

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



sommario

PG 2

MECCANICA DELL'ARBITRAGGIO
IN DOPPIO

PG 3

PG 4

RIMESSA IN GIOCO DALLE LINEE
PERIMETRALI

PG 5

L'ARTICOLO COMPARSO SUL N° 194 DI FEBBRAIO 2016 DAL TITOLO "Il fallo tattico - personale o antisportivo" a firma di Felice Licari E' STATO TRATTO DALL'ARTICOLO "IL FALLO TATTICO" DI CORRIAS SILVIO pubblicato su WERE.F.IT IL 13.01.2016 Ci scusiamo per la disattenzione con l'autore e con i nostri lettori.

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
giorنالينو.refereeing@gmail.com

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

MECCANICA DELL'ARBITRAGGIO IN DOPPIO

Si chiama “**meccanica**” l'insieme dei “suggerimenti” pratici e tecnici (ci piace chiamarli così ma in realtà sono Regole) raccolti e pubblicati dal CIA col nome di Manuali del “doppio” e del “triplo” quando la gara è diretta da due o da tre arbitri, rispettivamente.

Il Manuale del doppio illustra i metodi pratici dello stare in campo da parte degli arbitri. Facilita il loro compito descrivendo accuratamente le responsabilità da assumere sul terreno di gioco, permettendo così di occupare la migliore posizione possibile in funzione della posizione della palla, per poter valutare correttamente ogni infrazione (violazione e/o fallo) alle Regole.

Trattasi di strumento prezioso per coloro che desiderano dedicarsi all'attività arbitrale.

Per il doppio c'è, ovviamente, una divisione delle responsabilità: gli arbitri, già sul salto a due iniziale, prenderanno le posizioni di guida e coda. Nel corso della gara devono controllare delle zone ben specificate chiamate Rettangoli (da 1 a 6) C'è poi il lato forte (lato dove si trova la palla) ed il lato debole (lontano dalla palla)

Per capire meglio il significato, è utile la spiegazione letterale dei termini guida (lead) colui che sta davanti e coda (tail) colui che sta dietro. Ribadiamo con forza che i due arbitri, in pratica, sono l'undicesimo e il dodicesimo tra i “giocatori” sul terreno: il guida precede tutti, il coda, per ultimo, segue tutti. **Così come i giocatori, gli arbitri sono atleti nel pieno senso della parola: è inimmaginabile vedere sul terreno di gioco un arbitro impreparato atleticamente.**

Gli arbitri tendono a stare dentro il gioco e vicino ai giocatori. Il concetto da inculcare è quello che devono stare ad una adeguata distanza dai giocatori e che devono porsi in una posizione tale da vedere la “luce” tra l'attacco e la difesa.

ARBITRO GUIDA

Per cominciare la gara (chi ben comincia...) l'arbitro libero, **deve diventare guida!**

Egli ha il compito di controllare il gesto tecnico del collega: deve fischiare senza esitazioni e indugi se la palla è storta, troppo alta e/o troppo bassa, ecc. Alcuni giovani arbitri non fischiano per timore reverenziale nei confronti del collega più esperto. Deve fischiare poi le eventuali violazioni dei giocatori sul salto a due.

Se deve controllare due giocatori nel rettangolo 4 basso ai limiti della linea di fondo campo, deve stare 1,5 m fuori dal terreno di gioco : solo così, ad es. può controllare, anche, oltre al resto, se il portatore di palla pesta la linea.

Ogni volta che la rimessa deve essere effettuata in attacco dalla linea di fondo tra attrezzo e lo spazio di 2.5 m alla propria sinistra, assumerà una posizione ESTERNA (Arbitro - Palla - Canestro)

Ogni volta che la rimessa deve essere effettuata in attacco dalla linea di fondo nel R4, assumerà una posizione INTERNA (Palla - Arbitro - Canestro)

Se la palla scende e sosta in R5 e R6, effettuerà un attraversamento posizionandosi un passo dopo l'intersezione area 3” e da questo punto ha due (2) opzioni: fermo o eventualmente ritornare nella sua posizione iniziale a sx dell'attrezzo. MAI fare CROSS-STEP dopo attraversamento.

Nel gioco in post basso trovare la posizione iniziale da dove sia idoneo coprire la situazione di gioco che segue, cioè **ANTICIPARE L'AZIONE SUCCESSIVA**. Praticamente se i giocatori si muovono verso il canestro, **MUOVERSI UN PASSO ESTERNO = ANTICIPO**

ARBITRO CODA

Il 1° arbitro, che ha il compito di lanciare la palla tra i due saltatori, **diventerà coda!**

Senza perdere d'occhio il giocatore che ha conquistato il primo possesso di palla, a tempo debito, deve controllare la direzione della freccia dando l'Ok al segnapunti solo se essa, dopo averla controllata, è nella direzione opposta alla squadra in controllo di palla: alcuni danno l'Ok senza guardare il tavolo!

A volte, quando il play, che dalla sua zona di difesa deve portare la palla in attacco viene “costretto” dal suo marcatore diretto ad operare lungo la linea laterale alla destra dell’arbitro coda, quest’ultimo non può stare lungo il corridoio abituale alla sua sinistra. Viene a trovarsi a più di 10 m di distanza tra i due. Il Manuale recita: “evitare di fischiare quando si è a 10 m di distanza o più dall’azione” riepilogo n° 6 pag 76.

Superata la linea centrale entro 8” (conteggio con l’aiuto del display dei 24” - se è spento conteggio manuale) non occorre portarsi davanti alla linea della palla, ma bisogna restare sempre dietro tale linea e alla distanza di 2-3 m. Il conteggio del periodo di 8” continua per il tempo residuo per: - palla uscita fuori campo - infortunio di un giocatore della stessa squadra - situazione di salto a due - doppio fallo - compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre.

Il coda, in tale situazione, prima di mettere a disposizione la palla all’incaricato della rimessa, **deve** segnalare i secondi residui.

Non commettere l’errore di restare vicini alla linea centrale, per avere così meno spazio da percorrere in caso di improvviso contropiede, anzi “penetrare” se la palla penetra al di sotto della linea di TL prolungata quando si verifica un tiro o un passaggio, ma:

“Se la palla scende in situazione di 1 vs 1 verso il canestro o situazioni simili, ACoda effettuerà un CROSS-STEP interno da R1 verso R2 e non una penetrazione parallela all’entrata” aggiornamento CIA dicembre 2015.

Trovare la posizione iniziale da dove sia idoneo vedere il giocatore difensore quando si arbitra sulla palla. Trovare la posizione iniziale da dove sia idoneo coprire la palla e vedere l’eventuale azione successiva. I giocatori iniziano a muoversi verso il canestro, muoversi in direzione opposta = anticipo rispetto ai giocatori al fine di mantenere una visuale aperta sull’azione.

MAI PERDERE UNA VISUALE APERTA

Ambedue gli arbitri devono stare, quando sono fermi con i piedi a 45° con le linee di delimitazione per avere un angolo di visuale aperto.

TRANSIZIONE GUIDA - CODA

Durante la transizione guida-coda stare 1,5 m dietro ai giocatori sin dal controllo del giocatore incaricato della rimessa da fondo campo. **Restare dietro la linea di fondo (zona di difesa) finché la palla non sia stata rimessa in gioco.** Può succedere infatti per esempio che l’incaricato pesti la linea, che ci sia una difesa pressing sulla rimessa, un intercetto del passaggio o un fallo. Se il coda è già entrato in campo non vedrà nulla di tutto quello che può accadere... Trovare la posizione iniziale da dove sia possibile (45°) coprire la zona della palla e...l’eventuale azione successiva. Mantenere la distanza dall’azione. Controllare i tiri da 2/3 punti (leggere il gioco) ed effettuare le segnalazioni previste (indice e medio estesi verso il basso per il tentativo da due (Manuale Fig. 117 pag. 51) e un solo braccio alzato per il tentativo da tre (RT Segnalazioni Ufficiali foto 6) Controllo del gioco ma contemporaneamente dell’apparecchio dei 24”

TRANSIZIONE CODA - GUIDA

Durante la transizione coda guida da iniziare quasi sempre dalla linea di TL nella zona d’attacco dove si era arrivati da coda, correre velocemente (**testa dentro**) e prendere la posizione base dietro la linea di fondo, ovviamente sforzandosi di arrivare prima dei giocatori! Più tempo si ha dietro la linea di fondo, più tempo si ha per riconoscere l’azione. Non curvare o finire sotto l’attrezzo o vicino al gioco (**mantenere la distanza - stare fuori**) Correre fermarsi ed arbitrare il gioco. **Nessun attraversamento in transizione** - controllare che il collega sia in posizione.

Sembra facile, ma...

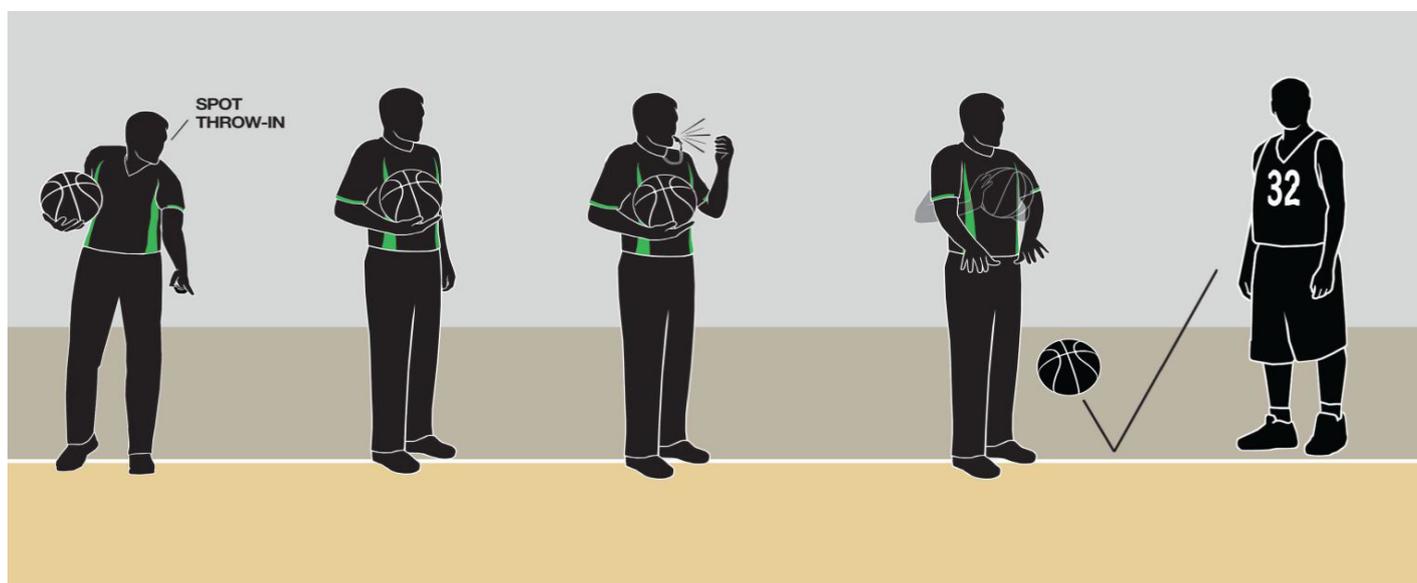
Il terreno di gioco è poco esteso rispetto ad es al terreno di gioco del calcio o del rugby: pertanto occorre far osservare scrupolosamente la posizione. Fra l'altro nel basket il movimento laterale del giocatore incaricato della rimessa è limitato lungo la direzione parallela alla linea ad 1 m in un verso, a 50 cm ciascuno nei due versi! E' poi molto limitato anche il tempo concesso: 5" dal momento in cui il giocatore ha a disposizione la palla! C'è una sola eccezione per la distanza che si può percorrere lungo linea: "A seguito di un canestro su azione o di ultimo TL realizzato, uno dei giocatori della squadra che ha subito il canestro effettuerà la rimessa da un punto qualunque dietro la linea di fondo (15 m): ciò si applica anche quando l'arbitro consegna la palla o la mette a disposizione del giocatore che effettua la rimessa, dopo una sospensione o una qualsiasi interruzione del gioco (es asciugare il parquet) a seguito di un canestro realizzato su azione o ultimo TL realizzato" RT Art 12.2.7 Il giocatore può muoversi lateralmente e la palla può essere passata tra compagni di squadra che si trovano dietro la linea di fondo, ma il conteggio dei 5" inizia dal momento in cui la palla è a disposizione del primo giocatore fuori campo.

Attenzione: se la rimessa in gioco da fondo campo è conseguenza diversa dalle due citate, resta valido tutto ciò che è obbligatorio per le rimesse in gioco dalle linee laterali.

Il movimento dell'incaricato all'indietro non ha limitazioni, ma è compito dell'arbitro prevenire alcune situazioni che si verificano di frequente. In caso di pressing della squadra avversaria se il marcatore dell'incaricato della rimessa si porta, sul terreno di gioco, a ridosso della linea di delimitazione, prima di consegnare la palla, bisogna "ricordargli" coi gesti e con le parole, che la linea costituisce un muro invalicabile: poi fare spostare all'indietro l'incaricato della rimessa di tanto spazio, quanto occorre, al fine di non consentire alcun contatto fra i due durante la rimessa.

Le disposizioni del CIA:

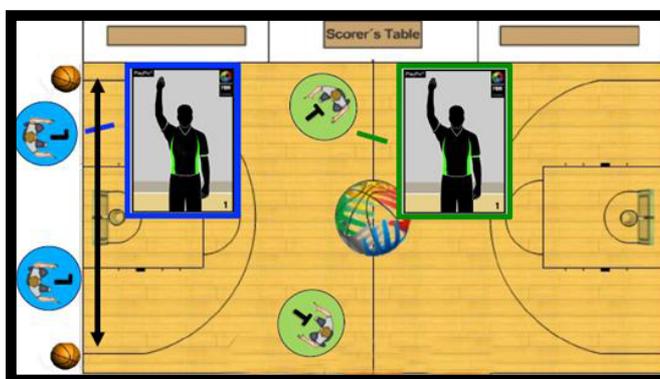
1. **Indicare il punto esatto di rimessa.**
2. **Usare l'arbitraggio preventivo, es. "questo è il punto", "qui la rimessa", "non muoversi"**
3. **Mantenere la distanza dall'azione**
4. **Fischio in bocca mentre si tiene la palla**
5. **Passaggio schiacciato al giocatore (mano destra / sinistra)**
6. **Iniziare il conteggio visibile**
7. **Osservare la rimessa e l'azione circostante**
8. **Questo deve essere frutto di una procedura allenata ed automatica**



Rimessa in gioco e fischio d'avviso.

Quando una rimessa in gioco è da effettuarsi dalla linea di fondo in zona d'attacco, l'arbitro attivo fischierà prima di mettere la palla a disposizione del giocatore per la rimessa.

1. Indicare chiaramente il punto di rimessa.
 2. Assicurarsi che il giocatore incaricato sia nel punto corretto.
 3. Fischiare prima di mettere la palla a disposizione per la rimessa.
 4. Consegnare/schiacciare la palla al giocatore per la rimessa
- a) Quando la rimessa è nell'angolo,
b) Il **Guida** (arbitro attivo) si posiziona **interno** (canestro-arbitro-palla).
c) Il **Coda** specchia il **G** nel segnalare il via al tempo.



NB: L=guida, T=coda

Memorandum:

- Prima di consegnare la palla allontanarsi dal giocatore di 3/4 m.
- Aver cura di fare spostare il giocatore che, nelle rimesse da fondo campo, si pone sotto l'attrezzo: non è raro che la palla colpisca la parte posteriore del tabellone!
- Negli ultimi 2:00 minuti di gioco, a seguito di una sospensione concessa alla squadra che ha diritto al possesso di palla nella propria zona di difesa, la successiva rimessa in gioco sarà amministrata dalla **linea della rimessa** opposta al tavolo nella zona d'attacco della squadra.
NB: prima di iniziare il time-out posare la palla sulla linea della rimessa!
- Se la palla entra nel canestro, ma il tiro su azione o il TL non è valido, la conseguente rimessa in gioco sarà amministrata dalla linea laterale sul prolungamento della linea di TL.
- Su rimessa dalla linea laterale far entrare direttamente la palla nel canestro è violazione.
- Se la palla rimessa regolarmente in gioco non tocca nessuno dei giocatori ed esce di nuovo fuori campo dalla parte diametralmente opposta, la rimessa in gioco per la squadra avversaria deve avvenire dallo stesso punto della rimessa originale.
- Consegnata la palla, fa testo il punto iniziale della rimessa: pertanto se il giocatore è vicino alla linea centrale ed il punto esatto di rimessa è nella zona d'attacco, anche se, con uno spostamento regolamentare, si porta nella sua zona di difesa, **deve passare la palla nella sua zona d'attacco.**

Nota: le foto sono state tratte da una slide del Settore Tecnico CIA 2015-'16 "Raduno Istruttori Regionali" 28-29 agosto 2015 Roma