

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



sommario

PG 2

AMMINISTRAZIONE DELLA GARA
REGOLAMENTO ESECUTIVO

PG 4

COLLABORAZIONE CON GLI UdC

PG 3

CHI PUO' STARE IN PANCHINA

PG 5

IL FALLO TATTICO...
PERSONALE O ANTISPORTIVO?

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 !!

Per un componente della squadra arbitrale (arbitro e/o UdC) la ricezione del messaggio è, nella maggior parte dei casi, sempre gradita. Se non dovesse esserlo, c'è la possibilità del rifiuto: noi ci auguriamo che ciò avvenga raramente.

Attenzione: **Rifiuti ed indisponibilità, ancorché motivati, non potranno superare il numero di 4 (quattro) complessivamente durante tutta la stagione sportiva.**

Ricezione del messaggio Gli arbitri dovranno confermare o meno la designazione, inclusi tornei e amichevoli a stretto giro di...messaggio o di telefonata. Dimostrare professionalità in questa semplice procedura è importante a qualsiasi livello!

NORME DI COMPORTAMENTO

Accettazione della gara entro le ventiquattro ore successive al ricevimento del messaggio occorre effettuare l'accettazione della stessa per dar modo al designatore di considerare quella gara coperta da quell'arbitro.

Occorre effettuare poi la **"pianificazione ufficiale" via FipOnline.**

Contattare il(i) collega(hi) per tempo è un'operazione molto importante invece per la **"pianificazione pratica" della trasferta:** sottolineare anche i minimi dettagli.

Arrivo all'impianto di gioco l'optimum sarebbe che tutta la squadra arbitrale si presentasse, ove possibile, al completo. In ogni caso vanno rispettati, per ciascuno dei componenti - arbitri, UdC, Osservatore, Commissario (ove previsto) i tempi stabiliti dal CIA.

REGOLAMENTO ESECUTIVO a.s. 2015/2016 aggiornato al C.F. del 2 ottobre 2015

Ritardato arrivo delle squadre

Trascorsi quindici minuti dall'ora fissata per l'inizio della gara senza che una delle due squadre si sia presentata regolarmente in campo, questa verrà considerata rinunciataria e la gara sarà omologata Art 63[1]

Se, all'ora fissata per l'inizio della gara, le squadre sono presenti in campo con un minimo di 5 atleti, sono obbligate a iniziare subito il gioco. Se per qualsiasi causa una squadra non è in grado di schierare 5 atleti, la gara non potrà avere inizio Art 63[4] NB: nel caso di gara iniziata con soli 5 atleti, i giocatori o qualsiasi altra persona della squadra, **iscritti regolarmente a referto prima dell'inizio della gara**, potranno partecipare ad essa, previo riconoscimento, al suo arrivo sul campo.

Se entro il termine di attesa la squadra ritardataria, e solo quando provenga da altra sede, preannuncia in qualche maniera il ritardo e questo sia dovuto a causa di forza maggiore, l'arbitro concederà di protrarre opportunamente il tempo di attesa Art 63[5] + Int Uff FIBA 2015 Art 9-1 e-2

Ritardato arrivo degli arbitri

Nel caso di arbitraggio di più arbitri, se uno degli arbitri non fosse presente sul campo per l'ora fissata per l'inizio della gara, è obbligatorio attendere il suo arrivo per quindici (15) minuti. Trascorso detto tempo senza l'arrivo dell'arbitro assente, nel caso di una terna arbitrale, i due arbitri rimanenti dirigeranno regolarmente la gara, mentre nel caso di doppio arbitraggio o nel caso di assenza di due arbitri su tre previsti, l'arbitro presente dovrà dirigere la gara da solo Art 54.

La presenza del medico è obbligatoria

La Società ospitante ha l'obbligo di far riconoscere dagli arbitri, almeno venti minuti prima dell'ora fissata per l'inizio della gara, il medico di servizio che sarà responsabile dell'assistenza sanitaria durante tutto lo svolgimento della partita. Nel caso in cui il medico di servizio si presenti e sia riconosciuto dagli arbitri successivamente e comunque entro e non oltre l'orario di inizio della gara, alla società ospitante verranno applicate le sanzioni previste dall'art. 38 comma 1 lett b) RG

Ritardato arrivo degli Ufficiali di Campo

In assenza di uno o più degli ufficiali di campo, che siano stati o meno designati, il 1° arbitro sceglierà i sostituti, senza necessità del consenso delle squadre in gara. Tali designazioni si intenderanno ufficialmente riconosciute dalla FIP. In caso di ulteriore impossibilità di reperire le persone indispensabili per la disputa della gara, è fatto obbligo alla Società ospitante di provvedervi con persone idonee Art 55.

Riconoscimento di tutti gli iscritti a referto, da effettuare molto tempo prima dell'ora fissata d'inizio gara, per non correre il rischio di provocare ritardi di alcun genere. NB: è compito precipuo degli arbitri! Non è assolutamente consentito delegare gli UdC Art 47 e, per i documenti d'identità Art 4.

Chi può stare in panchina. Premesso che "devono essere disponibili 14 posti in ogni area delle panchine, per il personale di squadra in panchina" RT Art 2.4.5, detto personale comprende: allenatore, vice-allenatori, sostituti, giocatori esclusi, preparatore fisico, massaggiatore, scorer, medico tesserato per la società, dirigente e secondo dirigente (in presenza di tutti e due il primo sarà accompagnatore e dovrà sedere al tavolo UdC) **Tutti devono essere tesserati FIP ed in panchina possono sedere soltanto persone regolarmente iscritte a referto e riconosciute dagli arbitri!** QT5 D2. NB: l'Accompagnatore durante i minuti di sospensione e durante gli intervalli brevi di 2' non può alzarsi dal tavolo e recarsi presso la panchina della propria squadra. Il secondo dirigente stando seduto in panchina, coadiuverà il primo nelle sue funzioni e...null'altro. In caso di espulsione dell'accompagnatore il secondo dirigente prenderà posto al tavolo per ricoprire le funzioni dell'espulso. Solo per la squadra ospitante c'è poi il Dirigente addetto agli arbitri: egli prenderà posto nelle vicinanze del tavolo, sul lato della panchina scelta dalla sua squadra Art 39[5] Ha incarichi di assistenza nei confronti degli arbitri dal momento del loro arrivo nell'impianto di gioco, fino a quando essi non lo abbiano abbandonato: segnalare eventuali inadempienze. Attenzione: le persone per le quali l'iscrizione è correlata alla presenza dell'Allenatore sono solo: vice-allenatori, preparatore fisico, scorer. Se l'allenatore viene espulso costoro restano in panchina. Un'ottima abitudine è quella di controllare, contando ad una ad una le persone identificate, prima di iniziare la gara. L'eventuale allontanamento di qualche estraneo seduto in panchina, tramite il Dirigente addetto agli arbitri, che è il responsabile di ciò Art 39[3] deve essere effettuata immediatamente.

Impraticabilità del campo di gioco (prima e durante la gara) Si ha impraticabilità del campo di gioco nel caso in cui il regolare svolgimento della gara venga ad essere alterato o impedito da fattori atmosferici o da altri fatti esterni comunque non imputabili alla Società ospitante Art 26[1] Tra i fattori atmosferici si annoverano condizioni meteorologiche avverse: pioggia dal tetto sopra il parquet, terreno di gioco scivoloso pericoloso per l'incolumità dei giocatori... La società, su richiesta dell'arbitro, ha l'obbligo di provvedere ad eliminare lo stato di impraticabilità nei limiti delle sue possibilità. Qualora, nonostante i tentativi, le condizioni restano tali da far prevedere l'impossibilità di disputare la gara, l'arbitro può farla iniziare o riprendere, dopo un certo tempo su un altro campo praticabile ubicato nello stesso comune, idoneo per il campionato a cui si riferisce la gara, messo a disposizione dalla società ospitante, e la Società ospitata non potrà opporsi!

Attenzione: **L'impraticabilità del campo di gioco non può mai riguardare le attrezzature indispensabili per la disputa della gara.** Le attrezzature indispensabili sono elencate nel RT Art 3. Devono esserci all'interno dell'impianto le attrezzature di riserva. In caso di guasto, se mancano o non funzionano, oltre alle principali, anche quelle di riserva, **la gara non verrà disputata e alla squadra ospitante verranno applicate le sanzioni previste.**

Inizio della gara. La gara non può iniziare se una delle due squadre non è presente sul terreno di gioco con (5) giocatori. NB: l'obbligo di presentare un minimo di 5 giocatori è valido soltanto per l'inizio della gara. Nel corso della gara i giocatori di una squadra possono essere meno di 5, fino ad un minimo di due fino alla fine. L'allenatore dell'altra squadra per dimostrare fair-play, disponendo di tutti i suoi giocatori, non può toglierne tanti quanti ne mancano all'altra squadra: deve tenere sul terreno 5 giocatori In Uff FIBA 2015 Art 9-4 e-5. **La gara inizia quando la palla lascia la(e) mano(i) dell'arbitro sul lancio per il salto a due.**

Termine della gara. La gara termina quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del periodo. Quando il tabellone è regolarmente provvisto di illuminazione lungo il suo perimetro, e c'è la stop-lamp, tale accensione ha la precedenza sul segnale acustico di fine gara RT Art 9.8 La gara termina anche senza segnali acustici e/o luminosi quando una delle due squadre resta con un solo giocatore utilizzabile sul terreno di gioco. Gli arbitri lasciano il terreno di gioco insieme agli UdC, dopo che entrambe le squadre sono rientrate negli spogliatoi. Il controllo si effettua posizionandosi come nell'intervallo pre-gara. Se la squadra ospite è già uscita e la squadra di casa si ferma sul campo a ringraziare i suoi tifosi, gli arbitri, ovviamente, lasciano il campo.

Controllo del referto. Se alla fine del tempo di gioco il punteggio presenta solo un piccolo scarto, sarà più prudente controllarlo molto accuratamente, avendo cura di effettuarlo nel minor tempo possibile in quanto, se si dovesse inopinatamente riscontrare un punteggio di parità a causa di qualche errore manuale di registrazione, occorrerebbe richiamare le squadre in campo per la disputa del(i) tempo(i) supplementare(i) Entro un'ora dal termine della gara, il 1° Arbitro dovrà inviare un SMS, utilizzando il proprio cellulare, per comunicare il risultato della gara.

Compilazione e spedizione del rapporto arbitrale. La compilazione del “rapporto” arbitrale deve avvenire con la presenza di tutti gli arbitri della gara. Se lo spazio disponibile è esiguo e dovesse occorrere un supplemento del rapporto, continuare su un altro foglio ed allegarlo, specificando che fa parte integrante del rapporto medesimo. La spedizione, a carico del 1° arbitro, deve avvenire entro 24 ore dalla disputa della gara.

Collaborazione con gli UdC.

La collaborazione fra tutti i componenti di una squadra arbitrale è indispensabile.

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 sul terreno di gioco, collaborano parlando costantemente tra di loro anche se, di fischietto, è fornito solo l'arbitro centrale.

Nel basket i 7 componenti della squadra arbitrale (tre arbitri e 4 UdC) 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 nel colloquio pre-gara: ciascuno però ha il proprio fischietto e, tutti, 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, se è stato raggiunto il bonus **il segnapunti può indicare la paletta dei falli di squadra**. In questo modo il SP aiuta l'arbitro a non incorrere in un possibile errore; mancata concessione di TL(i) dovuto(i)
- 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 ad es. **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 ecc.

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 dall'arrivo nell'impianto, ma anche durante il riconoscimento personale prima della gara, è sicuramente un buon viatico (ci si augura) per il prosieguo della stessa.

Nel regolamento tecnico sono elencate le tipologie di falli essi sono: personale, antisportivo, tecnico, da espulsione. Un contatto falloso fischiato in transizione/contropiede, deve essere inquadrato e sanzionato solo tra: fallo personale - antisportivo - da espulsione.

Quando l'arbitro fischia un fallo? Quando il responsabile del contatto ha provocato un danno all'avversario; un articolo del regolamento tecnico il n. 47 ci spiega "quando l'Arbitro prende una decisione su violazioni o falli deve applicare con coerenza il concetto di vantaggio/svantaggio" Nello stesso articolo si parla anche dello spirito delle regole, che non sono un "insieme di divieti" ma più semplicemente il "come si gioca a basket".

Il buon senso che è citato in questo articolo non è inteso nell'accezione individuale e soggettiva, ma in riferimento alle stesse regole, alle direttive emanate dalla Fiba e dalle federazioni nazionali.

I giornalisti parlano di " **fallo tattico** " per interrompere un contropiede. Invece il fallo tattico (attenzione sul regolamento non se ne parla, non esiste) si può manifestare in molte altre situazioni di gioco.

Una discriminante fondamentale è sicuramente la presenza della palla: i falli commessi lontano dalla palla (blocchi, marcamento/smarcamento, gioco del pivot) nella maggioranza dei casi possono essere definiti come tattici, non sono fatti per giocare la palla – anzi sono commessi proprio per prendere un vantaggio sull'avversario – raramente sono antisportivi, quasi mai da espulsione, benché l'intensità del contatto possa essere grande. Dove è invece più comune vedere contatti duri, pericolosi, furbi, fatti senza alcuna possibilità tecnica di giocare la palla è quando il giocatore ha la PALLA. Questi contatti, anche se ricercati non sono antisportivi sulla presunzione di intenzionalità. L'Arbitro non deve e non può leggere nel pensiero dei giocatori. Come è possibile discriminare la tipologia del contatto e classificare in modo corretto e uniforme un fallo antisportivo piuttosto che un fallo personale? Questo è compito primario degli arbitri.

Requisito uno : conoscere il gioco - Requisito due: conoscere le regole - Requisito tre: leggere come giocano i giocatori - Requisito quattro: valutare il danno - Requisito cinque: DECIDERE

Decidere se fischiare o non fischiare, perché a volte il fischio crea un danno maggiore del non fischio!

Esiste sempre una zona grigia dove la differenza tra fallo personale e antisportivo è labile, così come quella tra fallo antisportivo e da espulsione. Se non possiamo essere perfetti dobbiamo pretendere di avvicinarci il più possibile ad una lettura dei contatti coerente con lo spirito delle regole, soprattutto per contatti simili che avvengono nella stessa gara.

Una attenta lettura della giocata e una valutazione asettica del gesto compiuto dovrebbero essere sufficienti per consentire all'Arbitro di prendere la corretta decisione. L'applicazione del criterio è però influenzata dal fattore umano e questo rende la coerenza dei fischi discontinua e farraginosa.

Per migliorare la situazione è necessario il contributo di tutti gli addetti ai lavori.

Gli allenatori dovrebbero stigmatizzare la pigrizia dei loro giocatori in allenamento e lavorare sugli errori commessi in campo.

I Giocatori dovrebbero difendere di più con le gambe e non aspettare l'aiuto del fischio arbitrale per interrompere l'azione avversaria.

Gli Arbitri dovrebbero garantire una lettura precisa e puntuale, restando mentalmente liberi dalle conseguenze che un fischio del genere può comportare.

Un altro passo in avanti può essere fatto con l'informazione e l'educazione: spesso l'Arbitro dopo un fischio sbagliato, fatto magari sotto pressione, persevera nell'errore e porta avanti, anche consapevolmente, una scelta sbagliata. Come sarebbe accolto dai protagonisti un "HO SBAGLIATO" - "era un fallo antisportivo" o dicendo al coach che questo tipo di contatto è antisportivo?

Secondo me molto più semplice sarebbe analizzare la giocata secondo le regole ed applicare il criterio previsto. Se questi falli quando commessi, fossero sistematicamente sanzionati antisportivi, sparirebbero in pochissime giornate di campionato.

E' altrettanto ovvio che si possa commettere un fallo personale per fermare l'azione avversaria senza cadere nel fallo antisportivo: basta stare giù di gambe e difendere fronteggiando l'avversario, un hand-checking, un uso illegale delle mani ... ma siamo pronti, lo vogliamo sul serio?

Felice Licari (tratto dall'articolo "Il fallo tattico" pubblicato su weref.it il 13.01.2016)