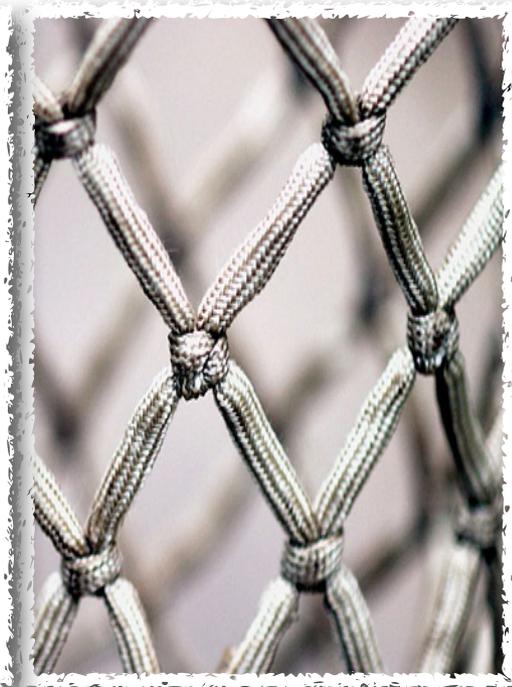
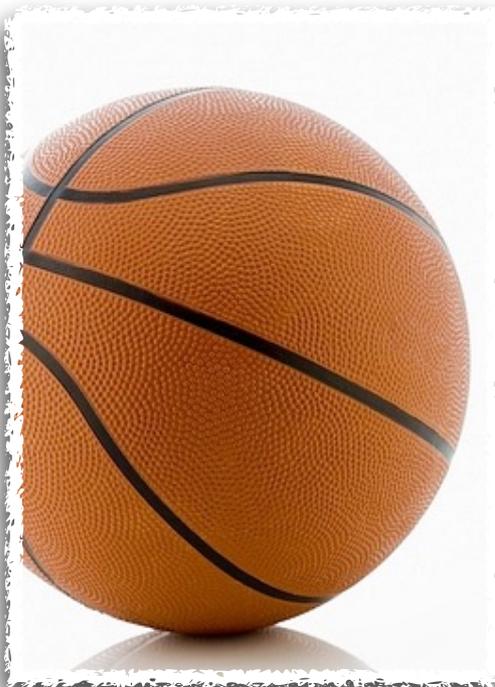


REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



sommario

PG 2

GESTIONE DELLE PANCHINE

PG 4

MOMENTI TOPICI DELLA GARA

PG 3

PG 5

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
giorنالينو.refereeing@gmail.com

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

GESTIONE DELLE PANCHINE

Il Regolamento Tecnico prescrive: Devono essere disponibili 14 posti in ogni area della panchina, per il personale di squadra in panchina che consiste degli Allenatori, dei Vice-Allenatori, dei sostituti, dei giocatori esclusi e delle persone al seguito (preparatori fisici, scorer, massaggiatori, medici tesserati per le proprie società, secondi dirigenti che possono essere iscritti solo se ci sono i primi dirigenti) Durante la gara gli eventuali espulsi devono abbandonare il campo di gioco.

NB: I Primi Dirigenti saranno iscritti a referto come Accompagnatori e, durante la gara, prenderanno posto a sedere al tavolo UdC, ognuno dalla parte della propria squadra, mentre i Secondi Dirigenti saranno seduti ciascuno sulla propria panchina.

Ogni altra persona deve essere posizionata almeno 2 metri dietro la panchina della squadra

Il Dirigente addetto agli arbitri è una figura in più, solo per la squadra di casa. Ha incarichi di assistenza nei confronti della squadra arbitrale dal momento del suo arrivo nell'impianto di gioco, fino a quando non lo abbia abbandonato. Ha anche l'incarico di segnalare al 1° arbitro l'eventuale presenza di persone estranee sul campo di gioco (**fidarsi è bene, ma...de visu è ancora meglio**)

Le persone per le quali l'iscrizione è correlata alla presenza dell'allenatore sono: Vice-Allenatore, Preparatore Fisico, Scorer, secondo Dirigente.

Se l'Allenatore è del tutto assente i suddetti non possono essere iscritti a referto e non possono prendere parte alla gara. Se l'Allenatore viene iscritto, in attesa del suo arrivo, anche loro possono essere inseriti a referto. In qualsiasi momento l'Allenatore arrivi, dopo il riconoscimento, entrerà in gara, ed anche i suddetti potranno prendere posto in panchina.

Se durante la gara Egli viene espulso o deve abbandonare la gara per qualsiasi problema, gli altri restano La presenza degli altri tesserati (giocatori, dirigenti, medico, massaggiatore) è libera da vincoli collegati con altre persone.

E' obbligatoria la presenza in campo di un medico di servizio durante la disputa delle gare dei campionati nazionali, maschili e femminili, e per i campionati regionali, quelli previsti nelle DOA.

Egli potrà sedere sulla panchina della società ospitante soltanto se in possesso della tessera FIP ma, se non è tesserato per nessuna delle due società (**controllare tramite il tesserino la sua appartenenza all'Ordine dei medici**) dovrà posizionarsi all'interno del campo di gioco, in modo tale da essere immediatamente individuabile durante la gara.

Solo il personale di squadra in panchina ha il permesso di sedere sulla panchina della squadra: deve rimanere all'interno della propria area della panchina

La squadra arbitrale pertanto verifichi, prima dell'inizio della gara, se ambedue le squadre hanno osservato questa disposizione. Basta contare le persone delle due panchine che devono essere uguali al numero delle persone iscritte a referto per ciascuna delle due squadre rispettivamente.

Se non si dovesse riscontrare la corrispondenza richiesta, prima di dare inizio alla gara, tramite il Dirigente di quella squadra (**mai personalmente**) provvedere all'aggiustamento medesimo.

Tutte le persone iscritte a referto sono state identificate all'atto del riconoscimento: esse, ovviamente, sono tutte tesserate FIP.

Se durante la gara dovesse accadere che qualcuna di esse travalica i confini del fair-play e per qualsiasi motivo è raggiunta da sanzioni disciplinari, può e deve essere inequivocabilmente identificata e segnalata sul Rapporto arbitrale per i provvedimenti del Giudice sportivo.

Se non è iscritta, non è stata identificata(!) e non figura né nella lista R né sul referto di gara...

Effettuati tali preliminari la gara può avere inizio.

Durante lo svolgimento, la gestione delle panchine, se le persone che le compongono sono corrette, non genera problemi, ma, a volte... e purtroppo, in alcuni Campionati, soprattutto giovanili, non tutti i tesserati FIP mantengono un comportamento esemplare!

Nel tentativo di prevenzione, far osservare scrupolosamente le seguenti disposizioni CIA:

- **Tutti devono stare seduti:** se non lo sono, a palla viva e cronometro in movimento, passando vicino alla panchina, senza distogliere neanche un attimo gli occhi dal terreno di gioco, invitarli a sedere. A palla morta e cronometro fermo non riprendere la gara ed invitarli a sedere prima di consegnare la palla per la ripresa del gioco. Non ci sono provvedimenti disciplinari da prendere, a meno che dopo numerosi suggerimenti volanti non diventino proprio recidivi, in tal caso... “scaletta” con molta moderazione.
- **Solo l’Allenatore oppure il vice-allenatore, ma solo uno di essi alla volta, hanno il permesso di rimanere in piedi durante la gara.** L’allenatore può conferire con i giocatori e...con gli arbitri durante la gara, a patto che rimanga all’interno della propria area della panchina.
- **Solo l’allenatore oppure il vice possono recarsi al tavolo degli UdC per avere informazioni statistiche, quando si verifica palla morta e cronometro fermo.**
- **Mai fermare la gara solo per dare un suggerimento volante o un richiamo ufficiale ad una persona della panchina per il suo comportamento.** Se occorre farlo, aspettare la prossima palla morta e cronometro fermo. Se è proprio necessario (proteste ultra plateali fuori da ogni buon senso) interrompere il gioco e fischiare FT all’allenatore sia per il suo personale comportamento (C) che per quello difforme del/dei componente(i) della panchina (B)
- **Non permettere agli allenatori di diventare un polo d’attrazione per il loro atteggiamento teatrale nella postura** (mani nei capelli, allargare le braccia, ecc) o per i lamenti continui nei riguardi dei fischi contro la sua squadra. Questo modo di fare non dovrà essere tollerato: **seguendo scrupolosamente la scaletta dei provvedimenti disciplinari** gli arbitri dovranno interromperlo sin dal primo suo manifestarsi.

Una slide del CIA di un paio di anni fa mostra il riepilogo delle situazioni che si possono verificare nei box a carico degli allenatori: **le illegalità sono evidenziate in rosso.**

COMPORAMENTO	BOX	SANZIONE
Non parla con gli arbitri	dentro	nessuna
Consiglia i giocatori	fuori	suggerimento volante(*)
Protesta non plateale	dentro	suggerimento volante(*)
Protesta non plateale	fuori	richiamo ufficiale
Protesta Plateale	dentro	richiamo ufficiale
Protesta Plateale	fuori	fallo tecnico
2 ^a protesta Plateale	dentro	fallo tecnico
2 ^a protesta Plateale	fuori	fallo tecnico

Queste regole suggerite dal CIA hanno un preciso obiettivo: ottenere uniformità e coerenza da parte degli arbitri nelle varie situazioni. Il buon senso rimane sempre il primo requisito di un buon arbitro; le regole (riferimenti normativi dell’agire indotto dalla reale presenza o presunta costanza dei fenomeni) non sono drastiche come le leggi (principi regolatori dei comportamenti)

Ogni arbitro infatti, per svolgere al meglio il suo lavoro, ha necessariamente bisogno di conoscere chiaramente e profondamente non solo il Regolamento Tecnico, ma anche lo “spirito” del Gioco. Deve avere anche una certa conoscenza dei giocatori e degli allenatori e sapere cosa li fa infuriare e che cosa li fa agire in un certo modo e comprendere le frustrazioni che patiscono.

Per concludere vi ricordiamo ciò che insegnava un grande istruttore degli arbitri: **Occupatevi, con molta attenzione, soprattutto di quello che accade sul terreno fra giocatori avversari. Con la coda dell’occhio tenete sotto controllo le persone delle panchine.**

I suggerimenti volanti, nei casi (*) della slide possono essere anche più di uno e... non diventano inflazionati! Possono essere effettuati a palla viva e a cronometro in movimento, passando di corsa davanti alla panchina interessata o durante lo stazionamento, di spalle, nei pressi. **Mai però distogliere lo sguardo dal terreno di gioco; peggio, mai voltarsi per parlare faccia a faccia col coach.**

Durante le gare, nel basket odierno in ogni tipo di gara, tra professionisti, dilettanti, giovanili, ci sono dei "momenti topici" cioè delle situazioni d'importanza decisiva, cruciale in relazione agli sviluppi successivi, o addirittura risolutivi, della gara. In questi frangenti la squadra arbitrale **deve essere... "presente" e "capace di assumere decisioni corrette e, a volte, anche coraggiose"**

Una improvvisa difesa "pressing" comporta una fase di gioco molto più "movimentata" rispetto ad una difesa schierata: un cambiamento nella copertura normale, secondo la meccanica, del terreno di gioco che richiede agli arbitri maggiore concentrazione e cooperazione. Ad esempio:

- una improvvisa copertura pressing uomo contro uomo da parte di una squadra, che ha realizzato un canestro, nella sua zona d'attacco, per ostacolare già la stessa rimessa in gioco dalla linea di fondo, prevede almeno otto giocatori nella zona d'attacco di quella squadra. NB: l'incaricato della rimessa in gioco della squadra avversaria ha la possibilità, in questa situazione, di spostarsi lungo la linea di fondo in senso laterale a suo piacimento sempre entro i 5" R T Art 17.2.7- 1° e 2° pallino. E' affatto inutile che l'arbitro, in transizione coda-guida, corra a posizionarsi dietro la linea di fondo opposta, nella sua posizione canonica... Non avrà nessuno da controllare! Resti invece sulla linea laterale fino a che la palla oltrepassa la linea centrale. Solo così potrà portare un eventuale aiuto al suo collega. Ogni eventuale cambio di possesso di palla, derivante da tale difesa pressing, sia frutto di una giocata difensiva "legale" I contatti illegali (spinte da tergo, tentativi di carpire la palla colpendo il braccio dell'avversario, ecc.) dovranno sempre essere sanzionati come fallo.
- anche al tavolo, soprattutto l'addetto all'apparecchio dei 24" può avere difficoltà nel resettaggio o meno del suo cronometro, in funzione del controllo di palla, che può variare improvvisamente per alcuni secondi e ri-variare ancora per altri pochi secondi. I suoi due colleghi devono gestire assieme a lui questa delicata situazione.
- un altro momento di difficoltà si verifica quando due difensori riescono a chiudere il palleggiatore avversario in un angolo del terreno. Il play che ha chiuso il palleggio viene raddoppiato da due difensori e da due linee, quella di fondo, quella laterale e/o quella centrale. E' assolutamente necessaria la presenza di un arbitro a pochi metri di distanza dai giocatori ed in posizione da non ostacolare nessuno. Quest'arbitro deve controllare le eventuali violazioni di: palla fuori campo, passi, doppio palleggio del play e i tentativi dei difensori di carpirgli la palla con eventuali falli commessi anche col corpo, con le ginocchia, con le braccia sulle braccia, sul corpo del malcapitato play.

Data per scontata la **"presenza" degli arbitri** sul terreno, non solo fisica, nelle immediate vicinanze in cui si sta sviluppando un acceso ed energico contrasto per la conquista di una palla vagante, citiamo alcune situazioni in cui occorre **prendere decisioni corrette e coraggiose.**

- Un giocatore della squadra A (soccombente nel punteggio di un punto) a pochi secondi dalla fine della gara, conquistata la palla nella sua zona di difesa, parte in contropiede (attenzione ai cosiddetti "falli tattici") e viene marcato legalmente fin sotto il canestro avversario. Qui **l'attaccante**, raccolta la palla per andare a canestro, pertanto in movimento continuo, col braccio libero **penetra nel cilindro del difensore** e con sicura azione fallosa gli impedisce di intervenire...realizza
- Un attaccante della squadra B a due secondi dalla fine, tenta il tiro da tre punti (la sua squadra è sotto nel punteggio di due punti) Il suo difensore diretto lo colpisce sul braccio col quale sta tentando il tiro...

L'arbitro competente per la meccanica in entrambi gli esempi non può esimersi dal fischio o, ancora peggio, far finta di niente. Ci vuole coraggio!

Tuttavia: "il coraggio, se uno non ce l'ha, non se lo può dare"

Ma...non è proprio degli arbitri

Se non fischia...non fa altro che influenzare sicuramente il risultato della gara.

Una delle domande che ogni arbitro deve porre a se stesso a fine gara è: la squadra che meritava di vincere ha vinto?

Le decisioni affrettate e/o palesemente "pilatesche" poi, che bisogna assolutamente evitare, soprattutto nei momenti topici, quando cioè tutto intorno a voi è caos ed i giocatori, colti da improvvisa ed inconscia vaghezza, a motivo del "furore agonistico" dettato da quel momento cruciale della gara, sono portati ad infrangere anche le regole più elementari, possono essere ad esempio:

- Fischiare palla trattenuta senza concedere un ragionevole tempo (non è quantificato dalle Regole) necessario a uno dei due di strappare senza eccessiva forza e ottenere il controllo della palla...Situazione molto delicata, anche perché il gioco riprende nella direzione indicata dalla freccia p.a.
- Fischiare violazione di passi su rimbalzo dopo un tiro a canestro senza che una delle due squadre abbia il pieno controllo della palla poiché nessuno riesce a prenderla.
- Permettere ad un giocatore che è sul terreno di uscire dallo stesso, per andare nel campo ad ostacolare la rimessa in gioco dalle linee perimetrali al suo avversario diretto Art 17.3.2 -1° pallino. Basta dire, o far capire con la mimica, al giocatore sul terreno, che tenta di uscire, che la linea di è un...muro e far posizionare l'incaricato della rimessa il più lontano possibile dalla linea medesima. Se non c'è spazio a sufficienza vedi Art 17.3.2 - 2° pallino.
- Tempo di play-off e play-out. Le gare sono caratterizzate in questo periodo da una particolare **complessità di gestione sia di ordine tecnico**: -numero elevatissimo di contatti da giudicare: **agonistico** -contatti duri ed intimidatori: **disciplinare** -comportamento isterico e/o provocatorio da parte di giocatori e panchine: **di forte pressione da parte dell'ambiente** -pubblico costantemente minaccioso. Tutto ciò indipendentemente dagli arbitri poiché la posta in palio è elevatissima. Nel contesto di ogni singola gara va poi inserito l'andamento del punteggio.
- Un break di 20 punti nel primo tempo ha generalmente un impatto diverso dallo stesso break nel 4° periodo, quando le squadre dall'inizio della gara e fino a tutto il terzo periodo, hanno proceduto con un punteggio ravvicinato per tutto il precedente arco della gara.

Nella prima situazione gli arbitri, nel loro inconscio potrebbero ritenere chiusa la gara e, in tal caso, correrebbero il grande pericolo di allentare la concentrazione mentre nel secondo caso non ci può essere, per tutta la gara, nessun calo di concentrazione.

Nei momenti topici il leader della squadra arbitrale deve avere anche la capacità di gestire gli errori propri, di un collega, del tavolo.

Deve essere capace di intervenire in modo positivo, rapido e credibile nelle situazioni di incertezza o confusione che si venissero a creare.

Le decisioni che risultano a volte impopolari, ma rientrano nelle direttive CIA, vanno prese con coraggio e fermezza. Le decisioni tese ad ottenere consenso o peggio, al fine di ingraziarsi l'ambiente per tentare di contenere/raffreddare possibili contestazioni, sono certamente da evitare.