

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



Auguri di Buone Feste!

DICEMBRE 2011

NUMERO 150

ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

summary

2 LO SPIRITO E L'INTENTO
DELLE REGOLE

3 24"/14"

4 VIOLAZIONI

5 LE SQUADRE ARBITRALI

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 !!

LO SPIRITO E L'INTENTO DELLE REGOLE



Le squadre arbitrali devono possedere una conoscenza chiara e profonda, non solo del Regolamento Tecnico, ma anche dello spirito stesso del gioco e dell'intento delle sue Regole.

Rilevando tutte le infrazioni alle Regole, prescritte nei: RT, In. Uff. FIBA, QT, circolari CIA, Manuali vari, ecc, le squadre arbitrali finiranno per scontentare spettatori, giocatori, allenatori.

Affinché il nostro dire non rimanga una noiosa ripetizione di principi generici e astratti facciamo qui di seguito degli esempi concreti.

- **Mentre un giocatore è in atto di tiro, non deve essere permesso agli avversari di deconcentrare il tiratore** con azioni del tipo: agitare le mani per ostruirgli il campo visivo, gridare, battere i piedi pesantemente per terra o battere le mani nelle sue vicinanze, ecc.

Il RT *prevede un FT*, ma:

- se il tiro entra, cioè il tiratore non ha subito conseguenze dall'azione antisportiva dell'avversario **c'è**, e bisogna applicarla(!) la "scaletta" del CIA che regola gli interventi arbitrali per ciò che concerne i provvedimenti disciplinari;
- se invece il tiratore viene svantaggiato, cioè se a causa delle suddette azioni il tiro non entra, il FT ci sta a fagiolo.

Un arbitro che - nella situazione a) - sanziona un FT (non ci sono gli estremi!) combina... un bel guaio. La squadra che subisce viene "punita" con: - punti validi (2/3) per la realizzazione del canestro; - altri due TL; - possesso della palla per gli avversari per eventuali altri punti realizzabili. Il compito dell'arbitro, fra l'altro, non è quello di... "punire" né l'una né l'altra squadra! Nella fattispecie se il fatto accade per la prima volta si convalida il canestro, si fa un richiamo ufficioso ecc. Se poi...

- **Un sostituto**, per essere ammesso a giocare, quando si verifica l'opportunità della sostituzione, **deve essere pronto a giocare immediatamente!**

Questo è previsto dalle Regole, ma:

- se nell'attimo in cui il segnapunti segnala la sostituzione il sostituto, già svestito della tuta, è ancora seduto sulla panchina ma, avvertito all'ultimo momento, si sta alzando per andare verso il tavolo,
- se durante il tragitto si sta togliendo la tuta...

la sostituzione deve essere concessa!

In caso di diniego tutta la squadra arbitrale ha fatto un torto sia a quel giocatore che a tutta la squadra poiché è andata a cercare... il pelo nell'uovo.

- **Tenere fermo il cronometro di gara**, a volte, può permettere ad una squadra di... vincere la gara! Trattasi di **comportamento antisportivo affatto contrario allo spirito del gioco!**

Ciò non deve essere permesso dalla squadra arbitrale.

Ad esempio: mancano 15" da giocare alla fine della gara e, col punteggio di A77 - B76 la squadra A deve effettuare una rimessa in gioco. Accade che, mentre la palla è ancora nelle mani dell'arbitro che sta per consegnarla all'incaricato della rimessa in gioco, un contatto sul terreno di gioco viene provocato da B5 su A5 per non permettere a quest'ultimo di ricevere la palla. Un Fallo Antisportivo deve essere immediatamente sanzionato a B5 anche se il contatto da lui provocato non è contemplato fra quelli sanzionabili con un FU. E' chiaro il suo intento di non far ripartire il cronometro di gara!

Se l'arbitro in questo frangente sanziona solo un fallo personale potrebbe, anche, e soprattutto(!) in situazione di bonus per la squadra B, dare la possibilità a quest'ultima di raggiungere ed eventualmente superare la squadra A!

Pochi, ma significati esempi di situazioni nelle quali le squadre arbitrali devono tenere ben presenti lo spirito e l'intento delle Regole per non concedere vantaggi a nessuna delle due squadre.

Pertanto la parola d'ordine è:

"Percepire" lo spirito e l'intento delle Regole per...TUTELARE IL GIOCO!

24” / 14”



Nel nostro gioco le Regole a tempo hanno un'importanza fondamentale e richiedono pertanto una accurata verifica ed un costante controllo da parte delle squadre arbitrali durante tutta la gara (*ora anche durante tutti gli intervalli!*). Si verificano infatti proteste, a volte vibranti, per qualche secondo in più o in meno sul cronometro di gara e, soprattutto, sul display dell'apparecchio dei 24”

Vogliamo rinfrescare allora l'Art 29 che regola i **Ventiquattro secondi**, unitamente all'Art 50 che prescrive i **doveri dell' Addetto all'apparecchio dei 24 secondi**

Intanto quest'ultimo deve attivare o riattivare l'attrezzatura quando:

- una squadra acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco;
- su una rimessa da fuori campo, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore sul terreno di gioco e la squadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo di palla.

Acquisito il controllo di una palla viva sul terreno di gioco, quella squadra deve effettuare un tiro a canestro, *su azione*, entro **ventiquattro secondi**.

Non è ovviamente semplice poiché gli avversari fanno di tutto per impedire l'avanzamento della squadra in controllo di palla, al fine di non consentire ai suoi giocatori di arrivare in zona di tiro. Se così non fosse il gioco perderebbe il suo intrinseco scopo che è sicuramente quello di segnare nel canestro avversario, ma, contemporaneamente, di impedire alla squadra avversaria di segnare punti!

Vediamo cosa può accadere per quel che riguarda la Regola dei 24”/14”

- Un avversario commette un fallo o una violazione mentre quella squadra ha ancora il controllo di palla nella sua **zona di difesa**. Quest'ultima ha di nuovo diritto al possesso della palla, ovviamente, ma... con un **nuovo periodo di 24 secondi!** *La squadra che difende infrange le regole nella metà campo altrui...*
- Se quella squadra, portata la palla nella sua **zona d'attacco**, subisce un fallo o c'è una violazione da parte degli avversari **e quattordici secondi o più** appaiono sul display dei 24” dovendo la rimessa in gioco essere effettuata dalla sua zona d'attacco, avrà a disposizione solo il **tempo residuo dei 24”** *La squadra che difende è nella sua metà campo di difesa: la sanzione comincia a diventare più pesante per la squadra in attacco!* NB: l'operatore non dovrà resettare e l'arbitro non dovrà effettuare il segnale N° 9 perchè non c'è reset a 24”
- Se nella stessa situazione invece l'apparecchio segna **tredici secondi o meno**, nel momento in cui viene fermato il gioco, l'apparecchio verrà **resettato a 14”** *Ora siamo al limite: se la squadra che sta difendendo continua a commettere violazioni o falli nella sua zona di difesa, l'altra squadra avrà sempre 14 secondi per andare al tiro!* NB: l'arbitro deve effettuare il segnale N° 9 indicando chiaramente 14” Occorre un perfetta sintonia fra arbitro che ha fischiato e operatore dell'apparecchio dei 24”
- **Se invece un avversario devia la palla mandandola fuori campo, quella squadra avrà a disposizione solo il tempo residuo dei 24” per effettuare un tiro in qualunque parte del campo avviene la deviazione!** *Viene premiato il bel gesto atletico della difesa ed è “penalizzata” la squadra che attacca!* NB: quando ciò accade ancora nella zona di difesa della squadra in controllo, essa ha solo il beneficio degli 8” che ricominciano daccapo!

Queste sono le Regole sancite nel RT. Ma la “casistica” anche su questa regola è varia e nutrita. Qui noi non abbiamo lo spazio per evidenziarla, per cui invitiamo i nostri lettori, al fine di avere una padronanza completa di essa, a consultare le Int. Uff. FIBA 2010 Art 29 e Art 50, i QT, ecc.

Ricordiamo soltanto che si può udire il suono della sirena dei 24” senza il conseguente fischio dell'arbitro quando l'apparecchio suona mentre la palla è in aria e:

- entra nel canestro o tocca l'anello e rimbalza su di esso;
- non colpisce l'anello e gli avversari guadagnano un **chiaro ed immediato** controllo della palla.

Attenzione: **chiaro** - senza che venga toccata da più mani di giocatori avversari; **immediato** – senza che la palla rimbalzi o rotoli per terra.



VIOLAZIONI

Durante la rimessa da fuori campo, qualsiasi giocatore sul terreno che ha una qualsiasi parte del corpo al di là delle linee di delimitazione, prima che la palla sia stata lanciata oltre la linea commette una violazione!

Un giocatore pertanto da dentro al terreno di gioco, pur non oltrepassando le linee di delimitazione, non deve ostacolare l'avversario incaricato di una rimessa né con le mani né con altra parte del corpo che vanno a finire al di là delle linee perimetrali.

L'arbitro che in tale situazione, dopo aver consegnato la palla ha già iniziato il conteggio, e... continua a contare fino allo scadere, fischiando invece la violazione dei 5" all'incaricato della rimessa, commette un grave errore! Svantaggia la squadra che aveva acquisito il diritto alla rimessa! Le linee sono dei muri non oltrepassabili dall'interno del terreno di gioco. Se il giocatore esce fuori dal terreno di gioco oltrepassando dette linee bisogna fischiare questa violazione! Se poi, nella foga di conquistare la palla, colpisce l'incaricato della rimessa, bisogna fischiargli... FU! QT 47 D2

Da buoni tesserati CIA abbiamo esaminato il RT in modo paziente e minuzioso alla ricerca di questa violazione indispensabile per stabilire il comportamento arbitrale nella situazione suddetta!

Le "violazioni" sono descritte nella **Regola cinque**. Essa, di violazioni, ne contiene 9 specificate nei minimi particolari; vengono utilizzati infatti 9 Articoli dal 23 al 31 Le elenchiamo:

- giocatore fuori campo e palla fuori campo
- palleggio
- passi
- tre secondi
- giocatore marcato da vicino sul terreno di gioco (cinque secondi)
- otto secondi
- ventiquattro/quattordici secondi
- ritorno della palla nella zona di difesa (rpzd)
- interferenza sul tentativo di realizzazione e/o sul canestro

Sono solo queste? Evidentemente NO! La violazione di cui sopra, nella Regola cinque, non c'è! Allora per trovarla bisogna spulciare il RT Ne abbiamo trovate al altre 7 sparse qua e là tra cui rinveniamo quella di cui all'oggetto! (citiamo solo gli Articoli)

- Salto a due Art 12
- Calciare/bloccare deliberatamente la palla con qualsiasi parte della gamba o colpirla col pugno Art 13
- Segnare deliberatamente nel proprio canestro Art 16
- Far passare interamente la palla attraverso il canestro dal basso Art 16
- Tutte quelle commesse da un giocatore incaricato di una rimessa da fuori del terreno Art 17
- **Quelle commesse dal giocatore dall'interno del terreno di gioco per ostacolare una rimessa in gioco Art 17**
- Tutte quelle commesse durante l'esecuzione dei TL Art 43

Naturalmente per ognuna di esse vengono esemplificate le varie situazioni che si possono presentare agli arbitri in una gara. Non basta! Infatti poi c'è la...casistica! Insomma per fischiare correttamente una violazione occorre una conoscenza completa dei frangenti in cui esse si verificano e, ancora, ...non basta! Ci vuole anche il buon senso!... **Nella situazione descritta:**

1. **anticipare il problema** facendo disporre l'incaricato della rimessa alla maggior distanza possibile, all'indietro dalla linea, in funzione dello spazio a disposizione. NB: se questo spazio non c'è, è previsto tassativamente che il difensore, dentro il terreno, deve stare ad una distanza di un metro dalla linea. Attenzione: anche questa è una...violazione! Art 17.3.2-2°p

2. ricordare al **difensore**, per aiutare il gioco, che **non può uscire dal terreno** (le linee sono...muri!)

3. se dovesse accadere... **FISCHIARE QUESTE VIOLAZIONI (non quelle dei 5 secondi!) e procedere secondo la ormai ben nota scaletta dei provvedimenti disciplinari!**

Concludendo, fischiare le violazioni sembra facile ma...

LE SQUADRE ARBITRALI



Nei giochi di squadra, tutti i giocatori in campo devono prestarsi reciproco e costante aiuto al fine di raggiungere l'obiettivo prefisso: la vittoria.

Nel basket i giocatori sul terreno di gioco sono 5 per ciascuna squadra e, per pura coincidenza, sono altrettanti i componenti della squadra arbitrale!

Anche la squadra "arbitrale" di basket deve raggiungere l'affiatamento indispensabile ai fini del... gioco di squadra. L'obiettivo è... arbitrare bene!

Si comincia un'ora prima dell'orario fissato per la gara: il CIA prescrive un colloquio pre-gara fra tutti i componenti della squadra (arbitri e UdC) ed anche altri colloqui separati tra gli UdC fra di loro e tra gli arbitri fra di loro al fine di concordare e coordinare viepiù gli interventi sul campo, così come ogni allenatore delle squadre effettua un colloquio con tutti i giocatori e con i 5 che calcano il terreno di gioco. Poi i giocatori prendono accordi tra di loro. Essi a seconda delle loro posizioni sul terreno, hanno dei ruoli ben precisi (play, ala, post, ecc) che devono mantenere, per applicare un eventuale schema d'attacco o di difesa provato negli allenamenti.

I componenti di una squadra arbitrale, a seconda della loro posizione in campo hanno anch'essi dei ruoli ben precisi (guida, coda, in transizione, ecc)

Gli UdC hanno dei posti fissi e stanno sempre seduti, ma non per questo il loro lavoro diventa statico; anzi durante l'intera gara della gara non hanno il tempo di effettuare delle pause e devono costantemente aiutarsi l'un l'altro e mantenere il costante contatto visivo con gli arbitri.

Gli "schemi" sono contenuti nel Manuale dell'Arbitro "Meccanica e Tecnica dell'Arbitraggio" e nel Manuale degli Ufficiali di Campo. Tutti i componenti delle squadre arbitrali ne sono a conoscenza (si spera!)

E' indispensabile però un "ripasso" di questi "schemi" prima di ogni gara nel colloquio di cui dicevamo per prendere precisi accordi. Gli "argomenti" da affrontare sono numerosi: qui ne citiamo solo alcuni: box-in, controllo atto di tiro (2/3 punti), copertura del terreno su difesa pressing, transizione, aiuto nel rettangolo 5 in cui c'è sempre "traffico", aiuto sulle uscite della palla dal terreno, controllo giocatore che ha commesso fallo, memorizzazione giocatore che diritto ai TL, costante contatto visivo col collega prima di ogni rimessa, contatto visivo col tavolo durante le segnalazioni e prima di ogni rimessa in gioco, ecc, ecc, ecc!

Ora le squadre arbitrali sono composte da persone: ciascuna di esse è portatrice di esperienze vissute, di abilità tecniche acquisite, ecc sicuramente diverse da quelle degli altri componenti.

Dovendo essi formare una squadra (la nostra squadra arbitrale) devono produrre una performance di gruppo che si ottiene solo se s'instaura: un efficacissimo sistema di comunicazione, un'attiva cooperazione, un pronto aiuto ai colleghi in difficoltà, totale solidarietà, rispetto reciproco ecc.

Alcuni esempi:

- Palla uscita fuori campo: dubbio dell'arbitro competente della linea o fischio che scatena le proteste dei giocatori dell'altra squadra. Ci vuole l'aiuto del collega che ha visto meglio! Colloquio tra i due ma con decisione che spetta sempre al responsabile e non...all'aiutante!
- Fallo di un giocatore che adirato va a protestare con l'arbitro che non ha fischiato: quest'ultimo provvede a...rasserenare gli animi e non fa invece a scarica barile dicendo al giocatore di andare a chiedere al collega che ha fischiato(!) sottintendendo che lui...non avrebbe fischiato!
- Allenatore che sbràita contro uno dei due arbitri per un presunto torto subito. Il collega per togliere le castagne del fuoco va a gestire in prima persona la complicata emergenza e non lo lascia solo nella delicata situazione!
- Accompagnatore al tavolo che protesta platealmente contro uno degli UdC. All'arbitro più vicino non deve sfuggire l'accadimento e il suo intervento deve essere tempestivo e risolutivo!

-Ecc, ecc, ecc.

Concludendo la nostra squadra è coesa come gruppo quando lavora come se tutti i suoi componenti "insieme" fossero una singola unità!

