

REFEREEING

APR 15 - N° 186

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

SPACCARE IL "SECONDO"

PG 2 → TRE SECONDI

PG 3 → CINQUE SECONDI E ALTRE REGOLE A TEMPO

SPACCARE IL "MINUTO"

PG 4 → SOSPENSIONE

PG 5 → L'ARBITRO PERFETTO non esiste ma, si può...fare!

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 !!

TRE SECONDI

Nel basket il conteggio del tempo è fondamentale. Non per essere pedanti, ma vogliamo ricordare l'Art 16.2.5 del RT che così recita: il cronometro di gara deve indicare 00.03 (tre decimi di secondo) o più, per garantire ad un giocatore il controllo della palla su una rimessa in gioco o su un rimbalzo a seguito dell'unico o ultimo TL, al fine di tentare un canestro su azione. Se il cronometro indica 00.02 o 00.01, l'unica possibilità di tiro valido risulta essere il tocco (tap) o direttamente la schiacciata (dunk) NB: nel corso di questo anno sportivo è accaduto tale evento.

Tutta la squadra arbitrale ha il compito di avere consapevolezza completa del trascorrere del tempo: di quanto proposto dai display, al momento in cui viene fermato il gioco, quando la palla diventa viva, quando la palla tocca o viene toccata dal primo giocatore sul terreno di gioco e, naturalmente quando la palla è già viva ed il cronometro di gara è in movimento. Durante questa fase sono in vigore infatti le Regole a Tempo:

- **3"** – Un giocatore attaccante non deve rimanere nell'area dei 3 secondi avversaria per più di 3 secondi consecutivi quando la sua squadra è - sempre in controllo di palla, - nella sua zona d'attacco. Ne consegue che se quel giocatore ha lanciato la palla, che pertanto ha già lasciato le sue mani, per un chiaro e inequivocabile tentativo di tiro a canestro, in base all'Art 14.1.3-3° pallino, il controllo di palla per quella squadra è...terminato. Pertanto in questa situazione un fischio di violazione di 3" mentre la palla è in volo verso il canestro, è affatto inopportuno: se poi la palla entra nel canestro, una eventuale non attribuzione dei punti corrispondenti è un grave errore arbitrale.

L'arbitro pertanto deve controllare:

- 1° il momento preciso in cui il giocatore entra nell'area,
- 2° eventualmente fischiare al 4° secondo contando mentalmente 1001,1002,1003...1004, ma, contemporaneamente,
- 3° se la palla è ancora in netto controllo della squadra in attacco.

NB: il controllo sussiste pure quando la palla viene passata tra i giocatori di quella squadra! L'ideale è che arrivi un fischio quando un attaccante ha ancora la palla in mano o quando la sta passando ad un suo compagno, magari con un passaggio lob al suo pivot, in area dei tre secondi, per una schiacciata ma... la palla non è ancora arrivata nelle mani del suo compagno! Trattasi come si vede di una violazione molto complessa e delicata da cogliere nell'attimo giusto: spaccare il... secondo(!) ma non per questo da ignorare per tutta la gara. Molto spesso infatti non viene posta, da parte degli arbitri, la dovuta attenzione al verificarsi delle violazioni ai principi che governano la Regola.

Attenzione: il RT prevede espressamente Art 26.1.2 che bisogna **concedere una tolleranza** ad un giocatore che: - tenta di uscire dall'area, - è nell'area quando lui o un suo compagno è nell'atto di tiro e la palla sta lasciando o ha appena lasciato la mano(i) del giocatore, - palleggia nell'area per tirare a canestro dopo esserci rimasto per meno di 3" consecutivi.

- **5"** – A) Un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo non deve far trascorrere **più di cinque secondi** prima del rilascio della palla; B) Un giocatore marcato da vicino deve passare, tirare o palleggiare la palla **entro 5 secondi**; C) il giocatore designato per i tiri liberi deve effettuare il tiro **entro 5 secondi** dopo che la palla sia stata messa a sua disposizione dall'arbitro. Nei casi A e B contare visivamente i 5" cominciando solo quando il giocatore ha la palla a disposizione o appena chiude il palleggio ed è marcato da vicino. Nel caso C nessun conteggio visivo ma... ricordarsi della Regola e pertanto contare mentalmente! Le difficoltà più frequenti per gli arbitri, nel rilevare questa violazione, sono ad esempio: - dopo un canestro realizzato, cominciare il conteggio, nel caso di rimessa dalla linea di fondo quando il giocatore non ha ancora la palla a disposizione (spesso è per invitarlo ad andare a prendersi la palla ma non è corretto) - bisogna aspettare ad iniziare il conteggio solo quando egli ha a disposizione la palla, - per le rimesse in gioco dalla linee perimetrali non "allungare" il conteggio medesimo come anche per quella da fondo campo (di ciò si lamentano allenatori e giocatori avversari) - al 5° secondo se il giocatore ha ancora la palla in mano fischiare la violazione: - se scadono i secondi e la palla ha lasciato le mani del giocatore, trattenere il fischio.
- **8"** – Ogniqualevolta un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva nella sua zona di difesa quella squadra deve far pervenire la palla nella sua zona d'attacco **entro 8 secondi**. Se sono trascorsi 8" e la palla è ancora in volo, si configura la violazione. A partire da questo anno sportivo non si effettua il conteggio visivo: il coda, che comunque ha sempre il compito primario del controllo degli 8" usi con accortezza il display dei 24" oltre al proprio personale conteggio mentale.
- **10"** – Entrare sul terreno di gioco (squadre e arbitri) al fine di rendere dinamici i tempi morti, 10" prima della fine di tutti gli intervalli di gara. Sui campi si perde ancora troppo tempo per l'inizio e/o per la ripresa del gioco dopo un'interruzione.
- **14"** – L'addetto all'apparecchio dei 24" resetta nei casi previsti, ma non è raro l'errore. Pertanto gli arbitri sul terreno hanno l'obbligo di controllare attentamente i display prima di riprendere il gioco. Questo controllo, per tutta la squadra arbitrale, deve diventare un'abitudine costante per tutta la gara.
- **15"** – Se un giocatore è infortunato e non può continuare immediatamente a giocare (approssimativamente entro 15") deve essere sostituito. In questo caso non occorre spaccare il secondo ma se, di secondi, ne sono passati 30...
- **24"** – Nel controllo della apparecchiature, che tutte le squadre arbitrali sono tenute ad effettuare, l'incaricato della squadra A, conosce le peculiarità degli apparecchi. E' doveroso che il cronometrista e l'addetto ai 24" in primis e tutta la squadra arbitrale poi, ne vengano a conoscenza. Alcuni apparecchi dei 24" appena l'operatore attiva l'interruttore per start e/o reset, indicano 24" e prima di passare a 23, svolgono 1" Altri passano immediatamente da 24 a 23 e svolgono 1" prima di passare a 22. Acquisite le informazioni, è buona norma, al fine di prevenire eventuali proteste durante la gara, riferire agli allenatori delle due squadre.
- **30"** – Un giocatore che ha commesso 5 falli, deve esserne informato da un arbitro ed abbandonare il campo entro 30 secondi. Può darsi che lo stesso si attardi a protestare. Qui, senza spaccare il secondo, rendere dinamico il tempo morto.

SOSPENSIONE

Una sospensione è un'interruzione del gioco che può essere richiesta, senza alcun condizionamento (se realizza cambio...) solo dall'Allenatore o dal suo vice. Una partita viene inoltre continuamente interrotta (cronometro di gara fermo) ad ogni fischio arbitrale di infrazione (violazione e/o fallo)

Se la squadra arbitrale è coordinata, i tempi morti conseguenti sono relativamente brevi.

Nei time-out però occorre fare in modo che ogni sospensione duri un minuto.

Nel corso dei tempi regolamentari ciascuna squadra può chiedere 5 (2+3) sospensioni con le modalità che tutte le squadre arbitrali conoscono: abitualmente ogni squadra le richiede tutte. La durata della gara si allunga così di altri 10 minuti oltre ai 4 periodi di 10 minuti ciascuno. La FIBA e il CIA dettano i ritmi da rispettare per non permettere agli allenatori di "rubare" altro tempo, oltre al minuto (spaccare il... minuto) trattenendo i giocatori in panchina dopo la fine del minuto per gli ultimi consigli. Il minuto **inizia** quando l'arbitro fischia ed effettua l'apposita segnalazione (n° 9) e termina quando l'arbitro fischia ed invita la squadre a ritornare sul terreno di gioco. Prima però di quest'ultimo fischio arbitrale, quando il cronometrista "azionerà il suo segnale acustico" ed effettua la segnalazione manuale (10") con cui avverte che sono trascorsi 50 secondi dall'inizio della sospensione, gli arbitri dalla loro posizione classica vicina alla linea laterale opposta al tavolo UdC, devono correre presso le panchine e, sempre con le buone maniere, invitare i giocatori a tornare sul terreno. Tutto ciò deve accadere in questi ultimi 10 secondi del minuto stesso. In queste situazioni non sempre si riesce a...spaccare il minuto!

Intervallo: Pre gara – se deve avvenire la presentazione delle squadre agli spettatori, con il cronometro a 06:00 il primo arbitro o un mini-arbitro (se presente) fischia per chiamare tutti i partecipanti alla gara che si trovano sul terreno presso le proprie panchine. Con il cronometro a 03:00 il primo arbitro o un mini-arbitro, fischia ed indica che mancano 3 minuti all'inizio della gara. NB: durante questi due momenti gli arbitri restano sul lato opposto al tavolo. Quando il cronometro di gara indica 02:00 gli arbitri attraversano il campo e si portano davanti al tavolo (nessun fischio). Quando il cronometro di gara indica 01:30 il primo arbitro o un mini-arbitro fischia ed invita le squadre a sospendere il riscaldamento.

Prima del secondo periodo, del quarto periodo e di ogni tempo supplementare il cronometrista azionerà il suo segnale acustico quando mancano 30 secondi all'inizio del periodo. Questi 30" devono essere sufficienti a far tornare i giocatori sul terreno assieme agli arbitri, in modo da essere pronti a ricominciare subito dopo il suono del segnale acustico di fine intervallo (controllare sempre che i cronometri siano stati resettati e che tutto sia pronto).

Tra il secondo ed il terzo periodo, il rientro della squadra CIA sul terreno di gioco deve avvenire in tempo per poter comunicare alle squadre che mancano 03:00 all'inizio della seconda semi-gara.

Concludendo, oltre al secondo, "spaccare" anche il minuto!

L'ARBITRO PERFETTO non esiste ma, si può fare!

L'arbitro perfetto **non deve:**

- Credersi infallibile
- Credere di aver appreso tutto
- Chiedere rispetto in campo ma guadagnarselo

Non deve neanche essere

- Impulsivo
- Svogliato
- Irritabile
- Timido
- Rude
- Debole
- Indeciso
- Titubante
- Insicuro
- Incerto

Ma allora come deve essere? **Deve:**

- Credersi "fallibile"
- Convincersi che non si finisce mai d'imparare
- Essere consistente nell'uniformità di metro/giudizio e guadagnare credibilità

Deve poi anche essere

- Riflessivo e sempre in autocontrollo
- Diligente e operoso
- Calmo e sereno anche nelle situazioni drammatiche rese tali dai protagonisti
- Risoluto
- Sempre cortese con tutti
- Sempre padrone di se stesso
- Deciso su qualsiasi intervento
- Determinato
- Sicuro
- Coraggioso

L'arbitro deve avere poi un approccio consistente con la gara fin da subito, entrare in sintonia con i ritmi di gioco, tempestivo e pronto nel fischio ma non con precipitazione. Le scelte dei fischi proposti dal singolo arbitro devono avere una coerenza logica, ai fini di un equilibrato sviluppo della gara, con quelli dei colleghi. La collaborazione con tutta la squadra arbitrale riveste un'importanza straordinaria nella risoluzione in modo rapido e positivo nelle situazioni d'incertezza o di confusione. Se c'è un problema cercare l'immediata (giusta) soluzione e non il colpevole. L'arbitro infine deve essere sempre "presente" nelle situazioni d'importanza decisiva, cruciale, risolutiva della gara e di assumere decisioni corrette e coraggiose anche se... impopolari.