

Commissione arbitri Field lacrosse

Federazione Italiana Giuoco Lacrosse



NEWSLETTER COMMISSIONE ARBITRI n. 02M/2019

- **Ripartenza del gioco, posizione del giocatore**
- **Ripartenza del gioco, ripresa rapida**
- **Ripartenza del gioco, i casi dubbi**

*Lo scorrere del gioco in maniera rapida, celere, "il flow"; è ciò che rende il lacrosse eccitante. Come arbitri è giusto prendersi il proprio tempo, prendere le decisioni con la dovuta tranquillità. Tranquillità non significa lentezza; celerità non significa velocità. **Come possiamo facilitare la fluidità del gioco? Con ripartenze rapide!***

Per poter avere delle ripartenze rapide occorre avere conoscenza di come il gioco deve essere ripreso e quali condizioni permettano una ripresa più celere di altre, dove una maggior attenzione è dovuta.

*Era questo il filo conduttore del primo round di **Foul or not**. Passiamo in rassegna le risposte corrette. La newsletter non vuole essere esaustiva, altrimenti sarebbe una ripetizione del regolamento a cui rimandiamo per una trattazione completa della casistica.*

Ripartenza del gioco, posizione del giocatore

IL GIOCATORE CHE RIMETTE LA PALLA IN GIOCO DEVE STARE:

Risposte vere:


- Sempre più distante di 5 yards dall'area di cambio (substitution box).
La regola vuole garantire la possibilità di cambio alle squadre che approfittano dei momenti di pausa e dei cambi possessi, per cambiare le "linee" senza che si intralci il gioco e rispettando le distanze richieste dal portatore di palla. Per questo motivo il giocatore che rimette la palla in gioco viene posto sempre a 5 yards di distanza dall'area di cambio. Solitamente, per evitare di dare vantaggio o svantaggio all'una o all'altra squadra, qualora il giocatore si trovi a dover rimettere la palla a meno di 5 yard dall'area di sostituzione, lo si posiziona allo stesso livello ma accentrandolo di 5 yard accentrato.
- Se dopo un fallo, non più vicino di 20 yards dalla porta.
La ripresa del gioco da parte della squadra in attacco non può MAI essere più vicino di 20 yard alla porta. L'arbitro ha dei riferimenti importanti a cui affidarsi per il rispetto della regola. Si ricordi infatti che la restraining line è posizionata esattamente a 20 yards dalla porta, qualora la

ripresa avvenga di fronte alla porta. Se la ripresa avviene lateralmente, si ricorda che le linee di wings sono posizionate a 20 yards dal centro campo ed è quindi sufficiente posizionare il giocatore sull'estensione immaginaria delle wings lines.

- Minimo 5 yards distante da TUTTI gli avversari o, qualora l'arbitro fischi la ripresa e un avversario si trovava a meno di 5 yards dal portatore di palla, non potrà difendere finché non avrà raggiunto PER UNA VOLTA la distanza di 5 yards dalla palla.

Questo punto era stato specificato nella newsletter precedente ed è una novità del regolamento approvata nell'ultima assemblea FIL. Diversamente dalla regola precedente, non è più richiesto che tutti i giocatori siano a 5 yards di distanza dal portatore di palle, ma che lo siano gli avversari. Qualora il giocatore portatore di palla non chieda le distanze da un giocatore avversario per avvantaggiarsi del "flow" del gioco, l'arbitro può far ripartire il gioco senza chiedere e attendere il rispetto della distanza. La regola infatti tutela il portatore di palla garantendogli che l'avversario non potrà agire se non avendo prima posto 5 yards di distanza. Diversamente incorrere nel fallo tecnico di interference (condotta antisportiva se reiterato).

Le altre risposte erano false perché:

- Massimo 5 yards di distanza da **TUTTI** i giocatori: VEDASI CASO PRECEDENTE
 - Minimo 5 yards di distanza dai giocatori della **propria** squadra: VEDASI CASO PRECEDENTE E IL TENTATIVO DI CONFONDERE CON L'AGGETTIVO POSSESSIVO
 - Massimo 5 yards di distanza dai giocatori della propria squadra: E' EVIDENTE IMPOSSIBILE, SIGNIFICA CHE TUTTI E 10 I GIOCATORI DOVREBBERO STARE IN UN RAGGIO DI 5 YARD AL MOMENTO DELLA RIPARTENZA. SAREBBE QUANTOMENO AFFOLLATO.
- 
- Non più distante di 20 yard dalla porta: E' ESATTAMENTE IL CONTRARIO IN CASO DI RIPRESA DOPO UN FALLO CON POSSESSO ALLA SQUADRA IN ATTACCO.
 - Attento a non camminare con la palla se non facendo "piede perno". QUESTO VALE PER ALTRI SPORT COME IL BASKET O L'INTERCROSSE. NON VI E' NESSUN DIVIETO DI CAMMINARE CON LA PALLA PER IL LACROSSE,....A PROPRIO RISCHIO E PERICOLO!
 - sempre all'interno della parte di campo delimitata dalle wings lines: E' UN NO SENSE.....SI PENSI ALLA RIPRESA DEL GIOCO PER PALLA USCITA DAL CAMPO
 - Massimo 5 yards dai giocatori avversari: NON E' PRECISO. COME ABBIAMO VISTO, IL GIOCO ORA PUO' RIPRENDERE ANCHE SE VI SONO DEI GIOCATORI AVVERSARI VICINO AL PORTATORE DI PALLA. TUTTAVIA NON POTRANNO INTERVENIRE PRIMA DI AVER RAGGIUNTO LA DISTANZA DI 5 YARDS DAL PORTATORE DI PALLA

- discosto dal centro campo per non rovinare il punto di face off: FALSO, SI PENSI ALLA RIPARTENZA DOPO UN ILLEGAL PROCEDURE NEL PUNTO DI FACE OFF
- sempre nella parte di campo davanti alla porta e mai dietro (tra la goal extended line e la fine del campo) : FALSO, BASTI PENSARE AI CASI IN CUI LA PALLA ESCE DAL FONDO DEL CAMPO.
- sempre alla destra dell'arbitro che fischia la ripresa del gioco: FALSO. MA E' COMPITO DELL'ARBITRO CHE FISCHIA LA RIPRESA FARE IL POSSIBILE AFFINCHÉ TUTTI SAPPIANO CHI HA LA PALLA E FACILITARE I COLLEGHI PALESANDO A QUALE ARBITRO E' IN CARICO LA RIPRESA DEL GIOCO, PERMETTENDO AGLI ALTRI DI GUADAGNARE LE POSIZIONI PIU' CORRETTE
- sempre con una stecca corta o con la stecca da portiere: FALSO, UN DIFENSORE PUO' RIMETTERE LA PALLA IN GIOCO.
- fuori dal campo fino al fischio dell'arbitro (se la ripresa avviene dopo un "FUORI"): FALSO, L'ARBITRO FISCHIA LA RIPRESA DOPO CHE IL GIOCATORE E' ENTRATO IN CAMPO. SE DOPO IL FISCHIO DI RIPRESA IL GIOCATORE ESCE DAL CAMPO PENSANDO DI DOVER "RIMETTERE" DAL FUORI, LA PROCEDURA PREVEDE DI FISCHIARE IL FUORI E CONSEGNARE LA PALLA ALLA SQUADRA AVVERSARIA
- sempre con la stecca lunga se il numero di stecche lunghe in campo per la propria squadra è superiore a 4: FALSO, SIA PERCHÉ LA PALLA PUO' ESSERE RIMESSA IN GIOCO DA UN GIOCATORE QUALSIASI , SIA PERCHÉ IL NUMERO DI STECCHE LUNGHE IN CAMPO NON PUO' MAI ESSERE SUPERIORE A 4
- nell'area di penalty se il giocatore che rimette la palla in campo è un giocatore che rientra dopo aver scontato una penalità: FALSO. LA RIPRESA DEL GIOCO AVVIENE SEMPRE CON UN GIOCATORE IN CAMPO E QUALORA IL GIOCATORE SIA APPENA RIENTRATO DA UNA PENALITA' DOVRA' ALLONTANARSI DI 5 YARDS DALLA SUBSTITUTION AREA

Ripartenza del gioco, ripartenza rapida:

INDICARE LE SITUAZIONI IN CUI, COME ARBITRO, RITENETE SIA ADATTA UNA RIPRESA RAPIDA DEL GIOCO:

Risposte vere:

- la ripresa in seguito a una loose ball per i falli tecnici. *E' molto importante garantire il flow del gioco "Push on loose ball, Red Ball, Whistle!"*



- la ripresa in seguito ad una violazione durante il face off (face off loose ball violation): *in questa situazione in particolare, se l'arbitro sul face off deve diventare il lead, il single deve coprire momentaneamente la goal extended line per poter gestire un potenziale goal, il trail farà ripartire il gioco, mentre l'arbitro di face off si preoccupa di raggiungere la posizione di lead il più celermente possibile. Non vi è necessita di attendere nient'altro. Se siete il trail alzate il braccio se siete l'arbitro che è in carico di far riprendere il gioco. Il resto della crew saprà che siete voi a far ripartire il gioco e potrà mettersi in posizione. Accentratevi nella vostra posizione ideale ma non è necessario che vi portiate affianco al giocatore.*
- tutte le riprese per palla uscita fuori dal campo anche se il portiere non è tornato in posizione *il fatto che il portiere sia o meno in porta non comporta alcuna attenzione. Si pensi alle occasioni in cui una squadra riparte e il portiere avversario sta ancora rientrando da metà campo in quanto aveva tentato di portare palla nella metà campo avversaria sfruttando la superiorità numerica. Bisogna preoccuparsi di sapere che tutti in campo sappiano chi è portatore di palla. Se l'arbitro che è incaricato di far ripartire il gioco si trova vicino al giocatore, alzare il braccio può essere un'utile indicazione anche per segnalare ai colleghi che si è in carico di far riprendere il gioco. Se non si è vicino al giocatore, una buona soluzione è quella di puntare il portatore di palla con il braccio.*

Le altre risposte erano false:

- Tutte le situazioni di difficile gestione arbitrale, come falli multipli e simultanei, per cercare di recuperare il tempo perso
- la ripresa in seguito a falli personali *(assolutamente no, assicuratevi anzi di aver ripetuto la chiamata del fallo correttamente (CNOT: colour, number, offense, time). Tutti in campo devono sapere che c'è una penalità da scontare e il CBO con il bench manager devono aver modo di registrarlo sul referto correttamente e gestirlo.*
- la ripresa dopo un time out
- dopo un'interruzione per un giocatore ferito, se il giocatore non è uscito dal campo. *Ricordatevi anche che un'interruzione richiesta dagli arbitri per un giocatore ferito o infortunato, richiede che il giocatore esca dal campo prima della ripresa. Se vuole rientrare subito, dovrà farlo dalla substitution area dopo il fischio di ripresa.*
- dopo un water break se la temperatura non ha superato i 30°C
- in ogni caso di free clear . *No, anche perché il free clear segue facilmente un fallo personale e nuovamente dobbiamo assicurarci di aver gestito le chiamate correttamente (CNOT).*
- sempre se la squadra che ha possesso è in inferiorità numerica. *Non ha senso e solitamente la squadra che è in inferiorità numerica e ha guadagnato possesso, non ha alcun vantaggio da una ripresa rapida.*

SITUAZIONI IN CUI UNA RIPRESA DEL GIOCO NON DEVE MAI ESSERE ATTUATA

- in seguito alla ripresa per situazioni complicate con send-off multipli (per esempio falli simultanei)
- Dopo un time out per un giocatore ferito (anzi si attende che questo sia uscito dal campo)
- Dopo un time out per un problema con l'equipaggiamento del portiere

Ripartenza del gioco, i casi dubbi:

La squadra BLU sta attaccando e durante un passaggio la palla è intercettata in volo da un giocatore della squadra VERDE che non ne guadagna possesso. Senza uscire dal campo la palla rotola a meno di 5 yard dalla linea laterale e finisce in una pozzanghera di acqua e fango. La corretta gestione prevede:

Risposte vera:

- Fischio e face off in campo (in una posizione in cui la palla sia visibile rispettando le prescrizioni per la ripresa del gioco)

Quando l'arbitro non ha certezza sulla squadra che deve guadagnare possesso perché non ha avuto modo di ottenere tutti gli elementi necessari alla decisione, si deve procedere con un face off "fuori" dalla metà campo, rispettando le prescrizioni relative. Con il termine "face off fuori da metà campo" si identificano tutti i face off che non si svolgono alla ripartenza di un tempo di gioco o dopo un goal e che avvengono, per l'appunto, in posizione diverse dal centro campo.

Qualora qualche spiegazione non dovesse convincervi, provate a pensare che "VANTAGGIO o SVANTAGGIO" deve essere la nostra prima considerazione dopo aver garantito la sicurezza dei giocatori, sia nella gestione di una ripresa di gioco, come in tutto quello che come arbitri facciamo.

Commissione arbitri lacrosse

Italian RIC

Michele Radaelli