

REFEREEING

MAR 15 - N° 185

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

FEDERAZIONE
ITALIANA
PALLACANESTRO



ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

PG 2 VIOLAZIONE REGOLA 8 secondi

PG 3 UNA SQUADRA, UNA LINGUA: Colloquio pre-gara

PG 4 DINAMISMO NEI TEMPI MORTI

PG 5 LA CONCENTRAZIONE di Felice Licari

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 !!

VIOLAZIONE REGOLA 8 SECONDI

E' tutto cambiato? NO! Cambia solo il modo con cui l'arbitro deve determinare se la regola è stata violata o meno. Nel caso in cui siano disponibili i display dei 24 secondi, e...*l'operatore addetto designato dalla FIP, il conteggio visibile, cui eravamo abituati da tanto tempo, non è necessario, tranne che in alcune situazioni sotto indicate. Resta comunque valido il principio che, pur potendo utilizzare il display dei 24 secondi, il conteggio e l'eventuale fischio in caso di violazione è sempre di competenza del Coda.*

NB: *se la società ospitante mette a disposizione un "suo tesserato" come "operatore" gli arbitri devono rifiutare categoricamente una simile soluzione. Conteranno loro medesimi il trascorrere degli 8" sul terreno di gioco come in precedenza! Attenzione alla squadra che difende che, con una persona della propria panchina, effettua, come spesso accade, il conteggio in oggetto e vi mette così in difficoltà con le immancabili, e, a volte anche plateali, proteste! Se riuscite a prevenirle, bene. Nei campionati in cui vige la Regola (consultare le disposizioni organizzative annuali: DOA) e non c'è l'attrezzatura prevista, l'arbitro Coda deve effettuare per tutta la gara il conteggio.*

Il Coda poi, nei casi in cui il display dei 24" sia spento, deve contare mentalmente gli 8" L'addetto infatti lo spegne dopo che la palla è diventata morta ed il cronometro di gara è stato fermato, in ogni periodo quando una delle due squadre ottiene un nuovo controllo della palla e sul cronometro di gara rimangono meno di 24" o meno di 14" RT Art 50.6

Concludendo vogliamo riassumere la regola degli 8" enunciata nell'Art 28: "Una squadra che acquisisce il controllo di una palla viva nella sua zona di difesa la deve far pervenire nella propria zona d'attacco entro 8 secondi. Se la palla è ancora in volo e scadono gli 8" si configura la violazione. NB: la FIBA indica, per la rimessa successiva, un punto della linea laterale vicino alla linea centrale in zona di attacco della squadra avversaria.

- La palla si considera pervenuta nella zona d'attacco quando non controllata da alcun giocatore **tocca la zona d'attacco.**
- Tocca o è legalmente toccata da un attaccante che ha **ambidue i piedi completamente a contatto** con la propria zona d'attacco.
- **Tocca o è legalmente toccata da un difensore che ha parte del suo corpo a contatto con la propria zona di difesa. E' frequente dimenticarlo!**
- Tocca un arbitro che parte del suo corpo a contatto con la zona d'attacco della squadra in controllo di palla.
- Durante il palleggio dalla zona di difesa alla zona d'attacco, la palla ed ambedue i piedi del palleggiatore sono completamente a contatto con la zona d'attacco.

Infine il conteggio del periodo di 8" continua per il tempo residuo, quando viene assegnata una rimessa nella zona di difesa alla stessa squadra che aveva il controllo della palla a seguito di: 1- palla uscita fuori campo; 2- infortunio di un giocatore della stessa squadra; 3- situazione di salto a due; 4- doppio fallo; 5- compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre. **NB: l'arbitro incaricato della rimessa in gioco ha l'obbligo di segnalare visivamente il numero dei secondi residui.**

UNA SQUADRA UNA LINGUA - COLLOQUIO PRE-GARA

Le squadre arbitrali non sempre sono formate dalle stesse persone. Questa diversità può comportare scarsa intesa sul terreno di gioco. Un accuratissimo, meticoloso colloquio pre-gara risolverà nel modo migliore alcuni piccoli e grandi problemi.

Gli ufficiali di campo intanto devono sempre sapere qual è la posizione degli arbitri sul campo di gioco. Questo permette loro di agire con puntualità (p.e. per sapere quando l'opportunità di sospensione termina) e di comunicare senza gesti (parlare con gli occhi); ancora è essenziale sapere il momento in cui il cronometro di gara, o l'apparecchio dei 24 secondi, deve essere fermato o resettato se le tifoserie sono particolarmente rumorose.

L'arbitro può aiutare l'UdC se, prima di riprendere il gioco, guarda il tavolo per verificare che tutto vada bene. Con questo piccolo accorgimento egli può acconsentire alla richiesta di un time-out, o la sostituzione dell'ultimo secondo (cosa apprezzata da entrambe le squadre) ed allo stesso tempo salvaguardare gli ufficiali di campo da panchine particolarmente irrispettose e/o irritate.

Ancora l'arbitro prima della rimessa può essere coperto dai giocatori: per aumentare la propria visibilità egli può sollevare la palla prima di metterla a disposizione (non occorre quando la visuale è libera ed il contatto visivo può essere stabilito facilmente) In questo modo avvisa gli UdC che l'opportunità di sostituzione sta per terminare.

Il contatto visivo è importante anche nelle situazioni di salto a due (non solo quella d'inizio gara); infatti, non sempre l'arbitro che fa la chiamata è perfettamente visibile - segnale n° 16.

È poi buona norma che il 1° arbitro, dopo un salto legale per dare inizio alla gara, o l'arbitro incaricato, nel caso di salto a due P.A. durante la gara, cerchi il contatto visivo con il SP (NB: a rimessa effettuata dopo il riposizionamento della freccia(!) per confermarne la corretta direzione).

Il contatto visivo con gli arbitri permette anche delle brevi comunicazioni (p.e. per avvertire che una squadra non ha più sospensioni a disposizione, oppure ricordare il punto in cui deve essere effettuata la rimessa negli ultimi due minuti di gara o tempo supplementare, ecc). Anche alla fine del time-out è importante il contatto visivo perché quando il CR avvisa che sono passati cinquanta secondi, il SP potrebbe dover comunicare che è stata effettuata una o più sostituzioni.

SALTO A DUE E POSSESSO ALTERNATO

Se l'arbitro libero fischia durante l'amministrazione del salto a due, può creare delle difficoltà di interpretazione agli UdC. Infatti non sempre è possibile capire in pochissimi istanti cosa ha visto l'arbitro che ha fischiato e se il cronometro è stato avviato regolarmente.

- Palla sollevata male (obliqua o troppo alta) Art 12.2.3 - **il cronometro non deve partire. Non si configura alcuna violazione. Ha sbagliato...il 1° arbitro! Il salto a due deve essere ripetuto. (Se il cronometro è stato avviato, riportarlo a 10:00!)**
- Palla toccata in fase ascendente Art 12.2.4 - **il cronometro non deve partire. Violazione; palla agli avversari per rimessa dalla linea laterale nella loro zona d'attacco. Il cronometro partirà a rimessa in gioco effettuata. (Se il cronometro è stato avviato, riportarlo a 10:00!)**
- Saltatore che tocca la linea centrale Art 12.2.1 - **il cronometro non deve partire. Violazione; palla agli avversari per una rimessa in gioco dalla linea laterale nella loro zona d'attacco. Il cronometro partirà a rimessa in gioco effettuata. (Se il cronometro è stato avviato, riportarlo a 10:00!)**
- Palla toccata contemporaneamente dai due saltatori e uscita dal terreno, **il cronometro parte**. La palla è stata legalmente giocata almeno da uno dei due saltatori Art 12.2.7: nell'esempio addirittura da entrambi! Via alla gara!
- Saltatore che tocca tre volte la palla, **il cronometro parte**. Il primo dei tre tocchi, evidentemente, è stato legale!

Ovviamente non sono solo quelli enunciati sopra, gli unici argomenti del colloquio pre-gara: ce ne sono tanti altri molto più importanti (palla che tocca l'anello o meno, reset 24/14" errato, tiro allo scadere dei periodi e/o dei 24" ecc.). Il colloquio pre-gara è il momento ideale per instaurare il giusto feeling tra tutti i componenti della squadra arbitrale, curiamolo nei minimi particolari adattandolo ad ogni gara.

DINAMISMO NEI TEMPI MORTI

A volte sono più dinamici...degli arbitri, i bambini e/o le bambine che la società ospitante schiera ai bordi del terreno di gioco, dando loro l'incarico di portare agli arbitri, durante le sospensioni e/o durante gli intervalli brevi, l'asciugamano e la bottiglietta d'acqua! Vanno e tornano sempre correndo! E... gli arbitri? Corrono col cronometro in movimento (questo più o meno bene, lo fanno tutti) ma devono essere rapidi anche nei tempi morti cioè col cronometro fermo (alcuni questo non lo fanno!) Allora:

- Velocizzare sin dall'inizio l'amministrazione del gioco. **Il salto a due deve essere effettuato poco dopo il suono della sirena di fine intervallo pre-gara. Per fare ciò le "tre squadre" devono essere schierate sul terreno di gioco, per tempo(!) prima di questo suono.** Infatti: 1°- entrare sul terreno, giocatori ed arbitri a 10" dal suono della sirena, 2°- aspettare il suono, 3°- controllare se è tutto pronto e alzare la palla! Questa operazione riesce perfettamente se nei 2 minuti precedenti, quando gli arbitri si recano al tavolo, essi sveltiscono i convenevoli di rito con gli UdC, le persone del tavolo, delle panchine delle due squadre, dei 10 giocatori sul terreno. **Se al tavolo ci si intrattiene a parlare, si perde anche la concentrazione(!!!) e... si comincia sempre in ritardo!**
- Ripresa del gioco dopo gli intervalli. **Vige lo stesso principio. Arbitri e giocatori: entrare sul terreno a 10"** aspettare il suono della sirena di fine intervallo ,verificare reset cronometri, mettere la palla a disposizione per la rimessa.
- Tempo e modi di segnalazione. **L'imperativo categorico è: fischio – corro – segnale –corro.** Corretta esecuzione dei segnali previsti dal Regolamento e dal Manuale dell'arbitro con particolare chiarezza, eleganza e signorilità nell'esecuzione. **Una esecuzione invece personale, sbrigativa e/o non conforme, è indice di sciatteria.**
- Rimesse perimetrali. A volte spetta all'arbitro che non ha fischiato. Se questi non ha contezza completa di cosa è stato fischiato!... Bisogna essere veloci nel: 1°- far rispettare il punto di rimessa, cercando di prevenire le intenzioni del difensore che cerca di ostacolare la rimessa in modo improprio e/o che esce dal terreno di gioco **(non può uscire dal terreno, non può avere una qualsiasi parte del suo corpo al di là delle linee di delimitazione, prima che la palla sia stata lanciata oltre la linea Art 17.3.2-1° pallino)** 2° - controllare reset 24" 3°- non dimenticare eventuale residuo 8" se la rimessa è in zona di difesa, o di fischiare se la rimessa è in zona d'attacco dalla linea di fondo; 4°- passaggio schiacciato e allargare il campo visivo facendo qualche passo indietro.
- Tiri liberi. L'arbitro incaricato dell'amministrazione per la meccanica si rechi, **di corsa**, al centro dell'area dei tre secondi, inviti il tiratore e i saltatori per l'eventuale rimbalzo, a schierarsi nelle loro posizioni, controllare molto velocemente che tutti siano al loro posto, indicare il numero dei TL, mettere la palla a disposizione, non senza aver dato un'occhiata al tavolo ed al collega. Attenzione: sul 1° di due, sul 1°e sul 2° di tre, **l'arbitro guida deve andare a...rimbalzo e deve fare in modo di controllare immediatamente la palla (non farla cadere a terra!).**
- Ripresa del gioco dopo le sospensioni. Il tavolo segnala col fischio quando mancano 10" alla fine del minuto per una ragione ben precisa: La Fiba, ed il CIA, prescrivono che la sospensione debba durare un minuto dal momento in cui l'arbitro l'ha fischiata. **Pertanto al fischio del tavolo gli arbitri, di corsa, devono recarsi presso le panchine, invitare i giocatori a tornare velocemente sul terreno e, se non rientrano, restare lì, ad insistere sempre garbatamente, fino a quando si ottiene il rientro.** Alcuni arbitri purtroppo al fischio dei 10" o restano ancora a...chiacchierare o, se si recano presso le panchine, rivolgono solo un futile invito, che cade nell'oblio (pertanto non sortisce l'effetto desiderato) e raggiungono le loro posizioni! I giocatori non più sollecitati rimangono ancora in panchina e si vedono gli arbitri simili alle statue dei musei, immobili nelle loro posizioni. Così facendo si possono perdere, a volte, altri...24" e...più! Si sarebbe potuta svolgere un'altra o più azioni di gioco!

Un vecchio istruttore diceva sempre: prima finite, meglio è per tutti, ma non fate mai niente, di tutto quello che vi tocca fare, frettolosamente, e/o peggio ancora, con pressapochismo.

Il monito pertanto è: 1°- rispettate il più possibile l'inizio della gara all'ora stabilita, 2°- velocizzate la ripresa del gioco dopo le interruzioni, 3°- sveltite l'amministrazione delle situazioni statiche a palla morta e cronometro fermo, sempre comunque tenendo il controllo dei giocatori sul terreno, dei sostituti e delle persone nelle rispettive panchine.

LA CONCENTRAZIONE di Felice Licari

La “Concentrazione” costituisce la base fondamentale per prendere le decisioni adeguate in un gioco rapido qual è la pallacanestro; può essere definita come “la capacità di mettere a fuoco gli stimoli ambientali e di mantenere quel “focusing” per tutto l’arco della gara”.

Nel gioco della pallacanestro, gli stimoli sono numerosi e in continuo cambiamento.

Durante il gioco ogni arbitro ha delle responsabilità primarie in particolari zone del campo e dei giocatori, dette competenze.

Gli arbitri devono prestare attenzione a ciò che i giocatori fanno e cercare di anticipare lo svolgimento delle azioni future.

Stimoli non pertinenti al gioco concorrono a far perdere la concentrazione, vanno inclusi tra questi: - il rumore di una folla non amichevole, - le proteste degli atleti o degli allenatori, - pensieri riguardanti l’andamento del gioco, - un fischio mancato in precedenza, - il timore di fare un errore.

È importante mantenere la propria mente libera dai pensieri così detti “distrattori”, e ricordarsi che *la concentrazione* è legata molto alla **motivazione**.

Ed è importante affrontare la motivazione con cui un arbitro deve svolgere il proprio ruolo, perché non è difficile cadere nel tranello della “noia” nemico potente della concentrazione.

Soprattutto nelle gare con il risultato che sembra scontato, gli arbitri hanno il dovere di mostrare la loro professionalità anche in quelle situazioni e considerare queste gare come sfide ulteriori per cercare di aumentare sia l’interesse sia la concentrazione.

Si deve ignorare la mancanza di qualità del gioco e lavorare in maniera più dura del solito per provare a fare una “gara perfetta”.

Dall’altro lato invece ci possiamo trovare di fronte a partite o eventi sportivi di notevole importanza, che valgono una stagione, in cui non c’è bisogno di ulteriori motivazioni da cercare oltre a quelle offerte dalla gara stessa.

Ed in queste situazioni si presenta un altro nemico molto potente contro la concentrazione dell’arbitro: “**l’ansia**” proveniente da diversi timori.

A questo punto è necessaria una elaborazione completa e minuziosa degli input ambientali e valutare quanto è alto il livello di ansia.

Un livello elevato limita l’attenzione e solitamente la interiorizza, prestando così troppo l’attenzione alle proprie preoccupazioni.

Nessuno è immune da un certo grado di ansia nelle situazioni importanti; il livello di stress è necessario perché ci mantiene attivati.

L’importante è essere “consapevoli” di quando l’ansia stia raggiungendo un livello indesiderato e la concentrazione ne è influenzata.

L’arbitro come tutti gli atleti deve essere consapevole dei propri pensieri. Se questi non sono focalizzati sulle azioni di gioco, ma su pensieri estranei, significa che qualcosa non va ed è necessario porvi rimedio.

Felice Licari istruttore provinciale Cia – Comitato Italiano Arbitri