



LA DIREZIONE AUGURA
A TUTTI VOI
BUONE FESTE!

* PAG. 2
SAPETE VOI?

* PAG. 3 - 4
CAMPI DI
GIOCO

* PAG. 5 - 6
UF E TF

* PAG. 7
COMPITI PER
LA DOMENICA

ARBITRO . . .

UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET !

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

SAPETE VOI?...che

- ...solo un allenatore o un vice-allenatore ha diritto di richiedere una sospensione. Il vice-allenatore, mentre l'allenatore è in piedi nel box, si può alzare dalla panchina e andare al tavolo per la richiesta.
- ...durante le sospensioni i giocatori possono uscire dal terreno di gioco e sedersi in panchina, come pure le persone autorizzate a stare nell'area della panchina possono entrare in campo a condizione di rimanere nelle vicinanze dell'area della loro panchina. Non si può consentire che i cinque giocatori in campo si spostino dall'altra parte del campo perché lì c'è l'allenatore che non si è potuto sedere in panchina perché squalificato!
- ...negli ultimi 2 minuti del 4° periodo o supplementare, se una squadra controlla la palla nella sua zona di difesa per 5" ed un avversario la devia fuori, poiché la rimessa in gioco dopo una sospensione concessa a questa squadra deve avvenire a metà campo, essa, passando la palla di nuovo nella sua zona di difesa, avrà un nuovo periodo di 8" per portare la palla nella sua zona d'attacco. NB: avrà solo i secondi residui dei 24" per andare al tiro.
- ...solo un sostituto ha diritto di chiedere una sostituzione: egli stesso (non l'allenatore o il vice-allenatore) deve recarsi al tavolo degli UdC e richiedere la sostituzione o effettuando l'apposito segnale (N° 10) o sedendosi sulla sedia del cambio. NB: deve essere pronto a giocare immediatamente (deve aver svestito la tuta!).



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



CAMPI DI GIOCO

Per definizione il campo di gioco comprende: l'area del rettangolo, i 2 metri tutt'intorno, le panchine, il tavolo, l'area degli spogliatoi ed i percorsi ad essi riservati. Quei 2 metri tutt'intorno, colorati dello stesso colore del cerchio centrale e delle aree dei tre secondi, fanno parte del campo di gioco! I sostegni dei canestri devono stare fuori dal campo di gioco, cioè ad almeno 2 metri dalla linea di fondo! Le panchine delle squadre, dove prendono posto i sostituti e tutte le altre persone al seguito della squadra, devono essere poste all'esterno del campo di gioco. Ogni altra persona deve essere posizionata ad almeno 2 metri sia dietro la panchina delle squadre sia tutt'intorno al campo!

Ne consegue che gli spettatori devono stare a più di 4 metri dal campo di gioco!

Arbitrare in un tal campo è l'ideale anche se, nonostante queste eccezionali condizioni, c'è un'altra situazione di disturbo che è quella dell'allenatore cui è consentito, durante la gara, di stare in piedi nell'area della sua panchina (Precisioni CIA): se lui è seduto può stare alzato il vice-allenatore! All'arbitro coda, che per la meccanica deve presidiare l'area lì intorno, succede infatti di trovare una persona ad intralciare il suo lavoro, ad ogni azione di gioco, sempre, sia che egli stia dentro il campo, sia che egli stia immediatamente fuori dalla linea laterale, dove spesso volte occorre che stia (tralasciamo "il monologo" dell'allenatore o del vice nelle sue orecchie). Pur con questo handicap, avallato dalle Precisioni (!), è un piacere arbitrare in un campo del genere!

Ma...quanti sono i campi siffatti in Italia? Avvieremo una ricerca perché ci risulta che la realtà, anche nei campi dove si disputano i campionati nazionali, è del tutto diversa (non parliamo di quelli in cui si disputano i campionati regionali e nei campi in cui si gioca per le categorie giovanili!).

Ebbene esistono campi, in cui si gioca quotidianamente e senza interruzioni, tranne che per il cambio di squadre e arbitri, da mattina a sera, che si presentano ad arbitri e giocatori così:

- 1- le transenne sono a meno di un metro dalle linee di delimitazione del campo: gli arbitri sono costretti in tutte le rimesse da queste linee a far arretrare di un metro i difensori dentro il campo per permettere all'incaricato, di effettuare la rimessa senza alcun disturbo!
- 2- i sostegni dei canestri sono a meno di mezzo metro dalle linee di delimitazione di fondo (e non ad almeno due metri!) tanto che l'arbitro guida

se ha bisogno di attraversare l'attrezzo, per andare a controllare da vicino il post basso nel rettangolo 6 deve entrare dentro il campo!

- 3- gli spettatori dietro la linea di fondo sono a contatto con i sostegni del canestro. Non è raro il caso in cui un canestro...vibra quando c'è un tiro della squadra avversaria! La panchina interessata (ospite) protesta vivamente: l'arbitro, tramite l'Addetto agli arbitri, invita a far cessare tale situazione, pena la sospensione della partita. Spesso si riesce a continuare ma gli animi sono surriscaldati al massimo ed il prosieguo della gara, a volte (!), è...complicato!
- 4- i tifosi dietro le transenne sono facilitati dalla vicinanza agli arbitri per... disapprovare! Non sarebbe un grosso guaio, ma riesce loro molto più facile...sputare addosso agli arbitri (colpendo!). C'è anche la possibilità, come succede, che qualcuno usi anche le mani!

Cosa devono fare gli arbitri quando trovano un campo siffatto? Non far disputare la gara e tornare a casa? Apriti cielo! Succede la fine del mondo. Il campo è omologato! La partita s'ha da fare! Così rinfacciano loro in federazione. Se il campo non era omologato(!) non vi ci avremmo mandati!

Stando così le cose, si arbitra, anche in queste condizioni estreme! Del resto oggi sono di moda gli sport...estremi!

Ricordiamo allora a tutti gli arbitri di mantenere i nervi saldi, come sempre del resto, e applicare le disposizioni che sono state loro impartite. Non c'è alcuna possibilità di cancellare tali campi; ci sono e ce li teniamo. Forse "nell'era successiva" a quella odierna i campi saranno come prescrive il Regolamento Tecnico. Beati gli arbitri che utilizzeranno quei campi. Come primo suggerimento, che vale fra l'altro anche se ci si trova nei campi belli, bisogna fare in modo da non sentire la presenza del pubblico e concentrare tutta la propria attenzione su ciò che avviene all'interno del campo di gioco: ce n'è abbastanza per non distrarsi. Non permettere poi a nessuno dei giocatori né a coloro che siedono nelle panchine di rivolgersi in qualche modo al pubblico per aizzarlo e, se lo fanno, "punirli immediatamente". In tali frangenti la collaborazione con gli UdC al tavolo è buona cosa, sempre che, nel colloquio pre-gara, ci sia stato un accordo per comunicare...senza parlare.



FALLO ANTISPORTIVO (UF)

E

FALLO TECNICO PER SIMULAZIONE (TF)

Le recenti Precisazioni FIBA – CIA introducono rispettivamente due “novità”:

- 1- UF: bisogna fischiare subito quando un giocatore dentro il campo non lascia, ad un avversario, alcuna possibilità di muoversi, mentre un suo compagno, fuori dalle linee perimetrali, attende che gli venga consegnata la palla da parte dell’arbitro (**deve averla in mano ancora lui!**) o, anche se l’ha già messa a disposizione, per il pressing degli avversari, c’è un ritardo sulla rimessa stessa (**il fischio deve arrivare mentre la palla è ancora nelle mani dell’incaricato per la rimessa!**). In questa particolare situazione lo scopo è quello di ottenere un fallo fischiato senza che il cronometro di gara sia rimesso in moto. Il giocatore non cerca la palla (ce l’ha l’arbitro o il suo compagno!). Nel basket si deve giocare la palla!
NB: sanzionare UF senza alcun avvertimento come del resto per tutti i falli antisportivi
- 2- TF: bisogna fischiare quando in una squadra c’è un giocatore che accentua artatamente anche un piccolo contatto gettandosi a terra per ingannare l’arbitro e ottenere un vantaggio estorto con la simulazione.
NB: sanzionare TF solo nell’azione successiva ad un’ammonizione

Sta accadendo, a nostro avviso che:

- 1- gli arbitri stanno fischiando come vaporiere falli antisportivi anche quando non si verificano le condizioni tecniche che qui di seguito illustriamo.
Un fallo è antisportivo quando un giocatore:
 - a)- **non effettua un legittimo tentativo di giocare la palla.** Es: giocatore in palleggio cui viene sottratta la palla da un avversario; questi si lancia verso il canestro e quel giocatore gli impedisce, con contatto falloso, ma senza cercare la palla, un rapido contropiede;
 - b)- **pur nel tentativo di giocare la palla provoca un contatto eccessivo (fallo duro).** Es: giocatore che conquista un rimbalzo, va al tiro, e un suo avversario lo colpisce con una “randellata” violenta sulle braccia o sul corpo per impedirgli la realizzazione.Queste precisazioni tecniche c’erano già da numerosi anni sportivi: sono rimaste intatte! Gli arbitri si limitino a fischiare come antisportivi solo i falli suddetti e pochi altri!
- 2- gli arbitri non stanno fischiando fallo tecnico ai giocatori che si lasciano cadere esagerando gli effetti di un contatto per simulare un fallo allo scopo di procurarsi

un vantaggio perché la procedura per l'ammonimento preventivo è...lunga e complessa (ne parliamo più avanti)! Atteggiamenti di questo tipo però creano un'atmosfera ostile da parte di tutte le persone presenti nel palazzo, e derivano da una **condotta antisportiva per eccellenza: la simulazione**. Anche questa situazione era scritta nel regolamento: "lasciarsi cadere" per simulare un fallo viene punito con un TF! Solo che restava lettera morta tanto che gli arbitri erano stati costretti ad inventarsi una nuova segnalazione (alzati e cammina), come se già non ce ne erano abbastanza (59!). Il bello era che con questi inviti a proseguire, i giocatori (cascatori) la facevano sempre franca, e i più smaliati continuavano per tutta la gara. Gli inviti a rialzarsi non sortivano l'effetto desiderato cioè la cessazione delle simulazioni!

Ora dopo questa precisazione, a nostro avviso, bisognerebbe innanzitutto, ogni volta, essere certi al 100% che si è trattato di una simulazione e dopo seguire la seguente scaletta:

- a) - richiamo ufficioso cercando, ove possibile, di far notare la cosa anche ai suoi compagni;
- b) - ammonizione ufficiale: alla prima palla morta portarsi di fronte alla panchina (3/4 metri dentro il campo) del giocatore che, nonostante il richiamo ufficioso, ha compiuto un'altra simulazione e facendosi vedere da tutto il palazzo, specialmente dal proprio compagno, avvertire l'allenatore che non saranno più tollerate simulazioni per qualsiasi giocatore della sua squadra che ne commetterà, nel prosieguo della gara, ancora una;
- c) - fallo tecnico per simulazione (2 TL + possesso dal centro, lato opposto al tavolo UdC).

Siamo convinti che qualsiasi "novità" apportata al RT viene fatta, sia per aumentare la spettacolarità del gioco, ma anche...per rendere meno faticosa l'attività arbitrale. Ora con queste due novità siamo del parere che sono stati effettuati aggiustamenti tecnici adatti a tale scopo.

Come sempre tutti gli addetti ai lavori faranno inizialmente fatica ma successivamente si adegueranno!



aiaponline.it

COMPITI PER LA ... DOMENICA!

Pre-partita

- Allenarsi durante la settimana sia per la preparazione fisica che per quella tecnica;
- Accettare a stretto giro di sms la partita, per sollevare il designatore dalle sue incombenze;
- Organizzare il viaggio onde arrivare a destinazione in tempo utile (un'ora prima dell'inizio);
- Effettuare un proficuo colloquio tecnico pre-gara col compagno e con gli UdC;
- Controllare assieme agli UdC tutte le attrezzature (non demandare il compito ai soli UdC);
- Identificare i giocatori e tutte le persone al seguito (solo costoro siederanno nelle panchine);
- Entrare dentro il campo 20 minuti prima dell'inizio assieme agli UdC;
- Scegliere il pallone di gara e consegnarlo agli UdC;
- Sorvegliare attentamente il riscaldamento dei giocatori (nessuno deve appendersi all'anello);
- Riconoscere i capitani in campo: devono esserne a conoscenza gli arbitri e gli UdC.

Partita

- Alzare l'unica palla a due in modo corretto tecnicamente (coinvolti ambedue gli arbitri!);
- Fischiare prontamente palla fuori campo indicando la squadra che deve rimettere in gioco;
- Indicare sempre il punto esatto della rimessa e consegnare la palla solo se tutto è pronto;
- Giudicare senza esitazioni la violazione di passi specie quando il giocatore trae vantaggio;
- Tenere conto della presa difettosa all'inizio e alla fine di un palleggio;
- Osservare la mano del giocatore nella palla accompagnata (deve stare sotto il pallone);
- Dare il tempo necessario per tentare di strappare prima di fischiare palla trattenuta;
- Aspettare gli eventi prima di sanzionare passi al giocatore caduto, seduto o sdraiato a terra;
- Memorizzare la regola per il ritorno della palla nella zona di difesa (bianco-bianco-bianco);
- Prestare la massima attenzione all'interferenza sulla palla e sul canestro (compito del coda);
- Punire le violazioni di piede/pugno, per conquistare la palla, solo quando sono volontarie;
- Contare i secondi delle regole a tempo di competenza degli arbitri (3" - 5" - 8");
- Dare 2/3 punti allo scadere dei periodi e dei 24" solo se si ode il suono con palla in aria ;
- Proteggere il giocatore che tira in sospensione, fino al suo ritorno coi piedi per terra;
- Considerare il movimento continuo per andare a canestro in terzo tempo quando c'è fallo;
- Permettere solo i blocchi regolari sanzionando prontamente quelli irregolari;
- Rispettare le competenze primarie in funzione della posizione (coda/guida);
- Controllare, effettuando una buona penetrazione, i giocatori nel tagliafuori e a rimbalzo;
- "Gelare" per avere sotto controllo tutti i giocatori mentre il collega sta segnalando;
- Giudicare secondo la tecnica del gioco l'handchecking sia sul play che lontano dalla palla;
- Intervenire subito per stroncare il gioco duro o violento (nell'istante in cui si verifica!);
- Mantenere la disciplina col dialogo e coi richiami, ma se non va bene, usare...altri mezzi;
- Effettuare le segnalazioni (quelle ufficiali) dal punto giusto, da fermo, chiare;
- Muoversi quando la palla si muove;
- Cercare sempre gli spazi fra i giocatori;
- Anticipare sempre, ove possibile, eventuali problemi.

Dopo-partita

- Firmare il referto al tavolo, se sussistono le condizioni, dopo averlo controllato;
- Uscire assieme al collega e agli UdC osservando il defluire dei giocatori;
- Comunicare subito il risultato via sms all'Ente Organizzatore;
- Compilare il rapporto di gara insieme al collega e spedire dalla stessa città;
- Lasciare l'impianto congedandosi dall'addetto agli arbitri...che deve essere ancora lì!

A scuola bisognava sottoporsi alla verifica: non si poteva evitarla se si ambiva alla promozione! Non era però dato sapere ai tempi in cui i professori erano più rigidi rispetto a oggi il giorno in cui sarebbe avvenuto il controllo dei compiti assegnati. Anche nell'arbitraggio non è dato sapere quando ci sarà la verifica del CS! Stando così le cose, se si è certi della sua assenza, non si può prendere una partita sottogam senza svolgere i compiti assegnati, come purtroppo accade! Nelle partite giovanili è più frequente (tanto il CS non c'è mai!). Non è giusto. Fate sempre ...i compiti!