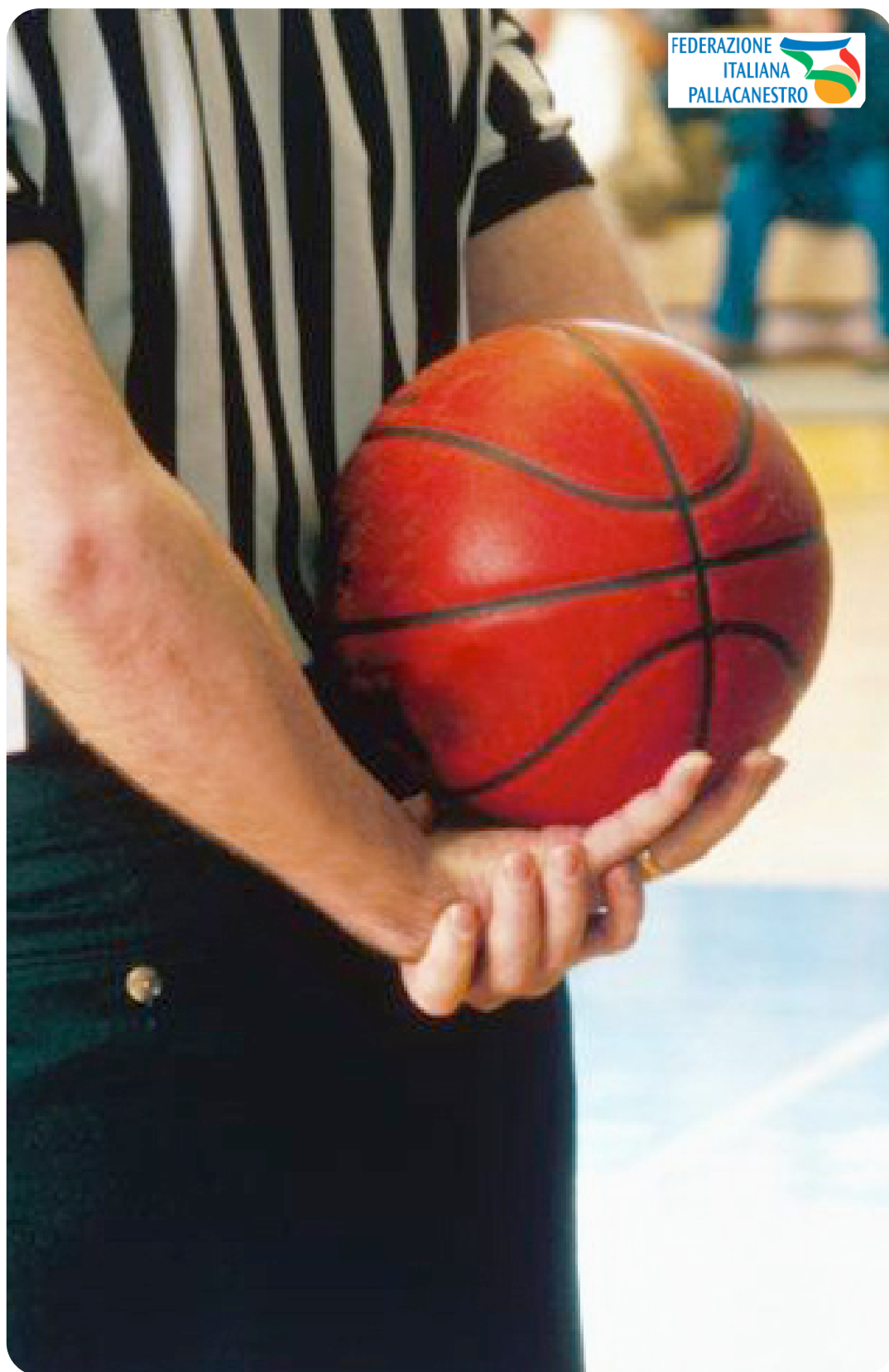


NOVEMBRE 2007
ANNO XI N° 105



*** PAG. 2**
SAPETE VOI?

*** PAG. 3 - 4**
BASKET
EVOLUZIONE
PERPETUA

*** PAG. 5 - 6**
GIOCATORI:
INFORTUNIO

*** PAG. 7**
MARCAMENTO
DI UN
GIOCATORE...

ARBITRO . . .

UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET !

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

SAPETE VOI?...che

- ...gli arbitri hanno il compito di effettuare il riconoscimento di giocatori e persone al seguito? **Gli UdC non possono essere incaricati di farlo in loro vece!** NB: la patente auto, il passaporto, la carta d'identità, ecc rilasciati da un paese straniero, sono validi, a tutti gli effetti, come documenti di riconoscimento per la partecipazione alla gara.
- ...se un componente di una squadra, iscritto a referto, non è presente al riconoscimento pre-gara, può entrare sempre, quando arriva, previa identificazione. Se arriva dopo l'inizio e non è iscritto a referto, non può entrare!
- ...gli arbitri hanno il dovere di controllare e approvare tutte le attrezzature che dovranno essere usate durante la gara? Ne consegue che, quando gli UdC prima della gara effettuano tale controllo, **è indispensabile la loro presenza!**
- ...l'arbitro che amministra una rimessa in gioco per p. a. è **responsabile**, assieme al segnapunti, della direzione della "freccia" del possesso? Egli pertanto deve accertarsi, al termine della rimessa per p.a. della sua corretta posizione!
- ...se una squadra non iscrive a referto l'Allenatore non possono essere iscritti, e pertanto non possono prendere posto in panchina, né il vice-allenatore né l'addetto alle statistiche, né il preparatore fisico né il 2° dirigente. Quest'ultimo inoltre non può essere iscritto se non c'è, ovviamente, il 1° dirigente accompagnatore che deve sedere al tavolo. Il 2° dirigente, se ammesso, prenderà posto in panchina con l'**unica finalità** di coadiuvare l'attività del Dirigente Accompagnatore.



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



Nei raduni arbitrali di fine agosto e settembre del corrente anno sportivo, a tutti i livelli, gli istruttori annunciavano e raccomandavano di continuare a fischiare esattamente come nello scorso a.s. in quanto non c'erano "novità tecniche" nel Regolamento (sic).

Eravamo perplessi, increduli e, lungi da noi qualsiasi forma di saccenteria, delusi. Infatti da quando ci occupiamo di basket (mezzo secolo!), ad ogni inizio di anno sportivo c'era sempre qualcosa di nuovo, un aggiustamento, un miglioramento delle regole per rendere il gioco ancora più spettacolare e per... "alleviare" i compiti degli arbitri. Rileggendo la storia del gioco possiamo affermare che da quando esso è stato inventato da Naismith, ha sempre avuto delle migliorie.

Ogni pre-campionato infatti venivano comunicate le "novità" e gli arbitri, per impararle, si esercitavano ad applicarle nei tornei di preparazione, negli allenamenti, nelle amichevoli.

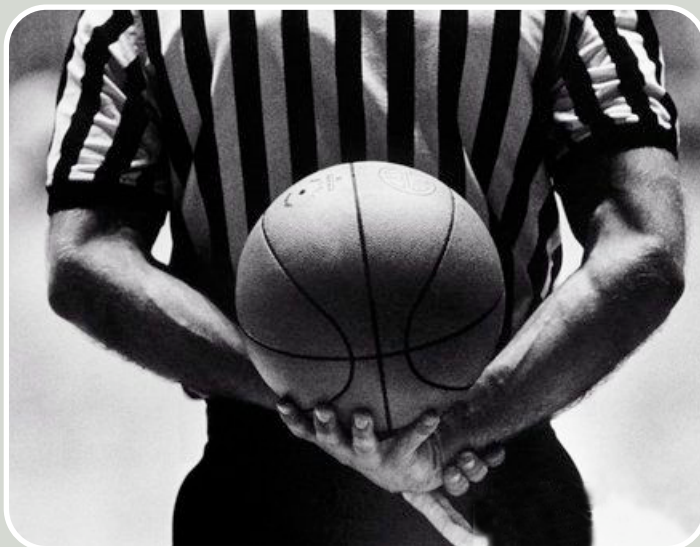
Ma...ecco che ai primi di ottobre il CIA si fa vivo e, grazie alla velocità dei mezzi di comunicazione moderni, informa tutti gli addetti ai lavori di due "precisazioni FIBA" sui falli tecnico e antisportivo e raccomanda di applicarle immediatamente!

1- Fallo tecnico. Bisogna "punire" i giocatori che si lasciano cadere per simulare un fallo. La simulazione che è il peggiore tra i comportamenti antisportivi, viene ora punita con un fallo tecnico, non più con continui inviti ai...cascatori, durante la gara, con segnalazioni fra l'altro non codificate dal regolamento (oscillazione dal basso verso l'alto del braccio esteso e palmo della mano aperto per dire alzati e continua a giocare perché il tuo avversario non ha sfondato ma sei tu che ti sei lasciato cadere!). Per la verità la disposizione nel RT c'è già (Art 38.3.1 – 8° pallino), ma bisognava fischiare fallo tecnico solo se il giocatore si fosse buttato a terra senza alcun contatto! Succedeva che nessun giocatore era così stupido da compiere un gesto simile. Piuttosto i più furbi accentuavano anche un piccolo contatto e le situazioni si ripetevano, in certe partite, dall'inizio alla fine, tanto i cascatori godevano dell'impunità. Fra l'altro il fallo tecnico è un fallo di natura comportamentale che non prevede alcun contatto. Quando però l'arbitro ci cascava, il guadagno per la loro squadra era notevole: 1- conquistavano la palla; 2- fallo all'avversario, spesso incolpevole; 3- aumento del numero dei falli di squadra degli avversari per un più celere raggiungimento del "bonus" di quel periodo! Un bel guadagno, non c'è che dire, ottenuto con...l'inganno: la simulazione!

2- Fallo antisportivo. Restano così come sono i principi noti: 1- tentativo non legittimo di giocare la palla ; 2- anche se il tentativo di giocare la palla è legittimo ma il contatto è eccessivo ed il fallo è duro. Viene precisato che se un giocatore, ed qui la novità, incaricato di una rimessa dalle linee perimetrali non ha ancora la palla a disposizione perché è nelle mani dell'arbitro o pur essendo viva, la rimessa non è ancora avvenuta, ed un giocatore avversario, in campo, provoca un contatto falloso su un suo compagno e gli arbitri fischiano fallo, tale fallo deve essere antisportivo in quanto chi lo compie non cerca la palla (è lontana!) ma cerca solo di non far partire il cronometro. Era questo un altro sotterfugio per guadagnare, eventualmente la palla, con un gioco...sporco: il fallo infatti era abitualmente commesso sul giocatore meno bravo nei tiri liberi. Anche qui c'era un bel guadagno ottenuto con una condotta improntata a slealtà, antisportività, scorrettezza; tutto il contrario dei principi su cui è fondato il gioco.

Queste situazioni, che in campo si verificano ad ogni partita, erano valutate con interpretazioni "morbide" da parte degli arbitri. Oggi devono essere inserite in un contesto nuovo che assicuri l'uguaglianza competitiva fra le due squadre al 100%.

Ci permettiamo una osservazione sul fallo antisportivo che inoltriamo agli organi competenti. C'è un'altra situazione in cui gli arbitri non fischiano fallo antisportivo. Il Regolamento (Art 33.6 – 5° capoverso) così recita: "spostarsi sotto un giocatore che è in aria, causando un contatto, è generalmente considerato un fallo antisportivo e, in alcune circostanze, può anche essere un fallo da espulsione"! E' un fallo che può procurare conseguenze nefaste per chi lo subisce sia dal punto di vista fisico che, soprattutto intimidatorio. I tiratori infatti, preoccupati della loro incolumità fisica, vanno al tiro in modo più affrettato, preoccupati come sono di ricadere dove non ci sono i piedi e le ginocchia dell'avversario. Per amor del vero gli arbitri attualmente fischiano fallo normale: allora non sarebbe il caso di cancellare il capoverso su citato o "precisare" di fischiare l'antisportivo?



ART 5 – GIOCATORI: INFORTUNIO



L'infornunio di un giocatore è regolato, non solo dall'Art 5 RT, ma anche da numerose precisazioni FIBA e CIA. Occorre, pertanto, che gli arbitri, gli UdC e i CS prestino la massima attenzione.

- Quando si verifica un infornunio mentre la palla è viva gli arbitri **non devono fischiare** fino a che la squadra con il controllo di palla:

- a) non abbia tirato a canestro (non viene svantaggiata nella sua azione offensiva);
- b) abbia perso il controllo della palla (non ha più la possibilità di andare a canestro);
- c) abbia trattenuto la palla senza giocarla (ottimo fair-play);
- d) la palla sia diventata morta (prima di iniziare un'altra azione vediamo che cosa è successo!).

E' obbligatorio che, dopo un'azione giocata con un giocatore infornunato ancora sul terreno di gioco e conclusa come suddetto, **non può esserci un'altra azione!** Gli arbitri devono fermare la gara, assistere l'infornunato, accertarsi delle sue possibilità di continuare o farlo sostituire. (NB: in tal caso anche gli avversari possono, se lo desiderano, sostituire **un solo giocatore**).

* Se però l'infornunio è grave ed è necessario proteggere il giocatore infornunato, gli arbitri possono **fermare immediatamente** il gioco: in questa situazione, quando il medico ritiene pericoloso per il giocatore lo spostamento, non c'è limite di tempo per la ripresa del gioco, che deve riprendere senza alcuna sanzione. Si può fermare il gioco anche quando un giocatore s'infornuna e cade a terra sotto un canestro in cui gli altri giocatori tentano di conquistare il rimbalzo o provano ripetuti tap-in (potrebbero, calpestandolo e/o ricadendovi sopra, farsi male a loro volta. NB: fischiare solo quando c'è un imminente, reale pericolo!).

- Il medico, gli allenatori, i vice-allenatori, i sostituti e le persone al seguito possono entrare in campo, col permesso degli arbitri per soccorrere un giocatore infornunato: in tal caso l'infornunato **deve essere sostituito**. Quel giocatore infatti viene considerato "soccorsor" senza valutare se il trattamento medico venga effettuato o meno. A tal fine, onde prevenire eventuali proteste, l'arbitro più vicino all'infornunato si accerti della necessità del soccorso e l'altro arbitro stia vicino alla panchina aspettando un cenno dal collega per far entrare i soccorritori.

* Se però il medico ritiene che l'infornunato ha bisogno di cure mediche immediate, può entrare in campo senza il permesso degli arbitri (l'infornunato, ovviamente, deve essere sostituito).

- Se l'infortunato non può continuare a giocare immediatamente, attesa di circa 15" (l'intesa col cronometrista è indispensabile; *il Buon senso poi è il miglior alleato*), non entra nessuno per soccorrerlo, trascorsi i 15" egli deve essere **sempre** sostituito: il gioco deve riprendere al più presto.
 - * Se però una sospensione viene richiesta da una qualsiasi delle due squadre, nello stesso periodo cronometro fermo, **prima che il segnapunti suoni per segnalare la sostituzione**, ed egli recupera durante tale sospensione, può continuare a giocare.
 - Quando, durante il gioco, ci si accorge che un giocatore sanguina, occorre fermare il gioco e farlo **sostituire immediatamente**. NB: non è consentito aspettare la sua medicazione per il suo rientro. La gara deve riprendere subito col sostituto. Se non ci sono sostituti la squadra deve continuare con meno di cinque giocatori (in tal caso è di nuovo richiesto il massimo buon senso). Quando è il tiratore di tiri liberi ad avere una ferita che sanguina e ci si accorge dopo che ha eseguito il 1°, egli deve essere sostituito immediatamente ed il suo sostituto deve tirare i rimanenti tiri. Attenzione alla disposizione che prevede l'obbligo, per il sostituto, di partecipare almeno ad un'azione di gioco con cronometro in movimento prima di essere, a sua volta, sostituito. Nel caso dei tiri liberi sicuramente non dopo l'ultimo, se lo realizza, in quanto che il cronometro era fermo!
 - * Se però non ci sono sostituti l'allenatore di quella squadra indicherà, tra i 4 in campo, il giocatore che dovrà tirare i rimanenti tiri liberi.
 - I giocatori scelti per il quintetto iniziale possono essere sostituiti, in caso di infortunio negli ultimi 10 minuti dell'intervallo pre-gara. L'infortunio deve essere riconosciuto tale dagli arbitri.
 - * Se però si verifica una situazione del genere gli avversari hanno diritto a sostituire lo stesso numero di giocatori, sempre che lo desiderino.
- PS: la ricerca di una lente a contatto, persa da un giocatore, è assimilata in toto alle Regole sull'infortunio di un giocatore.



MARCAMENTO DI UN GIOCATORE CHE NON HA IL CONTROLLO DELLA PALLA

La “libertà” è per l’uomo un bene prezioso! Nel nostro gioco un giocatore che non ha il controllo della palla (difensore ma anche attaccante sebbene la sua squadra abbia il controllo della palla) può muoversi “liberamente” sul campo e occupare qualunque posizione che, ovviamente, non sia già occupata da un giocatore avversario.

Succede, a volte, che un difensore prende posizione per primo in una zona nevralgica del campo (area dei tre secondi), quando arriva, in ritardo, un attaccante, che ambiva anche lui a quella posizione. Spingi tu che spingo anch’io, essendo l’attaccante più grosso del difensore, va a finire che l’ultimo arrivato riesce ad allontanare il difensore da quella posizione. Per regolamento, chi è arrivato per primo sul posto, ha la...prelazione e l’intruso, se ha provocato un contatto, è responsabile della sua azione. Se il contatto viene giudicato falloso un fischio è la cosa più ovvia.

Il problema è se l’arbitro punta le sue telecamere sul posto e se è stato in grado di “stabilire” chi è arrivato per primo! In caso di ritardo da parte dell’arbitro, o in caso di dubbio, un non fischio è la cosa migliore. Fra l’altro l’arbitro deve prendere in considerazione due elementi: tempo e distanza. Questi due elementi devono essere tali da permettere all’avversario di fermarsi o di cambiare direzione. Il Regolamento Tecnico precisa anche che la distanza è direttamente proporzionale alla velocità dell’avversario, mai inferiore ad un passo e mai superiore a due passi! In parole povere l’arbitro deve essere un ...matematico! (velocità, spazio, tempo, proporzioni, funzioni!). Niente di tutto questo: neanche per sogno!

Ma allora come fare?

Semplice; ci ripetiamo: - Puntare gli occhi sui giocatori senza palla e non farsi distrarre da nessun altro fattore. Se la meccanica assegna, per quella posizione sul campo, di guardare i giocatori senza palla, quell’arbitro deve fare quel lavoro, fidandosi del compagno che sta guardando il lato forte: se lo fa, ha il tempo di “calcolare” (senza derivate o integrali di matematica memoria) il tempo e la distanza. Attenzione perché al difensore che ha preso posizione per primo, nello spirito del gioco, è consentito muoversi. Egli infatti dopo aver assunto una “po-

sizione legale di difesa” può muoversi per ostacolare l’attaccante “scivolando” indietro o laterale; mai in avanti. Quando un difensore non “scivola” è probabile che venga colto in fallo come viene colto in fallo quando impedisce all’avversario di oltrepassarlo utilizzando l’estensione delle sue braccia, spalle, fianchi, gambe: in poche parole quando tutto il suo corpo assumerà una postura impropria per un giocatore che sta “scivolando”. Se egli invece ha fatto bene il suo lavoro non può essere penalizzato.

L’arbitro che, oltre a conoscere la tecnica arbitrale, conosce anche la tecnica del gioco (i fondamentali!) sarà sicuramente in grado di emettere un buon fischio. Suggeriamo a tutti gli arbitri, di qualunque ordine e grado di recarsi, in tuta e scarpette, durante la settimana, nelle palestre in cui gli allenatori svolgono il loro lavoro in modo da essere “edotti” su tali fondamentali. Non stiamo scoprendo l’acqua calda ma abbiamo la sensazione che molti

collegi, guadagnata una promozione, si adagiano sugli allori e non cercano ulteriori miglioramenti che nel basket sono costanti. Pensate alle recenti disposizioni CIA (primi di ottobre di questo a. s.) su fallo antisportivo e simulazione.

Poiché per il pubblico l’oggetto di attrazione è la palla, per i giocatori non è gratificante fare una buona azione di difesa: non se ne accorge nessuno, tranne l’alle-

natore o i compagni. Si riceveranno i complimenti solo da loro! Gli arbitri poi...ancora peggio! (al più i complimenti del collega e del... Commissario Speciale!). Fra l’altro se dovesse succedere che il fischio per un fallo fra giocatori senza palla dovesse disgraziatamente partire mentre il giocatore con palla si appresta a scoccare un tiro o addirittura ha già tirato e la palla è in aria, i problemi per quell’arbitro cominciano a complicarsi! Allora fra gli altri “accorgimenti” è necessario che l’arbitro, con...il terzo occhio, guardi dove si trova la palla, o meglio sappia dove è la palla e cosa può accedere da un momento all’altro! Guardare dove c’è la palla non è sapere dove c’è la palla. Anche qui bisogna conoscere la tecnica del gioco. Infatti per all’arbitro guida, ad esempio, è proibito guardare dove c’è la palla (se se ne accorge il CS sono di nuovo dolori!): egli però deve sapere dov’è la palla.

Non abbiamo la presunzione di essere stati esaurienti, anzi invitiamo tutti coloro che verranno a conoscenza di queste righe di segnalarci errori od omissioni: gliene saremo grati.

