

Fédération Internationale
de Basketball



FIBA

We Are Basketball

International Basketball
Federation

Regolamento Ufficiale della Pallacanestro 2006

Manuale dell'Arbitro
Meccanica e Tecnica dell'Arbitraggio

Arbitraggio in doppio

Approvato dal
Comitato Direttivo FIBA
Hong Kong, 31 Marzo 2006

In vigore dal 1° Ottobre 2006

Tradotto e preparato
dal Settore Tecnico C.I.A.

Variazioni da apportare sul Manuale dell'Arbitraggio in doppio

4.5 L'arbitro guida - posizioni e responsabilità

pag. 28

omissis

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

4.7 Arbitro coda e guida - Ulteriori consigli pratici

pag. 34

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 una 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 dei 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 pesantemente dopo un contatto accidentale (teatralmente). 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.

5.2 Rimessa in gioco

pag. 39

Quando la palla esce fuori campo:

omissis

4. In seguito l'arbitro consegnerà la palla al giocatore incaricato di effettuare la rimessa facendo attenzione affinché detto giocatore si muova, lateralmente in una o ambedue le direzioni, per una distanza totale non superiore a 1 metro dal punto designato per la rimessa (figura 84).
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. Nel momento in cui la palla tocca un giocatore in campo dopo la rimessa in gioco l'arbitro farà il segnale di "via al cronometro" (figura 85).

5.4 Ritorno della palla nella zona di difesa

pag. 47

omissis

Ricordatevi:

La palla si considera tornata illegalmente nella zona di difesa quando un giocatore della squadra in controllo di palla è:

1. L'ultimo a toccare la palla in zona d'attacco, dopodichè quel giocatore o un suo compagno è il primo a toccare la palla nella sua zona di difesa.
2. L'ultimo a toccare la palla nella sua zona di difesa, dopodichè la palla tocca la zona d'attacco e poi è toccata per primo da quel giocatore o da un suo compagno di squadra in zona di difesa.

7.1 Segnalazioni

pag. 54

omissis

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

L'arbitro responsabile del gioco deve usare il conteggio visibile (Segnale ufficiale n.14) 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.

Darà inoltre fiducia all'arbitro stesso.

8. SITUAZIONI DI TIRO LIBERO

8.2 L'arbitro guida

pag. 68

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 155). Poi guarda verso il tavolo degli ufficiali di campo, dopodichè effettua un passaggio battuto a terra verso il tiratore (figura 156).

Ha la responsabilità del recupero della palla dopo ogni tiro libero.

omissis

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.

9. MINUTI DI SOSPENSIONE E SOSTITUZIONI

pag. 70

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.

omissis

> > > < < <