GIUGNO 19 - N° 227

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO - COMITATO ITALIANO ARBITRI - COMITATO REGIONALE SICILIA

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



BUONE VACANZE! ...ci vediamo a settembre!

in questo numero

PG. 2 **MEMORANDUM**

PG. 3 **CONSIDERAZIONI DI FINE ANNO SPORTIVO 18/19**

PG. 4-5-6 **PASSI**

PG. 7 **CAMPO VISIVO**

I nostri contatti munnu@hotmail.it giornalino.refereeing@gmail.com

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

MEMORANDUM

In caso di fischio da parte del 2° arbitro di violazione sul salto a due per avere un saltatore toccato la palla in fase ascendente, la ripresa del gioco deve avvenire con:

a) rimessa per la squadra avversaria nella propria zona d'attacco *(il saltatore ha commesso la* violazione nella propria zona di difesa che è la zona d'attacco della squadra avversaria Art 2)

b) cronometro di gara che deve essere riportato a 10:00(il cronometrista deve misurare il tempo di gioco come segue: Attivando il cronometro di gara quando, durante il salto a due, la palla viene **legalmente** toccata da un saltatore Art 49.2-1° pallino)

c) cronometro dei 24" che deve segnare 14 secondi (l'apparecchio dei 24" deve segnare 14 secondi quando una rimessa viene assegnata alla squadra avversaria nella propria zona d'attacco) Art 29.2.2-2°pallino.

Un giocatore, incaricato di una rimessa in gioco da fuori campo **non deve far trascorrere più di 5 secondi** prima del rilascio della palla Art 17.3.1-1°pallino:

- poiché i cronometri della gara sono entrambi fermi e pertanto non possono essere d'aiuto all'arbitro che amministra la rimessa, egli è il solo responsabile del trascorrere del tempo.

Il conteggio visibile va eseguito alla corretta velocità (allenatevi!!) , cioè contate 1001,1002..fino a 1005 compreso. Non siate precipitosi nel fischiare questa violazione, e soprattutto abbiate la prontezza di fischiare quando il giocatore ha ancora la palla tra le mani! Se la palla ha lasciato le mani del giocatore al 1005 siete stati troppo…"svizzeri"

Contate prontamente anche i 5" - per un giocatore che, sul terreno di gioco, ha chiuso il palleggio e viene marcato da vicino e - per un giocatore che deve effettuare un Tiro Libero.

Il RT infatti prescrive che "un giocatore marcato da vicino deve passare, tirare o palleggiare la palla **entro 5 secondi"** e "Un giocatore incaricato di effettuare un Tiro Libero deve effettuare il tiro **entro 5 secondi"** Art 27.2 e 43.2.3-3°pallino, rispettivamente.

Nel primo caso l'arbitro, pur essendo i cronometri in movimento, non si può distrarre per guardarli poiché l'azione è sempre concitata e numerose altre infrazioni *(falli, passi, palleggio irregolare)* possono sfuggire. Pertanto il suggerimento è quello di iniziare il conteggio visivo in tempo utile *(nell'attimo in cui il giocatore viene marcato da vicino)* e controllare le eventuali infrazioni suddette.

Per la violazione sul Tiro libero, che si verifica rarissimamente, essere di manica larga e usare il suggerimento volante e fischiare l'eventuale violazione in flagranza, dopo i necessari avvertimenti.

Per quel riguarda la violazione degli 8" l'Art 28.1.1 prescrive: "la squadra che ottiene nella propria zona difesa il controllo di una palla viva deve farla pervenire nella propria zona d'attacco **entro 8 secondi" Attenzione: la palla si considera pervenuta nella zona d'attacco nei 5 casi dell'Art 28.1.2**

- non controllata da nessun giocatore, tocca la zona d'attacco
- tocca o è legalmente toccata da un attaccante che ha ambedue i piedi completamente a contatto con la propria zona d'attacco
- tocca o è legalmente toccata da un difensore che ha parte del suo corpo a contatto con la propria zona di difesa
- tocca un arbitro che ha parte del suo corpo a contatto con la zona d'attacco della squadra in controllo di palla
- durante un palleggio dalla zona di difesa alla zona d'attacco, la palla e ambedue i piedi del palleggiatore sono completamente a contatto con la zona d'attacco.

I due cronometri sono entrambi in movimento, per cui gli addetti ai lavori e anche il pubblico possono pertanto controllare l'operato dell'arbitro nella valutazione del conteggio degli 8"

L'arbitro coda deve avere completa contezza dello scorrere del tempo controllando anch'egli il display dei 24" posizionato di fronte a lui nella zona di difesa della squadra avversaria.

Nel caso in cui:

1° - la palla non è ancora pervenuta nella zona d'attacco,

2° - sul display compaiono 16"…

si configura la violazione

Il fischio arrivi tempestivo anche se la palla è ancora in volo.

CONSIDERAZIONI DI FINE ANNO SPORTIVO 2018/19

I campionati hanno concluso il loro iter, ma ce ne saranno altri e poi altri ancora.
Raccomandiamo vivamente a tutti di continuare gli allenamenti sia personali che di squadra partecipando ai numerosi tornei estivi.
Si raggiungeranno così parecchi obiettivi:

- Si manterrà sia la forma fisica che potrebbe essere minata dagli eccessi alimentari estivi, sia il concetto di collaborazione col(i) collega(hi) e con gli UdC
- Ci sarà sempre il contatto con il terreno di gioco
- Ci si presenterà già pronti ai raduni di settembre del nuovo anno sportivo 2019/2020

Anche noi della redazione cercheremo di allenarci nel tentativo di continuare a fornire ai nostri lettori un piccolo sostegno per lo svolgimento delle mansioni che spettano a ciascuno dei componenti delle squadre arbitrali, nel rispetto dei propri ruoli.

Vogliamo però concludere questa annata sportiva con alcune riflessioni in quanto, come sempre, ci saranno arbitri e UdC…contenti (pochissimi) e arbitri e UdC…scontenti (moltissimi)
Premesso che "arbitrare" è, e resta(!) un hobby, **deve** rimanere intatta la voglia di andare nelle palestre e nei palazzetti, qualsiasi accadimento si sia verificato nel corso dell'anno sportivo, senza covare rancori e/o rivalse di qualsiasi tipo contro alcuno.

Infatti sui campi spesso succede che:

- Una gara è stata "movimentata" e qualcuno ha oltrepassato i limiti della decenza e della vostra capacità di sopportazione? E' tutto finito: dimenticate, più in fretta possibile, l'accaduto.

- Alla fine di una gara l'Osservatore è stato "duro" nel giudizio? Peste e corna le avete già sicuramente espresse contro di lui! Ora riflettete sui "consigli" che vi ha dato e cercate, nonostante la grande arrabbiatura, di trarne il massimo profitto.

- Siete stati designati a dirigere una gara con una squadra arbitrale, da voi ritenuta… non all'altezza, che, invece, ha sciorinato un'ottima prestazione? Speriamo che abbiate stretto la mano a tutti i componenti, senza acrimonia.

- Eravate sicuri, con vostro personale giudizio, che sareste stati promossi alla serie superiore? Non è accaduto? Lavorate per far meglio la prossima stagione!

- Siete stati provocati, come succede sempre in ogni tipo di gara, e vi siete vendicati, sul terreno di gioco col fischio e nel rapporto di gara con la penna? Non potete fare gli arbitri se vi comportate in questo modo!

- Non avete mai riconosciuto i vostri errori neanche e soprattutto sul terreno di gioco?

-Non avete sicuramente professato "umiltà" ma, al contrario, avete tenuto un atteggiamento austero ed autoritario: datevi una regolata!

Ecco, l'umiltà… una buona dose di essa non guasta, anzi è e indispensabile per instaurare rapporti cordiali e sereni con chiunque, non solo nello sport, ma anche nella vita di tutti i giorni!

PASSI

Coloro che frequentano una palestra in cui si pratica il basket, per apprendere i fondamentali del gioco, non possono non essere a conoscenza della Regola dei passi: anche gli spettatori in gare di qualsiasi livello, la conoscono, pur se superficialmente!

Che i presenti o gli addetti ai lavori disapprovino un fischio arbitrale per una violazione di passi di un loro beniamino o un loro giocatore, è… normale routine.

Ma…l'arbitro, ha fischiato correttamente?

Gli arbitri vengono catechizzati, dai loro istruttori, a prestare la massima attenzione prima fischiare una violazione di passi.

Il "comandamento" senza il quale il fischio non può essere emesso è:

NON C'E' VIOLAZIONE DI PASSI SE UN GIOCATORE NON HA IL PIENO CONTROLLO DELLA PALLA!

Per inciso: il pieno controllo si ha quando *la palla è: 1°- "viva" e il giocatore*: *2°- la trattiene 3°- la palleggia*, *4°- l'ha a disposizione*.

Attenzione: la nuova regola sui passi introdotta a partire dall'anno sportivo 2017/18 riguarda solamente un giocatore che prende una palla viva mentre sta avanzando o completando un palleggio.

E' rimasto invece esattamente uguale a quello che accadeva prima del 1° ottobre 2017: tutto ciò viene chiaramente illustrato nelle slide seguenti tratte da RT 2017 in vigore dal 1° ottobre



Come si stabilisce il piede perno per un di giocatore che prende una palla viva mentre è fermo con entrambi i piedi sul terreno RT Art 25.2.11

- Nel momento in cui viene sollevato un piede, l'altro diventa piede perno.
- Per iniziare un palleggio, il piede perno non può essere alzato prima che la palla abbia lasciato la mano(i).
- Per passare o tirare a canestro, il giocatore puo saltare con il piede perno, ma non può ritoccare terreno prima che la palla abbia lasciato la mano(i).





L'unica novità, ma assolutamente ininfluente ai fini dell'individuazione dell'eventuale violazione, è che: se il giocatore ha entrambi i piedi in aria, quando riceve la palla, questo attimo viene chiamato **PASSO 0**!

Un bellissimo poster, in uso in molte palestre dove si gioca a basket, evidenzia, con una serrata sequenza di fotogrammi, un giocatore in aria che, ricevuta la palla, **atterra**.

L'arbitro, con in mano chiodo e martello, si precipita a…"*inchiodare sul terreno*" uno dei suoi piedi!

Quale? Quello che ha toccato terra per primo!

La perifrasi grafica ci sembra chiarissima!

Prima di fischiare la violazione di passi, " *per determinare il perno*" mettete a fuoco i vostri OCCHI sui piedi di un giocatore che:

1- riceve un passaggio

2- cattura un rimbalzo e atterra

3- chiude un palleggio

4- esegue un arresto.

Se, dopo, muove il perno…

Questa deve essere la forma mentale che tutti gli arbitri devono acquisire.

Solo dopo aver stabilito qual è il piede perno, si riesce a fischiare correttamente l'eventuale violazione di passi.

Per tutto il tempo poi che il giocatore "*trascorre*" palleggiando e sta per fermarsi e/o essendo in aria sta per atterrare, ripetetevi mentalmente:

devo osservare e individuare inequivocabilmente se il piede perno è:

- destro, destro, destro…
- sinistro, sinistro, sinistro…
- entrambi

Non è difficile!

Bisogna però allenare…gli OCCHI e la MENTE!

Gli occhi in particolare devono essere sempre in movimento, con…la velocità della luce, dall'alto (non più in alto delle braccia alzate di un giocatore che salta) e… fino al suolo, in funzione del movimento che il giocatore sta effettuando.

Gli istruttori raccomandano di:

- NON FISCHIARE COME PASSI UN MOVIMENTO CHE SEMBRA STRANO

- NON PUNIRE GLI INNOCENTI

- FISCHIARE SOLO QUANDO SI E' SICURI AL 100% CHE CI SONO PASSI

NB: mentre state controllando i passi, non dimenticate di guardare tutto il resto!!!

In una partenza da fermo un giocatore che cambia il perno inganna facilmente il suo marcatore che abitualmente, a causa di questa violazione dell'avversario, commette fallo su di lui: egli pertanto, oltre al danno per la sua squadra che non conquista il controllo della palla a causa della violazione dell'avversario "non vista" dall'arbitro, subisce la beffa di un fallo sia a suo carico che per il conteggio del bonus della sua squadra.

A rimbalzo, un compagno dell'attaccante che aveva eseguito un tiro non realizzato, tagliato fuori regolarmente dal suo difensore e catturata la palla atterra su un piede e marcato da vicino cambia il perno: se gli arbitri, attratti la palla che è al di sopra del canestro, non focalizzano i loro occhi sui piedi del giocatore, non "vedono" la violazione e questi tira a canestro e realizza, viene commesso un altro errore arbitrale ancora per la squadra che difende…

Arbitrate la difesa!

CAMPO VISIVO

Puntualizzati i consigli sulla violazione di "passi" vogliamo occuparci degli "OCCHI" dell'arbitro cui spetta, per la meccanica, di osservare il giocatore al quale, eventualmente, deve essere fischiata l'infrazione!

La fisiologia dell'occhio umano prevede che se una persona vuole individuare il colore degli occhi di chi gli sta davanti, deve "puntare" gli occhi dentro i suoi: così facendo li "distoglie" ad esempio, dai piedi, anche se per una frazione infinitesima di secondo.

Se vuole guardare il colore delle sue scarpe deve "*focalizzare*" su di esse, distogliendo lo sguardo, ad esempio, dalle braccia, ecc.

La visione periferica è ristretta e la focalizzazione si ha solo su quei particolari.

Tutto ciò accade quando la persona osservata è molto vicina: meno di un metro!

Se provate ad allontanarvi di **tre o quattro metri** (NB: questa è, all'incirca, la **distanza che un arbitro deve mantenere da un giocatore**) e mettete a fuoco la sua cintola, la visione periferica si allunga e, vi permetterà di vedere, oltre a tutto ciò che c'è intorno a lui, tutta la sua persona.

Se è in aria e, dopo aver ricevuto la palla, sta atterrando, in un nanosecondo, e prima che tocchi il terreno, mettete a fuoco i suoi piedi.

Individuerete così, inequivocabilmente, il suo piede perno *(parafrasando il Divin Poeta: **dalla cintola in giù** tutto il vedrai)*

Dopo, riportateli sulla sua cintola.

L'errore più frequente che commette un arbitro è evidente nella seguente slide tratta da "Meccanica del doppio 2017"



Un altro errore, frequente tra gli arbitri principianti è, quando in posizione di guida, quello di tenere gli occhi puntati sul canestro per controllare la realizzazione o meno del tiro.

In tal modo si possono perdere sia i falli, che le violazioni di: passi, di tocco della linea di fondo, ecc. Guardare e poi convalidare o meno se un tiro a canestro viene realizzato è competenza primaria del coda nel doppio e del coda assieme al centro nel triplo.