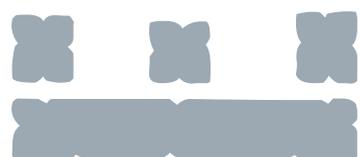
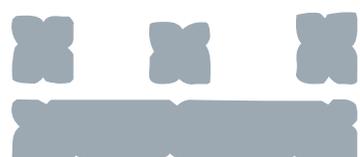


GENNAIO 2008
ANNO XII N° 107



* PAG. 2
SAPETE VOI?

* PAG. 3 - 4
PRINCIPI
GENERALI ...

* PAG. 5
GIOCATORE
MARCATO DA
VICINO

* PAG. 7
COME
TRATTARE GLI
"ECCESSI"

ARBITRO . . .

UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET !

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

SAPETE VOI?...che

- ...se un giocatore, partito da una posizione sfavorevole, provoca un contatto e ottiene un vantaggio, tale contatto è un fallo.
- ...se un giocatore, pur partito da una posizione sfavorevole, provoca un contatto accidentale e senza effetti sull'azione, tale contatto deve essere ignorato.
- ...se un giocatore usa eccessivamente le mani, le braccia, il corpo e provoca un "contatto deliberato" teso a ostruire il movimento di un avversario che cerca una nuova posizione, tale contatto è un fallo. NB: queste situazioni si verificano più frequentemente lontano dalla palla. Puntate le vostre telecamere, in funzione della meccanica, sul gioco lontano dalla palla
- ...se un giocatore o un allenatore, per i loro comportamenti teatrali e per i loro continui lamenti, diventano i poli d'attrazione di tutto il palazzo, tale modo di fare non può essere tollerato. Occorre prima un'ammonizione ufficiosa, poi una ufficiale: solo dopo questi interventi un fallo tecnico.
- ...se è necessaria un'ammonizione ufficiale da notificare a tutti i presenti non potete arrestare il gioco: dovete aspettare la prima palla morta.
- ...se c'è una protesta eclatante fermate il gioco fischiando un fallo tecnico.

Per tutte le situazioni di cui sopra stabilite, assieme al collega nel colloquio pre-gara, un metro e mantenetelo, entrambi, fino al termine della gara.



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



PRINCIPI GENERALI DI UN BUON ARBITRAGGIO

Fischiano un TF ad un allenatore vi suggeriamo di non avvicinarvi al suo box, per nessuna ragione (lui è sicuramente...incolerito!). Non dovete andare neanche al tavolo degli UdC perché lui è...lì vicino (esce dal box e viene da voi per chiedervi...spiegazioni!). Dovete allora restare dentro il campo (3/4 metri dentro): da questa posizione fare l'apposito segnale (N°46), indicare la panchina e specificare anche se il fallo è attribuito al coach/persona [(C) è facile da far vedere con il pollice e l'indice] o al coach/panchina [(B) non ci sono segnali: bisogna dire a voce B]. Ricevuto un cenno d'assenso dal segnapunti, dovete recarvi all'altezza della linea centrale dalla parte opposta del tavolo per la rimessa laterale (RT Art 38.4.2-1° pallino): se...l'ambiente non lo consente, anche qui 3/4 metri dentro il campo; non c'è alcun bisogno di...sfidare il pubblico né soprattutto di andare a fare gli eroi di non si sa che cosa! Nel frattempo il vostro collega amministrerà i 2 TL, da coda, per controllare l'eventuale invasione del tiratore, i 5" per effettuare i TL, se la palla non tocca l'anello,

ecc (Manuale dell'arbitro Art 8.3 + QT N° 9 Dom N° 5 + QT N° 6) e, aggiungiamo noi, dalla parte opposta della panchina interessata. Non vi possiamo assicurare al 100% che tutto andrà bene, ma sicuramente qualche discussione in meno, del tutto inutile e dannosa, ve la garantiamo! Vi raccomandiamo di fare il tutto con serenità, senza fretta, ma il più celermente possibile.

Premuratevi di spiegare, col sorriso sulle labbra e con non più di tre parole, il motivo per cui avete fischiato palla fuori campo/parte del suo corpo fuori campo ad un giocatore che "non capisce" le ragioni del vostro fischio (suo l'ultimo tocco/tallone sulla linea, ecc) e pretende invece che la palla venga assegnata alla sua squadra. Avete delle buone probabilità per fare in modo che le proteste cessino senza ulteriori complicazioni (eventuale fallo tecnico). Amministrate poi speditamente la rimessa in gioco non senza aver avuto l'assenso dal compagno e dal tavolo. La palla viva mette le ali ai giocatori che, per non incorrere nei rimproveri dell'allenatore, il quale pretende giustamente l'attuazione della necessaria difesa al posto di inutili proteste, smettono di protestare e corrono nella posizione loro assegnata. Tutto ciò non è previsto in nessun manuale ma fa parte del comportamento arbitrale

improntato al feeling arbitro/giocatori!

Precipitatevi a risolvere immediatamente i problemi tra due giocatori avversari che "si parano" come due galli da combattimento. Se riuscite ad arrivare subito e a mettervi in mezzo fra i due (dovete correre il rischio di prendere qualche spintone ma la casacca grigia è un ottimo deterrente) eviterete che la situazione degeneri. Tra i compiti dell'arbitro è prevista l'opera di prevenzione delle situazioni a rischio. Se, dopo aver ristabilito la calma, non essendo riusciti ad individuare colui che ha cominciato per primo, avete deciso per una sanzione, il RT vi viene incontro con una decisione che, ai fini del mantenimento della disciplina e della ripresa del gioco, non scontenta nessuno: doppio fallo! Irriterà casomai i due giocatori per l'aumento dei falli personali nella rispettiva casella e l'allenatore per l'aumento dei falli del "bonus" di quel periodo, ma è il minimo delle sanzioni per un atteggiamento del genere. Il basket è un gioco di irritazioni. Per avere un successo completo gli arbitri devono togliere dal loro arbitraggio ciò che indispette. Nella situazione di cui sopra non si può fare a meno di...irritare: se la sono cercata!

Organizzatevi, assieme al collega, per segnalare i secondi rimanenti dei 24 ad una squadra che ottiene la ri-

messa in gioco essendo ancora in possesso di palla, ma con pochi secondi rimanenti dai 24" o dalla fine del periodo o della gara (compito affidato all'arbitro coda di quell'azione). Vengono così allertati al controllo accurato dell'ultima azione il proprio collega ed il tavolo (Q.T. N° 20 Dom N° 2). Alla fine del periodo dei 24" o alla fine dei primi tre periodi l'annullamento o la convalida di un canestro per queste violazioni ha importanza, ma a fine gara può avere importanza basilare per la proclamazione della squadra vincente! Fa parte del fair-play dell'arbitro in campo ma anche e soprattutto del "gioco di squadra" dei 5 giocatori della squadra arbitrale!

Fate in modo che la rimessa in gioco dalla linea di fondo da parte di una squadra che ha subito un canestro venga accelerata dal vostro pronto intervento di recupero della palla che rimbalza vicino alla vostra posizione o viene lanciata da un giocatore a voi direttamente come spesso succede. Ovviamente se sussistono gli estremi per un richiamo ufficiale di procurata ritardata rimessa non esitate a intervenire secondo la procedura prevista.





GIOCATORE MARCATO DA VICINO

Una squadra applica una difesa a uomo quando ognuno dei suoi 5 giocatori ha il compito di marcare un avversario. Solo uno degli avversari, ovviamente, ha la palla.

Orbene, mentre il giocatore che marca l'avversario senza palla gli deve stare relativamente lontano per seguirlo negli scatti, il giocatore invece che marca l'avversario che ha la palla gli deve stare un po' più vicino, ed in particolare gli deve stare vicinissimo quando questi ha ricevuto la palla o ha chiuso il palleggio per non permettergli un facile tiro o passaggio. La sua posizione di marcamento sarà "di difesa attiva" se egli:

- 1- Fronteggerà l'avversario;
- 2- Avrà entrambi i piedi a contatto col terreno;
- 3- Sarà ad una distanza di non più di un (1) metro da lui;
- 4- Avrà le ginocchia leggermente piegate, pronto a scattare nella tipica posizione di un cestista.

Al verificarsi di queste condizioni "il giocatore marcato da vicino deve passare, tirare o palleggiare la palla entro cinque (5) secondi" (RT Art 27.2).

Il compito dell'arbitro che osserva questi due giocatori è quello di "catturare" le intenzioni dell'attaccante. Se egli decide di non partire in palleggio ad esempio per segnalare ai suoi compagni lo schema da applicare, l'arbitro deve essere pronto ad effettuare la conta visiva dei 5" così come dovrà effettuare la conta medesima quando egli ha chiuso il palleggio e viene pressato.

I tempi di reazione dell'arbitro non possono essere "lenti" in quanto, iniziando a contare con 1-2 secondi di ritardo egli concede inconsciamente un vantaggio a tale giocatore; né è corretto, visto il ritardo nell'inizio del conteggio, accelerare lo stesso per...recuperare il tempo perduto (ci sono arbitri che sembrano delle marionette!). Per fare tutto ciò correttamente occorre la massima concentrazione su tali situazioni per tutta la gara. Il conteggio, che deve essere fatto da una posizione da cui gli interessati possono vederlo, non è qualcosa che si improvvisa sul campo. Deve essere a...tempo. Per imparare a farlo bene bisogna allenarsi, usando un cronometro: è utilissimo per cadenzare il tempo di apertura e di chiusura del braccio, dalla cintola in giù, a mo' di pendolo. Un tocco di eleganza nel gesto non guasta!

Concludendo riassumiamo le incombenze che ha un arbitro in situazioni del genere:

Memorizzare il piede perno del ricevente palla, da una qualsiasi posizione del campo, anche da una rimessa laterale, o l'arresto di chi ha palleggiato per una eventuale successiva violazione di passi;

Controllare le linee di delimitazione del campo quando l'azione si svolge vicino ad esse (nei raddoppi di marcamento una simile azione è frequente all'intersezione della linea centrale o delle linee di fondo con le linee laterali) per un eventuale tocco di piede delle stesse da parte di chi ha la palla;

Prestare la massima attenzione all'uso delle braccia sia del difensore che dell'attaccante per un eventuale fallo dell'uno o dell'altro;

Ultimo, ma...non ultimo, contare visivamente e...prontamente i 5".

Sembra complicato, ma con un buon allenamento si riesce a svolgere bene questo compito.

ALLENATEVI

Ricordiamo altresì che, nel marcare un giocatore che controlla la palla, l'arbitro non deve considerare gli elementi di tempo e distanza. Praticamente il marcatore può porsi davanti a lui, in posizione di difesa legale, anche all'ultimissimo momento ma senza causare contatti con il corpo prima di assumere la sua posizione. Si tratta di stabilire se c'è stato un buon blocco difensivo o invece uno sfondamento. Il difensore una volta raggiunto il punto legalmente non farà la bella statua! Egli può, ovviamente, scegliere di: stare fermo, saltare verticalmente, spostarsi lateralmente, o all'indietro, girarsi all'interno del suo cilindro per assorbire il colpo o evitare infortuni. In tutti questi movimenti non può estendere le braccia, usare spalle, fianchi o gambe per impedire all'avversario di oltrepassarlo e, soprattutto non può fare alcun movimento diretto verso il giocatore che ha la palla. Questo è un fallo che se non individuato dall'arbitro può portare all'aumento del gioco sporco. Occorre stroncarlo fin dal suo primo verificarsi e per tutta la gara.

COME TRATTARE GLI "ECESSI"

Gli eccessi verbali degli spettatori devono essere ignorati... ma, con gli allenatori e con i giocatori è diverso. Non facciamo il bene di nessuno tollerando gli eccessi di queste persone. Non siete in campo per *fare contento* nessun allenatore e nessun giocatore. Cercare di accontentare tutti non è compito dell'arbitro! Un allenatore o un giocatore "famosi" in campo devono essere considerati uguali ai loro colleghi meno conosciuti.

Usate le seguenti linee di condotta per rimanere in controllo in caso di eccessi:

- MAI FISCHIARE con più alta tonalità, gridare o fare gesti nervosi. Tutti nel palazzo devono vedervi in controllo, anche quando tutto (allenatori, giocatori, tifosi) attorno a voi, sembra essere nel caos;
- GESTI e cose DETTE in faccia non possono essere ignorate;
- IGNORATE i commenti fatti alle spalle. Per il bene del gioco (e non per mancanza di coraggio) potete considerare di ignorare tali commenti. Se fate ciò DIMENTICATELI SUBITO! Non fate sì che questi si trasformino in un fallo tecnico successivamente. Era molto meglio fischiare fallo tecnico al momento!
- AFFRONTATE il problema subito. Dare un Fallo Tecnico presto è meno traumatico che darlo in seguito, quando la gara si è sviluppata. Un Fallo Tecnico dato presto può eliminare la necessità di altri interventi.
- EVITATE di reagire eccessivamente anche alla stupidata più grossolana. Fate in modo che siano loro a farsi punire per una seconda volta.
- USATE L'ARBITRAGGIO PREVENTIVO solo fino a quando gli "eccessi" non sono ancora tali e la gara è sempre sotto il vostro completo controllo.

Per favore ricordate il seguente decalogo:

- 1- Colpire la palla col piede non è necessariamente violazione. Perché sia contro le regole, deve essere un atto certo, inequivocabile, deliberato, intenzionale. Il tocco può avvenire anche con altre parti del corpo (pugno, qualsiasi parte della gamba, ecc).
- 2- Analizzate la regola della presa difettosa – un giocatore che non aveva il possesso della palla può fare presa difettosa, raccogliere, palleggiare, rifare presa difettosa e riprendere la palla – ma poi deve tenerla, passarla, o tirare.
- 3- Un giocatore può fare un numero illimitato di passi tra i rimbalzi di un palleggio; può inoltre lasciare rimbalzare la palla senza limite e continuare poi il palleggio.
- 4- La regola dei 3" (che devono essere consecutivi!) è in funzione quando la squadra in possesso di palla è, col controllo assoluto della palla, nella sua zona d'attacco ed il cronometro di gara è in movimento. NB: il controllo termina a seguito di un tiro o perdita di possesso. Termina pertanto anche la conta.
- 5- Tutti i conteggi delle regole a tempo si devono fare con il tempo di 1001, 1002, ecc, col movimento visibile del braccio e tenendo conto dello spirito della regola.
- 6- Un giocatore che tocca la palla per la prima volta in aria, è sempre considerato appartenente alla parte di terreno da dove è partito.
- 7- Un giocatore che si trovi fuori campo e tocchi una palla viva che, uscendo dal campo, non ha ancora toccato niente e nessuno fuori campo, è considerato responsabile dell'uscita della palla. Anche nelle situazioni di palla fuori campo poco decifrabili sta a voi fare il fischio corretto. Cercate l'aiuto solo quando avete forti dubbi.
- 8- Non siate "detective". Sappiate la differenza fra arbitraggio preventivo e arbitraggio repressivo per scongiurare l'aumento spropositato del gioco sporco, che, a lungo andare, diventa difficile da controllare.
- 9- Non fischiate fallo per un leggero contatto in zona di difesa, quando non c'è vantaggio, per poi permettere "confusione" sotto i canestri dove invece è importante fischiare.
- 10- Non siate "arbitri di palla trattenuta". Permettete a chi usa bene le mani di entrare, con pieno diritto, in possesso di palla. Non fischiate per prevenire infortuni; non è corretto. Non fischiate per prevenire eventuali proteste; non è giusto.