

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



APRILE 2011

NUMERO 143

ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

2

ANTICIPARE I PROBLEMI

4

... BUONI FISCHI

3

GIOCATORE IN ATTO DI TIRO

5

... BUONI NON FISCHI

6

**FINAL FOUR - COPPA ITALIA
A1 FEMM.**

Testi di
Giovanni Raimondo
Redazione
William Raimondo
Progetto Grafico
ed Impaginazione
Marika Raimondo

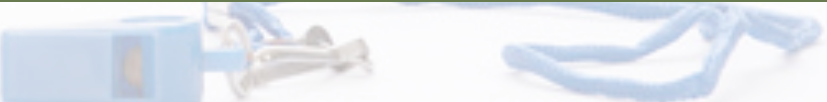


Tutti coloro che vogliono contribuire con articoli inerenti l'attività arbitrale o per considerazioni e commenti, possono inviare i loro scritti a:

Giovanni Raimondo (responsabile del giornalino, GAP di Ragusa)

munnu@hotmail.it william.raimondo@gmail.com

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



ANTICIPARE I PROBLEMI

Nel nostro sport i principali problemi che gli arbitri devono affrontare sono determinati dai “*contatti fra i giocatori*” che nel corso di una gara sono frequentissimi. Agli arbitri spetta la decisione di fischiare un fallo se il giocatore che ha provocato il contatto ha tratto vantaggio: in caso negativo devono astenersi dal fischio!

Durante lo svolgimento delle gare, in qualsiasi categoria, dalle giovanili alla massima serie, essendo l’obiettivo principale del gioco “*avere il controllo della palla*” tutti i tentativi di conquistarla o di “*rubarla agli avversari*” generano veri e propri scontri fra gli atleti. Battersi per raggiungere l’obiettivo, cioè ottenere il controllo della palla, è sacrosanto diritto dei giocatori, che deve però essere perseguito rispettando le Regole!

- **Il play che palleggia** è controllato dal suo marcatore. *Quest’ultimo ha l’avversario sotto il suo controllo visivo: non c’è ragione che egli lo tocchi!* Accade spesso che l’atto del “toccare” quando non c’è alcun intervento arbitrale, c’è sin dall’inizio della gara! Dovrebbe essere un semplice “sentire” l’avversario! Diventa spesso, invece, un contatto che limita l’altrui libertà di movimento. Il play allora reagisce allontanando a sua volta con una gran manata il braccio del difensore! *Gli arbitri devono anticipare questa evenienza ma non quando la gara è già incanalata sui binari dei... tocchi continui: è troppo tardi. Fin dalle prime azioni di gioco invece entrambi gli arbitri, togliendo il fischietto dalla bocca, devono avvisare (facendosi sentire!) che non consentiranno nessun tipo di... tocco. Ambedue siano molto rigidi nel perseguire questo obiettivo. Un solo richiamo di uno dei due è sufficiente! Se i giocatori... “non sentono” **INTERVENIRE SENZA LASCIAR CORRERE!***
- **Il play a sua volta** non è quasi mai uno stinco di santo: non potrebbe essere altrimenti! Se è a contatto con il terreno di gioco **quando è in controllo di palla, deve aspettarsi di essere marcato, sempre!** Pertanto deve fermarsi o cambiare direzione ogni qualvolta un avversario assume una posizione di difesa legale davanti a lui anche quando ciò avviene in una frazione di secondo. *Se non si ferma, non cambia direzione e, soprattutto quando il suo marcatore ha fatto un buon lavoro di “scivolamento” e si para davanti a lui in posizione di difesa legale, non gli deve essere consentito di liberarsi dell’avversario usando le braccia per crearsi uno spazio maggiore, come spesso accade. Avvisare e... intervenire.*
- **Il post nella sua zona d’attacco** per prendere posizione e poter ricevere la palla si mette spalle a canestro e mostra il cinque. Tutto ok ma spesso egli con l’altro braccio o avvinghia il suo marcatore così da non permettergli alcun movimento o gli pianta il gomito in faccia, ecc. *Per anticipare il problema, l’intervento arbitrale non deve mai mancare. Il primo tentativo può essere fatto ancora con la voce! Dopo...*
- **Il marcatore del post** a sua volta non si lascerà mai sopraffare dall’avversario e risponde per le rime usando non solo il suo corpo ma anche le braccia e soprattutto i gomiti. Spingi tu che spingo anch’io si assiste, di frequente, a mini-incontri di lotta libera tra i due! Questo nobilissimo sport si pratica in altre sedi! Un arbitro, spettatore di tali situazioni, non farà bene il suo lavoro. *Se l’intervento a voce non sortisce alcun effetto, passare ai successivi...Fischiare!!*
- **La spasmodica ricerca della palla** spinge i difensori a tentare di “rubare la palla” anche al giocatore che, fuori dal terreno di gioco, è incaricato di una rimessa dalle linee perimetrali. Tutti sanno che non si può fare, ma spesso avviene! *La prevenzione è molto semplice: far allontanare dalle linee il giocatore che deve effettuare la rimessa prima di dargli o mettergli a disposizione la palla. Avvertire poi il difensore che...non può uscire dal campo!*

Questi sono solo alcuni dei numerosi problemi che gli arbitri, con piccoli accorgimenti, possono anticipare. Lo sforzo in tale direzione è un obbligo. Se la prevenzione va a buon fine lo scorrere della gara sarà più lineare. In caso contrario dopo gli avvertimenti usare il fischietto, senza ulteriori atti di “buonismo” che diventeranno sicuramente inflazionati!



GIOCATORE IN ATTO DI TIRO

Lo scopo del gioco, per ciascuna delle due squadre è quello di far entrare la palla nel canestro avversario ma, soprattutto, quello di impedire alla squadra avversaria di segnare punti.

Il “**principio del cilindro**” governa i movimenti degli atleti sul terreno. Esso determina lo spazio occupato da un giocatore sul terreno di gioco. I suoi confini sono precisati nell’Art 33.1 del RT.

- **Davanti** dal palmo delle mani
- **Dietro** dai glutei
- **Lateralmente** dai margini esterni delle braccia e delle gambe

Esso altresì include il “**principio della verticalità**” Art 33.2 che tutela lo spazio occupato da un giocatore sul terreno e quello sopra di lui quando salta “verticalmente” all’interno del cilindro.

Il cilindro altrui può essere violato?

Non esisterebbe la pallacanestro se ciò non fosse possibile. Dopo l’entrata nel cilindro altrui però, se c’è contatto giudicato falloso, la colpa ricade principalmente sull’...invasore!

Nel caso di giocatore non in atto di tiro i contatti, costanti durante tutta la durata della gara, devono essere valutati con cura e molti di essi possono essere non fischiati come fallo se chi li porta non trae vantaggio e chi li subisce non viene impedito nel suo intento.

Per i contatti sul giocatore che manifesta l’intenzione di andare al tiro (inizia quando il giocatore comincia il movimento continuo che normalmente precede il rilascio della palla e, a giudizio dell’arbitro, ha iniziato un tentativo di realizzazione, lanciando, deviando, o schiacciando la palla verso il canestro avversario) è diverso! Le Regole per il tiratore sono drastiche: **chi entra nel suo cilindro può toccare solo la palla e non l’avversario.**

Il tiratore ha una... special wild-card!

Fatte queste banali ma doverose premesse, considerando che al trascorrere dei 24” una squadra in controllo di palla deve tentare un tiro a canestro, altrimenti... perde la palla, è naturale che il gioco è fatto da continui tentativi di tiri da parte dei giocatori della squadra in controllo di palla con gli avversari che fanno di tutto per impedire o rendere difficoltoso ognuno di questi tentativi.

E’ compito degli arbitri “*proteggere*” soprattutto i giocatori in atto di tiro, ma anche i rispettivi difensori impegnati nella difesa del proprio canestro. Come?

- Controllando la verticalità del tiratore. Egli può uscire dal suo cilindro ed invadere quello del suo difensore. Quando lo fa, se avviene un contatto che l’arbitro giudica falloso, la colpa è sua! *Capita spesso che un bravo tiratore, in grado di tenere la palla con una mano, con la mano libera sposta letteralmente il difensore, entrando nel suo cilindro, e andando facilmente al tiro. Succede anche che usa le gambe, le ginocchia o i piedi (far piedino) per disturbare il suo marcatore e farsi largo per il tiro! Sfondamento con palla - segnale n° 43.*
- Permettendo al difensore di entrare nel suo cilindro a patto che egli tocchi solo la palla: se prima tocca l’avversario e poi la palla... Solo così possono avvenire le spettacolari azioni di “stoppata” Gli istruttori raccomandano agli arbitri che se il difensore è così bravo da andare a deviare la palla, e dopo (NB: dopo aver deviato la palla!) tocca o frana, per lo slanci, sull’ormai ex tiratore ora che la palla ha lasciato le sue mani, non bisogna fischiargli fallo! *Attenzione: del tutto diversa è la situazione in cui la palla ha già lasciato le mani del tiratore ed il difensore, entrando nel suo cilindro, lo tocca in qualsiasi parte del corpo. In tal caso bisogna fischiare fallo (se c’è!) anche fino a quando quest’ultimo non è atterrato.*

Onde poter fare le giuste valutazioni l’arbitro deve trovarsi in posizione ottimale ad ogni tentativo di tiro. Bello a dirsi! **Ma come fare?**

Il suo campo visivo deve inquadrare i giocatori per intero!

- Osservare i due dall’alto (estremità delle mani alzate) al basso (piedi): per poter fare ciò **trovarsi ad almeno due metri di distanza** e inquadrarli totalmente IN MODO DA NON MUOVERE IN BASSO E/ O IN ALTO GLI OCCHI.
- Cercare lo spazio fra i giocatori! **Trovarsi sempre sulla perpendicolare** al segmento che unisce idealmente i due giocatori facendo continui spostamenti in funzione della loro posizione. **MAI TROVARSI SULLA LINEA RETTA IDEALE CHE PASSA PER I DUE**



... BUONI FISCHI

Ogni arbitro viene “giudicato” positivamente per i suoi... buoni fischi.

Ma quali sono?

- **Violazione di uno dei due saltatori per “aver toccato la palla prima che essa abbia raggiunto il suo punto più alto”** E’ questa un’infrazione che premia la furbizia del giocatore e assicura alla sua squadra un vantaggio non indifferente: il 1° controllo della palla per IL SUO TEAM! Infatti, anticipando il tocco ed eludendo quello dell’avversario, egli è sicuramente facilitato nel deviarla ad un suo compagno. Inoltre nella sua testa ed in quella di tutta la sua squadra si insedia, la convinzione che: “non arrivato il fischio, gabbato l’arbitro” sin dalla prima azione di gioco(!) e quindi... si potrà fare anche nel prosieguo della gara! Invece... chi ben comincia!
- **Violazione di “Palla Accompagnata” - segnale n° 17.** Un palleggiatore, fa “sostare la palla” sul palmo della mano che sta usando per palleggiare. Egli ottiene il vantaggio non indifferente di indurre il suo marcatore a fermarsi. Quest’ultimo pensa che l’avversario stia chiudendo il palleggio: invece lo continua indisturbato e, se è vicino al canestro, realizza con facilità! Se la situazione non viene “vista” dagli arbitri tutti i giocatori di quella squadra sono indotti a continuare nella loro azione non conforme alle Regole!
- **Violazione dei Tre Secondi - segnale n° 18.** Quattro sono le condizioni per poter emettere il fischio e si devono verificare tutte contemporaneamente: - il giocatore non deve rimanere nell’area **per più di tre** secondi consecutivi, - la sua squadra deve essere in **controllo di una palla viva**, - la palla deve essere nella **zona d’attacco**, - il **cronometro** di gara deve essere **in movimento**. Inoltre deve essere concessa una tolleranza quando il giocatore: - tenta di uscire dall’area, - è nell’area e lui o un suo compagno è nell’atto di tiro e la palla sta lasciando o ha appena lasciato la mano del giocatore, - palleggia dentro l’area per tirare a canestro dopo esserci rimasto meno di 3”. Tra tutte queste condizioni, da una non si può prescindere: se si ode il fischio, il controllo della palla deve essere ancora o di un singolo giocatore della squadra in attacco o i giocatori della stessa squadra se la stanno passando. Solo in questa situazione si ha un buon fischio. Se invece arriva il fischio ed il giocatore ha già iniziato il movimento continuo dell’atto di tiro, questo fischio non s’ha da fare! Infatti nel caso di canestro realizzato, esso deve essere annullato a causa della violazione! Non è un bel vedere, anzi...
- **Fallo di giocatore per “Bloccaggio Irregolare” - segnale n° 39**, per impedire o ritardare l’acquisizione di una determinata posizione sul terreno da parte di un avversario. Nella pallacanestro moderna quando le azioni d’attacco sono “ragionate” il coach dal box o il play dal terreno di gioco indicano la schema da applicare per l’azione che sta iniziando. Se è previsto che ci sia un “taglio” attraverso l’area dei 3” da un lato all’altro del rettangolo di gioco ed il giocatore che deve spostarsi è impedito o anche ritardato nel suo spostamento da un difensore in modo illegale, lo schema previsto non può più essere applicato. Una squadra arbitrale attenta deve intuire lo schema e fischiare prontamente l’eventuale fallo, se c’è!

Questi pochi esempi di “buoni fischi” assieme a numerosi altri producono una direzione di gara attenta e sagace. BUONI FISCHI !





...BUONI “NON FISCHI”

Così come per i buoni fischi gli arbitri fanno un buon lavoro in campo per i buoni “non fischi”

Per aiutare il gioco alcuni tipi di violazioni e alcuni tipi di falli che siano chiaramente involontari e non abbiano influenza diretta sul gioco possono essere non fischiate anche se si sono verificati. I buoni non fischi “agevolano” lo scorrere della gara: non la interrompono con pause del tutto inopportune!

In quali occasioni?

In generale in tutte le infrazioni (violazioni e falli) nelle quali chi le commette non trae alcun vantaggio e chi le subisce non viene svantaggiato nel suo intento.

Questo principio è contenuto nel RT. Affinché non rimanga solo teoria proponiamo alcune situazioni concrete.

- **Violazioni di passi** da parte di un giocatore quando il primo avversario è ad una distanza di un paio di metri da lui, in posizione di difesa passiva, o a difesa lontana schierata nella propria metacampo.
- **Rimessa in gioco dalla linea di fondo campo** non regolare (punta del piede dentro il terreno) dopo un canestro subito e con gli avversari lontani da quel punto e che non effettuano nessun tipo di pressing, neanche sul play che deve ricevere la palla.
- **Violazioni dei tiratori sul 1° o sul 1° e 2° di due o tre Tiri Liberi** che mettono la punta del piede sulla linea durante il tiro e realizzano. Non hanno tratto alcun vantaggio da tale violazione! Inoltre gli incaricati del tiro libero a volte, nella medesima situazione, dopo che la palla ha lasciato le loro mani, oltrepassano la linea stessa, invadendo l'area, nel gesto scaramantico di sospingere la palla, già in aria, nel canestro. Anche qui non potranno mai avere vantaggi da tale azione: non c'è rimbalzo!
- **Violazione di palla “porta” e non passata su una rimessa dalle linee di delimitazione** quando nessuno degli avversari è lì vicino e/o nessuno di essi effettua un tentativo di intercettare il passaggio.
- **Fallo commesso da un difensore su un avversario che, conquistato il controllo della palla vicino ad una linea di delimitazione, viene leggermente spinto col corpo (non con le mani né con le braccia) nell'intento di farlo finire fuori campo.** Se egli nell'atto della spinta ricevuta dall'avversario, riesce a scaricare la palla ad un suo compagno, chi commette il fallo non ha tratto alcun vantaggio dalla sua azione: la palla è rimasta in controllo della squadra che già ce l'aveva!
- **Giocatori di squadre opposte, al rimbalzo, che riescono a mettere entrambi le loro mani sulla palla contemporaneamente ciascuno nel rispetto della propria verticalità.** All'atterraggio si verifica, sempre, una... prova di forza! Ognuno dei due ha le mani saldamente sulla palla (non sui polsi o sugli avambracci dell'avversario) e tenta di acquisirne il controllo senza eccessiva forza. In questa situazione un fischio estemporaneo, affrettato, inopportuno, che spesso arriva nell'attimo in cui uno dei due ha già la palla nelle sue mani, è del tutto sbagliato! In pratica l'arbitro toglie il controllo della palla a chi l'aveva faticosamente conquistata..
- **Giocatore in palleggio che, per una qualsiasi ragione, perde il controllo della palla.** Nell'intento di riconquistarla si accende una mischia tra lui e altri giocatori. Se l'obiettivo è la palla (non le mani le braccia o in generale il corpo degli avversari) eventuali contatti veniali devono essere trascurati!

In ciascuna di queste situazioni ci vuole “buon senso tecnico” !

Ce ne sono molti altri ma concludiamo con un altro bell'augurio: BUONI NON FISCHI!

FINAL FOUR COPPA ITALIA FEMMINILE

A dirigere la fase finale della coppa Italia Femminile di serie A1 sono stati convocati 6 arbitri, tre dei quali provenivano dalla regione Sicilia.

Complimenti a Manuel Attard, Corrado Triffiletti e Alessandro Nicolini

A loro vanno anche i complimenti del Comitato Regionale CIA – Sicilia

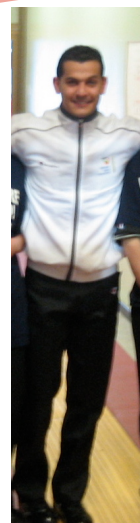


Foto da www.fip.it/cia