

# I gesti dell'arbitro

Per tutti coloro che si avvicinano alla Pallacanestro, che quindi hanno la necessità di conoscere le regole di questo bellissimo sport, ecco alcune indicazioni sui "**Gesti dell'arbitro**", cioè sulle indicazioni gestuali che spiegano le decisioni del direttore di gara. Sono circa una cinquantina ma qui vorremmo segnalarvi solo le principali. Conoscere fa apprezzare meglio il gioco e può evitare inutili contestazioni rivolte all'arbitro. Il ruolo del direttore di gara è fondamentale nello svolgimento della gara, ma è difficile e soggetto ad inevitabili errori. Sbagliano i giocatori, gli allenatori ed anche gli arbitri. Vogliamo credere che un aiuto nella comprensione delle decisioni prese sul campo faciliti un più corretto svolgimento delle gare.

Ecco le segnalazioni che "**dobbiamo**" conoscere:

Infrazione di 5 secondi



Quando vengono impiegati più di **5 secondi** per la rimessa in campo della palla oppure il giocatore smette di palleggiare e non passa la palla ad un compagno prima di 5 secondi. L'arbitro indica invece con 8 dita l'infrazione degli 8" se la palla non è arrivata in zona di attacco dopo questo tempo.



Infrazione di doppio palleggio

Quando un giocatore smette di palleggiare ma poi riprende il palleggio.

**Doppio palleggio.**



Arresto del cronometro  
(per esempio fallo,  
richiesta di cambio  
ecc.)

Viene **fermato il tempo** fino alla ripresa, sempre su segnalazione dell'arbitro. Per esempio quando la palla esce dal campo.

Ripresa del gioco



**Ripresa** del gioco dopo un'interruzione. Il braccio dell'arbitro indica la direzione di ripresa del gioco.

Fallo antisportivo



**Fallo antisportivo** sull'avversario. Sempre punito con 2 tiri liberi e possesso palla da metà campo per la squadra che lo subisce.

Fallo per blocco irregolare



**Fallo** sul giocatore avversario con spinta

Fallo personale per spinta o carica



**Fallo** di spinta o carica, anche senza palla.



Fallo personale per trattenuta

**Fallo** di trattenuta.

Segnalazione del giocatore che ha commesso fallo (con le dita si indica il numero della maglia)



Dopo un fallo l'arbitro segnala al tavolo il **numero di maglia** del giocatore che ha commesso il fallo.

Fallo personale con tiro libero



**Fallo con due tiri liberi**, per raggiunto bonus o perché fatto sul un giocatore in fase di tiro a canestro.

Arresto cronometro per fallo personale



L'arbitro chiede lo **stop del tempo** per fallo.

Fallo personale (senza tiri liberi). Con l'indice si indica la rimessa laterale



**Fallo personale** senza tiri liberi perché non è stato raggiunto il bonus di squadra. E' concessa la rimessa laterale.



Fallo tecnico

**Fallo tecnico.** Può essere ad un giocatore o alla panchina. E' punito sempre con 2 tiri liberi e palla a metà campo per la squadra avversaria.



Gomitata irregolare

**Fallo per uso irregolare del gomito.**



Tentativo di tiro da tre punti

Tentativo di tiro da **3 punti**



Tiro da tre punti realizzato

Canestro **da 3 punti**



Canestro **valido**, da 2 punti. Sui tiri liberi viene alzato un solo dito.

Canestro non valido



Canestro **non valido**



Ritorno della palla nella zona difesa (azione vietata)

La squadra in attacco manda la palla nella propria zona di difesa (**campo**)



Palla accompagnata

**Palla accompagnata**, quando il giocatore "solleva" la palla in fase di palleggio.



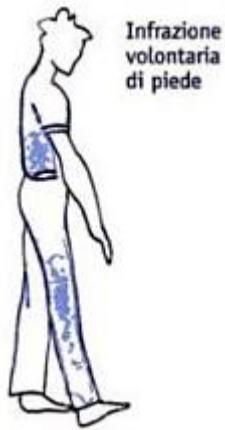
Rimessa a due detta comunemente palla contesa

**Palla contesa.** La palla è contesa tra due giocatori avversari. La palla è assegnata alla squadra con la freccia (posta sul tavolo dei giudici) a proprio favore.



Infrazione di passi

Sono "**passi**" quando il giocatore muove il piede perno prima di mettere a terra la palla in palleggio. Oppure trattiene la palla camminando (un classico nel minibasket).



Tocco di **piede** alla palla in modo volontario e a proprio vantaggio.

Infrazione di tre secondi in area



Il fallo dei **3 secondi** è causato dal ricevimento della palla dopo uno stazionamento in area avversaria, senza palla, per più di 3 secondi.

Minuto di sospensione (time-out)



**Minuto di sospensione** su richiesta di una delle panchine. Una sospensione per quarto e due nell'ultimo periodo.

Questi, a nostro parere, le segnalazioni da conoscere per meglio seguire l'andamento della partita.