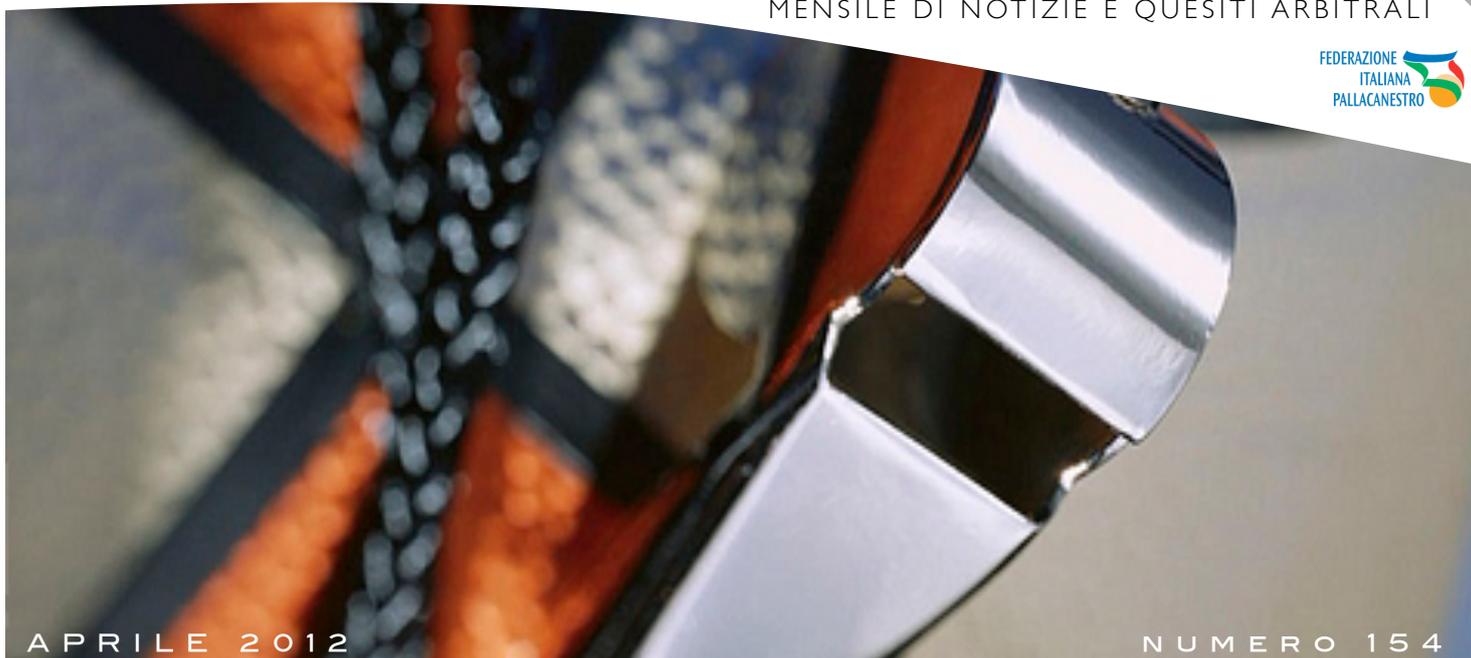


REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



APRILE 2012

NUMERO 154

ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

summary

2 COLLOQUIO - DIALOGO
e non... MONOLOGO!

3 I QUIZ SERVONO...?

4 FALLO TECNICO

5 CONSIGLI TECNICI

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 !!

COLLOQUIO - DIALOGO e non... MONOLOGO!



Nel COLLOQUIO pre-gara per partecipazione attiva di ciascuno, nel rispetto del proprio ruolo e per il raggiungimento dello scopo primario “arbitraggio...senza errori” s'intende

“COLLABORAZIONE”

reciproca fra tutti i componenti della squadra arbitrale!

Non ci può essere pertanto nel colloquio pre-gara un monologo ad esempio del 1° arbitro che tiene agli altri una “lezione tecnica “ (non c'è neanche il tempo!) ma deve esserci invece un “dialogo” cioè una conversazione, che coinvolge i 5 componenti (nessuno escluso) della squadra arbitrale, su alcune situazioni che si verificheranno sicuramente durante la gara, col fine esplicito di raggiungere delle intese e/o accordi tali da permettere una decisione “collegiale” immediata e corretta.

Come si collabora? Alcuni (pochi) esempi:

- **cronometrista:**
 - costante concentrazione verso ciò che si svolge in campo e verso le panchine per essere pronto a segnalare richieste di sostituzioni o altro. Tempestività nel calcolo del tempo: -in caso di infortunio di giocatore in campo (15”) -in caso di sostituzione di giocatore che ha commesso il suo 5° fallo (30”) -ecc.
- **segnapunti:**
 - costante contatto visivo con l'arbitro che viene a segnalare un fallo affinché il numero “mostrato con le mani e pronunciato con la voce, accompagnato dal colore della maglia del giocatore della squadra che l'ha commesso” sia perfettamente intelligibile, in modo tale da non commettere alcun errore (un giocatore che sa di aver commesso 3 falli e dal tavolo, gli dicono...4, complica le cose a tutta la squadra arbitrale!) -ecc
- **addetto all'apparecchio dei 24”:**
 - massima attenzione, quando c'è un tiro a canestro, al tocco dell'anello o meno, da parte della palla (quanti problemi si creano in caso di disattenzione dell'addetto in tali situazioni!) Se una squadra sul terreno è in controllo di palla e scade il periodo dei 24” lasciar suonare la sirena dando la possibilità all'arbitro competente per la meccanica di decretare l'eventuale violazione -ecc
- **1° arbitro:**
 - cura meticolosa nell'unico lancio della palla nel salto a due iniziale. Tenendo la palla in mano, ottenuto l'Ok dal collega, entrare nel cerchio e battendo la palla a terra una sola volta, con un “movimento continuo” alzare la palla perpendicolare al centro esatto del terreno e alla giusta altezza. Sembra facile, ma senza allenamento non riesce mai bene -ecc
- **arbitro libero:**
 - controllo accurato delle numerose violazioni sul salto a due. Fischiare le eventuali infrazioni senza alcun timore reverenziale nei confronti del 1° arbitro. A palla battuta, portarsi nella posizione di arbitro guida solo quando è stato stabilito il controllo della palla per una delle due squadre con estrema certezza -ecc

Quelli su citati potrebbero sembrare degli esempi banali ma sono basilari per raggiungere l'auspicata collaborazione fra tutti i componenti della squadra arbitrale.

I giocatori sul terreno di una squadra collaborano fra di loro (guai se non lo facessero)

I componenti della squadra arbitrale devono cercare la collaborazione. C'è un problema da superare: mentre i giocatori si allenano più volte durante la settimana tutti assieme, la collegialità della squadra arbitrale si ha solo nel colloquio pre-gara. In quei pochi minuti a disposizione bisogna puntualizzare con precisione gli estremi di questa collaborazione. Ci vuole una grande capacità di sintesi e soprattutto la completa disponibilità di ciascuno.

I QUIZ SERVONO...?



Certamente sì: dalla soluzione di alcuni di essi abbiamo imparato:

- **Uscire dal terreno di gioco per ostacolare una rimessa in gioco è una violazione** Art 17.3.2 - 1° pallino. Se la violazione avviene nella zona di difesa o nella zona d'attacco della squadra che è incaricata della rimessa in gioco, il cronometro dei 24" segue la nuova regola dei 24" o 14" rispettivamente.
- **Mancata concessione di tiro(i) libero(i) dovuto.** Se l'errore viene scoperto in tempo utile per la correzione e se non si è verificato un cambio di possesso della palla dopo che sia stato commesso l'errore, si procede con l'esecuzione dei TL ed *il gioco sarà ripreso, dopo la correzione, come dopo un normale TL* Art 44.3.2 - 1° pallino. Cioè se l'ultimo TL è realizzato, rimessa da fondo campo per la squadra che subisce. Se non è realizzato si va al rimbalzo! Se invece la stessa squadra realizza un canestro a seguito dell'errata attribuzione del possesso di palla per una rimessa in gioco, l'errore dovrà essere ignorato.
- **La violazione di ritorno della palla in zona di difesa non si applica** quando un giocatore, pur saltando dalla sua zona d'attacco, atterra nella propria zona di difesa, ma... *acquisisce un nuovo controllo di palla per la propria squadra mentre è ancora in aria.* Art 30.1.2 - ultimo capoverso (es: salto a due d'inizio gara, passaggio tra avversari intercettato nei pressi della linea centrale del terreno)
- **Se un Vice Allenatore è abilitato per gare di quel campionato e l'All è assente per ritardo il Vice può dirigere il riscaldamento pre-gara e la gara.** Cir CIA. L'All prenderà il suo posto quando arriverà. NB: nella situazione suddetta anche le altre persone della panchina correlate alla presenza dell'All potranno restare in panchina. Se invece il Vice non è abilitato a gare di quel campionato egli non potrà entrare in campo né nel riscaldamento né durante la gara e neanche le persone correlate! Lo potranno fare tutti quanti quando arriva l'All. PS: le persone correlate alla presenza dell'All sono: Vice All, Scorer, Preparatore atletico, 2° dirigente.
- **Il pedice "c" minuscolo di "compensation" verrà segnato dal segnapunti solo quando la compensazione dei falli avviene nelle "situazioni speciali" di cui all'Art 42.** Non viene segnato in caso di doppio fallo. In quest'ultimo caso ciascun fallo P, T, U, D verrà assegnato a ogni giocatore senza alcun "pedice" (neanche 1, 2, 3) perché non ci sono TL. NB: questi falli di giocatori (situazioni speciali/doppio fallo) contano per il "bonus" dei falli di squadra!
- **Qualunque errore di registrazione da parte del segnapunti** Art 44.2.7 o di cronometraggio da parte del cronometrista che riguardi: il punteggio, il numero dei falli, il numero delle sospensioni o il tempo trascorso o mancante, può essere corretto dagli arbitri in qualunque momento prima della firma del primo arbitro sul referto ufficiale di gara.
- **Le violazioni relative all'interferenza devono applicarsi** fino a che esista la possibilità per la palla di entrare a canestro, dopo che la stessa abbia toccato l'anello. Se la palla poi è a contatto con l'anello ha questa possibilità Art 31.2.4 - 1° pallino. Pertanto interferenza! Se del difensore B, 1/2/3 punti al capitano in campo della squadra A; se dell'attaccante, compagno del tiratore, nessun punto.
- **L'addetto all'apparecchio dei 24" deve azzerare** il suo cronometro e riportarlo a 24" (se ovviamente non segna già 24") quando la palla viva, giocata "sul terreno" di gioco, tocca l'anello. Non quando essa tocca l'anello lanciata "dal campo" di gioco cioè durante la rimessa in gioco QT 30 D 4. NB: la rimessa in gioco, ovviamente, viene effettuata dal campo di gioco e non dal terreno di gioco (28x15)!

FALLO TECNICO



Trattasi di un fallo di natura comportamentale che non implica un contatto!

Il Regolamento Tecnico elenca dettagliatamente ben 11 situazioni di “opportunità” per sanzionare FT, ma si affretta ad aggiungere che non è limitato solo alle situazioni suddette! Ci possono cioè essere altri casi in cui esiste la possibilità di comminare fallo tecnico ad uno dei partecipanti alla gara.

Ora un arbitro che ad ogni piè sospinto sanziona falli tecnici a destra e a manca non riuscirà sicuramente a condurre una gara coerente sia con le Regole descritte nel RT sia col “buon senso” che è, fra l’altro, una “dote” indispensabile per dirigere una gara di basket.

Il RT medesimo dice poi espressamente che l’arbitro può prevenire falli tecnici con degli avvertimenti o anche soprassedendo a infrazioni minori, che siano chiaramente involontarie e non abbiano influenza diretta sul gioco a meno che la stessa infrazione non sia ripetuta dopo il richiamo.

A tal proposito il CIA prevede la cosiddetta scaletta dei provvedimenti disciplinari per alcune situazioni e il FT immediato per altre situazioni.

Vediamo i casi in cui bisogna applicare

- La scaletta:

- ignorare i richiami effettuati dagli arbitri
- entrare a contatto con i componenti della squadra arbitrale o con il personale sulla panchina della squadra avversaria (se il contatto non è violento)
- rivolgersi in modo irrispettoso verso i componenti della squadra arbitrale o avversaria
- innervosire un avversario o ostruirne il campo visivo agitandogli le mani davanti agli occhi, gridare, battere i piedi pesantemente o battere le mani nelle vicinanze del tiratore e, nonostante ciò, il tiro viene realizzato
- ritardare il gioco toccando deliberatamente la palla dopo che la stessa è passata attraverso il canestro
- ritardare il gioco non permettendo di effettuare prontamente una rimessa in gioco
- cadere a terra per simulare un fallo dopo un lieve e/o normale contatto di gioco
- aggrapparsi all’anello a mo’ di scimmia

In tutte queste situazioni e d’obbligo la scaletta (richiamo volante, richiamo ufficiale, FT)

- Fallo Tecnico immediato

- usare un linguaggio o gesti tali da offendere o provocare gli spettatori
- agitare eccessivamente i gomiti
- cadere a terra per simulare un fallo senza alcun contatto con l’avversario
- bestemmiare in campo
- commettere un’interferenza sul tentativo di realizzazione durante l’ultimo o unico TL dopo che la palla ha lasciato le mani del tiratore e prima che essa tocchi l’anello
- ostruire agitando le mani il campo visivo del tiratore, gridare, battere i piedi pesantemente o battere le mani nelle vicinanze del tiratore e, a causa di ciò, il tiro non viene realizzato

In queste gravissime situazioni di comportamenti affatto antisportivi il Fallo Tecnico deve essere immediato.

Il rispetto delle norme comportamentali è fondamentale per il gioco ed è già insito nello spirito stesso del basket. Infatti ognuna delle due squadre è chiamata a dare il massimo per assicurarsi la vittoria, ma ciò deve essere sempre fatto seguendo una condotta improntata a sportività, correttezza, fair-play. Tutti gli addetti ai lavori devono mettere in atto durante la gara una piena e leale collaborazione con la squadra arbitrale. Qualsiasi deliberata o ripetuta violazione comportamentale deve essere considerata un Fallo Tecnico da sanzionare a ragion veduta o con l’uso della scaletta o col fallo tecnico immediato come sopra descritto.



- Da arbitro libero, dopo il salto a due, aspettare che una squadra ha il pieno controllo della palla e poi scattare nella giusta direzione per raggiungere la posizione canonica di guida
- Non fermare il gioco, a palla viva e cronometro in movimento, a causa di un infortunio. Aspettare la prima palla morta: ad esempio un canestro realizzato. Fermare il gioco solo se l'infortunio è grave. Nelle stesse situazioni non fermare il gioco per permettere ad un giocatore di allacciarsi una scarpa
- Salto a due: il 1° arbitro deve effettuare il lancio della palla con un "movimento continuo" cioè entrare nel cerchio, fare un solo palleggio e lanciare la palla. Allenarsi poco prima del lancio.
- Segnalazioni di violazione e/o di fallo: alzare il braccio destro o sinistro in funzione della posizione sul terreno in modo da non inibire, col braccio alto sbagliato, la visuale totale del campo
- Freccia p.a. va bene il pollice alto verso il tavolo all'inizio di ciascun periodo. Bisogna però farlo anche durante la gara quando si verifica una situazione di salto a due p.a. In queste situazioni è più facile che il tavolo si dimentichi di girare la freccia ed è molto più importante che essa sia nella giusta posizione ad esempio negli ultimi minuti di gara col punteggio in bilico. NB: occuparsi prima del gioco sul terreno se c'è pressing, e poi fare il segnale di approvazione al tavolo
- Enfatizzare il richiamo ufficiale in modo tale che lo vedano: -il richiamato, il collega, il coach avversario, tutto il palazzo. Mettersi a due/tre metri dalla panchina, possibilmente verso il centro del campo, aspettare che non ci siano giocatori intorno e controllare se, soprattutto il collega, ha visto e memorizzato
- Fischiare falli e/o violazioni senza alcun gesto, di approvazione del fischio, effettuato col capo! Fischiare e basta! Nessuna strana postura del corpo e/o della testa, tesa a...estasiarsi del fischio effettuato
- Essere sempre "accesi" e non con la postura del corpo rilassata e braccia penzolanti, anche e soprattutto, per fare un richiamo volante. In questa occasione ad esempio, far capire energicamente che la misura sta per diventare colma: si ha così la credibilità cercata
- Va bene sorridere, senza irridere, per sdrammatizzare situazioni complesse. A volte però uno sguardo accigliato è molto utile per far intendere che la propria sopportazione delle lamentele è al limite.

