FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO - COMITATO ITALIANO ARBITRI - COMITATO REGIONALE SICILIA

REFEREEING

MAG 14 - N° 177

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

pg 2 CON CRITERIO

pg 3 IN SINTONIA CON I RITMI DEL GIOCO

DIRIGERE LA GARA

pg 4 CON IL LAVORO DI SQUADRA

pg 5 GESTENDO I MOMENTI TOPICI CON LA PROPRIA LEADERSHIP

Testi di
Giovanni Raimondo
Redazione
William Raimondo
Progetto Grafico ed Impaginazione
Marika Raimondo



Tutti coloro che vogliono contribuire con articoli inerenti l'attività arbitrale o per considerazioni e commenti, possono inviare i loro scritti a:

Giovanni Raimondo (responsabile del giornalino, GAP di Ragusa)

munnu@hotmail.it giornalino.refereeing@gmail.com

NB: inviateci gli indirizzi e-mail dei colleghi che ancora non conoscono il nostro giornalino !!

La miglior gratifica per un arbitro è sentirsi dire: ***"gara facile per meriti dell'arbitro"*** La qualità tecnica, la gestione dell'ambiente, la maturità e la personalità dimostrate nelle situazioni più controverse, possono portare ad un minor grado di difficoltà della gara. La peggiore: ***"gara difficile per demeriti dell'arbitro"*** Un metro di valutazione e di giudizio incostante e/o incoerente, un comportamento altezzoso e/o autoritario per imposizione, possono provocare tensioni che innalzano inevitabilmente il grado di difficoltà della gara.

Quello che occorre, per rendere facile una gara, che, sulla carta si può presentare difficile, è: **stabilire un criterio** . Alcuni (pochi) esempi:

- Un eccessivo uso delle mani **deve** essere penalizzato. Un semplice contatto non è un fallo in sé, ma ogni ostruzione al movimento di un giocatore che cerca una nuova posizione, è un fallo. **Stabilire un metro nella parte iniziale dell'incontro**: sarà più facile controllare la gara. Il gioco sporco/eccessivamente aggressivo dovrà essere penalizzato, SEMPRE! I giocatori si adatteranno al modo in cui li lascerete giocare. Mantenere poi questo metro il più uniforme possibile per tutto l'arco della gara.
- Nella "lotta" per conquistare i rimbalzi, se un giocatore, da una posizione sfavorevole, ottiene un vantaggio illegale, fischiare prontamente un fallo. Se invece il contatto è accidentale e senza effetti sull'azione, tale contatto **deve** essere ignorato.
- Sapere sempre dove si trova la palla quando si fischiano i tre secondi ed essere certi di aver contato fino a tre (compreso) dopo aver visto l'attaccante costantemente nell'area dei 3" (ci deve stare per più di 3" consecutivi!) e la sua squadra deve essere sempre in controllo di palla nella propria zona d'attacco.
- Non permettere agli allenatori o ai giocatori di diventare un polo d'attrazione per il loro comportamento teatrale o per le loro *"proteste"* continue. Questo modo di fare non dovrà essere tollerato fin da subito; gli arbitri dovranno interromperlo nel primo caso con richiamo volante . Non abbiate paura di prendere un provvedimento disciplinare contro un allenatore o un giocatore che tenta di intimidire o infastidire gli arbitri.

Praticamente dopo esservi posti in maniera immediata (dall'arrivo al palazzetto) nello stato d'animo e nella situazione delle persone con le quali sarete a stretto contatto per tutto il tempo che vi fermerete lì, **controllate e dominate la vostra partecipazione emotiva all'evento che deve essere molto scarsa o addirittura ridotta a zero.** Entrate cioè in… ***"empatia"*** con la gara.

Rapportatevi con tutti in modo educato, cordiale, signorile, rispettoso, sia sotto l'aspetto formale che relazionale e privilegiate un ***"atteggiamento assertivo"*** cioè di persona capace di farsi valere, pur nel rispetto del diritto degli altri, orientando però le scelte e ottenendo il consenso altrui. Sarete riconosciuti come leader, non per imposizione, ma per stima verso il vostro lavoro: potrete così assumere decisioni difficili e/o impopolari, ma…giuste.

La capacità o meno di mantenere un metro uniforme si tradurrà in una maggiore o minore credibilità dell'operato arbitrale.

3 SINTONIA CON I RITMI DEL GIOCO

La squadra arbitrale deve saper "leggere i cambiamenti di ritmo e di intensità agonistica" che una o entrambe le squadre possono inserire in un momento della gara e, di conseguenza, la reattività alla nuova situazione di gioco.

L'aumento del ritmo può portare un aumento del verificarsi di alcune violazioni da valutare come sempre col principio di vantaggio/svantaggio -passi, palming- o col concetto di volontarietà - piede/pugno-. L'accresciuta intensità agonistica -pressing tutto campo- può portare all'aumento del numero dei falli personali e la probabilità del verificarsi di falli antisportivi.

Fermo restando che il metro ed il giudizio tecnico devono rimanere il più uniformi possibili, come nelle fasi precedenti della gara e come stabiliti fin dall'inizio, un aumento della concentrazione arbitrale è indispensabile in tali situazioni in modo tale da non tarpare le ali alla squadra che aumenta l'intensità agonistica (deve recuperare nel punteggio) o accelera il ritmo (per consumare il minor tempo possibile sul cronometro di gara)

Assennatezza e buon senso nel fischio delle violazioni vantaggiose/svantaggiose e/o volontarie. Fischiare poi fallo quando ha effetto diretto sull'azione; non tenere conto dei contatti accidentali che, sicuramente, aumenteranno.

La reattività degli arbitri sul terreno prevede poi la capacità di correre con continuità, senza pause e con movimenti come quelli dei giocatori anche se essi hanno aumentato la velocità di esecuzione dei gesti tecnici (rubare palla, scattare in contropiede) NB: un giocatore in contropiede deve badare a portare avanti anche la palla: un arbitro, no! E' auspicabile che l'arbitro coda arrivi, sempre per primo, sotto il canestro da attaccare.

La tempestività nel fischio prevede solo maggiore prontezza e mai maggiore precipitazione assolutamente inopportuna. Non anticipare ciò che potrebbe succedere ma prepararsi alla eventualità più probabile: aspettare che accada e quindi fischiare. Il rischio di anticipare il fischio, nella concitazione del momento, è più frequente nei fischi di sfondamento (cascare nel tranello della simulazione) e di handchecking nei tentativi di rubar palla (fischiare fallo anche quando … non c'è contatto ed il… ladro ha colpito solo la…palla).

Le scelte operate dal singolo arbitro o dalla coppia devono avere in queste situazioni una "coerenza" logica: siano cioè efficaci ai fini di un equilibrato sviluppo della gara. Il metro ed il giudizio non devono essere cambiati: quanto fischiato negli altri periodi della gara resta tale e quale. Deve cambiare solo la reattività e la prontezza del fischio, in modo da non favorire la squadra che… accelera il modo di giocare e sfavorire viceversa quella che è costretta a… difendersi. La più grande virtù dell'arbitro è infatti la coerenza.

La posizione dell'arbitro è un fattore determinante: c'è infatti una grossa relazione tra posizione dell'arbitro ed esattezza delle sue decisioni in tutte le situazioni di gioco ma, soprattutto, in quelle sopra descritte.

LAVORO DI SQUADRA

Nel calcio i 6 componenti la squadra arbitrale, tutti in contatto tra di loro con i moderni mezzi di comunicazione a causa delle grandi distanze del terreno di gioco, collaborano costantemente tra di loro anche se, di fischietto, è fornito solo l'arbitro centrale. Nel basket i 5/6 componenti, tutti in contatto tra di loro solo visivamente, grazie alle distanze molto contenute dei campi di gioco, collaborano tra di loro, con dei segnali appositamente studiati: ciascuno però ha il proprio fischietto e, tutti e 5/6… la facoltà di fischiare! Gli UdC a palla morta e cronometro fermo, gli arbitri a palla viva e cronometro in movimento. Ognuno per le proprie competenze!

La collaborazione che l'arbitro riesce ad esprimere deve essere fatta sia nei confronti del collega/colleghi che degli Udc. Ad esempio:

- **Aiutare il collega, se necessario, nei casi di palla fuori dal terreno di gioco.** Accordarsi nel colloquio pre-gara: nessun segnale strano, a richiesta di aiuto del collega si risponde indicando la direzione corretta.
- **Aiutare il collega, nei casi di fallo, sul n° di maglia del giocatore beneficiario dei TL;**
- Quando l'arbitro si avvicina al tavolo per effettuare la segnalazione di un fallo, **il segnapunti può indicare la paletta dei falli di squadra,** se è stato raggiunto il bonus. In questo modo il SP aiuta l'arbitro a non incorrere in un possibile errore;
- L'arbitro coda e l'addetto all'apparecchio dei 24" devono aiutarsi, ancora una volta con un segnale stabilito, a risolvere il problema del **tocco o meno della palla dell'anello nella zona d'ombra del canestro, per l'eventuale reset o meno** dell'apparecchio medesimo;

Segnatamente degna di nota è la capacità di **risolvere,** arbitri e UdC insieme, in modo positivo, rapido e credibile, **situazioni di incertezza** o confusione che si venissero a creare **sulla discrepanza del punteggio** tra il tabellone del palazzo ed il referto, **e fra il n° dei falli attribuiti ad un giocatore** dal segnapunti con quelli attribuiti invece dallo scorer della sua squadra.

L'aiuto al collega, possibilmente celato, in situazioni credibili e l'accettazione dell'aiuto da parte del collega in situazione tecnica di difficoltà, senza il risentimento tipico della natura umana, è un ottimo lavoro di squadra. Nessun arbitro è perfetto. **Non ci sarà mai una gara in cui l'arbitro possa dire "*non ho commesso errori*".** L'attività umana richiede dei giudizi umani.

La pallacanestro è un gioco estremamente competitivo. E' un gioco carico di emozioni, dove gli umori e le frizioni possono essere molto intensi soprattutto quando la differenza di punteggio è minima. I giocatori poi sono alti e rapidi e la velocità del gioco è elevata. **E' difficile controllare o anche "vedere" tutto ciò che succede.** L'arbitraggio non è un compito facile. **Per questo è richiesta la maggiore collaborazione possibile fra tutte le persone deputate al controllo** delle varie fasi del gioco da quelle preliminari al suono della sirena che decreta la fine.

Stabilire un rapporto cordiale, signorile, rispettoso, con giocatori, allenatori e persone delle rispettive panchine, già in occasione del riconoscimento personale prima della gara, è sicuramente un buon viatico (ci si augura) per il prosieguo della stessa.

GESTIONE MOMENTI TOPICI/LEADERSHIP

Durante le gare, o almeno, nella maggior parte di esse, ci sono dei momenti topici cioè delle situazioni d'importanza decisiva, cruciale in relazione agli sviluppi successivi, o addirittura risolutivi, della gara. In questi frangenti la squadra arbitrale deve essere…"presente" e "capace di assumere decisioni corrette ed anche coraggiose".

Una improvvisa difesa "pressing" comporta una fase di gioco molto più "movimentata" e un cambiamento nella copertura normale, secondo la meccanica, del terreno di gioco che richiede agli arbitri maggiore concentrazione e cooperazione.

Ad esempio:

- una improvvisa copertura pressing uomo contro uomo da parte di una squadra, che ha realizzato un canestro nella sua zona d'attacco, per ostacolare già la rimessa in gioco dalla linea di fondo, prevede almeno otto giocatori nella zona d'attacco di quella squadra; è affatto inutile che l'arbitro, che sta per diventare guida, corra nella sua posizione canonica…: non avrà nessuno da controllare! Resti invece sulla linea laterale fino a che la palla oltrepassa la linea centrale. Solo così potrà portare un eventuale aiuto al suo collega. Ogni cambio eventuale di possesso di palla derivante da tale difesa pressing sia frutto di una giocata difensiva "legale". I contatti illegali (spinte da tergo, tentativi di carpire la palla colpendo il braccio dell'avversario, ecc.) dovranno sempre essere sanzionati come fallo.
- anche al tavolo, soprattutto l'addetto all'apparecchio dei 24" può avere difficoltà nel reset o meno del suo cronometro, in funzione del controllo di palla, che può variare improvvisamente per alcuni secondi e ri-variare ancora per altri pochi secondi: il contatto visivo con gli arbitri è fondamentale!

Data per scontata la "presenza" degli arbitri sul terreno, non solo fisica, nelle immediate vicinanze in cui si sta sviluppando un acceso ed energico contrasto per la conquista di una palla vagante, citiamo solo due situazioni in cui occorre prendere decisioni corrette e coraggiose.

- Un giocatore della squadra A (soccombente nel punteggio di un punto) a pochi secondi dalla fine della gara, conquistata la palla nella sua zona di difesa, parte in contropiede: viene marcato legalmente fin sotto il canestro avversario. Qui l'attaccante, raccolta la palla per andare a canestro, col braccio libero penetra nel cilindro del difensore impedendogli di intervenire e…realizza…
- Un attaccante della squadra B a due secondi dalla fine, tenta il tiro da tre punti (la sua squadra è sotto nel punteggio di due punti) Il suo difensore diretto lo colpisce sul braccio e il tiro non entra…

L'arbitro competente per la meccanica in entrambi gli esempi non può esimersi dal fischio o, ancora peggio, far finta di niente. Se non fischia…non fa altro che influenzare sicuramente il risultato della gara.

Il coraggio non è innato.. Ma facendo esperienza sui campi può essere "allenato"!