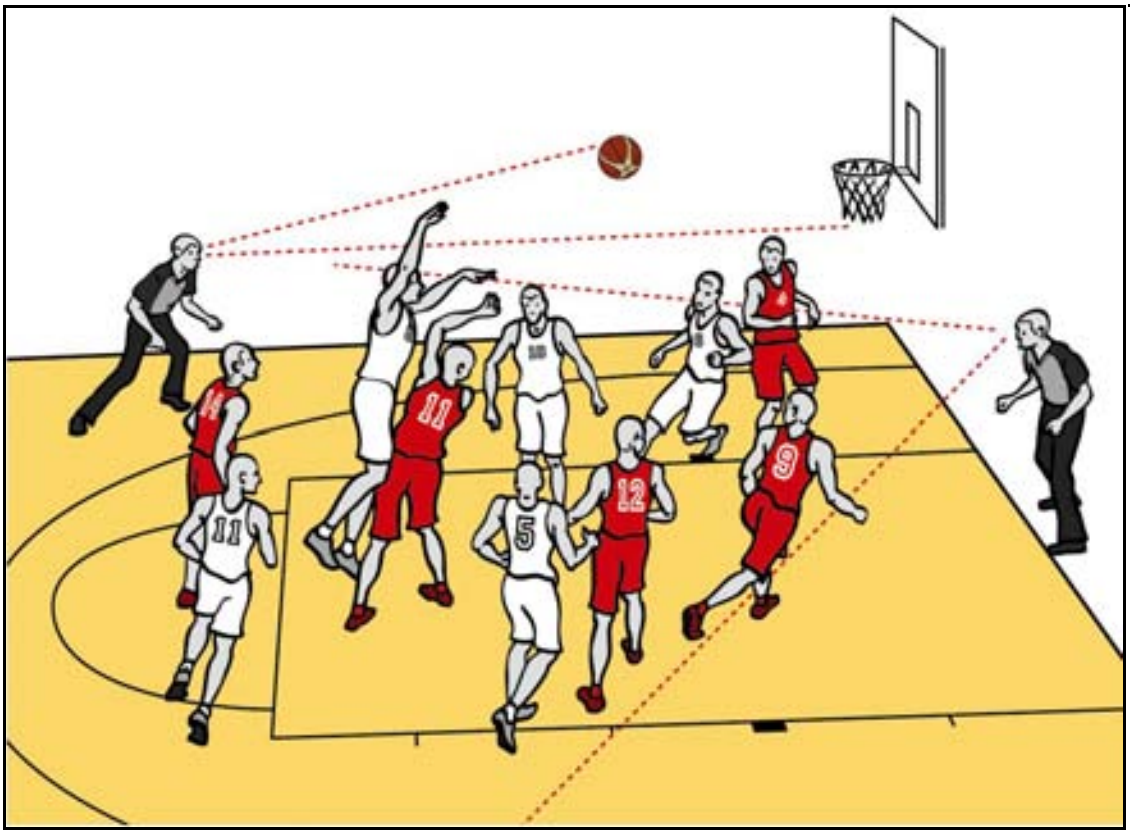


Figura 28

4.1 Tecnica dell'arbitraggio

Gli occhi degli arbitri devono essere costantemente in movimento per cercare di coprire tutto il campo e sapere sempre dove si trovano i 10 giocatori.

A seconda della posizione della palla in campo, uno degli arbitri deve rivolgere il suo sguardo sulle azioni che si svolgono lontano dalla palla stessa. **Sapere dove è la palla non è la stessa cosa che guardare la palla.**

Quando i due arbitri fischiano simultaneamente **è normale che sia il più vicino all'azione a prendere la decisione.** Dunque stabilire un contatto visivo reciproco permetterà di evitare decisioni differenti. Quando fischiate simultaneamente un fallo, non fate una segnalazione immediata, ma tenete conto anche del collega, nel caso egli avesse già preso un'altra decisione.

Non esiste alcuna distinzione tra il primo e secondo arbitro in occasioni di falli o violazioni. Gli arbitri più giovani o con meno esperienza possono comunque prendere decisioni come i loro colleghi più anziani. Collaborazione e lavoro di squadra con il collega sono essenziali. È assumendovi le vostre responsabilità che dimostrate il vostro valore.

Figura 29

4.2 Divisione delle responsabilità in campo

L'arbitraggio moderno richiede la cooperazione tra i 2 arbitri, uno si assume la responsabilità di coprire il lato forte (gioco con palla), l'altro le azioni lontane dalla palla.

Per coprire correttamente tutto il campo, gli arbitri devono cercare le migliori posizioni possibili dalle quali valutare le azioni, utilizzando **come una linea di condotta** i meccanismi che sono spiegati in questo manuale.

Per chiarezza abbiamo diviso metà campo in rettangoli numerati da 1 a 6 (vedi figura 30). Ci interesseremo innanzi tutto alla posizione dell'arbitro coda in rapporto alla palla, indicando le occasioni in cui egli avrà la responsabilità primaria della copertura del gioco con o senza la palla dando anche dei cenni su alcune tecniche di arbitraggio.

!n seguito analizzeremo le posizioni e le responsabilità dell'arbitro guida.

Infine riguarderemo i compiti dei due arbitri, la copertura del campo ed i rispettivi doveri.

4.3 L'arbitro coda - posizioni e responsabilità

L' arbitro coda deve trovarsi, in circostanze normali, dietro al gioco. Deve prendere posizione leggermente arretrata alla sinistra della palla ad una distanza variante tra i 3 ed i 5 metri.

Nelle figure 30 e 31 la palla si trova nel rettangolo 1. L'arbitro coda deve coprire il gioco intorno alla palla ed in particolare il giocatore che palleggia, tira o passa, nonché il difensore diretto o gli altri giocatori che lo marcano. Quando la palla è in questo rettangolo l'arbitro coda ha la responsabilità primaria della copertura della palla.

Nelle figure 32 e 33 la palla è nel rettangolo 2. L'arbitro coda ha ancora la responsabilità del gioco attorno alla palla.

Nella figura 34 la palla è nel rettangolo 3, all'estrema destra dell'arbitro coda. Ancora di più ha la responsabilità primaria della copertura della palla. In questa situazione deve trovare la migliore posizione possibile per coprire l'azione e dovrà pure prendere, se necessario, le decisioni circa la rimessa in gioco della palla vicino alla linea laterale alla sua destra.

Nella figura 35, la palla si trova nella zona bassa del rettangolo 3 vicino alla linea dei tre punti. Nella maggior parte dei casi la palla penetra nei rettangoli 4 o 5 per un tiro, un passaggio o un palleggio. **Con l'intento di anticipare l'azione, l'arbitro coda si muove verso sinistra per coprire il gioco lontano dalla palla.**

In qualche circostanza si avrà bisogno dell'aiuto dell'arbitro guida quando si verificassero tentativi di canestro da tre punti, soprattutto quando un difensore ne ostruisse il campo visivo. Se un tiro da tre punti è tentato da un giocatore a cavallo della linea di tiro libero prolungata (Esempio rettangolo 3/4) l'arbitro coda deve prendere la responsabilità di questo tiro.

Benché l'arbitro coda non abbia la responsabilità primaria sulla linea di fondo o della linea laterale alla sua destra, egli dovrà a volte aiutare il collega per le decisioni di rimessa in gioco quando la palla esce dal campo.

Figura 30

Figura 31

Figura 32

Figura 33

Figura 34

Figura 35

Quando la palla si trova nel rettangolo 4, nell'angolo più lontano alla destra dell'arbitro coda, tra la linea di tiro libero prolungata e la linea di fondo (figura 36 e 37) egli non ha la responsabilità della palla e del gioco intorno ad esse.

Il suo compito primario è osservare le situazioni lontano dalla palla.

La responsabilità primaria dell'arbitro coda è il lato debole nella zona del "post-basso" (posizionato lontano dalla palla) concentrando la sua attenzione sulle situazioni che possono derivare da tentativi di "blocco irregolare".
È importante rammentarsi che ogni volta che la palla va verso il canestro o verso la linea di fondo a seguito di un passaggio, un palleggio o un tiro, l'arbitro coda deve penetrare verso (approssimativamente) la linea di tiro libero prolungata, per trovar meglio gli spazi fra i giocatori.

Nelle figure 38 e 39 la palla si trova nell'area dei tre secondi (rettangolo 5). Questo è uno dei casi in cui entrambi gli arbitri devono osservare il gioco attorno alla palla, particolarmente quando viene eseguito un tiro a canestro.

L'arbitro coda ha la responsabilità della traiettoria della palla, osserva se la palla va o meno a canestro, nonché le interferenze da parte dei difensori e degli attaccanti. E' anche suo compito essere particolarmente vigile nelle situazioni di rimbalzo riservando attenzione ai giocatori esterni che potrebbero tentare di arrivare ad impossessarsi della palla partendo da una posizione sfavorevole.

Nella figura 40 la palla si trova nel rettangolo 6, nell'area di tiro da due punti. L'arbitro coda è responsabile primario della palla, ma, tuttavia, se la palla va verso il canestro, specialmente lungo la linea di fondo, l'arbitro guida si prenderà la responsabilità del gioco vicino alla palla. Dovrà fare particolarmente attenzione alla zona del "post-alto" e "post-basso".

Nell'ultima figura, la 41, la palla è sempre nel rettangolo 6 ma nell'area di tiro da tre punti. L'arbitro coda dovrà seguire la palla ed il gioco intorno ad essa, in particolare quando è tentato un tiro a canestro.

Egli deve anche indicare la direzione del gioco quando la palla esce dal campo dalla linea laterale alla sua sinistra.

È di vitale importanza una stretta e totale collaborazione tra i due arbitri. Ciò in modo particolare quando la palla si trova nel rettangolo 6. È vivamente raccomandato all'arbitro coda di determinare la posizione del collega ogni volta che la palla passa in una nuova zona lungo i rettangoli e quindi la responsabilità della copertura della palla cambia.

Figura 36

Figura 37

Figura 38

Figura 39

Figura 40

Figura 41

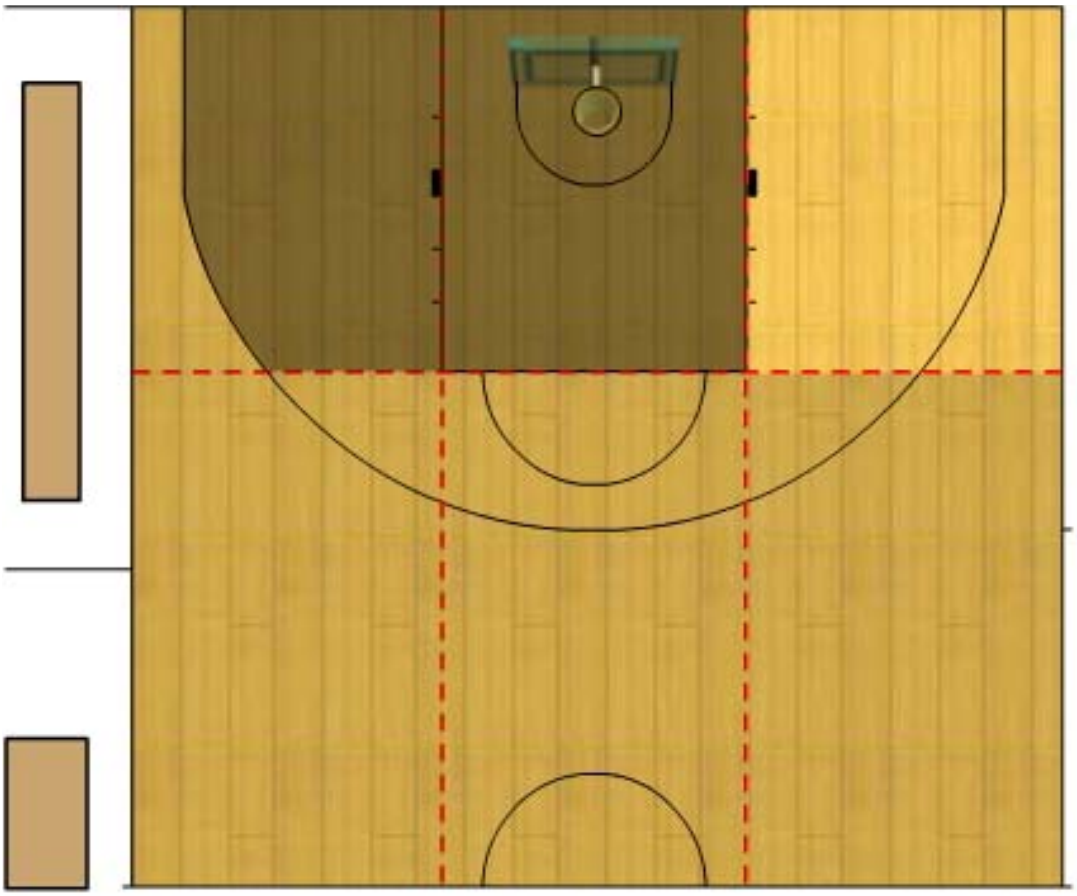


Figura 42

L'arbitro coda è responsabile della copertura della palla qualora questa si trovi nelle zone in ombra (figura 42). Le parti del campo più scure indicano le aree di responsabilità condivisa con l'arbitro guida.

Le responsabilità primarie dell'arbitro coda prevedono:

1. I tiri a canestro da 2 e 3 punti compresa la valutazione del tentativo effettuato prima della fine del tempo di gioco di un periodo o di un tempo supplementare o quando si verifica una violazione dei 4 secondi.
2. Le interferenze sul canestro e sulla palla
3. I rimbalzi e, in particolare, le situazioni di spinte da dietro
4. blocchi vicini e lontani dalla palla
5. uso illegale delle mani
6. La zona del post basso, soprattutto sul lato debole (lontano dalla palla).
7. I falli lontano dall'arbitro guida.
8. Le violazioni di passi (l'arbitro coda ha miglior angolo di visuale).
9. L'apparecchio dei 24 secondi.
10. La copertura lontano dalla palla quando questa non è nella zona in ombra.

Ricordatevi i principi della meccanica:

1. L'arbitro coda **deve** muoversi quando la palla si muove.
2. Box-in, cioè il tenere tutti i giocatori entro il controllo visivo dei due arbitri.
3. Penetrare quando la palla penetra al di sotto della linea di tiro libero prolungata, quando si verifica un tiro, un passaggio o un palleggio.
4. **Cercare gli spazi** fra i giocatori.

4.4 L'arbitro coda - consigli pratici

1. Quando il gioco risale il campo, rimane leggermente dietro e in generale alla sinistra o a volte a destra della palla, (normalmente ad una distanza di 3/5 metri cercando gli spazi tra i giocatori) potrà così avere un angolo di visione più ampio del gioco, migliorando la copertura del campo.

2. È responsabile della linea laterale alla sua sinistra, della linea centrale (per gli eventuali casi di ritorno della palla nella zona di difesa) e della regola dei 24 secondi. Prestando attenzione all'apparecchio dei 24 secondi ogni volta che la palla esce dal campo.

3. Indica alle squadre il numero di secondi rimanente nel caso in cui la squadra in attacco abbia meno di otto (8) secondi per portarsi nella zona di attacco in situazioni di rimessa perimetrale dalla zona di difesa.

4. **Quando la palla risale il campo alla destra estrema dell'arbitro coda e una difesa pressing è effettuata sul palleggiatore, deve andare sulla destra fin dove è necessario per tenere sotto controllo il giocatore.** Quando la situazione lo permetterà, dovrà ritornare nella normale posizione di arbitro coda.

5. È in primo luogo responsabile della parabola della palla in ogni situazione di tiro e, di conseguenza, è responsabile delle interferenze sulla palla e sul canestro. Fa attenzione ai piedi del tiratore quando questi esegue un tentativo di canestro da tre punti, soprattutto quando il tiro avviene nei pressi della linea dei tre punti. Si deve assicurare di guardare gli spazi tra i giocatori per determinare la responsabilità di un eventuale contatto.

6. **Ogni qualvolta la palla penetra verso il canestro** o verso la linea di fondo, a seguito di un tiro, un palleggio, un passaggio, **l'arbitro coda "penetra"** (ma non oltre la linea di tiro libero estesa). Ciò permette di aiutare il collega specialmente nelle situazioni in cui, a rimbalzo, i giocatori finiscono sulla schiena degli avversari per impossessarsi illegalmente della palla.

7. Ogni volta che avviene un passaggio o un tiro verso il canestro valuta innanzitutto le azioni del difensore prima di osservare la palla.

8. Nei casi di palla fuori campo, se il collega richiede "assistenza" quando la palla esce dal campo deve essere pronto ad aiutarlo immediatamente. Abbiamo stabilito, ormai in modo uniforme, il modo di comunicare in questi casi.

9. Anche quando passa dalla posizione dì arbitro coda a quella di guida, non deve mai girare la testa fuori dal campo e guardare verso il fondo, deve tenere gli occhi sul gioco e i giocatori in ogni momento guardando sopra la propria spalla.

10. Quando è responsabile del gioco con la palla, specialmente nelle situazioni di "uno contro uno", deve cercare gli spazi tra i giocatori.

"Andate dove avete bisogno di andare
per vedere quello che avete bisogno di vedere"

4.5 L'arbitro guida - posizioni e responsabilità

L'arbitro guida dovrà, in circostanze normali, essere sempre davanti all'azione. Significa che egli deve risalire il campo il più rapidamente possibile, lasciando che il gioco si diriga verso di lui. **L'arbitro guida dovrà essere continuamente in movimento.**

Dopo aver raggiunto la linea di fondo, egli si collocherà normalmente tra la linea del canestro da tre punti alla sua sinistra e **non oltre** l'estremità dell'area di tiro libero alla sua destra. E' inutile collocarsi al di fuori di questi parametri.

In generale gli arbitri **devono** tener conto del principio del **"boxing-in",** che vuol dire tenere sempre i 10 giocatori **dentro** il controllo dei due arbitri. **Non** è necessario che i due arbitri prendano posizioni diagonalmente opposte.

Nelle figure 43 e 44 la palla si trova nel rettangolo 1. L'arbitro guida prende una posizione tale che gli consenta di avere i 10 giocatori tra lui ed il collega. Il suo compito primario è di sorvegliare i giocatori lontani dalla palla. In particolare dovrà osservare eventuali blocchi irregolari.

Nelle figure 45 e 46 la palla si trova nel rettangolo 2. Il compito primario dell'arbitro guida è ancora quello di osservare i giocatori lontani dalla palla. Prendendo posizione con le anche aperte verso il gioco (piedi in linea con la linea di fondo) avrà la possibilità di anticipare ogni movimento della palla verso il canestro.

Quando la palla è nel rettangolo 3 come nelle figure 47 e 48 l'arbitro guida segue ancora il gioco lontano dalla palla. Deve sempre sapere dove si trova la palla al fine di aiutare, se necessario, il collega nei tentativi di canestro da tre punti. Non ha bisogno di muoversi al di là della linea dei tre punti alla sua sinistra. Quando la palla si trova nel rettangolo 3 l'arbitro guida sorveglia i giocatori nella zona del "post-basso".

Il gioco moderno comporta dei contatti tra giocatori nella zona del "post-basso". E' dovere dell'arbitro guida assicurarsi che questi contatti non divengano eccessivamente duri cosa che avrebbe per risultato la perdita del controllo della gara. Quando un giocatore tenta di prendere una nuova posizione sul campo e ciò gli è impedito illegalmente, si verifica un fallo.

In tutte le figure in cui la palla si trova nei rettangoli 1,2 e 3, tra la linea mediana e la linea di tiro libero prolungata, l'arbitro guida dovrà sempre assicurarsi di avere tutti i giocatori tra lui ed il collega **(box-in)**, il tutto curando come responsabilità primaria la copertura del gioco lontano dalla palla.

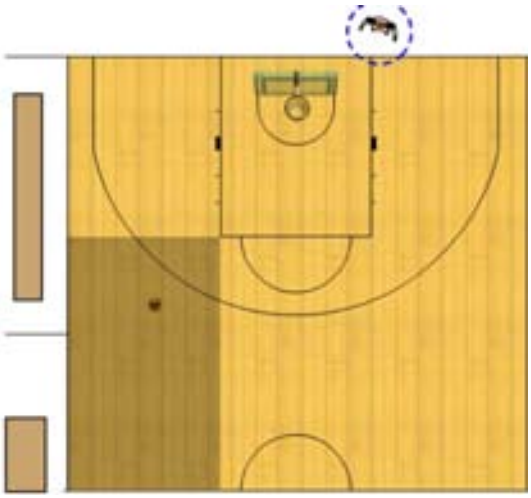


Figura 43

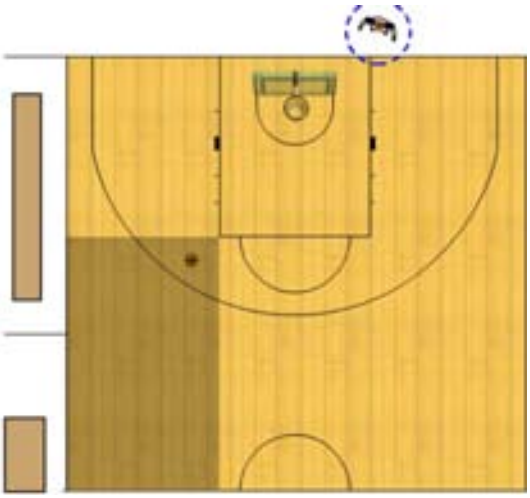


Figura 44

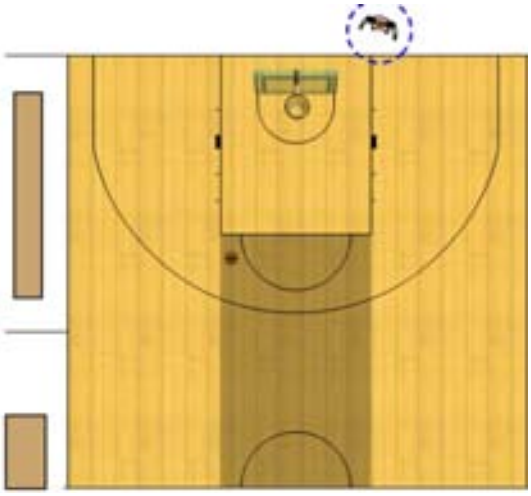


Figura 45

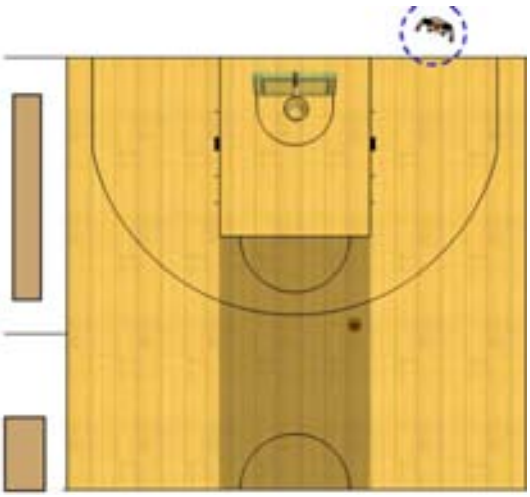


Figura 46

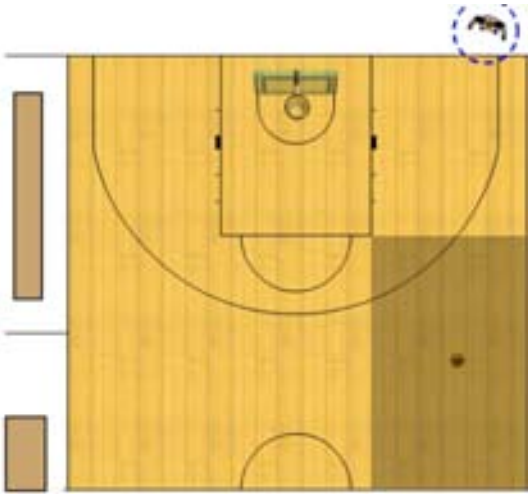


Figura 47

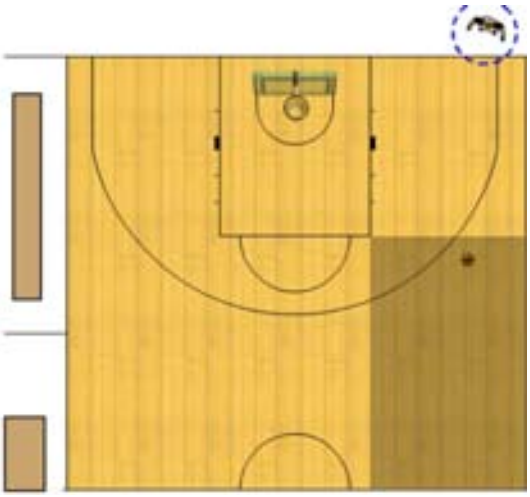


Figura 48

Nelle figure 49 e 50 la palla si trova nel rettangolo 4. Ora l'arbitro guida si posiziona, con le anche aperte verso il gioco (verso il campo di gioco) ed è responsabile di quanto avviene intorno alla palla.

Non dovrà muoversi oltre la linea dei tre punti alla sua sinistra.

Da quel punto è in buona posizione per valutare quando la palla esce dalla linea laterale alla sua sinistra. E' pure in grado di segnalare al suo collega i tentativi di canestro da tre punti che partono da questa zona.

Benché egli sia responsabile della copertura della palla, suo dovere secondario, con la palla nel rettangolo 4, è controllare i giocatori che si trovano nel lato forte nella posizione di "post-basso".

Quando la palla passa nella zona dei tre secondi, rettangolo 5, come illustrato nelle figure 51 e 52, si occupa direttamente del gioco intorno alla palla.

Come linea guida osserverà particolarmente il difensore in tutte le situazioni di tiro o nei casi di "uno contro uno".

Come arbitro guida, trovandosi vicino all'azione, è nella miglior posizione possibile per valutare i contatti che coinvolgono il tiratore ed il suo diretto avversario. Egli non dovrà tenere conto dei contatti accidentali, in particolare quando l'attaccante palleggia verso il canestro e segna. Seguire la parabola della palla non è suo compito primario.

Nella figura 53, con palla all'interno dell'area di tiro da due punti nel rettangolo 6, l'arbitro guida si sposta per coprire l'azione intorno alla palla, ma continua a mantenere il bacino verso il gioco (il campo di gioco).

Non c'è bisogno che si sposti al di là dell'area dei tre secondi alla sua destra.

Tuttavia quando la palla è nell' area di tiro da tre punti nel rettangolo 6, come indicato nella figura 54, la responsabilità primaria dell'arbitro guida è la copertura del gioco lontano dalla palla. In particolare, egli osserverà la zona del "post-basso" nonché tutti gli altri giocatori lontani dalla palla, specialmente quelli impegnati in azioni di blocco.

L'arbitro guida è responsabile della copertura della palla quando questa si trova nei rettangoli 4 e 5. E' inoltre responsabile del gioco nel rettangolo 6 quando la palla è nella zona del post-basso o quando la palla va verso canestro. L'arbitro guida dovrà osservare il difensore quando il suo avversario portatore di palla tenta di tirare o di superarlo in palleggio in questa zona del campo.

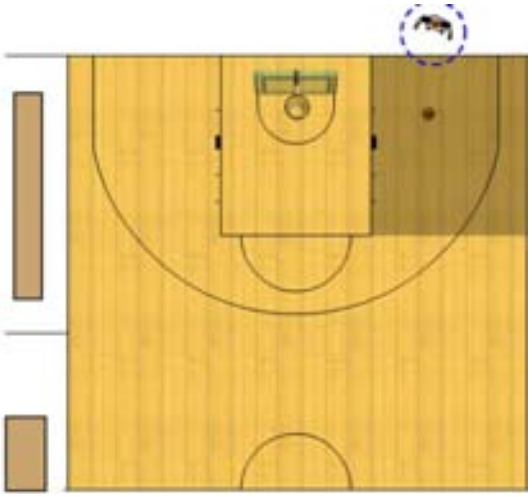


Figura 49

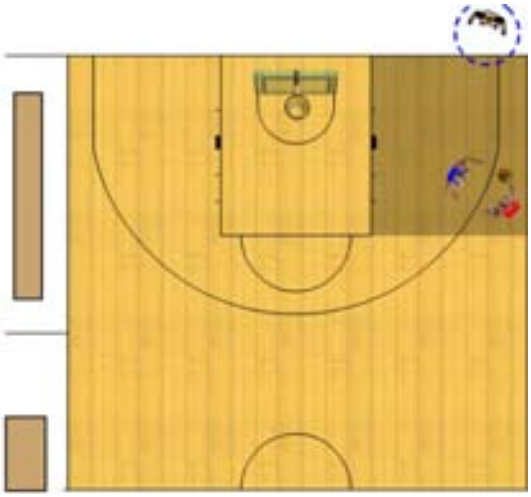


Figura 50

Figura 51

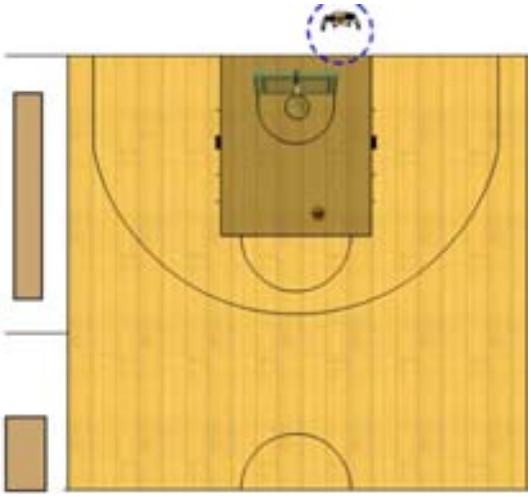


Figura 52

Figura 53

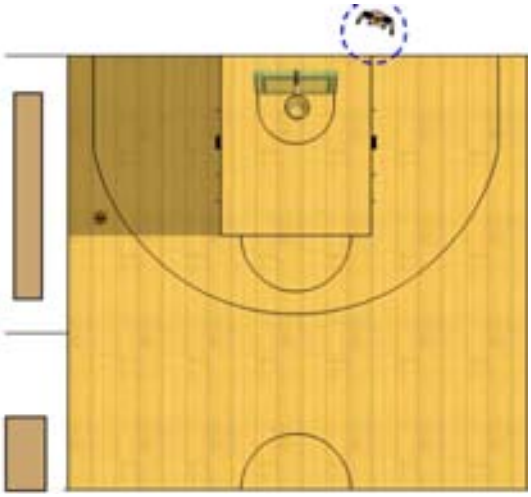


Figura 54

Figura 55

L'arbitro guida è responsabile della copertura della palla quando questa si trovi nella zona ombreggiata (figura 55). Le parti del campo più scure indicano le aree di responsabilità condivisa con l'arbitro coda.

Le responsabilità primarie dell'arbitro guida comprendono:

1. Gioco del post/pivot
2. Gioco sotto canestro
3. Falli lontano dall'arbitro coda
4. Le entrate a canestro dal lato del guida

Ricordatevi i principi della meccanica:

1. Essere **sempre** in movimento quando la palla si muove;
2. Inquadrare (BOX-IN) tutti i giocatori nel campo visivo degli arbitri;
3. Cercare gli spazi fra i giocatori;
4. Arretrare dietro la linea di fondo per avere un angolo di visuale più largo.

4.6 L'arbitro guida - consigli pratici

1. Dovete arrivare a fondo campo il più rapidamente possibile e lasciare che il gioco venga verso di voi. Restare sempre in movimento, Sforzandovi di trovare la miglior posizione possibile.
   Sappiate sempre dove si trova la palla anche quando la vostra responsabilità primaria è sul gioco lontano dalla palla.
2. Siete responsabili della linea di fondo e della linea laterale alla vostra sinistra. Siate pronti ad intervenire nelle situazioni di 24 secondi.
3. Siate pronti ad aiutare il vostro collega nei tentativi di tiro a canestro da tre punti,specialmente quando la palla è vicino al rettangolo 4.
   Stabilite sempre il contatto visivo con il vostro collega coda.
4. Fate particolare attenzione al gioco del "post" e all'entità del contatto fisico che potete tollerare. Qualsiasi situazione di gioco duro, sporco è di vostra responsabilità e dovrete penalizzarla. Capite se il giocatore si sta muovendo in una nuova posizione o se il suo movimento è illegalmente impedito da parte di un avversario.
5. Assicuratevi di prendere posizione il più lontano possibile dietro la linea di fondo (possibilmente 2 metri) per ottenere un buon angolo di visuale. Un angolo ampio significa miglior visione del gioco e di conseguenza valutazioni migliori. Per una buona riuscita di ciò è necessario essere **sempre** in movimento. Penetrate verso il canestro quando la palla è palleggiata dal rettangolo 4 verso il 5 e 6.
   Osservate "l'inizio e la fine" della giocata.
6. Alla fine del tempo di un periodo o supplementare non indicate se un canestro è valido o meno. Questa è una responsabilità primaria dell'arbitro coda.
7. Non penalizzate i contatti accidentali, specialmente quando un giocatore è in palleggio verso canestro e segna. Parimenti, non fischiate fallo d'attacco quando un difensore **cade al suolo teatralmente.**
   Fischiate solamente i contatti che hanno ripercussione diretta sul gioco (salvo che non si tratti di falli antisportivi).
8. Siate pronti ad aiutare il collega immediatamente quando chiede aiuto nelle situazioni di palla fuori campo. Stabilite nel colloquio pre gara il modo di comunicare in questi casi.
9. Nei casi di difesa "pressing", quando tre o più difensori sono nella loro zona d'attacco, dovete aiutare l'arbitro coda a coprire l'azione.
   In questo caso dovete ritardare la vostra transizione ed aiutare il collega.

"Andate dove avete bisogno di andare
per vedere quello che avete bisogno di vedere"

Figura 56

Figura 57

Figura 58

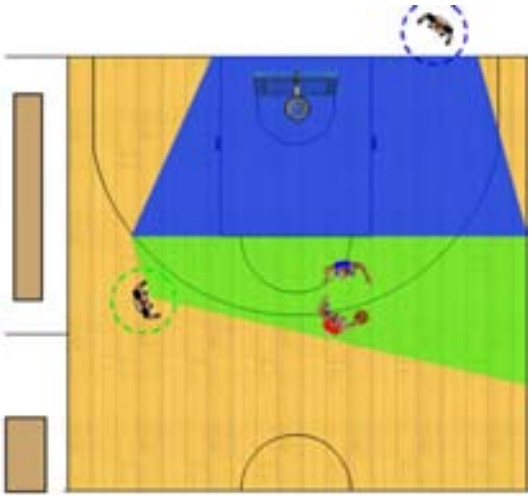


Figura 59

Figura 60

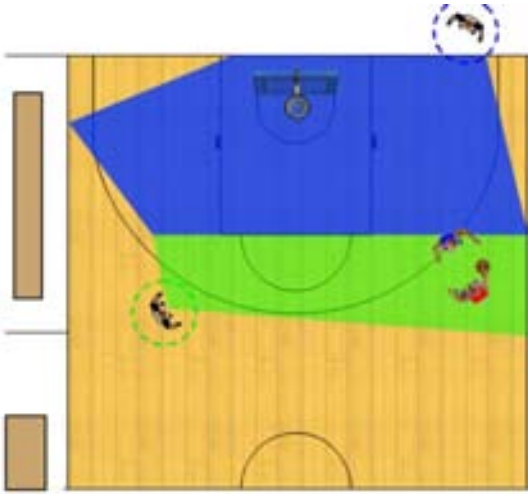


Figura 63

Posizionamento di entrambi gli arbitri

Figura 61

Figura 62

Figura 66

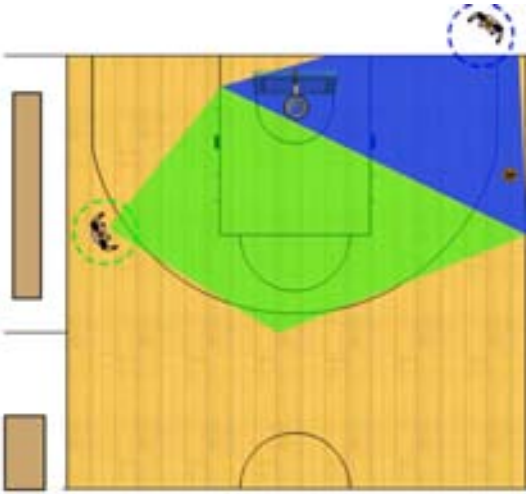


Figura 64

Figura 65

Figura 67

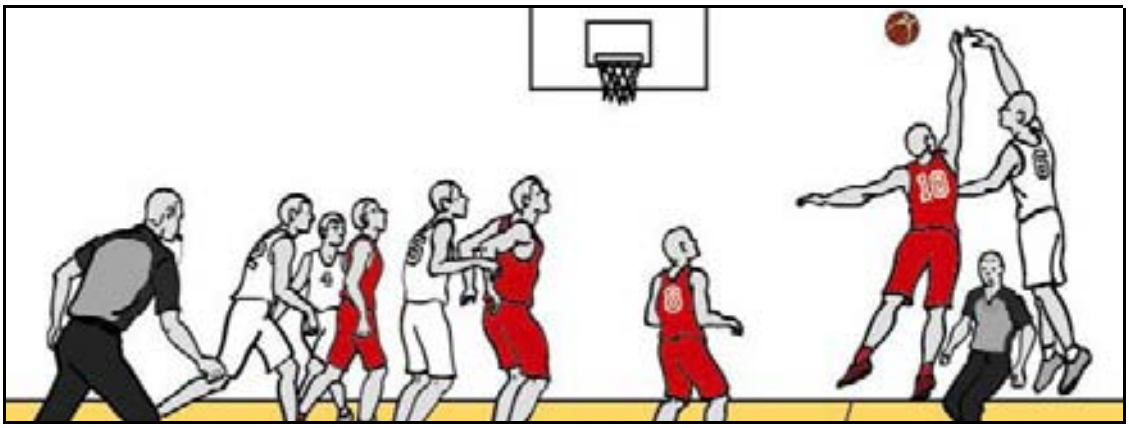


Figura 68

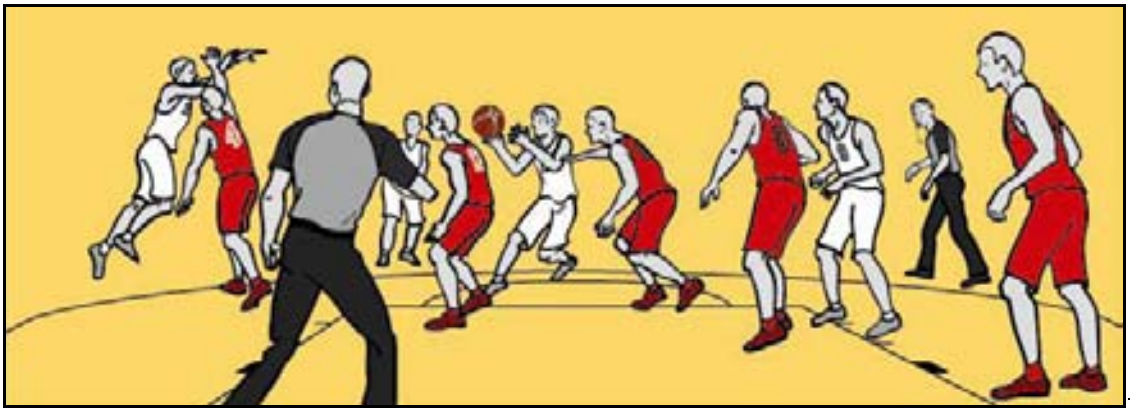


Figura 69

4.7 Arbitro coda e guida - Ulteriori consigli pratici

1. Osservate le mani e le braccia dei giocatori in una azione di tiro a canestro. Ricordatevi il principio del cilindro e dei diritti dei due giocatori.
   Un contatto accidentale fra corpi non deve essere ritenuto falloso se non ha ripercussione diretta sul gioco. Assicuratevi di vedere l'intera azione.

2. Nei giochi del "post" o del "pivot", tenete presente che il difensore ha gli stessi diritti dell'attaccante nel prendere una posizione legale sul campo. Dovranno essere fischiati solo i falli che hanno incidenza diretta sul gioco. Farsi largo a gomitate, spingere con la schiena, spingere o trattenere con le mani o i gomiti, sono falli. Un gioco troppo rude o violento del "post" o del "pivot" può far perdere agli arbitri il controllo della gara.

3. Nelle situazioni di blocco, assicuratevi che il giocatore che porta il blocco sia fermo quando avviene il contatto. Fate soprattutto attenzione alle gambe larghe, alle ginocchia e ai gomiti.
   Alcuni giocatori tentano di simulare falli lasciandosi cadere (teatralmente) pesantemente dopo un contatto accidentale.
   Siate certi di fischiare solo ciò che avete effettivamente visto.

Le responsabilità primarie per ambedue gli arbitri comprendono:

1. Copertura del gioco lontano dalla palla.
2. Blocchi, sia vicino che lontano dal gioco con la palla.
3. Uso illegale delle mani(o).
4. Situazioni dentro l'area dei tre secondi.

4.8 Difesa "Pressing"

Figura 70

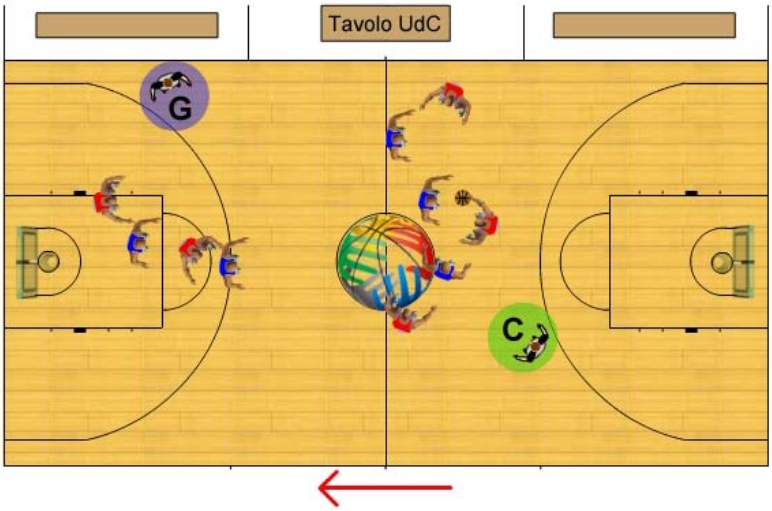


Figura 71

La difesa "pressing" può creare difficoltà agli arbitri. Comporta un cambiamento nella copertura normale del campo e richiede maggiore concentrazione e cooperazione. Se ci sono almeno tre difensori nella zona di difesa avversaria, mentre è attuato il "pressing", l'arbitro guida dovrà **ritardare** il suo spostamento verso la linea di fondo per aiutare il suo collega a coprire il gioco.
Dal momento in cui la palla verrà a trovarsi nella zona di attacco, l'arbitro guida assumerà la sua posizione abituale dietro la linea di fondo.
La figura 70 mostra una copertura su azione "pressing" uomo contro uomo. C'è un solo difensore nella metà campo difensiva avversaria per cui l'arbitro guida deve osservare tutti i giocatori che si trovano nella metà campo più vicina a lui. L'arbitro coda deve avvicinarsi alla palla quanto necessario per valutare con precisione eventuali falli o infrazioni.
Nella figura 71 tre difensori si trovano nella metà campo difensiva avversaria . Per aiutare il suo collega a coprire in maniera adeguata questa situazione di pressing, l'arbitro guida deve rimanere sulla linea laterale fino a che la palla oltrepassa la linea centrale.
Gli arbitri dovranno fare del loro meglio per assicurarsi che ogni cambio di possesso di palla derivante da una difesa "pressing" sia frutto di una giocata difensiva legale. I contatti illegali dovranno essere sempre sanzionati come fallo.

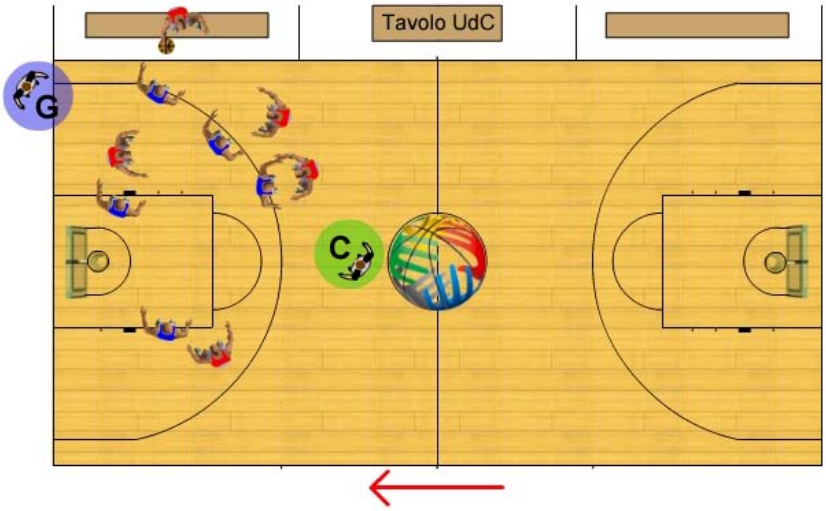


Figura 72

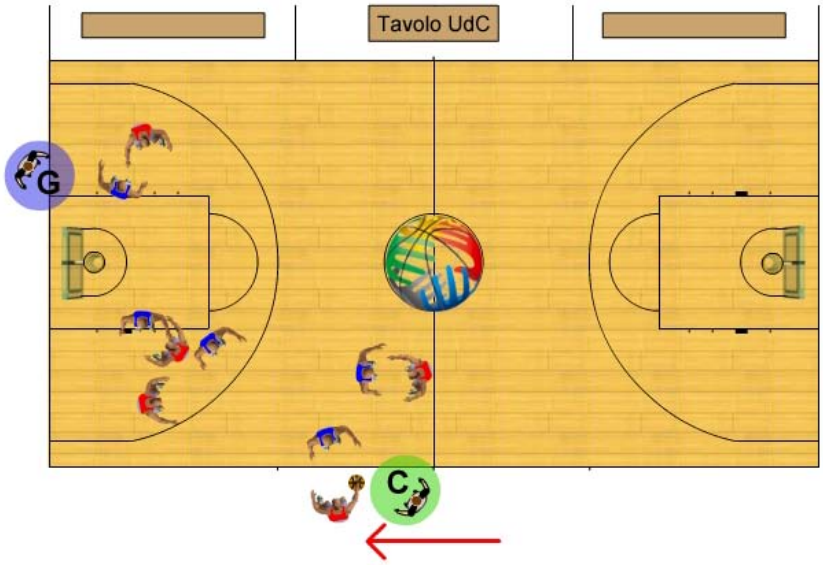


Figura 73

4.9 Rimessa in gioco con difesa "Pressing"

La figura 72 mostra una rimessa in gioco nella quale la squadra attaccante è affrontata con una difesa "pressing".
Dopo aver dato la palla al giocatore per la rimessa, l'arbitro guida si muove immediatamente dietro la linea di fondo da dove può osservare attentamente i giocatori che sono intorno al punto della rimessa incluso il giocatore che esegue la rimessa stessa.
Questo arbitro si assicura che vengano osservate tutte le regole della rimessa in gioco e si interessa al gioco del "post" e al "pressing" sugli attaccanti a lui più vicini.
L'arbitro coda penetra perché !a palla è in posizione di penetrazione e controlla i giocatori più lontani dalla palla.
Nella figura 73 l'arbitro guida si assume ancora la responsabilità di valutare le posizioni del "post" e dei possibili blocchi, controllando il gioco lontano dalla palla.
Dopo aver consegnato la palla al giocatore incaricato di effettuare la rimessa, l'arbitro coda controlla l'azione intorno all'attaccante che rimette e quella intorno a chi riceve vicino al punto di rimessa.
Notare l'utilizzazione del principio **"Boxing-In".**

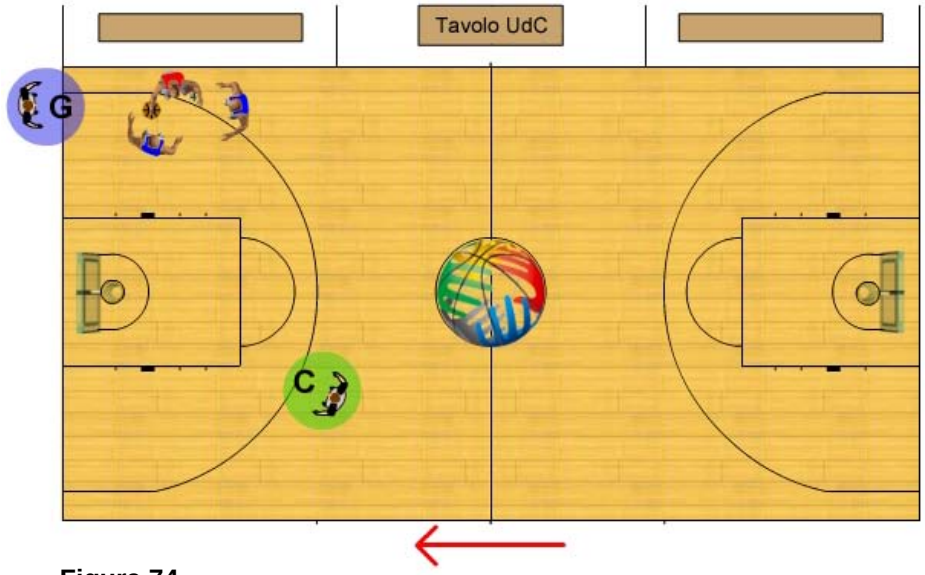


Figura 74

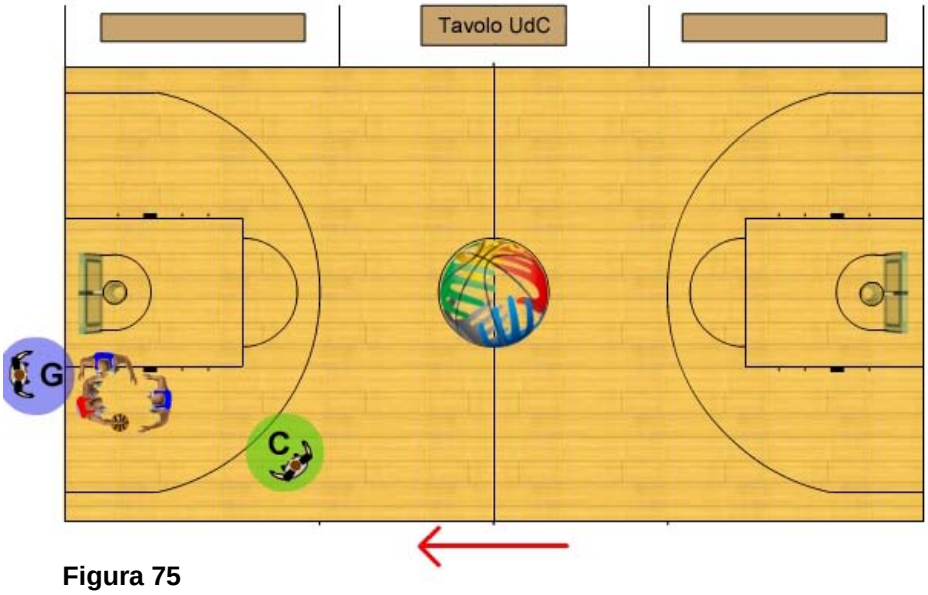


Figura 75

4.10 Difesa con raddoppi di marcamento

La regola del "Giocatore Marcato da Vicino" premia il buon lavoro dei difensori.
Una violazione dovrà essere fischiata quando un giocatore marcato da vicino (un passo normale di distanza dall'avversario) trattiene la palla senza eseguire un passaggio, un tiro a canestro o un palleggio entro cinque secondi.
Gli arbitri devono saper riconoscere questo tipo di difesa che produce una superiorità numerica sul portatore di palla.
Nelle figure 74 e 75 l'arbitro guida ha la responsabilità dell'azione attorno al giocatore che trattiene la palla.
L'arbitro coda osserva il gioco lontano dalla palla, ma è anche pronto ad aiutare il collega nelle situazioni di raddoppio.

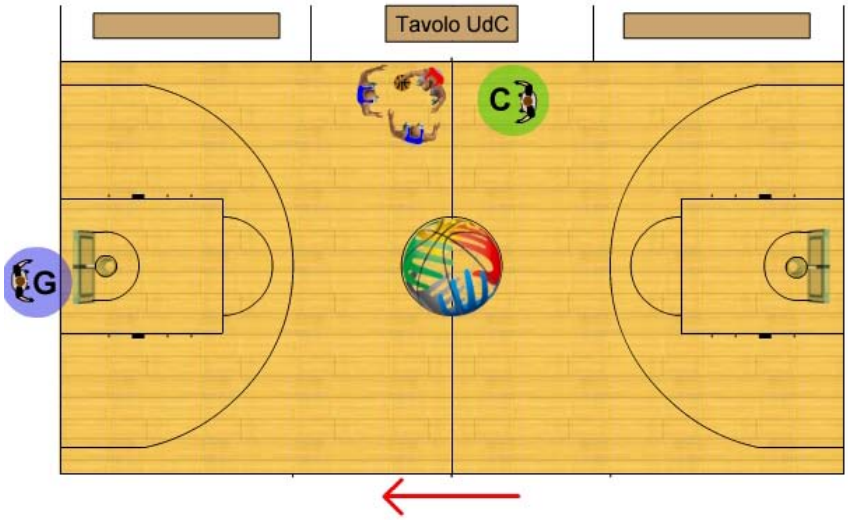


Figura 76

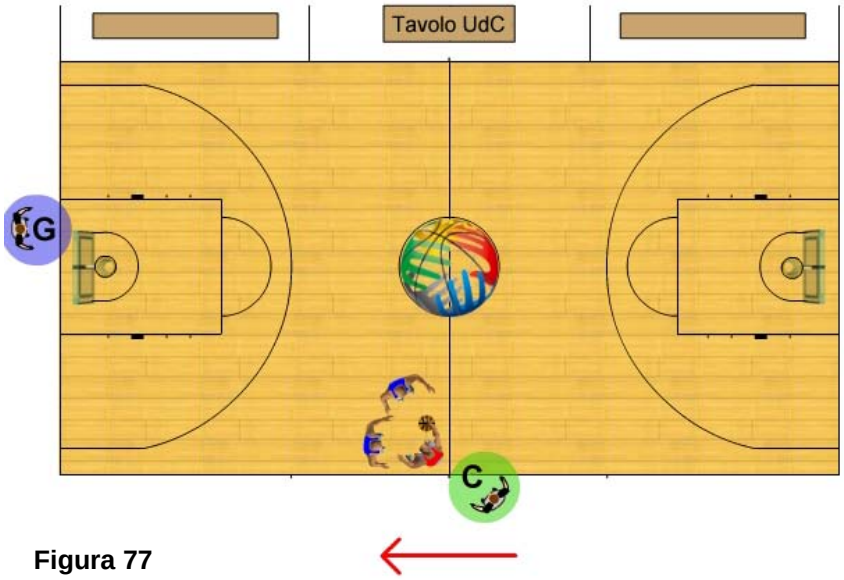


Figura 77

Nelle figure 76 e 77 l'arbitro coda si avvicina il più possibile al raddoppio per osservare da vicino se sono commessi falli o infrazioni.
L'arbitro guida, in applicazione del principio "boxing-in" osserva il gioco lontano dalla palla.

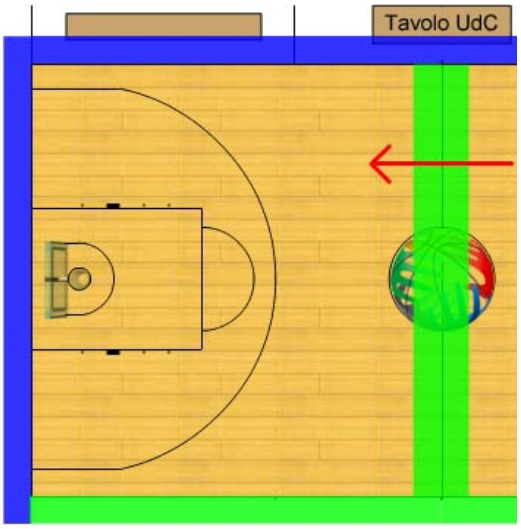


Figura 78

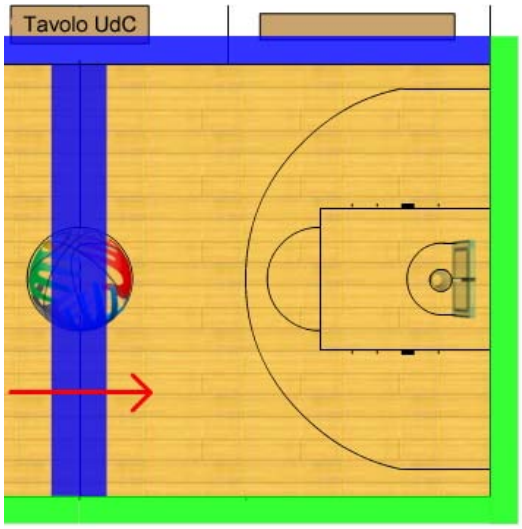


Figura 79

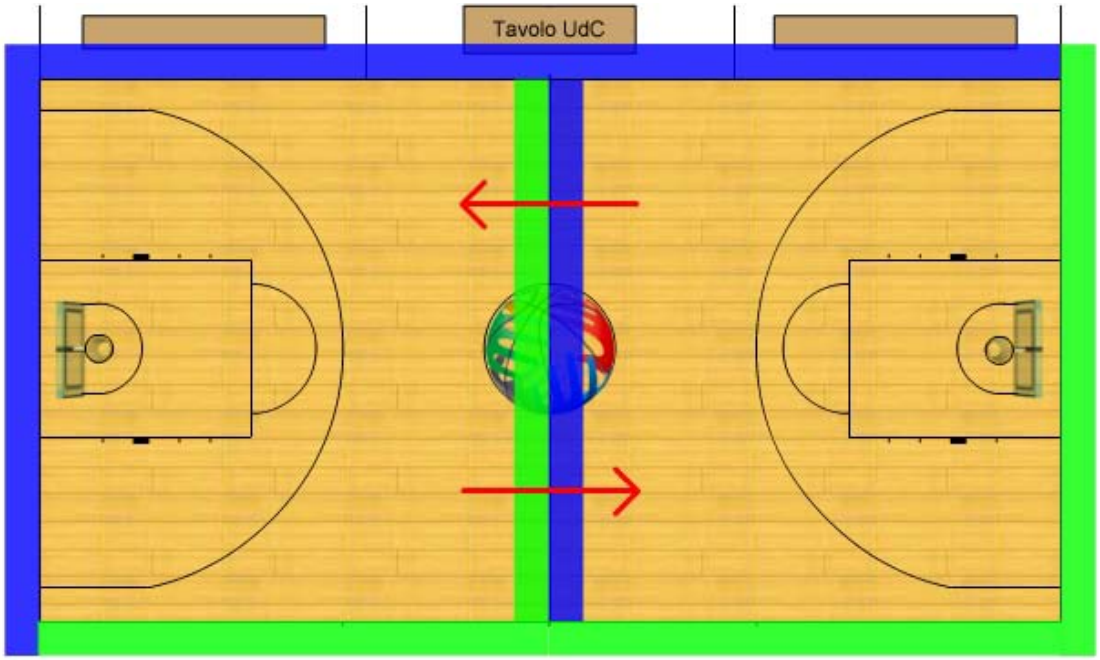


Figura 80

5. FUORI CAMPO E RIMESSA IN GIOCO

5.1 Responsabilità sulle linee

Generalmente, come illustrato nelle figure 78 e 79, le responsabilità primarie per le decisioni di "fuori campo" sono le seguenti:

arbitro guida - linea di fondo e linea laterale alla sua sinistra

arbitro coda - linea centrale e linea laterale alla sua sinistra

Quando la palla è in transizione dalla zona di difesa a quella d'attacco, le responsabilità sono divise come illustra la figura 80 .

L'altro arbitro non deve intervenire salvo che il collega non abbia bisogno d'aiuto. Questo per evitare decisioni contrastanti e situazioni di salto a due.

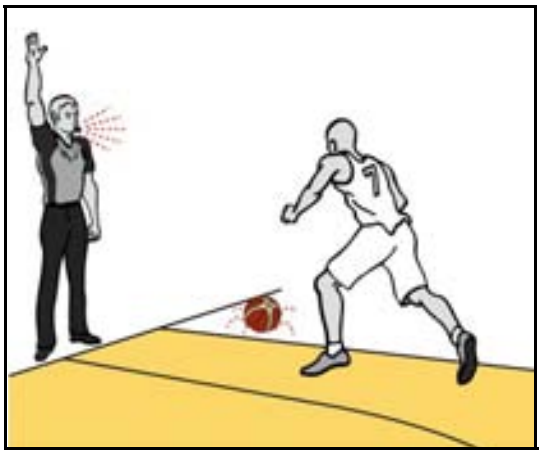


Figura 82

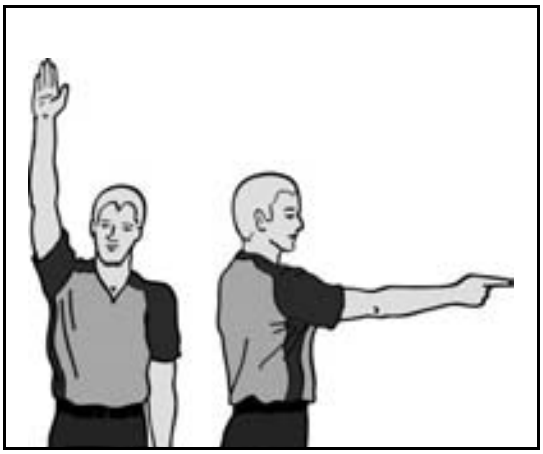


Figura 81

Figura 83

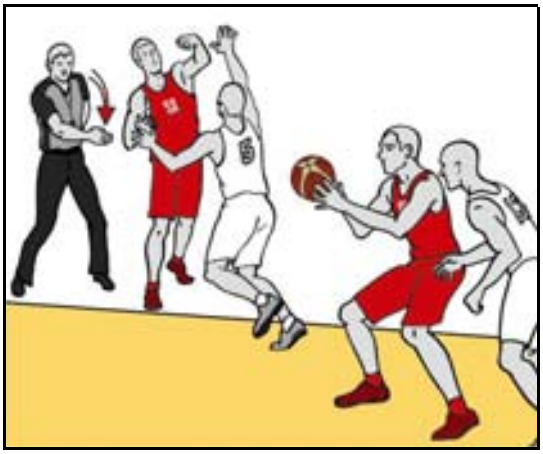


Figura 84

5.2 Rimessa in gioco

Quando la palla esce fuori campo:

1. L'arbitro che ha competenza su quella linea laterale o di fondo deve fischiare, una sola volta, alzando contemporaneamente la mano in modo verticale, dita unite, al fine di arrestare il cronometro ufficiale (figura 81).
2. Indicherà chiaramente la direzione del gioco indicando con il dito della mano il canestro della squadra avversaria a quella che effettuerà la rimessa (figura 82)
3. Posizionerà poi il giocatore nel punto della linea perimetrale in cui la rimessa dovrà essere amministrata
4. L'arbitro consegnerà, effettuerà un passaggio schiacciato o metterà la palla a disposizione del giocatore incaricato di effettuare la rimessa, controllando che lo stesso non faccia più di un normale passo, a destra o a sinistra, dal punto fissato per la rimessa. (figura 83)
5. Dopo la realizzazione di un canestro su azione o dopo l'ultimo o unico tiro libero realizzato, l'arbitro **deve** consegnare, passare o mettere a disposizione la palla al giocatore che effettuerà la rimessa:
   - se, facendo ciò, il gioco può riprendere più rapidamente;
   - dopo una sospensione o sostituzione;
   - dopo che il gioco sia stato interrotto dagli arbitri per una valida ragione.
6. Dopo la rimessa in gioco l'arbitro dovrà dare il segnale di "via al cronometro" quando la palla tocca o viene toccata legalmente dal primo giocatore in campo (figura 84).

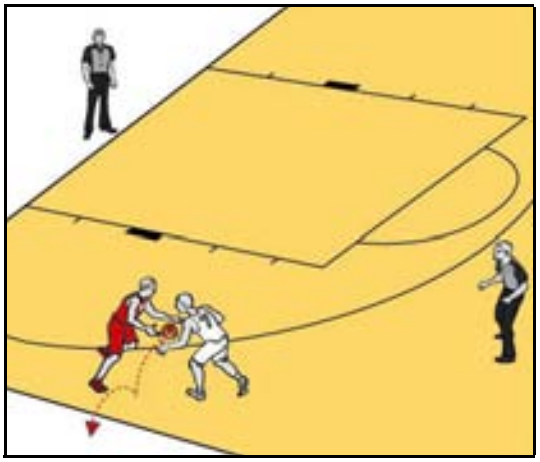


Figura 86

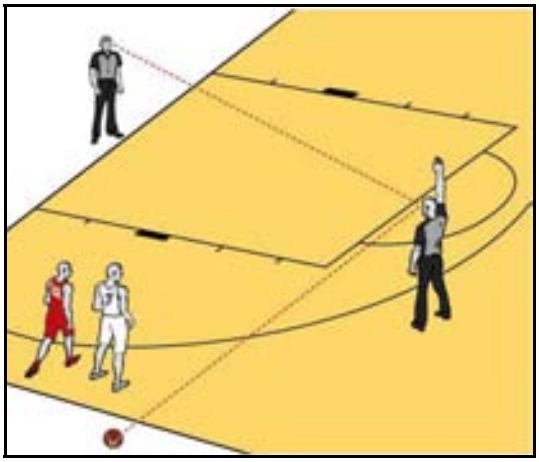


Figura 85

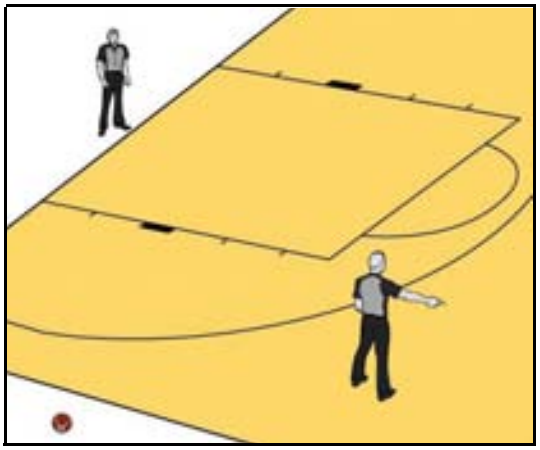


Figura 87

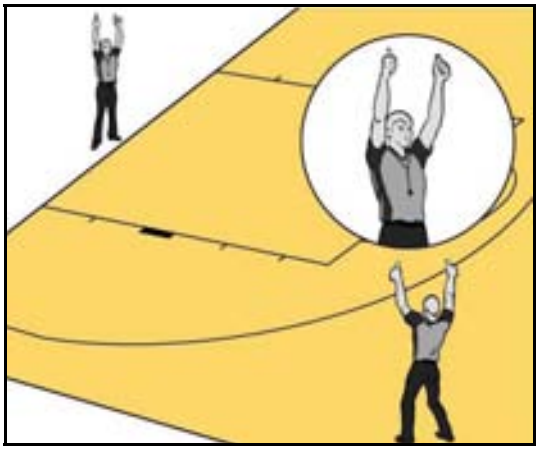


Figura 88

Quando la palla esce, nel caso in cui l'arbitro responsabile della linea laterale non sappia chi ha toccato per ultimo la palla (figura 85), dopo il fischio ed il segnale di arresto del cronometro cercherà un aiuto dal collega. (figura 86)

Se l'altro arbitro sa quale giocatore ha toccato per ultimo la palla prima dell'uscita dal campo, farà, senza fischiare, il segnale indicante la direzione della palla in applicazione del metodo di comunicazione convenuto nel pre-gara. A questo punto l'arbitro responsabile della linea indicherà la direzione del gioco (figura 87).

Nella figura 88, i due arbitri non sanno quale squadra debba effettuare la rimessa. In questo caso entrambi dovranno segnalare una situazione di salto a due, seguita dall'indicazione della direzione del gioco.

La rimessa per possesso alternato deve essere effettuata nel punto più vicino a quello in cui la palla è uscita fuori campo.

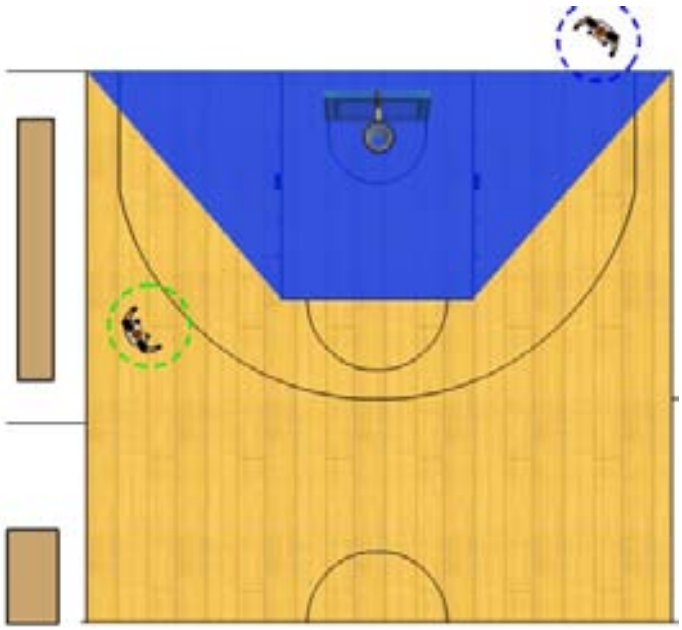


Figura 89

A seguito di ogni tipo di infrazione o in tutti i casi di arresto del gioco, quando il gioco stesso deve riprendere con una rimessa, quest'ultima deve essere effettuata nel punto più vicino al luogo dove l'infrazione è stata commessa o il gioco è stato fermato.

Se ciò avviene nei rettangoli 4, 5 o 6 il punto più vicino all'infrazione sarà determinato tracciando due linee immaginarie tra gli angoli del terreno e l'intersezione della linea e del cerchio del tiro libero (vedere figura 89).

Tutte le rimesse in gioco da effettuarsi in detta zona avverranno nel punto più vicino, dietro la linea di fondo, **fatta eccezione per la zona posta direttamente dietro il tabellone.**

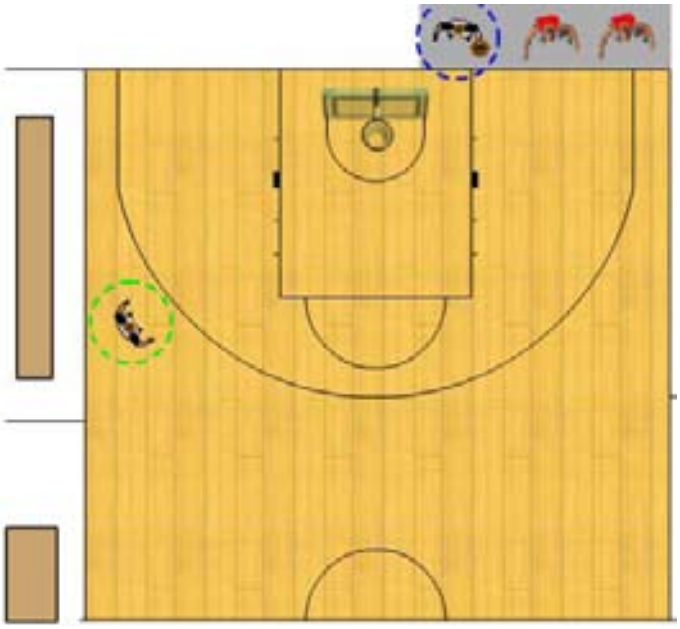
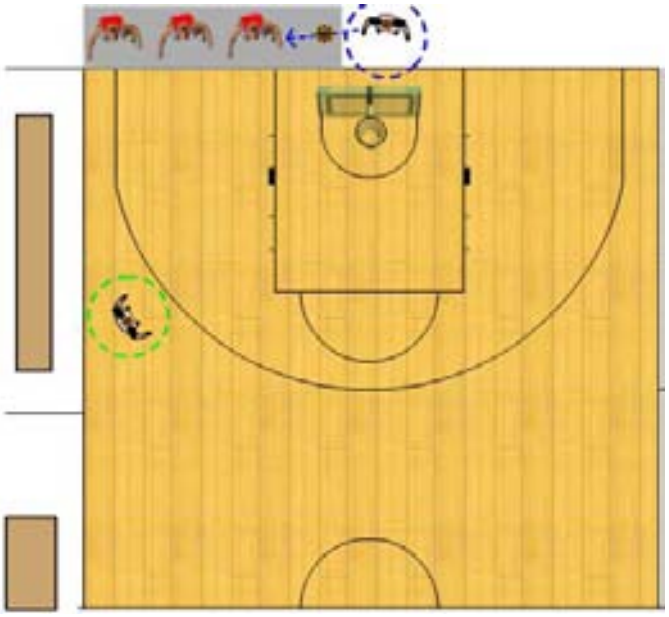


Figura 90

Quando la rimessa in gioco deve essere effettuata nel primo tratto della linea di fondo, a partire dall'angolo sinistro del terreno fino all'angolo vicino al tabellone, l'arbitro deve consegnare la palla con la sua **mano sinistra** e fare poi uno o due passi verso l'area dei tre secondi/canestro (figura 90).



Quando la palla deve essere rimessa in gioco tra il bordo più lontano del tabellone e la linea laterale alla destra dell'arbitro, quest'ultimo deve **lanciare** la palla al giocatore e ritornare nella migliore posizione di **BOXING-IN** (figura 91).

In tutti i casi, l'arbitro coda è in posizione penetrata e osserverà tutte le situazioni lontano dalla palla.

Figura 91

Ricordatevi:

Se la palla **entra** a canestro ma il tiro libero o il canestro su azione **non** è convalidato, **la rimessa in gioco conseguente dovrà essere effettuata fuori campo all'altezza della linea di tiro libero prolungata.**

Figura 92

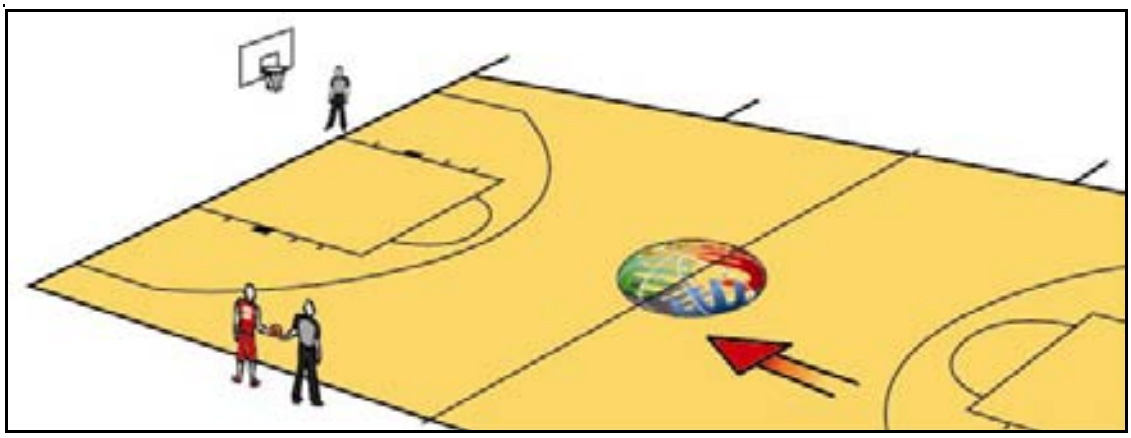


Figura 93

Quando si effettua una rimessa in gioco dall'esterno del campo sulla linea laterale nella zona d'attacco, l'arbitro responsabile della linea **consegnerà o passerà o metterà a disposizione** la palla al giocatore che deve eseguire la rimessa stessa.

L'arbitro che consegna la palla è responsabile del controllo delle regole concernenti la rimessa in gioco e darà il segnale di "via al cronometro" quando la palla avrà toccato un giocatore in campo.

L'arbitro deve verificare sempre con un'occhiata che il collega sia pronto prima di dare la palla al giocatore per la rimessa.

Nella figura 92, l'arbitro guida, responsabile della rimessa lungo la linea laterale alla sua sinistra, dalla linea di tiro libero prolungata fino alla linea di fondo, **deve consegnare o passare** la palla al giocatore. Mantenendo la sua posizione guida dopo la rimessa in gioco, conferma questa posizione al collega rimanendo sulla linea di fondo a fianco del giocatore.

La figura 93 mostra l'arbitro coda che consegna la palla al giocatore. Si mette sulla destra del giocatore continuando poi ad essere arbitro coda, mentre il collega guida si posizionerà in modo tale che tutti i giocatori si trovino **dentro il controllo dei due arbitri (boxing-in).**

Figura 94

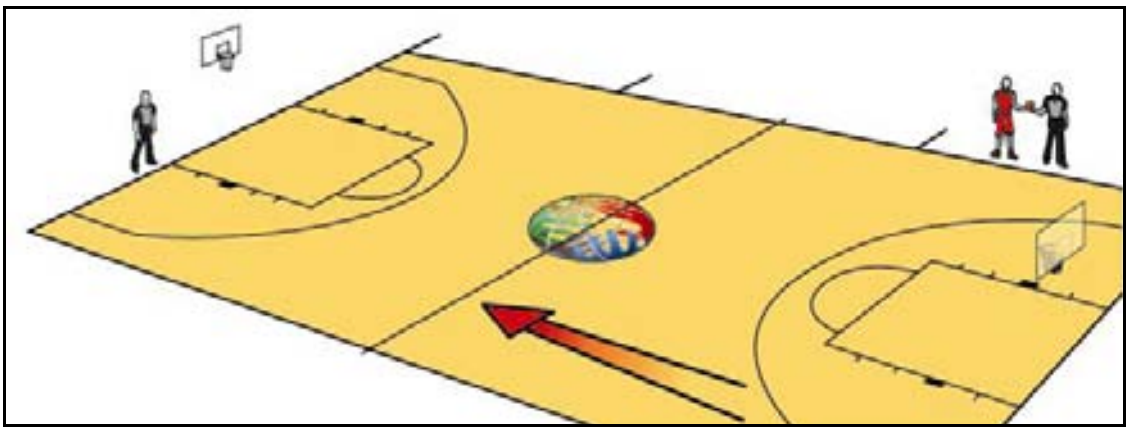


Figura 95

La figura 94 mostra una rimessa in gioco eseguita tra la linea centrale e la linea di tiro libero prolungata. L'arbitro coda amministra la rimessa.

Stabilisce il contatto visivo con il collega che si è posizionato per trovare il **"boxing-in".**

La figura 95 è un esempio di rimessa in gioco dalla zona di difesa. L'arbitro coda attraversa il terreno verso la linea laterale più lontana per effettuare la rimessa.

L'arbitro guida, allora, si posizionerà come indicato nella figura 96, cercando il **"boxing-in".**

L'arbitro coda, che consegna la palla al giocatore per la rimessa, alla prima occasione attraverserà il campo per assumere la normale posizione di arbitro coda mentre il collega ritornerà nella posizione normale da guida.

Nota: "Boxing-in" non vuol dire che gli arbitri devono **sempre** avere posizioni diagonalmente opposte.

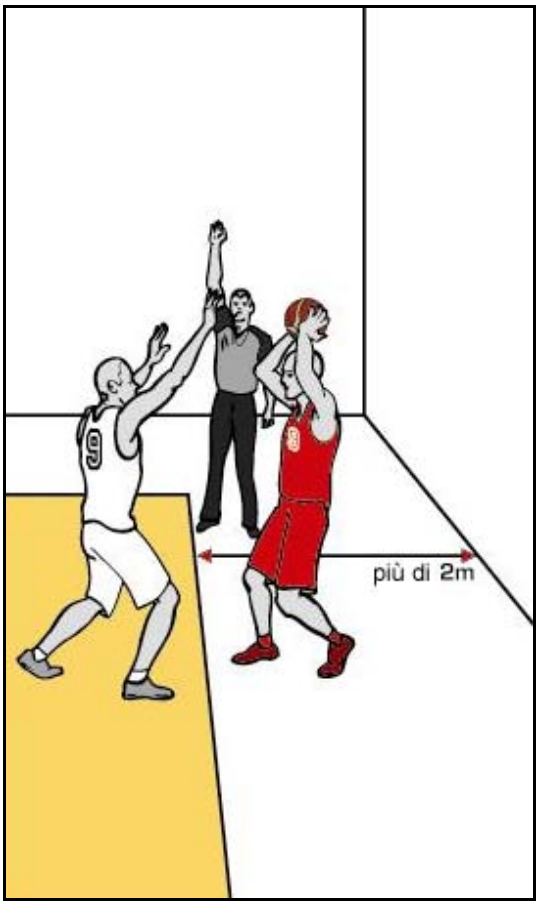


Figura 96

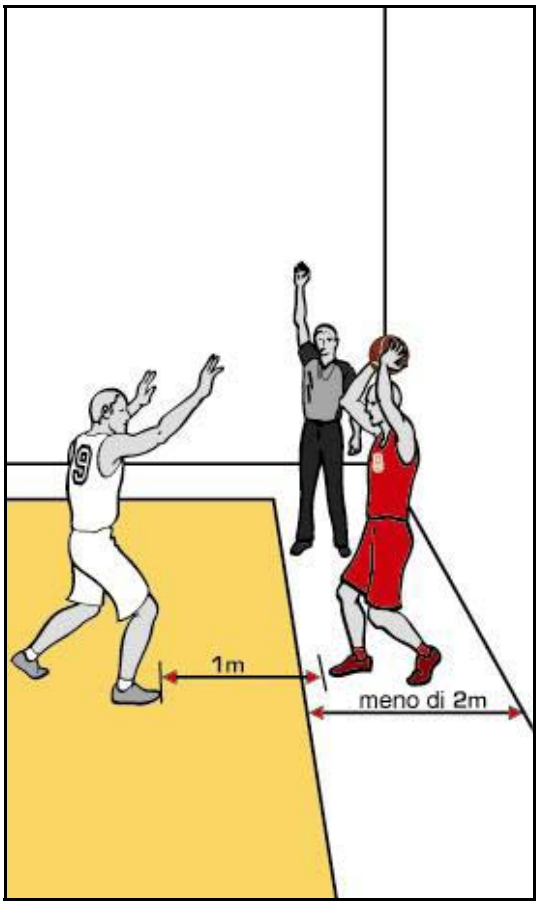


Figura 97

Nelle figure 96 e 97, l'arbitro che amministra deve assicurarsi che il giocatore che rimette la palla in gioco si trovi nel punto più vicino al luogo dove è stata commessa l'infrazione.

Quando l'ostacolo più vicino alla linea è a più di due (2) metri, tutti gli altri giocatori sul campo hanno diritto a posizionarsi quanto più vicino alla linea preferiscano.

Nel caso in cui l'ostacolo è a meno di due (2) metri **nessun giocatore delle due squadre dovrà avvicinarsi a meno di un (1) metro dal giocatore** che rimette la palla in gioco.

L'arbitro che amministra la rimessa in gioco deve assicurarsi che tutti rispettino queste regole.

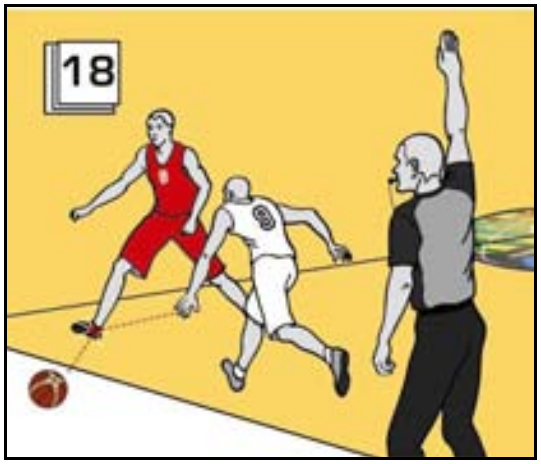


Figura 98

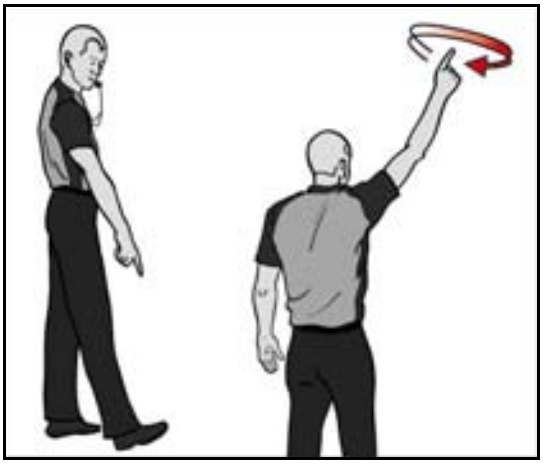


Figura 99

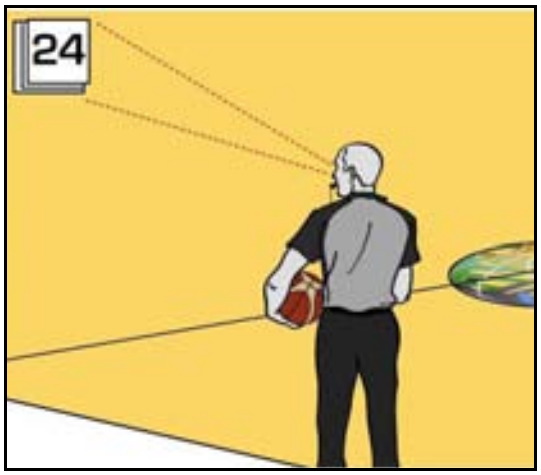


Figura 100

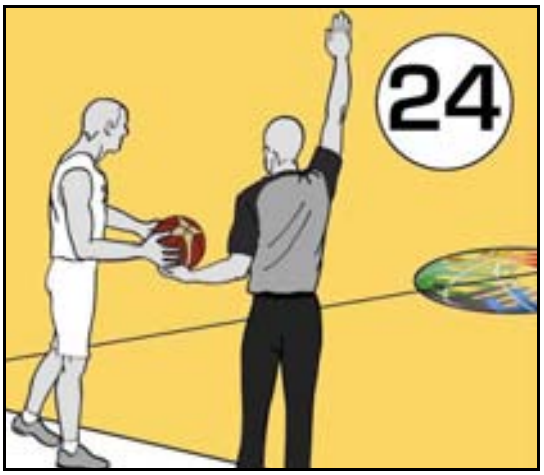


Figura 101

5.3 L'apparecchio dei 24 secondi

L'apparecchio dei 24 secondi è sempre fermato quando la palla esce dal campo.

Non è resettato a 24 quando la palla viene deviata fuori campo. Deve ripartire dal punto in cui l'operatore l'aveva fermato appena un giocatore della stessa squadra che ne aveva il controllo ne stabilisce uno nuovo dopo la rimessa in gioco.

Nella figura 98 il difensore colpisce deliberatamente con il piede (gamba) la palla. Questa è una violazione. Come conseguenza, l'arbitro farà il segnale di reset all'operatore dei 24 secondi. (figura 99)

L'arbitro dovrà assicurarsi che l'apparecchio indichi "24" (figura 100) prima di consegnare la palla al giocatore incaricato di eseguire la rimessa. (figura 101)

In tutte le altre situazioni, prima di amministrare qualunque rimessa, l'arbitro deve assicurarsi che l'apparecchio dei 24 secondi mostri correttamente il tempo rimasto, in particolare che sia resettato a 24 o 14 come previsto dalle regole per le rimesse in attacco.

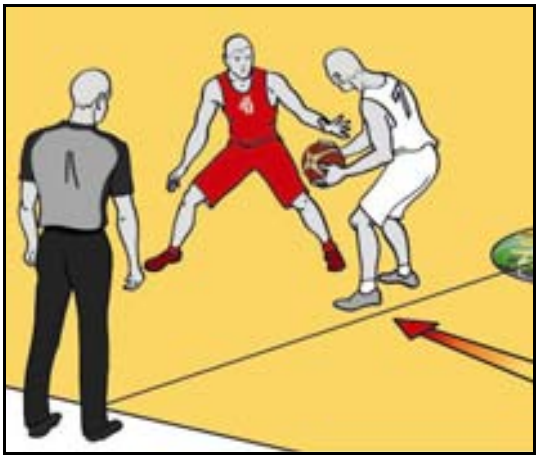


Figura 102

Figura 103

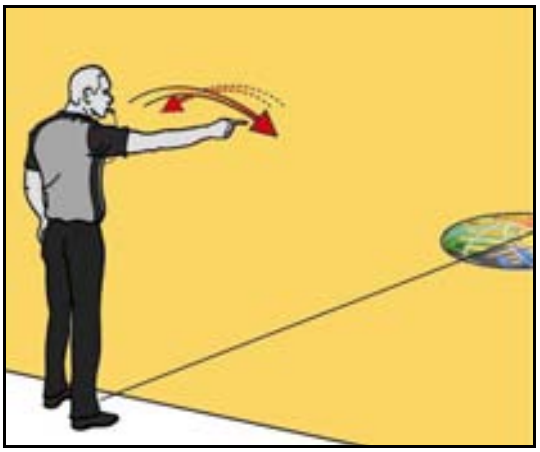


Figura 104

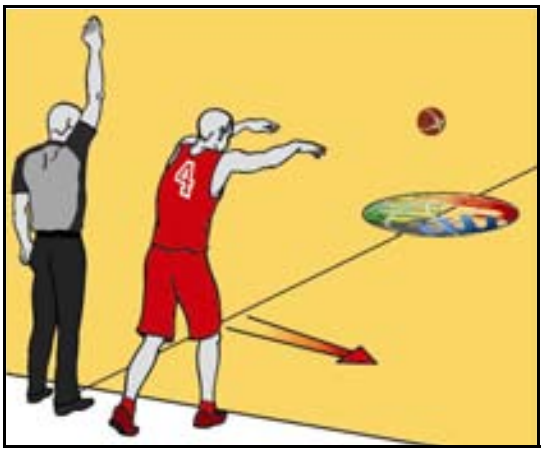


Figura 105

5.4 Ritorno della palla nella zona di difesa

Nella figura 102 un giocatore la cui squadra controlla la palla nella propria zona di attacco, la riporta nella propria zona di difesa. Questa è una violazione.

L'arbitro coda è responsabile della linea centrale, per cui fischia, dà il segnale di arresto del cronometro figura 103 seguito dal segnale di ritorno della palla nella zona di difesa figura 104 e poi indicherà la direzione del gioco. La rimessa sarà effettuata nella metà campo d'attacco nel punto più vicino a dove è avvenuta la violazione figura 105

Ricordatevi:

La palla ritorna nella metà campo di difesa quando:

1. tocca la metà campo di difesa
2. tocca o viene legalmente toccata da un attaccante che ha una parte del suo corpo in contatto con la sua metà campo di difesa
3. tocca un arbitro che ha una parte del suo corpo in contatto con la metà campo di difesa.

6. SITUAZIONI DI TIRO A CANESTRO

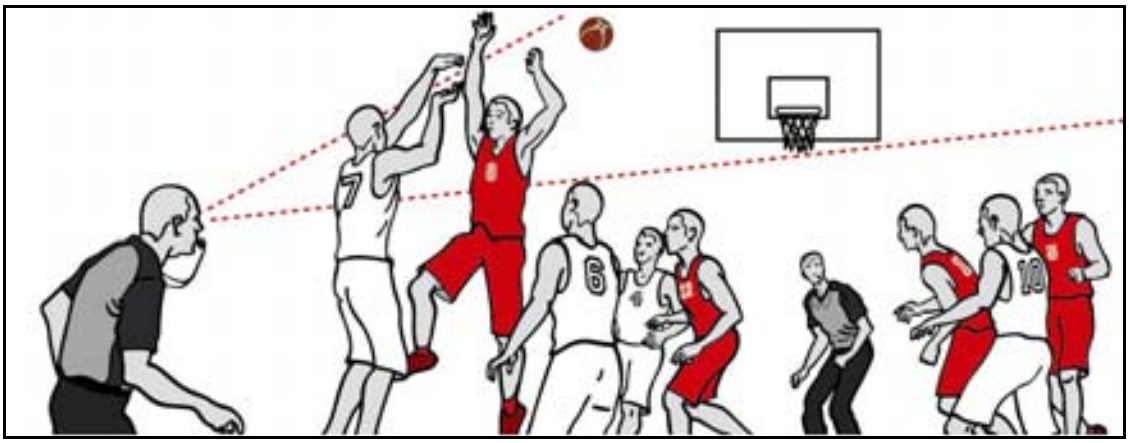


Figura 106

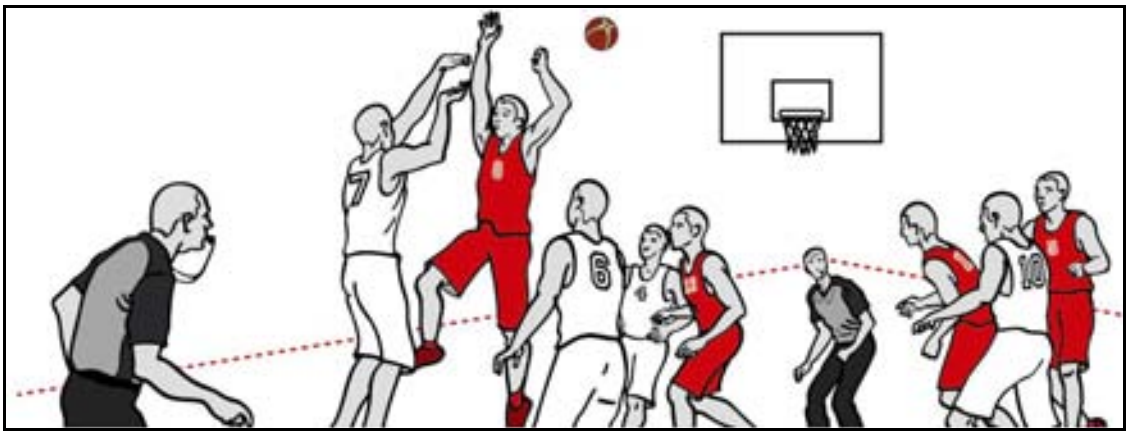


Figura 107

6.1 La traiettoria della palla

L'arbitro coda è responsabile in primo luogo della traiettoria della palla. Deve determinare se la palla è entrata nel canestro segnalandolo agli ufficiali di campo. L'arbitro guida si concentra sulle situazioni lontano dalla palla.

Tuttavia sarà sempre l'arbitro che avrà fischiato il fallo (coda o guida) che dovrà decidere la convalida o meno del canestro.

Senza tener conto di quale arbitro abbia fischiato il fallo, è essenziale che l'arbitro coda segua la traiettoria della palla fino al canestro osservando contemporaneamente i giocatori implicati nel fallo.

La squadra che ha realizzato un canestro non deve ritardare il gioco facendo in modo che la rimessa non venga effettuata subito. Non è necessario che i giocatori di quella squadra tocchino la palla. Non bisogna dare alla squadra più di un avvertimento, e, in alcuni casi, è possibile che venga fischiato un fallo tecnico anche la prima volta.

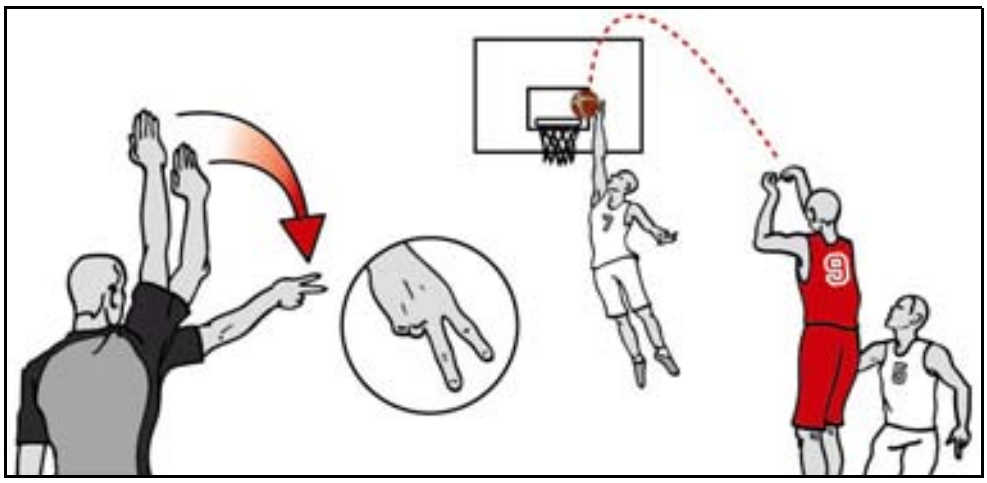


Figura 108

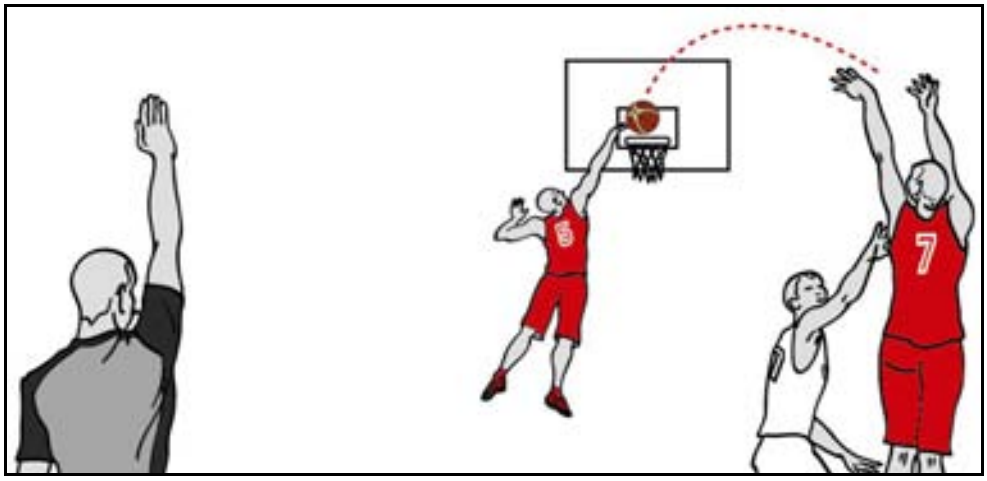


Figura 109

6.2 Interferenza sulla palla e sul canestro

È l'arbitro coda che deve seguire la palla nel momento di un tiro a canestro su azione e a lui spetta prendere decisioni relative ad interferenze sulla palla e sul canestro.

Se durante un tiro a canestro su azione, **un difensore** tocca la palla nella sua parabola discendente e completamente al di sopra del livello dell'anello, prima che abbia toccato l'anello stesso, o prima che sia evidente che non lo toccherà, l'arbitro coda fischia la violazione, convalida il canestro e indica che devono essere assegnati due (2) punti alla squadra che ha effettuato il tiro (figura 108).

L'arbitro coda ha anche il compito di rilevare le interferenze degli attaccanti sulla palla. Quando la palla è interamente al di sopra del livello del canestro nella sua traiettoria discendente, senza aver ancora toccato l'anello o quando ancora non è evidente che non lo toccherà, **un attaccante** non può toccarla (figura 109). In questo caso l'arbitro fischierà, darà il segnale di arresto del cronometro, annullerà l'azione e indicherà la nuova direzione del gioco.

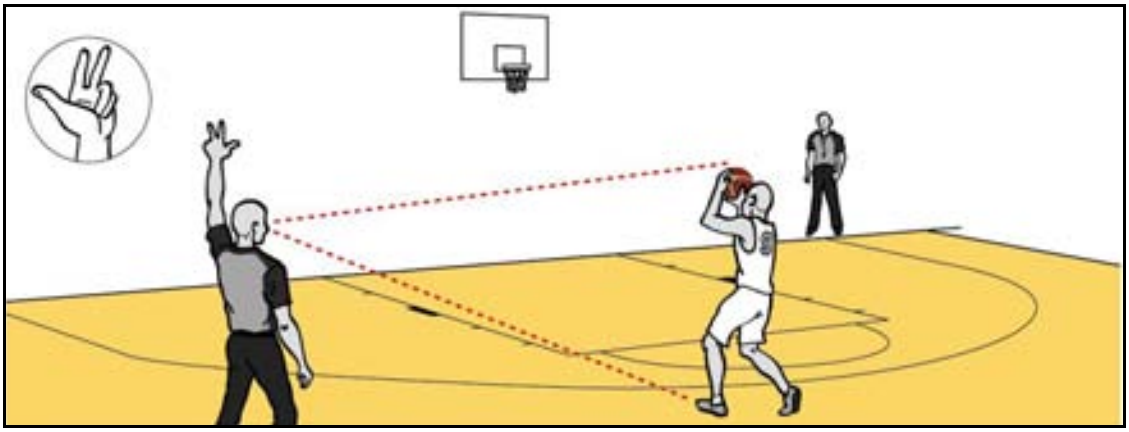


Figura 110

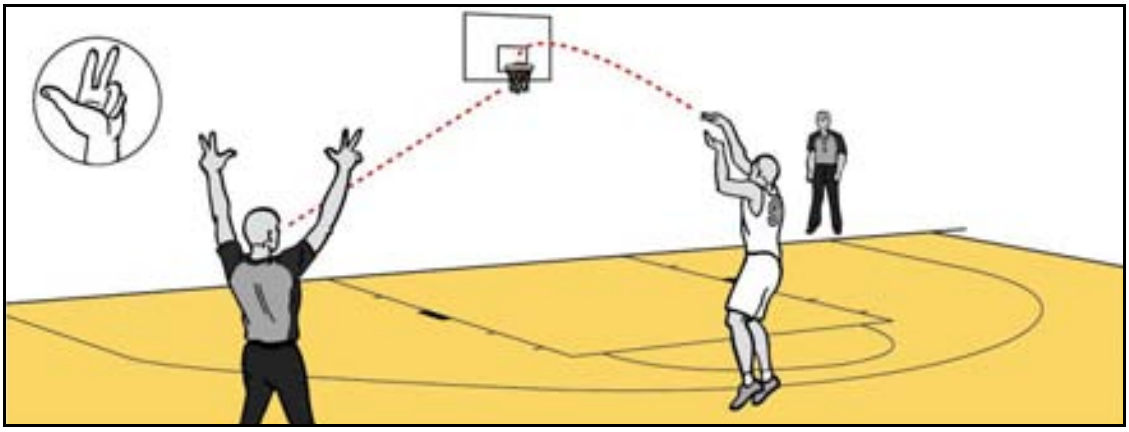


Figura 111

6.3 Tentativo di canestro da tre punti

L'arbitro coda ha anche la responsabilità di segnalare i tentativi di canestro da tre punti.

Osserverà soprattutto i piedi del tiratore per verificare che il tiro sia stato effettuato realmente dalla zona da tre punti.

Se sarà certo che il tiro è stato effettuato dalla zona da tre punti, alzerà un braccio verticalmente con tre dita alzate: pollice, indice e medio (figura 110).

Se il tiro è realizzato, l'arbitro coda confermerà la realizzazione stessa alzando entrambe le braccia, mostrando chiaramente tre dita di ciascuna mano rivolte verso l'alto (figura 111).

Manterrà questo segnale fino a che sarà certo che il segnapunti ha avuto il tempo di riconoscerlo.

E' pure importante che l'arbitro non dia mai la schiena all'azione quando passa da coda a guida.

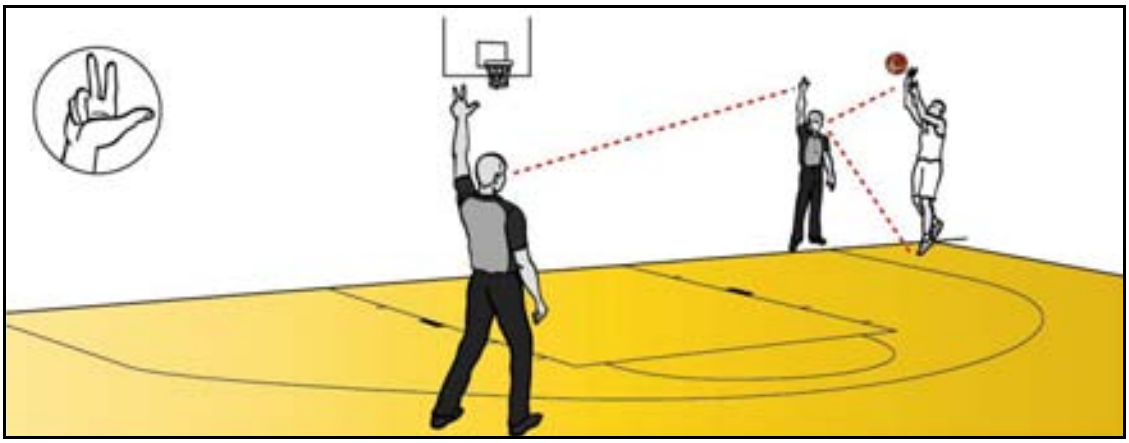


Figura 112

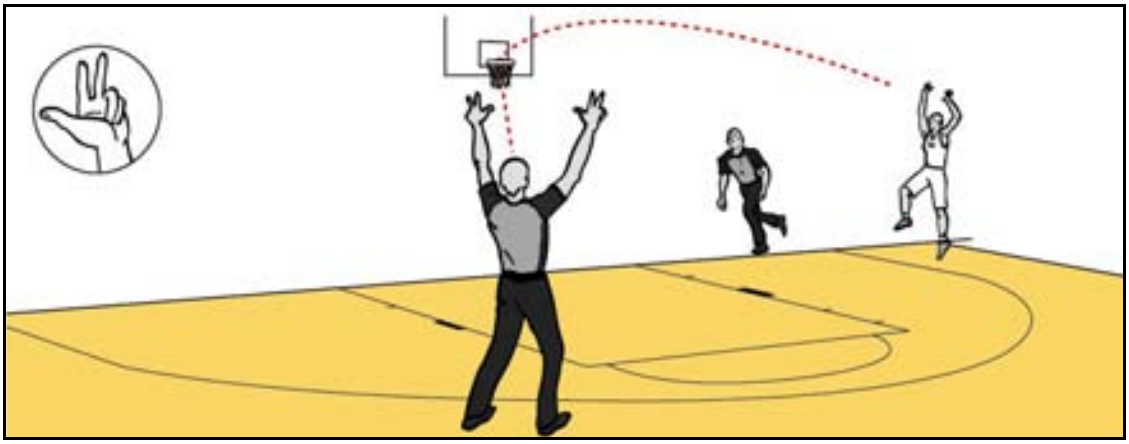


Figura 113

I tentativi di canestro da tre punti non possono essere tutti visti chiaramente dall'arbitro coda.

Soprattutto nel caso di tiro tentato dall'angolo più lontano da lui (rettangolo 4). L'arbitro guida è più vicino all'azione e dovrà aiutare il collega.

Quando viene effettuato il tiro da tre punti, l'arbitro guida alzerà il braccio verticalmente con tre dita alzate, mantenendo il segnale.
Questo segnale dovrà essere ripetuto immediatamente dall'arbitro coda (figura 112).

Se il canestro da tre punti viene realizzato, **solo** l'arbitro coda confermerà al segnapunti la realizzazione alzando entrambe le braccia con tre dita alzate (figura 113 114).

È essenziale una stretta collaborazione tra i due arbitri.

Se il tentativo è stato fatto da un giocatore a cavallo della 'linea' tra i rettangoli 3 e 4, l'arbitro coda deve seguire questa azione spostandosi verso il centro campo.

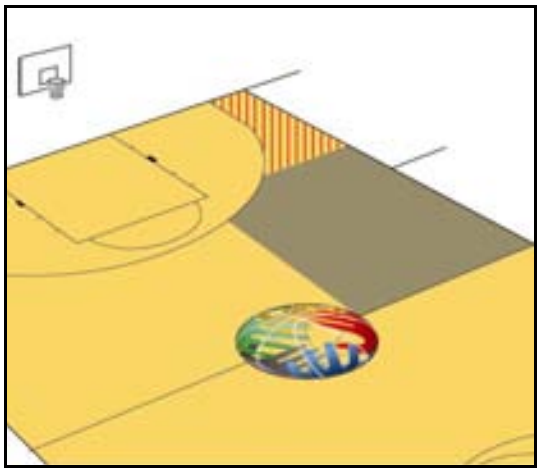


Figura 114

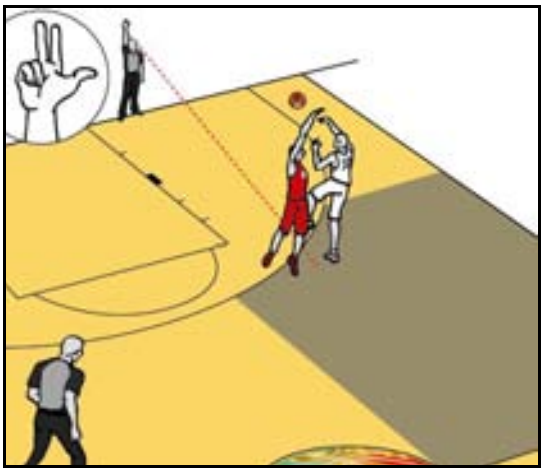


Figura 115

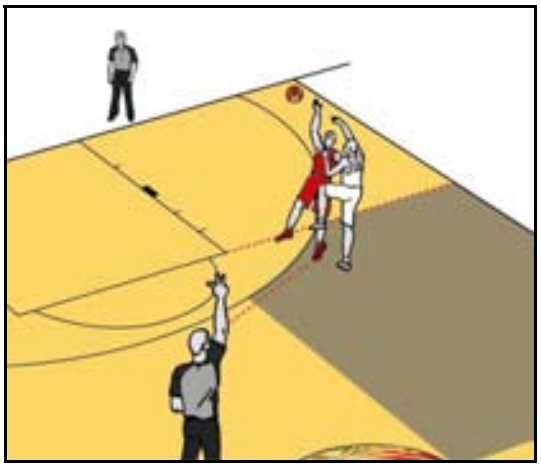


Figura 116

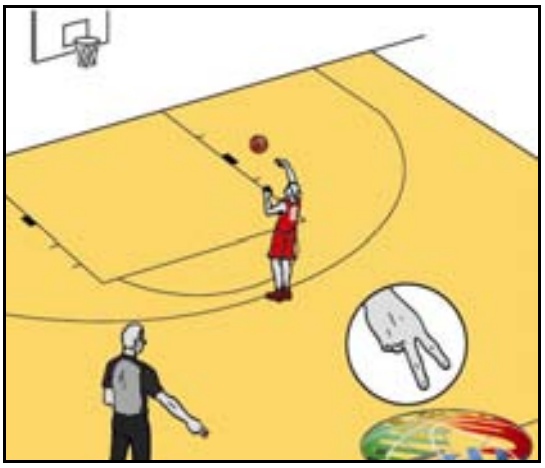


Figura 117

La figura 115 mostra quale dei due arbitri deve indicare per primo il tentativo di canestro da tre punti. L'arbitro coda è responsabile dell'area in neretto e il guida di quella tratteggiata.

Il sapere quale arbitro dà il segnale iniziale del tentativo è determinato dalla posizione del o dei difensori sull'avversario che tira da tre punti, nonché dal rispettivo campo visivo dei due arbitri (figura 115-116).

Stretta collaborazione e immediato contatto visivo tra i due arbitri sono assolutamente necessari su tutti i tentativi di canestro da tre punti, come anche per tutti i tiri eseguiti vicino alla linea dei tre punti.

A volte, nel caso di tiri a canestro da due punti effettuati nelle vicinanze della linea dei tre punti è raccomandato all'arbitro coda di indicare immediatamente al segnapunti, con due dita, che se il tiro verrà realizzato conterà due punti (figura 117). Questo semplice gesto eviterà eventuali discussioni da parte degli spettatori, degli allenatori e dei giocatori.

La linea dei tre punti non fa parte dell'area di tiro da tre punti.

Figura 118

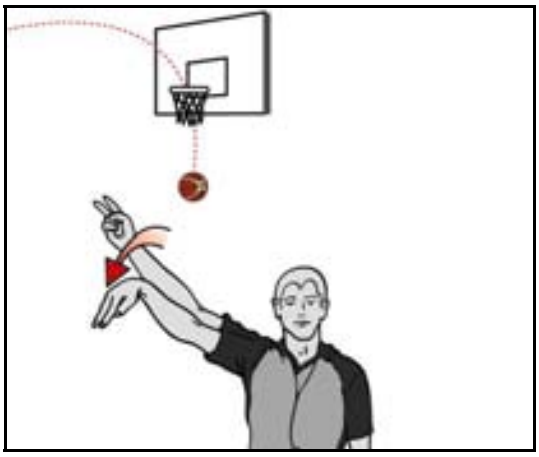


Figura 119

6.4 Fine del tempo di gioco di un periodo o tempo supplementare

I tiri a canestro eseguiti verso !a fine del tempo di gioco di un periodo o tempo supplementare possono creare delle difficoltà agli arbitri, specie quando gli spettatori sono numerosi ed il segnale non può essere udito chiaramente.

La decisione dovrà essere presa il più rapidamente possibile.

L'arbitro coda ha la responsabilità primaria di segnalare se il canestro deve essere convalidato o meno. Di norma, l'arbitro guida, anche se è il primo arbitro, accetterà la decisione del collega e dovrà fare di tutto per sostenere questa decisione.

Con 24 secondi o meno di tempo da giocare in un periodo o tempo supplementare l'arbitro coda dovrà segnalare, con un braccio sollevato verticalmente e l'indice alzato, che questa potrebbe essere l'ultima azione del periodo. L'arbitro coda manterrà il segnale fino a che l'arbitro guida lo ripeterà.

Tuttavia, nei casi in cui la situazione non è chiara, i due arbitri debbono consultarsi prima che il primo arbitro prenda la decisione finale. Se il dubbio persiste, il primo arbitro consulterà il commissario (se presente), e/o gli ufficiali di campo. Tuttavia è **il primo arbitro che prende la decisione finale.**

7. SEGNALAZIONI E PROCEDURE

7.1 Segnalazioni

L'interesse per la pallacanestro dimostrato da un sempre maggior numero di spettatori e la crescente copertura da parte dei mass-media rendono indispensabile che l'arbitro sia chiaro e preciso nelle sue decisioni affinché tutti sappiano sempre ciò che accade in campo.

1. **Devono** essere utilizzate solo le segnalazioni ufficiali FIBA.

2. Il fischietto utilizzato deve avere un suono forte e acuto. Il fischio deve essere unico e deciso, sia che si tratti di una violazione, sia di un fallo.

3. Le azioni saranno più esplicite delle parole, perciò usate la voce solo quando è necessario.

4. Le segnalazioni devono essere "pulite" e concise. In certi casi, delle buone segnalazioni contribuiranno ad essere più convincenti. Non è necessario essere teatrali o forzare i gesti.

5. Le segnalazioni per l'arresto del cronometro devono essere molto chiare.
   Gli arbitri **devono** arrestare il cronometro con un braccio alzato verticalmente, con il pugno chiuso per un fallo, con la mano aperta e dita unite per una violazione o con la segnalazione per un fallo tecnico, antisportivo o da espulsione o per una situazione di salto a due.

6. Tutte le segnalazioni dirette al segnapunti **devono** essere:

   a) Effettuate da una posizione variabile tra i sei (6) e gli otto (8) metri dal tavolo degli ufficiali di campo. Il cronometro è fermo, quindi non c'è bisogno di effettuare le segnalazioni in fretta.

   b) Effettuate all'altezza degli occhi e staccate dal corpo.

   c) Effettuate, nel caso di un fallo, con la sequenza che segue:
      1. Numero di maglia del giocatore.
      2. Tipo di fallo commesso.
      3. Numero dei tiri liberi o direzione del gioco.

Nota: La segnalazione di convalida o di annullamento di un canestro, **deve** essere effettuata **prima** di ogni altra segnalazione di cui sopra.

7. L'arbitro responsabile del gioco deve usare il conteggio visibile (figura n. 14 del regolamento tecnico) per controllare il marcamento sul giocatore pressato, l'esecuzione delle rimesse in gioco e dei tiri liberi, e la regola degli otto secondi.

La qualità delle segnalazioni può far risaltare l'immagine dell'arbitro, dimostrando a tutti che conosce bene il proprio mestiere e lo sa fare bene.

Questo darà inoltre fiducia all'arbitro stesso.

Figura 120

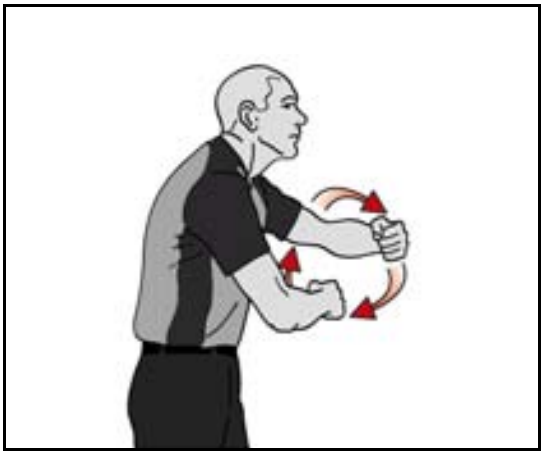


Figura 121

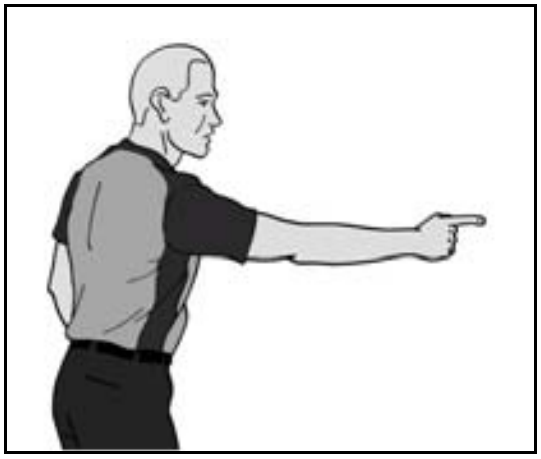


Figura 122

Figura 123

7.2 Violazioni

Tutte le volte che viene commessa una violazione, l'arbitro competente dovrà:

1. Fischiare una volta e contemporaneamente fermare il cronometro alzando il braccio teso verticalmente, tenendo il palmo aperto e le dita unite (figura 120).
2. Indicare chiaramente la natura della violazione (figura 121 – Passi). È inutile segnalare il tipo di violazione della palla che esce dal campo.
3. Indicare ancor più chiaramente la direzione dell'azione che seguirà, utilizzando lo stesso braccio (figura 122).
4. In tutti i casi l'arbitro che amministra deve consegnare la palla o effettuare un passaggio schiacciato al giocatore che eseguirà la rimessa in gioco (figura 123).
5. La sequenza dei segnali nei casi di violazione è:
    a) Arresto del cronometro.
    b) Tipo di violazione.
    c) Direzione del gioco.

Figura 124

Figura 125

7.3 Falli

Ogni volta che viene commesso un fallo, l'arbitro competente sull'azione **deve:**

1. Fischiare una volta e contemporaneamente fermare il cronometro alzando il braccio teso verticalmente e il pugno chiuso (figura 124).
2. Assicurarsi che il giocatore sappia che gli è stato fischiato un fallo indicandolo con un braccio teso, palmo in giù, all'altezza della vita. Nelle situazioni controverse, se tiri liberi dovranno essere assegnati, indicarne il numero.
3. **Correre** verso il tavolo degli ufficiali di campo e **arrestarsi** prendendo una posizione che permetta di stabilire un contatto visivo chiaro e diretto con il segnapunti, ad una distanza tra i sei (6) e gli otto (8) metri dal tavolo.
4. Effettuare tutte le segnalazioni rimanendo fermo. Deve segnalare chiaramente e lentamente il numero di maglia del giocatore che ha commesso il fallo. E' opportuno mantenere la segnalazione per qualche secondo, poiché è essenziale che il segnapunti registri sul referto il numero corretto.
5. Indicare la natura del fallo.
6. Terminare la procedura delle segnalazioni indicando il numero di tiri liberi o la direzione del gioco che seguirà e **correre** verso la posizione successiva.
7. Quando le segnalazioni sono terminate gli arbitri, di norma, si scambiano le posizioni sul campo.

7.4 Scambio delle posizioni dopo i falli

In circostanze normali, gli arbitri devono scambiarsi le posizioni sul campo dopo ogni fallo.

Tuttavia gli arbitri **non devono scambiarsi** le posizioni quando:

- L'arbitro guida fischia un fallo di un attaccante cioè, dopo aver segnalato il fallo al tavolo, egli diventerà il nuovo arbitro coda e l'arbitro coda diventerà il nuovo arbitro guida sulla linea di fondo opposta.
- L'arbitro coda fischia un fallo di un difensore cioè, dopo aver segnalato il fallo al tavolo, egli rimarrà arbitro coda e l'arbitro guida rimarrà nella posizione di arbitro guida sulla linea di fondo.

7.5 Fallo di un giocatore la cui squadra ha il controllo della palla

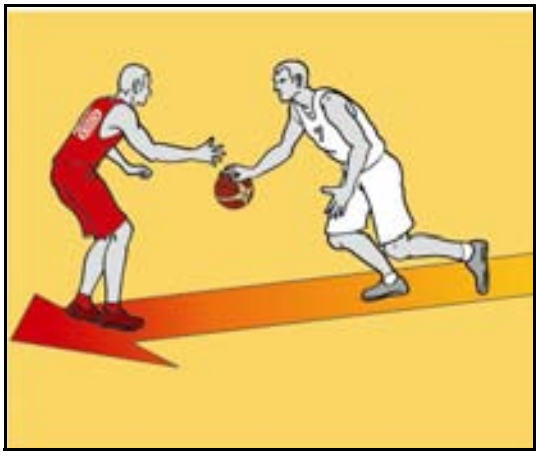


Figura 126

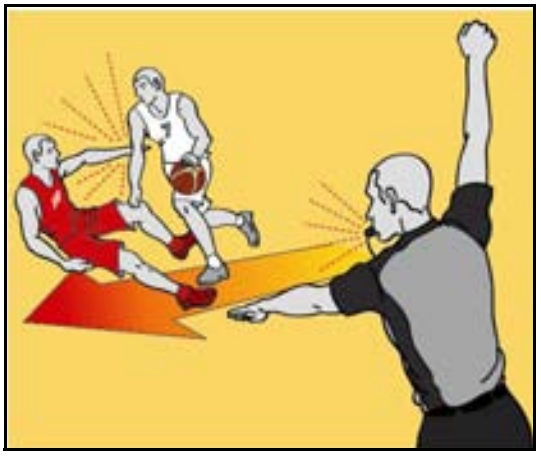


Figura 127:

Figura 128

L'attaccante in palleggio sfonda su un avversario che aveva già stabilito una posizione legale di difesa (figure 126 e 127).

L'arbitro responsabile della copertura della palla fischia e contemporaneamente alza il pugno per fermare il cronometro.

Immediatamente dopo la segnalazione per il fallo personale, l'arbitro dovrà effettuare la segnalazione di fallo commesso dalla squadra in controllo di palla, con pugno chiuso in direzione del canestro della squadra che ha commesso il fallo (figura 128).

Figura 129

Figura 130

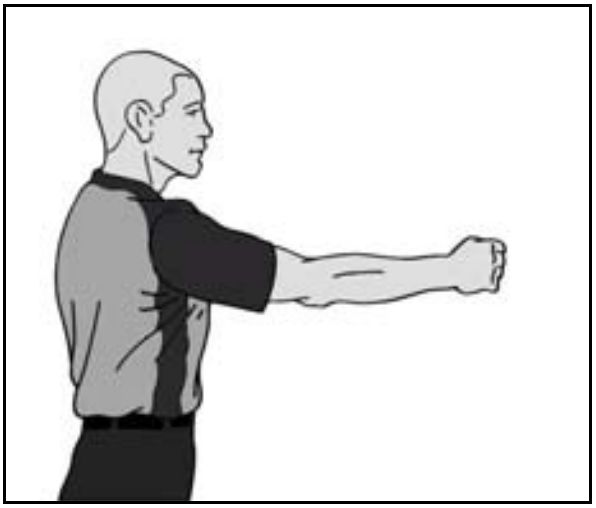


Figura 131

L'arbitro che ha fischiato il fallo **corre** verso una posizione libera da giocatori, ad una distanza tra i sei (6) e gli otto (8) metri dal tavolo degli ufficiali di campo, per segnalare il fallo.

Indica il numero di maglia del giocatore, in questo caso il 7 (figura 129), e poi effettua la segnalazione di sfondamento (figura 130).

La fine della sequenza è l'indicare la nuova direzione del gioco utilizzando la segnalazione per il fallo commesso dalla squadra in controllo di palla (figura 131).

Figura 132

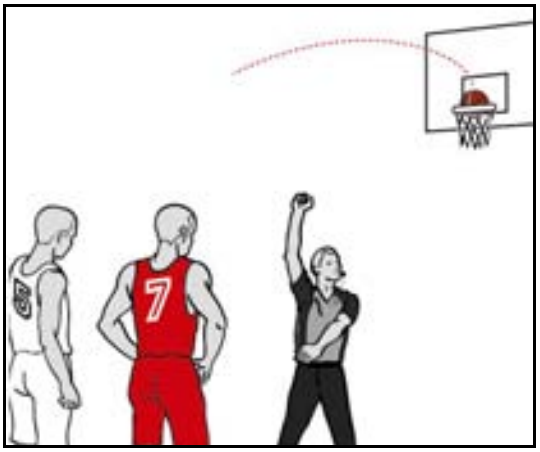


Figura 133

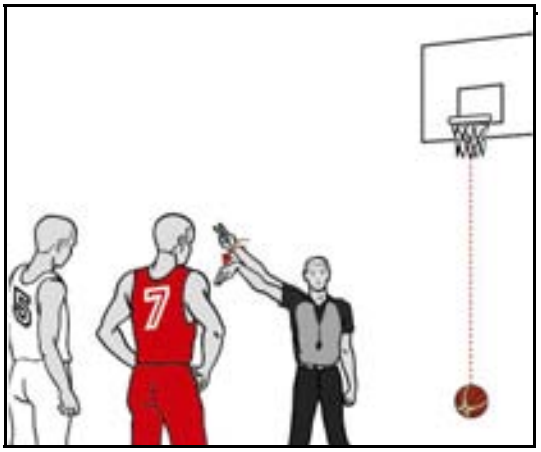


Figura 134

7.6 Fallo e realizzazione del canestro.

Un giocatore subisce fallo in atto di tiro e il canestro viene realizzato (figura 132).

L'arbitro guida ha fischiato il fallo e ha arrestato il cronometro (figura 133).

In seguito indica a tutti se il canestro è stato realizzato o meno e i punti assegnati. Questa segnalazione deve essere eseguita subito per evitare pressioni degli spettatori, degli allenatori o dei giocatori (figura 134).

Se l'arbitro che ha fischiato il fallo non è certo che la palla sia entrata nel canestro, deve accertarsene con il collega attraverso il modo convenuto nel colloquio pre-gara.

La decisione finale circa la convalida o meno del canestro spetta all'arbitro che ha fischiato il fallo.

Figura 135

Figura 136

Figura 137

Figura 138

L'arbitro corre verso una posizione libera da giocatori, ad una distanza tra i sei (6) e gli otto (8) metri dal tavolo degli ufficiali di campo, e **si ferma.**

Da questa posizione, conferma che è stato realizzato un canestro. Nella figura 135, l'arbitro segnala che devono essere assegnati due (2) punti alla squadra che ha tirato.

Successivamente, l'arbitro indica il numero di maglia del giocatore che ha commesso il fallo (figura 136) nonché la natura del fallo (trattenuta) (figura 137)

Per completare la procedura di segnalazione, l'arbitro indica che sarà assegnato un tiro libero (figura 138).

Figura 139

7.7 Doppio fallo

L'arbitro che fischia fa contemporaneamente la segnalazione di doppio fallo. (figura 139)

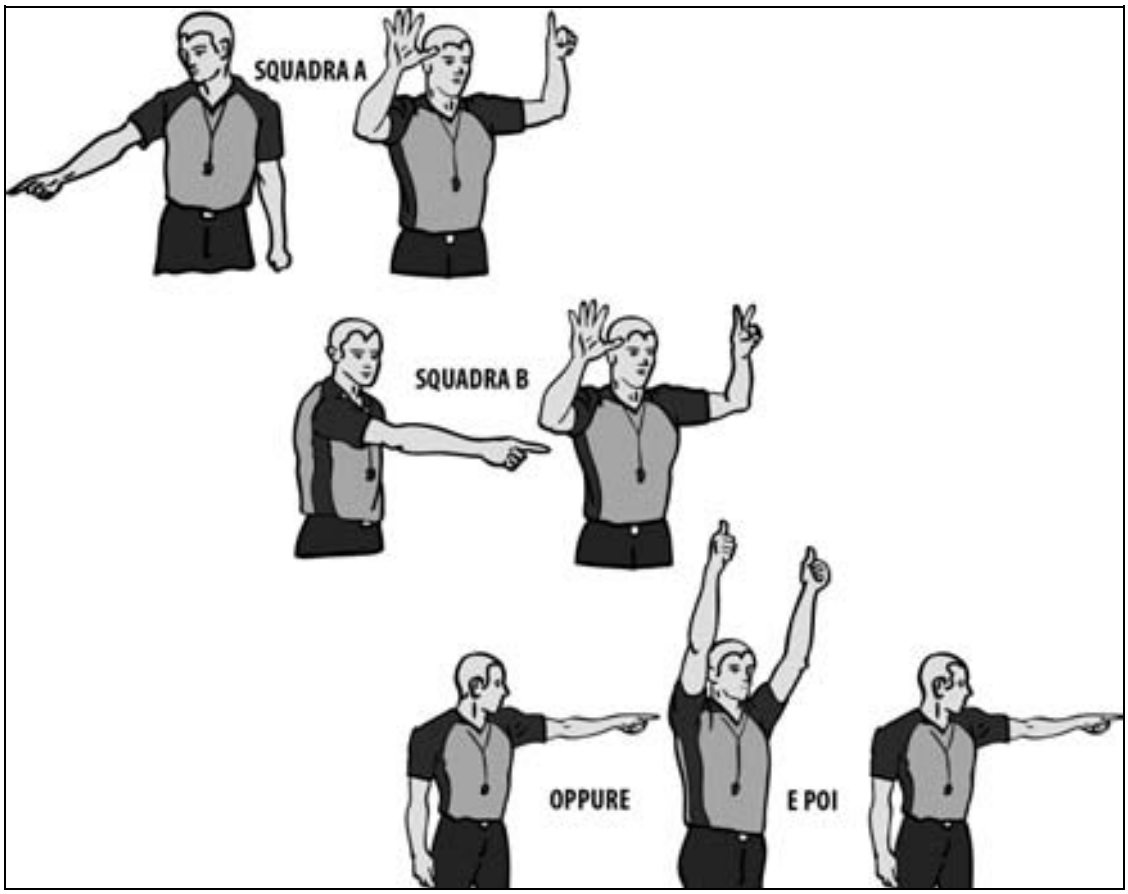


Figura 140

L'arbitro corre verso una posizione libera da giocatori, ad una distanza tra i sei (6) e gli otto (8) metri dal tavolo degli ufficiali di campo. Indica chiaramente la prima squadra indicando in direzione della panchina della squadra e poi indica il numero di maglia del giocatore (6).

In questa situazione è assolutamente necessario che il segnapunti registri a referto correttamente il numero del giocatore.

Indica, quindi, la panchina della seconda squadra e il numero di maglia del giocatore (7). Infine l'arbitro segnalerà che si è verificata una situazione di salto a due, ed indicherà la direzione di ripresa del gioco.

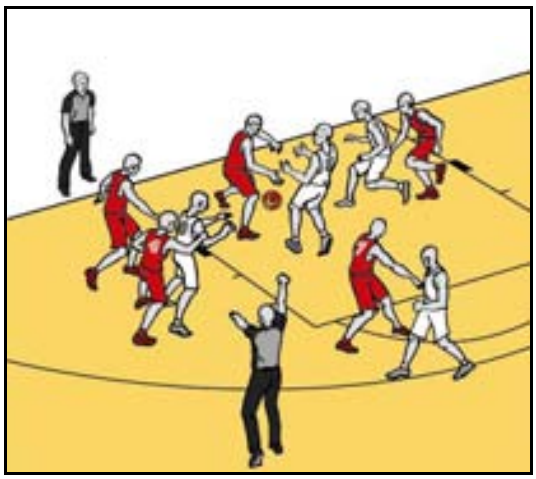


Figura 141

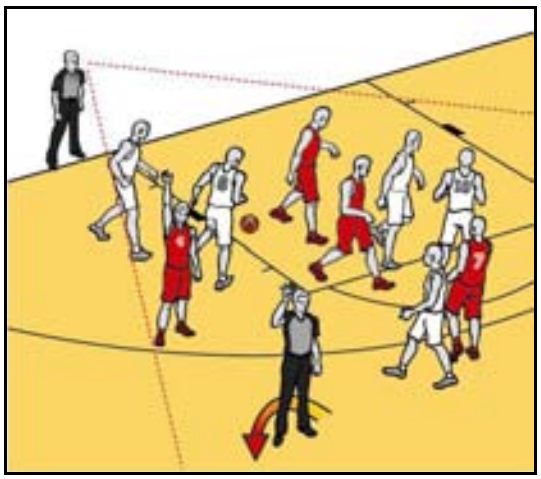


Figura 142

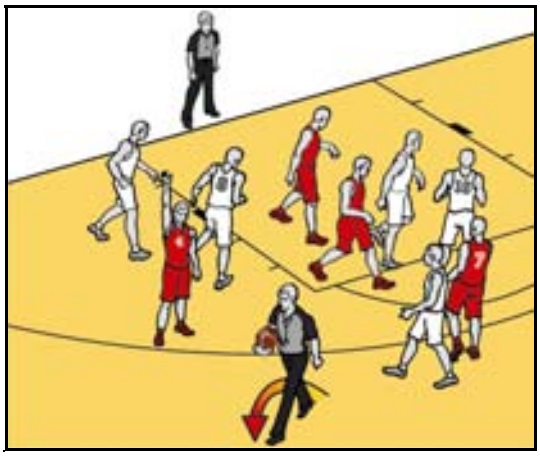


Figura 143

7.8 Posizione degli arbitri dopo un fallo

Un difensore commette un fallo su un avversario che sta passando la palla.
L'arbitro coda fischia e segnala il fallo con un braccio alzato verticalmente e pugno chiuso (figura 141).

L'arbitro guida (che non ha fischiato il fallo) deve mantenere la sua posizione momentaneamente e concentrare la sua attenzione sui giocatori in campo.

In quel momento egli è il solo arbitro che controlla i giocatori poiché l'arbitro che ha fischiato il fallo lo starà segnalando al segnapunti (figura 142).

Gli arbitri non devono scambiarsi le posizioni (figura 143).

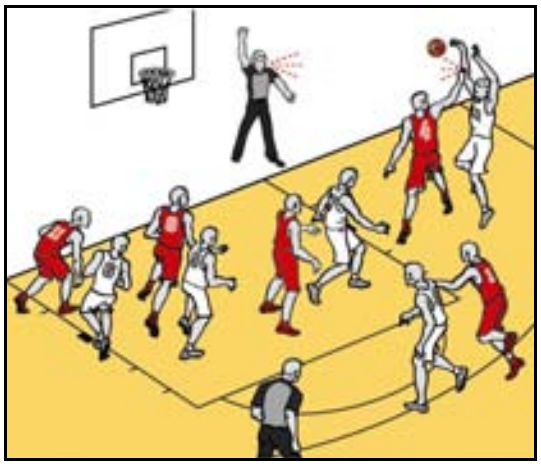


Figura 144

Figura 145

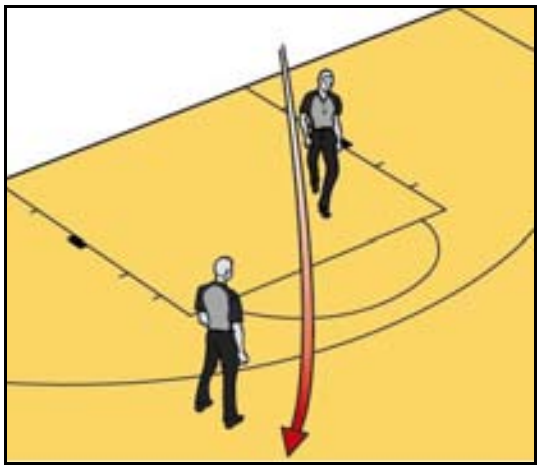


Figura 146

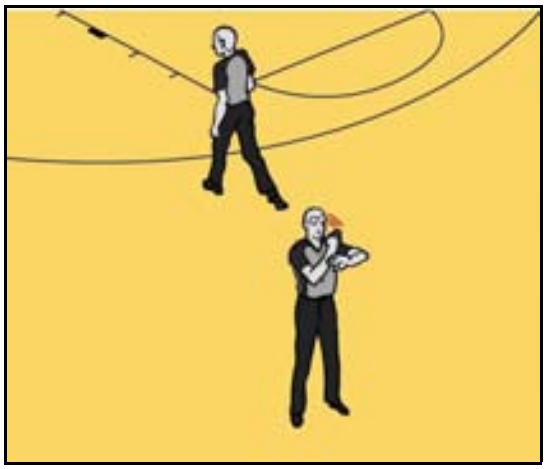


Figura 147

Viene commesso un fallo da un difensore su un avversario in atto di tiro. Il canestro non viene realizzato (figura 144 e 145).

L'arbitro guida che è responsabile della copertura della palla fischia il fallo della difesa.

L'arbitro coda (che non ha fischiato il fallo) deve mantenere momentaneamente la sua posizione e concentrare la sua attenzione sui giocatori in campo (figura 145 e 146).

Non appena il collega ha cominciato la segnalazione al tavolo, l'arbitro coda si muove portandosi verso il punto in cui il gioco dovrà riprendere, in questo caso la linea di tiro libero, tenendo gli occhi sui giocatori (figura 147). L'arbitro guida diventerà il nuovo arbitro coda.

Il nuovo arbitro guida è responsabile dell'amministrazione di tutti i tiri liberi.

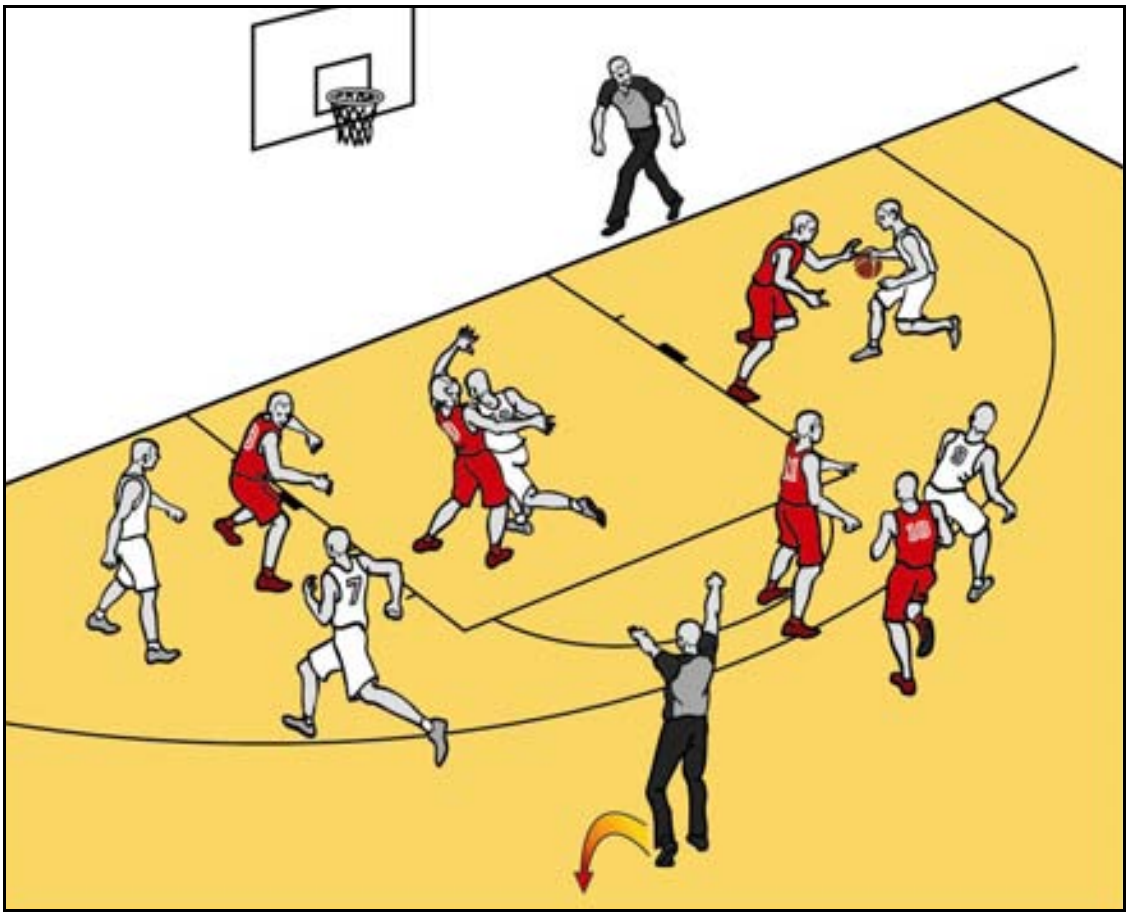


Figura 148

Si verifica un fallo commesso da un giocatore la cui squadra controlla la palla, fallo che avviene lontano dalla palla figura 148.

L'arbitro coda, che ha la responsabilità su questa azione, fischia il fallo dell'attaccante e lo segnala al tavolo.

L'arbitro guida rimane momentaneamente fermo e osserva i giocatori. Dopo che il collega avrà terminato la segnalazione al tavolo, si scambieranno le posizioni.

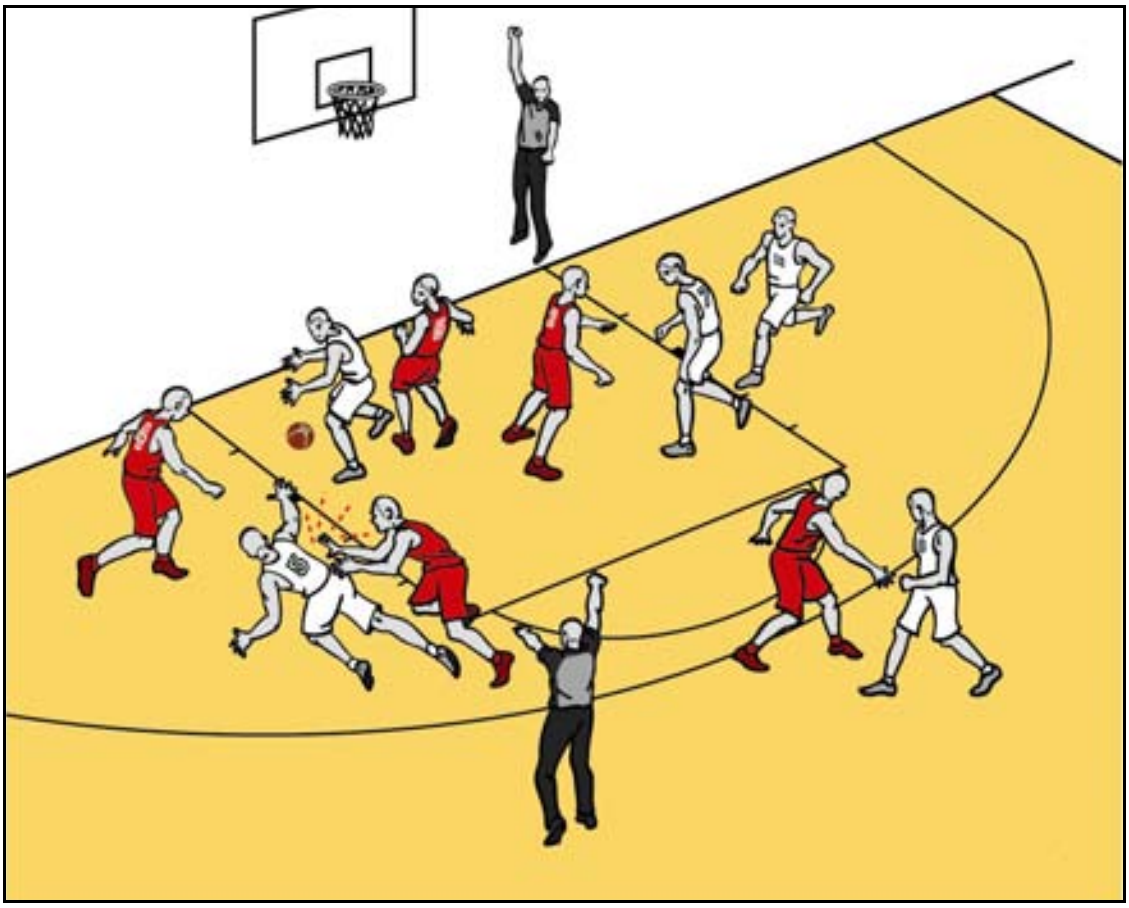


Figura 149

7.9 I due arbitri fischiano simultaneamente.

Può capitare che i due arbitri fischino approssimativamente nello stesso tempo (doppio fischio). Tutte le volte che ciò avviene, i due arbitri dovranno immediatamente stabilire un contatto visivo reciproco per verificare la decisione. E' essenziale, quindi, una stretta collaborazione tra i due.

Nel caso in esame entrambi fischiano un fallo della difesa figura 149.

L'arbitro più vicino, o quello verso il quale si è diretta l'azione, assume la responsabilità della situazione per evitare decisioni contrastanti.

Poiché questo fallo è stato commesso vicino all'arbitro coda, sarà lui a segnalare il fallo.

L'arbitro guida osserverà attentamente tutti i giocatori in campo mentre l'arbitro coda segnala il fallo al tavolo degli ufficiali di campo.

Gli arbitri non si scambieranno le posizioni.

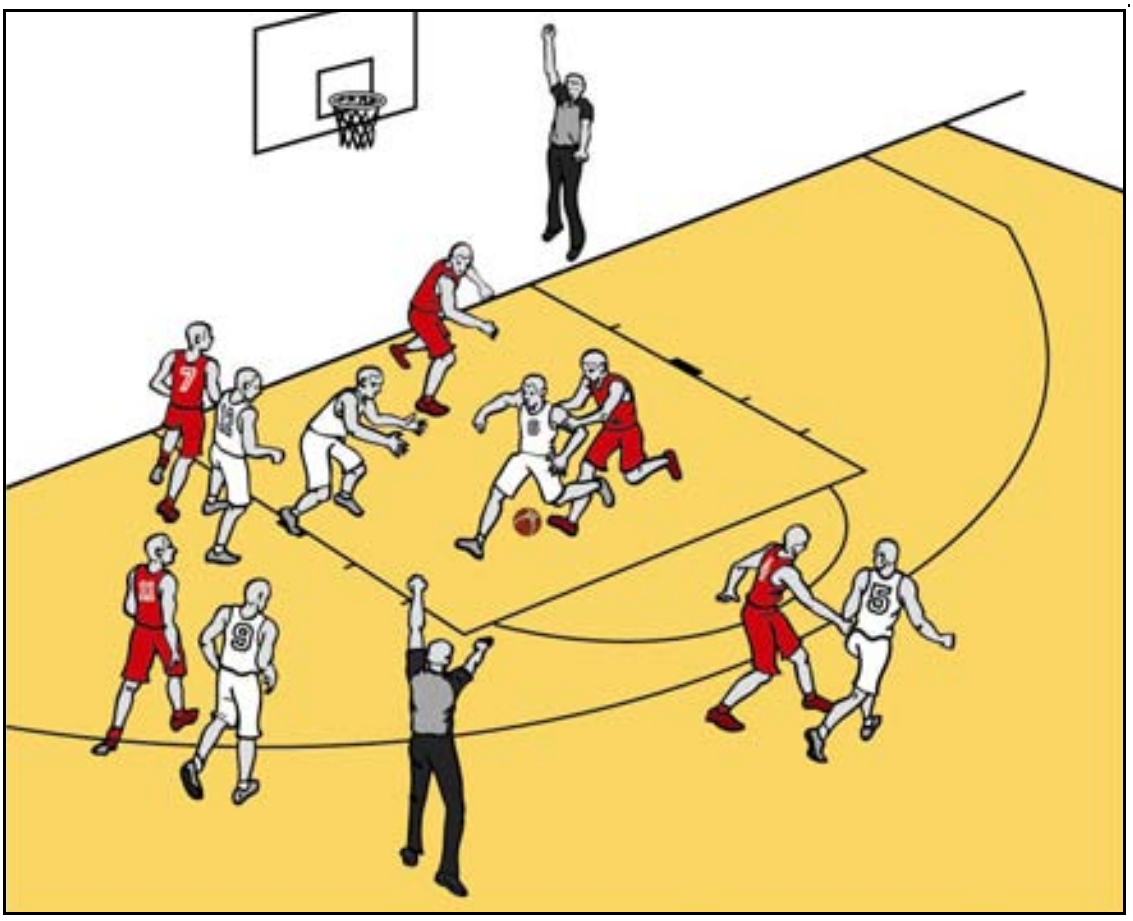


Figura 150

I due arbitri fischiano un fallo della difesa più o meno simultaneamente. Non è subito evidente chi dei due arbitri è più vicino all'azione figura 150.

È l'arbitro verso il quale si dirige l'azione che deve prendere una decisione a meno che l'altro arbitro abbia rilevato un altro fallo o una violazione precedente al doppio fischio.

In questo caso, l'arbitro coda si assumerà la responsabilità di segnalare il fallo.

Ancora una volta è essenziale il contatto visivo tra i due arbitri. Una buona collaborazione è una delle qualità che ogni arbitro deve sforzarsi di curare, specialmente quando si verificano dei doppi fischi sulla stessa azione.

Di nuovo l'arbitro guida controlla i giocatori quando il collega ha iniziato la procedura di segnalazione al tavolo.

Gli arbitri non si scambieranno le posizioni.

8. SITUAZIONI DI TIRO LIBERO

Figura 151

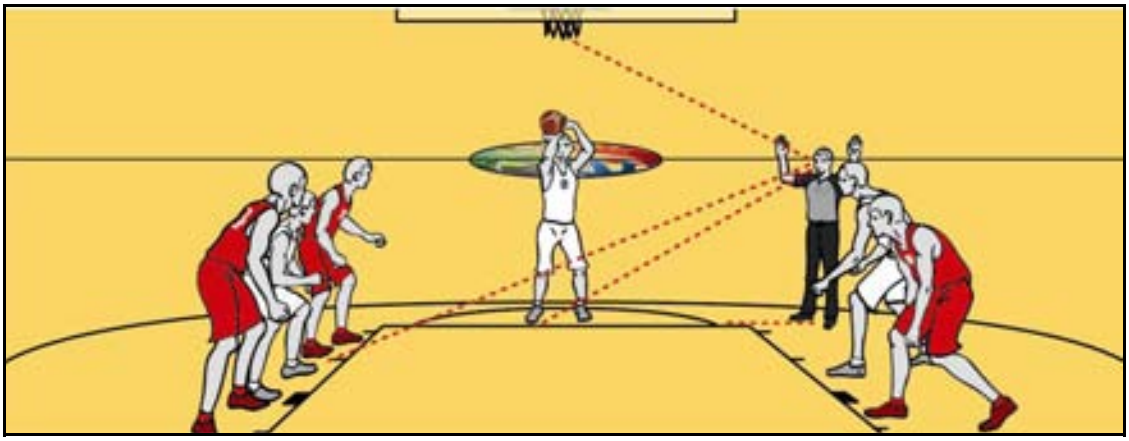


Figura 152

8.1 L'arbitro coda

Un fallo è stato fischiato e la sanzione relativa sono dei tiri liberi.

Il **nuovo arbitro coda** si porta nel punto dove la linea del tiro libero prolungata interseca la linea dei tre punti, alla sinistra del giocatore che effettua i tiri liberi.
Una volta che l'arbitro guida ha terminato di segnalare ai giocatori il numero di tiri liberi da effettuare, egli diventerà il nuovo arbitro coda e segnalerà il numero di tiri liberi sollevando il braccio o le braccia (figura 152).

E' responsabile di:
1. Osservare il tiratore.
2. Osservare i giocatori collocati lungo il lato **opposto** dell'area dei tre secondi.
3. Contare i cinque (5) secondi.
4. Osservare la traiettoria della palla e la palla quando è a contatto dell'anello.
5. Confermare se il tiro libero viene realizzato.

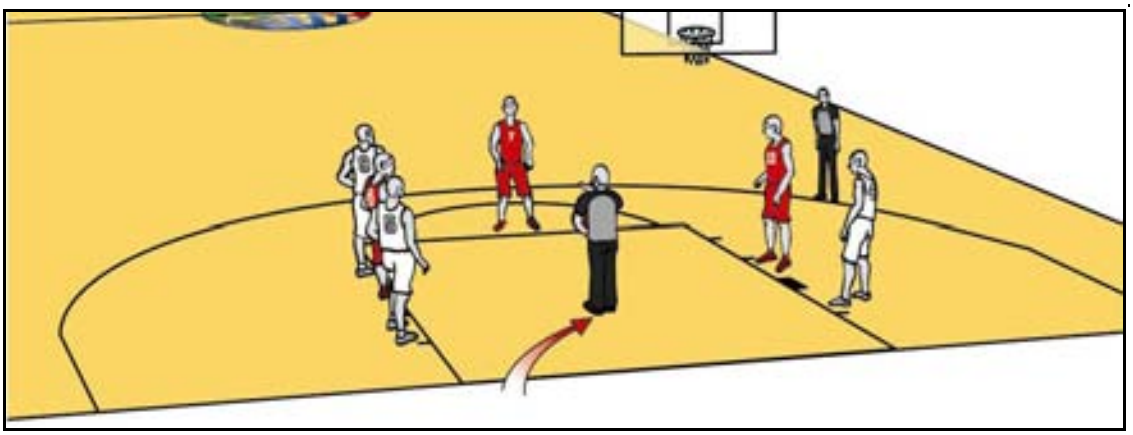


Figura 153

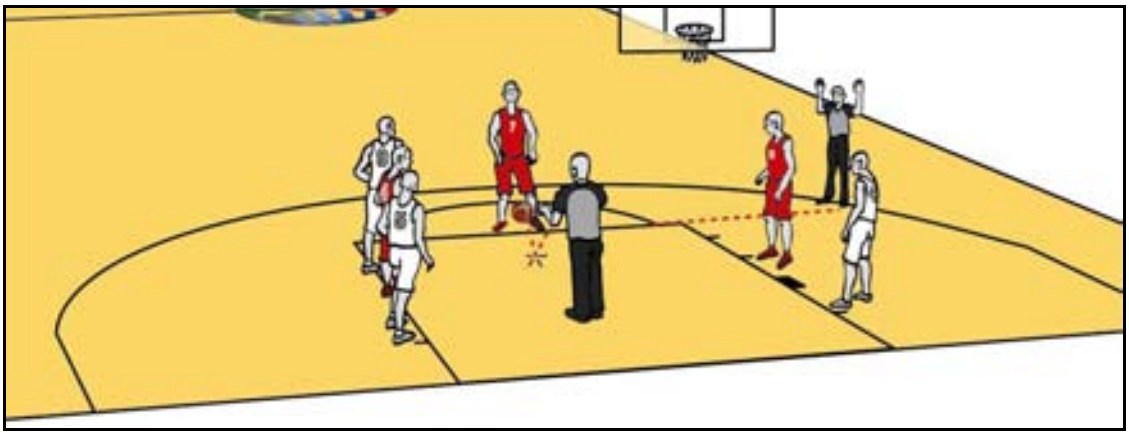


Figura 154

8.2 L'arbitro guida

L'arbitro guida **prende posizione** sotto il canestro con la palla tra le mani e amministra tutti i tiri liberi da quella posizione.

Quando i giocatori sono allineati correttamente, l'arbitro guida entra nell'area dei tre secondi e segnala ai giocatori il numero di tiri liberi da effettuare (figura 153). Poi guarda verso il tavolo degli ufficiali di campo, dopodichè effettua un passaggio battuto a terra verso il tiratore (figura 154). Ha la responsabilità del recupero della palla dopo ogni tiro libero.
Dopo ogni tiro libero, prende posizione lontano dal canestro con i piedi a cavallo del prolungamento della linea dell'area dei tre secondi e dietro la linea di fondo, tenendo giù le braccia.
Dopo che la palla avrà lasciato le mani del tiratore per l'ultimo o unico tiro libero, si sposterà di un passo **a destra** al fine di ottenere una miglior visione dei giocatori a rimbalzo.

E' responsabile di:
1. Osservare i giocatori sul lato opposto dell'area dei tre secondi.
2. Controllare eventuali situazioni di contatto e possibili violazioni dei giocatori che entrano nell'area dei tre secondi prima che la palla abbia lasciato le mani del tiratore.

Nota: Una volta che la palla è a disposizione del tiratore per il primo o unico tiro libero, non è più possibile concedere sostituzioni o sospensioni, a meno che l'ultimo tiro libero non sia realizzato oppure seguito dal possesso di palla per una rimessa dal punto centrale della linea opposta al tavolo.

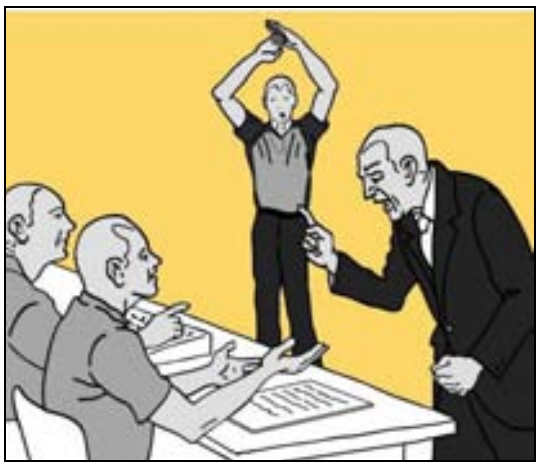


Figura 155

Figura 156

Figura 157

8.3 Tiri liberi senza giocatori a rimbalzo

Per tutti i falli tecnici (figura 155), antisportivi o da espulsione, la sanzione è due (2) tiri liberi e possesso di palla per una rimessa in gioco dalla linea laterale all'altezza del punto centrale, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.

Poiché non vi è possibilità di rimbalzo dopo l'esecuzione dei tiri liberi, i giocatori non devono allinearsi lungo l'area dei tre secondi (figura 156).

L'arbitro che non ha fischiato il fallo è responsabile della amministrazione dei tiri liberi.

L’arbitro che ha fischiato il fallo si porta all'altezza della linea centrale, lungo la linea laterale opposta al tavolo degli ufficiali di campo, pronto per far eseguire la rimessa in gioco subito dopo i tiri liberi. II giocatore incaricato della rimessa deve avere i piedi a cavallo della linea centrale prolungata ed è autorizzato a passare la palla ad un compagno di squadra in qualsiasi punto del campo di gioco (figura 157).

9. MINUTI DI SOSPENSIONE E SOSTITUZIONE

Quando una delle due squadre richiede una sospensione, il **segnapunti (il cronometrista se è stato realizzato un canestro contro la squadra che ha richiesto la sospensione), lo comunicherà agli arbitri con il proprio segnale acustico non appena la palla sarà morta ed il cronometro fermo e, se un arbitro sta segnalando, non appena ha terminato di comunicare con il tavolo.**

L'arbitro più vicino al tavolo fischierà e farà l'apposita segnalazione di sospensione.

Gli arbitri si porteranno nelle rispettive posizioni (figura 159) per controllare i giocatori, i sostituiti e gli allenatori delle due squadre ed avere un contatto visivo con il tavolo degli ufficiali di campo. Quando sono trascorsi 50 secondi della sospensione, il cronometrista attiverà il proprio segnale acustico ed il primo arbitro fischierà per far ritornare immediatamente le squadre in campo e riprendere il gioco. I giocatori non possono rientrare in campo prima di queste segnalazioni.

Se si tratta dell'ultimo minuto di sospensione a disposizione di una squadra per quella metà gara, il primo arbitro deve, al termine dello stesso, informare l'allenatore che ha esaurito i minuti di sospensione.

Figura 158

Figura 159

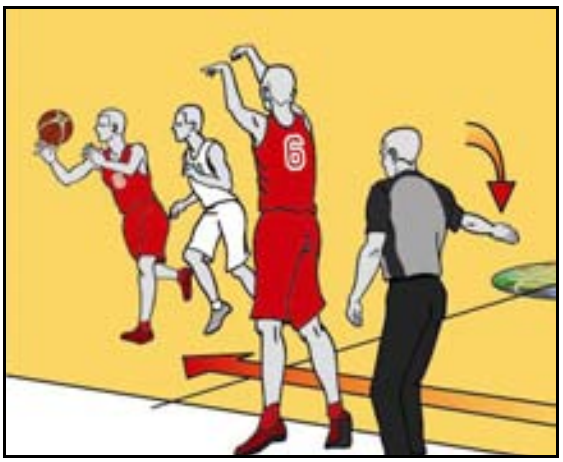


Figura 160

9.1 Amministrazione del minuto di sospensione

L'arbitro coda fischia per l'uscita della palla fuori campo dalla linea laterale sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo (figura 158).

L'arbitro guida è più vicino al tavolo degli ufficiali di campo ed è, quindi, quello che amministrerà la sospensione.

Entrambi gli arbitri prendono posizione come nel pre-gara sul lato opposto al tavolo per osservare le squadre e gli ufficiali di campo (figura 159).

Al termine della sospensione, gli arbitri devono tornare nelle posizioni precedenti.

Ancora una volta, è necessaria una stretta cooperazione tra i due arbitri.

Quando tutti sono pronti, la palla è consegnata al giocatore incaricato di effettuare la rimessa. L'arbitro che amministra la rimessa effettua la segnalazione di “via al cronometro" nel momento in cui la palla tocca un giocatore in campo (figura 160).

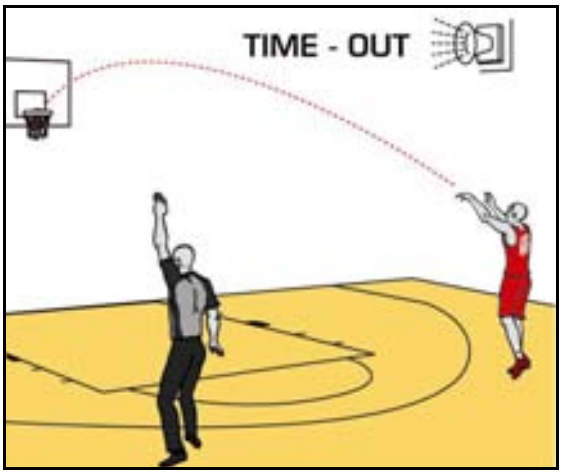


Figura 161

Figura 162

9.2 Minuto di sospensione dopo la realizzazione di: canestro su azione, ultimo o unico tiro libero

Un minuto di sospensione può essere accordato ad un allenatore se, dopo la sua richiesta, la squadra avversaria realizza un canestro su azione o ultimo o unico tiro libero a patto che la richiesta sia fatta prima che la palla sia a disposizione di un giocatore per la rimessa. (figura 161)

Il cronometrista ferma il cronometro e il segnapunti segnala agli arbitri che è stato richiesto un minuto di sospensione.

L'arbitro coda fischia ed effettua la segnalazione per la sospensione. Si porta nella posizione a sinistra (avendo di fronte il tavolo) per osservare gli ufficiali di campo e la squadra che ha di fronte.

Entrambi gli arbitri prendono posizione come nel pre-gara sul lato opposto al tavolo per osservare le squadre e gli ufficiali di campo (figura 159).

Quando tutti i giocatori saranno ritornati in campo e dopo che gli arbitri avranno stabilito un contatto visivo, il nuovo arbitro coda consegnerà la palla al giocatore che eseguirà la rimessa in gioco dalla linea di fondo (figura 162).

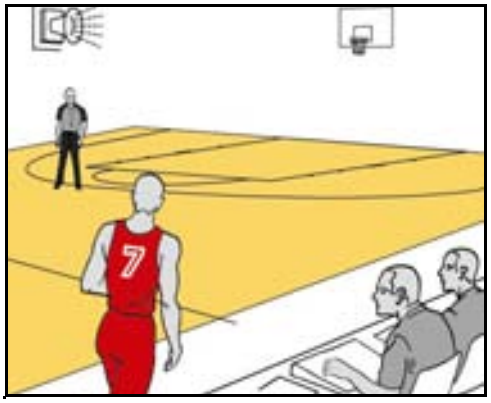


Figura 163

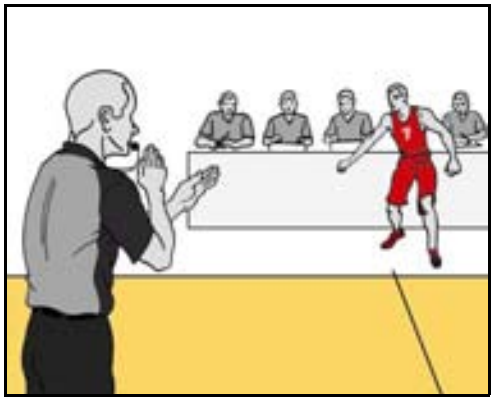


Figura 164

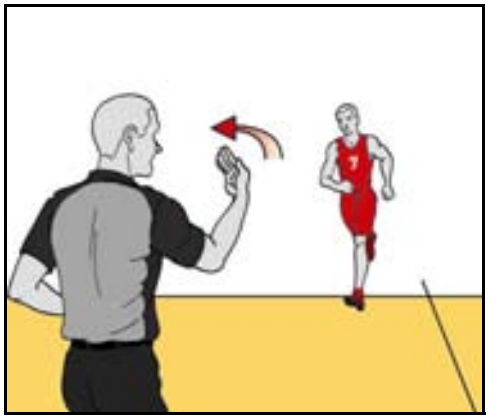


Figura 165

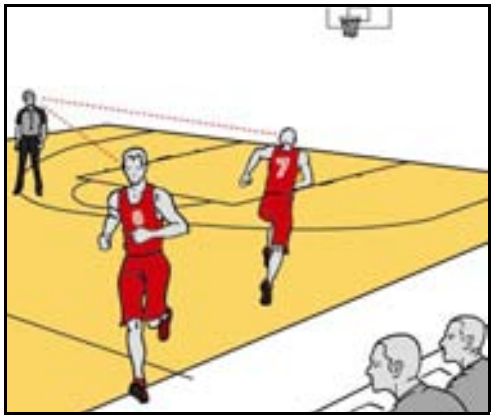


Figura 166

9.3 Amministrazione della sostituzione

Quando viene richiesta una sostituzione e l'opportunità si presenta, il segnapunti la segnala agli arbitri. L'arbitro più vicino al tavolo accetta la richiesta fischiando, effettuando la segnalazione per la sostituzione (figura 164) invitando il nuovo giocatore (o giocatori) di entrare in campo. Un semplice gesto della mano è sufficiente (figura 165) poiché è importante non ritardare la ripresa del gioco.

E' una responsabilità dell'allenatore assicurarsi che vi siano cinque giocatori in campo dopo la sostituzione e **non** dell'arbitro.

I giocatori che lasciano il terreno di gioco non devono presentarsi dal segnapunti e possono andare direttamente alla panchina della propria squadra (figura 166).

Gli arbitri non devono mai dimenticare lo spirito del gioco facendolo riprendere il più rapidamente possibile.
Il gioco deve mantenere la sua velocità e quindi:

- In nessuna circostanza si dovrebbero avere ritardi a causa di spostamenti scarsi ed errati da parte degli arbitri sul campo, specialmente dopo che il cronometro è stato fermato e la palla è morta
- In nessuna circostanza si dovrebbe avere una situazione in cui i giocatori sono pronti a riprendere il gioco (rimesse in gioco, tiri liberi) e gli arbitri non si trovino ancora nelle posizioni richieste.
- In tutte le situazioni in cui il cronometro è fermo e la palla è morta, se gli arbitri si devono spostare, lo devono fare velocemente.

10. FINE DEL TEMPO DI GIOCO DELLA GARA

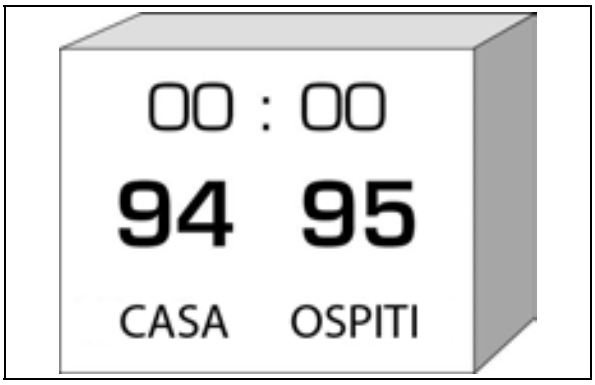


Figura 167

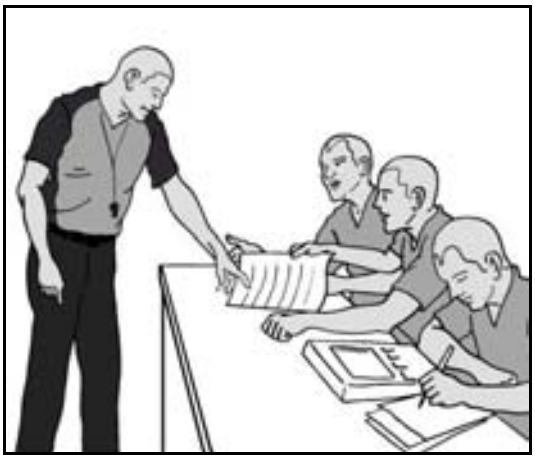


Figura 168

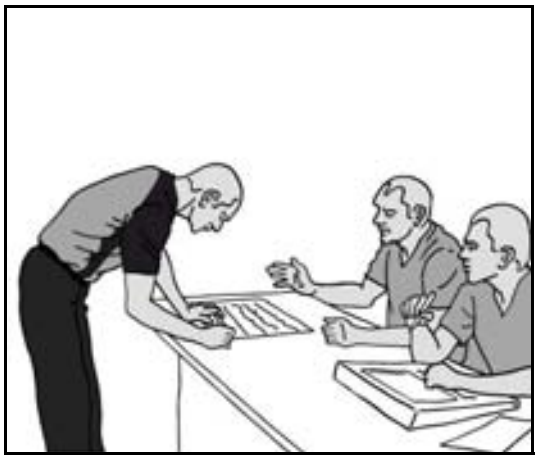


Figura 169

10.1 Controllo del referto di gara

Quando suona il segnale di fine del tempo di gioco, i due arbitri vanno al tavolo, salvo che circostanze particolari non facciano decidere altrimenti.

Dopo aver completato il referto, il segnapunti lo farà firmare dal cronometrista e dall'addetto all'apparecchio dei 24 secondi.

Dopo aver apposto anche la propria firma, il segnapunti lo consegnerà al primo arbitro per le verifiche del caso.

Una volta controllata la sua esattezza verrà firmato prima dal secondo arbitro e poi dal primo arbitro.

L'approvazione del referto di gara da parte dei due arbitri mette fine all’amministrazione ed al controllo della gara.

Figura 170

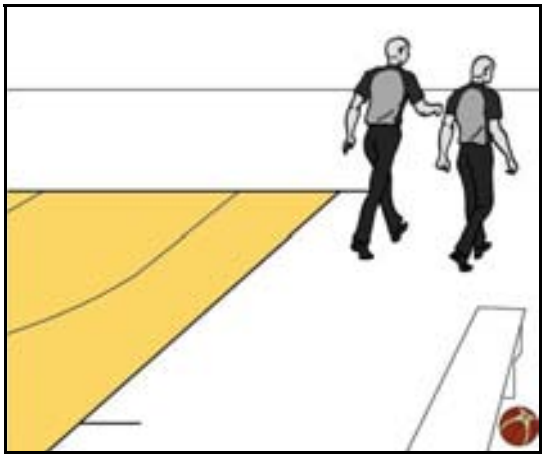


Figura 171

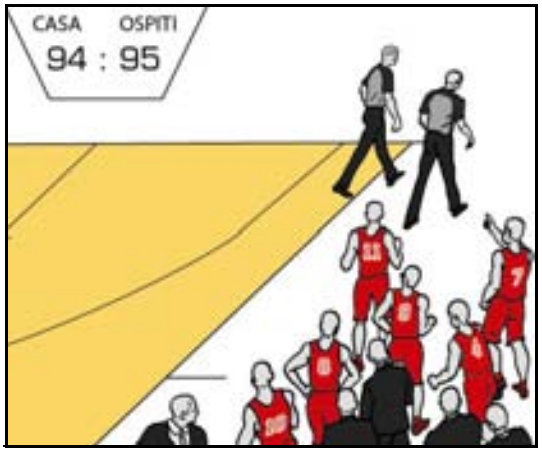


Figura 172

Figura 173

È buona usanza ringraziare anche, per il loro lavoro, gli ufficiali di campo ed il commissario, se presente, anch'essi facenti parte della squadra. Si è soliti quindi stringersi la mano.

I due arbitri lasciano il terreno di gioco insieme dopo che entrambe le squadre sono rientrate negli spogliatoi.

Se alla fine del tempo di gioco il punteggio presenta solo un piccolo scarto, qualora la situazione ambientale non consenta di svolgere tranquillamente il controllo e la chiusura del referto in campo, sarà certamente più prudente controllare e firmare il referto nello spogliatoio degli arbitri.

In queste circostanze è importante che i due arbitri, alla fine della gara, si riuniscano cercando di lasciare insieme il campo e quindi raggiungere direttamente il proprio spogliatoio.

Se è necessario è meglio evitare ogni discussione con gli allenatori, i giocatori, e spettatori. Gli arbitri devono essere, in tutti i casi cortesi e civili.

Avete lavorato duro. Avete fatto del vostro meglio insieme:

"Io non ero il primo arbitro;
Tu non eri il secondo arbitro;
Noi formavamo una squadra."

11. RIEPILOGO DELLE OSSERVAZIONI

Un colloquio pre-gara è assolutamente necessario

1. Conoscere le zone di competenza in campo ed evitare le situazioni in cui i due arbitri osservano contemporaneamente solo la palla e i giocatori intorno ad essa.

2. Arbitrare l'azione lontano dalla palla quando è vostra responsabilità primaria.

3. Nel caso di fischi simultanei, stabilire un contatto visivo con il compagno prima di segnalare.

   Ricordarsi: L'arbitro più vicino all'azione o verso cui l'azione si dirige ha la responsabilità primaria.

4. Aiutare, se necessario, nei casi di palla fuori campo, ma fatelo solo se richiesto dal vostro compagno. Abituatevi a stabilire sempre un contatto visivo.

5. Cercare di sapere sempre non solo dove si trovano la palla ed i giocatori, ma anche il collega.

6. In caso di contropiede, soprattutto quando gli attaccanti sono in soprannumero rispetto ai difensori, lasciare che sia l'arbitro più vicino a decidere se fischiare o meno. Evitare di fischiare quando si è a dieci (10) metri o più dall'azione.

7. **Fischiare un fallo quando ha effetto diretto sull'azione.** Non tenere conto dei contatti accidentali. Rilevare le azioni veramente fallose.

8. Un eccessivo uso delle mani **deve** essere penalizzato. Un semplice contatto non è un fallo in sé, ma ogni ostruzione al movimento di un giocatore che cerca una nuova posizione è un fallo.

9. **Stabilire un metro nella parte iniziale dell'incontro.** Sarà più facile controllare la gara. Il gioco sporco o eccessivamente aggressivo dovrà essere penalizzato sempre. I giocatori si adatteranno al modo in cui li lascerete giocare.

10. Essere attenti nelle situazioni di rimbalzo. Se un giocatore, da una posizione sfavorevole, ottiene un vantaggio illegale è fallo. **Un contatto accidentale e senza effetti diretti sull'azione, deve essere ignorato.**

11. Muoversi quando l'azione si avvicina e cercare di mantenere la miglior posizione e il miglior angolo di visuale possibile tra i difensori e gli attaccanti. Essere davanti all'azione quando si fischia.

12. Sapere dove si trova la palla quando si fischiano i tre secondi **ed essere certi di aver contato fino a tre dopo aver visto l'attaccante** nell'area dei tre secondi.

13. **Non arrestare il gioco solo per dare un richiamo ad un giocatore o ad un allenatore** per il loro comportamento. Se è necessario un richiamo, farlo quando il cronometro è fermo e la palla è morta. **Se è necessario interrompere il gioco,** si dovrà fischiare **un fallo tecnico.**

14. Non permettere agli allenatori di diventare un polo d'attrazione per il loro comportamento teatrale o lamenti continui. Questo modo di fare non dovrà essere tollerato. Gli arbitri

dovranno interromperlo al primo caso. Non aver paura di fischiare un fallo tecnico contro un allenatore che tenta di intimidire o infastidire gli arbitri.

15. Quando si segnala un fallo al tavolo ed è esposto l'indicatore dei falli di squadra, consultare il segnapunti per essere certi se si tratta del quarto o del quinto fallo, prima di indicare la sanzione.

16. Eseguire le segnalazioni lentamente e chiaramente all'indirizzo del segnapunti soprattutto quando si indica il numero di maglia di un giocatore.

17. Cercare di lavorare in armonia con il collega. I due arbitri formano una squadra. Fare il possibile per cooperare. **Stabilire un contatto visivo col collega prima di consegnare la palla ad un giocatore che effettua una rimessa.**

18. Raggiungere assieme al collega il campo di gioco e fare tutto il possibile per uscire dal campo insieme.

19. **Non stare mai fermi. Aggiustare la posizione quando la palla è in movimento. Anche l'arbitro è un atleta.**

12. CONCLUSIONE

Gli arbitri hanno l'incarico di assicurare che l'incontro si svolga nel quadro e nei principi stabiliti dal Regolamento Tecnico. Devono prendere decisioni istantanee.

Inevitabilmente, ogni decisione presa rapidamente può, alle volte, mancare di razionalità e in qualche caso essere errata.

"Nessun arbitro è perfetto". Non ci sarà mai una gara in cui l'arbitro possa dire, dopo una riflessione, "non ho commesso errori". L'attività umana richiede dei giudizi umani.

La pallacanestro è un gioco estremamente competitivo. E' un gioco carico di emozioni, dove gli umori e le frizioni possono essere molto intensi soprattutto quando la differenza di punteggio è minima. Gli arbitri **devono** sempre mantenere il controllo del gioco. E' necessario, quindi, che essi siano fermi, risoluti e inamovibili.

Devono avere anche una certa "conoscenza" dei giocatori e degli allenatori e sapere cosa li fa infuriare e che cosa li fa agire in un certo modo. Comunque nessun arbitro potrà portare a termine un incontro eccellente senza una ragionevole cooperazione dei giocatori e degli allenatori

Devono "sentire" il gioco, avere una visione degli scopi e degli obiettivi dei giocatori delle scelte tattiche degli allenatori come pure una comprensione delle tensioni e delle pressioni che subiscono. Gli arbitri devono comprendere le frustrazioni che patiscono giocatori ed allenatori. I giocatori, gli allenatori e gli arbitri dipendono gli uni dagli altri, non sono membri di fazioni separate.

La concentrazione è indispensabile per gli arbitri. In genere si impara nel modo più sgradevole. Mentre il giocatore ha la possibilità di ridurre la sua concentrazione quando non è direttamente interessato alla palla, l'arbitro non può mai rilassarsi, fatta eccezione per i minuti di sospensione e le sostituzioni. La concentrazione diminuisce verso la fine della gara a causa del sopraggiungere della fatica.

Diventa importante una efficiente preparazione fisica e psicologica. Non si anticipa ciò che potrebbe succedere, ma ci si prepara alle eventualità più probabili, cioè più semplicemente, il cercare sempre la miglior posizione per seguire l'azione.

Arbitrare è essere al punto giusto al momento giusto per prendere la giusta decisione. La posizione è un fattore determinante.

C'è una grossa relazione tra posizione dell'arbitro ed esattezza delle sue decisioni.

L'arbitraggio non è compito facile. I giocatori sono alti e rapidi e la velocità del gioco è elevata. E' difficile controllare o anche vedere tutto ciò che succede. I buoni arbitri curano di seguire l'azione lontano dalla palla, ma purtroppo, così come per tutti, c'è troppa tendenza a concentrarsi sull'azione di tiro spettacolare.

La più grande virtù dell'arbitro è la coerenza. È importante cercare di valutare la stessa azione sempre nello stesso modo senza tenere conto dello stato della gara o di altri fattori.

I migliori arbitri hanno autorevolezza, stabiliscono un rapporto con giocatori e allenatori, la capacità di mantenere una presenza calma e ferma nelle situazioni più difficili, una conoscenza profonda del gioco e una acuta capacità di osservazione. Sono intelligenti e sempre in eccellente condizione fisica.

La pallacanestro è un gioco di passione, di coinvolgimento e di responsabilità che richiede agli arbitri di avere un **'feeling' con la gara.**

Quando sarete diventati arbitri veri, non vedrete mai più questo gioco come un semplice spettatore.

Nondimeno la pallacanestro resta un gioco che dovrebbe essere godibile a tutti.

Anche un arbitro può sorridere!