

MARZO 2007
ANNO XI N° 98



* PAG.2
SAPETE VOI?

* PAG. 3
SUGGERIMENTI
PER GLI ARBITRI

* PAG. 4
ARBITRO GUIDA
ARBITRO CODA

* PAG. 5 - 6
SUGGERIMENTI
PER GLI UDC

* PAG. 7
PRINCIPI
GENERALI PER...

* PAG. 8
FOTO DEL MESE

ARBITRO . . .

UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET!

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

SAPETE VOI?...che

- ... quando un avversario è nel campo visivo di un giocatore, non c'è giustificazione di un contatto con le mani. Se il contatto limita...la libertà di movimento di un avversario,
TALE CONTATTO E' UN FALLO
- ... il Post non può usare le spalle o le anche per mettere fuori posizione il suo avversario.
TALE CONTATTO E' UN FALLO
- ... un difensore non può interferire nella libertà di movimento del Post con l'uso illegale delle braccia, ginocchia e altre parti del corpo.
TALE CONTATTO E' UN FALLO
- ... quando un giocatore sta effettuando un blocco sull'avversario, ed è in movimento nell'attimo del contatto, TALE CONTATTO E' UN FALLO
- ... quando un attaccante muove illegalmente il suo piede perno, questo movimento è...passi. Il basket è un gioco di azione e reazione. Spesso l'attaccante muove illegalmente il piede perno nella sua azione iniziale e il difensore reagisce provocando un contatto!
TALE CONTATTO NON E' FALLO
- ... il fischio della violazione di passi evita all'arbitro il secondo fischio di...fallo!



Tutti coloro che volessero contribuire con articoli inerenti l'attività arbitrale o per considerazioni e commenti, possono inviare informazioni attraverso questi recapiti a:

Giovanni Raimondo
(responsabile del giornalino,
GAP di Ragusa)
cell. 349.5855656
e-mail
munnu@hotmail.it
wilzzz@hotmail.it



SUGGERIMENTI...ELEMENTARI...MA...FONDAMENTALI!

(dedicato agli arbitri)

CORRERE – Tutti gli atleti corrono, l'arbitro è un atleta, l'arbitro corre. NB: bisogna correre in misura adeguata alla gara. Non ha senso correre senza alcun criterio tecnico.

MUOVERSI – Tutti gli atleti si muovono, l'arbitro è un atleta, l'arbitro si muove. NB: in campo non esistono posizioni magiche, di conseguenza, bisogna muoversi...nel modo appropriato.

VEDERE – Tutti gli atleti vedono (il canestro, i propri compagni, gli avversari, ecc.), l'arbitro è un atleta, l'arbitro vede (le violazioni, i falli ecc). NB: vedere per ottenere elementi di un buon giudizio.

FISCHIARE – Tutti gli arbitri fischiano, Tizio è un arbitro, Tizio fischia. NB: occorrono: tonalità, intensità, tempestività, lunghezza, distanza ottimale, posto giusto, ad infrazione avvenuta, dopo valutazione accaduto, credibilità.

SEGNALARE – Tutti gli atleti segnalano (lo schema da attuare ad ogni azione), l'arbitro è un atleta, l'arbitro segnala (per comunicare le sue decisioni). NB: segnalare, e, subito dopo, indicare la direzione per la ripresa immediata del gioco; il segnale N° 5 “no basket” deve essere usato solo e esclusivamente per indicare la fine di un periodo o per annullare un canestro realizzato, ritenuto non valido, e, in quest'ultimo caso, rimessa dalla linea laterale sul prolungamento della linea di tiro libero; se l'arbitro si deve spostare, dal punto del campo in cui si trova quando emette il fischio, al punto in cui si deve recare per la segnalazione, EGLI DEVE CORRERE, non camminare!

L'arbitro ha a sua disposizione uno strumento di cui si deve servire per migliorare le sue prestazioni: la meccanica. Questa “scienza” deve essere intesa come mezzo e non come raggiungimento della... perfezione nell'arbitraggio (nessun arbitro potrà mai essere perfetto!). Quando le valutazioni dei CS erano rapportate ai centesimi, la meccanica influiva solo per il 10%. Attualmente i CS valutano un fischio/non fischio, dalla posizione ottimale, con corretta valutazione, come l'ideale, ma non infieriscono più di tanto se le posizioni in campo sono sbagliate ma i fischi corretti. Solo se le posizioni sono sbagliate e le valutazioni errate, rivolgono un invito a rivedere, sì la meccanica, ma, soprattutto, la tecnica, o...ad appendere il fischietto al classico chiodo!



ARBITRO GUIDA

- mai entrare in campo dopo il fischio, poiché ci si confonde con il traffico dei giocatori, a meno che non sia necessario, per avvicinare ed indicare chi ha commesso il fallo. Il giocatore autore del fallo deve essere sempre indicato;

- per amministrare i tiri liberi si entra nell'area con la palla bassa, si segnala chiaramente 1/2/3 tiri e poi, in un decimo di secondo, e solo sul primo o unico tiro, si alza la palla verso il tavolo e la si consegna al giocatore, quando egli è pronto a riceverla, battendola a terra. Tra un tiro libero e l'altro, cercare di recuperare la palla prima che tocchi terra, senza però compiere numeri da circo equestre! Sull'ultimo o unico tiro libero fare un caricamento verso destra/sinistra, in funzione dell'eventuale rimbalzo, per poi scattare dove occorre;

- quando si fischia, e nell'area dei tre secondi c'è traffico, per farsi vedere meglio, fare eventualmente un passo indietro;

- sempre in movimento sulla linea di fondo, con spostamenti di adeguamento - MAI SOTTO IL CANESTRO;

- palla e post in rettangolo 6, sotto lo spigolo del tabellone; palla al post, attraversamento, e posizionarsi davanti al post;

- fare costantemente degli adeguamenti simultanei al gioco; anticipare il gioco stesso (come ad es. il post nel rettangolo 6);

- con gioco che rimane in attacco, consegnare la palla con la mano sinistra e poi fare un passo indietro verso destra;

- nelle penetrazioni a canestro dei giocatori, posizionarsi davanti alla penetrazione per "prenderla" al meglio;

- segnalare i tentativi di tiro da 3 punti di propria competenza (rettangolo 4) con il braccio sinistro (braccio esterno).

NB: il braccio destro, interno, toglie la eventuale visuale della parte destra del campo! Accompagnare il tiratore a terra (un eventuale fallo è di propria competenza!). Il braccio che indica il tentativo va mantenuto alto fino al completamento del tiro, controllando che il collega abbia recepito.

ARBITRO CODA

- dopo canestro realizzato, nella rimessa dalla linea di fondo, fuori dal campo, fare un passo indietro, e stare dietro la linea della palla. Nella transizione Guida-Coda continuare a stare dietro la linea della palla in modo da poter vedere la "luce" tra palleggiatore e difensore senza interferire con il gioco, fino al superamento della metà campo. Una volta superata, andare avanti alla linea della palla per anticipare il gioco. Potremo perdere un contropiede, ma è preferibile perderne uno a partita, piuttosto che avere un posizione ritardata, da Coda, rispetto al gioco;

- penetrare sempre in caso di tiro a canestro e di ultimo tiro libero, e, fatta la penetrazione, muovendosi verso sinistra, fare un passo di "caricamento" sulla gamba sinistra, pronti a scattare in caso di contropiede;

- capire, durante la partita le qualità potenza/capacità del portatore di palla e del suo marcatore in modo da commisurare la distanza, da loro, nella transizione Guida-Coda. Quando si controllano due giocatori è importante avere cognizione di quanto il difensore sia potente, nel caso dovesse rubare palla e scattare a canestro; avendolo appreso, soprattutto osservando con attenzione il riscaldamento pre-gara ed i primi minuti di gara, ci si può, più facilmente, adeguare;

- i Tiri Liberi dovuti a Fallo Tecnico, Antisportivo, Espulsione vengono amministrati, da Coda, dall'arbitro che non ha fischiato detti falli. Chi ha fischiato il fallo si porta sulla linea di metà campo per amministrare la successiva rimessa;

- "gelare" sempre quando il guida fischia; continuare a "gelare" fino a quando egli finisce le sue segnalazioni e rivolge il suo sguardo di nuovo dentro il campo (controllare la sua postura e i suoi occhi); continuare a "gelare" anche quando, terminata la segnalazione, il tavolo fischia l'eventuale sostituzione, amministrata da chi ha fischiato; aspettare ancora nella stessa posizione fino a quando la sostituzione è completata ed il sostituto ha raggiunto la posizione desiderata in campo; dopo di ciò cambiare velocemente di posizione, passando fuori dall'area dei tre secondi;

- sulle rimesse dalle linee laterali consegnare la palla con la mano giusta, poi fare un passo indietro per non disturbare: ci si potrà, così, aprire meglio verso il gioco. La palla sulle rimesse si mostra solo quando serve;

- sulla linea di fondo, con gioco che parte dalla difesa, consegnare la palla con la mano destra, adeguandosi eventualmente.

SUGGERIMENTI...ELEMENTARI...MA...FONDAMENTALI!

(Dedicato agli UdC) COLLABORAZIONE FRA GLI UFFICIALI DI CAMPO

E' indispensabile che gli UdC operino in stretta collaborazione perché la gara proceda correttamente e regolarmente.

Il Cronometrista deve prestare sempre il suo aiuto al segnapunti e, quando necessario, aiutare anche l'addetto all'apparecchio dei ventiquattro secondi

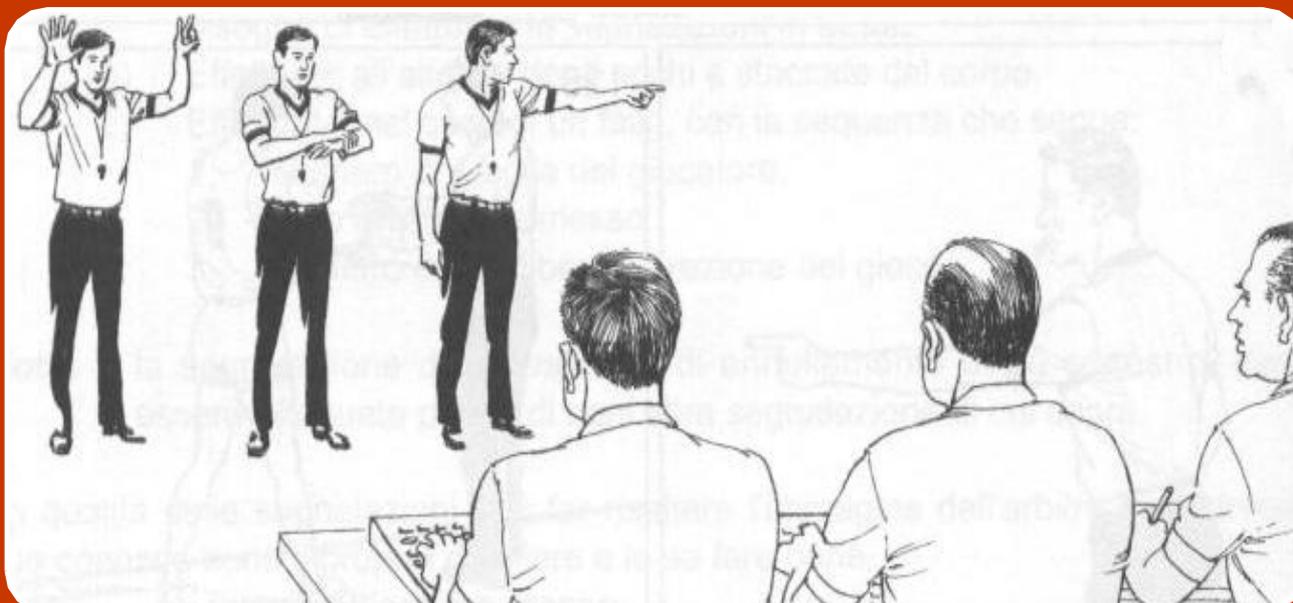
Anche **l'addetto all'apparecchio dei 24"** durante la gara deve prestare il proprio aiuto al collega che cura il referto, ed inoltre, quando mancano solo o meno di 24" alla fine di un periodo ed inizia una nuova azione senza che l'apparecchiatura sia messa in funzione, la sua attenzione sarà maggiormente rivolta a ciò che accade in campo.

Il segnapunti ricambierà le *cortesie* ai colleghi aiutandoli in particolare nei momenti prossimi alla scadenza dei periodi di gioco o alla scadenza dei 24" ripetendo, il trascorrere degli ultimi 10".

COLLABORAZIONE CON GLI ARBITRI

Agli UdC è richiesta la massima collaborazione con gli arbitri al fine di rassicurarli della loro attenzione su quanto trasmettono al tavolo per un regolare svolgimento della gara.

In particolare ogni volta che un arbitro segnala al tavolo ciò che lui sta amministrando sul campo di gioco, deve trovare gli UdC attenti e pronti a confermare con un cenno del capo quanto a loro comunicato. Inoltre gli UdC devono attivarsi e comportarsi in modo che il loro operato (specialmente nei confronti delle panchine) non crei situazioni particolari e difficili da gestire da parte degli arbitri stessi.



Nel corso della gara dovranno essere adottate le seguenti espressioni:

A seguito di un canestro realizzato si ripeteranno al segnapunti il numero di maglia del giocatore con la relativa lettera che identifica la squadra a cui appartiene e i punti ottenuti.

Esempio: **5A - 2 punti**
 7B - 3 punti

A seguito di un fallo si ripeteranno al segnapunti il numero di maglia del giocatore che ha commesso il fallo con la relativa lettera che identifica la squadra a cui appartiene lo stesso giocatore e la conseguente sanzione.

Esempio: **Fallo del 10A - Laterale**
 Fallo del 9B - 1 tiro (o 2 tiri o 3 tiri)

Quando un giocatore si appresta ad effettuare **un tiro libero, che verrà realizzato**, si ripeteranno al segnapunti il numero di maglia del giocatore in lunetta con la relativa lettera che identifica la squadra di appartenenza dello stesso anticipati dall'esito positivo del tiro:

Esempio: **Buono per il 14A**

Quando un giocatore si appresta a tirare **un tiro libero che non verrà realizzato** si comunicherà **solo** l'esito negativo del tiro:

Esempio: **Non buono si gioca**

Quando un giocatore si appresta a battere più tiri liberi, si dovranno ripetere ad ogni singola realizzazione il numero di maglia del giocatore in lunetta con la relativa lettera che ne identifica la squadra di appartenenza o comunicare l'esito negativo del singolo tiro:

- Esempio:**
- a) **Buono il primo per il 7A**
Buono il secondo per il 7A
 - b) **No il primo**
Buono il secondo per il 7A
 - c) **Buono il primo per il 7A**
No il secondo si gioca
 - d) **Buono il primo per il 7A**
No il secondo
No il terzo si gioca
 - e) **Buono il primo per il 7A**
Buono il secondo per il 7A
Buono il terzo per il 7A



Principi generali per un “buon arbitraggio”

Gli arbitri hanno l'incarico di assicurare che l'incontro si svolga nel quadro e nei principi stabiliti dal R.T. della Fip.

Devono prendere, anche decisioni istantanee, quindi, inevitabilmente, ogni decisione presa rapidamente può, alle volte, mancare di razionalità e in qualche caso essere errata.

Nessun arbitro è perfetto. La pallacanestro è un gioco estremamente competitivo, qualche volta accanito, è un gioco carico di emozioni dove gli umori e le frizioni possono essere molto intensi soprattutto quando la differenza di punteggio è minima.

L'arbitro deve sempre mantenere il controllo del gioco; è necessario quindi che egli sia un

UOMO FERMO – RISOLUTO – INAMOVIBILE

Deve **SENTIRE** il gioco, avere una visione degli scopi e degli obiettivi dei giocatori, delle scelte tattiche degli allenatori come pure una comprensione delle tensioni e delle pressioni che essi subiscono.

I giocatori, gli arbitri e gli allenatori dipendono gli uni dagli altri: non sono membri di fazioni separate. Gli arbitri devono comprendere le frustrazioni che patiscono giocatori e allenatori.

La **CONCENTRAZIONE** è indispensabile per l'arbitro; il giocatore ha la possibilità di ridurre la sua concentrazione quando non è direttamente interessato alla palla, mentre l'arbitro non può mai rilassarsi, fatta eccezione per i minuti di sospensione e le sostituzioni.

La concentrazione diminuisce verso la fine della gara a causa del sopraggiungere della fatica. Una efficiente preparazione fisica e psicologica diventa importante.

Non **ANTICIPARE** ciò che potrebbe succedere ma prepararsi alle eventualità più probabili, cioè più semplicemente, cercare sempre la **MIGLIORE POSIZIONE** per seguire l'azione. E' fondamentale per l'arbitraggio moderno essere al punto giusto al momento giusto per prendere la sanzione opportuna.

La **POSIZIONE dell'ARBITRO** è un fattore determinante, c'è una grossa relazione tra posizione dell'arbitro ed esattezza delle decisioni in rapporto alle situazioni di gioco.

L'arbitraggio non è un compito facile; i giocatori sono alti e rapidi e la velocità del gioco è elevata. E' difficile controllare e contemporaneamente vedere ciò che succede. I buoni arbitri curano di seguire l'azione lontano della palla, ma purtroppo c'è troppa tendenza a concentrarsi sull'azione di tiro spettacolare.

La più grande virtù dell'arbitro è la **COSTANZA**. E' importante cercare di valutare la stessa azione sempre nello stesso modo senza tenere conto dello stato della gara o di altri fattori. La differenza di concentrazione e di preparazione tra le due componenti sul campo Arbitri-Giocatori fa scattare a volte uno scontro fra le due realtà, soprattutto da parte del giocatore che vede, a suo avviso, il proprio lavoro professionale penalizzato dall'intervento di un dilettante.

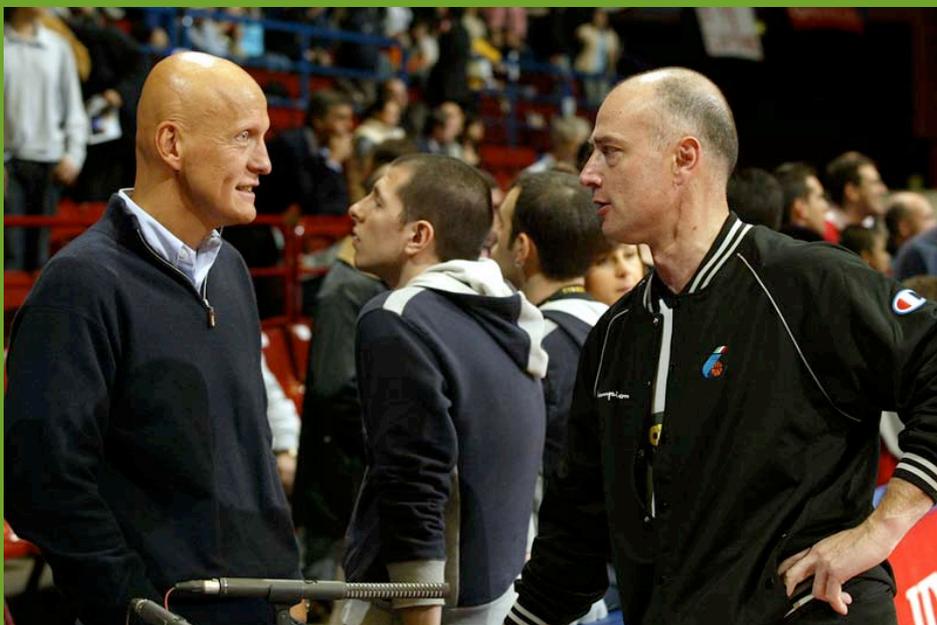
L'arbitro **DEVE** assolutamente superare questo ostacolo dando al proprio lavoro una connotazione di **elevata Professionalità** che si potrà ottenere solo lavorando di più e meglio, frequentando di più le palestre ed allenamenti con continuità, evitando di scendere in campo, oltre che non preparati tecnicamente, anche con una condizione di forma “visibilmente” inadeguata.

Gli arbitri devono capire che il loro obiettivo è quello di essere sempre, “**dentro al campo**” un atleta che non abbia niente da invidiare dal punto di vista fisico/atletico, ai giocatori.

Due ATLETI provvisti finalmente di una mentalità professionale e con un approccio alla gara di alto livello. La professionalità permetterà all'arbitro, a lungo andare, di ottenere quella stima, quel rispetto e quella **CREDIBILITA'** di cui tutta la categoria ha bisogno per progredire ed emergere come una vera e propria componente tecnica del nostro sport.

Felice Licari Istruttore provinciale del Cia

LA FOTO DEL MESE



aicponline.it

Incontri al vertice ...

inviare le vostre foto all'indirizzo e-mail: wilzzz@hotmail.it