

Commissione arbitri Field lacrosse

Federazione Italiana Giuoco Lacrosse



NEWSLETTER COMMISSIONE ARBITRI n. 06M/2019

- **Out of bound**
- **Simultaneous fouls**
- **Three referees mechanics**
- **Personal equipment**

*Gli argomenti trattati prendono spunto dalle risposte corrette del gioco a quiz **foul or not** (05/2019)*

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.

Perché alcune risposte vere non lo erano? Quali trabocchetti vi erano nascosti

DOMANDA 1:

I giocatori rosso e blu stanno combattendo per una loose ball vicino alla linea di campo laterale. Il giocatore rosso, con il piede schiaccia la linea di campo, non tocca la palla ma fa' check legale sulla stecca blu.

Risposte vere:

Non succede nulla, il gioco continua

VERO: Praticamente ad ogni partita si sente qualcuno lamentarsi dei “fuori campo” non fischiati o fischiati inutilmente.

Chiariamo una volta per tutte che nel lacrosse, sia per i falli di fuori campo, che per il “rientro in crease”, sia per l’assegnazione della palla uscita a seguito di un tiro, la cosa più importante è LA PALLA e non il giocatore.

La definizione più rapida e mnemonica per la gestione dei “fuori campo” è : **“la palla è fuori quando è messa in contatto con un punto qualsiasi del campo non compreso nelle linee del campo.”**

L’essere in contatto si deve intendere come un collegamento elettrico, un “circuito elettrico” che mette in contatto la palla con la zona fuori dal campo. Questo è quello che spesso genera confusione nella gestione del fuori campo.

E’ palesemente fuori una palla che ESCE DAL CAMPO, ma in base alla definizione mnemonica che abbiamo dato è per esempio da considerare fuori campo:

- la palla che tocca la linea di delimitazione del campo.
- la palla che è nella stecca di un giocatore o che viene toccata da un giocatore che ha un punto a contatto con la linea di campo o con un punto oltre la linea
- la palla che tocca un qualsiasi corpo estraneo al campo (rami, pali di calcio sul finire dell'area di x, birilli di demarcazione).

Nella domanda si diceva che un giocatore, schiacciando la riga di bordo campo, faceva un check legale sull'avversario. La palla non è considerata FUORI perché è una loose ball, non viene messa in contatto con la parte esterna. Sarebbe stato diverso se il giocatore che subiva il check legale avesse avuto la palla nella stecca.

ATTENZIONE: Non confondete questo gioco "regolare" con l'eventualità in cui un giocatore, non in campo, prova a intervenire su un avversario. In tal caso, sebbene sia a meno di 5 yards dalla palla e il check sia legale, è necessario chiamare il fallo di interference. Se addirittura il fallo viene commesso da fuori da un giocatore in panchina, si ritiene l'intervento pericoloso e antisportivo, consigliando di chiamare il fallo personale.

A) un free clear da centro campo. Se il fallo viene commesso attorno alla porta blu, il giocatore rosso è addirittura svantaggiato da un free clear. Se il fallo viene commesso attorno alla porta rossa, il giocatore rosso deve partire da 20 yard di distanza dalla porta ma non da centro campo svantaggiando irregolarmente la squadra blu oltre alla normale gestione del fallo.

DOMANDA 2:

Il giocatore Rosso #8 è in possesso di palla e il giocatore BLU 12# fa' una trattenuta illegale. Il giocatore rosso #8 rimane in possesso di palla e si libera dalla trattenuta con un warding fatto con la mano libera. FISCHIO. Durante lo stop, il giocatore Rosso #8 si lamenta e compie uno slash sul Blu #12. Il giocatore Blu #14, vicino al Rosso #8, fa' un push (leggero). Che chiamate vengono fatte? (p.s. Quando si scrive "nel punto in cui si trova", si ritiene scontato che la ripartenza rispetti la lontananza minima delle 20 yard dalla box, delle 5 yard della zona di cambio e dalle linee di campo).

Risposte vere:

Nessuna

Risposte false:

Tutte risposte erano false.

Le risposte erano un trabocchetto, non essendoci nemmeno una risposta totalmente vera che descrivesse la corretta gestione. La situazione di un evento del genere è veramente complessa anche se è composta da due istanti differenti.

Il primo è con il gioco in corso, vediamo di schematizzare gli eventi:

Gioco in corso, palla al 8#	
Trattenuta illegale BLU 12#, rosso tiene possesso	Arbitro lancia la flag per il fallo tecnico commesso ai danni della squadra con possesso.

Il Rosso 8# compie warding	FISCHIO DELL'ARBITRO
----------------------------	----------------------

Secondo istante, a gioco fermo:

Rosso slash su Blu #12 a gioco fermo	Flag
Blu 14# push h su giocatore 8# a gioco fermo	Flag

Partendo dall'inizio. Su trattenuta illegale del 12BLU non si può usare il PLAY ON. Il PLAY ON serve a preservare il dinamismo del gioco ma nel caso specifico è prevista la penalità per il fallo commesso dal blu ai danni della squadra con possesso. Si presume che il gioco continui fino all'esaurirsi del vantaggio della squadra rossa, che di fatto si esaurisce nel momento in cui il rosso 8# compie warding. QUESTI DUE FALLI SAREBBERO SIMULTANEUS FOUL. Tuttavia il giocatore blu NON dovrebbe scontare alcuna penalità perché tutti i falli sono tecnici e si cancellano. La palla rimane del giocatore in possesso di palla AL MOMENTO DEL PRIMO FALLO nel punto in cui era al fischio.

MA

prima che vi sia un fischio **CHE FACCIA RIPARTIRE IL GIOCO**, vengono commessi i due falli del Rosso #8 e del blu 14#. Il rosso fa' uno slash e il blu un push. Entrambi i falli devono essere considerati PERSONALI e ANTISPORTIVI in quanto a gioco fermo.

Inoltre non c'è un fischio **CHE RIPRENDA IL GIOCO** tra il primo fallo di trattenuta e l'ultimo fallo antisportivo. TUTTI I FALLI RICADONO NELLA STESSA GESTIONE DI **SIMULTANEUS FOULS**.

Ora non sono più TUTTI falli tecnici e quindi si scontano tutti i falli e se previsto con le relative penalità. ATTENZIONE: il rosso che aveva fatto warding non DEVE avere una penalità perché aveva possesso e il gioco era stato interrotto.

Quindi le chiamate sono (CNOT, colour, number, offense, time)

- Blu #14 , holding , 30"
- Red #8 Warding (generalmente non si chiama per evitare di fare confusione, ma può servire a chiarire il motivo del fischio che ha interrotto il gioco invece di lasciar continuare)
- Red #8, unsportmanlike conduct, (slash) 2 minuti
- Blu #14, unsportmanlike conduct (illegal body check) 1 minuto

In questo caso il totale della penalità della squadra BLU è 1 minuto e 30". Il totale della penalità della squadra rossa è 2 minuti. La palla è data alla squadra blu.

N.B. Il motivo per cui nell'esempio è stata data una penalità di 2 minuti al fallo del Rosso #8 è l'azione antisportiva di reazione gratuita a gioco fermo e irrispettosa del gioco. Il Blu #14 è stato punito per la reazione di risposta, sebbene "vittima" della prima e più ridotta. Sarebbe corretto anche il caso in l'arbitro decida di dare la stessa penalità a entrambi i giocatori. In tal caso il possesso andrebbe alla squadra rossa in quanto il totale della penalità della squadra blu sarebbe di 2 minuti e 30 secondi contro 1 minuto del rosso.

PUNTI CHIAVE:

- Quando è SIMULTANEOUS FOULS
- Il riconoscimento del fischio “di ripresa gioco”
- Il fatto che il fallo di warding non deve essere punito con una penalità
- I falli a gioco fermi, inutili e gratuiti sono da considerare sempre falli personali a prescindere dall'azione di per sé (in questo caso il push “leggero” del blu #14)

DOMANDA 3: *La squadra d'attacco sta facendo girare palla nella metà campo d'attacco , facendo passaggi più o meno veloci tra i giocatori, ma senza fare tentativi d'attacco reali o tiri in porta, prima che un arbitro consideri di chiamare il "KEEP IT IN/ GET IT IN" qual è la posizione corretta del single?*

Risposte vere:

Approssimativamente intorno alla crease, come legato ad un elastico con il lead

Risposte false e motivazioni

La situazione descritta deve far pensare ai consueti momenti in cui una squadra, guadagnato possesso di palla, non si trova nella gestione di un fast break ma supera la metà campo portandosi nella metà campo d'attacco e cerca di costruire il movimento per creare un'occasione di tiro.

Per quanto “ampio” possa essere il diamante disegnato dai giocatori volti all'attacco, si tratta di un'azione che vede il giocatore più arretrato (alto) poco prima della restraining line e gli altri attaccanti e centrocampisti impegnati a ovale intorno alla porta (con la possibilità di qualcuno che tenta un taglio trasversale e un giocatore dietro la goal extended line).

In tal caso la posizione corretta degli arbitri è di avere un LEAD posizionato sulla goal extend line con possibilità di arretrare a seguire la linea di porta qualora vada in x. Il single “prossimo” alla goal extended line e arretra verso il laterale quando la palla si sposta dalla sua parte, mentre il LEAD si avvicina e viceversa quando la palla passa dalla parte del LEAD.

Il TRAIL, una volta superata la metà campo e aver verificato che non vi siano offside (anche con uno sguardo d'intesa con il CBO), si preoccuperà di controllare la zona tra la metà campo e le restraining line, pronto in caso di un cambio possesso e rapido fastbreak.

DOMANDA 4: *Eccetto il portiere. Qual è l'equipaggiamento obbligatorio per un giocatore prima di entrare in campo e “prendere parte al gioco”.*

Il regolamento è chiaro, l'equipaggiamento obbligatorio è composto da:

- Casco
- Scarpe
- Guanti
- Stecca
- Paradenti

Quindi, un giocatore che perde una scarpa NON può giocare. Un giocatore senza PARADENTI non può giocare. Un giocatore senza guanti (e a maggior ragione senza casco) non può giocare.

Si intende che l'equipaggiamento sia propriamente indossato.

Qualora, durante il gioco un giocatore non coinvolto nell'azione e distante dal gioco, dovesse rimuovere momentaneamente e del tutto occasionalmente un guanto o la scarpa, è facoltà dell'arbitro lasciar proseguire. Il gioco DEVE essere interrotto immediatamente quando un giocatore, per qualsiasi ragione, si trova in zona di gioco e non indossa l'equipaggiamento.

Si ricorda che ripetuti e continui falli di "illegal equipment" possono essere considerati falli personali di condotta antisportiva.

Nella domanda veniva specificato "ECCEPTE IL PORTIERE". Infatti il portiere DEVE anche indossare la conchiglia inguinale e il paragola.

Tuttavia, a differenza del lacrosse femminile, il lacrosse maschile NON prevede il controllo pre-partita dell'equipaggiamento personale da parte degli arbitri.

Si rimane a disposizione per chiarimenti o per segnalazioni di eventuali errori. I falli tecnici, considerati falli minori, sono i più difficili da chiamare, i più facili da contestare. Spesso la corretta interpretazione è data da una ferrea applicazione del regolamento (basti pensare alla particolarità delle condizioni espresse dalle regola 55 del holding o alla ferrea applicazione dello stato di "fermo" dell'illegal pick) unita alla sicura interpretazione arbitrale e all'equo metro di giudizio.

Come arbitri bisogna sempre ricordare che per prima cosa deve essere garantita la sicurezza di quanti in campo, in panchina e del pubblico. Quindi garantire la fluidità del gioco e il rispetto delle regole con un corretto comportamento dei giocatori.

Commissione arbitri lacrosse

Italian RIC

Michele Radaelli