

REFEREEING

APR 14 - N° 176

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

pg 2 SOSTITUZIONI

pg 3 SOSPENSIONI

pg 4 TIRI LIBERI

pg 5 RIMESSE IN GIOCO

DINAMISMO NEI
TEMPI MORTI

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 giornalino.refereeing@gmail.com

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

L'Arbitro più vicino al tavolo UdC... **deve effettuare le segnalazioni tempestivamente:**

- *sostituzione accordata* (avambracci incrociati): sostituto sul campo vicino al tavolo, a patto che abbia già svestito la tuta (soprattutto i pantaloni) e sia pronto a entrare (l'arbitro deve far rispettare questa posizione)

- *ingresso*: quando, il sostituendo è stato individuato e si accinge ad uscire dal terreno. Infatti in questo preciso istante il sostituto, ancora fuori dal terreno, è diventato un giocatore, mentre il giocatore che sta uscendo, anche se è ancora sul terreno, è già un sostituto. NB: se dovesse accadere che il sostituto entra immediatamente in campo, **è sconsigliabile farlo uscire di nuovo** per...ripetere tutta la procedura. Addetti ai lavori e pubblico, si convincono che l'arbitro è... scolastico, pignolo sulle cose piccole, e *invece*, non guarda le cose importanti. Fra l'altro non è un bel vedere! **E' colpa dell'arbitro se il sostituto è entrato prima! Corriere per amministrare il cambio!** Se è già entrato lo si lascia in campo, non senza "*suggerire*" alla panchina che tale procedura non va bene. **Consegnare la palla poi, per la ripresa del gioco, a sostituzione avvenuta, solo quando il nuovo entrato ha raggiunto la sua posizione: non quando la sostituzione è autorizzata ed il nuovo giocatore ha appena messo...un piede sul terreno!** Ad esempio se viene sostituito il pivot della squadra che deve difendere e gli avversari hanno il controllo di palla per una rimessa dalla linea di fondo nella loro zona d'attacco, aspettare che egli raggiunga la classica posizione di pivot. Succede infatti che **l'altro arbitro**, che non ha amministrato la sospensione, **e che è...distratto(!)** consegni subito la palla. Il nuovo entrato è ancora...lontano anche se è sul terreno(!) e la squadra in attacco realizza un canestro, praticamente giocando 5 contro 4 (sic) Gli avversari, che subiscono, non possono non inscenare una plateale protesta! E' compito primario della squadra arbitrale assicurare l'uguaglianza competitiva a ciascuna delle due squadre. In queste situazioni (e succedono) c'è stata ancora una volta una intollerabile **"negligenza arbitrale"** questa volta per "accelerare troppo" la ripresa del gioco!

Andare a cacciarsi in situazioni che possono diventare incontrollabili non s'ha da fare, MAI!

Dopo una violazione o un fallo, prima di riprendere il gioco, dare un'occhiata velocissima alle due panchine: può darsi che ci sia una sostituzione imminente, anche se in leggerissimo ritardo. E' meglio concedere la sostituzione. Si evitano contestazioni, anche eclatanti, contro il tavolo e/o l'arbitro che consegna la palla! Ancora una volta deve esserci la "perspicacia" della squadra arbitrale che può prevedere la possibilità di un cambio. E' inutile alzare la palla prima che tutto sia pronto o addirittura durante i movimenti delle panchine: del resto questo è un segnale ufficioso introdotto solo per... comodità arbitrale. Gli esempi sono numerosi: giocatore caricato di falli; inerzia della partita per una delle due squadre che continua a realizzare, ed il coach avversario vuole bloccarla, ecc. Una squadra arbitrale affiatata deve saper "leggere" e prevedere tutte queste e altre situazioni e l'arbitro incaricato della rimessa, non deve essere precipitoso a riprendere il gioco alzando la palla quando...non è tempo! **Per una sostituzione avvenuta durante un intervallo con giocatore che non si presenta al segnapunti per comunicare la sua richiesta, bisogna lasciarlo in campo non senza "suggerire" alla rispettiva panchina, l'osservanza della Regola.**

Sagacia arbitrale che, accoppiata alla perfetta conoscenza delle "opportunità di sostituzione" e a tutte le altre Regole contenute in RT, Manuale dell'Arbitro, QT, ecc, devono rendere questa facile situazione del gioco dinamica, fluida e..."indolore"

L'arbitro più vicino al tavolo fischierà e farà l'apposita segnalazione che da inizio al minuto: il tavolo azionerà il proprio cronometro solo da questo istante. L'arbitro più vicino non dovrà intrattenersi con nessuno, di entrambe le panchine, che si avvicina per chiedere spiegazioni. Con decisione, ma sempre cortesemente, occorre invitare costui o costoro a recarsi presso le rispettive panchine per la sospensione. Andare al tavolo solo se viene richiesta dagli UdC la presenza di uno degli arbitri. Durante il colloquio col compagno scambiarsi vicendevoli consigli tecnici o di meccanica, ecc, e cercare di intuire che cosa potrebbe succedere alla ripresa del gioco.

Particolare attenzione alla durata: un minuto. Al segnale acustico del segnapunti che mostra con le mani il 10 gli arbitri devono correre per recarsi presso entrambe le panchine per **richiamare le squadre in campo**. Alcuni arbitri fanno questo lavoro ma si limitano ad un solo avvertimento e...vanno a posizionarsi: gli atleti restano ancora ad ascoltare i consigli degli allenatori! La sollecita ripresa del gioco è demandata agli arbitri! Essi devono fare in modo che i giocatori ritornino sul terreno senza l'uso di provvedimenti disciplinari assolutamente fuori luogo.

Una squadra viceversa che termina la sospensione prima dello scadere dei 50 secondi non può tornare in campo. Gli arbitri devono essere pronti ad intervenire facendo rimanere i giocatori nei pressi della panchina, fuori dal terreno, per tutta la sua durata. Farli uscire, dopo che sono già sul terreno prima della fine della sospensione, perché gli arbitri erano distratti, non è un buon lavoro!

Se si tratta dell'ultimo minuto di sospensione a disposizione di una squadra per quel "tempo" di gara, l'arbitro, informato dal tavolo, è tenuto, al termine di essa, ad avvisare l'Allenatore che ha esaurito i minuti di sospensione a sua disposizione per quella metà gara. Ciò consente di prevenire una perdita di tempo con richiesta che, ovviamente, non può essere evasa.

Una sospensione non deve essere accordata alla squadra realizzatrice, quando il cronometro di gara indica 2:00 esatti o meno nel 4° P ed ogni tempo supplementare, in seguito alla realizzazione di un canestro su azione a meno che un arbitro non abbia fermato il gioco.

La sospensione viene addebitata alla squadra il cui allenatore ne ha fatto richiesta per primo tranne quando la sospensione viene assegnata a seguito di un canestro su azione degli avversari e senza che sia stata sanzionata una infrazione.

Una sospensione richiesta, da un allenatore che ha subito un canestro su azione prevede che la ripresa del gioco avvenga dalla linea di fondo campo. La squadra non perde, a causa dell'interruzione, la facoltà di muoversi lateralmente né di passare la palla ad un compagno che si trova sulla linea o dietro la linea di fondo, fermo restando che il conteggio dei 5" inizia dal momento in cui la palla è a disposizione del 1° giocatore fuori dal terreno.

Anche per i time out come per le sospensioni le opportunità di richiesta sono molto ampie e la squadra arbitrale deve averne la completa conoscenza per non incorrere in errori di qualsiasi tipo o in perdite di tempo assolutamente inopportune.

Per la loro effettuazione il dinamismo arbitrale è di fondamentale importanza per evitare qualsiasi perdita di tempo. La parola d'ordine è "accelerare il più possibile la ripresa del gioco" con l'esecuzione dei TL, mantenendo sempre e comunque il controllo dei giocatori in campo e...quello delle panchine, soprattutto, per ovvi motivi, quella del giocatore sanzionato di fallo. Pertanto:

- **L'arbitro che ha sanzionato il fallo ha l'obbligo di: fischiare, correre, segnalare, correre.** Si possono verificare perdite di tempo sia a causa di errata segnalazione del numero di maglia, che del numero dei TL da eseguire o meno. Le segnalazioni per l'esecuzione dei TL, da parte del guida, sono codificate sul RT con i pittogrammi n° 54, 55 e 56.
- **L'arbitro che non ha fischiato il fallo oltre che "gelare" ha il compito importantissimo di memorizzare il N° di maglia del giocatore cui spettano eventualmente i TL:** non è raro infatti che sulla linea di TL si presenti il giocatore non beneficiario. **CONCENTRAZIONE!**
- **La disposizione dei saltatori ai propri posti** sul 1° di 2, sul 1° e 2° di 3 TL non è strettamente necessaria: visto che non c'è rimbalzo si può iniziare l'esecuzione anche se qualcuno degli spazi non è occupato: a volte la squadra beneficiaria dei TL non schiera alcun saltatore.
- **Sul TL realizzato o meno,** sempre nel caso in cui non è previsto l'eventuale rimbalzo, **l'arbitro guida ha il compito primario di recuperare velocemente il pallone.**
- **Può accadere che i saltatori della squadra che subisce i TL attraversino artatamente, per disturbare il tiratore,** l'area dei tre secondi: purtroppo qui la perdita di tempo è inevitabile. Infatti nel caso in cui il tiratore ha già ricevuto la palla dall'arbitro e accade che ad esempio un difensore, abitualmente quello posizionato nello spazio vicino alla linea di tiro, entri in area, allora il tiratore medesimo ripassa la palla all'arbitro! Con molta pazienza si ripete il tutto dopo aver "suggerito" al reo, di non ripetere nel prosieguo della gara, il gesto certamente antisportivo. Può succedere anche che un difensore attraversi l'area per andare dall'altra parte dove c'è un giocatore, compagno del tiratore, alto di statura ed esperto nella conquista dei rimbalzi: qui **"compreso l'intento"** l'arbitro non può fare granché, tranne che chiedere, col sorriso sulle labbra, se sono finalmente a posto e consegnare la palla al tiratore. Se poi la cosa si ripete...
- **L'arbitro coda ha intanto il compito di indicare chiaramente a tutto il palazzo il N° di tiri che stanno per essere eseguiti:** pittogrammi n° 57, 58 e 59. Ha però anche quello, sempre per prevenire inutili perdite di tempo, di aver cura della posizione iniziale dei giocatori che non si posizionano negli spazi per il rimbalzo: costoro devono necessariamente stare dietro la linea di TL estesa e dietro la linea di tiro da tre punti fino al momento in cui il TL termina.
- **Se un giocatore, che ha diritto ai TL, è infortunato in modo tale da aver bisogno di cure o sanguina deve essere sostituito immediatamente ed il sostituto deve tirare i TL.**
- **Se un sostituto chiede al tavolo di sostituire il tiratore dei TL** se questi realizza l'ultimo o unico TL di cui dispone, **egli non può essere cambiato all'ultimo momento con un altro suo compagno.** Il tiratore deve uscire e lui entra al suo posto.

Velocizzare quest'altra situazione statica (la palla è morta ed il cronometro è fermo) è compito degli arbitri sin dall'inizio e per tutta la durata della gara.

L'avvedutezza primaria è certamente quella di consegnare o mettere a disposizione la palla al giocatore incaricato quando tutto è pronto per la ripresa del gioco. L'incaricato della rimessa si deve trovare nel campo di gioco nel punto esatto indicato dall'arbitro e deve essere fermo. Tuttavia il contributo di tutta la squadra arbitrale con gli appositi segnali è indispensabile per poter effettuare con rapidità una rimessa in situazione di gioco blando e/o assenza di pressing. Se invece c'è una situazione di pressing tutto campo e di gioco spigoloso, l'arbitro incaricato della rimessa ha l'obbligo di **prevenire un'eventuale perdita di tempo**, che spesso si verifica, a causa della rapidità eccessiva con cui la palla viene consegnata al giocatore. Allora è bene:

- Far disporre l'incaricato della rimessa "sul campo di gioco" almeno un metro lontano dalla linea di delimitazione. Se non c'è spazio sufficiente far posizionare il difensore "sul terreno" ad un metro dalla linea laterale fino a rimessa avvenuta: la linea per lui è un... muro!
- Ricordare al difensore sul terreno che gli viene "vietato di avere una qualsiasi parte del suo corpo al di là della linea di delimitazione, prima che la palla sia stata lanciata oltre la linea medesima: se lo fa, incorre in una violazione" Art 17.3.2 - 1° e 2° pallino.

Errori da evitare per sveltire la ripresa del gioco

- **Consegnare la palla prima dell'OK di tutta la squadra arbitrale: potrebbero esserci 6 giocatori in campo di una stessa squadra...**
- **Far disporre il giocatore incaricato esattamente dietro il tabellone: il giocatore durante il lancio potrebbe colpire il tabellone!**
- **Effettuare un passaggio all'incaricato non ancora pronto a ricevere la palla: questa non arriva a destinazione e...bisogna rifare tutto!**
- **Tentare di prendere la palla, su un passaggio rotolato da parte di un collega, con i piedi: nel nostro gioco la palla si può prendere solo con le mani, anche gli arbitri...**
- **Se un giocatore prende la palla che esce dalla retina, dopo aver realizzato un canestro e la passa...all'arbitro guida, questi la può ripassare immediatamente al giocatore già pronto ad effettuare la rimessa in gioco invece di fermare il gioco. Un suggerimento volante, nel prosieguo della gara è d'obbligo!**

Infine, per concludere: il segnale acustico del cronometro di gara emesso dalla consolle "da il la" per l'inizio di tutti i periodi di gara. La squadra CIA ha l'obbligo di operare secondo la sequenza indicata nel Q T N 44 D 3. In particolare **al segnale acustico di fine intervalli: pre-gara cronometro 00:00 (reset a 10:00) - salto a due immediato; fra 1° e 2° / 3° e 4° P 00:00 (reset a 10:00) - rimessa immediata; fra 2° e 3° P 00:00 (reset a 10:00) - rimessa immediata.** Questi "accorgimenti" accelerano già i tempi morti degli intervalli che devono durare rispettivamente 20, 2 e 10/15'. Condizione indispensabile è che gli arbitri, a fine intervallo pre-gara, espletate tutte le operazioni preliminari, comprese le strette di mano con i componenti delle 2 squadre per il tradizionale "buona gara" devono farsi trovare pronti ai loro posti previsti dalla meccanica. Per l'inizio degli altri periodi i segnali acustici del cronometro devono essere scrupolosamente osservati.

Errata corrige: nel N° precedente abbiamo scritto che il FU viene fischiato solo a palla viva e cronometro in movimento. Durante le rimesse tuttavia, specialmente negli ultimi 2' di gara, può essere decretato a palla morta e cronometro fermo In.Uff. FIBA Art 36 Precisaz. 1 e 2 ed esempi.