

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



LUGLIO - AGOSTO 2010

NUMERO 135

ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

2

SOSTITUZIONI

4

TRE SECONDI

3

SOSPENSIONI

5

GIOCATORE MARCATO DA VICINO (comunemente regola dei 5")

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 !!

SOSTITUZIONI

Niente di più facile... ma l'Arbitro deve:

Effettuare le segnalazioni a tempo debito, con i seguenti accorgimenti:

- 1° - *sostituzione accordata* (avambracci incrociati): sostituto fuori dal campo vicino al tavolo (è l'arbitro che deve far rispettare questa posizione):
- 2° - *ingresso in campo* (palmo della mano aperto che si muove verso il corpo) quando, e solo quando, il sostituendo è stato individuato e si accinge ad uscire dal campo. Infatti in questo preciso istante il sostituto, ancora fuori dal campo, è diventato un giocatore, mentre il giocatore che sta uscendo, anche se è ancora in campo, è già un sostituto. In questi frangenti, nel caso in cui quest'ultimo dovesse essere sanzionato di FT, questo deve essere assegnato alla panchina (B2): un FT invece al sostituto, ormai giocatore, anche se ancora fuori dal campo(!) sarà attribuito a lui medesimo(T2).
NB: se dovesse accadere che (spesso accade) il sostituto entra immediatamente in campo, è sconsigliabile farlo uscire di nuovo per... ripetere tutta la procedura. Sia tra gli addetti ai lavori, che tra il pubblico, si fa strada l'idea che l'arbitro è... scolastico, pignolo sulle cose piccole, e, invece, non guarda le cose importanti. Fra l'altro non è un bel vedere! E' colpa dell'arbitro se il sostituto è entrato prima! (correre ad amministrare il cambio!). Se è già entrato lo si lascia in campo, non senza "*avvertire*" la panchina che tale procedura non va bene. In flagranza un "richiamo ufficiale" è d'obbligo e così via... Arrivare, però, ad assegnare un Fallo Tecnico per "negligenze arbitrali" non è cosa né buona né giusta!

Consegnare la palla, per la ripresa del gioco, a sostituzione avvenuta:

- *solo quando il nuovo entrato ha raggiunto la sua posizione: non quando la sostituzione è avvenuta col nuovo giocatore che ha appena messo... un piede in campo!* Ad esempio se viene sostituito il pivot della squadra che deve difendere (gli avversari hanno il controllo di palla per una rimessa dalla linea di fondo nella loro zona d'attacco) aspettare che egli raggiunga la classica posizione di pivot. Succede infatti che l'altro arbitro, che non ha amministrato la sospensione, e che è... distratto (!) consegna subito la palla. Il nuovo entrato è ancora... lontano (anche se è in campo!) e la squadra beneficiaria realizza un canestro, praticamente giocando 5 contro 4(!). Gli avversari, che subiscono, non possono non inscenare che... una plateale protesta! E' compito primario della squadra arbitrale assicurare l'uguaglianza competitiva a ciascuna delle due squadre. In queste situazioni (e succedono) c'è stata ancora una volta una intollerabile "negligenza arbitrale"

Andare a cacciarsi in situazioni che possono diventare incontrollabili non s'ha da fare, MAI!

Dopo una violazione o un fallo, prima di riprendere il gioco:

- *dare un'occhiata velocissima alle due panchine:* può darsi che ci sia una sostituzione immediata anche se in leggerissimo ritardo. E' meglio concedere la sostituzione. Si evitano contestazioni, anche eclatanti, contro il tavolo e/o l'arbitro che consegna la palla! Ancora una volta deve esserci la "perspicacia" della squadra arbitrale che si deve aspettare e prevedere un cambio. E' inutile alzare la palla prima che tutto sia pronto o addirittura durante i movimenti delle panchine: del resto questo è un segnale ufficioso introdotto solo per comodità... arbitrale. Gli esempi sono numerosi: giocatore caricato di falli, da preservare per il prosieguo della gara; inerzia della partita per una delle due squadre, che continua a realizzare, ed il coach avversario vuole bloccarla, ecc. Una squadra arbitrale affiatata deve saper prevedere tutte queste fasi del gioco e l'arbitro incaricato della rimessa, non deve essere precipitoso a riprendere il gioco alzando la palla quando... non è tempo!

Per una sostituzione avvenuta durante un intervallo con giocatore che non si presenta al segnapunti per comunicare la sua richiesta:

- *bisogna lasciarlo in campo* non senza, ancora una volta, "*avvertire*" la rispettiva panchina.

Piccoli accorgimenti che accoppiati alla perfetta conoscenza delle "opportunità" di sostituzione e a tutte le altre Regole contenute nel RT, Manuale dell'Arbitro, QT, ecc, devono rendere questa facile situazione del gioco fluida e... indolore per tutti!



SOSPENSIONI

Ancora più facile delle sostituzioni, però:

1° L'arbitro più vicino al tavolo fischierà e farà l'apposita segnalazione che dà inizio al minuto. Il tavolo azionerà il proprio cronometro solo da questo istante. L'arbitro più vicino non dovrà intrattenersi con alcuno, di entrambe le panchine, che si avvicina per chiedere spiegazioni. Con decisione, ma sempre cortesemente, occorre invitare costui o costoro a recarsi presso le rispettive panchine per la sospensione. Quindi, dopo un segnale convenuto nel pre-gara col segnapunti, quando tutto è ok, raggiungere il collega al centro del campo dalla parte opposta al tavolo, avendo cura di avere con sé il pallone e, senza palleggiare, posarlo a terra nella direzione, rispetto alla propria posizione, in cui verrà ripreso il gioco (è facile dimenticarla!). Andare al tavolo solo se viene richiesta, dagli UdC, la presenza (di...un solo arbitro!) per il tempo necessario a chiarire, nel più breve tempo possibile, l'eventuale problema. Durante il colloquio arbitrale scambiarsi vicendevoli consigli tecnici o di meccanica, ecc, e cercare di intuire e prevedere che cosa potrebbe succedere alla ripresa del gioco. E' molto probabile che la gara cambi radicalmente: esseri pronti a tale eventualità!

2° La sospensione deve durare un minuto. A tale scopo, quando sono trascorsi 50 secondi dall'inizio, e si sente il fischio del tavolo, è tempo di... muoversi. Il 1° arbitro fischierà la fine per far ritornare immediatamente in campo le squadre, e riprendere subito il gioco. Succede, a volte, che una squadra è pronta ed è già in campo e l'altra si attarda ancora in panchina (oppure entrambe). L'arbitro più vicino/entrambi invece di recarsi ciascuno nella posizione prevista dalla meccanica, deve/devono essere pronto ad intuire questa situazione, prima del suo verificarsi. E' necessario recarsi presso la panchina medesima e sollecitare con decisione, sempre educatamente, il pronto ritorno in campo. Se quella squadra ha questo "viziétto" ... prevenire! Si vedono ancora, purtroppo entrambi gli arbitri nelle proprie posizioni, guadagnate velocemente al suono dell'apparecchio del segnapunti, e le squadre... ancora in panchina!

NB: per ripetute piccole infrazioni a queste disposizioni regolamentari se dopo i richiami (volante e ufficiale) quella squadra non risponde ai richiami medesimi, una ulteriore sospensione potrà essere assegnata alla squadra responsabile. Se essa non ha più sospensioni a disposizione, un Fallo Tecnico per ritardo della ripresa del gioco può essere sanzionato a carico dell'allenatore e registrato con "C".

Comunque la sollecita ripresa del gioco è demandata all'arbitro! Egli deve fare in modo che avvenga senza l'uso del FT. Si può ricorrere ad esso, ma deve essere...davvero l'ultima spiaggia.

3° Una squadra che termina la sospensione prima dello scadere del minuto non può tornare in campo. Gli arbitri devono essere pronti ad intervenire facendo rimanere i giocatori nei pressi della panchina, fuori dal campo, per tutta la sua durata. Farli uscire, dopo che sono già in campo prima della fine, perché gli arbitri erano...distratti, non è cosa bella da vedere!

4° Se si tratta dell'ultimo minuto di sospensione a disposizione di una squadra per quel "tempo" di gara, il 1° arbitro, informato dal tavolo, è tenuto, al termine di essa, ad avvisare l'Allenatore che ha esaurito i minuti di sospensione a sua disposizione per quella metà gara. Ciò consente di prevenire, nell'eventuale concitato finale, una perdita di tempo, con richiesta che, ovviamente, non può essere evasa.

Memorandum: una sospensione richiesta, da un allenatore che ha subito un canestro su azione o sull'ultimo o unico TL realizzato, concessa dal tavolo, prevede che la ripresa del gioco avvenga dalla linea di fondo campo. La squadra non perde, a causa dell'interruzione, la facoltà di: muoversi lateralmente (anche di 15 metri!) e/o indietro (di tutto lo spazio che c'è!); passare la palla ad un compagno che si trova sulla linea o dietro la linea di fondo, fermo restando che il conteggio dei 5" inizia dal momento in cui la palla è a disposizione del 1° giocatore fuori campo.

Anche per il time out le opportunità per la richiesta sono molto ampie e la squadra arbitrale deve averne la completa conoscenza per ridurre qualsiasi incipiente protesta.

TRE SECONDI

Questo è un tipo di fischio un po' più complicato. Infatti questa violazione non si verifica spesso, anzi nel basket di oggi, diventa sempre più rara e gli arbitri, non facendo mente locale, spesso, dimenticano che c'è da tener conto anche di questa ennesima regola! Quando avviene (una, due a partita) bisogna fischiarla! Ma...quando ne ricorrono gli estremi?

Prima di tutto ci sono **4 condizioni** che devono essere riscontrate tutte e 4 contemporaneamente:

- 1- squadra in controllo di una palla viva;
- 2- palla già portata, da questa squadra, nella propria zona d'attacco;
- 3- cronometro di gara in movimento;
- 4- devono passare 3" consecutivi (effettivi e...abbondanti!) dall'inizio del conteggio arbitrale che deve iniziare dal momento in cui l'attaccante entra nell'area!

La Regola infatti dice che un giocatore: "**...non deve rimanere nell'area per più di tre secondi consecutivi...**" E' previsto poi che **una certa tolleranza deve essere concessa al giocatore che:**

- tenta di uscire dall'area dei tre secondi;
- è nell'area quando lui o un compagno di squadra (questi può essere all'interno o all'esterno dell'area) è nell'atto di tiro e la palla sta lasciando o ha appena lasciato la sua mano(i) ;
- si trova nell'area da meno di tre secondi e palleggia per tirare a canestro.

Attenzione:

- l'effettivo tentativo di uscire lo solleva dalla violazione. Se non ci riesce, perché impedito da un difensore, può darsi che ci sia stato...un blocco illegale di quest'ultimo (occhio!);
- l'atto di tiro inizia quando il giocatore ha saldamente la palla in mano, e comincia un movimento, generalmente verso l'alto, utilizzando braccia e corpo nell'evidente tentativo di indirizzare la palla verso il canestro avversario. L'atto di tiro può essere effettuato da A4 che è fuori dall'area, mentre A5 è in area da meno di 3". Un arbitro che vede un giocatore in atto di tiro deve astenersi dal fischiare 3". Un fischio in tale situazione è del tutto errato: se la palla entra nel canestro l'arbitro è costretto ad...annullarlo! (errore arbitrale!)
- per un giocatore che si trova nell'area e riceve un passaggio è come se il conteggio dei 3", da parte dell'arbitro, venisse interrotto! Infatti gli si deve dare un tempo ragionevole per tirare a canestro. Se trascorre effettivamente altro tempo ed egli... scarica fuori area, è violazione. Se tenta di tirare, l'intervento arbitrale è tardivo! Annullare un canestro realizzato in simili situazioni, non è certamente un buon viatico nel prosieguo della gara!

Luoghi comuni, tra gli stessi arbitri, ma soprattutto fra gli addetti ai lavori, da sfatare, sono:

- **l'interpretazione della Regola dei Tre Secondi non prevede assolutamente l'applicazione del concetto vantaggio/svantaggio.** Nell'esempio del tiro da fuori dell'area, (appena viene scocciato il tiro la Regola dei 3" è...disattivata!) col compagno che è in area, ma da meno di tre secondi, quest'ultimo non trae alcun vantaggio dalla sua permanenza in area per la conquista dell'eventuale rimbalzo (se ci riesce buon per lui!);
- **non esistono** eventuali valutazioni arbitrali su **tre secondi passivi/attivi;**
- **un arbitro non può non fischiare se un attaccante è nell'area dei tre secondi e...non riceve la palla.** Contare così: 1001-1002-1003-1004-fischio.

Poiché la meccanica demanda il controllo dei Tre Secondi all'arbitro guida, è sempre più credibile un suo fischio. Ma se viene fischiato dall'arbitro coda quando, ad esempio, il collega è impegnato a guardare due avversari (attaccante in controllo di palla) nel rettangolo 4, vicino alla linea laterale, e i tre secondi hanno tutti i crismi della violazione, esso è un ottimo fischio!

Concludendo, poiché una squadra è in controllo di palla quando un giocatore di quella squadra ce l'ha tra le mani o la palleggia oppure essa viene passata fra i giocatori della stessa squadra, un buon fischio di tre secondi deve avvenire durante queste due situazioni. Acquista così assoluta credibilità!

Se, invece, il fischio arriva con palla in aria per un tiro a canestro (quella squadra ha perso il controllo nell'attimo in cui la palla ha lasciato la mano del tiratore che sicuramente... avrà compiuto un intero atto di tiro!) allora...

GIOCATORE MARCATO DA VICINO (comunemente Regola dei 5")

Non vogliamo essere saccenti a titolo gratuito, ma, poiché il linguaggio specifico corretto è uno degli obiettivi che tutti i componenti del CIA devono padroneggiare, facciamo osservare che nel Regolamento Tecnico non c'è...La Regola dei 5". Ci sono situazioni di gioco in cui all'arbitro è affidato il compito di...conteggiare 5" perché i giocatori hanno a disposizione solo questo tempo per portare a termine le loro azioni.

Ciò premesso, possiamo ora parlare dei...5"

Cominciamo col dire che ci sono 4 casi in cui l'arbitro deve effettuare il conteggio. In 3 casi (rimessa in gioco dalle linee perimetrali, giocatore marcato da vicino, ultimi 5 degli 8") il conteggio deve essere visibile: nel 4° caso (tempo per effettuare un TL) deve avvenire mentalmente.

Ora mentre durante le rimesse dalle linee perimetrali, dopo che la palla è a disposizione del giocatore incaricato della rimessa e durante gli ultimi 5 degli 8" tutti gli arbitri effettuano un pronto e ben visibile conteggio, qualche problema lo riscontriamo in situazione di giocatore marcato da vicino. Molti arbitri o si dimenticano completamente di...contare, o si ricordano in ritardo e cominciano dopo un paio di secondi concedendo così un vantaggio al giocatore che ha chiuso il palleggio e, conseguentemente, uno svantaggio al difensore che ha fatto un ottimo lavoro di marcamento.

Rammentiamo a tale scopo quanto segue:

- **Un giocatore, in possesso di palla, è marcato da vicino quando un avversario è in posizione di difesa legale, attiva** (tenta di: rubare la palla, cerca di impedire qualsiasi tipo di passaggio, toglie legalmente la visuale all'avversario, ecc) **ad una distanza di non più di un metro.**
- **Un difensore è in posizione legale di difesa quando:**
 - 1° - fronteggia un avversario;
 - 2° - ha entrambi i piedi a contatto col terreno;
 - 3° - ha le gambe divaricate, proporzionali alla sua altezza.

Sul campo, durante il gioco, ci sono molte cose da osservare. **L'arbitro**, se un giocatore ferma il palleggio e, ad esempio viene raddoppiato nella marcatura, vicino ad una linea di delimitazione, **deve**: - "proteggerlo" dai falli dei suoi marcatori; - "controllare" l'eventuale suo fallo di sfondamento; - egli, fra l'altro, non deve far passi, non può ricominciare a palleggiare, né deve, ovviamente, toccare la linea perimetrale, ecc.

E' una fase di gioco concitata ed il povero arbitro deve anche contare...visivamente i 5" dall'esatto momento in cui il palleggio è stato chiuso ed è iniziata la marcatura, attiva e...da vicino!

Non è semplice. L'arbitro è solo ed ha...troppe situazioni da guardare. Ma non per questo bisogna desistere. La cosa più importante è **percepire il momento** in cui il giocatore è marcato effettivamente da vicino, cioè se ci sono tutti gli estremi di tale tipo di marcatura, sopra elencati, ed iniziare il conteggio tempestivamente!

Per i 5" durante le rimesse in gioco si raccomanda di cominciare a contare quando, e solo quando, la palla è nelle mani del giocatore, o è a sua disposizione, perché è stata posta lì dall'arbitro, o è nelle sue immediate vicinanze e il giocatore si attarda volontariamente nel prenderla in mano.

Negli ultimi 5 degli 8" possiamo aiutarci col cronometro dei 24". Per non attirarci le "ire" del CIA qui lo diciamo e qui lo neghiamo. Un'occhiata, di sfuggita, all'apparecchio, può darci un'idea del tempo trascorso. La regola dice infatti che una squadra deve fare arrivare la palla nella sua zona d'attacco entro 8 secondi. Se il cronometro segna 15" e la palla è ancora nella zona di difesa, le proteste cominciano a fioccare!

Per i 5" concessi per l'effettuazione di un TL (valutate la volontà del giocatore di ritardare per qualche motivo il tiro libero, non siate pignoli!) tenere il conto mentalmente, come abbiamo già detto, e, in flagranza, non annullare mai l'eventuale canestro realizzato. Se è un tiro intermedio, prima di consegnargli la palla per il successivo, ricordagli amichevolmente la regola! Se è l'ultimo o unico tiro, alla prima occasione fare altrettanto (non lo farà più!). Se il tutto si dovesse ripetere...