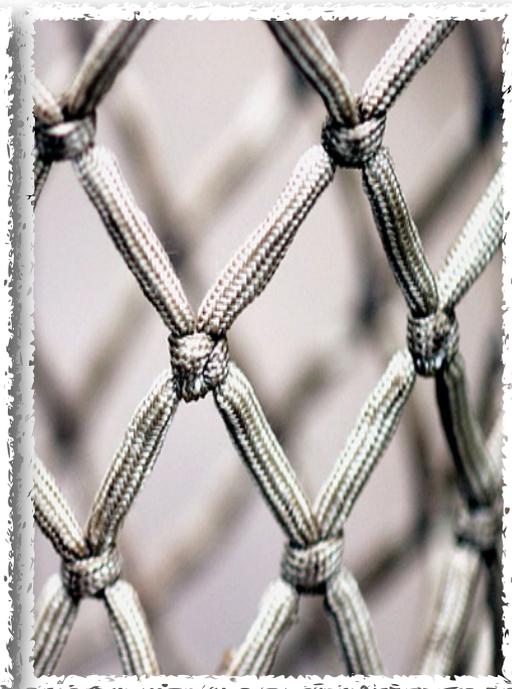
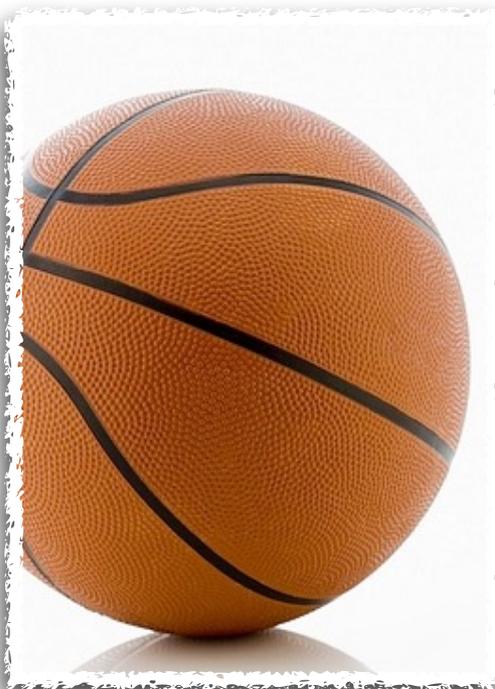


REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



sommario

PG 2

INTERPRETAZIONI UFFICIALI FIBA 2014
Valide dal 1-1-15

PG 4

CONTATTI

PG 3

PASSI

PG 5

CONSIDERAZIONI SULL'ARBITRAGGIO

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 !!

INTERPRETAZIONI UFFICIALI FIBA 2014

Valide dal 1-11-15 2a Edizione pubblicata da FIBA e CIA il 10-11-15

Sul sito del CIA sono state pubblicate le Interpretazioni Ufficiali FIBA 2014 **aggiornate al 10 Novembre 2015**. Esse (2° Edizione) pertanto sono già operative. Tutti gli arbitri, di ogni ordine e grado, sono tenuti ad applicarle a far tempo dal 10-11-15.

Le “Novità” sono chiaramente evidenziate in giallo. Nella sostanza, in molti casi, trattasi di Precisioni già note ma rimarcate e sottolineate, con l’implicita richiesta di applicarle costantemente in tutte le gare.

Riportiamo qui di seguito alcuni rilievi:

Art 12-15 Una **violazione** di una squadra **durante** la “sua” **rimessa per possesso alternato** determina, per la squadra, la perdita della rimessa stessa. La direzione della freccia verrà invertita immediatamente. *NB: il gioco riprende con una rimessa per la violazione (non per p.a.) da parte degli avversari dallo stesso punto della rimessa originale.*

Art 28-16 A seguito della **violazione di 8 secondi**, il punto di rimessa per la squadra avversaria, sempre nella “sua” zona d’attacco, sarà determinato dalla posizione della palla al momento in cui la violazione avviene. Segnatamente: a) se la squadra è in controllo di palla nella sua zona di difesa, nel punto più vicino in cui la violazione è avvenuta, eccetto direttamente dietro il tabellone; b) se in invece la palla è in volo per un passaggio dalla zona di difesa a quella d’attacco, nel punto più vicino alla linea centrale.

Art.li 29/50 Ventiquattro secondi

- **Esempio 25 Una rimessa in gioco** risultante da una sanzione **per T,U,D** sarà **sempre** amministrata dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo, e l’apparecchio dei 24” sarà resettato per un nuovo periodo di 24” Ciò si applica anche quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed in ogni tempo supplementare, **ignorando se alla squadra in attacco sia stata accordata o meno una sospensione.**
- **Esempio 31** Con 10” residui sull’apparecchio dei 24” A1 effettua un tentativo di tiro a canestro. Mentre la palla è in volo, B2 commette fallo (5° di squadra) su A2. Se la palla entra nel canestro il tiro di A1 è valido e 2 TL saranno concessi ad A2 (*eventuale gioco da 4 punti*) se colpisce l’anello ma non entra 2 TL ad A2.
- **Esempio 32** uguale al precedente con la variante che mentre la palla è in volo suona il segnale dell’apparecchio dei 24” **e poi** B2 commette fallo (5° di squadra) su A2. Se la palla entra canestro valido+2TL A2, se colpisce l’anello ma non entra 2TL A2.

Art 30-12 RPZD Sulla rimessa in gioco dalla linea centrale per FU, A1 passa la palla ad A2. Questi salta sopra la linea centrale, prende la palla col suo piede sinistro in attacco e con il piede destro ancora sollevato: poi egli poggia il piede destro nella zona di difesa. L’azione è legale. *NB: la rimessa di A1 era con i piedi a cavallo della linea centrale: l’incaricato poteva passare la palla ad un suo compagno sia nella zona di difesa che in quella d’attacco; A2 non ha ancora posto entrambi i piedi nella sua zona d’attacco.*

Art 30-13 RPZD Sulla rimessa in gioco nella sua zona d’attacco, A1 passa la palla ad A3. Questi salta sopra la linea centrale, prende la palla col suo piede sinistro in attacco e con il piede destro ancora sollevato: poi egli poggia il piede destro nella sua zona di difesa. Violazione di ritorno della palla nella zona di difesa. *NB: la rimessa era in zona d’attacco ed A1 aveva già stabilito il possesso nella zona d’attacco della squadra A: A3, portando un piede nella sua zona di difesa ha commesso violazione di RPZD.*

Corre l’obbligo ricordare che le Interpretazioni Ufficiali FIBA pubblicate nell’ultimo documento edito (ribadiamo quello del 10-11-15) hanno la precedenza, nel caso in cui esse differiscano dalle precedenti.

Gli addetti ai lavori prestino particolare attenzione. Gli istruttori facciano opera capillare di diffusione a tutti i componenti del proprio GAP.

Nel gioco del "basketball" inventato nel 1891 da James Naismith, la palla poteva essere tenuta in mano o fra le mani, ma così tenendola, non si poteva correre! Questa Regola - Passi - è arrivata, immutata, sino ai nostri giorni, sia pure con piccole varianti fra la NBA e la FIBA.

La valutazione della Regola dei Passi continua però a creare grossi problemi agli arbitri che non hanno ancora imparato a porre attenzione con le proprie telecamere, gli occhi(!) sui movimenti dei piedi dei giocatori. Tenere infatti alto lo sguardo, dalla cintola in su(!) quando un giocatore riceve un passaggio, cattura un rimbalzo, chiude un palleggio, esegue un arresto, ecc comporta notevoli difficoltà nello stabilire il piede perno, che è l'elemento fondamentale per poter fischiare l'eventuale violazione e, di conseguenza, l'impossibilità di valutare correttamente i movimenti che il giocatore compirà usando quel piede scelto come perno.

Bisogna guardare dalla cintola in giù, fino ai piedi!

Mi colpì, quando imparai i fondamentali del basket, una vignetta che faceva bella mostra di sé nella palestra in cui si tenevano le lezioni. Raffigurava un giocatore che, con la palla in mano, tentava di muoversi con entrambi i piedi, ma, mentre poteva muoverne liberamente uno, era del tutto impedito nel muovere l'altro, poiché l'arbitro, chinato su questo piede, glielo aveva fissato saldamente al terreno con un bel chiodo! Si istruivano lì i giocatori: sarebbe buona cosa riesumare ed affiggere la vignetta nei luoghi in cui si svolgono i corsi per gli arbitri.

Infatti, dato per scontato che gli arbitri abbiano già memorizzato come si fa a stabilire il piede perno (se entrambi i piedi sono sollevati dal terreno, quello che tocca il terreno per primo) essi devono far mente locale alle seguenti disposizioni:

- il perno potrà essere sollevato, per liberarsi della palla, ma non potrà ritornare a contatto del terreno prima che la palla si sia staccata dalla mano,
- per iniziare un palleggio il perno non potrà essere sollevato prima che la palla si sia staccata dalla mano del giocatore,
- dopo aver compiuto un arresto particolare, caso in cui nessuno dei due piedi sia il perno (piedi sollevati che toccano il terreno simultaneamente) uno o entrambi i piedi potranno essere sollevati, ma il giocatore dovrà liberarsi della palla prima che (il) o (i) piedi tornino a contatto col suolo,
- per iniziare un palleggio dopo lo stesso particolare arresto, in cui nessuno dei due piedi sia il perno, nessun piede potrà essere sollevato prima che la palla si sia staccata dalla mano.

Una statistica pubblicata tempo fa enumerava gli errori arbitrali sulle violazioni di passi.

Errate rilevazioni

- violazione solo perché un movimento è sembrato...strano;
- violazione ad un giocatore che non ha il totale controllo della palla;
- violazione su piccoli movimenti del perno (ininfluenti) effettuati dentro l'orma originale;
- violazione sulle partenze incrociate stessa mano stesso piede;
- violazione al giocatore che cade per terra e scivola con la palla in mano.

Mancate rilevazioni

- arresti sulla ricezione in aria di un passaggio, con un piede che tocca il terreno, diventando perno, seguito dall'altro. Il giocatore non può più muovere il 1° piede che ha toccato terra;
- penetrazioni con giri dorsali (reverse) effettuati sul piede non perno;
- giocatori che saltano su un piede e ricadono sul terreno con un piede seguito dall'altro;
- uso illegale del piede perno nelle partenze in palleggio: il difensore, tratto in inganno dalla violazione, perde il controllo del suo corpo, commette quasi sempre fallo e subisce, oltre al danno di non conquistare la palla a causa della violazione altrui, anche il fallo a suo carico;
- uso illegale del perno da parte del pivot sotto canestro con realizzazione e fallo a favore;
- giocatore caduto per terra che, per evitare il suo controllore, rotola con la palla in mano o si rialza senza palleggiare;
- giro o passo e tiro quando un giocatore non può scegliere il piede perno a causa di un arresto particolare, a due piedi simultaneamente dopo aver saltato su un piede.

Concludendo lanciamo un appello a tutti gli arbitri: una volta stabilito il piede perno del giocatore cercate di non fare fischi errati e, soprattutto, rilevate tutti i Passi da cui "il reo" trae vantaggio.

Fischiate poi la violazione quando siete sicuri al 100% che si è verificata.

Nel dubbio lasciate correre.

Giovanni Raimondo

CONTATTI

In ogni partita ce ne sono tanti: quali fischiare e quali lasciar correre? Questo è il problema! Proviamo ad evidenziarne alcuni, a nostro avviso molto frequenti.

- **MARCAMENTO DI UN GIOCATORE IN ATTO DI TIRO:** ...quando un giocatore manifesta la sua intenzione di tentare un tiro a canestro prende la palla saldamente in mano(i) e muove le braccia generalmente verso l'alto. Questo gesto termina quando la palla lascia la sua mano (i) e, nel caso di un *tiro in sospensione*, quando entrambi i piedi sono tornati a contatto col terreno. Durante l'atto di tiro egli può uscire dal suo cilindro ma se provoca un contatto illegale usando le braccia per crearsi uno spazio maggiore (*pushing off*) deve essere sanzionato di fallo. L'avversario può entrare nel suo cilindro, ma deve intervenire solo sulla palla (tentativo di stoppata). Se riesce nel suo intento (lasciar correre il contatto veniale che egli provoca nello slancio dopo aver stoppato la palla) l'azione è corretta; ma se, prima di arrivare sulla palla provoca un contatto, sulle braccia, sulle mani o sul corpo del tiratore, egli è in fallo: il giocatore al tiro va sempre protetto!

- **MARCAMENTO DI UN GIOCATORE IN CONTROLLO DI PALLA:** ...quando un giocatore palleggia deve sempre aspettarsi di essere marcato e quindi deve essere pronto a fermarsi o a cambiare direzione ogni qualvolta che un avversario assume una posizione legale di difesa davanti a lui, persino se ciò è fatto entro una frazione di secondo. Il difensore che non causa contatto non commette ovviamente alcun fallo; ma se egli assume la posizione legale di difesa (piedi a terra, fronte all'avversario) occorre individuare in quale parte del corpo avviene il contatto, ad esempio se il difensore prende il contatto sul petto valutare se il giocatore con la palla è responsabile del contatto e se è necessario fischiare un fallo di sfondamento (attenzione al flopping, le simulazioni!). Arbitrare la difesa ma non penalizzarla eccessivamente se rispetta i criteri di legalità!

- **MARCAMENTO DI UN GIOCATORE CHE NON HA IL CONTROLLO DELLA PALLA:** ...un giocatore attaccante, senza palla, può muoversi liberamente nella zona del campo che non sia occupata da un altro giocatore. Un difensore, non appena ha assunto una posizione iniziale di difesa legale, può muoversi per marcare l'attaccante, anch'egli senza palla; può anche girarsi o portare le sue braccia davanti e vicino al suo corpo, sempre all'interno del suo cilindro: in campo non ci sono statue! Se egli ha anche individuato la direzione di spostamento dell'avversario ed ha dato a quest'ultimo il tempo o la distanza sufficiente a fermarsi o a cambiare direzione non ha commesso alcun fallo. Incorre in un sicuro fallo se nella situazione di cui sopra, impedisce all'attaccante di oltrepassarlo utilizzando le sue braccia, le spalle, i fianchi o le gambe.

- **BLOCCO:** ...è portato nel tentativo di ritardare o addirittura di impedire ad un avversario che non ha la palla di raggiungere una posizione per lui migliore. Deve essere fatto in modo tale che il bloccante, nel momento in cui avviene il contatto, sia fermo. Se l'avversario intuisce ed è capace di evitarlo cambiando anche di poco direzione, il bloccante non può muoversi dal posto in cui aveva fissato il suo blocco: attenzione perché si tratta di una frazione di secondo. I blocchi si verificano quasi ad ogni azione e nella stessa azione più di uno. Gli arbitri siano vigili e pronti a sanzionarli se illegali...

- **TOCCARE UN AVVERSARIO CON MANI O BRACCIA.** ...toccare un avversario non è di per sé necessariamente un fallo; se però il toccare limita in qualche modo la libertà di movimento dell'avversario, tale contatto è un fallo. In una situazione in cui la mano o il braccio esteso del difensore o, si badi bene, dell'attaccante, sono posti su di un avversario con o senza palla, e ne rimangono a contatto, impedendogli in pratica di avanzare, occorre che l'arbitro, individuata l'azione illegale, fischi un fallo. Attenzione ai giocatori esperti, che per innervosire un avversario, consapevoli che il semplice tocco non costituisce fallo, *punzecchiano ripetutamente*, il proprio marcatore. L'arbitro attento, accortosi per tempo (si spera), stronchi in qualsiasi modo tale situazione che, a lungo andare, può condurre ad un aumento del gioco sporco..

Arbitri, commissari, dirigenti, allenatori esprimono preoccupazione riguardo alla relazione tra arbitri, allenatori e giocatori. Gli arbitri hanno, a loro disposizione, un livello considerevole di potere nel gioco di pallacanestro, ma la chiave del successo nell'arbitraggio, sta nel come e nel quando loro usano tale disponibilità di mezzi.

La Pallacanestro è un'attività sportiva atletica, agonistica: include tutte le emozioni umane, in particolare il successo ed il fallimento. Va detto che in molte occasioni, quando squadre perdono o giocatori commettono errori, gli arbitri possono divenire un facile capro espiatorio. Con l'avvento di Internet, sono molti i website dove possono essere trovati commenti scritti. Questi due elementi di pressione, sul campo e fuori campo, sono parte integrante del ruolo di arbitro a qualsiasi livello.

Le problematiche delle relazioni nell'Arbitraggio

Falli tecnici: Nessuno ha mai detto che gli arbitri non dovrebbero sanzionare falli tecnici nei confronti dei giocatori o allenatori nei casi di condotta scorretta. Quello che è stato detto è che gli arbitri devono gestire tali situazioni in maniera che ciò non si rifletta negativamente sull'arbitro che il tecnico sanziona.

In tale ambiente emotivo, l'arbitro non dovrebbe essere percepito come persona emotivamente punitiva o come colui che *“usa un martello da fabbro per rompere una nocciolina”* La maniera con la quale un arbitro si propone sul campo nelle questioni disciplinari farà molto per costruire un livello di rispetto con giocatori, allenatori e colleghi.

La comunicazione tra i partecipanti è essenziale. È utile una proposizione moderata nel corso di una conversazione seria.

Consistenza: Questo è lo slogan preferito dagli allenatori; è una lamentela regolarmente imposta agli arbitri dai partecipanti, osservatori e colleghi. Perché l'arbitraggio sia un'esperienza proficua, noi abbiamo il dovere di proporci costanti nell'applicazione delle regole, delle interpretazioni, della meccanica e dei punti d'enfasi.

Collegli arbitri: La ricerca di una disponibilità totale con i partecipanti alla gara non è la via per stabilire relazioni significative. Similmente io deploro le azioni di quegli arbitri che cercano di farsi forza ai danni dei colleghi. Gli arbitri sono competitivi per natura, ma loro devono formare una squadra in campo e devono essere così percepiti e visti dai partecipanti. Qualunque sia la combinazione di esperienze e abilità all'interno della squadra degli arbitri, essa dovrebbe produrre una performance di squadra che includa buona cooperazione, comunicazione, appoggio l'un per l'altro e rispetto totale.

Le rispettive aree di competenza sono chiaramente definite dalla meccanica arbitrale, con la flessibilità per gli arbitri di aiutare colleghi al di “fuori” di tali aree. Situazioni difficili insorgono quando dei fischi sono fatti in prossimità dell'arbitro più vicino all'azione, da un collega posizionato lontano. In tali casi l'arbitro che fischia deve essere al 200% sicuro di quello che è accaduto. Può darsi che l'arbitro più vicino sia rimasto momentaneamente coperto, o incerto (perché inesperto) e/o fuori posizione o, più seriamente, che non abbia fischiato, pur avendo una visuale chiara. Il primo caso è accettabile, mentre il secondo... non fa presagire nulla di buono per il lavoro della squadra arbitrale.

Fischiare supponendo di aver visto non conduce al buon arbitraggio: la fiducia tra arbitri è essenziale.

Le considerazioni di cui sopra sono state tratte da uno scritto di Alan Richardson (traduzione letterale del Settore Tecnico CIA), arbitro FIBA dal 1978 al 1998 e poi diventato Istruttore ai Clinic FIBA dal 1996 al 2000. Dal 2000 è Consulente Tecnico del Dipartimento Arbitri dell'Eurolega.

L'articolo è stato pubblicato nel 2006 ma queste osservazioni continuano ad essere più che attuali!

Per visualizzarlo interamente cliccare sul link <http://www.fip.it/public/40/3230/considerazioni%20su%20arbitraggio.pdf>