

# REFEREEING

MAGGIO 2009

NUMERO 122

## SOMMARIO

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

---

3  
**LA SIMULAZIONE**

---

4  
**IL FEELING...**

---

5 - 6  
**MA...QUANTI E...QUALI  
SONO I TIPI DI FISCHI  
DELL'ARBITRO**



Testi di  
Giovanni Raimondo  
Redazione  
William Raimondo  
Grafica  
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)

e-mail [munnu@hotmail.it](mailto:munnu@hotmail.it) - [wilzzz@hotmail.it](mailto: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****FORSE NON TUTTI SANNO CHE**

- Se uno dei due arbitri effettua un Richiamo Ufficiale, con tutti i crismi della legalità, ad un Allenatore (palla morta; cronometro fermo; 4/5 metri dentro il campo; indicando la panchina; pronunciando le parole “richiamata ufficialmente la panchina per ripetute proteste”) **l'altro arbitro non può**, dopo tutto ciò, a causa di una nuova ulteriore protesta, **mettersi a “ri-discutere” con l'allenatore medesimo!** Un fallo tecnico immediato è d'obbligo! Quando ciò non si verifica la squadra arbitrale perde la sua...partita!
- Se un giocatore (il leader della squadra ospite, ottimo tiratore), a cui non era riuscito, nonostante i tentativi, di centrare il canestro avversario per tutta la prima parte della gara, si permette, realizzato finalmente il primo canestro, di **provocare il pubblico** ospitante con il pugno della mano sinistra chiuso e il dito medio esteso, è **obbligo per uno degli arbitri di intervenire!** Non ci sono competenze! Ad evitare complicazioni per il prosieguo della gara, poiché un giocatore non può provocare gli spettatori (pena un fallo tecnico), bisogna innanzitutto accorgersene e, almeno, fare un energico richiamo se la palla è morta e il cronometro è fermo. Se invece la palla è viva, fermare il gioco, e, di conseguenza, sanzionare un fallo tecnico immediato! La provocazione genera una situazione ad alto rischio che potrebbe comportare, per la squadra arbitrale, la perdita del controllo della gara!
- Se un **allenatore entra in campo per dare consigli tecnici o incitare i suoi giocatori**, senza interferire col gioco, non potete far altro che **invitarlo a rientrare nel suo box!** Quando però intralcia il gioco, che si svolge lì vicino, un richiamo ufficiale, dopo ripetuti richiami ufficiosi, è obbligatorio. Succede, a volte, che ambedue gli allenatori entrano dentro il campo, sempre per incitare ciascuno i propri giocatori. Una ripetizione continua di tali atteggiamenti ad ogni azione di gioco non può essere tollerata. Effettuati i richiami ufficiosi, che non danno mai esiti positivi, alla prima palla morta e cronometro fermo, un richiamo ufficiale deve essere sanzionato ad entrambi contemporaneamente. In flagranza, il successivo intervento è un fallo tecnico a ciascuno! La squadra arbitrale è credibile!



## LA SIMULAZIONE

Nel calcio è codificata: Cartellino giallo! Anche nel basket...pur in assenza di cartellini!

Non possiamo però assistere ad una gara di pallacanestro in cui i “cascatori” continuano, impertentiti, a...cascare: e gli arbitri? O non fischiano niente, ignorando le “cascate” o fanno continuamente il segnale (non è neanche codificato tra quelli ufficiali!) di alzati e gioca!

Ma come fare?

Innanzitutto gli arbitri, per valutare in modo ottimale l'eventuale simulazione, devono tener presenti i seguenti principi tecnici:

- **cadere** che potrebbe essere accidentale o causato da un lieve contatto (non tutti i contatti sono falli!) o per perdita di equilibrio;
- **lasciarsi cadere** in maniera più o meno accentuata a causa di un effettivo contatto;
- **esagerare in maniera teatrale** gli effetti di un semplice contatto ininfluente, dal quale cioè chi provoca il contatto non trae alcun vantaggio, mentre invece il cascatore, oltre ad ingannare l'arbitro inducendolo al fischio in suo favore, trae un vantaggio notevole.

Acquisiti tali principi, è evidente che non bisogna precipitarsi a fischiare il fallo tecnico, ma, valutando caso per caso, comportarsi nel modo seguente:

- per *caduta accidentale* o per un lieve contatto ininfluente o per perdita di equilibrio, nessun fischio e...nessun gesto;
- per *lasciarsi cadere* a causa di un effettivo contatto: - la prima volta, richiamo volante ufficioso a palla viva (oltre al gesto è meglio dirgli “ti sei lasciato cadere”); - la seconda, richiamo ufficiale rivolto all'allenatore (attendere palla morta e cronometro fermo senza fischiare!). Il coach deve riportare il messaggio a tutti i suoi atleti (dare il tempo per permettere la comunicazione!); - la terza, fallo tecnico;
- per *esagerare in maniera teatrale* un lieve contatto del tutto ininfluente FT immediato.

In questa scaletta deve sempre prevalere il buon senso dell'arbitro. Egli cioè deve cercare di capire se un difensore è lì per prendere lo sfondamento o per difendere forte; per tentare di impedire la realizzazione di un canestro all'avversario, proteggendo il proprio canestro, o per assumere una posizione o un atteggiamento tale da subire un fallo, ingannando gli arbitri.

Certo è che se gli arbitri “ci cascano” la frittata è fatta. I cascatori hanno il vizio di “cascare” in occasione di un presunto sfondamento subito da un avversario in corsa, sia con la palla, che senza palla. In tali situazioni i casi sono due:

**1°- sfondamento** che deve essere fischiato per un contatto-spinta con i gomiti/braccia o col corpo contro il tronco dell'avversario. Se si verificano queste condizioni il cascatore non ha colpe: fischio di sfondamento.

**2°- bloccaggio illegale** che si verifica quando il cascatore non è in posizione legale di difesa, non è fermo o addirittura si sposta in avanti verso l'avversario: fischio al difensore che cade rovinosamente a terra. L'arbitro, certo della infrazione, fischia e, per rendere più credibile la sua decisione, va ad indicare il giocatore “cascato” che è ancora per terra!

Fallo di sfondamento e bloccaggio illegale sono allora due scorciatoie per evitare di fischiare fallo tecnico per simulazione che, quasi sempre, è un fischio che provoca immediate proteste sia da parte del giocatore che della panchina.

Nelle situazioni di simulazione bisogna tenere gli occhi ben aperti: non si può non vedere che un giocatore è a terra! Deve essere successo qualcosa. Riservatevi il fischio di fallo tecnico per simulazione quando il giocatore, cascato a terra, ha esagerato artatamente (si vede!) in maniera teatrale gli effetti di un semplice contatto assolutamente ininfluente: per esempio quando è già in posizione per prendere lo sfondamento e non, invece, in posizione legale di difesa per una vera azione difensiva. ...**Aiutatevi con lo sfondamento e, soprattutto, col bloccaggio illegale.**

## IL...FEELING...

L'etimo inglese, inequivocabile - to feel = sentire, percepire - non ci ha distolti dalla ricerca della parola sul dizionario della lingua italiana. Abbiamo riscontrato, udite udite: "sintonia, **intesa**, simpatia, che si sviluppa specialmente in modo immediato, tra due persone, e che si fonda su una **marcata affinità**" (Carlo Signorelli Editore).

La parola viene spesso usata dal CS nello spogliatoio a fine gara. Se il Commissario infatti esordisce con un "bravi avete instaurato un buon feeling" la squadra arbitrale, per ciascuno dei suoi componenti, ha qualche speranza di ricevere, alla fine del colloquio, un bel voto. Se invece dice "c'è stato poco feeling" allora...il giudizio tende già verso il negativo!

Ma come si fa a instaurare questo benedetto feeling?

**L'affinità che lega tutti gli addetti ai lavori è sicuramente la passione per il basket. L'intesa si deve sviluppare in modo immediato durante tutta la gara!** Le condizioni non sono ottimali, ma non per questo il tentativo di intesa deve essere accantonato in partenza. Infatti tra giocatori/allenatori e squadra arbitrale, antipatia congenita a parte, si sviluppa a volte una accettabile intesa. Dipende dal modo di porsi da parte della squadra arbitrale. Non si è vista in campo una buona squadra arbitrale se quest'ultima non ha messo in atto tutti i tentativi di instaurare il feeling. Se poi giocatori e allenatori lo rifiutano categoricamente, le colpe dell'andamento non conforme della gara non sono certo da addebitare alla negligenza degli Arbitri! Secondo noi è necessaria:

- la predisposizione al feeling da parte della squadra arbitrale;
- la percezione nell'utilizzazione di provvedimenti adatti in ogni frangente.

Se ad esempio un arbitro si accorge che, fischiata una violazione di passi, il giocatore che li ha commessi casca dalle nuvole ed inizia una protesta, anche non tanto plateale, l'arbitro che ha fischiato non deve ignorare l'incipiente reazione. Anzi, invece di "bearsi" per aver colto la violazione e roteare più volte i pugni (è previsto infatti di ruotarli una sola volta ed indicare la direzione del gioco) per evidenziare ancor di più la propria bravura e...ottenere l'applauso degli avversari o peggio del pubblico di parte, è molto meglio tener d'occhio il giocatore, non per affibbiargli un fallo tecnico immediato, ma per tentare di spiegargli il più velocemente possibile, con le parole e con il gesto del piede, che ha mosso il piede perno e, da ciò, ha tratto vantaggio.

La percezione consiste nell'intuizione delle sue **eventuali proteste, prevenirle per evitare complicazioni**, cogliendolo in...flagranza di inizio-proteste!

Se un giocatore subisce un fallo piuttosto duro "intimidatorio", è certo che, come è proprio della natura umana, cercherà di...farsi giustizia da se stesso. L'arbitro, anticipando la reazione, dopo aver fischiato il fallo (antisportivo se ci sono gli estremi) deve correre e porsi in mezzo ai due, tentando di spiegare all'autore del fallo che ha esagerato e, a chi l'ha subito, che non può farsi giustizia da se perché è dalla parte della ragione: così facendo va a finire che si mette dalla parte del torto!

La percezione consiste nell'intuizione della reazione. Pertanto preoccuparsi di non farla iniziare! Chi la subisce si sentirà protetto, chi la compie, forse, si convincerà che è meglio rigar dritto!

Aiutare il gioco è poi uno dei comandamenti della squadra arbitrale. Gli arbitri sono l'undicesimo e il dodicesimo giocatore in campo e lo devono dimostrare facendo, quando sono...in possesso di palla, dei buoni passaggi. Ad esempio se dopo un canestro realizzato la palla schizza via lontana dal giocatore incaricato della rimessa dal fondo e va a finire nelle vicinanze dell'arbitro questi, per aiutare ad effettuare più velocemente la rimessa, deve fare un passaggio al giocatore: non, invece, cominciare a contare i 5 secondi per invitarlo ad andare a prendersi la palla. Tra l'altro è sbagliato tecnicamente cominciare la conta dei 5 secondi: questa deve essere iniziata solo quando la palla è a disposizione del giocatore! Metterla a disposizione con un passaggio è, in questa occasione, segno di voler instaurare il...feeling! Il giocatore e la sua squadra gliene saranno grati - ci si augura!

Comunque nonostante la buona volontà nessuna squadra arbitrale riuscirà a portare a termine un incontro eccellente senza **una ragionevole cooperazione dei giocatori e degli allenatori.**

Quella della squadra arbitrale ci deve essere, sempre!

Quando gli arbitri "capiscono" le frustrazioni di giocatori e allenatori e le rispettano, entro i limiti del regolamento, le tre squadre in campo manifestano un buon...FEELING!



## MA...QUANTI E...QUALI SONO I TIPI DI FISCHI DELL'ARBITRO

Numerosissimi! Sicuramente! Non c'è un altro sport con tanti tipi di fischi. Noi qui proviamo ad enumerarli aggiungendo, per ciascuno - *i nostri consigli*.

1- Giocatore, in controllo di palla dentro il campo, che pesta una delle linee di delimitazione - *Guardare i piedi, indicare il punto esatto, sicuri, tempestivi, decisi.*

2- Infortunio di un giocatore - fischiare quando la squadra in controllo di palla:

a) ha tirato a canestro - *aspettarne l'esito;*

b) ha perso il controllo della palla - *fischiare nell'attimo in cui lo conquista l'altra squadra;*

c) trattiene la palla, ma senza giocarla per soccorrere l'infortunato - *nuovo periodo di 24"*;

d) la palla diventa morta – es: *canestro realizzato per fermare il cronometro.*

- *Uno dei due si reca a constatare l'entità dell'infortunio: l'altro rimane con la palla sul punto in cui si dovrà riprendere il gioco.*

NB: se ci si accorge che l'infortunio è grave ed è necessario proteggere il giocatore, gli arbitri possono fermare immediatamente il gioco e non c'è limite di tempo per lo spostamento se, a giudizio del medico, potrebbe risultare pericoloso

3- Giocatore che ha una ferita sanguinante. Poiché deve essere sostituito immediatamente l'arbitro può fischiare anche a palla viva - *la palla rimane alla squadra che ne deteneva il possesso con un nuovo periodo di 24"* NB: *deve essere sostituito anche dopo che ha tirato il 1° di due TL.*

4- Al termine di ogni periodo e al termine della gara - *accompagnare il fischio col segnale n° 5.*

5- Palla trattenuta anche quando, avendo entrambi saldamente le mani sulla palla, uno dei due termina fuori campo o, in prossimità della linea centrale, nella sua zona di difesa - *non essere precipitosi, dare il tempo di strappare senza eccessiva forza.*

6- Salto a due. Quando:

a) uno dei due saltatori non ha entrambi i piedi nel semicerchio della sua zona di difesa o non ha uno dei suoi piedi vicino alla linea centrale o giocatori della stessa squadra che occupano posizioni adiacenti intorno al cerchio e un avversario desidera occupare una di queste - *rarissimo; se il 1° arbitro fa un buon lavoro non occorre fischiare! Se invece...*

b) la palla viene alzata troppo alta/bassa/obliqua - *il 1° arbitro sia... allenato.*

c) uno dei due saltatori tocca la palla prima che essa ha raggiunto il punto più alto - *frequente; massima attenzione perché il furbo di turno conquista illegalmente la palla.*

d) uno dei due si impossessa della palla (invece di batterla) - *raro.*

e) uno dei due lascia la propria posizione prima che la palla sia battuta legalmente - *raro.*

f) lo stesso giocatore la batte più di 2 volte, anche non consecutivamente, prima che essa, battuta legalmente, non abbia toccato uno degli altri giocatori o il terreno di gioco - *può accadere.*

g) la palla non viene legalmente toccata da almeno uno dei 2 atleti e cade sul terreno - *il salto deve essere ripetuto.*

h) la palla, legalmente battuta, viene controllata da uno degli altri 8 giocatori che ha una parte del proprio corpo su o sopra la linea del cerchio (cilindro) – *rarissimo.*



*NB: mentre nei casi a, b, c, d, e, g, h il cronometro di gara, se avviato, deve essere riportato a 10 minuti in quanto, non essendo stata battuta legalmente la palla, la gara non è iniziata. Nel caso f invece esso segnerà il tempo trascorso essendo avvenuta la battuta legale: la prima.*

PS: con l'introduzione del possesso alternato si ha un solo salto a due, ma non per questo tutte situazioni di cui sopra devono essere ignorate!

7- una palla viva si blocca nel supporto del canestro - *eccetto tra i tiri liberi: non fischio si invita qualcuno dei giocatori al recupero della palla - no l'arbitro! e si prosegue. NB: se per il p.a. la palla spetta alla squadra che aveva il controllo, solo i secondi rimanenti dei 24.*

8- durante l'effettuazione di una propria rimessa per possesso alternato, la squadra che la effettua commette violazione (non solo del giocatore incaricato della rimessa, ma anche di un suo compagno in campo) o fallo - *NB: violazione = perdita p.a. (tranne se la violazione viene commessa da un avversario; es: intercetta la palla deliberatamente col piede); fallo = non perdita p.a.*

