

REFEREEING

DICEMBRE 2009

NUMERO 128

SOMMARIO

2
**FORSE
NON TUTTI
SANNO CHE ...**

3
SFONDAMENTO

4
**NON SI FINISCE MAI
D'IMPARARE**

5-6
**MA...QUANTI E ...QUALI
SONO I TIPI DI FISCHI
DELL'ARBITRO
(7^ PARTE)**

Testi di
Giovanni Raimondo
Redazione
William Raimondo
Grafica
Marika Raimondo

*BUONE FESTE
A TUTTI!*



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)

e-mail munnu@hotmail.it - wilzzz@hotmail.it

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



FORSE NON TUTTI SANNO CHE...

- ...il bordo superiore dell'anello deve essere ad una distanza di m 3,05 dal pavimento (10 piedi - un piede è uguale a m 0,305) ...il suo diametro interno di cm 45 ...il diametro del pallone è compreso fra cm 23,85 (min) e 24,84 (max) [*il diametro del pallone pertanto è circa la metà del diametro del ferro*]. La retina, di corda bianca, sospesa all'anello, deve essere concepita in modo tale da rallentare momentaneamente l'uscita del pallone attraverso il canestro; la sua lunghezza deve essere compresa fra cm 40 (min) e cm 45 (max): *la parte superiore della retina deve essere "semi rigida" in modo da impedire alla retina stessa di ritornare su, attraverso l'anello*. Eppure, nonostante tutti questi accorgimenti strutturali a volte si presentano le seguenti situazioni: un possibile intreccio; la palla rimane bloccata nella retina; addirittura viene ricacciata fuori! Il Regolamento prevede che un canestro è valido quando una palla "viva" entra dall'alto attraverso l'anello del canestro, e si ferma nella retina o la attraversa. Se succede che il **pallone**, a causa di un strano effetto del tiro, viene **"sputato fuori" dalla retina**, ai fini della realizzazione, il **canestro (1-2-3 punti) non è valido**. L'apparecchio dei 24" però **deve essere resettato** ed il gioco deve proseguire! La palla infatti si considera entrata nel canestro anche se una sua piccola parte è all'interno dell'anello e sotto il livello dello stesso e l'addetto ai 24" **deve fermare e resettare** quando la palla entra legalmente nel canestro, ma...**il canestro non è valido perché la palla non si è fermata nella retina né l'ha attraversata!** E' come se avesse toccato il ferro anche se... non l'ha toccato! L'addetto ai 24" pertanto, deve azzerare e ripartire con un nuovo periodo, qualunque sia la squadra che ottiene il controllo della palla dopo tali eventi. NB: se riprende il possesso un componente della stessa squadra che aveva effettuato il tiro (anche il giocatore che aveva tirato!) il gioco deve proseguire come quando la palla tocca l'anello. Quella squadra avrà a disposizione un nuovo periodo di 24" E' stata...sfortunata nel primo tentativo, ha a disposizione una seconda possibilità!
- ...il ritorno della palla nella zona di difesa è una **violazione**. Quando essa si verifica, ad esempio per un passaggio sbagliato tra i giocatori di una squadra nella propria metà campo d'attacco, col pallone che rotola nella metà campo di difesa, e viene toccato sempre da un giocatore della stessa squadra, in un punto qualsiasi di quest'ultima, o addirittura esce dalla linea di fondo, **la palla deve essere assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco da fuori campo nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa la violazione**, tranne che direttamente dietro il tabellone. Commettono un errore gli arbitri che, quando la palla esce o viene toccata in prossimità della linea di TL, o ancora più giù o da fondo campo, fanno rimettere in gioco la palla agli avversari in prossimità della linea centrale perchè nell'accezione comune la violazione viene chiamata "metà campo" NB: se la violazione è fatta nel trapezio noto agli arbitri, la squadra beneficiante effettuerà la rimessa...da fondo campo nella sua zona d'attacco! Trattasi di un bel vantaggio tattico che non può essere negato per...ignoranza della Regola da parte dell'arbitro!
Egli ha commesso un...errore tecnico!



SFONDAMENTO



E' un contatto illegale tra difensore e attaccante con palla, durante la quale c'è una spinta di quest'ultimo con braccia, gomiti, gambe, tronco, ecc, contro l'avversario.

Tale spinta può essere volontaria (fallo inequivocabile) o occasionale, dovuta cioè alla perdita del controllo del proprio corpo da parte del giocatore attaccante: anche questo è un fallo!

Lo sfondamento non è... a giudizio dell'arbitro! Esso è perfettamente codificato. Gli arbitri lo fischiano quando riscontrano gli estremi dell'infrazione, che si possono così riassumere:

- il difensore deve assumere una posizione iniziale di difesa legale, fronteggiando l'avversario e avendo i piedi a contatto col terreno
- il difensore può rimanere fermo, saltare verticalmente o spostarsi lateralmente o all'indietro
- nel movimento, uno o entrambi i piedi possono essere sollevati un istante dal terreno, purchè il movimento sia laterale o all'indietro, **ma non diretto verso l'avversario**
- se il contatto avviene sul tronco, si ritiene che il difensore abbia raggiunto il punto per primo
- il difensore può girarsi all'interno del suo cilindro per assorbire il colpo ed evitare infortuni.

In queste situazioni, se la spinta è causata dal giocatore con la palla, c'è sfondamento!

La sanzione prevede: **-mai canestro valido**, -un fallo personale a carico del giocatore in controllo di palla, -nessun tiro libero dato che la palla era in suo possesso ed è lui l'autore del fallo! Se però l'attaccante era riuscito a tirare a canestro prima di "sfondare" (fallo di ricaduta!) ed il pallone era entrato (nell'attimo in cui la palla lascia le sue mani, egli ne perde il controllo) gli vengono attribuiti solo i punti del canestro realizzato (2/3 in funzione del punto del campo da cui ha tirato) e un fallo personale a suo carico senza, ovviamente, tiro libero aggiuntivo. Se però la sua squadra ha superato il "bonus" di 4 falli di squadra per quel periodo, due tiri liberi per il difensore che ha subito il...presunto sfondamento (che non è più tale, ma come dicevamo sopra, fallo di ricaduta).

Attenzione: in quest'ultimo caso però l'arbitro non segnalerà mai **fallo di sfondamento**, ma *fallo di spinta* per ricaduta dopo l'effettuazione di un tiro. I rispettivi segnali sono inequivocabili (**colpirsi il palmo della mano aperta col pugno chiuso**, per lo sfondamento e *tendere avanti entrambe le braccia coi palmi delle mani aperte*, imitando la spinta, per il fallo di ricaduta).

Il problema che sorge in tali tipi di contatti è la "simulazione". Si assiste infatti a "sceneggiate" di giocatori che, appena sfiorati, rinculano all'indietro, come se fossero stati investiti da un tir. E' l'atteggiamento di **slealtà sportiva** più odioso tra quelli ipotizzabili su un campo di gioco perchè è rivolto verso l'arbitro (se ci casca, "favorisce" nettamente il simulatore). Quest'ultimo...ottiene: 1° il controllo della palla; 2° un fallo a chi non l'ha commesso; 3° l'aumento del bonus degli avversari.

I cascatori inoltre **contribuiscono a generare un'atmosfera ostile nei confronti degli arbitri**.

Gli arbitri allora non possono ignorare i "simulatori" e, fin dall'inizio, devono fare tutti i "tentativi" per far cessare i *comportamenti antisportivi* (da non confondere con i falli antisportivi!)

Alcuni...ignorano i cascatori (lanciando solo una occhiataccia al giocatore) ma, se le situazioni si ripetono... Altri usano il segnale non codificato (ce ne sono già 59!) "alzati e corri" perchè hai simulato, ma non sortisce quasi mai l'effetto desiderato! Allora la cosa migliore da fare è seguire le indicazioni del CIA (occhi aperti però a valutare opportunamente l'eventuale simulazione)

- **il cadere accidentale** o causato dall'avvenuto contatto, ritenuto non falloso, ma con perdita di equilibrio da parte del giocatore e conseguente caduta, **NESSUN FISCHIO**
- **il lasciarsi cadere** in maniera più o meno esagerata, con un atteggiamento che non ha nulla a che vedere con la tecnica del gioco, **NESSUN FISCHIO...MA RICHIAMO "VOLANTE"**
- **l'esagerare in maniera teatrale** gli effetti di un semplice contatto ininfluenza, alla prima palla morta e cronometro fermo, **RICHIAMO UFFICIALE** al giocatore responsabile e, tramite l'allenatore, a tutti i giocatori di quella squadra
- **in flagranza**, **FALLO TECNICO**.

Il tutto per una squadra: lo stesso per l'altra squadra!

NB: il fallo tecnico va scritto a referto, ma non a rapporto, se non in casi eccezionali. Invitiamo pertanto tutti gli arbitri a non esitare e a...non "eccitarsi" nel sanzionarlo.



NON SI FINISCE MAI D'IMPARARE...



- L'interferenza è una violazione. L'arbitro deve fischiare per la relativa segnalazione. Inizia così un'opportunità di sostituzione e di sospensione per entrambe le squadre. **Un time-out**, in caso di doppia richiesta, dalle due panchine **viene addebitato alla squadra che l'ha chiesto per prima**. Nel caso di una doppia richiesta negli ultimi 2 minuti di gioco, il time-out verrà addebitato alla squadra che subisce un canestro su azione, anche se l'aveva chiesto per...2° Infatti la squadra che realizza in tale frangente non ne ha l'opportunità.
- **Uscire con i piedi fuori dal campo da parte di un giocatore (B5) con l'intento di impedire una rimessa in gioco di un avversario (A7)** che è fuori ed ha già in mano una palla viva, a tale scopo consegnatagli dall'arbitro, **è una violazione**. L'arbitro deve fischiare! La squadra A pertanto, qualunque era il tempo trascorso dei 24" avrà a disposizione la palla per un nuova rimessa in gioco, con...un nuovo periodo di 24"
- **La ricerca di una lente a contatto** persa da un giocatore durante un'azione di gioco è **uguale un infortunio**. Osservare pertanto tutte le disposizioni relative all'infortunio.
- La richiesta dell'accompagnatore di una squadra, che preannuncia reclamo avverso al risultato della gara, pervenuta agli arbitri dopo che essi hanno già firmato sul campo il referto e sono rientrati negli spogliatoi, non deve essere accolta. **L'incombenza della presentazione di un eventuale reclamo a fine gara, prima della firma degli arbitri sul referto, è demandata al capitano della squadra**. Egli deve informare il 1° arbitro che la sua squadra intende presentare reclamo e firmare, prima che lo firmino gli arbitri, il referto, nell'apposita casella.
- **Un sostituto che diventa giocatore durante un time-out senza avvertire il tavolo, deve essere ammesso a giocare**. La sostituzione infatti è stata effettuata ancora in situazione di opportunità. Un richiamo ufficiale però deve essere proposto all'allenatore.
- **Iniziare un periodo di gioco, con le squadre che si schierano nel senso sbagliato, è una grave disattenzione di tutta la squadra arbitrale**. Se malauguratamente dovesse accadere e si scopre ad esempio dopo la prima azione, tutto ciò che è avvenuto (canestro realizzato con fallo di un avversario, ecc) è valido per ciascuna squadra (A o B rispettivamente). La gara deve poi riprendere, nel senso giusto, dalla posizione diametralmente opposta, cioè nel punto rispecchiante quello in cui il gioco è stato fermato.
- **In caso di espulsione del Dirigente Accompagnatore il 2° dirigente, se presente, dovrà ricoprire le funzioni dell'espulso. Pertanto dovrà prendere posto al tavolo UdC**.
- Durante un time-out un sostituto chiede al tavolo sostituzione che gli viene concessa. Sempre durante il time-out egli protesta platealmente nei confronti degli arbitri tanto da essere sanzionato di un fallo tecnico. Tale fallo verrà a lui addebitato **e non al suo allenatore**. Infatti, durante un time-out, un sostituto diventa un giocatore quando si reca al tavolo chiedendo di sostituire un suo compagno. Già da questo istante egli è un giocatore ed il suo compagno, che non rientrerà ovviamente in campo, un sostituto.
- **Una sospensione può essere addebitata, da un arbitro, solo quando c'è un immotivato ritardo di sostituzione di un giocatore che ha commesso il suo 5° fallo**. NB: sono concessi 30". Pertanto gli arbitri che, finita la sospensione, si recano rispettivamente nelle loro posizioni e aspettano il rientro dei giocatori in campo, non operano correttamente. Commettono poi un grave errore quelli che attribuiscono un'altra sospensione o peggio un FT al coach della squadra che ritarda il ritorno in campo al termine di un normale time-out. Allora quando il tavolo fischia dopo che sono trascorsi 50" dall'inizio, l'arbitro, che diventerà coda alla ripresa del gioco, si rechi in vicinanza delle panchine, per...invitare cortesemente, alla fine della sospensione, il pronto rientro in campo dei giocatori.
- **Fischiato un doppio fallo non si possono convalidare eventuali canestri realizzati o far effettuare Tiri Liberi**. Se dopo la registrazione dei falli a referto, la palla viene riassegnata alla squadra che ne aveva il controllo prima del fischio, nè gli 8" nè i 24" saranno resettati. Si giocano, per entrambe le regole, solo i secondi rimanenti.





MA...QUANTI E ...QUALI SONO I TIPI DI FISCHI DELL'ARBITRO (7^a parte)

36- Situazioni speciali: durante lo stesso periodo di cronometro fermo che segue un fallo o una violazione, a volte, vengono fischiati ulteriori falli. Questi devono essere tutti addebitati e tutte le rispettive sanzioni identificate. L'ordine cronologico con cui si sono verificati determina la loro amministrazione, previa eventuale compensazione di sanzioni uguali, che si...elidono, e vengono considerate come mai avvenute! *Tutto ciò per evitare, ove possibile, le vecchie "processioni" da un canestro all'altro per amministrarle tutte quante! Il pèdice "c" (di "compensation" alle lettere P,T,C,B,U,D sul referto, nella casella corrispondente al giocatore o all'allenatore, indica l'avvenuta compensazione.* Ovviamente, se ne rimangono, esse verranno tutte amministrare sempre nell'ordine con cui si sono verificate.

37- Tiri Liberi: opportunità concessa ad un giocatore di tirare... senza essere disturbato. *Questi tiri sono una "brutta bestia" per i giocatori. E per gli arbitri? Anche!* Infatti la dinamicità del gioco è nulla e gli arbitri devono stare fermi nelle loro posizioni fino a quando la palla non lascia le mani del tiratore per l'unico o ultimo TL. Essi pertanto si rilassano e tralasciano l'attenta osservazione delle numerose violazioni e degli eventuali falli al rimbalzo, quando i giocatori entrano nell'area dei tre secondi per conquistarlo! NB: se nell'ultimo o unico TL la palla rimbalza sul ferro essa, ammesso che i giocatori a rimbalzo non abbiano commesso alcuna infrazione, può essere giocata normalmente da qualsiasi giocatore. Il tap-in di un compagno del tiratore vale 2 punti; di un difensore, autocanestro 2 punti al capitano in campo.

38- Errori correggibili: *non ne vogliamo parlare perché...non devono succedere!* Ci limitiamo ad elencarli: - concessione di tiro(i) libero(i) non dovuto; - mancata concessione di tiro(i) libero(i) dovuto; - errata convalida o annullamento di punto(i); - esecuzione di tiro(i) libero da parte di un giocatore non beneficiario. Possono succedere quando la squadra arbitrale è in tutt'altre faccende affaccendata! Attenzione che una vecchissima regola, abrogata da tanto tempo, prevedeva che se l'esecuzione di un tiro libero veniva effettuata da parte di un giocatore non beneficiario (si presenta sempre il più bravo nei TL di quella squadra) doveva essere a lui assegnato un FT per la malafede dimostrata. Molti giocatori e coach lo chiedono tutt'ora, ma oggi non si può sanzionare un bel niente. Resta solo la...figuraccia per una prestazione arbitrale del tutto disattenta. Se l'arbitro che ha fischiato il fallo è in difficoltà l'altro ha il compito di aiutare il collega! Se entrambi sono...nel pallone, beh...meglio darsi una regolata! Quanto alle correzioni, qualora malauguratamente si verificano, rimandiamo al relativo articolo del RT.

Il nostro excursus, sui vari tipi e sulla quantità dei falli di cui un arbitro di basket deve tener conto, è arrivato a 38. Ma, considerando i vari tipi di infrazione nel salto a due, nei falli personali, nei tiri liberi, ecc, siamo convinti che il numero cresce e non di poco. Non per niente gli "osservatori" degli arbitri hanno una tabella con ben 47 voci per poter esprimere il giudizio finale.



Molti asseriscono che l'arbitraggio del gioco della pallacanestro sia, tra tutte le attività arbitrali, uno dei più complicati. Noi siamo dell'opinione che non si possa raggiungere la perfezione in un'attività così ricca di variabili, ma con l'applicazione continua, con il ripasso costante delle Regole, con la pratica preventiva durante la settimana, recandosi presso una palestra in cui una squadra si allena per osservare e apprendere la tecnica del gioco e soprattutto degli schemi provati, arbitrando il 5 vs 5 finale dell'allenamento ecc, ecc, ecc, si raggiunge un buon livello di capacità arbitrale.

Certo le imperfezioni arbitrali ci sono, ci sono state, e ci saranno sempre, ma la parola d'ordine è: **CERCARE DI RIDURRE AL MINIMO GLI ERRORI!**

Con questo invito concludiamo questa nostra fatica ringraziando tutti i nostri collaboratori, tutti quei lettori che ci hanno scritto per suggerimenti e commenti e vi facciamo pervenire il nostro caloroso invito a migliorare sempre di più le vostre qualità tecniche.

(Fine)



Alcune immagini sono state reperite sul web senza che se ne indicasse uno specifico copyright o vincolo di proprietà su di esse, nel caso qualcuno ne rivendicasse la proprietà provvederemo alla rimozione.