

REFEREEING

GEN 15 - N° 183

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

PG 2 → SEGNALAZIONI Nota Tecnica FIBA e Precisazioni CIA gennaio 2015

PG 3 → SEGNALAZIONI In vigore dall'inizio dell'A.S. 2014 -2015

PG 4 → FALLO TECNICO

PG 5 → RICHIAMO UFFICIALE

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 gioralino.refereeing@gmail.com

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

Conteggio visibile degli 8 secondi

Nei casi in cui sia disponibile il display dei 24" , il conteggio visibile degli 8" non è necessario.

Il display dei ventiquattro secondi praticamente si trova in quasi tutte le palestre e viene usato anche per le partite giovanili nelle quali vige questa Regola.

L'arbitro coda, pertanto, è sollevato da questa incombenza e può concentrarsi sulle numerose altre competenze cui deve ottemperare!

Ovviamente la violazione è rimasta tale e quale e l'arbitro deve fischiarla (quando si verifica) con l'aiuto (finalmente!) dell'apparecchio dei 24"

(l'applicazione di questa Regola si basa solamente sul conteggio individuale degli 8" da parte di un arbitro. Nel caso si verifichi una discrepanza tra il n° dei secondi conteggiati dall'arbitro e quelli mostrati sull'apparecchio dei 24", la decisione dell'arbitro deve avere la precedenza In Uff.FIBA Art 28-1)

Era frequente infatti la pantomima inscenata dalla squadra avversaria che pretendeva il fischio dell'arbitro per violazione alla Regola degli 8" se l'apparecchio dei 24" segnava 14" e la palla era ancora saldamente nelle mani di un giocatore della squadra avversaria nella sua zona di difesa: a volte le proteste, vibranti, costringevano gli arbitri a decretare un FT, con le conseguenze di inasprire gli animi dei componenti della squadra che subiva la sanzione.

Rimessa in gioco

Quando la rimessa è da effettuarsi dalla linea di fondo in zona d'attacco l'arbitro guida fischierà prima di mettere la palla a disposizione del giocatore, con la seguente rigorosa procedura:

- indicare chiaramente il punto di rimessa;
- assicurarsi che il giocatore incaricato sia nel punto giusto;
- fischiare prima di mettere la palla a disposizione;
- consegnare la palla al giocatore incaricato.

E' una fase di gioco sempre molto concitata. Il tempo per andare a canestro per la squadra attaccante è quasi sempre 14" o minore, e, la squadra che difende, ovviamente, mette in atto tutti i mezzi legali possibili per non subire un canestro in un tempo così breve.

Il fischio serve come avvertimento a tutti poiché indica che gli arbitri sono sul punto di ricominciare a giocare dopo il precedente stop al cronometro di gara.

Cronometro di gara

Durante la procedura di esecuzione di questa rimessa in gioco il Coda specchierà segnale di "via al cronometro" del Guida, responsabile dell'amministrazione.

Quando il primo giocatore sul terreno tocca o viene toccato dalla palla, il Guida darà il "via al tempo" ed il Coda specchierà il "via" (se ci si trova in area primaria del Guida) OPPURE il Coda darà il "via al tempo" ed il Guida lo specchierà (se ci si trova in area primaria del coda)

Il nuovo principio intende che tutto ciò sia più visibile in primis dal cronometrista (ma anche da tutti i presenti) che così potrà far partire il suo cronometro in un tempo il più possibile corretto.

La Nota Tecnica FIBA con le nuove segnalazioni sono state pubblicate dal CIA.

Seguiamo l'**evoluzione** di questo gioco da molto tempo e registriamo l'ennesimo passo avanti nel tentativo, peraltro sempre andato a buon fine, di renderlo sempre più appassionante e soprattutto più intellegibile agli spettatori, con Regole chiarificatrici anche dei minimi particolari, opportune e di buon senso.

Per le squadre arbitrali poi le innovazioni sono sempre un ulteriore "aiuto" nello svolgimento del loro difficile e delicato lavoro.

SEGNALAZIONI In vigore dall'inizio dell'A.S. 2014 - 2015

Tra le “nuove segnalazioni” del presente anno sportivo, oltre ai numeri delle maglie dei giocatori che comprendono ora anche: 0 e 00 (dita piegate con pollice e indice che si toccano, a formare un monocolo o un binocolo rispettivamente) 1, 2, 3, 4, ci sono progressivamente i numeri fino a 99. Tutti, arbitri e UdC, sono istruiti sulle modalità di segnalazione gli uni e sul loro significato gli altri. **Gli attori e gli spettatori devono essere messi in condizione di capire.** Vogliamo puntualizzare inoltre, anche le seguenti novità.

- **Tutte le segnalazioni devono essere effettuate sempre sotto il mento per lasciare libera la visuale dell'arbitro impegnato nella segnalazione.**
- Nel segnale N° 15 - **DIREZIONE DEL GIOCO E/O DEL FUORI CAMPO** - *il braccio parallelo alle linee laterali deve mostrare indice e medio estesi, mentre pollice, anulare e mignolo devono essere piegati.*
- Per il N° 16 - **PALLA TRATTENUTA - SITUAZIONE DI SALTO A DUE** - *braccia tese in avanti pollici alzati e pugni chiusi, occorre prima l'ARRESTO DEL CRONOMETRO - palmo aperto, come per le violazioni.*
- Il N° 39 - **HANDCHECKING** - *afferrarsi il palmo della mano aperta e movimento in avanti.* Ricordiamo che toccare (checking) con la mano (hand) un avversario non è di per sé, necessariamente un fallo. Gli arbitri devono decidere se il giocatore che ha causato il contatto ha ottenuto un vantaggio indebito. Se il contatto con la(e) mano(i) limita in qualche modo la libertà di movimento di un avversario, tale contatto è un fallo.
- Il N° 40 - **USO ILLEGALE DELLE MANI** - *Colpirsi il polso.* Toccare ripetutamente o “punzecchiare” un avversario con o senza palla è un fallo, perché può condurre ad un aumento del gioco sporco: gli arbitri allora, nel caso in cui l'avviso volante “preventivo” non sortisca alcun effetto, non esitano a fischiare il fallo.
- Il N° 42 - **CONTATTO ILLEGALE SULLA MANO** - *Colpirsi con il palmo l'altro avambraccio, commesso frequentemente dai giocatori “cacciatori” di palla o dagli “stoppatori” sull'avversario in atto di tiro è, ovviamente, completamente diverso sia dall'handchecking, che dall'uso illegale delle mani. Usarlo all'occorrenza.*
NB: il segnale N° 40 è l'unico tipo di fallo con le mani, tra quelli citati, già esistente. L'abbiamo voluto aggiungere, anche se non è nuovo; ora infatti l'arbitro, quando fischia un fallo sull'uso improprio delle mani, deve scegliere, tra il N° 39, il 40 e il 42!
- Il N° 43 - **AGITARE ECCESSIVAMENTE I GOMITI** - *Muovere il gomito all'indietro, genericamente abusato, deve essere usato soltanto in due casi: 1°- FT al giocatore che, frequentemente dopo aver conquistato un rimbalzo, agiti i gomiti eccessivamente, specialmente all'altezza del viso dell'avversario, che è vicinissimo, ma senza colpirlo; 2°- FU nel caso che, agitando i gomiti, provochi un contatto con l'avversario. Anche questo era già inserito fra le segnalazioni ma l'uso improprio in tutte le altre situazioni è del tutto inopportuno.*
- Il N° 44 - **COLPIRE ALLA TESTA** - *Imitare il contatto alla testa, commesso ad esempio dal difensore che tenta di impedire il tiro all'attaccante in contropiede che ha già raccolto la palla e, con le braccia alte, sta per deporla nel canestro.*
- Il N° 46 ed il N° 47 - **FALLO SU ATTO DI TIRO e FALLO NON SU ATTO DI TIRO** - *Un braccio con il pugno chiuso, seguito, dallo stesso braccio alzato verso il canestro, per l'indicazione del N° di TL (1,2,3) o col braccio teso verso il terreno indice e medio estesi, affinché tutti nel palazzo (il giocatore interessato, la sua panchina, la panchina avversaria, gli spettatori) vengano a sapere, immediatamente ed inequivocabilmente se, dopo il fallo, ci saranno TL o meno.*

E' indispensabile la necessaria prontezza e l'assoluta certezza nella decisione.

In conclusione ricordiamo che bisogna utilizzare il segnale che più si avvicina al tipo di fallo e non quello più scenografico o che... viene meglio!

FALLO TECNICO

Il Fallo Tecnico, nel nuovo Regolamento 2014, oltre ad essere stato cambiato di Articolo dal 38 al 36 per motivi logistici, è stato cambiato nella sanzione: **“Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara quando gli vengono addebitati 2 (due) falli tecnici”** Art 36.3.3 e **“Agli avversari deve essere assegnato 1 (un) Tiro Libero seguito da una rimessa dalla linea centrale estesa sul lato opposto del tavolo degli Ufficiali di Campo”** Art 36.4.2

Il fallo tecnico infatti essendo un fallo di natura disciplinare (sarebbe meglio chiamarlo fallo disciplinare) prevedeva fino allo scorso a.s. una “punizione” molto severa per il giocatore o per l’allenatore che ne veniva sanzionato: il nuovo Regolamento ha voluto “alleggerire” questa sanzione riducendo il n° dei TL da 2 ad 1.

Ora mentre il cambio di articolo non interessa quasi nessuno, sofferenti di saccenteria acuta a parte, il cambio di sanzione interessa tutte le squadre arbitrali di ogni ordine e grado.

Quest’ultima variazione può creare problemi nei campi di gioco.

Infatti se il FT viene commesso:

- Da un giocatore:
non è compensabile né con FU né FD eventualmente commessi dagli avversari durante lo stesso periodo di cronometro fermo che segue un fallo, **deve essere assegnato al giocatore e deve essere conteggiato tra i falli di squadra.**
Il giocatore espulso deve recarsi e rimanere nello spogliatoio della propria squadra per il resto della gara, oppure, a sua scelta lasciare l’impianto di gioco: si può anche sedere in tribuna ma deve limitarsi a seguire la gara.
- Dal personale di squadra della panchina:
prevede l’addebito di un FT all’Allenatore e **“non” dovrà essere conteggiato nei falli di squadra: la persona della panchina che è stata sanzionata, non verrà espulsa e dovrà rimanere in panchina.**
L’eventuale espulsione dell’Allenatore sarà comminata quando ne ricorrono gli estremi; cioè se gli vengono addebitati tre FT, siano essi tutti (‘B’) oppure uno di essi (‘C’) oltre, ovviamente, a due (‘C’)

Per specificare chiaramente le situazioni suddette facciamo due esempi:

- A1, in atto di tiro non realizzato, subisce un FU, protesta platealmente e viene sanzionato con un FT. Gli arbitri, per l’amministrazione delle penalità, poiché le due sanzioni non sono compensabili, amministreranno **due TL per A1** (il possesso dell’FU si perde) **seguiti da un TL per un giocatore B**, scelto dall’Allenatore, e dalla rimessa dal punto centrale per la squadra B;
- A4 viene sanzionato di FT per proteste e subito dopo (ancora prima della segnalazione al tavolo del FT) il 2° arbitro fischia allo stesso giocatore un secondo FT e, di conseguenza, lo espellono. Segnando il primo FT però, il refertista si accorge che esso è il 5° fallo di A4 e che, pertanto, il secondo FT è da addebitarsi alla panchina.

Gli arbitri procederanno nella seguente maniera - la squadra B avrà: un TL per il primo FT seguito da un altro TL per il secondo FT (NB: sono due sanzioni diverse e non costituiscono un blocco di TL, pertanto tra i due TL sono eventualmente concesse sospensioni e sostituzioni) e poi rimessa dal punto centrale sempre alla squadra B.

NB - per il secondo FT ad A4, sul referto si registrerà (‘B1’) nella casella dell’Allenatore A. A4 resta in panchina

RICHIAMO UFFICIALE

Il Regolamento Tecnico 2014 all'Art 36.1.1 Fallo Tecnico recita testualmente: “Il corretto svolgimento di una gara richiede, da parte dei giocatori e del personale in panchina, una piena e leale collaborazione con arbitri, ufficiali di campo e commissario, se presente” ed al punto 1.3 aggiunge: “Qualsiasi deliberata o ripetuta violazione a questa collaborazione o allo spirito di questa regola deve essere considerata Fallo Tecnico” (fallo di natura comportamentale che da questo anno sportivo prevede 1 TL + possesso di palla ndr)

Viene rilevata una grande difformità nell'applicazione di questa regola che deve essere necessariamente conforme ad un corretto uso della “scala” dei provvedimenti a disposizione (suggerimento volante, richiamo ufficiale, tecnico, espulsione)

Infatti alcuni arbitri (buonisti) utilizzano per tutta la gara il suggerimento volante anche quando, a lungo andare, esso non sortisce l'effetto desiderato (far cessare le proteste). Altri utilizzano il richiamo ufficiale (semi-buonisti) ma non lo evidenziano in modo chiaro ed inequivocabile tanto che, a volte...non se ne accorge neanche il collega che, nel prosieguo della gara, ne fa un altro sempre alla stessa persona! Altri ancora utilizzano subito il Fallo Tecnico (autoritari ed aggressivi)

Intanto l'arbitro deve:

- assumere un atteggiamento sereno e disteso invece che accigliato e irruento;
- gestire la disciplina in funzione delle gravità dei comportamenti valutando il grado di stress a cui sono sottoposti Giocatori, Allenatori, Persone al seguito;
- leggere attentamente la gestualità ed il linguaggio del corpo dei protagonisti;
- essere capace di contenere gli atteggiamenti polemicici entro limiti accettabili, senza la necessità di assumere provvedimenti, ma facendo ricorso alla sua leadership se ci riesce!
- utilizzare un metro equo con i tesserati di entrambe le squadre: deve riuscirci!

Un eccessivo e/o intempestivo utilizzo dei provvedimenti disciplinari o un atteggiamento lassista e/o tardivo, molto frequentemente, comportano la perdita del controllo della gara. La scelta operata poi, se fatta al momento giusto, diventa efficace nel prosieguo della gara, se... al momento sbagliato, diventa un boomerang per l'arbitro che l'ha decretata.

Il Richiamo Ufficiale allora in una qualsiasi gara, a partire dalle gare giovanili, assume un'importanza fondamentale nel mantenimento della disciplina. Esso è molto utile essendo una decisione “indolore” cioè che non prevede alcuna sanzione: viene però comminato dopo il suggerimento volante e precede il FT. Il giocatore, l'allenatore o la persona al seguito di quella squadra è consapevole che dopo di esso ci sarà il FT (*intelligenti pauca*)

L'arbitro impegnato, pertanto, enfatizzi il richiamo ufficiale quanto basta, per renderlo chiaro ed inequivocabile a tutti i presenti, soprattutto al suo(i) collega(hi) che sono sul terreno di gioco, ed hanno l'obbligo esplicito di memorizzarlo poiché, in caso di recidività della stessa persona, devono sanzionare il sacrosanto Fallo Tecnico.

La difformità nell'applicazione del richiamo ufficiale trae origine in parte dalla cattiva conoscenza del RT, ed in parte da una personalizzazione della procedura.

Vale la pena sottolineare che ogni procedura si dimostra valida se TUTTI la applicano allo stesso modo.

A seconda dei casi, la procedura prevede che il richiamo venga effettuato, a palla morta e cronometro fermo, direttamente all'allenatore, oppure prima al giocatore responsabile, e poi esteso alla panchina attraverso l'allenatore in modo tale che l'informativa sia completa.

Il richiamo ufficiale ad un sostituto o ad una persona della panchina, va fatto solo all'allenatore che è responsabile della sua panchina: mai direttamente alla persona con la quale l'arbitro non deve parlare. L'eventuale FT poi sarà inserito dal segnapunti con ('B1') nella casella dei falli del Capo allenatore.