

REFEREEING

LUG - AGO 2009

NUMERO 124

SOMMARIO

2
**FORSE NON TUTTI
SANNO CHE ...**
infrazioni commesse dal
pubblico durante la gara

3
**CI ERANO APPARSE
DIFFICILI COMPLICATE**

4
**LOTTA LIBERA O GRECO-
ROMANA?**

5
**MA...QUANTI E ...QUALI
SONO I TIPI DI FISCHI
DELL'ARBITRO
(3^A PARTE)**

Testi di
Giovanni Raimondo
Redazione
William Raimondo
Grafica
Marika Raimondo



BUONE VACANZE
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 !!

ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

LA SQUADRA ARBITRALE

FORSE NON TUTTI SANNO CHE ...

...la squadra arbitrale deve essere molto attenta, oltre che al comportamento degli iscritti a referto, anche alla rilevazione delle **infrazioni commesse dal pubblico durante la gara**. Occorre:

1° intervenire sul campo per:

- uso di strumenti sonori tali da disturbare l'andamento della gara (fischi, trombe, ecc);
- lanci di oggetti contundenti e non, verso chiunque (arbitri, Udc, tesserati);
- uso del "laser" negli occhi dei giocatori, soprattutto durante i tiri liberi;
- vibrazioni del canestro (tramite i sostegni) durante tutti i tipi di tiri;
- offese e minacce verbali, lanci di sputi in direzione di arbitri, Udc, tesserati;
- esposizione di striscioni non consentiti, ecc.

La procedura prevede un numero imprecisato di inviti (in funzione della gravità degli atti) rivolti alla società responsabile, tramite il suo dirigente (NB iscritto a referto, a cui bisogna concedere un tempo ragionevole per intervenire!) nel tentativo di far cessare i..."disturbi".

Mai interventi diretti nei confronti del pubblico, reo di tali atteggiamenti, per nessuna sia pur valida ragione!

La "minaccia" di sospendere la gara è un ottimo deterrente!

2° provvedere ad una esposizione dettagliata, nel rapporto arbitrale, di:

- tutte le infrazioni suddette e delle eventuali circostanze aggravanti;
- eventuale tentativo o invasione vera e propria del campo (singola o di più persone) ecc.

Si raccomanda vivamente alla squadra arbitrale di non avere reazioni incontrollate che potrebbero alimentare situazioni a rischio, piuttosto che stemperarle. Ad esempio gli UdC "disturbati" dagli scalmanati dietro il tavolo o gli arbitri quando, sotto canestro, vengono quasi a contatto con i tifosi.

Il girarsi di scatto per un eventuale, inopportuno, cenno di sfida (non state girando un film western) o di una semplice disapprovazione, complica maledettamente la situazione. L'unica cosa da fare è...*cercare di far finta di niente*, per rimanere concentrati sulla gara e non per codardia, ma solo per il regolare svolgimento della stessa. Nessun atteggiamento da eroe (non serve!). Serve invece, nel dopo gara, la **descrizione, la più dettagliata possibile, degli accadimenti** senza errori e omissioni e, soprattutto, *senza cercare la più stupida delle vendette ingigantendo artatamente i fatti. Solo quello che è accaduto, descritto con obiettività.*



...CI ERANO APPARSE DIFFICILI COMPLICATE...

Stiamo parlando delle Regole introdotte nell'anno sportivo appena concluso.

- 1- Durante i time-out la posizione degli arbitri (uguale a quella dell'intervallo pre-gara) è ottimale! Sono diminuite le proteste delle panchine ed un breve dialogo tra colleghi è utilissimo. NB: se non occorre, non recarsi al tavolo neanche negli intervalli tra i periodi.
- 2- Le T-shirt sotto la canottiera non sono state indossate dai giocatori! *Pre-gara più sereni e giocatori che hanno subito meno traumi alle dita delle mani!* Le precisazioni: scaldamuscoli più lunghi dei pantaloncini (devono essere dello stesso colore) e fasciature di metodologia kinesiologia-taping (di qualsiasi colore) non necessitano di certificazione medica scritta da esibire agli arbitri. Essa, invece, occorre per le calzamaglie elastiche contenitive.
- 3- In caso di infortunio di uno dei 5 giocatori rimasti di una squadra, gli arbitri dovevano far riprendere subito il gioco (4 vs 5!) In questo anno è rispettato il principio di eguaglianza tra le squadre: si deve attendere che il giocatore venga soccorso. *E' raro: perciò memorizzare!*
- 4- Lanciare la palla contro il tabellone e riprenderla costituiva un palleggio completo anche prima dell'avvento di queste variazioni. *Gli arbitri "informati" fischiavano già violazione nel caso in cui il giocatore aveva già chiuso il palleggio!*
- 5- Più semplice la situazione di scivolamento a terra di un giocatore in possesso di palla! *Ora non costituisce più violazione! ...ma, attenzione al momento del rialzo!*
- 6- Palleggiatore: la tecnica del gioco prevede che una squadra deve conquistare la palla facendo una buona difesa e non approfittando di un normale gesto tecnico di un avversario: continuità di palleggio (con regolare cambio di direzione o di schiena) a cavallo della linea centrale. Era violazione! *Gli arbitri hanno capito lo spirito della regola ed hanno avuto una...violazione in meno da fischiare!* NB: si applica solo al palleggiatore.
- 7- La posizione di un giocatore sul campo è sempre determinata dal punto in cui tocca il terreno di gioco. Questo principio non si applica, nella situazione dell'unico salto a due in cui un giocatore, che salta dalla sua zona d'attacco, conquista in aria il controllo della palla "battuta" dal suo compagno e atterra nella sua zona di difesa (la battuta non è considerata controllo!) *L'arbitro libero nel salto a due iniziale presti attenzione!* Anche durante la gara non c'è violazione quando un avversario salta dalla sua zona d'attacco, conquista un nuovo possesso mentre è in aria e atterra in difesa. *Situazione piuttosto rara: può sfuggire al coda!*
- 8- Sanzione per una violazione: rimessa da fuori campo. L'interferenza è sì una violazione, ma prevede l'assegnazione o la cancellazione di punti e non la sola rimessa! Ecco perché un giocatore che attraversa il canestro con la mano da sotto (l'attrezzo è protetto!) o che si aggrappa all'anello o alla retina, per aiutarsi a salire più in alto, è ora un'interferenza (solo canestro valido/non valido: no FT, punizione troppo pesante!). *Per gli arbitri è un ennesimo invito all'attento controllo delle interferenze e alle loro corrispondenti corrette sanzioni!*
- 9- Fallo antisportivo. Fermi restando i principi basilari (illegittimo tentativo di giocare la palla, gioco duro, immotivato), prestare attenzione al contatto, anche leggero, da dietro o laterale, sul giocatore lanciato a canestro, che oltre a costituire un ottimo principio di lealtà sportiva, favorisce il compito arbitrale in quanto i giocatori temono il fallo antisportivo! *L'arbitro competente (abituamente il coda in transizione) sia sempre pronto e concentrato!* NB: la frazione di tempo, per l'emissione del fischio, va dall'attimo dell' intercettamento al momento della raccolta della palla per il terzo tempo!
- 10- Il giudizio sull'uso dei gomiti senza contatto (per intimorire l'avversario) deve essere usato con sapienza in quanto il FT è un fallo di natura comportamentale. *Abbiamo assistito a fischi molto efficaci, che hanno...protetto e rassicurato i giocatori facendo capire loro, a chiare note, che non venivano permessi atti sleali, pericolosissimi!* NB: se c'è il contatto con i gomiti sull'avversario, il fallo è P, U, D, in funzione della gravità del contatto.
- 11- La Regola di azzerare sempre il proprio cronometro, quando la palla tocca il ferro per qualsiasi ragione, ha tolto molte castagne dal fuoco all'addetto all'apparecchio dei 24" (la mansione più complessa per gli UdC). *L'arbitro deve solo controllare l'avvenuto azzeramento senza emettere alcun fischio per tale accadimento!*



LOTTA LIBERA O GRECO-ROMANA?

Mi è capitato di assistere ad una gara di basket assieme ad un coach, mio amico da lungo tempo, col quale abbiamo vissuto assieme gli anni dei furori giovanili giocando nella stessa squadra di basket. Le nostre strade si sono poi nettamente divise. Ora, ultrasessantenni, pur avendo raggiunto entrambi gli anni della ...calma senile, lui allenatore io arbitro, abbiamo avuto una animata diatriba, come ai vecchi tempi! Il motivo del contendere? **I contatti tra i giocatori.**

Ebbene durante la gara le sue espressioni, di cui al titolo, continue e molto insistite per tutta la gara, mi hanno fatto andare col pensiero agli incontri di lotta libera e greco-romana cui assisto, da telespettatore, ogni 4 anni in occasione delle Olimpiadi. Premetto che di quei due nobili sport, cosiddetti poveri, non capisco proprio niente, ma il confronto con ciò che vedevamo sul campo, per me, era del tutto irriverente. Infatti nella lotta fa testo la schienata, con la presa su una parte del corpo dell'avversario: nel nostro sport non c'è (non c'è stata durante quella gara e non ci sarà mai in una partita di basket!) nessuna presa (se c'è è fallo!) e, soprattutto, nessuna schienata sul...parquet, tranne le cadute per simulazione dopo i contatti, dei furbastri che volevano gabbare gli arbitri!

Che cosa, allora, ha impressionato tanto il mio amico? Cosa c'è allora nella pallacanestro?

C'è soltanto una...disputa lontano dalla palla, spesso anche aspra, come in quella partita, per l'accaparramento di una posizione ottimale per poi andare o far andare canestro un proprio compagno dalla posizione preferita. Gli arbitri sono i garanti di questa disputa. NB: dove c'è la palla ci sono contatti minori! Per dovere di cronaca devo dire che i due arbitri di quella gara sono stati in grado di assicurare sia la regolarità dei contatti lontano dalla palla (il mio amico li ha sempre chiamati lotte) sia i contatti tra il portatore di palla e il suo marcatore.

Infatti hanno fischiato distinguendoli nettamente i contatti illeciti, mentre hanno, giustamente, permesso quelli leciti.

Ho illustrato in generale i due tipi di contatti.

Legali (difensore che ha assunto una posizione legale di difesa):

- toccare con la mano, per "localizzare" la posizione dell'avversario o per tentare di rubargli la palla (non gli si può fare un inchino e dirgli: prego, va avanti) non è di per sé, un fallo;
- toccare (sentire!) stando fermi, piedi sul terreno, col proprio corpo o con le mani, un avversario, che non è in possesso di palla (è insito nello spirito del gioco, perché l'attenzione visiva è sulla palla e bisogna sapere, col tatto, dov'è il contendente!) non è un fallo, ecc.

Illegali (difensore che pur rimanendo nel suo cilindro non è più in posizione legale di difesa):

- toccare "continuo" che limita la libertà di movimento dell'avversario, impedendogli di avanzare, è un fallo;
- toccare allungando le braccia o i gomiti, pur essendo fermi, un avversario che ha effettuato un repentino cambio di direzione, è un fallo, ecc

Illegali (giocatore che esce dal suo cilindro e invade il cilindro dell'avversario):

- uso di gomiti, anche, ginocchia, braccia tese, o piegate in avanti, avambracci piegati a 90° rispetto al corpo ma portati così alti da arrivare al collo/faccia dell'avversario usati per spingere via o per farsi largo nella mischia sono falli inequivocabili;
- uso del corpo per spingere da tergo per intercettare un passaggio o per conquistare un rimbalzo, su un avversario in posizione acquisita sul terreno, spingendolo fuori dalla traiettoria della palla, sono altri falli ineluttabili, ecc.

La distinzione, prettamente scolastica non è stata per niente esauriente. Allora abbiamo osservato i particolari della gara in oggetto. Si sono verificate quasi tutte le situazioni di cui sopra e gli arbitri applicando con sagacia il principio vantaggio/svantaggio hanno tenuto la gara sui binari della disputa leale: avveniva però che chi subiva un fallo, accentuava, al limite della sopportabilità! Gli interventi disciplinari riportavano la partita nella norma!

Concludendo nessuna lotta né libera né greco romana ma solo una partita vibrante, appassionante, combattuta, avvincente anche nell'alternarsi di una o l'altra squadra nel punteggio, ben diretta!

Questo è il basket moderno!



MA...QUANTI E ...QUALI SONO I TIPI DI FISCHI DELL'ARBITRO (3^a parte)

13- Sospensioni: dopo il fischio del tavolo, **la sospensione inizia quando un arbitro fischia** ed effettua l'apposita segnalazione: **termina quando l'Udc fischia** e le squadre devono tornare sul campo di gioco - *attenzione al fischio del tavolo che, in situazioni di alta rumorosità nel palazzo, a volte, non si sente. Massima cura dopo il fischio della fine del time-out: se succede che una delle due squadre o entrambe si attardano a ritornare in campo, non bisogna fischiare come un vigile urbano ma recarsi presso la/le panchina/e e sollecitare, con una discreta, ma decisa energia, la ripresa immediata del gioco.* NB: durante la sospensione le squadre hanno il diritto a discutere i loro problemi tecnici; non possono, pertanto, essere *disturbate* dall'arbitro che si reca presso la loro panchina per richiamare qualcuno o, peggio, per sanzionare un fallo tecnico. L'arbitro che ha bisogno di fare un richiamo o...altro (!) lo faccia a palla morta e cronometro fermo, ma non quando ha fischiato per dare inizio ad un time-out e men che meno durante il suo svolgimento.

14- Sostituzioni: nelle interruzioni del gioco, quando si ode un **fischio del tavolo**, nei casi previsti (ci deve essere un'opportunità) - *l'arbitro pertanto non deve fischiare ma amministrare "oculatamente" sotto un vigile controllo (individuare il giocatore che esce e quindi concedere l'entrata al sostituto (segnale n° 11) Il tutto con celerità, ma senza approssimazione! Fare il segnale di "ok" solo dopo aver controllato che in campo ci sono 10 giocatori! E' esecrabile la consegna della palla e la conseguente ripresa del gioco quando ci sono...11 giocatori in campo!* Infatti, nel malaugurato caso in cui, durante il gioco, si scopre che una squadra ha... 6 giocatori in campo, essendo il coach responsabile della verifica del corretto svolgimento di una sostituzione e dell'immediato abbandono del campo da parte del sostituto, bisogna...fischiarli un fallo tecnico(B)! **Ora, una situazione simile se l'è cercata... l'arbitro incaricato di controllare la sostituzione!** Tutti i componenti di quella squadra e i loro tifosi si irritano! Poiché *il basket è un gioco di irritazioni*, non solo perché è oltremodo difficile fare entrare la palla nel canestro, ma anche per tanti altri motivi, non è proprio il caso di andare a creare nuovi attriti (ce ne sono già tanti!). Essere costretti, per la propria indolenza, a fischiare un simile fallo è una imperdonabile disattenzione! Non è sicuramente, fra l'altro, un buon viatico per il prosieguo della gara!



15- Giocatore fuori campo - *E' condizione necessaria guardare i piedi del giocatore, ma, non è sufficiente; il controllo della palla deve essere proprio di quel giocatore!* Infatti un giocatore della squadra in controllo di palla (ma senza palla!) può uscire dal campo senza trarre vantaggio. Quando invece riceve la palla mentre è in aria, avendo spiccato il salto da fuori campo (fa testo il punto in cui tocca il terreno di gioco) commette violazione. **Guardare i piedi!** Considerato poi che le linee di delimitazione non fanno parte del campo, un giocatore che effettua una rimessa in gioco da fuori campo e pesta una delle linee (5 cm) senza sconfinare in campo neanche di qualche millimetro (la punta della scarpa) non commette violazione! Onde prevenire qualsiasi complicazione l'arbitro che ordina la rimessa ha il compito di far distanziare dalla linea di delimitazione il giocatore incaricato.

16- Palla fuori campo - *Prima di fischiare aspettare che la palla "tocchi" qualsiasi cosa che sia fuori dal campo.* A volte nonostante l'attenzione riesce difficile individuare il responsabile dell'uscita (l'ultimo giocatore che l'ha toccata in campo): **la collaborazione col collega "studiata" accuratamente nel colloquio pre-gara, è di fondamentale importanza.** Nell'impossibilità di una corretta decisione, la soluzione è "palla a due" (che sia l'ultima spiaggia!)

17- Palleggio - *Sia ben chiaro il concetto di "presa difettosa" all'inizio, durante o alla fine di un palleggio. E' un errore grave, nei casi di presa difettosa, fischiare violazione di doppio palleggio!* Massima attenzione bisogna porre, durante il palleggio, alla palla accompagnata (segnale N° 17) E' una violazione che si verifica quando, durante la corsa, il cambio di direzione o nelle partenze da fermo, la palla "sosta" anche per un solo istante, sul palmo della mano, aperto e rivolto verso l'alto. Praticamente la mano deve trovarsi sotto la palla a contatto col suo emisfero inferiore. Il vantaggio ottenuto dal giocatore che commette tale violazione è notevole perché l'avversario viene ingannato dalla finta del tutto irregolare. Fischiare in funzione del concetto vantaggio/svantaggio.

(3- continua. Le prime due parti sono state pubblicate nei numeri 122 e 123)