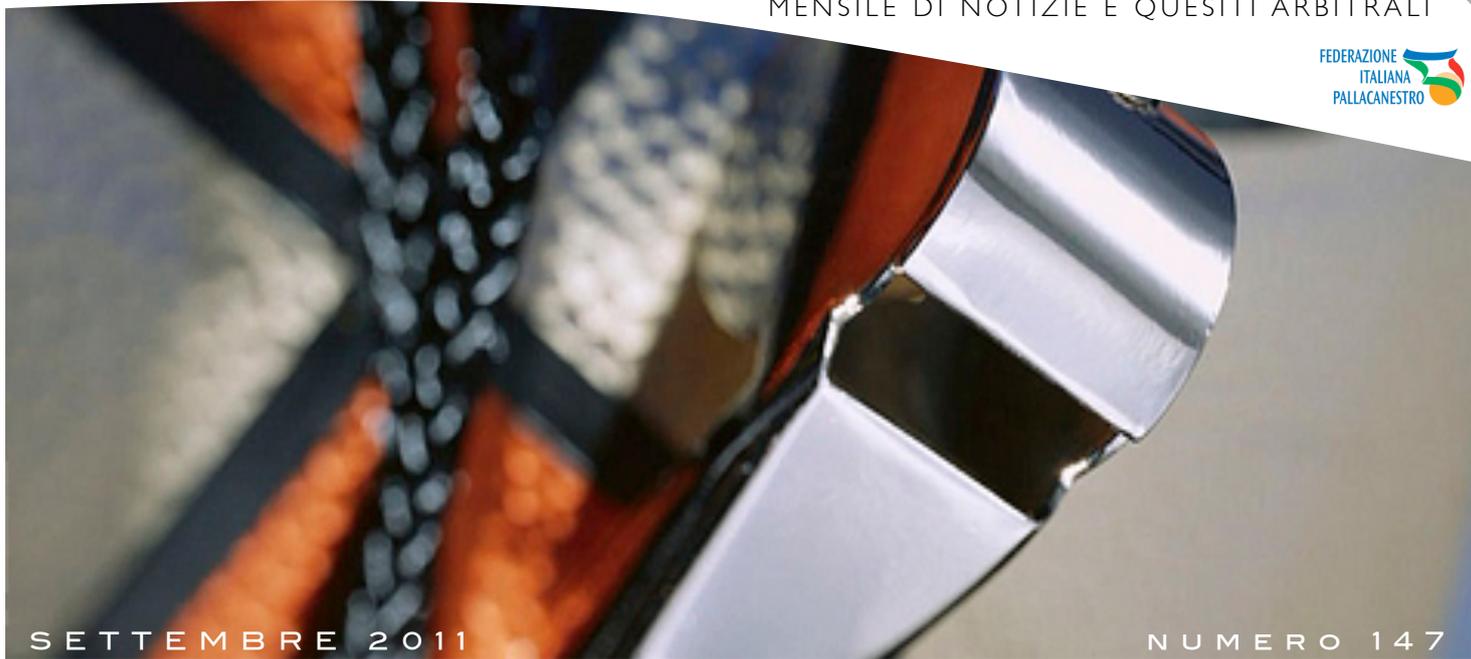


REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



SETTEMBRE 2011

NUMERO 147

ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

summary

2

NEVER BACK - DOWN

3

L'ANNO SPORTIVO PASSATO
(2010/2011)

4

L'ANNO SPORTIVO PRESENTE
(2011/2012)

5

L'ANNO SPORTIVO FUTURO
(2111/2112)

6

PROCEDURA PRE-GARA - PRESENZA DEL MEDICO

Testi di
Giovanni Raimondo

Redazione
William Raimondo
Progetto Grafico
ed Impaginazione



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 !!

NEVER BACK – DOWN



“Mai arrendersi”

Nel mese di luglio di ogni anno il CIA comunica le graduatorie dell'anno sportivo appena concluso e, subito dopo, le “liste” degli arbitri abilitati a dirigere, per ogni categoria, le gare dell'imminente nuovo anno sportivo. Praticamente, dagli arbitri di serie A ai tesserati provinciali, tutti gli addetti ai lavori prendono conoscenza delle decisioni prese e cioè:

- promozioni nella serie immediatamente superiore
- mantenimento della serie della passata stagione
- retrocessione nella serie immediatamente inferiore

I promossi, ovviamente, **gioiscono**. Devono sapere però che nella serie superiore devono impegnarsi sin da subito per entrare nei nuovi meccanismi.

Coloro che mantengono la posizione, si chiedono se hanno fatto tutto quello di cui c'è bisogno per poter fare il salto di qualità?

I retrocessi ovviamente non la prendono bene tanto da arrivare a meditare e attuare (speriamo di no) l'immediato abbandono... Ma...

“PER ESSERE IL MIGLIORE DEVI BATTERE I MIGLIORI!”

I migliori infatti:

- sanno fischiare gli ultimi cinque minuti di gara come i primi cinque. La loro preparazione fisica cioè è immune da “affaticamenti fisici” di qualsiasi tipo. Nel pre-campionato e durante il suo svolgimento si sono allenati quotidianamente seguendo criteri scientifici, pubblicati anche dal CIA o concordati con un preparatore fisico qualificato.
- sono in grado di impostare qualsiasi gara, sin dalle prime azioni facendo inequivocabilmente capire a tutti gli addetti ai lavori in campo, e di conseguenza anche agli spettatori, quello che i giocatori possono fare e quello che invece è vietato, senza “sconti” per nessuno ed in nessuna occasione (vedi momenti topici). Tutto ciò, in queste situazioni, ancora senza alcun tipo di affaticamento “mentale”
- conoscono, e mettono in atto sul campo, oltre ai fondamentali dell'arbitro, i “fondamentali del giocatore di basket” cioè: fondo, scatti, resistenza alla velocità, cambi di direzione e di senso, postura, rapidità di piedi, reattività, esplosività, progressione nei contropiede tale da permettere loro di arrivare sotto il canestro attaccato prima dei...difensori, etc..
- studiano e rispondono a chiunque utilizzando il linguaggio specifico del basket. Agli istruttori nei raduni, ma anche, e soprattutto, a tutti coloro che chiedono chiarimenti sulle Regole, rispondono usando il “baskettese”. RT, RE, QT, Manuale di Meccanica, Circolari o Delibere Federali, Libri o Riviste Specializzate, sono il loro... “pallino” La bibliografia è ricchissima: basta cercare e...studiare! *Far sudare il cervello* per sapere è importante tanto quanto *far sudare il corpo* per correre!
etc...

Quanto detto e il resto deve diventare il vostro...”pallino”

Concludiamo pertanto, invitandovi a chiedervi: **SO IO FARE QUESTO E QUANT'ALTRO OCCORRE PER POTER DIRIGERE UNA GARA NEL MIGLIORE DEI MODI?**

Nell'ipotesi che preparazione fisica, capacità, conoscenze, etc non siano nel vostro bagaglio, allora...qualsiasi lamentela o recriminazione lascia il tempo che trova!

Pertanto, se vi sta a cuore l'arbitraggio, non vi resta altro che lavorare! senza...

ARRENDERVI MAI!

L'ANNO SPORTIVO PASSATO (2010/2011)



La FIBA e, per la Federazione Italiana Pallacanestro, il Consiglio Federale, prima dell'inizio dell'anno sportivo in oggetto, hanno presentato la nuova stesura del RT che ha apportato importanti "novità" nel nostro gioco. Segnatamente

- **Nuovo look all'interno del terreno di gioco!** Nell'Art 2 sono puntualmente definite: zona di difesa e zona d'attacco di una squadra; nuove aree dei tre secondi (rettangolari) e aree di tiro da tre punti (a m 6,75); linee delle rimesse e aree dei semicerchi no-sfondamento; *gli incaricati delle nuove omologazioni hanno svolto un gran lavoro con ottimi risultati.*
- **Divise ed altro equipaggiamento.** Nell'Art 4 precisazioni su calzettoni, scaldamuscoli, maniche compressive, calze compressive, paradenti; *gli arbitri hanno applicato la regola usando il buon senso?*
- **Solo all'Allenatore è consentito di stare in piedi durante la gara,** rimanendo all'interno della propria area-panchina, e dare indicazioni ai propri giocatori Art 7; *la conseguenza naturale è quella che tutte le altre persone in panchina devono stare sedute al loro posto.*
- **Variazioni sullo "status" della palla.** Nell'Art 10 è stabilito che la palla diventa viva: sul salto a due, quando lascia le mani dell'arbitro e, su qualsiasi rimessa in gioco, quando è messa a disposizione del giocatore incaricato della rimessa stessa.
- **Definito in tre decimi di secondo** il tempo minimo che deve esserci sul cronometro di gara affinché un giocatore possa realizzare un canestro o con un tap o direttamente schiacciando a canestro Art 16; *pochissimi riscontri.*
- **Il punto di rimessa** per una squadra che ha diritto ad una rimessa nella propria metà campo difensiva, in seguito ad una sospensione, è spostato ancora più avanti. Invece che dalla linea di centrocampo avverrà dalla linea della rimessa nella sua zona d'attacco Art 17; *poiché la linea di rimessa è dalla parte opposta del tavolo UdC l'arbitro coda che la amministra spostato a destra della sua posizione canonica deve dare l'avvio al ripristino della diagonale col collega per un corretto box-in.*
- **In occasione di ogni rimessa da fuori campo gli otto secondi** partono nell'attimo in cui c'è un tocco legale da parte di un giocatore in zona di difesa se la palla rimane in controllo della squadra che lo manteneva Art 28. *Ricordare il conteggio visivo degli ultimi cinque.*
- Sempre nell'Art 28 **la palla si considera pervenuta in zona d'attacco** quando un attaccante effettua un tocco di essa se ha entrambi i piedi a contatto con la propria zona d'attacco. *Questa disposizione è di grande aiuto all'arbitro coda che ha il compito di fischiare l'eventuale ritorno della palla nella zona di difesa.*
- Se una squadra deve effettuare una rimessa nella sua zona di difesa e il conteggio degli **otto secondi** deve continuare per il tempo rimanente, l'arbitro ha l'obbligo di indicare (Art 28) chiaramente con la mano libera i secondi rimanenti prima di consegnare la palla al giocatore. *C'era già: ora è puntualizzato. Ricordarsene!*
- Il conteggio degli 8" inizia o riprende anche nel caso di un **semplice tocco legale** da parte di qualsiasi giocatore sul terreno di gioco, se la palla rimane in controllo della squadra che lo manteneva Art 28 e **il conteggio dei 24" inizia o riprende come per gli 8" ART 29.**
- Nell'Art 29 c'è la **"nuova regola dei 14 secondi"** per un squadra che è in controllo di palla nella sua zona d'attacco. *Non è poi così complicata come si pensava!*
- Le limitazioni per i giocatori dentro le **aree no-sfondamento**, molto particolareggiate, sono contenute nell'Art 33. *Penetrazione frontale o laterale dell'attaccante in controllo di palla.*
- L'ingrato compito di comunicare ad un **giocatore che ha commesso il suo quinto fallo** è demandato all'arbitro ed è prescritto nell'Art 40. *C'era già sul RT: applicatelo!*

Tutte queste "novità" sono state acquisite non senza difficoltà, e ormai sono state "aggiunte" (?) al grande bagaglio di conoscenze che ogni componente di una squadra arbitrale non può non avere.

L'ANNO SPORTIVO PRESENTE (2011/2012)



Ora che si ricomincia, dopo aver ricordato le Regole, ormai “vecchie” con i rispettivi Articoli del RT, per...rinfrescarle, riportiamo le “novità” di questo anno sportivo così come gli istruttori le hanno presentate in tutti i raduni pre-campionato per qualsiasi categoria. Non sono modifiche sostanziali come le precedenti, ma sempre...fondamentali!

- **Arrivo nell'impianto di gioco:** osservatori 80' prima; arbitri e UdC 70' prima; controllo delle attrezzature 60' prima – SEMPRE –
- **Presenza del medico di servizio,** messo a disposizione dalla squadra ospitante giusto comunicato del Consiglio Federale n° 197 delibera n° 11 del 5-8-2011 con le tassative modalità pubblicate con Circolare CIA il 22-09-2011 cui rimandiamo per le indispensabili ulteriori precisazioni (pag.6) . Egli deve comunque sistemarsi all'interno del campo di gioco, in una posizione che gli permetta di intervenire rapidamente in caso di necessità.
- **Il segnale di “blocco”** vale ora per tutti quei falli della difesa che non sono fatti con le mani.
- **Segnalazioni – precisazioni molto importanti –** uso illegale delle mani (colpo) n° 38: col pugno chiuso del braccio destro colpisci il polso sinistro (pugni chiusi) braccia ben visibili davanti a se; n° 41 trattenuta: afferrarsi con la mano destra l'avambraccio sinistro (pugno chiuso) *davanti a se* NB: non alzare le braccia neanche all'altezza del collo poiché si può confondere, agli occhi di tutti i presenti, con fallo antisportivo(!); n°47 fallo antisportivo: afferrarsi con la mano destra il polso della mano sinistra (pugno chiuso) *sopra la testa*
- **Lancio di oggetti durante il TL o laser in faccia o canestro mosso:** ripetizione del TL Nessuna ripetizione per fischi o sirena dei tifosi. In tutte le situazioni richiamo all'Accompagnatore. PS: nella compilazione del rapporto usare il buon senso: se i fischi o i disturbi erano poca cosa... tralasciare. Il giudice Sportivo non fa altro che applicare il Suo Regolamento in funzione di quanto scritto (le multe per le società sono molto pesanti)
- **Bestemmia:** fallo tecnico immediato!
- **Infortunio di giocatore a palla viva e cronometro in movimento:** stop immediato se c'è sangue, se il giocatore ha battuto la testa e se c'è immediato pericolo. In tutti gli altri casi aspettare che ci sia il cambio di controllo della palla e poi fischiare (solo uno dei due arbitri si reca sul posto per sincerarsi dell'accaduto mentre l'altro controlla tutti i giocatori)
- **Aiuto fra arbitri:** correre verso il collega per comunicare, e poi far fare a lui medesimo la correzione (es: palla fuori campo) *Fare la correzione da sé è autoritarismo fuori luogo.*
- **Fine gara:** aspettare il rientro negli spogliatoi delle squadre, per osservare eventuali situazioni di attrito, tranne nel caso in cui ci sia pericolo per la squadra arbitrale.
- **Segnalare sul rapporto quanto riportato per averlo sentito da altri** non avendolo visto o udito personalmente (es: il Sig Rossi ha riferito che...)
- **Squadre che - entrambe - non giocano gli ultimi secondi** a risultato ormai acquisito: se una squadra è nella sua zona di difesa invitarla a portare la palla nella zona d'attacco prima dello scadere degli 8”
- **Unico vostro interlocutore: l'Allenatore!** Se è necessario spiegare certe situazioni (es: spostamento cronometro dei 24” o di gara) chiamare entrambi gli allenatori davanti al tavolo
- **Proteste dei tesserati:** saper aspettare! In funzione dell'accaduto, prendere il necessario provvedimento. Far rientrare persone della panchina uscite dal box: Cercare la soluzione, risolvere il problema, riprendere il gioco. Tutti devono essere trattati alla stessa maniera.
- **Maglie dentro i pantaloncini:** per l'estetica ma anche per motivi di opportunità far rispettare la disposizione contenuta nel RT Il video di quel giocatore che, durante il tiro (!) infila la testa dentro la maglietta svolazzante del suo diretto difensore è quanto dire!





L'ANNO SPORTIVO FUTURO (2111/2112)

Noi passiamo: la pallacanestro resta! Ma, come sarà fra...100 anni?

Ci immaginiamo..

- Salto a due: la palla, posata su fibre ottiche al centro esatto del terreno di gioco, si alzerà da sola, perpendicolare, alla giusta altezza!
- La palla uscendo fuori dal rettangolo di gioco toccando il terreno o qualsiasi altro oggetto si colorerà istantaneamente col colore della maglia della squadra cui spetta la successiva rimessa in gioco!
- La palla, durante un tiro a canestro, non appena raggiungerà il punto più alto della parabola, sopra il livello dell'anello e conseguentemente inizierà la sua parabola discendente, si colorerà in rosso ad indicare una eventuale interferenza sul tentativo di realizzazione!
- La violazione di passi sarà segnalata dalle scarpe del giocatore in controllo di palla e che si coloreranno in rosso per un arresto illegale o per una partenza con piede perno sollevato prima che la palla abbia lasciato le mani del giocatore!
- Tutte le regole a tempo 3" – 5" – 8" – 24" saranno visibili sulle maglie dei giocatori che, una volta commessa la violazione, diventeranno lampeggianti restando colorate del loro iniziale colore!
- I contatti legali fra giocatori non saranno evidenziati, ma quelli illegali, con vantaggio di chi li causa e conseguente svantaggio per chi li subisce, saranno segnalati dalla colorazione istantanea in rosso della divisa del giocatore in difetto!
- La simulazione nei contatti poi, il peggiore dei tentativi di abbindolare l'arbitro, quella fatta ad arte per farsi assegnare un fallo del tutto inesistente a proprio favore, sarà punita con l'accensione di una segnalazione sul bordo superiore della maglietta del reo ad indicare che alla seconda sarà espulso!
- etc..

E le squadre arbitrali in campo?

Non occorreranno!

Ci sarà solo un operatore ad una consolle posta sul tavolo (ex UdC) per controllare il corretto funzionamento di tutti gli innumerevoli dispositivi. Questi, funzionando con i neutrini, segnaleranno con una rapidità molto più elevata della velocità della luce, per informare tempestivamente giocatori, spettatori e tutti i presenti nell'impianto di gioco!

Abbiamo fatto un po' di...Fantabasket.

Gli uomini del XXII secolo godranno di questo spettacolo.. Auguriamo loro buon divertimento.

Noi non ci divertiremmo!

Ora, occorrono, e per molto tempo ancora occorreranno, le squadre arbitrali.

Bando alle immaginazioni: cerchiamo di...perfezionare sempre di più, il nostro operato sul campo.

Gli arbitri: alzino la palla sul salto a due, perpendicolare, alla giusta altezza; siano vigili e attenti a individuare il giocatore che per ultimo ha toccato la palla prima che finisca fuori; fischino interferenze vere; guardino i piedi dei giocatori in controllo di palla per cogliere le violazioni di passi; per le regole a tempo sfruttino gli aiuti dalle attrezzature; i contatti sono l'essenza del gioco e non possono essere demandati alla tecnologia; le simulazioni sono individuabili, a nostro parere, solo dagli arbitri, etc.

Gli UdC ognuno per il compito assegnatogli siano professionali e affiatati sia fra loro che con gli arbitri.

Gli Osservatori poi devono possedere una incondizionata passione, un forte entusiasmo, una particolare competenza della Tecnica del gioco e dei Regolamenti.

Avanti tutta e Buon campionato!



Procedura pre - gara – Presenza del Medico (della Società o di Servizio)

Presenza Medico Società ospitante o di Servizio – Disposizioni standard

Se il Medico è presente almeno 20 minuti prima dell'orario di inizio previsto dal comunicato ufficiale l'inizio gara avverrà normalmente all'orario stabilito.

Medico Società ospitante o di Servizio – Disposizioni su ritardo

Se l'arrivo del Medico della Società ospitante o di Servizio avviene tra 20' e l'orario previsto, dal comunicato ufficiale, per l'inizio della gara, l'orario stesso sarà posticipato, **inderogabilmente**, di 20' dopo l'arrivo del Medico. La squadra CIA ed il medico entreranno insieme per l'intervallo pre gara. Le squadre potranno effettuare il riscaldamento anche in assenza del Medico.

Arrivo del Medico Società ospitante o di Servizio dopo l'orario di inizio stabilito dal comunicato ufficiale, in presenza di entrambe le squadre, la gara non si disputa e gli arbitri abbandonano l'impianto.

In presenza del solo Medico tesserato per la società ospitata, iscritto a referto e riconosciuto dagli Arbitri. Il Medico, **a sua discrezione**, potrà operare anche come medico di servizio (gli estremi del suo tesserino saranno trascritti sul rapporto arbitrale all'inizio dell'intervallo pre - gara) e la gara inizierà regolarmente.

Ritardo squadra ospite preannunciato ed entro 15 minuti da orario stabilito inizio gara

Ritardo del Medico (Società ospitante o di Servizio) potrà essere massimo di 15' – l'inizio della gara sarà sempre 20' dopo l'arrivo del Medico. Anche se la squadra ospite in ritardo arriva prima dei 15' il Medico potrà arrivare comunque entro i 15'. Dal suo arrivo partiranno i 20' di intervallo pre - gara.

Ritardo squadra ospite preannunciato oltre 15'

Se il ritardo del Medico (Società o di Servizio) è oltre 15' la gara non sarà disputata, gli arbitri abbandoneranno l'impianto.

Qualora durante la gara il medico debba soccorrere una qualunque persona (tesserata o non tesserata)

Se a causa dell'emergenza il Medico della gara è costretto ad abbandonare **il campo di gioco**, la gara **dovrà proseguire regolarmente**.

Si ricorda che tutte le modalità riguardanti: defibrillatore e ambulanza non sono cambiate rispetto al campionato 2010-2011.

Nel caso in cui **Medico e/o Ambulanza debbano lasciare l'impianto** per cause di servizio la gara **dovrà comunque proseguire regolarmente**.

In tutte le situazioni di arrivo in ritardo del Medico, dell'Ambulanza o anomalie di comportamento, quanto avvenuto deve essere riportato dettagliatamente nel rapporto arbitrale, se necessario con un allegato.