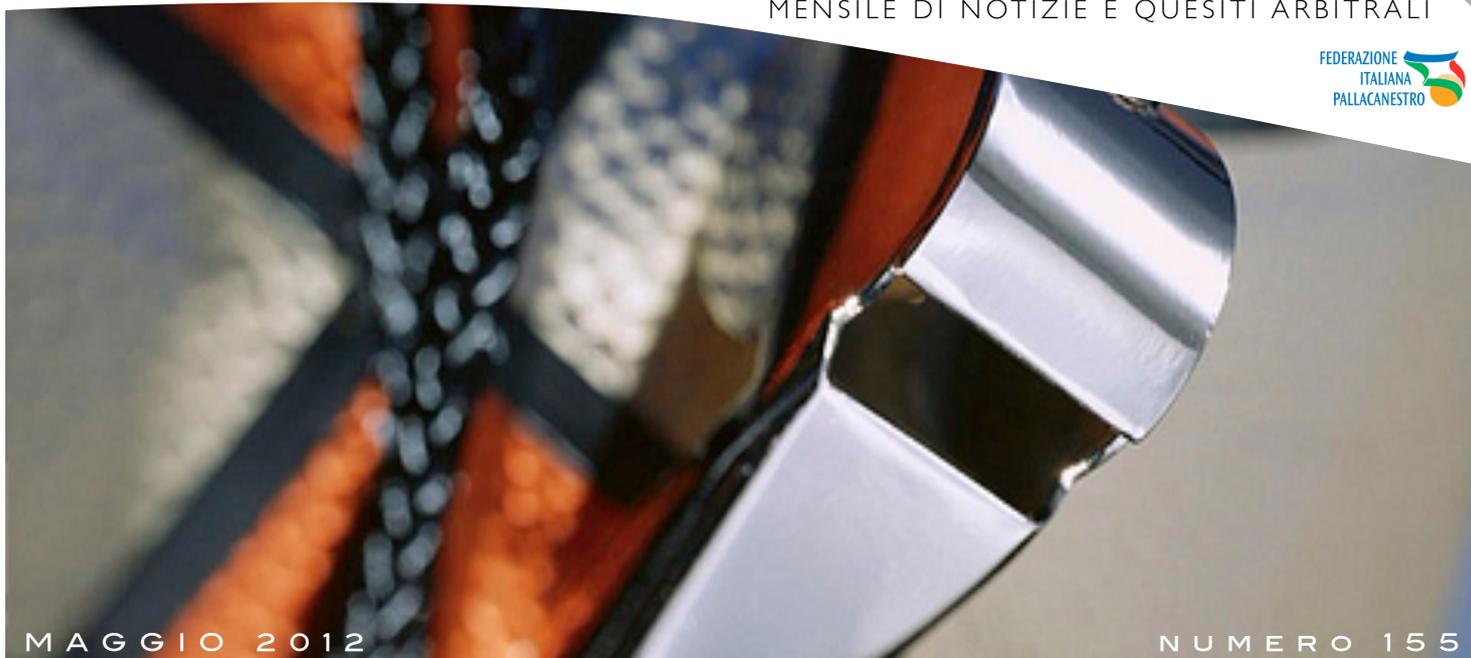


# REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



M A G G I O 2 0 1 2

N U M E R O 1 5 5

## ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

summary

2

L'AIUTO... RECIPROCO

3

FISCHI... INOPPORTUNI

4

FISCHI...INDISPENSABILI

5

L'ARBITRO...PERFETTO

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](mailto:munnu@hotmail.it) [giornalino.refereeing@gmail.com](mailto:giornalino.refereeing@gmail.com)

NB: inviateci gli indirizzi e-mail dei colleghi che ancora non conoscono il nostro giornalino !!

## L'AIUTO... RECIPROCO



Ciascun giocatore sul terreno di gioco fornisce ai propri compagni un “aiuto” in ogni fase di gioco. Pensiamo agli assist, ai blocchi, ai raddoppi di marcamento sul palleggiatore avversario che ha chiuso il palleggio, ai tagliafuori sul rimbalzo per aiutare il compagno libero a catturare l'eventuale rimbalzo, ai rimorchi di un compagno in contropiede a canestro ecc.

In campo c'è anche la terza squadra: quella arbitrale.

I suoi 5 componenti **devono** prestarsi l'un l'altro l'aiuto reciproco così come fanno i giocatori di ciascuna delle due squadre che si contendono la vittoria?

Certamente sì! Ma in che modo?

Affinché il nostro dire non sia pura accademia vogliamo qui ricordare alcune indicazioni degli istruttori CIA sul “*come aiutarsi vicendevolmente*”

*Tra gli arbitri sul terreno di gioco*

- **Gelare.** L'arbitro che non ha fischiato il fallo ha il compito di controllare 10 giocatori per tutto il tempo occorrente al collega intento ad effettuare la sua segnalazione al tavolo.
- **Penetrare.** Quando la palla penetra al di sotto della linea di TL prolungata nelle occasioni di tiro, passaggio, palleggio occorre che l'arbitro coda penetri fino all'altezza della linea di TL prolungata. Nell'area dei tre secondi c'è traffico... L'aiuto è assolutamente necessario!
- **Aiuto su palla fuori campo.** Quando l'arbitro competente per la meccanica segnala rimessa per la squadra A, e l'arbitro che non ha fischiato è certo al 100% che, invece, la rimessa tocca alla squadra B (aveva un migliore angolo di visuale) quest'ultimo deve correre verso il collega, spiegargli l'accaduto e riprendere la sua posizione. NB: la decisione finale spetta sempre all'arbitro che ha fischiato.

*Tra UdC e arbitri sul campo di gioco*

- **Pollice su.** L'ideale è che questo OK dal tavolo, prima del salto a due, venga fornito dal cronometrista che è il “*gestore*” del tempo di gara. Gli UdC ricordino però che devono essere pronti in tre... L'arbitro libero raccoglie il segnale e, a sua volta, lo trasmette al 1° arbitro. Dopo che una delle due squadre, sul terreno di gioco, ha ottenuto il controllo della palla viva il segnapunti posizionerà la freccia nella direzione del canestro della squadra che non ha ottenuto il controllo della palla. Il 1° arbitro deve occuparsi prima del gioco e poi controllare e confermare col “*pollice su*” la freccia p.a. Può accadere infatti che già dal 1° secondo di gioco ci sia pressione sul portatore di palla: possono pertanto verificarsi violazioni e falli che non vengono individuati dall'arbitro perché “*distratto*” dall'operazione di controllo/conferma della freccia.
- **Fallo personale e sostituzione seguiti da time-out.** Massima attenzione del tavolo nel verificare, con eventuale comunicazione all'arbitro più vicino, che giocatori sostituiti non rientrino prima che sia trascorsa un'azione con palla viva e cronometro in movimento.
- **5° fallo di un giocatore.** La segnalazione del 5° fallo del giocatore deve essere fatta a favore degli arbitri, pertanto il fischio del tavolo sarà accompagnato dalla paletta rivolta verso il terreno di gioco. Una volta che l'arbitro che sta segnalando si accorge del fatto, il segnapunti potrà rivolgere la paletta verso ciascuna delle due panchine.
- **Il display dei 24”** Durante i time-out il display deve SEMPRE indicare i secondi corretti per permettere agli allenatori di organizzare al meglio la ripresa del gioco.

Questi pochi esempi di “*aiuti reciproci*” tra tutti i componenti della squadra arbitrale, e numerosi altri che qui non citiamo per ragioni di spazio, sono indispensabili per permettere alla squadra arbitrale di... vincere la propria partita.

Il colloquio pre-gara sia pertanto “*fucina di accordi*” per la cooperazione completa tra i 5 della squadra arbitrale in modo tale che in campo si assista ad un vero e proprio lavoro di squadra.

## FISCHI... INOPPORTUNI



Il “*buon senso*” **deve** sempre essere applicato in ogni gara. La squadra arbitrale, prendendo in considerazione l’abilità dei giocatori coinvolti, il loro atteggiamento e comportamento durante la gara, **deve** essere coerente nel mantenere un equilibrio tra il controllo della gara e lo scorrere della stessa, avendo sensibilità per quello che i partecipanti (comprese le persone delle panchine) stanno cercando di fare e fischiare ciò che è giusto per il gioco.

Ora non scopriamo sicuramente niente di nuovo dicendo che le due squadre sono lì per cercare di vincere la gara: su questo non c’è alcun dubbio! Il problema, per la squadra arbitrale, è di accertarsi, in ogni istante, se i partecipanti stanno usando metodi legali o illegali. In quest’ultimo caso l’intervento di uno dei suoi 5 componenti deve essere immediato e tale da riscontrare e sanzionare l’illegalità commessa. Questo è l’obiettivo da raggiungere per permettere alla squadra arbitrale di... ***vincere tutte le gare!*** **La squadra arbitrale infatti deve vincere tutte le gare.**

Ciò premesso, com’è nostra abitudine, facciamo degli esempi pratici.

Il basket è un gioco di contatti: se due giocatori avversari, contemporaneamente, cercano di mettere le mani su un pallone vagante è inevitabile il loro contatto. Fintantoché entrambi “*cercano solo la palla*” anche se il contatto è, a volte, ruvido e intenso per l’elevato tono agonistico, lasciar fare! Ma se c’è un tentativo di uno dei due di trattenere, bloccare illegalmente, spingere via, caricare, sgambettare o impedire i movimenti dell’altro usando mani, gomiti, spalle, fianchi, gambe, ginocchia, piedi, ecc, occorre interrompere lo scorrere della gara con un eventuale fischio di fallo. Se però non ci sono gli estremi suddetti, un fischio è... inopportuno!

I giocatori sul terreno e gli allenatori dal campo di gioco, spesso “*esprimono le loro disapprovazioni*” sull’operato della squadra arbitrale. Ora se queste proteste sono contenute, si possono eventualmente regolare con i richiami volanti, ancora una volta senza interrompere la gara. Fra l’altro quando gli arbitri emettono un fischio a palla viva, per “*metter fine alle proteste*” è obbligo prendere un provvedimento disciplinare (FT). Non è consentito pertanto interrompere la gara per fare un richiamo anche se...ufficiale! Quest’ultimo deve essere fatto, a palla morta e cronometro fermo. E’ obbligatorio farlo entro i confini della ormai nota “*scaletta dei provvedimenti disciplinari*” **Il richiamo ufficiale deve essere inequivocabile e visibile da tutti i presenti.**

Durante i TL i giocatori schierati a rimbalzo, quasi sempre entrano nell’area dei tre secondi prima che la palla lasci le mani del tiratore. Ora se un giocatore, insieme al suo avversario, commette la violazione dal lato sinistro dell’area e la palla rimbalza verso il lato destro dove gli altri giocatori non hanno commesso nessuna infrazione (violazione/fallo) è inutile interrompere la gara con un fischio. Il cronometrista ha già avviato il suo cronometro dopo il rimbalzo nel momento del tocco della palla da parte di un giocatore sul terreno di gioco.

Durante il 1° di due TL e il 1° ed il 2° di tre TL il tiratore non deve toccare la linea o entrare nell’area fino a che la palla sia entrata a canestro o abbia toccato l’anello. Una violazione commessa nei casi suddetti non comporta alcun tipo di vantaggio a chi l’ha commessa: un fischio con l’eventuale annullamento del TL se realizzato è un altro fischio inopportuno. Bisogna invece fischiare sull’ultimo o unico TL quando il tiratore entra nell’area anzitempo e, andando a conquistare il rimbalzo se il tiro non viene realizzato, trae un netto vantaggio dalla sua violazione.

Interrompere il gioco a palla viva e cronometro in movimento perché un giocatore si deve allacciare una scarpa non è conforme ai dettami del CIA. Col fischio arbitrale si crea un’opportunità di sostituzione e/o di sospensione. Il giocatore potrebbe anche “*finger*” pur di ottenere il cambio o il time-out. Non fischiare e aspettare palla morta e cronometro fermo.

Una raccomandazione agli arbitri da tenere sempre presente: *fate tutto velocemente ma mai con fretta o peggio con pressapochismo che non giova a nessuno, anzi procura quasi sempre guai. L’arbitro deve “aiutare” il gioco oltre che regolarlo* ricorrendo al fischio quando esso è indispensabile.

## FISCHI...INDISPENSABILI

Ecco alcuni esempi di fischi da parte della squadra arbitrale che sono indispensabili tanto da provocare, se non emessi, vibranti proteste dei partecipanti. Inoltre se... "rimandati" in certe situazioni, possono condurre ad un aumento del gioco sporco.

- **Marcamento illegale da dietro.** Un difensore in posizione legale di difesa, che si trova abitualmente, tra il proprio canestro e l'attaccante (come insegnano gli allenatori) anche se sta tentando di giocare la palla, non è giustificato se provoca un contatto da tergo sull'avversario. Se quest'ultimo sta per ricevere il passaggio di un compagno, e la spinta o quant'altro impedisce la ricezione della palla, il fischio deve essere emesso prontamente.
- **Nel gioco lontano dalla palla.** Un attaccante, per raggiungere una posizione determinata sul terreno è impedito nel suo intento dal suo avversario diretto. Quest'ultimo interferisce con la sua libertà di movimento tramite una trattenuta provocata con qualsiasi parte del corpo ritardando così l'azione in modo tale che lo schema previsto non può più essere completato.
- **Gioco del post.** Per un attaccante che gioca nella posizione di post, tagliato fuori dal suo marcatore in situazione di rimbalzo della palla dopo un tiro non realizzato, è illegale spingere fuori posizione con un colpo di spalla o di anca il proprio avversario conquistando così il controllo della palla.
- **Principio della verticalità** all'interno del proprio cilindro. Un attaccante mentre è in aria per un tiro a canestro, al fine di crearsi uno spazio maggiore, non deve causare un contatto con il suo difensore. Se questi è in posizione legale di difesa, non può spingerlo via col gomito, allargando una gamba (piedino) o la mano libera per allontanare le sue mani protese verso l'alto sulla sua verticale. L'attaccante, in tal modo, esce dal suo cilindro ed è responsabile dell'eventuale contatto. E' buona cosa proteggere il giocatore che è in atto di tiro, ma... se il suo difensore ha fatto un buon lavoro, ha mantenuto la sua verticalità saltando all'interno del suo cilindro ed ha alzato le mani e le braccia sempre all'interno del suo cilindro, non può essere sanzionato di fallo. Invece, nella situazione descritta, va fischiato prontamente fallo... all'attaccante.
- **Blocco.** Trattasi di un tentativo di ritardare o impedire ad un avversario che non ha la palla di raggiungere una posizione desiderata sul terreno. Per valutare la legalità o meno del blocco bisogna tenere presenti, oltre ad altre variabili, due principi fondamentali. Il giocatore che blocca **deve: 1° essere fermo** all'interno del suo cilindro; **2° avere** entrambi i piedi sul terreno, quando avviene il contatto. In mancanza dell'osservanza di questi due principi l'arbitro deve valutare l'eventuale illegalità.
- **Sfondamento.** La spinta, spesso energica, **deve** essere un contatto contro il tronco dell'avversario che ha assunto una posizione legale di difesa.
- **Simulazione.** Nel basket è orribile assistere a sceneggiate di giocatori che, appena sfiorati, rinculano all'indietro come se fossero stati investiti da un tir, e stramazzano sul parquet con gesto il più possibile plateale, in modo da attirare l'attenzione dell'arbitro ed indurlo al fischio. Certi allenatori (pochi per fortuna) raccomandano ai loro giocatori: *"prendi lo sfondamento!"* Ma lo sfondamento si fa, non si prende! Fare sfondamento è un errore di gioco; *prendere sfondamento è ottenere un risultato attraverso un...espediente!* Ora per la simulazione non è previsto un fischio immediato ma è assolutamente necessario osservare la *"scaletta dei provvedimenti disciplinari"* Ovviamente non interrompere mai il gioco a palla viva per dare solo un richiamo ma attendere la prima palla morta e cronometro fermo.

Il basket è un gioco di "vantaggi" In tutte le fasi della gara quando un giocatore ha ottenuto un vantaggio anche minimo, ma seguendo la via maestra del confronto leale, del faccia a faccia con l'avversario che gli sta di fronte, ha il diritto di mantenere questo vantaggio. La squadra arbitrale deve percepire questi vantaggi e deve far di tutto per cercare di: - mantenerli a chi li ha acquistati legalmente, - negarli a chi li ha ottenuti, invece, con la furbizia.

## L'ARBITRO...PERFETTO



La sola conoscenza delle Regole non fa un arbitro anche se essa è assolutamente necessaria. Non è però... sufficiente perché, oltre ad essere "istruito" sulle norme scritte sui libri, **occorre che un arbitro sia dotato di:**

- *moralità estrema*
- *assoluta onestà*
- *personalità*
- *coraggio*
- *serenità*
- *intelligenza*
- *buon senso*
- *comprensione*
- *flessibilità*

C'è poi il problema dell'aggiornamento quotidiano della cosiddetta "casistica" degli accadimenti tecnici e comportamentali che si verificano costantemente sui campi di gioco. In pratica si disputano innumerevoli gare in ciascuna delle quali avvengono situazioni sempre diverse una dall'altra: diventa pertanto complicato, ma non impossibile, capire ciò che è successo in quella gara, venirne a conoscenza, discuterne con qualcuno capace di dare la soluzione corretta e memorizzare il tutto. Solo così, se nella prossima gara si riscontra quella situazione, l'arbitro ha già pronta la soluzione, risolve il problema immediatamente senza far trasparire alcun tipo di esitazione.

Nel suo comportamento allora non può trovar posto:

- *l'arroganza*
- *la sufficienza*
- *l'indecisione*
- *l'eccitabilità*
- *la negligenza*
- *il vittimismo*
- *l'antagonismo*

Dopo ogni gara pertanto è indispensabile confrontarsi con:

- *la propria coscienza*
- *il collega*
- *l'Osservatore, se presente*
- *l'Istruttore Provinciale*
- *l'Istruttore Regionale*
- *gli Istruttori Nazionali,*

per chiarire: - le situazioni dubbie, - le decisioni prese sul campo a caldo, - l'esame di esse a freddo e a mente serena magari andando a consultare il Regolamento Tecnico e le numerosissime ulteriori pubblicazioni del CIA e della FIBA.

Questo è il percorso da seguire per diventare un arbitro...perfetto. Così facendo, partita dopo partita, la propria evoluzione tecnica si amplia a poco a poco fino a consentirgli di non cadere negli errori commessi nelle precedenti gare.

L'arbitro di primo pelo inoltre, strada facendo, deve svincolarsi da eventuali complessi psicologici propri della natura...arbitrale quali:

- complesso di colpa in caso di errore e quindi tendenza a riparare con un altro errore durante una gara
- timore di creare situazioni antipatiche o "casi" clamorosi con sanzioni a carico di giocatori o allenatori importanti
- preoccupazione del giudizio dell'Osservatore.

L'attuale sezione "mini-arbitri" sta fornendo al CIA arbitri già...svezzati in questi comportamenti.

Concludendo auguriamo a tutti di diventare... arbitri perfetti.

**Errata-corrige** N° 154 Aprile 2012 pag 4 37<sup>a</sup> riga errore sportivo correzione antisportivo

**Nello stesso n° 154 aprile 2012 a pag 3 punto 4 riceviamo dal CIA il seguente chiarimento:**

"Per dirigere il riscaldamento il vice (abilitato) deve sostituire in lista l'allenatore (assente) possono invertire i ruoli (la modifica della lista deve essere firmata da chi ne ha competenza). Se invece si vogliono mantenere i ruoli fino all'arrivo (riconoscimento) dell'allenatore tutte le figure collegate all'allenatore non possono partecipare alla gara – e quindi neanche all'intervallo pre gara (20 min prima)."