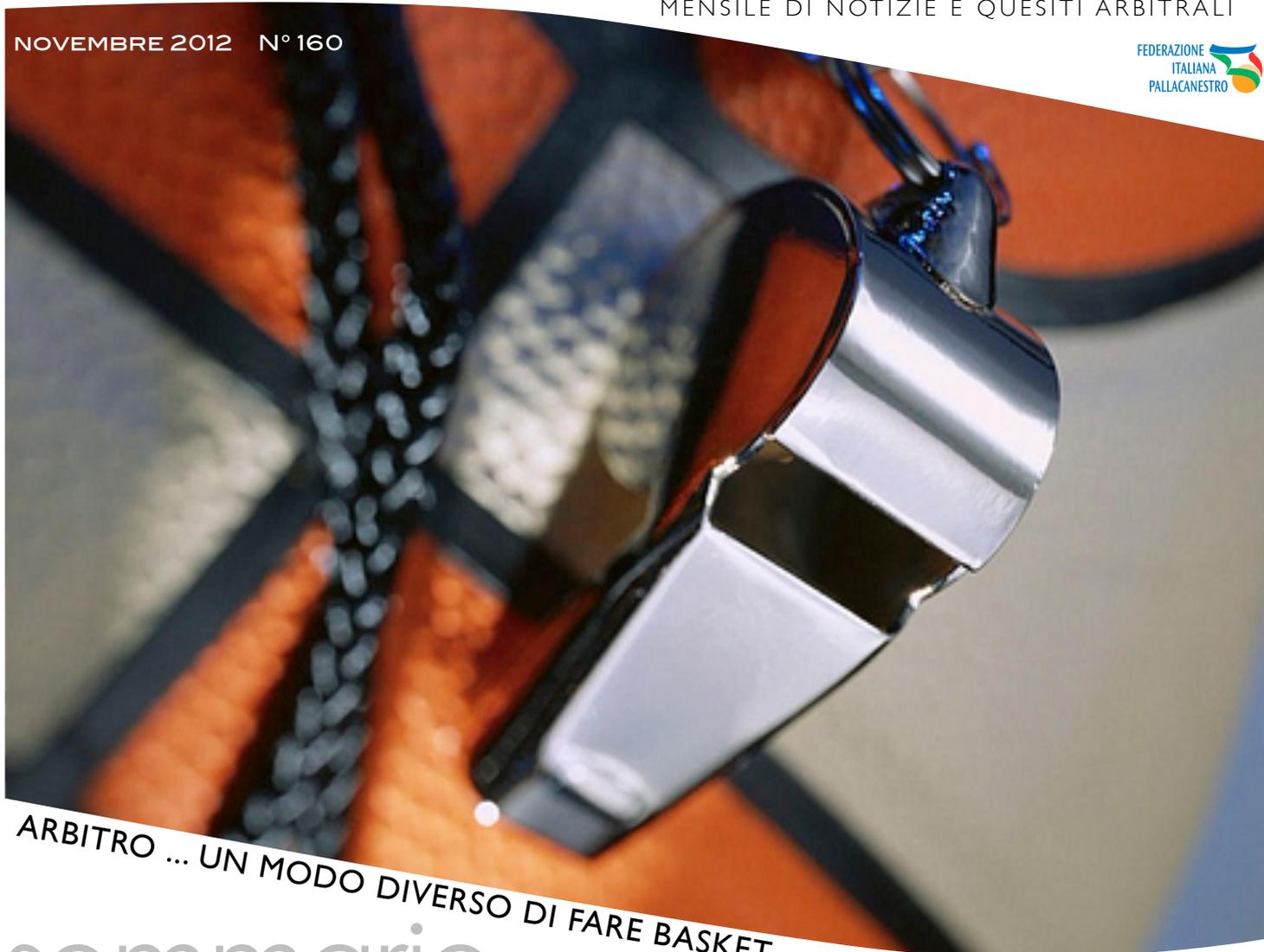


# REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

NOVEMBRE 2012 N° 160



ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

## sommario

PAG. 2 CONOSCERE IL PERCHE' DELLE REGOLE

PAG. 3 VANTAGGIO/SVANTAGGIO

PAG. 4 Pallacanestro: gioco di situazioni simili, ma...diverse

PAG. 5 GIOCO DI SQUADRA

*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) [gioralino.refereeing@gmail.com](mailto:gioralino.refereeing@gmail.com)

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

## CONOSCERE IL PERCHÉ DELLE REGOLE

### PASSI

I giocatori non possono camminare per il campo portando il pallone. Così recitava uno dei principi che Naismith stabilì nel 1891 quando inventò il gioco del basket. Questa Regola, perfezionata nel corso di più di un secolo, esiste ancora! Si chiama appunto Regola dei Passi.

Nel rugby un giocatore con la palla ovale sottobraccio può correre velocissimo verso la meta: gli avversari possono solo tentare di “placcarlo” non di... rubargli la palla che lui tiene ben stretta sottobraccio! Nel basket invece un giocatore in controllo di palla può partire, verso il canestro avversario, ma...deve palleggiare. Se corre con la palla in mano, oltre che apparire ridicolo, commette violazione e il suo avversario diretto, non potendo intervenire sul suo corpo perché commetterebbe fallo, non ha la possibilità **tecnica** di...rubargli la palla!

### FALLO ANTISPORTIVO

Il basket, nato come sport/gioco in cui erano proibiti i contatti, si è trasformato, durante l'evoluzione, in una disciplina che, al giorno d'oggi concede veri e propri scontri tra “atleti giganti” di oltre due metri di altezza per oltre un quintale di peso, lanciati a velocità da centometristi in uno spazio ristretto (rigorosamente 28x15) e che saltano a tre metri di altezza per strapparsi l'un l'altro il pallone. Il tutto senza che si tradisca lo spirito originario del gioco inventato da Naismith. Da qui la necessità di introdurre fra le Regole, oltre al FP, anche il FU. Fino agli anni '90 del secolo scorso si chiamava fallo intenzionale! Impropriamente, perché sanzionava solo l'intenzione di far fallo e non l'antisportività. La FIBA ha voluto eliminare ciò che è contrario all'etica sportiva, questo è il perché del FU. L'arbitro infatti giudica: 1° il tentativo di non giocare la palla; 2° il contatto eccessivo (fallo duro); 3° il contatto da dietro o laterale su un giocatore in contropiede senza avversari tra lui ed il canestro.

### 24"/14"

E' una delle numerose regole che, modificata nel corso delle stagioni (i 30" introdotti negli anni 50 del secolo scorso sono diventati 24 proprio all'inizio di questo secolo e in determinati casi 14, qualche anno fa), apporta spettacolarità al gioco e lo rende ancor più entusiasmante. Uno dei perché è quello di non avere tempi morti, a palla viva, che diventerebbero monotoni e noiosi per giocatori e spettatori. Ma anche perché, nella fase finale della gara, se non fosse stata introdotta questa regola una squadra potrebbe essere agevolata per la vittoria finale, mentre l'altra non avrebbe alcuna possibilità di recupero. Ad esempio: con 25" sul cronometro di gara, e sul punteggio di 72-72, la squadra A è in controllo di palla e sta palleggiando, quando una bottiglia d'acqua viene lanciata sul terreno di gioco. Gli arbitri fermano il gioco per cause di forza maggiore: asciugato il terreno si riprende con...4" sul cronometro dei 24" da giocare per la squadra A. Se il cronometro dei 24" venisse resettato a 14" o a 24" la squadra B verrebbe svantaggiata e non di poco! Viene così assicurato il principio dell'uguaglianza competitiva concessa ad ambedue le squadre. Una di esse deve vincere perché lo merita e non perché viene "favorita" da una Regola!

## VANTAGGIO/SVANTAGGIO

Regolamento Tecnico - Arbitri: Doveri e poteri Art 47.3-2° pallino “Per prendere una decisione su un contatto personale o una violazione, gli arbitri, in ogni caso, devono tenere in considerazione e ben presenti i seguenti principi fondamentali”

...Coerenza nell'applicare il concetto di 'vantaggio/svantaggio'. Gli arbitri non dovrebbero interrompere lo scorrere della gara senza motivo, per sanzionare un contatto personale che è accidentale e non procura un vantaggio al giocatore responsabile, né uno svantaggio all'avversario...

### **Ma in quali situazioni bisogna applicare il concetto vantaggio/svantaggio?**

Qui di seguito riportiamo solo alcune delle numerose situazioni che si verificano durante una gara.

#### **- Passi e palming - SI**

Un giocatore che, marcato da vicino e attivamente dal suo avversario, commette passi in partenza o che durante il palleggio fa sostare la palla, anche per un solo istante sul palmo della mano, vanifica la legalità difensiva del suo avversario diretto, lo sbilancia spesso a tal punto di fargli commettere un fallo e gli procura un danno! Trae così un grande vantaggio dalla sua violazione. La sua squadra rimane in controllo di palla e, se l'avversario è sanzionato di fallo, ha anche l'eventuale possibilità di... realizzare dei punti! Fischiare!

#### **- Blocchi body check – Attacco e difesa - NO**

Un blocco serve ad occupare un certo spazio in un determinato momento ed è un tentativo di ritardare o impedire ad un avversario che non ha la palla di raggiungere una posizione desiderata sul terreno. Piuttosto che il concetto vantaggio/svantaggio (nei blocchi non esiste!) in questa situazione bisogna tener presente il concetto di legalità/illegalità. Se cioè il bloccante è fermo ed ha entrambi i piedi sul terreno (posizione legale) quando avviene il contatto, non fischiare anche se lo scontro è...energico! Fischiare invece se il bloccante, sempre al momento del contatto: 1° è in movimento; 2° non ha lasciato una distanza appropriata all'avversario che era fermo; 3° non ha rispettato gli elementi di tempo e distanza, se l'avversario era in movimento.

#### **- Toccare un avversario con la mano e/o con il braccio - SI**

Toccare con la mano un avversario non è, di per sé, necessariamente un fallo. Gli arbitri devono decidere se il giocatore che ha causato il contatto ha ottenuto un vantaggio indebito limitando in qualche modo la libertà di movimento dell'avversario (ad esempio toccando con la mano il fianco mentre l'attaccante corre, o mentre tira ecc..) . Lui si muove liberamente, ma l'avversario...no!

#### **- Come si gioca la palla - NO**

Un giocatore non deve deliberatamente calciare la palla o bloccarla con qualsiasi parte della gamba o colpirla con il pugno. In queste situazioni fischiare solo quando c'è volontarietà ma trattenere il fischio quando c'è casualità e invitare a proseguire.

In conclusione porre certamente grande attenzione a vantaggio/svantaggio in alcune situazioni di gioco, in altre focalizzare attentamente: legalità/illegalità, casualità/volontarietà ed in altre ancora...fischiate senza l'ambicarsi il cervello!

## Pallacanestro: gioco di situazioni simili, ma...diverse

Ma in che cosa consistono le similitudini e le...diversità?

Facciamo alcuni esempi:

### SFONDAMENTO

Se il difensore prende il contatto sul petto può voler dire che è stato perspicace nell'intuire la traiettoria intrapresa dall'attaccante e tempestivo nel farsi trovare al posto giusto nel momento giusto.

Se invece il difensore prende il contatto ad esempio su un fianco o una spalla, probabilmente è in ritardo. Valutare se il contatto proposto dal difensore è fallosi o meno e fischiare in funzione di ciò.

In campo, le due situazioni possono essere simili e per cogliere la diversità l'arbitro deve porre gli occhi sui movimenti del difensore, senza dimenticare di tener d'occhio anche eventuali scorrettezze dell'attaccante (ad esempio gomito alto o braccio utilizzato per farsi spazio..)

### STOPPATA

Un attaccante in atto di tiro può essere stoppato dal suo diretto difensore, oltre che quando la palla ha lasciato le sue mani ed è in parabola ascendente, anche quando ha ancora la palla tra le mani.

Se il difensore, che deve entrare necessariamente nel cilindro del tiratore, colpisce solo ed esclusivamente la palla non ha infranto nessuna regola. Non fischiare. Non c'è infrazione neanche se prima, colpisce la palla, e poi, a causa dell'irruenza del gesto, provoca un contatto sul tiratore (se lo travolge con il corpo o il contatto è molto evidente ovviamente fischiamo!)

Se invece il difensore colpisce (prima che la palla lasci le mani del tiratore) una parte di una sua mano che è sulla palla o qualsiasi parte del corpo e...dopo, colpisce la palla, poiché è entrato nel cilindro del tiratore ed ha commesso fallo mentre questi aveva ancora il controllo della palla, è necessario un fischio di fallo.

Le due situazioni sono simili ma diverse! Per cogliere la diversità e decidere per il fischio/non fischio l'arbitro ha una frazione infinitesima di secondo.

### RIMBALZO E ATTERRAGGIO

Un attaccante che, conquistato un rimbalzo torna sul terreno di gioco, ha la possibilità, se mantiene l'equilibrio del corpo, di poggiare contemporaneamente i due piedi per terra: in tal caso può scegliere il perno. Se invece è fuori equilibrio, tocca il terreno prima con un piede e poi, a causa della marcatura immediata del difensore, porta indietro l'altro...Il piede che tocca terra per primo è il perno. Abbiamo scoperto l'acqua calda!? Sicuramente no... Il problema è che in quest'ultima situazione il rimbalzista per liberarsi e, ad esempio, andare al tiro, non è raro che muova il perno.

Se l'arbitro non è riuscito a porre gli occhi sui piedi del rimbalzista e non è stato in grado di stabilire il perno, probabilmente non s'avvede della violazione di passi e gli concede un grosso vantaggio.

Gli atterraggi sono simili, ma...diversi.

Si possono trovare nel nostro sport numerose altre situazioni di similitudine/diversità che in altre discipline sono molto più rare. Pertanto occhio alle diversità... nelle situazioni simili.

## GIOCO DI SQUADRA

Sfruttare le possibilità del collettivo: solo così una squadra diventa organizzata. Ciascuno dei componenti mette a disposizione degli altri le sue competenze per arrivare al regolare svolgimento della gara e per raggiungere la migliore prestazione possibile. Ma non basta poiché, oltre alle competenze, che ovviamente sono indispensabili, occorrono: cooperazione, comunicazione, appoggio l'un l'altro, solidarietà e rispetto totale. Pertanto è fondamentale riconoscersi come persone, prima ancora che come colleghi arbitri, colleghi UdC e, soprattutto, colleghi arbitri-UdC. Come fare?

Il colloquio pre-gara è il momento tipico per la ricerca dell'organizzazione richiesta. Eventuali aggiustamenti/correzioni si possono fare nell'intervallo lungo. Circolari CIA, pubblicazioni, spiegazioni degli istruttori e quant'altro, riportano gli innumerevoli argomenti da concordare. Ovviamente essendo così numerosi non si possono affrontare tutti nei 5/10 minuti del colloquio.

Accordi di natura tecnica a parte diamo qui solo dei suggerimenti pratici:

### - **Comunicazione a voce e visiva.**

Può accadere che l'arbitro segnalando al tavolo solo con le mani, ad esempio il numero di maglia 9 bianco, abbia il pollice della mano che indica il 4 non del tutto aderente al palmo. Il segnapunti capisce... 10! L'arbitro continua le sue segnalazioni aggiungendo il tipo di fallo e la direzione del gioco e, senza instaurare comunicazione visiva col segnapunti, corre immediatamente verso il punto in cui ci sarà la rimessa! Non s'accorge fra l'altro (!) che la squadra bianca ha la paletta del bonus alzata...! Per giunta, il fallo segnato indebitamente al 10 è il 4° fallo personale del giocatore (il leader) della squadra bianca. Lo scorer della sua squadra registra il FP al n° 10 nello stesso istante in cui la squadra verde s'accorge che le toccavano 2TL... E'caos...

C'è stato gioco di squadra?

Assolutamente no. Ognuno dei componenti della squadra arbitrale ha lavorato da solo, per conto suo, senza l'aiuto dei suoi compagni! Infatti:

- 1° L'arbitro doveva effettuare una segnalazione chiara ed inequivocabile, aiutandosi anche con la voce, ed indicare 2TL per la squadra verde. **Comunicare!**
- 2° Il segnapunti stesso o un altro UdC doveva chiedere n° 9 o n° 10? **Cooperare!**
- 3° Chiarito inequivocabilmente il n°, il segnapunti doveva alzare la paletta col numero dei falli del giocatore n° 9 e contemporaneamente fare il segnale pattuito nel colloquio pre-gara per indicare il raggiunto bonus della squadra bianca, oltre alla paletta del bonus già esposta. **Appoggio l'un l'altro!**
- 4° L'altro arbitro doveva gelare, essere vigile su tutto (soprattutto deve essere attento ai giocatori in campo, perché a gioco fermo potrebbe accendersi qualche battibecco..) e, in extremis, intervenire! **Solidarietà!**

Solo così tutta la squadra arbitrale avrebbe partecipato all'intera azione, senza fare niente di eccezionale ma preoccupandosi solo di fare bene le cose semplici...ottenendo un grande risultato e **Rispetto totale!**