

# Mi fido? Non mi fido!

**Arbitrare è un lavoro di squadra**, le competenze sono segnate da linee sottilissime, immaginarie! La responsabilità di quanto avviene sul campo di gioco è condivisa, ma che siate due o tre arbitri è fondamentale che vi fidiate di chi è in campo con voi. Se ogni arbitro coprisse diligentemente la propria area di competenza, almeno in triplo, non dovrebbe sfuggire praticamente nulla. Attenzione: il termine più importante della frase di prima è *diligentemente*! Come sempre tra la teoria e la pratica c'è un enorme differenza; la palla è un magnete che catalizza l'attenzione di tutti e anche l'arbitro più preparato e concentrato ogni tanto "butta un'occhiata" verso la palla, anche solo per sapere dov'è. Ed è proprio in quell'attimo che si compiono danni irrimediabili: parte un fischio, si fa un gesto, accade qualcosa nella propria area di competenza che tutti vedono tranne chi ci dovrebbe guardare!

Statisticamente **l'incidenza dei fischi inutili** è decisamente maggiore dei fischi mancati. In altri termini: è quasi impossibile che sfugga un fallo da espulsione; può capitare che un fallo antisportivo sia fischiato normale e viceversa, ma sostanzialmente i grossi contatti sfuggono raramente; quello che invece si fa fatica a limare è la percentuale dei fischi evitabili, in gergo "air call " o "fantasy call"! Troppo spesso vediamo sanzionati contatti che non interrompono la fluidità del movimento di chi li subisce e non creano un chiaro vantaggio per chi li provoca! Se ci fate caso questi fischi arrivano spesso da lontano, magari sotto i piedi di un compagno decisamente ben posizionato che sta leggendo tutta la giocata. Oppure da oltre l'arco dei tre punti nel cuore dell'area o viceversa da oltre la linea di fondo verso le zone limitrofe all'arco.

Troppo frequentemente si va a mettere il naso (fischio) dove

non è necessario. L'errore peggiore per un arbitro è fare un fischio errato dalla posizione sbagliata. Quest'errore ha diverse ripercussioni sul match, come: rompere il filo di fiducia tra gli arbitri; caricare di un fallo personale, inutile, un giocatore; generare proteste e la percezione del senso di ingiustizia; rendere difficoltoso, psicologicamente, il prendere un provvedimento disciplinare; creare discontinuità nel metro arbitrale o come vedremo nella seconda clip creare confusione nei protagonisti e concorrere, seppur involontariamente e senza accorgersene, alla determinazione del risultato della partita.

**Gli aspetti di cui stiamo narrando sono indipendenti dalla bravura dell'arbitro:** anche i più grandi, i più esperti, i più carismatici sono soggetti a questa "deviazione". Spesso per scarsa fiducia nei compagni meno esperti, a volte per eccesso di zelo, altre per un istinto che li porta ad anticipare quello che poi non avverrà o perché si è convinti di aver visto qualcosa che non c'è. Se isolata, questa tipologia di errore non inficia certamente una prestazione arbitrale, ma quando il numero di questi errori si fa importante o ravvicinato nel tempo, la partita può diventare inarbitrabile.

7bianco taglia lungo la linea di fondo rosso "cambia" e si mette sulla traiettoria di 7bianco che sta cambiando direzione; al minimo contatto rosso si lascia cadere. L'arbitro guida con ampio gesto segnala che rosso ha simulato (per la cronaca la squadra rossa era stata richiamata per flopping in precedenza). L'arbitro coda, almeno a 4 metri dall'arco dei 3punti, con i giocatori abbondantemente staccati "chiama" un fallo dell'attaccante 7bianco, che incredulo si allontana saltellando polemicamente! Questa chiamata non ha nessuna logica tecnica: oltre a premiare "doppiamente" il simulatore (no tecnico contro ma un fallo a favore), crea una frattura all'interno della squadra arbitrale, che perde credibilità e fa brutta figura.

Overtime 00:10 sul cronometro A67-B64 dopo il time-out la squadra blu rimette in attacco. Il blu riceve il passaggio e si alza in sospensione per tirare. L'arbitro centro ad un paio di metri indica chiaramente che il giocatore pesta la riga al momento del salto, dall'altra parte del campo il coda, disinteressandosi completamente della gestualità del compagno alza in autonomia un braccio per indicare il tentativo di tiro da 3 punti. Normalmente quando il tiro è nettamente in area di competenza l'arbitro sul lato opposto deve specchiare il segnale dell'arbitro che ha competenza primaria sulla giocata. Può capitare che ci siano situazioni in "doppia competenza" dove possa esserci dell'incertezza ma vista la distanza e la staticità del coda l'aiuto portato oltre che inutile è dannoso! Mentre la palla entra nel canestro l'arbitro centro convalida il canestro da 2 punti, simultaneamente il coda alza l'altro braccio convalidando da 3 punti. Anche la regia, ingannata, propone sulla barra delle informazioni il punteggio di parità 67-67. Difficile cogliere il "due" fatto dal coda con il braccio parallelo al terreno sulla ripartenza. Anche la squadra blu è disorientata, propone infatti una difesa di posizione come se il punteggio fosse in parità, nessuno fa fallo per fermare il cronometro ed avere una chance supplementare, solo l'allenatore blu che ha "realizzato" la convalida del canestro da 2 punti si sbraccia, insieme al vice, nel chiedere un fallo ai suoi giocatori. Appare evidente la desolazione dei giocatori blu che dopo il suono della sirena si aspettavano un altro overtime. Vista l'importanza della giocata e del momento della gara, sarebbe stato opportuno fischiare (palla morta e cronometro fermo) per essere certi del punteggio prima di riprendere il gioco. Sarebbe stato importante, anche ammettendo un errore di lettura, spiegare la situazione in modo da dare certezze ad entrambe le squadre, per giocare gli ultimi 5".6!

**Rispetto, fiducia, concentrazione** sono alla base di un arbitraggio equo e bilanciato. Una diversa prospettiva di visuale può essere determinata tanto per la correttezza della

chiamata quanto per l'errore. Essere troppo lontani o troppo vicini significa perdere qualcosa di ciò che sta succedendo in una giocata. E' fondamentale allontanarsi (un poco) quando il gioco si avvicina, avvicinarsi (un poco) quando il gioco si allontana, mantenendo la distanza ottimale che permetta di leggere tutta la giocata. Lasciare ai compagni meglio posizionati la giocata che sta entrando nella loro area di competenza e soprattutto non tirare a indovinare, eviterà un fischio sbagliato che potrete giustificare solo con un "mi era sembrato che!"

---

## **4° – 5° e 6° fallo!**

I play-off per lo scudetto 2018 sono stati caratterizzati da un gioco particolarmente maschio a volte duro; i giocatori non hanno mai ceduto di un centimetro, vuoi per la foga, vuoi per non farsi intimidire dall'avversario; in più di una occasione gli scontri fisici e verbali hanno portato gli arbitri a sanzionare diversi provvedimenti sotto forma di falli antisportivi e tecnici. Più di un giocatore ha fatto le spese della nuova regola che sancisce l'espulsione del giocatore che somma due falli fra tecnici e antisportivi. Questo dovrebbe insegnare ai giocatori a non cadere nelle provocazioni verbali e fisiche, soprattutto se hanno sulle spalle almeno un fallo tecnico o un antisportivo.

La terza gara di finale a poco più di cento secondi dalla fine ha visto un episodio che presenta mille sfaccettature che possono cambiare le sorti di una partita. Nonostante qualche

piccola incertezza e qualche difetto di comunicazione, la situazione è stata risolta in modo efficace e nel rispetto delle regole.

Cercando di andare oltre una regia che in questi momenti indugia sempre su inutili primi piani o panoramiche sugli spalti, proveremo ad ipotizzare, carpando anche dal body language dei protagonisti, quali possano essere state le scelte arbitrali per uscire da una situazione dove le regole si attorcigliano su se stesse.

**Cosa è successo:** 01:49 4° periodo 22nero e 15bianco saltano a rimbalzo, la palla conquistata dal 22nero che si accartoccia su se stesso per proteggerla ed il 15bianco cerca, da tergo, di strapparla. L'arbitro guida sanziona il fallo di 15bianco, ma i due giocatori non sembrano disposti a mollare la presa sul pallone. 22nero si divincola sbracciando all'indietro mentre 15bianco allunga una manata sul braccio dell'avversario. L'arbitro guida, ancora con il fischiello in bocca, fischia di nuovo mostrando il segnale di fallo antisportivo ai due giocatori che sono ai suoi lati, allargando le braccia ed indicando con un gesto non convenzionale.

**Regia:** mentre la regia indugia sul primo piano dei giocatori e passa qualche replay, perdiamo l'unico elemento essenziale: la segnalazione dei falli al tavolo.

**Segnalazione:** dalla segnalazione dei falli dipenderà la ripresa del gioco che potrebbe condizionare il prosieguo della gara. Il primo fischio rende la palla morta e da quel momento tutto quello che avviene rientra nell'articolo 42 situazioni speciali. La discriminante è se l'arbitro ha sanzionato un doppio fallo antisportivo ai due giocatori oppure due falli antisportivi in cronologia. Dove sta la differenza? Il doppio fallo non ha sanzione poiché avviene dopo un fischio per fallo e solo quest'ultimo sarà amministrato. Il doppio fallo antisportivo (ma potevano anche essere falli di natura

diversa) si registra con una semplice U nelle caselle dei due giocatori sul referto; mentre i due falli in cronologia, le cui sanzioni si compensano, avranno accanto alla U una piccola "c" che indica la compensazione di sanzioni uguali. Nel caso specifico non ci sono soverchie differenze; ce ne sarebbero state in caso di ulteriori provvedimenti disciplinari a carico di una o entrambe le squadre. Il doppio fallo non avrebbe influito su altre chiamate e sanzioni, mentre in caso di possibili ulteriori sanzioni i due diversi falli sarebbero potuti rientrare in una nuova compensazione.

**Curiosità:** il fallo a rimbalzo del 15bianco è il suo 5° fallo personale, l'antisportivo del 22nero il suo 4°, il fallo antisportivo del 15bianco è il suo 6° fallo! Molti sanno che il referto prevede 5 caselle per registrare i falli di un giocatore; alcuni sanno che il regolamento tecnico prevede all'articolo 40.2 che il fallo di un giocatore escluso (che ha già commesso il 5° fallo) viene addebitato e registrato (B) a referto a carico dell'allenatore; pochissimi sanno che perché sia considerato escluso, un giocatore deve essere informato dall'arbitro (art. 40.1) e che nel caso specifico manca il tempo materiale per ottemperare a questa operazione.

**Aiuto:** ci vengono in aiuto le interpretazioni FIBA, dove già dal 2000 troviamo traccia della problematica. Con le modifiche del regolamento e l'aggiornamento delle interpretazioni le spiegazioni si sono affinate fino ad arrivare al 2004 dove la stesura originale è stata definita e poi reiterata in tutte le interpretazioni successive, fino alle attuali di Febbraio 2018 36-13 (disponibili solo in Inglese). Il giocatore ha commesso il 5° fallo personale, ma non essendo ancora stato informato è da considerarsi giocatore che rimane in campo con 5 falli e ne commette un altro. L'interpretazione (c) prevede che il fallo commesso su un avversario sia sanzionato come un fallo del giocatore (personale, antisportivo, da espulsione) ed amministrato di conseguenza! Da riportarsi sul referto di gara accanto al 5°

fallo del giocatore.

**Ripresa del gioco:** probabilmente tutte queste considerazioni, sono passate nella testa degli arbitri in pochi secondi (110) che sembrano eterni, il dialogo fra gli arbitri mostra sicurezze e dubbi, che lentamente si trasformeranno in certezze. Il supporto del tavolo può essere fondamentale per gestire al meglio la situazione, anche se il “doppio pollice su” può sembrare un “ok” o “situazione di salto a due” e se poi lo speaker dice la sua (2 tiri liberi e possesso palla ... Trento?) la confusione può aumentare! Nonostante tutto il gioco riprende nel modo corretto con 2 tiri liberi per il 22nero: sanzione del primo fallo fischiato sull'azione di rimbalzo.

**Pubblico:** qualcuno spieghi ai signori che entrano in campo chiedendo l'antisportivo che quella è invasione di campo!

**Conclusioni:** senza forzare i tempi, quando due giocatori commettono fallo uno nei confronti dell'altro approssimativamente nello stesso tempo, deve essere fischiato un doppio fallo (art. 35.1.1). Se un giocatore commette il 5° fallo e, prima di essere informato dall'arbitro, ne commette un altro questo fallo sarà registrato come suo 6° fallo e amministrato come previsto per un fallo di un giocatore (Int FIBA Feb 2018 36-13 e precedenti). Se un giocatore dopo aver commesso il 5° fallo ed esserne stato informato (escluso) prende un fallo tecnico, questo sarà riportato sulla casella dell'allenatore come “B1” (art 40.2). In tutti gli altri casi di falli di contatto commessi da giocatori esclusi, l'unica via che può essere considerata è quella dell'espulsione.

**Ogni gara fa storia a se,** ogni episodio può essere condizionante sul futuro, ma il susseguirsi degli eventi è così repentino da togliere il fiato, non solo a chi corre ma anche a chi lo deve metter nei fischi. A volte è importante fermarsi, pensare e ripescare nella memoria le conoscenze

tecniche necessarie per scelte corrette. La serie si allunga ...  
**pronti per gara #5?**

---

## Per comprendere meglio quel che succederà!

**Variazioni sul tema: immagini, commento regole!**



Provo a fare una piccola digressione o meglio una sorta di slalom parallelo tra commento e televisione dove i paletti sono ovviamente gli articoli del regolamento. L'intento è quello di coniugare immagini, racconto del gioco e regole. I play-off sono una sequenza interminabile di partite una dietro l'altra, non tutti hanno visto tutte le gare, ma in diverse di queste ci sono stati episodi interessanti, discussi e che faranno discutere. Purtroppo in molti casi dalle immagini disponibili non è semplicissimo capire cosa sia successo, leggere le decisioni arbitrali e magari connettere le regole. Non possiamo pretendere che commentatori e registi conoscano le regole come e quanto gli arbitri, ma avere a disposizione elementi utili a capire e spiegare cosa sia effettivamente



successo può essere d'aiuto: lo spettatore ha bisogno di certezze e spesso quello che sente, da voci sicuramente competenti, deve essere il più possibile attinente alla realtà. Disporre di più telecamere che riprendano il campo da diverse angolazioni permette di cogliere momenti di gioco che possono essere sfuggiti all'occhio umano. Se il replay aiuta i commentatori a raccontare meglio cosa sia successo, l'Instant Replay aiuta gli arbitri a prendere la decisione corretta. Proporre le immagini giuste, ma soprattutto avere nel campo della telecamera la giocata e magari i cronometri, potrebbe migliorare il prodotto in maniera esponenziale ed aiuterebbe a correggere/capire qualche inevitabile errore. Un racconto coerente per rendere tutto più godibile e sviluppare la "cultura" tecnica.

Per rendere più fruibili (ma anche lavorabili) le immagini: una o più telecamere dovrebbero riprendere (anche in funzione replay) le situazioni sotto elencate; è inutile mettere la telecamera addosso all'arbitro perché questa dovrebbe essere impiantata al centro della fronte o dentro un occhio. La visuale più completa si ha con le telecamere posizionate in alto ed il "campo" di ripresa che possa contenere tutti i giocatori ed almeno metà del terreno di gioco, linea centrale inclusa. Immagini di supporto dovrebbero arrivare dalle telecamere posizionate a livello terra che lavorano sulla linea laterale e sulle linee di fondo, per cogliere quanto avviene dentro l'area. Più si restringe il "campo" più qualcosa può sfuggire. Sarebbe bello avere anche una telecamera sempre puntata sul cronometro di gara e sul display dei 24": le barre "multi informazione" che sono esposte in sovraimpressione hanno dato più volte prova di scarso sincronismo e pertanto sono inaffidabili.

In questo articolo non leggerete solo di regole, ma anche di suggerimenti per addetti ai lavori che possano aiutare a dare un servizio migliore al gioco, agli arbitri ed agli spettatori: informazioni certificate da immagini complete, su

cui sia più facile per tutti capire cosa sia successo, spiegare e magari, per chi lo deve fare, decidere!

**Salto a due:** spesso e volentieri il “campo” offerto dalle immagini è troppo ristretto: a volte si riprende solo il volo della palla, mentre poco più in basso succede qualcosa. Con una ripresa dall’alto si vedono bene i giocatori, il primo controllo e lo sviluppo dell’eventuale azione d’attacco, mentre sono poco apprezzabili altezza e perpendicolarità nel lancio. La ripresa dal soffitto del palazzetto, ancorché spettacolare offre pochissimi elementi di lettura su quanto avviene in campo.

- Violazione sul salto a due (saltatore): se la palla non viene giocata legalmente il cronometro deve essere riposizionato a 10:00 (salvo che il saltatore abbia toccato la palla tre volte) e la rimessa deve essere effettuata in attacco.
- Violazione sul salto a due (giocatori intorno). prima del tocco legale dei saltatori: il cronometro deve essere riposizionato a 10:00 e la rimessa deve essere effettuata in attacco o in difesa a seconda del punto di violazione.
- A seguito delle violazioni sul salto a due non è possibile effettuare rimesse con i piedi a cavallo della linea centrale.

**Tiri liberi:** probabilmente è una regola televisiva quella di inquadrare la faccia del tiratore, il pubblico, l’anello o la parabola del pallone: questo può essere accettabile sui tiri liberi senza rimbalzo, ma sull’unico o ultimo tiro libero è certo che a pallacanestro si gioca da un’altra parte: il gioco di solito è a terra o vicino all’anello. Le invasioni e i contatti sul taglia fuori, poi la lotta per il tap-in/out o il rimbalzo, i contatti tra giocatori grandi e le violazioni di passi, sono probabilmente più interessanti del sorriso di una

spettatrice.

- Se il tiratore commette violazione e il tiro libero è realizzato, questo deve essere annullato. La rimessa sarà effettuata in difesa sulla linea laterale altezza linea tiro libero. Questa violazione prevale su qualunque altra.
- Se la violazione è commessa da un avversario del tiratore e il tiro è realizzato, il canestro vale, se il tiro non è realizzato sarà ripetuto.
- Se la violazione è commessa da un compagno del tiratore e il tiro è realizzato, il canestro vale; se il tiro non è realizzato la squadra in difesa rimetterà con le stesse modalità cui sopra.
- Se il tiro libero non è realizzato e giocatori di entrambe le squadre (incluso il tiratore) commettono violazione, si ha una situazione di salto a due da amministrare con la freccia di possesso alternato.

**Azioni al limite dei ventiquattro secondi, fine periodo e fine gara:** è ideale avere un “campo di ripresa largo” per includere il display posto sopra il canestro. Può venire in aiuto la ripresa da sotto il canestro opposto da cui si può vedere bene sia il cronometro che la stop lamp. Un aiuto per capire se la palla ha toccato l’anello o meno, può arrivare dal cambio di rotazione della palla stessa, ben visibile (soprattutto al rallentatore) quando la palla è bicolore! Due telecamere puntate sui cronometri e “riquadrate” in sovraimpressione risolverebbero una infinità di problemi!

**Segnalazioni arbitrali:** dopo un fischio c’è sempre un segnale, in caso di violazione è fatto sul posto, in caso di fallo l’arbitro va verso il tavolo in zona centrale. Con la segnalazione l’arbitro comunica quello che è successo, il numero di chi ha commesso fallo, la sanzione e la ripresa del

gioco: rimessa o numero di tiri liberi. In caso di più provvedimenti (anche presi da arbitri diversi) è utile stare sulle segnalazioni per capire le sanzioni e come verrà ripreso il gioco.

- A volte il segnale di direzione di ripresa del gioco (braccio teso due dita ad indicare il verso) viene confuso con il segnale di fallo in attacco (braccio teso pugno chiuso ad indicare il verso). Nel caso di fallo in attacco l'arbitro va a segnalare il numero di chi ha commesso fallo.
- Qualche volta purtroppo nel tentativo di "spiegare meglio" sono utilizzati dei gesti "non convenzionali" che possono confondere le idee.

**Rissa:** entrambe le aree della panchina devono essere inquadrare: nessuno può entrare in campo, anche solo per sedare gli animi, pena l'espulsione! Solo Allenatore e Aiuto Allenatore possono intervenire, anche sul terreno, ma solo per separare i contendenti.

- Chi è già sul terreno e partecipa sarà espulso e per ogni espulsione avrà la sanzione personale
- Chi entra dall'area della panchina sarà espulso ma la sanzione per 1 o molti sarà cumulativa a carico dell'Allenatore registrando un fallo Tecnico "B<sub>2</sub>"
- Per ogni sanzione saranno concessi 2 tiri liberi più possesso palla, sanzioni uguali a carico di squadre diverse saranno cancellate in ordine cronologico

**Interferenza:** sulla parabola di tiro sono inutili le immagini dal basso, mentre sul rimbalzo del pallone sull'anello o sul tabellone sono molto d'aiuto le telecamere posizionate dietro il canestro o sopra di esso-

– Ricordo che perché ci sia un'interferenza la palla deve essere sopra il livello dell'anello ed avere

la possibilità di entrare nel canestro.

**Il precision time** ha dato più volte problemi non arrestando il cronometro al fischio arbitrale, o addirittura causando la partenza del cronometro a gioco fermo. Un errore nel conteggio del tempo, così come nel punteggiare, falli e sospensioni, è un errore che può essere corretto sempre, fino al momento in cui il 1° arbitro firma il referto di gara.

– Il tempo giocato non può essere recuperato, il tempo che scorre a gioco fermo deve essere recuperato.

– La palla non spetta ad una squadra perché ha subito un'ingiustizia o è stata svantaggiata da un errore!

**Durante la gara ci sono delle situazioni in cui piccole eccezioni alle regole cambiano sostanzialmente il modo di sanzionare o di riprendere il gioco; dove un "commento" convenzionale, magari ben espresso in lingua italiana può essere fuorviante rispetto alla lettura tecnica ed alla corretta applicazione delle regole. "Fallo in attacco" è assolutamente diverso da "Fallo commesso nella metà campo di attacco"!**

- **Fallo in attacco** è un fallo commesso da un giocatore della squadra in controllo di palla! Dopo un tiro: un fallo commesso nel tentativo di prendere un rimbalzo nella metà campo offensiva **non è mai un fallo in attacco!**
- **Doppio fallo:** se viene fischiato un doppio fallo e una delle due squadre era in controllo di palla il gioco riprenderà con una rimessa per quella squadra ed il residuo dei 24". Se nessuno aveva il controllo si riprende con la freccia di possesso alternato. Se il fischio arriva con palla in volo per un tiro e la palla

va dentro, il canestro vale e si riprende con rimessa dal fondo per chi ha subito il canestro

- **Un giocatore che cade per terra** con la palla in mano, non commette violazione di passi. Un giocatore che non ha la palla in mano e cade non può commettere violazione di passi. Un giocatore caduto per terra con la palla o che ne acquisisce il controllo in terra commette violazione di passi “solo se rotola” su se stesso o si rialza senza palleggiare. Il sedere non è “piede perno”.
- **Dopo il fischio dell'arbitro per un fallo** se c'è un atto di tiro nessuno può intervenire sul pallone (a meno che il difensore non stoppi in parabola ascendente – legale) anche se questo ha toccato il ferro. Se interviene difensore – canestro valido + un tiro libero; se interviene attaccante e la palla va dentro canestro annullato e 2 o 3 tiri liberi.
- **Sostituzioni:** un giocatore sostituito non può rientrare in campo se non è stata giocata almeno una azione di gioco col cronometro in movimento.

### **Differenza, sottilissima ma fondamentale tra Possesso e Controllo di palla!**

Il possesso di palla è solo nelle sanzioni (possesso palla – 1 Tiro libero e possesso palla – 2 Tiri liberi e possesso palla – tre tiri liberi e possesso palla).

Il possesso palla si amministra con una rimessa perimetrale, in alcuni casi con i piedi a cavallo della linea centrale.

In campo la palla si controlla: tenendola, palleggiandola, passandola a un compagno!

Battere la palla: per “rubarla all'avversario”, a rimbalzo, sul salto a due, o in qualunque altra situazione non è controllo!

Se la palla sosta su una o due mani è controllo!

Quando viene rilasciato un tiro nessuna squadra è in controllo di palla.

**La palla "vagante" sul regolamento tecnico non esiste! Possiamo dire che una palla è vagante quando non è in controllo di nessuna squadra: battuta sul salto a due e dopo un tiro!**

La regola dei 24" è disgiunta dal controllo di palla!

Se c'è un fallo di un giocatore della squadra in controllo di palla non ci saranno mai tiri liberi, a meno che questo fallo non sia: Tecnico, Antisportivo o da Espulsione!

Per un fallo tecnico c'è sempre e solo 1 tiro libero più possesso di palla, chiunque sia stato a commetterlo.

**Richiami:** i richiami ai giocatori sono individuali ma poi sono tutti comunicati all'allenatore (unico interlocutore e responsabile della squadra), stessa procedura anche per il personale di panchina. Il richiamo vale solo per la squadra che lo subisce. I richiami sono di varia natura di seguito i più frequenti.

- **Proteste:** nessun gesto ma solo parole!
- **Ritardo volontario della ripresa del gioco ostacolando una rimessa:** indicare la linea, richiamare il giocatore, comunicare all'allenatore, reset 24/14.
- **Allontanamento della palla:** l'arbitro mostra la palla e poi fa un gesto con l'indice (tipo reset dei 24") per indicare che il richiamo vale per tutta la squadra
- **Uso dei gomiti:** l'arbitro userà il segnale del "gomito alto"
- **Simulazione:** l'arbitro durante il gioco farà segno al

giocatore di stare in piedi, alla prima palla morta e cronometro fermo proporrà il richiamo, alla fine del richiamo all'allenatore mostrerà la T del fallo tecnico con le mani basse (sopra la cintura).

***Nel finale di ogni periodo e supplementare o quando sul display dei 24" compaiono i decimi (anche sulla time machine del precision time).*** Gli arbitri, con spirito collaborativo, avvisano i giocatori e gli allenatori su cosa si può fare.

- Cronometro **00:00.3** (decimi) – partendo da una situazione statica (rimessa perimetrale – tiro libero con rimbalzo) un giocatore può prendere la palla in mano per effettuare un tiro valido prima del suono della sirena (valutazione degli arbitri su validità del canestro – uso IRS).
- Cronometro **00:00.2 o 00:00.1** (decimi) – partendo da una situazione statica (rimessa perimetrale – tiro libero con rimbalzo) un giocatore per effettuare un tiro valido può solo battere (tap) la palla o schiacciarla direttamente nel canestro (valutazione degli arbitri su validità del canestro – uso IRS).

***Negli ultimi 2 minuti (da 02:00 nel 4° periodo o tempo supplementare – ognuno) alcune regole sono più restrittive oppure prevedono applicazione diversa:***

- Chi ha diritto ad una rimessa in difesa, se chiede sospensione porta la palla in attacco (linea della rimessa 8,325 – tangente arco dei 3 punti)
- Se allenatore subisce tiri liberi per portare la rimessa in attacco (realizzazione ultimo/unico tiro libero) deve chiedere sospensione dopo che la palla è diventata viva per il primo/unico tiro libero). Se la chiede prima, la sospensione sarà concessa prima dei tiri liberi, e non



avrà più diritto alla rimessa in attacco.

- Fallo con palla fuori campo (in mano all'arbitro – in mano al giocatore che rimette) sempre fallo antisportivo (U) se fischiato normale (P) è un errore!
- Falli antisportivi (U) Tecnici (T) da espulsione (D) sempre rimessa a cavallo della linea centrale, anche se subiti in metà campo difensiva e allenatore chiede e ottiene sospensione.

**Per spiegare la regola dei passi** non basterebbero delle giornate, ma un paio di concetti fondamentali possono aiutare a leggere meglio, anche se generalmente il fischio per violazione di passi è praticamente sparito.

Il passo "zero" esiste solo se il giocatore riceve/prende la palla con un solo piede a terra.

Ricevendo/prendendo la palla con due piedi a terra si può scegliere un perno ma non si può alzare il perno senza palleggiare!

Ricevendo/prendendo la palla con due piedi sollevati dal terreno il primo che tocca terra è perno, non si può alzare il perno senza palleggiare! Se si atterra con entrambi i piedi simultaneamente, poi si può scegliere un perno e via come sopra!

***Le partite non sono decise ne dagli arbitri ne dai giocatori, ma possono essere decise dall'abilità o dall'errore umano!***

**Work in Progress!**