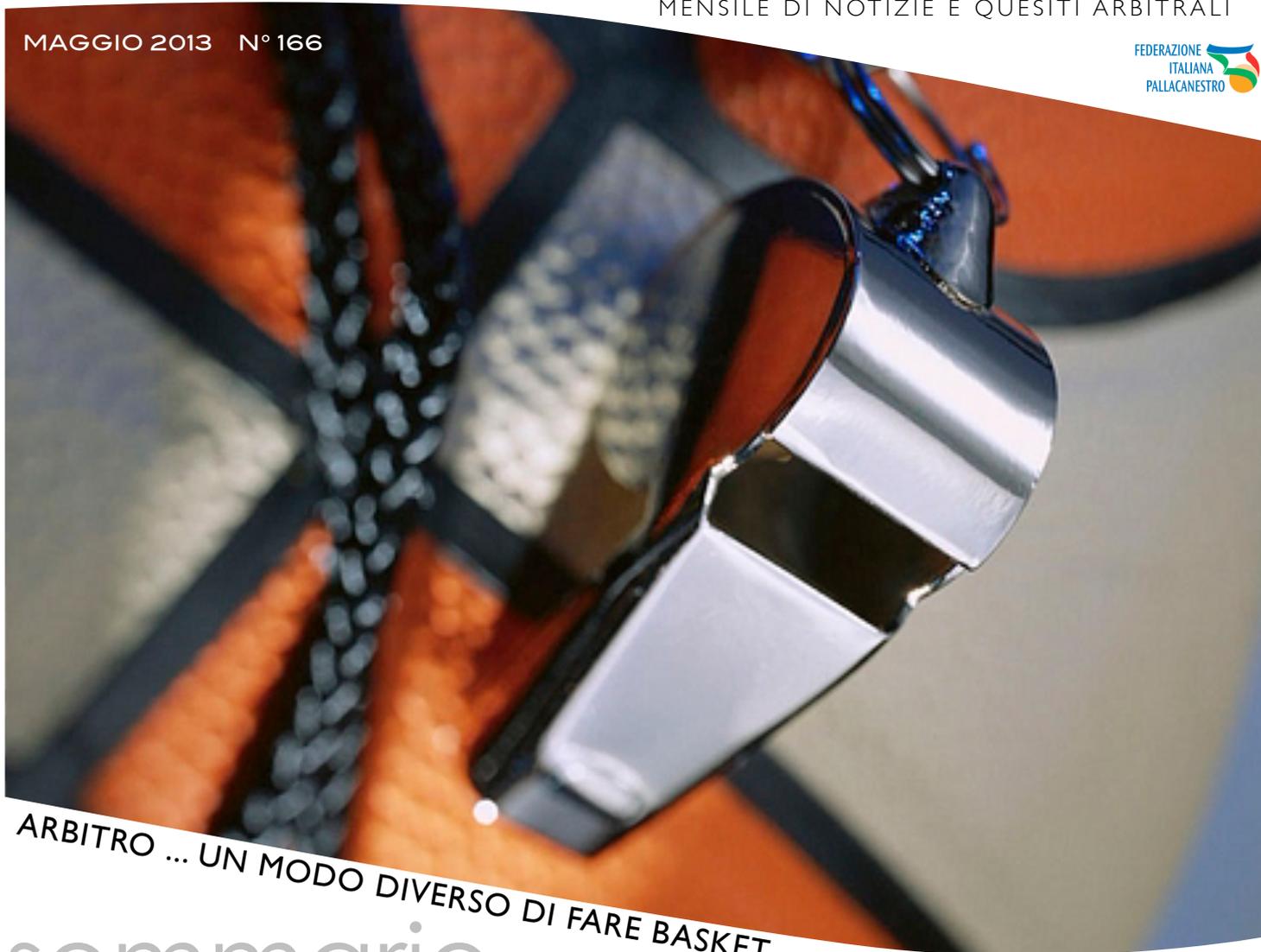


REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

MAGGIO 2013 N° 166



ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

PAG. 2 L'ARBITRO...

PAG. 3 PREVENIRE...

PAG. 4 PRECISAZIONI...

PAG. 5 GUIDA MORALE ESSENZIALE
+ GUIDA TECNICA ELEMENTARE

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 !!

...dall' Inglese referee, giudice/garante, è colui che "garantisce" 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 alla legalità"

Deve saper mantenere in campo i seguenti comportamenti:

- avere la capacità di "prevenire" più che di "reprimere"
- riuscire sempre, a comunicare con tutti i partecipanti alla gara, con la massima serenità e tranquillità, anche quando intorno a lui si scatena il caos,
- sdrammatizzare ogni situazione di tensione, alimentando una atmosfera di serenità,
- limitare allo stretto necessario il linguaggio verbale usando modi e tempi giusti
- misurare sempre la gestualità, tenendo conto delle esigenze di chiarezza, senza eccedere in teatralità o protagonismo,
- riconoscere i propri errori. Sbagliare è facile, ammettere un errore è estremamente difficile; saperlo fare, quando è opportuno, innalza, e non di poco, la dignità dell'uomo,
- saper "leggere" ogni situazione di gioco,
- permettere agli atleti di svolgere il loro ruolo, aiutandoli a realizzare le finalità del gioco,
- regolare gli atteggiamenti non regolamentari e protestatari in genere, sia dei giocatori sul terreno che delle persone in panchina.

Il Basket è un gioco di situazioni: la "lettura" da parte degli arbitri, di ognuna di esse, è... fondamentale. Che cosa potrebbe fare / subire un giocatore che esegue:

- un palleggio? Doppio palleggio, palming / fallo su-da l'avversario
- un tiro? Più di due passi con la palla in mano / fallo su-da l'avversario
- una partenza in palleggio? Alzare il perno con la palla in mano / fallo su-da l'avversario
- un tentativo di catturare un rimbalzo? Fallo sull'avversario da tergo
- un atterraggio? Passi
- ecc, ecc, ecc.

Tenendo presente, in ogni momento della gara, che le violazioni vanno rilevate secondo il principio del vantaggio/svantaggio è importantissimo che gli occhi dell'arbitro, per individuare ad esempio una violazione di passi, arrivino sul posto prima dei piedi di un giocatore che riceve/s'arresta/atterra, onde avere elementi certi per fare le migliori valutazioni. Guardando anche i piedi del difensore, si può poi avere un aiuto per stabilire se la legalità difensiva di quest'ultimo è acquisita o meno.

I contatti invece non sono automaticamente... falli! Infatti l'arbitro viene valutato sia per i fischi che per i non fischi. Egli ad esempio deve essere sempre in grado di stabilire chi è il giocatore che ha provocato per primo il contatto e intervenire quando tale contatto non rientra nei canoni regolamentari.

Rilevando tutte le infrazioni (violazioni e falli) l'arbitro finirà per scontentare spettatori, giocatori, allenatori! Allora, **BUON SENSO...** in tutti i tipi di fischi.

...è obiettivo primario di tutta la squadra arbitrale. Si possono così evitare alcune proteste! Già ce ne sono abbastanza!

Se fischiate:

Passi, il giocatore vi chiederà sicuramente: perché passi? Avendo memorizzato il suo piede perno (operazione indispensabile) basta, se accetta(!), una semplice risposta: hai mosso il perno che era il sinistro.

Fallo ad uno dei due giocatori che, lontani dalla palla, cercano la migliore posizione per l'eventuale rimbalzo, poco prima che il tiratore effettui il tiro. Abbiate la pazienza di aspettarne l'esito. Se la palla entra, premuratevi subito di annullare il canestro, con l'apposito segnale (n° 5) artatamente enfatizzato ai limiti della platealità e ripetuto almeno due volte. Chi l'ha realizzato e tutta la sua squadra non sarà d'accordo, ma la vostra prontezza fa presumere ...certezza!

Doppio fallo, FT, FU, FD, mostrate prontamente il relativo segnale (rispettivamente n° 45, 46, 47, 48) nel posto in cui vi trovate. Restate in quella posizione qualche frazione di secondo in modo tale che tutti i presenti, oltre a chi l'ha commesso, se ne rendano inequivocabilmente conto. Dopo, se ci sono molti giocatori lì intorno e occorre individuare il responsabile, indicatelo! NB: nel RT - Segnalazioni Arbitrali - non compare il braccio alzato col pugno chiuso nelle su citate segnalazioni. Il segnale stesso di questi tipi di fallo infatti indica anche, e a ragion veduta, lo stop del cronometro...

Palla fuori campo e siete certi al 100% di aver inequivocabilmente individuato il giocatore che per ultimo l'ha toccata prima della sua uscita, siate assolutamente tempestivi nell'alzare il braccio per fermare il tempo ed in un...nanosecondo, pertanto istantaneamente, indicate la direzione della squadra che ha diritto alla successiva rimessa in gioco. Le proteste in situazioni di palla fuori si verificano, in pratica, sempre! Un gran numero di esse, con la vostra...rapidità, possono essere solo accennate o... prevenute!

Indicate chiaramente e senza alcun tentennamento con gli appositi segnali (n° 2 e n° 4) ben visibili a tutto il palazzo, **se un canestro realizzato vale 2 o 3 punti**. Non si possono creare problemi di tal genere, che purtroppo si verificano. Infatti gli addetti alle statistiche, per ciascuna squadra, sono molto attenti ai segnali arbitrali e all'operato dell'addetto all'aggiornamento sul tabellone luminoso del punteggio progressivo. Una eventuale discrepanza crea problemi al tavolo e agli arbitri.

Intervenite subito quando due giocatori avversari mostrano "segni di...nervosismo" interponendovi fra di loro, anche a rischio di beccarvi qualche spintone. Lo potete fare solo se tutti e 10 i giocatori sul terreno sono, istante per istante, sotto il vostro controllo. Se arrivate in tempo "prima che comincino ad... usare le mani" avete fatto un buon lavoro. Redarguite entrambi con estrema fermezza alla prima occasione. Successivamente usate, senza alcun tentennamento, la scaletta dei provvedimenti.

Questi e numerosi altri interventi pronti e sereni, vi permetteranno di...prevenire screzi e frizioni inevitabili in un gioco durante il quale i contatti fra i giocatori cominciano già...dal salto a due!

Accadono, durante una partita, molto raramente per la verità, dei fatti strani, poco frequenti, non abituali, sui quali gli arbitri non sono...allenati, proprio per la loro scarsa frequenza. Quando si verificano, occorre però...prendere la corretta decisione.

Ricordiamo qui di seguito alcune di queste situazioni per permettere alle squadre arbitrali di essere pronte e tempestive in tali frangenti, così come lo sono per tutte le altre incombenze(!) Ad ogni buon conto sul terreno, in caso di incertezza, prima di prendere una decisione che potrebbe essere errata, consultare il proprio collega e/o gli UdC è cosa buona e giusta! Ricordare infatti che le decisioni corrette della squadra arbitrale hanno la priorità assoluta rispetto ad ogni altra evenienza.

- La **palla** viene considerata **fuori campo** quando tocca...i sostegni dei tabelloni, la parte posteriore di essi...(RT Art 23.1.2 – 3° pallino) Quando ciò si verifica l'arbitro coda fischia palla fuori campo, anche se la palla ricade dentro il terreno di gioco, ed assegna la rimessa alla squadra beneficiaria. **Se invece la palla colpisce i bordi superiore, inferiore e laterali del tabellone** e ricade sul terreno di gioco, **essa è ancora giocabile**. In tal caso gli arbitri devono invitare i giocatori a continuare il gioco a voce, senza fischiare, qualora essi si dovessero fermare, in funzione ovviamente, dei secondi rimanenti per concludere l'azione.
- **Un canestro è realizzato quando una palla viva entra nel canestro dall'alto e si ferma nella retina o la attraversa** (RT Art 16.1.1) **Se dovesse accadere che la palla entra nel canestro e, a causa della retina troppo stretta o per un suo strano effetto di rotazione, fuoriesce dall'alto, il canestro NON E' VALIDO**. Gli arbitri devono invitare i giocatori, senza emettere alcun fischio, a continuare.
- **Se un giocatore segna accidentalmente nel proprio canestro, il canestro E' VALIDO** (RT Art 16.2.2) **ma...varrà sempre 2 punti** anche se il giocatore che colpisce involontariamente la palla si trova con i piedi nella zona di tiro da 3 punti. In tale evenienza l'arbitro coda, ancora una volta senza fischiare, convaliderà il canestro, ripetiamo sempre da 2 punti, ed il segnapunti attribuirà i punti al capitano in campo della squadra avversaria (la squadra arbitrale deve conoscere sempre il n° di maglia dei capitani in campo delle due squadre)
- **La squadra beneficiaria di una rimessa in gioco per violazione di RPZD ha diritto di effettuarla nella sua zona d'attacco nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione, tranne che direttamente dietro il tabellone.** (RT Art 30.3) **Pertanto se la violazione avviene dentro il "trapezio" la rimessa sarà effettuata dalla linea di fondo campo!** Attenzione: si tratta di una rimessa per violazione: l'incaricato pertanto dovrà effettuarla nel punto indicato dall'arbitro e non da qualsiasi punto della linea di fondo campo. Per una squadra in attacco sarebbe un bel vantaggio tecnico!

Abbiamo volutamente citato gli articoli del RT non per un improvviso raptus di...stupida saccenteria, ma per rivolgere un pressante invito a tutti i componenti delle squadre arbitrali ad andare a ripassarlo unitamente alle altre numerose pubblicazioni del CIA.

Quindi... Buono Studio!

GUIDA MORALE ESSENZIALE

- 1- L'arbitro in possesso di abilità, decisione, buon senso e signorilità arriva fino alla cima e vi rimane.
- 2- Quando un arbitro crede di aver imparato tutto ciò che vi è da conoscere...può ancora sbagliare!
- 3- L'arbitro che riesce gradito ai giocatori ed agli allenatori e, nello stesso tempo, sa farsi rispettare, è un arbitro eccellente.
- 4- Per avere successo l'arbitro deve guadagnarsi il rispetto, non chiederlo.
- 5- Ammettere un errore è segno di...infallibilità.
- 6- Trattare cortesemente i giocatori e gli allenatori è segno di forza arbitrale.
- 7- L'arbitro che aspira al successo deve essere:
 - autorevole ma non impulsivo;
 - attivo, ma non zelante;
 - vivace, ma non irritabile;
 - deciso, ma non rude;
 - gentile, ma non debole;
- 8- L'arbitro deve conoscere il Regolamento, ma non credere di saperne troppo.
- 9- L'arbitro che si intrattiene in oziose conversazioni può essere frainteso e creare equivoci. Ricordatevi che alcune squadre mettono "alla prova" gli arbitri.
- 10- Conoscere il Regolamento è importante ma...serve a poco se non si conoscono le ragioni ed il significato di ogni Regola.

GUIDA TECNICA ELEMENTARE

- 1- Sul terreno di gioco non esiste un punto magico. Cercare sempre il miglior angolo di visuale.
- 2- Alzare la palla alla giusta altezza è un gesto tecnico che necessita di esercizio.
- 3- Sanzionare palla trattenuta per comoda soluzione è indice di...debolezza.
- 4- "Indovinare" un fallo o una violazione denota scarsa capacità di arbitraggio.
- 5- Per un fallo personale si deve sempre verificare un contatto, ma non sempre, verificandosi un contatto, si ha un fallo personale.
- 6- Una presa difettosa non è un doppio palleggio.
- 7- Colpire accidentalmente la palla con un piede o con qualsiasi parte del corpo non è violazione.
- 8- Attaccanti e difensori hanno gli stessi diritti e gli stessi doveri.
- 9- Un sostituto non può entrare sul terreno fino a quando l'arbitro non effettua l'apposito segnale.
- 10- L'arbitro non deve credere di essere un cronometrico calcolatore di secondi!