Federazione Italiana Pallacanestro - Comitato Italiano Arbitri - Comitato Regionale Sicilia

REFEREEING

MARZO 2009 NUMERO 120

SOMMARIO

2
I NOSTRI CONSIGLI

3
LA "CONDICIO" SINE QUA NON...

4
RAPPORTI FRA ARBITRI E PARTECIPANTI ALLA GARA

5
SE DOVESSE ACCADERE CHE...
...un giocatore...allora...

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)

cell. 349.5855656 e-mail munnu@hotmail.it - wilzzz@hotmail.it

Testi di
Giovanni Raimondo
Redazione
William Raimondo
Grafica
Marika Raimondo

NB: il giornalino può essere inviato via e-mail previa comunicazione dell'indirizzo di posta elettronica

I NOSTRI "CONSIGLI"

- Se hai dei dubbi, delle perplessità, chiedi a chi ne sa più di TE, *per capire*, ma…prima di fare domande di casistica al limite dell'impossibile,

  1° - LEGGI
  2° - STUDIA
  3° - APPROFONDISCI
  4° - PROVA
  5° - RIPROVA,

  consultando accuratamente: il RT, il RE, le interpretazioni Ufficiali FIBA, i Quaderni Tecnici, gli Aggiornamenti e le Circolari CIA, etc.
- Le Regole stabiliscono i princìpi. L'arbitro li applica senza annullare la sua personalità!
- Fischia solo quello che vedi: *non inventare niente*!
- Se vedi qualcosa fischia: non omettere il fischio perché non è…di tua competenza.
- Regola non scritta (nei Regolamenti): "IN CAMPO USA SEMPRE IL BUON SENSO"
- Nessun arbitro, UdC, CS, SuperVisore, Istruttore etc è perfetto e colui che crede di esserlo è un…imbecille!
- Fai BUONI SEGNALI: da fermo, lentamente. Tutti, nel palazzo, devono capire.
- Ricerca sempre tutti i modi possibili per farti accettare dai giocatori e dalle panchine.
- Quando puoi…sorridi, senza però irridere nessuno dei presenti.

LA "CONDICIO" SINE QUA NON...

Il mantenimento della disciplina in campo (brutta locuzione ma non ne conosciamo altre!) è condizione senza la quale non si può dirigere una gara di basket. Nel nostro sport infatti i contatti fra i giocatori in campo sono costanti e comportano reazioni dei protagonisti molto spesso *esagerate e plateali*, che possono *esplodere* anche in proteste e contestazioni che fomentano *situazioni a rischio* molto pericolose per il proseguimento della gara. Anche le violazioni oltre ai falli sono frequenti. Gli arbitri, in funzione di queste infrazioni, fischiano, ma, spesso, vengono contestati nelle loro decisioni dai giocatori e dalle persone in panchina. La sommatoria delle proteste costituisce, in certe gare, un cocktail scandaloso di episodi sconcertanti, di intemperanze, che niente hanno a che vedere con…*un gioco! Il gioco del basketball!*

Le *disapprovazioni*, quando sono continue, costituiscono uno spettacolo poco edificante per tutti i presenti, soprattutto per i giocatori che giocano a… *chi protesta di più*! Non è più basket!

I protagonisti, invece di tentare di far entrare la palla nel canestro, tentano di…far fischiare gli arbitri, ciascuno a proprio favore! Se gli arbitri…subiscono, senza reagire, la frittata è fatta.

Noi *ci fidiamo dei fischi dei nostri arbitri*; suggeriamo loro però di…rispolverare la scaletta, suggerita dal CIA, fatta apposta per contenere i dissensi:

1- **Richiamo ufficioso**, con grande fair-play, facendo intendere, ai contestatori e ai loro colleghi, che non saranno tollerati continui dissensi. Un richiamo basta! Due, se volete, ma è già troppo! Tre è una "forzatura di permissività" che non promette niente di buono.
2- **Richiamo ufficiale** fatto secondo le disposizioni: 1- *portarsi a tre quattro metri dalla panchina;* 2- *dire chiaramente che non saranno tollerate ulteriori proteste;* 3- *concedere un tempo minimo necessario affinché l'allenatore ribadisca il messaggio ai suoi giocatori e alle persone in panchina;* 4- *accertarsi che il collega abbia visto il tutto*. Questo è un atto che dovrebbe mettere fine a qualsiasi ulteriore protesta. Tutti sono stati avvisati: non possono, in teoria, dir niente se il prossimo sarà un…Fallo Tecnico. Uomo avvisato…
3- **Fallo Tecnico** a chiunque di quella squadra si permette di protestare ancora. Dopo tutto ciò!

NB: il richiamo ufficiale va fatto ad una squadra e vale per quella squadra fino a fine gara.

Se l'altra squadra è altrettanto protestataria, seguire la scaletta anche per quella squadra.

Succede purtroppo che molti arbitri continuano a fare richiami per tutta la durata della gara, che lasciano immutata la situazione (Ad ogni fischio…una protesta! Ad ogni protesta…un richiamo!) e va a finire che il richiamo diventa del tutto inflazionato: non sortisce l'effetto desiderato, anzi…

Se invece l'arbitro dimostra fermezza nel mantenimento…*degli impegni assunti*, da entrambe le parti, con i tre tipi di interventi suddetti, il controllo della gara diventa molto più semplice.

E' frequente, purtroppo, un *atteggiamento morbido* da parte degli arbitri nella prima parte della gara, quando vengono permessi contegni al limite della sopportabilità, per poi cambiarlo improvvisamente, magari verso la fine della gara, con una variazione sostanziale del metro di giudizio nell'amministrazione della disciplina. Agli arbitri viene inculcato, giustamente, che per fare il loro lavoro, la parola d'ordine è sopportare facendo finta di niente! Ok! Ma per cose piccole che non devono distruggere l'immagine dell'arbitro, facendolo apparire un burattino manovrato dai giocatori e dagli allenatori, a loro piacimento. Si possono sopportare anche offese gravi se non vengono udite da nessuno. Si può soprassedere a scatti d'ira immediatamente controllati quando la situazione è controllabile, ma non più di tutto ciò.

Pertanto, seguendo sempre i dettami del CIA, ad **ogni infrazione palese alle norme relative al comportamento, deve seguire, fin dal primo caso, un intervento arbitrale**.

Tale intervento ha una *giustificazione…regolamentare*, infatti: "entrambe le squadre sono chiamate a dare il loro massimo impegno per assicurarsi la vittoria, ma ciò deve essere sempre fatto seguendo una condotta improntata a sportività, correttezza e fair-play"

Se a fine gara colui, tra gli addetti ai lavori, che ha offeso gli arbitri per tutta la partita, viene a scusarsi dell'accaduto bisogna, obtorto collo, accettare le scuse e, se durante la gara, non sono stati presi provvedimenti gravi (espulsione), non è possibile segnalare alcunchè sul rapporto arbitrale!

RAPPORTI FRA ARBITRI E PARTECIPANTI ALLA GARA

Nel passato remoto (prima metà del secolo scorso) le autorità (i professori, il maresciallo dei carabinieri, il farmacista, il notaio, ecc) godevano di un carisma e di una stima da parte di tutti coloro che stavano loro vicini, straordinaria. Anche gli arbitri, in tutti gli sport, godevano del rispetto dei partecipanti. Nel passato prossimo (seconda metà del secolo scorso) questa deferenza è andata man mano diminuendo e continua a diminuire nel corso dei primi anni di inizio di questo secolo, in tutte le attività umane. Si dice che è un fatto di costume: O tempora! O mores!

Non sono immuni, ovviamente, gli arbitri del nostro sport.

Ad un arbitro di basket, a quei tempi, nessuno dei giocatori poteva rivolgere la parola! Solo il capitano, a palla morta e cronometro fermo, e con la dovuta cortesia. Anche gli allenatori erano obbligati a comportarsi in modo esemplare. Vogliamo ricordare che tale disposizione è tutt'ora operante e si trova scritta nel RT, ma…

Ai nostri tempi infatti i rapporti con tutti i partecipanti, gara permettendo, sono più cordiali e aperti. Dipende ovviamente dal feeling che l'arbitro riesce a instaurare con loro.

Concretamente un arbitro che decide di non parlare con nessuno durante la palla viva e col cronometro in movimento, o subito dopo che ha fischiato e pertanto a palla morta, per chiarire, a chi glielo chiede in forma urbana, perché ha fischiato, non usa, a nostro parere, un buon metodo per condurre la gara: sicuramente lo accuseranno quanto meno di...autoritarismo.

Ma con chi parlare mentre si gioca e in qual modo?

Intanto solo con i giocatori in campo e con gli allenatori. Con i sostituti e con le altre persone al seguito, NO! Dare spiegazioni tecniche usando sempre pochissime parole in forma piana e la più chiara possibile. Ad esempio:

- *braccia/gambe/ginocchia* ad un giocatore che marca un avversario senza palla;
- *mosso il piede perno* a chi compie la violazione di passi;
- *mano sotto la palla* per palla accompagnata;
- *invaso il cilindro* con contatto falloso su un avversario;
- *agganciato l'avversario* con una mano per togliergli la possibilità di intervenire;
- *in ritardo nella marcatura* per il fallo della difesa/sfondamento;
- *toccato il tiratore* il giocatore al tiro deve essere sempre protetto;
- *blocco in movimento* a quelli che aggiustano i piedi per portare un blocco;
- *blocco con gambe/anche/ginocchia fuori dal cilindro* con contatto che impedisce all'avversario di avanzare;
- *toccata la linea* per chi mette il piede fuori campo inavvertitamente;
- *evidente simulazione* a chi esagera ad arte un leggero contatto.

Questi sono solo pochi esempi: chi più ne sa più ne usi. Vi raccomandiamo la brevità delle frasi.

Come si può chiaramente vedere, si tratta di locuzioni fatte con tre/quattro parole al massimo.

Quando l'interlocutore capisce l'antifona è cosa buona: con molta probabilità la conduzione della gara procederà senza grandi intoppi, e, soprattutto, *senza esagerate e plateali proteste*. Se però le cose non vanno per il verso giusto è il caso di ricorrere a degli accorgimenti sempre efficaci.

Ad esempio:

- a palla morta e cronometro fermo convocare i due capitani in campo e avvisare con fair-play, ma anche con la dovuta fermezza, che da quel momento in poi non saranno tollerate ulteriori proteste. Anche il capitano di una squadra ha perso la reputazione del passato. Fra l'altro molti arbitri non si curano neanche di individuare a priori un capitano in campo per ogni squadra: devono chiedere all'occorrenza ed è una inutile perdita di tempo. In tal caso l'operazione di cui sopra si può fare con gli allenatori;
- a palla viva e cronometro in movimento si può fischiare, ma bisogna comminare un fallo in ogni caso: non si può fermare il gioco solo per un richiamo a chicchessia o per il richiamo ai due capitani o ai due allenatori. NB: il richiamo ufficiale non è consentito neanche su canestro realizzato, quando cioè la palla diventa morta, ma il cronometro è in movimento.

SE DOVESSE ACCADERE CHE…

… un giocatore … allora …

- A4 in campo intercetta **deliberatamente** col piede o col pugno la palla, dopo che la stessa ha lasciato le mani di un avversario B4 incaricato di effettuare una rimessa per p.a. Poiché la rimessa non è terminata *legalmente* a causa della violazione, la freccia non gira. Pertanto la stessa squadra A effettuerà subito un'altra rimessa, non più per p.a. ma ***normale*** *e conserverà il diritto alla prossima rimessa per possesso alternato*.
- A6 in penetrazione a canestro, chiude il palleggio, raccoglie la palla ed **inizia un atto di tiro** (movimento continuo). In questo istante B7 commette fallo su di lui, prontamente fischiato dall'arbitro (2TL). A6 continua il suo movimento verso il canestro e lo conclude con un tiro che viene stoppato da B8 che commette interferenza. Quest'ultima violazione non deve essere presa in considerazione poiché il fischio dell'arbitro fa diventare la palla morta ed il cronometro viene fermato. *Tutto quello che accade dopo il fischio non conta* appunto perché è avvenuto a palla morta e cronometro fermo Verranno assegnati solo 2TL.
- A9 incaricato di due tiri liberi, dopo che ha tirato il primo, ci si accorge che **sanguina da un braccio. Deve essere immediatamente sostituito** ed il suo sostituto A4 tirerà il 2° tiro libero. All'atto della sostituzione *la squadra avversaria*, per mantenere l'uguaglianza competitiva, *può*, se vuole, *cambiare un giocatore, ma uno solo*.
- **A10, che funge da Allenatore**, poiché quest'ultimo non è presente, **conserva il suo status di giocatore**. Infatti se durante un intervallo egli viene sanzionato di fallo tecnico per il suo comportamento antisportivo, *tale fallo deve essere attribuito a lui personalmente* e conterà sia fra i suoi falli personali, sia fra i falli della sua squadra nel periodo che va ad iniziare.
- A5 sta palleggiando nella sua zona di difesa negli ultimi 2 minuti di gioco. Un avversario B7 gli devia la palla, che esce dalla linea di fondo campo. La rimessa in gioco avverrà per la squadra A dal fondo campo, e non dalla linea centrale, anche dopo un time-out chiesto dalla squadra avversaria B, ottenuto ed effettuato. *Infatti il time-out è concesso alla squadra che non ha diritto al possesso di palla*. NB: trattandosi di rimessa da fondo campo, per violazione degli avversari, e non per canestro subìto, essa *deve essere fatta secondo le regole della rimessa in gioco dalle linee laterali*.
- A8 riceve un passaggio; è fermo ma con un piede arretrato rispetto all'altro. Prima che la palla si stacchi dalla sua mano, alza il piede posteriore e parte in palleggio battendo il suo marcatore con un lungo passo. A8 non ha commesso violazione di passi in quanto ha **scelto il piede anteriore come perno**. *Poteva scegliere perché aveva ricevuto la palla da fermo*.
- A11, mentre la palla sta uscendo dalla retina per un tiro su azione realizzato da B4, colpisce con una violenta manata il tabellone facendolo vibrare. L'arbitro coda, fischia, convalida il canestro di B4 e sancisce un fallo tecnico ad A11. La decisione di fischiare fallo tecnico non è corretta in quanto *la manata dell'avversario non influisce sulla realizzazione*, che era già avvenuta, e la palla era diventata morta. Canestro valido e richiamo ad A11.
- A7 dalla difesa passa la palla ad A12 che si trova con i piedi a cavallo della linea centrale. La squadra A ha ottemperato del tutto alla regola degli 8" e non potrà più commettere tale violazione in quanto **la palla è nella zona d'attacco di una squadra quando tocca un giocatore che ha parte del suo corpo a contatto con la zona d'attacco**. Teoricamente A12 potrebbe stare in quella posizione fino allo scadere del periodo di 24" per la sua squadra!
- A13 tutto solo va a canestro. Salta, si appende al ferro tirandosi su con una mano e con l'altra schiaccia e realizza. L'arbitro coda fischia prontamente, non convalida il canestro a causa dell'interferenza, ma sancisce un fallo tecnico ad A13 per essersi aggrappato all'anello. La decisione di sancire il fallo tecnico non è corretta, perchè non appena c'è il fischio per l'interferenza di A13, la palla diventa morta ed il cronometro viene fermato. Non può essere assegnata alcuna altra sanzione perché, dopo il fischio, A13 non ha commesso alcuna infrazione.

Alcune immagini sono state reperite sul web senza che se ne indicasse uno specifico copyright o vincolo di proprietà su di esse, nel caso qualcuno ne rivendicasse la proprietà provvederemo alla rimozione.