

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



MARZO 2010

NUMERO 131

ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

2

**DOVERI ISTITUZIONALI
DELL'ARBITRO**

4

BASKETTESE

3

**RIMESSA IN GIOCO
DA FUORI CAMPO**

5

**PRECISAZIONE
(linea centrale del campo)**

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 !!



DOVERI ISTITUZIONALI DELL'ARBITRO

Numerosi sono i doveri cui arbitri e UdC devono essere ligi. Gli articoli del RT, dal 45 al 50, sono interamente dedicati a tali argomenti, a cui rimandiamo i nostri lettori, per un accurato riscontro.

Noi qui vogliamo ricordarne alcuni, *pratici*, che si devono applicare in campo, durante lo svolgimento di una gara a qualsiasi livello a partire dal mini-basket. Per “ripassare” si consiglia di consultare attentamente il “Manuale dell'Arbitro” (Ed. settembre 2008). **L'arbitro incaricato deve:**

1° Per una **rimessa in gioco da fuori campo dopo una violazione o un fallo**

- Essere sul posto prima dell'arrivo del giocatore della squadra che beneficia della rimessa stessa, **sempre!**
- Aspettare che tutti i giocatori, di entrambe le squadre, siano sul campo.
- Contarli e richiedere l'Ok di tutta la squadra arbitrale, prima di consegnare la palla. Non è raro il caso in cui l'arbitro mette a disposizione la palla per un 4 contro 5 (!) assolutamente inopportuno (errore imperdonabile per l'arbitro!).
- Indicare contemporaneamente in modo chiaro col braccio ben teso, orizzontale e parallelo alla linea laterale del terreno di gioco e col dito indice puntato, la direzione d'attacco di quella squadra. I giocatori, ad esempio dopo un time-out, possono aver dimenticato le modalità di ripresa del gioco: l'arbitro deve “aiutarli” a ricordare qual'era il punto in cui la gara era stata bloccata ed indicare la direzione facendosi trovare sul posto, proprio come un vigile urbano che dirige...il traffico!
- Chiarire con la voce, se occorre, il colore della maglia della squadra che beneficia della rimessa, senza mettere ancora, ovviamente, il fischiotto in bocca.
- Iniziare la conta dei 5 secondi solo quando il giocatore, fermo sul posto, ha la palla in mano o a sua disposizione.

2° Per una **rimessa in gioco da fuori campo dopo una sospensione o all'inizio di un periodo**,

oltre a tutti i doveri già esposti, è obbligo che la squadra arbitrale faccia sì che:

- Una sospensione abbia la durata di un minuto. Il cronometrista, infatti: a- mette in moto il suo orologio, per la conta del minuto, quando l'arbitro fischia ed effettua la segnalazione; b- aziona il suo segnale acustico quando sono trascorsi 50 secondi dall'inizio dello stesso. Gli arbitri, subito dopo quest'ultimo suono (regola dei 10 secondi...per gli arbitri!) devono muoversi: uno con la palla verso il punto di rimessa in gioco; l'altro, se occorre (quasi sempre!) verso le panchine dei giocatori, in modo che al successivo suono della fine della sospensione, inviti gli allenatori, che se la prendono comoda, a consentire ai giocatori di ritornare prontamente in campo per un'immediata ripresa del gioco. Non è raro vedere arbitri che, al secondo fischio del cronometrista, non sono pronti o addirittura...sono ancora al tavolo! Attenzione: non è previsto che, per ritardato ritorno in campo, gli arbitri sanciscano un'altra sospensione per punire la squadra ritardataria. Le sospensioni sono ad esclusivo uso e consumo degli allenatori. Caso mai, dopo i provvedimenti previsti dalla scaletta (richiamo volante, richiamo ufficiale in caso di recidività), si può sanzionare un fallo tecnico. Un arbitro però che arriva a tanto, non ha fatto un buon lavoro. Una squadra non può essere sanzionata di fallo tecnico per...l'indolenza arbitrale! NB: non è consentito alle squadre di accorciare la durata delle sospensioni: pertanto gli arbitri non devono permettere il ritorno in campo dei giocatori prima della fine.
- Gli intervalli di gioco abbiano rispettivamente, la durata prevista di minuti: 20 - 2 - 10 - 2 e ancora 2 per ogni eventuale periodo supplementare. E' frequente, invece, assistere ad “intervalli lunghi” per colpa...della squadra arbitrale! Ad esempio per iniziare la gara ci si attarda al tavolo quando i giocatori sono già in campo o nell'intervallo di metà gara la squadra arbitrale è ancora negli spogliatoi mentre i giocatori sono già pronti! Per inciso è previsto che prima del 1° e del 3° periodo s'odano due segnali acustici del cronometrista: 3 minuti e poi 1 minuto e mezzo prima dell'orario d'inizio!

In conclusione non devono verificarsi situazioni di ritardi di qualsiasi tipo causati...dalla squadra arbitrale! E' necessario che essa svolga al meglio le incombenze citate, e con...estrema sollecitudine.

RIMESSA IN GIOCO DA FUORI CAMPO

E' facile, ma...

Con palla consegnata da mano a mano:

- Indicare il punto esatto in cui deve avvenire la rimessa;
- Aspettare che l'incaricato arrivi e che sia fermo;
- Consegnare la palla tenendola con una mano (sotto di essa), per consentire una facile presa al giocatore: se egli è alla vostra sinistra, con la sinistra; se è alla vostra destra, con la destra.

Dopo la consegna, mentre si effettua la conta dei 5" (con la mano che ha portato la palla) tenere l'altra alzata (cronometro fermo) e quando la palla tocca un giocatore in campo dare il via al cronometro. Si ha così una *visuale-la più larga possibile-che consente di mantenere sempre gli occhi dentro il campo*. E' importante, infatti, controllare tutti i giocatori.

Con palla passata facendola rimbalzare sul terreno:

- L'arbitro deve trovarsi a tre/quattro metri dal giocatore incaricato della rimessa.
- Il passaggio deve avvenire con una sola mano (quella corrispondente) e poi come sopra. La tecnica di questo passaggio prevede che la palla deve toccare terra a non più di due metri da chi la riceve, per farla arrivare "leggera" senza effetto di rotazione, dannoso per una facile presa. L'errore più comune, infatti, è quello di far battere la palla a circa metà strada; se poi la si fa battere molto vicino ai piedi del giocatore...

Dopo la realizzazione di un canestro:

- Ricordarsi che, solo su canestro realizzato su azione o un ultimo o unico TL realizzato, il giocatore incaricato ha la facoltà, sempre entro i 5" da quando ha la palla a disposizione, di effettuare la rimessa da un qualunque punto dietro la linea di fondo campo dove è stato realizzato il canestro. Ciò si applica anche dopo un time-out o una qualsiasi interruzione.
- Aspettare, con pazienza, che il giocatore incaricato della rimessa abbia la palla a sua disposizione e, solo dopo, iniziare la conta dei 5" rimanendo sempre fuori dal campo. Entrare in campo solo a rimessa avvenuta. Osservare lo sviluppo dell'azione d'attacco e adeguare i propri spostamenti, che non devono avvenire sempre lungo la linea laterale alla sinistra dell'arbitro, ma, in funzione della posizione del play e del suo marcatore.

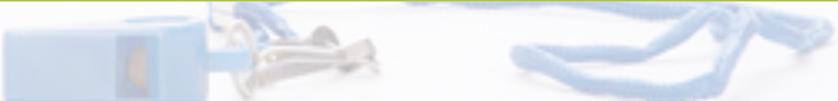
Per una rimessa successiva a fallo T; U; D, all'inizio di tutti i periodi tranne il primo e negli ultimi 2 minuti di gara dopo un time-out concesso alla squadra che ne ha diritto:

- La rimessa deve avvenire all'altezza della linea centrale estesa, *sul lato opposto al tavolo*.
- Il giocatore deve avere i piedi a cavallo sul prolungamento della linea di metà campo e può passare la palla ad un compagno di squadra, in qualsiasi punto del campo. Tutti gli arbitri usano un segnale ufficioso: indice e medio divaricati, puntati in basso a cavallo della linea. A richiesta del giocatore, chiarire la possibilità del passaggio in qualsiasi parte del campo.

Come si evince niente di difficile, ma, si vedono arbitri che: 1°- non fanno osservare il punto di rimessa; 2°- distolgono lo sguardo e gli occhi dal campo a causa dell'uso improprio di mani e braccia; 3°- si trovano sulla traiettoria del passaggio e, se non sono lesti a spostarsi..., ecc.

Posare la palla a terra e cominciare la conta dei 5", se il giocatore non l'ha ancora a disposizione, per accelerare la rimessa, quando non ne sussistono gli estremi, *non s'ha da fare!* Contribuisce a creare situazioni di scarsa serenità in campo. Infatti, quando il giocatore la prende in mano, l'arbitro è già arrivato a due/tre secondi e...per non fischiare la violazione, allunga la conta fino a sei/sette! E' invece corretto che l'arbitro: 1° -indichi chiaramente la direzione; 2° -avverta, con la voce, facendo cadere il fischietto dalla bocca, la squadra a cui spetta la rimessa. Accertarsi di essere stati uditi, e sollecitare, con le buone maniere, la pronta ripresa del gioco. Se l'arbitro è sicuro che il giocatore incaricato ha sentito, ma fa il finto tonto... continuando a parlare con qualcuno dei suoi compagni o con l'allenatore, ricorrere, con calma, a questo escamotage!

Ci sono poi giocatori che, realizzato un canestro, si ritrovano senza volerlo (succede!) con la palla in mano: essi la passano all'arbitro che è sotto canestro. Questi, invece di fermare il gioco, deve passarla immediatamente all'incaricato della rimessa. Anche qui come in tutte le succitate situazioni il buon senso deve prevalere e l'arbitro deve intuire...se c'è dolo o meno!



BASKETTESE

Il basket ha un suo linguaggio. Usare le **parole giuste al posto giusto** è indice di conoscenza approfondita delle regole.

Ricordiamo qui le *improprietà di linguaggio* usate frequentemente specificando le **giuste dizioni**.

- *Ammonizione di uno dei partecipanti alla gara* al posto di **richiamo ufficiale**. Da effettuare in modo che se ne renda conto in primo luogo il collega (NB: vale per il resto della gara). Un altro richiamo ufficiale proposto alla stessa squadra dall'altro arbitro (ad esempio all'allenatore cui era stato fatto già il primo) o... dallo stesso, che si è dimenticato del primo(!) è indice di scarsa collaborazione arbitrale che non deve accadere per nessuna ragione perché rende il richiamo stesso del tutto inefficace.
- *Palla contesa* al posto di **palla trattenuta**. La contesa, per ottenere il controllo della palla, è lo spirito stesso del gioco. La parola non può, pertanto, essere usata al posto di palla trattenuta che si ha quando due o più giocatori avversari hanno una o entrambe le mani saldamente sulla palla, in modo tale che nessuno di essi possa acquisirne il possesso senza eccessiva forza. In queste situazioni il buon senso degli arbitri deve prevalere. Infatti un fischio immediato di violazione, senza che sia dato un tempo imprecisato a uno dei giocatori di "strappare" sempre senza violenza, appare una decisione... pilatesca.
- *Violazione di metà campo* al posto di **violazione di ritorno della palla nella zona di difesa**. E' proprio la palla che viene considerata ritornata illegalmente nella zona di difesa della squadra che ne deteneva il controllo nella sua zona d'attacco quando... Occorre ricordare che se un giocatore spicca un salto dalla sua zona di difesa, riceve un passaggio in aria, sopra la linea di metà campo, da un proprio compagno in controllo di palla nella zona d'attacco, e atterra nella sua zona d'attacco, ha commesso la violazione medesima. Fanno testo: 1° il punto da cui spicca il salto, 2° - il controllo della palla che era già di quella squadra: pertanto non è nuovo! Il controllo della palla in aria sopra la linea di metà campo non costituisce violazione, invece, solo per... un nuovo controllo da parte dei giocatori di quella squadra. Ad esempio sul tocco (che non è controllo) della palla verso un suo compagno che salta dalla sua zona d'attacco, conquista la palla in aria sopra la linea di metà campo, e atterra nella sua zona di difesa, nel salto a due d'inizio gara.
- *Battere la palla* al posto di **toccare la palla**. Nel salto a due o nell'intercetto la palla viene solo legalmente toccata con la mano e non battuta (Art 9.1). Attenzione: dopo il tocco nel salto a due la palla non è ancora in controllo di nessuna squadra; nell'intercetto il toccare la palla non costituisce controllo. Infatti in quest'ultima situazione, se su un intercetto la palla non viene controllata da nessuno e un arbitro fischia un fallo ad un giocatore della squadra che ne deteneva il controllo prima dell'intercetto, il fallo stesso è un fallo in... attacco: non ci saranno tiri liberi, neanche se quella squadra ha superato il bonus per quel periodo, ovviamente.
- *Attrezzo* al posto di **canestro**. Attrezzo è... la palla. Il canestro, costituito da anelli e retina, è fissato al tabellone, che, a sua volta, è montato saldamente sulla struttura di sostegno. L'attrezzo "la palla" dopo aver toccato tabellone, anello e/o retina, è ancora in gioco. Se invece tocca la struttura di sostegno, compreso il cronometro dei 24" posto dietro il tabellone, è fuori campo; l'arbitro coda ha il compito di interrompere il gioco. NB: la palla è ancora in gioco se tocca le parti frontali, inferiori, laterali, superiori dei tabelloni e ritorna in campo: è invece considerata fuori campo se tocca... la parte posteriore di essi e ritorna in campo!
- *Possesso della palla* al posto di **controllo della palla**. Un giocatore controlla una palla viva (non è sua: a fine gara la deve lasciare al custode del palazzo!) quando la trattiene, la palleggia, o l'ha a disposizione. Di ogni controllo gli arbitri, per fischiare correttamente violazioni e falli, devono individuare continuamente: 1° - l'inizio; 2° - la continuità; 3° - la fine.

La proprietà di linguaggio si desume dai vari Regolamenti, ma si affina dialogando con gli addetti ai lavori. Un arbitro deve usare il... "baskettese" nei "brevi dialoghi" con giocatori e allenatori!

PRECISAZIONE (linea centrale del campo)

La **zona di difesa** di una squadra è costituita...omissis...e dalla linea centrale (Art 28.1.1)

La larghezza di tutte le linee tracciate sul campo è di cm 5. La linea centrale (0,05 m x 15 m = 0,75 mq) pertanto aumenta la superficie destinata alla zona di difesa di una squadra e...diminuisce quella destinata alla zona d'attacco.

La precisazione, puramente accademica sulla carta, deve però attrarre la concentrazione degli arbitri sul campo, in situazioni di gioco che si svolgono sopra o in prossimità della linea suddetta.

Abbiamo riscontrato, e ancora si verificano, numerosi errori nei fischi che riguardano questa linea!

E' compito dell'arbitro codare l'attento controllo di questa linea nelle situazioni seguenti:

- Al palleggiatore, che procede dalla sua zona di difesa verso quella di attacco, è consentito calpestare la linea, sconfinare in attacco con uno o entrambi i piedi, palleggiando ancora in difesa, senza commettere violazione di ritorno della palla in zona di difesa. Può altresì palleggiare nella zona d'attacco tenendo i due piedi in difesa o uno in attacco e l'altro in difesa e non commettere violazione. In tutte queste situazioni però, bisogna che egli rispetti la regola degli 8" ai quali l'arbitro deve badare, contandoli da quando egli ha acquisito il controllo della palla viva (i primi tre a mente e gli ultimi cinque visivamente)
- Al giocatore che riceve una palla proveniente dalla sua zona di difesa (non è pertanto un palleggiatore!) e che ha uno o, al limite, entrambi i piedi sopra la linea (senza sconfinare neanche di un mm!) è consentito passare o ritornare(!) palleggiando, ancora nella sua zona di difesa (il computo degli 8"...continua!). Ma, se ha un piede o entrambi oltre la linea (anche di un solo mm!) può passare o palleggiare solo verso la sua zona d'attacco e non può più ritornare verso la sua zona di difesa perché commetterebbe la relativa violazione!
- Al giocatore che si trova nella sua zona d'attacco sia palleggiatore che ricevitore di una palla proveniente da un compagno (anch'egli in attacco) non è consentito toccare con i piedi (neanche di un solo mm!) la linea centrale, pena violazione di ritorno della palla nella zona di difesa!

Questa precisazione ci sembra doverosa poiché la linea centrale, a volte, risulta "indigesta" anche agli addetti ai lavori (giocatori, allenatori, dirigenti, ecc) e di difficilissima comprensione agli spettatori presenti.

Non deve suscitare alcuna perplessità all'arbitro cui spetta, come sempre, la giusta decisione.

L'introduzione della regola del palleggiatore che attraversa la linea centrale (1° settembre 2008) ha eliminato numerosi fischi di violazione di ritorno della palla nella zona di difesa.

Il palleggiatore ha una difficoltà in meno nell'attraversamento della linea, ma anche l'arbitro...è sollevato dal compito di stare attento alla larghezza della linea durante il palleggio: deve solo guardare i piedi del giocatore e la palla. Quando questi tre elementi (due piedi + palla) sono in attacco, quella squadra ha ottemperato all'obbligo di portare la palla nella sua zona d'attacco.

Occorre tuttavia inserire e salvare nel...cervello dell'arbitro che tutte le linee tracciate sul campo sono dei muri (es: quelle perimetrali) e che esse non si possono calpestare (neanche di pochissimo!).

Fa eccezione la linea centrale: è l'unica che può essere calpestata (senza sconfinare!) ma, da un giocatore che riceve la palla e/o che ha chiuso il palleggio nella sua zona di difesa (solo in queste situazioni!). Toccando la linea, infatti, si viene a trovare...nella sua zona di difesa!

Concludendo ricordiamo che se un giocatore viene colto in violazione di ritorno della palla nella zona di difesa, a causa di un...calpestio della linea centrale, la squadra avversaria deve rimettere in gioco la palla nelle immediate vicinanze della linea medesima ma, in zona d'attacco. L'arbitro deve chiarire tale situazione indicando il punto e la zona in cui può essere passata la palla (molti giocatori non lo fanno!) Per le regole sulla rimessa l'incaricato potrebbe anche spostarsi, di circa un metro nella sua zona di difesa, ma è costretto a passare nella sua zona d'attacco pena...un'ulteriore violazione!

Se invece la violazione si è verificata in un altro punto, ben al di là della linea centrale, rimessa dal punto più vicino sulla linea laterale (NB: anche dalla linea di fondo campo, ma con le Regole della rimessa in gioco dalle linee laterali e non come dopo un canestro o ultimo tiro libero realizzato!).