

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



M A G G I O 2 0 1 0

N U M E R O 1 3 3

ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

2

**PASSI: VIOLAZIONE
FREQUENTE ...**

4

**LORO (i grandi arbitri)
FISCHIANO COSÌ ...**

3

**LA SQUADRA
ARBITRALE ...**

5

PLAY-OFF E PLAY-OUT

... AD UN AMICO

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 !!

PASSI: Violazione frequente...

Coloro che frequentano una palestra, in cui si pratica il basket, per apprendere i fondamentali del gioco, non possono non essere a conoscenza della Regola dei passi: anche gli spettatori di una gara, a qualsiasi livello, la conoscono, pur se sommariamente! Che disapprovino un fischio arbitrale per una violazione di passi di un loro beniamino, è... normale routine.

Ma...l'arbitro, ha fischiato correttamente?

Gli arbitri vengono catechizzati, dai loro istruttori, a prestare la massima attenzione prima di fischiare una violazione di passi.

Il "comandamento" senza il quale il fischio non può essere emesso è che:

NON C'E' VIOLAZIONE DI PASSI SE UN GIOCATORE NON HA IL PIENO CONTROLLO DELLA PALLA!

Per inciso: il pieno controllo si ha quando *la palla è: 1- "viva" e il giocatore: 2- la trattiene, 3- la palleggia, 4- l'ha a disposizione.*

Detto questo vogliamo occuparci degli "OCCHI" dell'arbitro cui spetta, per la meccanica, di osservare il giocatore al quale, eventualmente, deve essere fischiata la violazione!

La fisiologia dell'occhio umano prevede che se una persona vuole individuare il colore degli occhi di chi gli sta davanti, deve "puntare" gli occhi dentro i suoi: così facendo li "distoglie" ad esempio, dai piedi, anche se per una frazione infinitesima di secondo. Se vuole guardare il colore delle sue scarpe deve "focalizzare" su di esse, distogliendo lo sguardo, ad esempio, dalle braccia, ecc. La visione periferica è ristretta e la focalizzazione si ha solo su quei particolari.

Tutto ciò accade quando la persona osservata è molto vicina: meno di un metro!

Se provate ad allontanarvi di **tre o quattro metri** (NB: questa è, all'incirca la **distanza che un arbitro deve mantenere da un giocatore**) e mettete a fuoco la sua cintola, la visione periferica si allarga e, vi permetterà di vedere, oltre a tutto ciò che c'è intorno a lui, tutta la sua persona. Se è in aria e, dopo aver ricevuto la palla, sta atterrando, in un nanosecondo, e prima che tocchi il terreno, mettete a fuoco i suoi piedi. Individuerete così, inequivocabilmente, il suo piede perno. Parafrasando il Divin Poeta: **dalla cintola in giù** tutto il vedrai.

Dopo, riportateli sulla sua cintola.

Un bellissimo poster, in uso in molte palestre dove si gioca a basket, evidenzia, con una serrata sequenza di fotogrammi, un giocatore in aria che, ricevuta la palla, **atterra**. L'arbitro, con in mano chiodo e martello, si precipita a... "**inchiodare sul terreno**" uno dei suoi piedi! Quale? Quello che ha toccato terra per primo!

La perifrasi grafica ci sembra chiarissima!

Prima di fischiare la violazione di passi, "*per determinare il perno*" mettete a fuoco i vostri OCCHI sui piedi di un giocatore che: 1- riceve un passaggio, 2- cattura un rimbalzo, 3- chiude un palleggio, 4- esegue un arresto.

Se, dopo, muove il perno...

Questa deve essere la forma mentale che tutti gli arbitri devono acquisire. Solo dopo aver stabilito qual è il piede perno, si riesce a fischiare correttamente l'eventuale violazione di passi.

Per tutto il tempo poi che il giocatore "*trascorre*" in controllo di palla, ripetetevi mentalmente: il piede perno è: - destro, destro, destro; oppure: - sinistro, sinistro, sinistro. Non è difficile!

Bisogna però allenare...gli OCCHI e la MENTE! Gli occhi in particolare devono essere sempre **in movimento**, con...la velocità della luce, dall'alto (non più in alto delle braccia alzate) e... fino al suolo, in funzione del movimento che il giocatore sta effettuando.

Sempre gli istruttori raccomandano di:

- **NON FISCHIARE COME PASSI UN MOVIMENTO CHE SEMBRA STRANO**
- **NON PUNITE GLI INNOCENTI**
- **FISCHIARE SOLO QUANDO SI E' SICURI AL 100% CHE CI SONO PASSI**

NB: mentre state controllando i passi, non dimenticate di guardare tutto il resto!!!



LA SQUADRA ARBITRALE...

In tutti gli sport, l'arbitro è un personaggio...impopolare. Men che meno nel basket! Eppure nel nostro sport l'Arbitro assume un ruolo oltremodo importante. Egli infatti è chiamato non soltanto al tradizionale ruolo di **tutore** della sportività, di **garante** del rispetto dei regolamenti, di **giudice** di ogni fallo o violazione. Nel basket l'Arbitro ha anche il compito di *"leggere"* la partita e di *applicare il Regolamento "cum grano salis"* molto di più che in altre discipline sportive.

Nella realtà infatti questo sport, spesso, assegna vittoria o sconfitta per un punto, in una frazione di secondo, anche dopo ore di gioco!

La direzione della gara deve essere pertanto assolutamente imparziale ed esatta. Ma non basta: in quale altra disciplina gli arbitri devono tenere in pugno atleti di oltre due metri di altezza per oltre un quintale di peso, lanciati a velocità da centometristi in uno spazio ristretto e che saltano a tre metri di altezza per strapparsi l'un l'altro il pallone?

Per cogliere ogni sfumatura del gioco, a conferma di questa complessità, le partite delle leghe americane ed in Italia quelle dei professionisti vengono arbitrate da una squadra arbitrale composta da: tre arbitri, assistiti al tavolo da tre ufficiali di campo e da un osservatore: LA SQUADRA!

Nelle serie inferiori gli arbitri sono due, sempre con gli stessi "assistenti". Tutte queste persone devono formare un'altra squadra che scende in campo assieme alle altre due che si contenderanno il risultato della gara.

Le doti principali di una buona squadra arbitrale sono: - l'onestà più assoluta; - la personalità (molta della quale si acquisisce con l'esperienza) - la competenza tecnica ; - una eccellente preparazione: fisica per gli arbitri, mentale per i componenti del tavolo, e...soprattutto, - **la capacità umana di dialogare e trattare con i protagonisti in campo che nessuno può insegnare!**

Ancora: un arbitro è parte integrante dello spettacolo. E' essenziale che abbia una buona *"mimica"* per comunicare e illustrare a tutti i presenti, addetti ai lavori e non, le sue decisioni, *attraverso i segnali previsti*. Ma un arbitro non sarà un grande arbitro se conoscerà

soltanto il Regolamento alla lettera e lo applicherà alla perfezione. Anzi, paradossalmente, un'eccessiva pignoleria può rivelarsi molto grave sia per lo spettacolo sia per la...gestione disciplinare della partita. Può addirittura alterare l'eguaglianza competitiva, cioè raggiungere lo scopo opposto a quello desiderato!

Il Regolamento infatti è sempre in piena evoluzione. Basti pensare che il basket, nato come sport/gioco in cui erano proibiti i contatti fisici, si è trasformato in una disciplina che al giorno d'oggi concede veri e propri *"scontri fra i giocatori"* e ciò senza che si tradisca lo spirito originario del gioco inventato, ben 120 anni fa, dal dottor James Naismith a Springfield-Massachusetts.

Da qui si comprende la principale difficoltà per gli arbitri.

In sintesi, oltre al Regolamento, il riferimento costante di un arbitro è il raggiungimento di quell'auspicato feeling, da instaurare con tutti i partecipanti alla gara. Cioè il concetto per cui vanno consentiti i modi di giocare che rientrano nell'etica sportiva e vanno impediti o...puniti tutti i comportamenti tendenti ad assicurarsi la vittoria con *"vantaggi illegali o...antisportivi"*

Gli arbitri hanno a disposizione la Meccanica di arbitraggio, che il pubblico sconosce, ma, dalla tribuna, c'è un modo quasi infallibile per giudicare se in campo si sta assistendo ad un buon arbitraggio o meno: osservare come la squadra arbitrale, tutta, riesce a...farsi rispettare e stimare dai giocatori e dagli altri protagonisti, soffermandosi su quei dettagli nei rapporti fra arbitri e atleti, tecnici, dirigenti, che di solito sfuggono. E' il test psicologico nel quale gli arbitri e gli altri componenti della squadra arbitrale devono essere sempre all'optimum.

Concludendo gli ostacoli più duri per dirigere una gara sono: - la rapidità del gioco; - l'oggettiva difficoltà delle Regole; - la delicata necessità della scelta del...limite del fallo.

Quest'ultimo terzo punto, nel basket d'oggi, è così labile che lo si può cogliere soltanto se l'arbitro è a pochi metri dai protagonisti.

Egli è un buon arbitro se ha recepito fino in fondo il concetto di vantaggio/svantaggio e se, infine, egli stesso è atleta fra gli atleti.

LORO (i grandi arbitri) FISCHIANO COSÌ...

- Durante il salto a due il 2° arbitro fischia per ben due volte, facendo ripetere l'alzata della palla, perché: 1° tentativo- troppo alta: i giocatori sono saltati fuori ritmo e non hanno toccato la palla! 2° tentativo- troppo bassa: uno dei due saltatori aveva già toccato la palla in parabola ascendente e...occorreva fischiare violazione per colpa del... 1° arbitro! Finalmente al 3° tentativo la gara è cominciata con il tocco legale. *Chi ben comincia...*

NB: nessun timore reverenziale nei confronti del 1° arbitro!

- Un arbitro fischia un fallo ad un giocatore che non è...dello stesso parere e che inizia una forma di protesta, mettendosi le mani nei capelli. L'arbitro, intuendo le immediate conseguenze dell'incipiente protesta, "affronta" subito il giocatore e mimando il fallo, gli spiega brevemente il motivo del fischio. Lo invita, serenamente, ad accusarsi del fallo.

NB: prevenire è molto meglio che sanzionare provvedimenti disciplinari! Ci vuole grande prontezza nell'intervento preventivo: un solo attimo di ritardo ed avrebbe dovuto sanzionare fallo tecnico!

- Un attaccante nell'angolo destro della sua zona d'attacco, tenta un tiro da tre e lo realizza. Quindi stramazza al suolo come se fosse stato investito da un Tir!. L'arbitro guida, bravo ad accompagnarlo all'atterraggio, poiché il difensore non l'aveva neanche sfiorato, gli sanziona un immediato fallo tecnico per simulazione, annullando anche il canestro da tre punti!

NB: cadere a terra per simulazione, senza alcun contatto, è il peggiore tentativo di "ingannare" un arbitro! Il giocatore voleva guadagnare, col dolo: 1° tre punti, 2° l'eventuale quarto punto, 3° fallo a carico del difensore, 4° un fallo nel bonus degli avversari!...Invece si è giustamente beccato: 1° un fallo, 2° due tiri contro la sua squadra, 3° palla a lato per gli avversari, 4° un fallo nel bonus della sua squadra!

- In un taglia-fuori, ben portato dal difensore, i due avversari catturano contemporaneamente il rimbalzo e, mantenendo entrambi, saldamente, le mani sulla palla, atterrano. Il difensore, istintivamente protegge la palla portandola vicino al suo petto. L'attaccante, da dietro, non molla la presa sulla palla e viene trascinato prima sulla schiena del difensore e poi cade rovinosamente, in avanti, a terra. L'arbitro, in posizione ideale, col giusto angolo per osservare l'intera azione, fischia subito palla trattenuta.

NB: nessuno dei due ha usato eccessiva forza. La dinamica dell'azione non ha evidenziato alcun vantaggio/svantaggio. No sanzione di...fallo!

- Un giocatore tira a canestro. Il suo marcatore (senza toccarlo!) disturba chiaramente il tentativo di tiro, sia battendo pesantemente i piedi per terra, sia gridando forte verso l'avversario. Il tiro non entra. L'arbitro sanziona fallo tecnico al...disturbatore.

NB: se il tiro fosse entrato, sanzionare il fallo tecnico sarebbe stato eccessivo, ma un richiamo ufficiale al giocatore e al suo allenatore, dopo aver convalidato il tiro, è... assolutamente necessario!

- Il play, nella sua zona d'attacco, perde la palla, perché intercettata da un avversario, che, ovviamente, scatta velocissimo in contropiede. Il play, ormai battuto, lo rincorre. Egli però viene contrastato (con l'uso dei gomiti) da un compagno dell'intercettatore (il famoso rimorchio!) L'arbitro sanziona fallo di blocco illegale in attacco, al...rimorchio, e annulla il canestro che, nel frattempo, il contropiedista stava realizzando.

NB: l'azione è stata controllata egregiamente dall'arbitro! Il canestro, realizzato con illecito vantaggio, senza poter essere correttamente impedito, non può essere convalidato!

Tutte le situazioni citate sono realmente accadute nel corso dei campionati. Noi qui non stiamo invitando gli arbitri che leggono il nostro giornalino, a fare fischi simili, a meno che non abbiano già acquisito uno spiccato carisma, come quello dei...grandi arbitri! Facciano però tesoro di questi esempi, per applicarli più avanti, a carriera arbitrale avanzata!

PLAT - OFF E PLAY - OUT

Questo è il periodo in cui si decidono le sorti delle squadre, ma, anche per gli arbitri, le gare finali sono un test probante per mettersi alla prova.

Ora, molto di più che non nella regular season, è d'obbligo, per le squadre arbitrali, tenere ben presente l'assunto dell'Art 47.3 del RT. Vi sono elencati i 4 principi fondamentali del gioco.

Ma soprattutto la "scaletta della comprensione" ideata per governare le reazioni: 1° - dei giocatori, 2° - degli allenatori, 3° - delle persone ammesse in panchina, deve essere più...severa!

- I giocatori sono direttamente coinvolti nelle situazioni di gioco. Nella stragrande maggioranza essi sono convinti di aver fatto tutto secondo le regole. A qualsiasi violazione o fallo a loro carico, pertanto, reagiscono, fermamente convinti di non averli commessi. E' compito della squadra arbitrale "anticipare" la protesta, non perdendo di vista chi ha commesso l'infrazione e cercando di convincerlo con pochissime parole o gesti opportuni che... l'ha fatta davvero! Se la protesta, che potrebbe diventare improvvisamente plateale e mettere in tal caso l'arbitro in difficoltà, poiché lo esporrebbe ad una brutta figura, viene "sedata" con un semplice richiamo ufficioso (sentito solo dal giocatore) si raggiunge già un buon risultato. Ma per fare ciò la concentrazione e le reazioni ad ogni azione, di tutti i componenti la squadra arbitrale, devono essere all'optimum, in ogni istante della gara.
- Gli allenatori, senza dubbio, sono anch'essi coinvolti, emotivamente in prima persona, dal gioco perché sono i responsabili degli schemi d'attacco e, soprattutto, di difesa. Ma è altrettanto vero che hanno sulle loro spalle una grande responsabilità (tutti i giocatori e tutti i componenti della panchina): non possono essere loro consentiti, pertanto, comportamenti plateali e protestatari. L'ambiente è già surriscaldato al massimo dal tipo di gara. Loro dovrebbero...dare l'esempio. Non sempre accade! Proprio per questo, se non afferrano l'antifona con un richiamo volante (anche due!) a palla viva e cronometro in movimento, un richiamo ufficiale (a palla morta e cronometro fermo) s'ha da fare. Il successivo gradino della scaletta, il fallo tecnico, deve essere sancito quando viene di nuovo colto in flagranza di... proteste. L'ultimo atto, l'espulsione, quando se l'è andata proprio a cercare, è sempre traumatica, ma l'arbitro che ha fatto il suo dovere, non deve aver paura di... fischiarla!
- Tutte le persone in panchina, nessuno escluso, devono limitarsi a svolgere il compito loro assegnato, senza minimamente interferire, durante lo svolgimento della gara. La persona a cui la squadra arbitrale deve rivolgersi è sempre e solo il loro responsabile: l'Allenatore! Occorre poi che tutti stiano seduti durante le azioni di gioco.

La squadra arbitrale dunque, pur comprendendo le frustrazioni che patiscono tutti gli addetti ai lavori, i cui umori e le cui reazioni sono sicuramente più intensi in queste gare, **deve sempre mantenere il controllo del gioco.**

A questo punto dei campionati si ha anche una certa "conoscenza" dei giocatori e degli allenatori: questi ultimi sanno come un arbitro fischia e l'arbitro sa come gli allenatori e i giocatori reagiscono. Una ragionevole cooperazione tra le due componenti è auspicabile. Se non si riesce...

A tutte le squadre arbitrali impegnate: BUONE GARE DI FINE CAMPIONATO



Un male incurabile ci ha privati di Enzo Alessandrello, arbitro sin dagli anni '80 e Osservatore arbitri regionale. Tutto il GAP di Ragusa lo ricorda con grande affetto e porge le più sentite condoglianze alla famiglia.

Ciao Enzo

Tutto il GAP Roma condivide il dolore per l'immatura scomparsa della collega Paola Canziani. Sentite condoglianze a tutta la famiglia.

Ciao Paola