

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



Roberto Lo Bianco photo

questo mese parliamo di...

E' TEMPO DI FISCHIARE

.2 IL FISCHIETTO

.3 IL SALTO A DUE

.4 LE VIOLAZIONI

.5 I FALLI

Questo mese siamo in versione "dorata" per festeggiare il numero 200 di questo giornalino!
Grazie a tutti voi per il sostegno!

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 !!

2 IL FISCHIETTO

Gli arbitri sono atleti come i giocatori. Durante una gara, questi ultimi possono essere sostituiti, a volte, oltre che per motivi tecnici, anche per affaticamento muscolare.

Gli arbitri per nessun motivo! Se poi ci sono i supplementari...

Nel periodo estivo un arbitro "coscienzioso" del suo ruolo, si allena per non perdere del tutto la condizione atletica, che va intensificata in vista dei test atletici cui tutti gli arbitri vengono sottoposti durante i raduni settembrini.

Negli stessi periodi è buona norma recarsi presso le palestre dove le squadre stanno preparando tattiche e schemi di gioco per l'incipiente inizio del campionato. Gli Allenatori gradiranno la vostra presenza nelle partite 5 vs 5 che concludono gli allenamenti.

Voi allenerete, in questo modo, la capacità fisico-atletica adeguata al ritmo partita.

Le squadre provano gli schemi di attacco e di difesa; gli arbitri provano la... "meccanica" del doppio e/o del triplo, in funzione del campionato per cui sono abilitati, che equivale agli schemi di gioco ed è fondamentale per fischiare nel modo giusto. Occorre un fischietto!

- Sia buono (il CIA consiglia Fox 40 classic, o il modello Eclipse)
- Per l'igiene usate sempre e solo il vostro
- Portatene con voi, sempre, almeno uno di riserva, dello stesso tipo ed un altro di tipo diverso in quanto sarebbe ottima cosa usare, per la coppia e/o per la terna, lo stesso tipo
- Durante la gara tenetelo sempre al centro e non sui lati della bocca. Quest'ultima posizione, sa di "spocchia" che nella nostra attività è consigliabile evitare sempre
- Con palla viva tenetelo sempre in posizione e, se dovete parlare con qualcuno a palla morta lasciatelo cadere (ricordiamo sempre, siate sintetici! niente lezioni tecniche)
- Fischiate con una intensità direttamente proporzionale al "rumore" che c'è nella palestra e/o nel palazzetto
- Fischiate sempre con la stessa intensità, modulata come sopra, per qualsiasi situazione: violazioni, palla fuori, falli P, T, U, D. Purtroppo ci sono arbitri che fischiano piano per le violazioni, con la "consecutio temporum" cioè con due/tre fischiellini consecutivi come se facessero un ...discorso fischiando(!) per la palla fuori, forte per i FP, e...fortissimo, per T, U, D
- Fischiate in modo secco, deciso, con fermezza e sicurezza: tutti i presenti devono cioè capire che siete sicuri al 100% di aver... "*visto bene*"
- **FISCHIATE SOLO QUELLO CHE VEDETE: se non avete visto bene, e/o nel dubbio, trattene il fischio**
- **Il 1° obiettivo è raggiungere la migliore posizione per vedere bene. Nel corso di tutta la gara, muovetevi! A volte bastano piccoli spostamenti...**

E' naturale che, ad ogni fischio, gli occhi di tutti i presenti siano puntati nella direzione da cui esso proviene; pertanto l'oggetto d'attenzione, in questo frangente, non è più questo o quel giocatore, ma l'arbitro che ha fischiato. Egli allora faccia seguire al fischio la migliore segnalazione possibile: soprattutto il giocatore e la squadra interessata, per non parlare del pubblico, attendono con ansia la vostra decisione, per poi convenire(!) che sia giusta.

Se non lo è, seguono fischi...di altro tipo e, va ancora bene se si odono solo quelli...

Il modo di segnalare con azione decisa, non frettolosa, ma senza esitazione, è un buon metodo per comunicare più chiaramente le nostre decisioni.

Viceversa un fischio flebile o garrulo, incerto, con troppa enfasi e/o con troppa esitazione genera in tutti i casi nervosismi e intemperanze che possono rendere meno gestibili le non poche incomprensioni già di per sé esistenti nell'arbitraggio del basket.

3 IL SALTO A DUE

E' compito del 1° arbitro! Se ce n'è uno solo, deve far tutto lui (tant'è) ma, ai nostri, giorni è ormai quasi scomparso l'arbitraggio singolo (meno male!).

Nel doppio e/o nel triplo, il 1° è sempre il più bravo dei 2 e/o dei 3: se la sbrighi da solo! **ERRORE IMPERDONABILE!**

Così facendo il gioco di squadra arbitrale è già finito prima dell'inizio della gara!

Le mansioni del 1° arbitro:

- alzare la palla perpendicolare, né bassa né alta (adeguata anche alla fisicità dei giocatori)
- obbligare i due saltatori ad avere almeno un piede vicino alla linea centrale
- rimanere immobile dopo il lancio aspettando di vedere la direzione del gioco
- lanciando la palla, evitare di indietreggiare (compromette la precisione del lancio)
- non tenere il fischietto in bocca
- dopo il controllo di palla da parte di una delle due squadre dare l'Ok al segnapunti guardando il posizionamento della freccia non prima di essersi accertati che è nella direzione corretta!

I compiti del 2° arbitro:

- dare l'Ok dopo aver consultato il tavolo UdC ed ottenuto il via del capo equipe!
- se la palla è alzata: - non perfettamente perpendicolare; - troppo bassa o troppo alta, far ripetere il lancio (**senza timori reverenziali...nei confronti del 1° arbitro**) Si ripete anche quando la palla viene toccata con un'altra parte del corpo (testa, spalla)
- se la palla cade per terra senza essere toccata da un battitore far ripetere il salto
- se un battitore furbo colpisce la palla, prima che essa ha raggiunto la sua massima altezza, fischiare prontamente la violazione e palla alla squadra avversaria
- dare il via al cronometro quando la palla è toccata legalmente da un battitore
- in funzione della direzione del gioco, scattare per andare ad assumere le posizioni previste dalla meccanica solo quando si è sicuri della direzione del primo attacco
- controllare i restanti giocatori che si trovano vicino al cerchio del centrocampo per valutare eventuali falli e/o violazioni, ad esempio ingresso nel cerchio prima che la palla sia legalmente battuta (nel triplo arbitraggio questo compito è del 3° arbitro).

Il 3° arbitro deve avere sotto controllo i giocatori non saltatori ma deve essere pronto in qualsiasi situazione e ad esempio in caso di non intervento da parte del 2° arbitro in una situazione chiara di violazione, può sicuramente aiutare.

E' doveroso che gli arbitri si allenino seriamente, durante la settimana, per svolgere al meglio il loro lavoro. Per alzare la palla verticale, porsi a cavallo di una linea qualsiasi del campo e alzare la palla: essa, cadendo, deve essere spaccata in due dalla linea su cui cade. Per la giusta altezza togliere la retina da uno dei canestri e far superare ad essa, per intero, il livello del cerchio: deve ricadere, dopo aver superato l'anello, senza toccare l'anello medesimo. Per affinare ancor di più il gesto fare una X sul terreno, sulla perpendicolare del centro del cerchio: la palla deve cadere sulla X.

Dopo l'arrivo al palazzetto, per una gara, e dopo aver adempiuto alle incombenze amministrative, "ri-passare" il gesto negli ultimi 2' dell'intervallo pre-gara ponendosi a cavallo della linea centrale: così si acquisisce maggiore fluidità nel gesto.

Ricordiamo tra l'altro che non è obbligatorio che gli altri otto giocatori, non impegnati nel salto a due, si debbano disporre attorno e/o vicino alla circonferenza: essi si possono posizionare in qualsiasi punto del campo. Bisogna solo stare attenti che nessuno di essi abbia parte del proprio corpo su o sopra la linea del cerchio fino a che la palla non sia stata giocata e che qualcuno non si metta dietro un avversario già posizionato intorno al cerchio, non lasciandogli così lo spazio sufficiente (almeno 15 cm) per potersi muovere.

E' solo l'inizio della partita, ma **CHI BEN COMINCIA E'...A META' DELL'OPERA!**

4 LE VIOLAZIONI

Le violazioni, sono numerose. Le elenchiamo a beneficio di coloro che vogliono **“rinfrescarle”** tra le proprie conoscenze, prima di andare a...fischiare!

Intanto quelle della Regola 5 dedicata appunto alle violazioni: Art 23 giocatore fuori campo e palla fuori campo; Art 24 palleggio; Art 25 passi; Art 26 tre secondi; Art 27 giocatore marcato da vicino; Art 28 otto secondi; Art 29 ventiquattro secondi; Art 30 ritorno della palla nella zona di difesa; Art 31 interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro,

e non solo, ma anche: Art 12.2.1/.4/.5/.6/.8 Infrazioni durante la procedura del salto a due; Art 12.5.5 Violazioni sulle rimesse per possesso alternato; Art 13.2 Infrazione alla Regola calciare, o bloccare **deliberatamente** la palla; Art 17.3.1/.2 Violazioni sulla rimessa in gioco da fuori campo; Art 43.3 Violazioni sui Tiri Liberi.

Ora quando si verifica una violazione, che faccio? **“Fischio o “non fischio”**

Tenere ben presente prima di decidere, in certe occasioni, il concetto di vantaggio/svantaggio.

Per le **violazioni di passi, palleggio, 3 secondi,giocatore marcato da vicino**, il giocatore che l'ha commessa ha tratto vantaggio per se e, di conseguenza, per la sua squadra?

Con risposta affermativa sicuramente un fischio va emesso, ma con uno o più dubbi e/o con risposta negativa, **la cosa migliore è il “non fischio” seguito dall’invito a proseguire il gioco.**

- Un attaccante si trova dentro l'area avversaria da circa tre secondi mentre la sua squadra, in controllo di una palla viva, opera nella sua zona d'attacco. Un suo compagno, in penetrazione, va direttamente a canestro realizzando: l'attaccante dentro l'area non ha tratto alcun vantaggio dalla sua violazione. Nessun fischio!
- Sul salto a due se uno dei giocatori ha parte del suo corpo su o sopra la linea del cerchio (cilindro) commette una infrazione fino a che la palla sia stata giocata. Essa viene giocata, ma dalla parte opposta...Nessun fischio!

Invece per **giocatore fuori campo e palla fuori campo, 8 secondi, 24 secondi, ritorno della palla in zona di difesa, interferenze sul tentativo di realizzazione e sul canestro, sulle rimesse per p.a. e su quelle da fuori campo, calciare deliberatamente la palla**, non c'è tanto da pensare: se commesse, bisogna **emettere prontamente un fischio senza prendere in considerazione vantaggio/svantaggio.**

- Scade il conteggio degli 8” e la palla, anche se è in volo dalla zona di difesa a quella d'attacco della squadra in controllo di palla, non è ancora pervenuta nella zona d'attacco. Non c'è proprio niente da considerare. Bisogna fischiare, segnalare e assegnare una rimessa in gioco alla squadra avversaria dal punto più in cui è avvenuta la violazione, tranne che direttamente dietro al tabellone.
- Su una rimessa in gioco da fuori campo un difensore sul terreno di gioco esce dallo stesso per ostacolare l'avversario che ha a disposizione la palla per la rimessa medesima. L'Art 17.3.2-1° pallino prescrive addirittura che durante una rimessa da fuori campo gli altri giocatori non devono avere una qualsiasi parte del corpo al di là delle linee di delimitazione, prima che la palla sia stata lanciata oltre la linea e aggiunge “una infrazione di questo tipo è una violazione” Un semplice fischio di violazione prevede l'assegnazione della palla alla squadra, che...ha già il diritto al possesso! Che fare? Se la squadra del giocatore in difetto è stata già avvertita con un “suggerimento volante” per la medesima violazione, è ora di passare al “richiamo ufficiale” Se anche questo è stato sperimentato, il “FT” deve essere senz'altro sanzionato.

Per quest'ultimo esempio, poiché nell'arbitraggio è sempre meglio **PREVENIRE PIUTTOSTO CHE FISCHIARE**, **soprattutto falli di natura disciplinare**, suggeriamo a tutti gli arbitri, in situazione di marcamento aggressivo, con pressing tutto campo ad esempio da parte di una squadra soccombente nel punteggio, di disporre i giocatori interessati durante una rimessa dalle linee perimetrali, nel modo seguente: 1° - far allontanare l'incaricato della rimessa almeno di un metro o più nel fuori campo; 2° - far capire con i gesti e/o con le parole all'avversario sul terreno che la linea di delimitazione è un muro e che, pertanto, non può assolutamente attraversarla con qualsiasi parte del corpo. Constatate le posizioni suddette, allontanarsi di un paio di metri per ampliare, quanto più è possibile, l'angolo di visuale su tutto il campo di gioco e passare la palla all'interessato con un passaggio battuto a terra.

I falli sono tutti descritti dettagliatamente nella Regola 6.

Segnatamente: ART 33.4/.5 marcamento di un giocatore che controlla la palla / che non ha il controllo della palla; Art 33.7 blocco; Art 33.8/.9 sfondamento / bloccaggio; Art 33.10 area dei semicerchi no sfondamento; Art 33.11 toccare un avversario con la mano/i e/o con il braccio/a; Art 33.12 gioco del post; Art 33.14/.15 trattenuta/spinta; Art 37 fallo antisportivo.

Anche per questo tipo di infrazioni occorre applicare il concetto di vantaggio/svantaggio.

Ma con coerenza e...consistenza.

Il basket, nella sua, ormai secolare, evoluzione, da sport senza contatti, è man mano diventa uno sport di contatto continuo fra i giocatori sul terreno.

Ma...non tutti i contatti sono falli.

Chissà quante volte questo monito è stato ripetuto nei raduni e nelle riunioni arbitrali ma, essendo esso il chiodo fisso di istruttori, osservatori, addetti ai lavori, noi della redazione proviamo a dire la nostra.

Il RT Art 47.3-2° pallino così si esprime: "Gli arbitri non dovrebbero interrompere la scorrere della gara senza motivo, per sanzionare un **contatto personale** che è **accidentale** e non procura un vantaggio al giocatore responsabile né uno svantaggio all'avversario"

Come si fa a distinguere un contatto 'fortuito' da un contatto 'cercato'?

Contatto 'fortuito': un giocatore in penetrazione raccoglie la palla, si alza in sospensione ed ha appena lanciato, in direzione del canestro, la palla. Un difensore, con perfetta scelta di tempo, la stoppa in fase ascendente, e, nell'abbrivio del gesto atletico, dopo aver toccato la palla, contatta il tiratore già ritornato con entrambi i piedi sul terreno: nessun fischio.

Contatto 'cercato': il play viene quasi sempre marcato da un avversario il quale, oltre a cercare di portarlo sulle fasce laterali del terreno di gioco, ha il compito di carpirgli la palla. Per far questo usa ovviamente ambedue le mani. Se con esse cerca di colpire solo la palla, egli osserva le regole. Ovviamente succede che, nel tentativo di raggiungere lo scopo, a volte contatta l'avversario. Ora se il contatto avviene sulla mano del play mentre essa aderisce alla palla, tale contatto **non costituisce fallo (la mano del play sulla palla fa parte di essa)** Se invece colpisce il polso o l'avambraccio si configura già l'ipotesi del fallo personale: il contatto è cercato! Anche per tale contatto tuttavia un vecchio istruttore insegnava: **controllate la palla**. Se essa schizza via lontana, allora il difensore ha colpito prima la palla e poi il polso e/o l'avambraccio; non fischio. Se la palla non va lontana ma ballonzola vicino, il difensore ha colpito l'avversario: fischiate il fallo personale.

Occorre precisare che gli arbitri devono tener ben presente il seguente concetto:

- **è diritto di ogni giocatore poter commettere i suoi 5 falli personali che gli sono concessi dalle attuali regole,**
ma...
- **nel momento in cui il contatto falloso non è un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla, nello spirito e nell'intento delle Regole, tale contatto è un fallo antisportivo**

Concludendo ricordiamo che una squadra arbitrale, formatasi un paio d'ore prima della gara, ma con ciascuno degli elementi "allenato da solo" senza cioè conoscere i propri compagni, può formare una vera e propria squadra, con un colloquio pre gara curato nei minimi particolari.

Durante la gara infatti si corrono dei rischi e occorre affrontare e risolvere dei problemi come:

- **non ci può essere spazio per scelte personali dei componenti della squadra**
- **devono essere date pari opportunità a difesa e attacco / a giocatori piccoli e grossi**
- **non si può consentire un gioco illegale o sporco.**

Per gli arbitri gli Elementi da considerare per prendere una decisione su un contatto o una violazione sono Rhythm/Ritmo, Speed/Velocità, Balance/Equilibrio, Quickness/Rapidità.

Tutti i campionati per l'anno sportivo 2016/2017 sono appena iniziati. Fischiate durante tutto l'anno con lo stesso entusiasmo di sempre e che sia un Buon Campionato per ciascuno di voi.