

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



sommario

PG 2

NUOVE REGOLE
Anno Sportivo 2015-2016

PG 4

**CONSIGLI PER EVITARE DI
COMMETTERE ERRORI**

PG 3

PREPARAZIONE MENTALE
dell'arbitro di basket

PG 5

ERRORI CORREGGIBILI

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
giornalino.refereeing@gmail.com

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

Come ad ogni inizio di anno sportivo riportiamo, con i commenti “*in corsivo*” della nostra redazione, le nuove regole cui dovranno attenersi gli arbitri di ogni ordine e grado nella stagione sportiva che è già iniziata (in bocca al lupo!!).

- Durante il salto a due il 2° arbitro deve posizionarsi dentro il terreno di gioco alla sinistra del 1°, vicino alla linea di metà campo. *Se la visuale dei giocatori intorno al cerchio è impedita adeguare la propria posizione in modo da poter controllare tutti i giocatori partecipanti.*
- Segnalazioni: soltanto quelle illustrate nel RT. *Per il tipo di fallo commesso, ad esempio, ci sono ben 16 pittogrammi: utilizzare quello più appropriato senza inventarne altri.*
- Il fischio sia forte (*in funzione dell'ambiente*) e secco. La segnalazione successiva sia ben visibile a tutto il palazzo e decisa: usare ambedue le mani per indicare le direzioni di ripresa del gioco senza *contorsioni di alcun tipo*, muovendo i piedi come un giocatore.
- Nelle rimesse in gioco posizionare il giocatore nel punto esatto, dirgli di non muoversi, allontanarsi di un paio di metri e passargli la palla battuta a terra con la mano appropriata onde avere la propria visuale sempre libera.
- Nella transizione guida-coda stare sempre dietro l'ultimo giocatore anche dopo l'attraversamento della metà campo difensiva della squadra che attacca. *Pertanto non occorre effettuare lo scatto in avanti per sopravanzare l'ultimo giocatore sul terreno*
- Nelle situazioni di impossibilità dell'uso dell'apparecchio dei 24” (es: mancano 23” alla fine del tempo) iniziare subito il conteggio visibile degli 8”
- Nelle rimesse dalla linea di fondo campo della squadra in attacco, il Coda deve sempre specchiare e dare il via al cronometro.
- Durante le sospensioni lasciare la palla nel punto in cui il gioco deve riprendere.
- Nell'intento di sveltire il più possibile i tempi morti, 20” prima dello scadere della sospensione, portarsi nelle vicinanze delle panchine in modo da sollecitare il rientro già al suono dei 50” da parte del tavolo.
- Gli arbitri devono stare sempre esterni al gioco e **non più con i piedi perpendicolari alle linee di delimitazione ma con un angolo di 45°**
- Con palla in post basso il guida, fatto l'attraversamento, deve allargare la sua visuale facendo un passo verso la sua destra, pertanto allontanandosi. *Può così vedere meglio i due giocatori coinvolti.* Con palla in rettangolo 6 vicino alla linea laterale, il coda facendo a sua volta uno o due passi alla sua destra si allontani per allargare la sua visuale sul play e sul suo marcatore. Il guida ha, in questo frangente, la responsabilità del lato debole.

La prestazione fisica è fondamentale: un arbitro deve essere un buon "atleta" con ottime prestazioni fisiche. Non possiamo non ricordare che se dovessero verificarsi uno o più ET, un calo eventuale della condizione fisica degli arbitri (**correre e muoversi con continuità nel corso di tutta la gara, senza pause e senza denotare affaticamento, la reattività ai cambi di velocità es. contropiede ecc.**) comprometterebbe certamente l'esito finale della gara medesima.

La prestazione mentale deve essere, al pari di quella fisica, ad un livello ottimale. Per evidenziarla un arbitro in una gara deve, molto semplicisticamente, effettuare:

- Una sintesi attenta e precisa nell'applicare le regole del gioco
- Una preparazione atletica superlativa che sostenga e "non comprometta" durante la gara, tali capacità di sintesi

Le caratteristiche dell'arbitro di pallacanestro, fra l'altro comuni a tutti gli arbitri di qualsiasi sport, sono: Coerenza, Rapporto (Capacità Relazionali, con colleghi, e addetti ai lavori: giocatori, allenatori, persone delle panchine) Determinatezza, Equilibrio, Integrità morale, Giudizio, Fiducia in sé, Sicurezza, Motivazione e...Piacere nel proprio lavoro. Il tutto senza minimamente lasciarsi trascinare in alcuna direzione, dallo stato emotivo della gara. Tuttavia nessuno fra gli umani è immune da un, sia pur piccolo, grado di ansia nelle situazioni importanti. Infatti un certo livello di stress è necessario in quanto ci si mantiene attivati. L'arbitro sa già che, in tutto il palazzo, nessuno farà il tifo per lui e se egli sarà acclamato, avverrà solo per contestare le sue decisioni!

La nostra redazione propone allora ai nostri lettori il Test di Weinberg e Richardson titolato: **Abilità nel mantenere la concentrazione durante la gara**. Non ci sono risposte giuste o errate. Scrivere il numero che vi descrive meglio per ogni dichiarazione con la seguente legenda 1=quasi mai, 2=raramente, 3=a volte, 4=frequentemente, 5=quasi sempre. Quando arbitro:

- Se perdo una chiamata, ho difficoltà a lasciarla fuori dalla mia mente.
- Sto bene, analizzo rapidamente cosa sta accadendo nella gara.
- Per me è facile impedire ai pensieri irrilevanti di entrare nella mia mente.
- Riesco bene ad escludere il rumore degli spettatori e focalizzarmi sull'azione.
- Mi confondo quando diverse cose accadono repentinamente.
- Mi ritrovo distratto dai miei pensieri personali.
- Riesco bene ad analizzare che cosa devo mettere a fuoco durante un'azione di gioco.
- Metto a fuoco il momento e non penso a cosa è accaduto o a cosa potrebbe accadere.
- Riesco a mantenere la mia concentrazione, persino durante i contrasti fra i giocatori.
- Riesco bene ad analizzare cosa devo fare prima di iniziare un incarico arbitrale.
- Riesco a focalizzarmi sul mio incarico e a dimenticare tutti gli altri miei problemi.
- Riesco a mantenere la mia concentrazione anche quando sono ansioso.
- Sono concentrato anche quando i miei colleghi non stanno facendo un buon lavoro.
- Non ho difficoltà a rimanere focalizzato sull'azione per tutto l'arco della gara.
- Dopo un break nell'azione, ho difficoltà a riguadagnare la mia concentrazione.

Concludendo siamo dell'opinione che, nonostante l'ostilità dell'ambiente, l'arbitro è innanzitutto un "Profondo Innamorato" della Pallacanestro, dato che, senza questa passione, non potrebbe affrontare condizioni così difficili e, a volte, anche...umilianti.

Terminato il test potrete controllare la vostra preparazione mentale, durante le gare, nell'ultima pagina del giornalino.

Premesso che qualunque errore di registrazione, di cronometraggio e dell'apparecchio dei 24" da parte degli UdC, che riguardi:

- Il punteggio
- Il numero dei falli
- Il numero delle sospensioni
- Il tempo trascorso
- Il tempo rimanente

può essere corretto dagli arbitri in qualunque momento prima della firma del 1° arbitro sul referto ufficiale di gara, ci sono poi 4 errori cosiddetti correggibili a...scadenza; prima che la palla diventi viva, in seguito alla prima palla morta, dopo che il cronometro di gara sia stato azionato dopo l'errore. Trascorso detto tempo, se l'errore non è stato scoperto, non può essere più corretto! Essi sono :

- Concessione di tiro(i) libero(i) non dovuti
- Mancata concessione di tiro(i) libero(i) dovuto
- Errata convalida o annullamento di punto(i)
- Esecuzione di tiro(i) libero(i) da parte di un giocatore non beneficiario

Gli errori che possono essere corretti fino alla fine della partita, sono segnalati... dalle squadre, che con i loro scorer, si accorgono immediatamente, lo reclamano inequivocabilmente (punteggio, falli, sospensioni: fa testo quello che ha scritto il segnapunti) e per i quali abitualmente si interviene subito. Ricordiamo che per risolvere un problema è necessario scoprirne la causa, non...trovare un colpevole! Una volta individuata la causa è necessario attivare dei meccanismi che consentano di non ripetere l'errore o quantomeno di limitare i danni.

Per quelli correggibili a...scadenza è compito della squadra arbitrale (prendere precisi accordi nel colloquio pre-gara) prestare la massima attenzione al fine di non commetterli.

- Concessione di TL "non dovuti" – il collega, il tavolo, la squadra che deve subire i TL (si spera) avvertono l'arbitro che si appresta ad amministrare TL che "non sono dovuti"
- Mancata concessione di TL – il collega, il tavolo, con l'UdC più vicino alla paletta esposta, avvertano in qualsiasi modo che i TL sono dovuti.
- Errata convalida. Es: A9 tira da tre punti, ma gli arbitri erroneamente convalidano con il segnale dei due punti. Si tratta di un errore correggibile nei tempi consentiti per la correzione di questi tipi di errore. Se i tempi sono scaduti l'errore non può essere corretto. Allora la collaborazione col tavolo deve essere totale anche perché se c'è già un tentativo inequivocabile da tre punti, al tavolo uno degli UdC è incaricato di comunicarlo agli altri!!!

Pertanto il tavolo intervenga anche se... sicuramente, interverrà la panchina interessata.

- Esecuzione di TL da parte di giocatore "non beneficiario" Si presenta sulla linea di TL il giocatore più bravo in questo tipo di tiro: tempo fa si beccava un FT, ora non più! E' procedura corretta invece che l'arbitro o il suo collega gli comunichino, col sorriso sulle labbra, che non spetta a lui tirare i TL. Viene chiamato l'effettivo beneficiario senza alcuna sanzione disciplinare per nessuno e si procede. Per far tutto ciò è necessaria e sufficiente la collaborazione col collega che deve memorizzare il n° di maglia del giocatore cui spettano i TL, sempre che la squadra che deve subire i TL non se ne sia già accorta! Ovviamente anche un tavolo attento può individuare il beneficiario ed aiutare arbitri...distratti!

Se nonostante tutto ci cascate, dovete ricorrere all'Art. 44, per tempo! Trattasi dell'Articolo più "indigesto" di tutto il RT. Abbiamo già specificato i tempi utili per la correzione trascorsi i quali, l'errore non è più correggibile! Tentiamo di fornire un semplice riassunto:

- Concessione di TL "non dovuti"...**DOVRANNO ESSERE "CANCELLATI"** ...Non erano dovuti!

Ripresa del gioco.

Cronometro di gara:

"Non avviato" dopo l'errore, palla alla squadra cui sono stati cancellati i TL per una rimessa dal prolungamento della linea di TL.

"Avviato" con stessa squadra in controllo di palla o con nessuna in controllo, palla alla squadra che aveva il controllo al momento dell'errore.

"Avviato" con controllo di palla alla squadra avversaria, situazione di salto a due.

"Avviato" ed era stato sanzionato un fallo con TL; questi devono essere eseguiti e dopo, palla alla squadra che ne aveva il controllo nel momento in cui s'era verificato l'errore.

- Mancata concessione di TL "dovuti"...**DOVRANNO ESSERE "CONCESSI"**...Erano dovuti!

Ripresa del gioco:

- Se non si è verificato un cambio possesso della palla, dopo che sia stato commesso l'errore come dopo un normale TL.
- Se la stessa squadra realizza un canestro a seguito dell'errata attribuzione del possesso di palla l'errore dovrà essere ignorato.
- Errata convalida o annullamento di punti...**DOVRANNO ESSERE CORRETTI**...Errore della squadra arbitrale!

Ripresa del gioco:

dal punto in cui era stato interrotto con palla alla squadra che ne aveva il diritto.

- Esecuzione di tiri liberi da parte di un giocatore beneficiario...**TL ED EVENTUALE SUCCESSIVO POSSESSO DOVRANNO ESSERE CANCELLATI**... Non gli spettavano!

Ripresa del gioco:

palla assegnata alla squadra avversaria per rimessa da linea di TL estesa (a meno che non ci sono da amministrare sanzioni per ulteriori infrazioni)

Sui campi di gioco errori correggibili se ne vedono pochi, tuttavia bisogna essere preparati e pronti sul da farsi e, soprattutto, anche per rispondere esattamente ai quiz cui tutti gli arbitri, istruttori provinciali e regionali, osservatori vengono sottoposti periodicamente.

Legenda dei simboli del test di pagina 3:

Per tutti gli items tranne 1,5,6 e 15 sommate tutte le cifre secondo il numero che avete scritto.

Per gli items 1,5,6 e 15 si inverte il punteggio che avete scritto. 1=5; 2=4; 3=3; 4=2; 5=1.

Sommate ora tutti i punti.

Il punteggio più alto è 75 ed il più basso è 15.