

REFEREEING

MAG 15 - N° 187

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

FEDERAZIONE
ITALIANA
PALLACANESTRO



ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

PG 2 → SITUAZIONI INSOLITE

PG 3 → MEGLIO PREVENIRE

PG 4 → FILOSOFIA SPICCIOLA

PG 5 → L'ARBITRO

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 !!

SITUAZIONI INSOLITE

- Un giocatore, incaricato di una rimessa in gioco, da fuori campo, nella sua zona d'attacco, fa entrare direttamente la palla nel canestro!

Il Regolamento Tecnico all'Art 17.3.1 - 5° pallino così recita: “Un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo non deve far entrare direttamente la palla nel canestro” e, all'Art 17.4 “Una infrazione dell'Art 17.3 è una violazione: la palla viene assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco dal punto della rimessa originale”

- Un giocatore tenta un tiro da tre punti dall'angolo del terreno di gioco: la palla colpisce il bordo laterale del tabellone. Lo stesso giocatore, sempre dallo stesso angolo del terreno, riconquista il rimbalzo, ritenta il tiro e questa volta realizza un canestro. Gli arbitri assegnano i punti previsti.

Infatti, Art 23.1.2 - 3° pallino “La palla viene considerata fuori campo quando tocca i sostegni del tabellone, la parte posteriore dello stesso o qualsiasi oggetto al di sopra del campo di gioco” Ne consegue che se la palla tocca, le parti laterali, superiore ed inferiore dei tabelloni e, per uno strano rimbalzo, ricade sul terreno di gioco, è ancora viva e quindi giocabile da qualsiasi giocatore che si trova regolarmente sul terreno. NB: è viva anche quando passa, dopo avere toccato la parte superiore dal tabellone, da dietro dello stesso, però senza toccare i sostegni!

- Un giocatore attaccante fa passare interamente accidentalmente e/o deliberatamente la palla da sotto il canestro avversario: essa ricade dentro il canestro e riesce da sotto attraversando interamente la retina.

L'arbitro annulla il canestro perché Art 16.1.1 “Un canestro è realizzato quando una palla viva entra nel canestro dall'alto e si ferma nella retina o la attraversa” NB può accadere che la palla entra regolarmente nel canestro dall'alto ma, a causa della retina stretta o per un effetto insolito(!) fuoriesce dall'alto: “il canestro NON è valido” Inoltre Art 16.2.4 “Se un giocatore fa passare interamente la palla attraverso il canestro dal basso, commette una violazione” **Attenzione!** A volte la palla tocca la retina da sotto (su un passaggio, per un fortuito rimbalzo, ecc.) e viene giocata da chiunque: non si configura alcuna violazione ed il gioco deve continuare.

- Un difensore intercetta un passaggio e, per caso, la palla entra nel canestro.

L'arbitro convalida un canestro che vale 2 punti Art 16.2.2, anche se l'intercetto è avvenuto quando il difensore aveva entrambi i piedi nella zona di tiro da tre punti della squadra attaccante! Il segnapunti registrerà il canestro come realizzato dal capitano in campo della squadra avversaria.

- Un giocatore in controllo di una palla viva si alza in sospensione per un tiro a canestro. La palla gli scivola dalle mani ma egli, ancora in aria, la riprende e ritorna al suolo.

L'arbitro non fischia! Infatti, Art 24.1.3 “Un giocatore che accidentalmente perde e poi riacquista il controllo di una palla viva sul terreno esegue una presa difettosa”

MEGLIO PREVENIRE

Premesso che nessun arbitro potrà portare a termine un incontro eccellente senza una ragionevole cooperazione dei giocatori e degli allenatori, diamo qui di seguito alcune semplici indicazioni per tentare di prevenire alcune delle numerose proteste inscenate da giocatori e allenatori in ogni gara.

- **Se** un giocatore in penetrazione subisce fallo prima di raccogliere la palla per il terzo tempo e poi va a realizzare un canestro da non convalidare, fischiando, comunicate immediatamente la decisione di annullamento del canestro medesimo, magari enfatizzando il segnale n° 11 - Canestro annullato, ed effettuate il nuovo segnale n° 47 - Fallo non su atto di tiro mostrando le dita indice e medio puntate sul punto del terreno di gioco in cui s'è verificato il fallo.
- **Indicate** immediatamente, con l'apposito segnale, nel posto in cui vi trovate, la vostra decisione di decretare un Fallo di: sfondamento, U, T, D. Nella segnalazione al tavolo ribadite una seconda volta la decisione. Nessuno vi potrà accusare di aver segnalato a... richiesta degli avversari. Infatti se effettuate il relativo segnale, anche con un attimo di ritardo, sembrerete "pilotati" da chi chiede (gli avversari!) il tipo del fallo.
- **I tentativi** di tiro effettuati nelle vicinanze della linea dei tre punti possono essere da tre o da due punti. In entrambi i casi segnalate il tentativo da tre o da due punti con i rispettivi segnali come dal Manuale dell'Arbitro alle figure 113 e 117 rispettivamente.
- **Quando** due o più giocatori evidenziano "segni di nervosismo" intervenite istantaneamente. A palla viva usate l'arbitraggio preventivo: se non siete riusciti a individuare chi ha cominciato per primo fischiate (ad es. doppio fallo) e, mettendovi tra di loro (anche col rischio di beccarvi qualche spintone) cercate, sempre con le buone maniere, di riportarli alla calma. Se riuscite nell'intento di mitigare gli umori e le frizioni dei contendenti e se l'Allenatore del giocatore più agitato vi da una mano in qualche modo (ad es. sostituendolo!) avete sicuramente prevenuto ulteriori complicazioni per il prosieguo della gara. A palla morta l'intervento deve essere ancora più immediato.
- **Quando** la palla esce fuori dalle linee perimetrali lo stesso giocatore che l'ha toccata per ultimo pretenderebbe la rimessa in gioco in favore della sua squadra! Se siete riusciti a vedere chiaramente chi l'ha toccata per ultimo non abbiate dubbi: velocissimi braccio alzato per fermare il cronometro e indicazione della direzione della palla. Avete venduto bene il vostro fischio. Se invece avete qualche dubbio non siate presuntuosi. In caso di vostro errore il tono delle proteste salirà e di molto. Allora, secondo gli accordi presi nel colloquio pre-gara consultate il vostro collega, e se la vostra decisione è errata, cambiatela. Non farete una brutta figura, acquisterete un pò di rispetto!

FILOSOFIA SPICCIOLA

La pallacanestro è un gioco estremamente competitivo e molto carico di emozioni per tutti i presenti. Le squadre arbitrali non devono e non possono essere dominate dalle emozioni prodotte dalle gare: esse devono sempre mantenere il controllo del gioco, pertanto si richiede che tutti i loro componenti (arbitri e UdC) siano fermi, risoluti, inamovibili nelle decisioni da prendere e, soprattutto, nel prevenire, ove possibile, quello che potrà accadere durante il gioco.

...o semplicemente con una parola è necessario usare **BUON SENSO** o meglio, **SENSO COMUNE**, cioè la capacità di giudicare con equilibrio una situazione comprendendo le necessità pratiche che essa comporta.

Perché...? Perché...!

...Occorre penetrare? ...Per cogliere i falli a rimbalzo! Prima di iniziare la transizione coda-guida l'arbitro deve essere certo che un canestro sia stato realizzato (spetta a lui convalidare!) o un nuovo possesso sia stato stabilito a favore della squadra che prima difendeva! **Non scappare – essere rapidi ma senza avere fretta di arrivare dietro la linea di fondo se non è necessario!**

...Bisogna gelare? Per controllare tutti i dieci giocatori sul terreno e uno sguardo alle panchine!

...Prima, durante, dopo la gara non ci si può intrattenere più del necessario con qualcuno a parlare del più o del meno? ...NO! Se il vostro interlocutore fa parte di una delle due squadre, gli avversari sono portati inevitabilmente a pensare che stiano cercando di influenzarvi sulla partita che state per arbitrare!

...E' obbligatorio entrare sul terreno di gioco 20' prima dell'inizio stabilito della gara? ...SI, per svolgere le seguenti operazioni: 1° - Controllare il riscaldamento dei giocatori: qualcuno potrebbe appendersi all'anello come una scimmia, romperlo e causare un notevole ritardo; 2° - Continuare il riscaldamento iniziato (si spera) nei corridoi degli spogliatoi; un arbitro può correre lungo linea dalla parte opposta al tavolo UdC, l'altro controlla i giocatori; 3° - osservare i giocatori cercando di cogliere le loro abitudini tecniche (uso ambidestro delle mani, eventuali passi in partenza, ecc.)

...Durante i minuti di sospensione e durante gli intervalli brevi bisogna rimanere sul terreno dalla parte opposta al tavolo? ...SI, tranne se uno degli UdC vi chiama perché vuole dei chiarimenti o per dissetarvi! La domanda da un soldo bucato "come va" è completamente fuori luogo: come potrebbe andare? Bene! Se ci fossero stati problemi di qualsiasi tipo vi avrebbero chiamato al tavolo alla prima palla morta! Le panchine poi sono vicine, qualcuno cercherà sicuramente di intavolare una discussione...!

...E' utile l'arbitraggio preventivo? ... SI, in ogni caso ! A palla viva e cronometro in movimento un avviso di non usare i gomiti, le anche, le ginocchia, ecc. è molto opportuno! Se qualcuno fa finta di non sentire, allora uomo avisato...!

...Nell'intervallo di metà gara e al suono della sirena di fine gara bisogna rimanere sul terreno di gioco? Bisogna aspettare l'uscita delle due squadre prima di avviarsi (intera squadra arbitrale) verso lo spogliatoio! Potrebbero esserci strascichi conseguenti ai contatti e ai contrasti avvenuti durante i due tempi di gara.

...E' permesso effettuare "comizi" in campo? Per nessuna ragione specialmente a palla viva e cronometro in movimento! Solo a palla morta e cronometro fermo: le risposte siano brevi e concise.

Il buonsenso può aiutarci a prevenire e risolvere la maggior parte dei problemi!

Giudice perché deve giudicare. Il suo "Codice" è il Regolamento Tecnico.

Garante perché deve garantire il mantenimento del confronto agonistico entro condizioni di equità, per l'intero arco della gara, con le stesse opportunità per tutti.

Il suo ruolo primario **deve** restare sempre quello di educatore con la capacità di prevenire, più che di reprimere. **Deve** riuscire a dialogare con tutti i partecipanti alla gara, con la massima serenità e tranquillità.

Deve saper riflettere sui propri comportamenti:

- **SDRAMMATIZZARE** OGNI EVENTUALE SITUAZIONE DI TENSIONE ALIMENTANDO UN'ATMOSFERA DI SERENITA'
- **LIMITARE** ALLO STRETTO NECESSARIO IL LINGUAGGIO VERBALE - USANDO MODI E TEMPI GIUSTI - il Capitano e l'Allenatore sono i suoi interlocutori.
- **MISURARE** SEMPRE LA GESTUALITA' TENENDO CONTO DELLE ESIGENZE DI CHIAREZZA SENZA ECCEDERE IN TEATRALITA' O PROTAGONISMO
- **RICONOSCERE I PROPRI ERRORI** - SBAGLIARE E' FACILE, AMMETTERE UN ERRORE E' DIFFICILE - SAPERLO FARE QUANDO E' OPPORTUNO INNALZA LA DIGNITA' DELL'UOMO

Per **GIUDICARE** nella vita di tutti i giorni il magistrato in Tribunale ha a disposizione i codici sul tavolo. L'arbitro invece sul terreno deve aver memorizzato il Regolamento Tecnico. Egli invece, durante la gara, **deve** saper "leggere" ogni situazione di gioco; ad esempio cosa può fare un giocatore che: palleggia, tira, esegue/riceve un passaggio, fa un arresto o una partenza in palleggio o che cosa può subire o commettere quando va a rimbalzo, quando marca da vicino un avversario o effettua un blocco, ecc.

Per **GARANTIRE** cioè assicurare l'adempimento dell'impegno assunto all'atto dell'accettazione della gara, l'arbitro **deve saper trovare la migliore posizione sul terreno**. Per VEDERE il corpo, la testa, gli occhi devono essere ben messi; per VALUTARE stabilire un criterio con i colleghi della squadra arbitrale nel colloquio pre-gara e impegnarsi a rispettarlo durante lo svolgimento; per FISCHIARE essere certi al 100% dell'infrazione; per SANZIONARE applicare le penalità previste dal "codice" arbitrale.

L'arbitraggio non è un compito facile. I giocatori sono alti e rapidi la velocità del gioco è elevata. Uno dei numerosi "consigli" che gli istruttori danno agli arbitri è quello di puntare gli occhi sul posto in cui si presume atterri un giocatore che: riceve la palla mentre è in volo, si arresta palla in mano dopo aver palleggiato, ritorna sul terreno dopo un rimbalzo conquistato. Se gli occhi dell'arbitro arrivano sul posto prima dei piedi del giocatore si hanno elementi certi per fare le valutazioni migliori. Inoltre guardando sempre i piedi dei giocatori si può avere un aiuto per stabilire se la legalità difensiva è acquisita o meno.