

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



ARBITRARE E'...

- .2 ANTICIPARE QUELLO CHE ACCADRA'
(atteggiamento mentale attivo)
- .3 CAPIRE QUELLO CHE STA SUCCEDENDO
(conoscenza del gioco)
- .4 REAGIRE IN MANIERA PRECISA A
QUANTO E' ACCADUTO
(allenamento mentale visivo)
- .5 COMUNICARE FISCHIANDO
(segnali e segnalazioni)

Notiamo con grande piacere che dall'inizio dei campionati a tutti i livelli sono diminuiti: le simulazioni, i falli tattici, il gioco rude ed è ancora di più aumentata la velocità e la spettacolarità del gioco.

Auguri di Buone Feste!



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

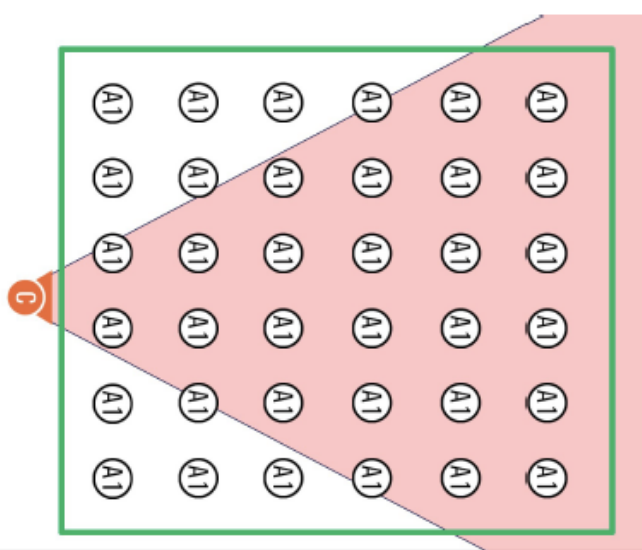
NB: inviateci gli indirizzi e-mail
dei colleghi che ancora non
conoscono il nostro giornalino !!

2 ANTICIPARE QUELLO CHE ACCADRÀ'

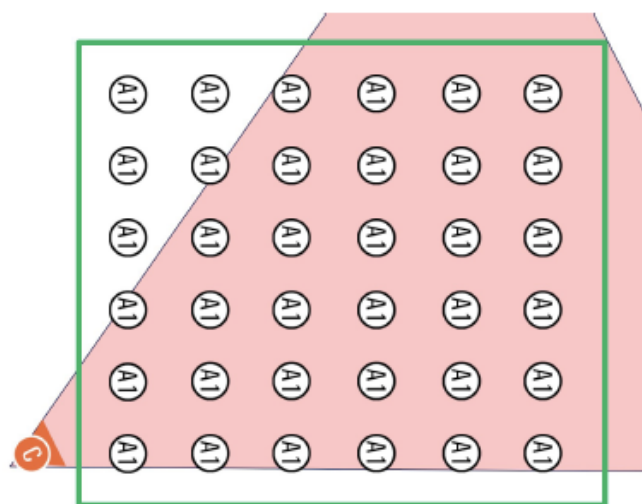
(ATTEGGIAMENTO MENTALE ATTIVO)

Il terreno di gioco non è molto ampio (420 m²) la palla è pesante (ca. 600 g) e deve essere giocata solo con le mani (con passaggio baseball può fare ca. 20 m) Conoscendo il gioco, concentrandosi, con l'aiuto dei seguenti "accorgimenti" si può anticipare quello che accadrà!

- Arrivare nel posto corretto e posizionarsi con un angolo di 45° *Bisogna arrivare sempre prima dei giocatori: la preparazione fisica deve essere ottimale.*
- Obiettivo per un arbitro è quello di avere quanti più giocatori possibile nel proprio campo visivo, per questo è fondamentale cercare una posizione che gli garantisca un ampio angolo di visuale e mantenerla. *Controllare tutti i giocatori durante un attacco ad una difesa a zona con palla che corre veloce tra gli attaccanti schierati sul perimetro.*



CON ANGOLO CHIUSO RIESCO A VEDERE 26/36



CON ANGOLO APERTO 32/36

Sul terreno non ci saranno 36 giocatori ma 10 che già sono tanti e se l'arbitro ne perde 2 è già in difetto

Immagini tratte da pdf meccanica sito CIA

- Leggete il gioco sapendo in anticipo dove è necessario andare (mentalmente un passo avanti al gioco) *Se un difensore riesce a portare il play in un angolo del terreno, in attacco tra la linea centrale e la linea laterale nel rett. 3: andate lì vicino!*
- Aggiustate la posizione a seconda del gioco per mantenere un angolo di visuale aperto (spostamenti di piccoli passi) *Il guida, attraversato l'attrezzo per il controllo del post basso cui è pervenuta la palla, potrebbe trovarsi in linea con i giocatori: si sposti alla sua destra!*
- **Muoversi sempre con un obiettivo: sapere dove andare e perché. Dopo un tiro penetrare fino al prolungamento della linea di TL per controllare l'eventuale rimbalzo**
- Andate dove è necessario. Il gioco comanda (diverso dalla zona di lavoro) *Il guida nel doppio ha una zona di lavoro prevalentemente limitata: se la palla arriva nel rett.4 basso, nell'angolo fra l'intersezione delle linee di delimitazione e la squadra attaccante fa arrivare lì la palla per un tiro (ad es. da 3 punti) il guida si sposti alla sua sinistra per poter controllare quel tiratore ed il suo avversario.*
- Se la posizione iniziale è corretta, non rimanete statici ma aggiustatela a seconda del gioco e del movimento dei giocatori. *Il coda se la palla arriva nel rett.3 basso vicino alla linea laterale deve avvicinarsi alla linea di mezzeria immaginaria che va da canestro a canestro.*

Quando si arbitra il gioco con la palla la nostra attenzione deve essere catturata dalle illegalità del giocatore in difesa.

- **FOCUS SUI MOVIMENTI DEL DIFENSORE:** è in posizione legale di difesa? Sta fronteggiando il suo avversario? Ha entrambi i piedi sul terreno di gioco? NB: questa posizione si estende verticalmente sopra di lui (cilindro) dal terreno al soffitto. Egli può sollevare le sue braccia e le mani sopra la testa o saltare verticalmente, ma deve rimanere in posizione verticale all'interno del cilindro immaginario (Art 33.3) Ovviamente se un difensore, nella spasmodica ricerca di conquistare la palla, entra nel cilindro dell'avversario, deve colpire solo la palla e non il corpo dell'avversario. Tuttavia se dopo una stoppata, **pur toccando solo la palla**, per l'abbrivio stesso dell'azione, contatta l'avversario in fase di ricaduta, un "no call" è la cosa migliore, per non interrompere la fluidità del gioco e, ultimo ma non ultimo, per la spettacolarità dell'azione.
 - **NON SI ARBITRA LO SPAZIO TRA I GIOCATORI MA LA DIFESA:** è... vuoto!? Ma per poter arbitrare la difesa devo vedere lo spazio!
 - **DEVO VEDERE LO SPAZIO PER ARBITRARE LA DIFESA:** trovatelo, focalizzare l'attenzione sul difensore. Se egli non fronteggia l'avversario, perché sbilanciato da una finta, è probabile che ci sia un fallo (esempio di lettura del gioco) Attenzione: l'attaccante esperto spesso commette fallo sul difensore; un occhio su di lui. Capita a volte che gli arbitri non vedano un fallo, gli unici all'interno del palazzo...
1. **DISCIPLINA PROFESSIONALE: STARE CON IL GIOCO o meglio - "focus" sull'azione FINO A QUANDO L'AZIONE NON E' TERMINATA** - Un'azione termina quando la palla entra nel canestro, ma anche in questa occasione può succedere che la squadra che ha realizzato il canestro effettua un pressing tutto campo immediato, asfissiante, sin dalla rimessa in gioco dalla linea di fondo della squadra che ha subito il canestro. Capire dall'andamento della gara che questo può avvenire da un momento all'altro, anche senza che ciò sia stato concertato durante una sospensione (accade spesso). Nel basket gli schemi di gioco da applicare ad ogni azione vengono indicati dagli allenatori con dei loro segnali particolari. Conoscendo il gioco si può... intuire (un altro passo avanti)
 2. **Riportare e controllare attentamente il giocatore fino a quando ritorna con entrambi i piedi per terra** (un tiro a canestro termina quando entrambi i piedi sono tornati a contatto col terreno Art 15.1.2 - 2° pallino) così come osservare il giocatore in penetrazione fino a quando la palla lascia le sue mani per un passaggio e/o per un tiro a canestro. Un "movimento continuo" termina quando la palla ha lasciato le mani del giocatore Art 15.1.3 - 3° pallino
 3. **Il coda non inizi a muoversi fisicamente durante un tiro a canestro**, pensando che il tiratore di turno non sbaglia mai. Soprattutto, per la fregola di arrivare prima dei giocatori sotto l'altro canestro, non...cominciare ad indietreggiare durante il tiro o, peggio, scappare di corsa quando la palla dopo il tiro è ancora vagante e nessuna squadra riesce a ottenerne il completo controllo! Ciò equivale a lasciare mentalmente e fisicamente l'azione prima del suo termine. Potrebbe verificarsi un fallo sul tiratore prima del suo atterraggio, e, molto più probabilmente un rimbalzo per l'errore al tiro: non è raro infatti vedere il coda, già guida(!) nell'altra metà campo e il guida ancora al suo posto con 10 giocatori da controllare, poiché la squadra che attaccava ha conquistato l'agognato rimbalzo e resta nella sua zona d'attacco!

La riduzione del tempo concesso ad una squadra per concludere un' azione di gioco da 30 a 24" ed il limite per portare la palla in zona d'attacco da 10 a 8" a far tempo dall'anno 2000, ha velocizzato, e non di poco, il gioco.

Gli accadimenti pertanto (contatti, violazioni) si susseguono molto velocemente in situazioni tuttavia mai uguali, ma...simili.

La reazione degli arbitri deve essere tempestiva e precisa.

Per essere tale, gli arbitri devono essere pronti e allenati.

NB: anche l'allenamento visivo, OLTRE CHE QUELLO FISICO, deve essere ottimale.

Fondamentale tra l'altro è "mantenere una giusta distanza dal gioco" sia da quello con palla che da quello senza palla (non più di un paio di metri)

Stando troppo vicini:

- si perde "prospettiva"
- tutto sembra più veloce.
- non si "valuta" ma si reagisce.

La prospettiva, cioè la visione che si ha, ad esempio di un contatto fra due avversari, è funzione del punto di vista dal quale si osserva.

Per la vicinanza, appare più veloce e la reazione del "fischio - non fischio" non è "misurata" ma immediata, istintiva: può darsi che sia giusta ma può succedere il contrario!

La posizione di tre soggetti: arbitro, attaccante, difensore non può essere su tre punti allineati ma su due punti per i due giocatori (per due punti passa una ed una sola linea retta) Quella dell'arbitro deve essere su un punto non allineato a quei due!

Spetta solo ed esclusivamente all'arbitro interessato (ai due giocatori non interessa minimamente) trovarla e mantenerla con piccoli spostamenti fino a quando è terminata.

Così facendo si riesce ad osservare e in una frazione infinitesima di secondo, DECIDERE.

Pertanto, leggendo il gioco, muoversi in anticipo, raggiungere il posto prima dei giocatori; mantenerlo, non in forma statica ma con aggiustamenti di piccoli passi.

Ad esempio:

- *arbitrando il lato forte, se un palleggiatore si arresta e viene marcato da vicino, ha la possibilità di effettuare il "giro sul piede perno" L'arbitro, stabilito inequivocabilmente il perno, se il giocatore ad esempio effettua un giro di 180° verrà a trovarsi, assieme al suo marcatore che gli sta appiccicato, spostato di poco meno di un metro rispetto al punto di atterraggio; egli con un piccolo passo nella nuova direzione, dalla sua posizione già assunta, adegua il suo angolo di visuale! VEDERE.*
- *arbitrando il lato debole non si devono controllare solo due giocatori, ma, se non c'è la possibilità di "aiuto" dal collega, di più... Qui allora gli occhi dell'arbitro devono essere sempre in movimento. Occorre controllare i blocchi, i tagli, le trattenute per non permettere i tagli medesimi, le spinte per sbilanciare l'avversario che si sta muovendo, il marcamento illegale da dietro (due mani addosso, tentativo di intercettamento della palla con un fallo da tergo) ecc. Anche qui una posizione statica non è l'ideale, anzi non si riesce a cogliere l'attimo in cui il fallo è avvenuto! OSSERVARE*

Il basket è un gioco di contatto molto complesso: per regolarlo ci sono 7 Regole con 50 articoli, numerosissimi poi sono i sotto-articoli, ma non bastano! Ci sono infatti anche: le interpretazioni, la meccanica, altri regolamenti... il buon senso, ecc.

Aumentare la concentrazione e l'attenzione durante la gara, ovvero l'intensa applicazione della mente su un solo argomento: **ARBITRARE DECIDENDO IN MANIERA PRECISA** ad ogni azione di gioco. Sicuramente non è una cosa semplice ma è compito di ogni arbitro ridurre al minimo gli errori.

Comunicare a tutti i presenti le proprie decisioni è una delle azioni umane che avviene in modi diversi in funzione del lavoro che si sta svolgendo.

La voce, ovviamente è il modo più semplice, ma per gli arbitri ci sono altri mezzi di comunicazione non verbale, come la postura e anche il fischio che prevale rispetto alla parola. Il suono del fischietto deve essere breve, forte, deciso.

Esso, emesso in tal modo, diventa un supporto alle nostre decisioni sul campo di gioco e raggiunge tutti i presenti nel palazzo.

Il supporto verbale è fondamentale per spiegare (a volte, e se il gioco lo consente) a chi fra gli addetti ai lavori chiede civilmente spiegazioni su una decisione arbitrale.

Nella fattispecie si tratta dei coach e/o dei giocatori.

Chiarire un dubbio alle persone sedute sulle panchine (sostituti, dirigenti, ecc) durante la gara, non è previsto: addirittura al vice-allenatore, se è presente l'Allenatore, non è consentito rivolgersi agli arbitri, Art 7.5-ultimo capoverso.

Per questi dialoghi verbali la cosa migliore è "less is more"

In pratica con allenatori e/o giocatori, durante la gara "meno si parla" - "meglio è"

L'arbitro deve continuamente ricercare la semplicità, l'essenzialità, per aggiungere qualità all'arbitraggio, a volte, bisogna sottrarre quantità.

Nel "meno si parla" ci vuole una grandissima competenza: 1- sapere cosa togliere di superfluo e 2- il linguaggio specifico da usare. Il messaggio diventa così più forte.

Esempi: **Perché fallo? E entrato nel cilindro avversario! Perché passi? Ha mosso il perno!** Nella relativa segnalazione di questa violazione è superfluo ruotare le braccia a mulinello (qualcuno, nella concitazione colpisce anche il fischietto...) E' più che sufficiente effettuare un solo giro delle braccia e indicare la nuova direzione del gioco. Più semplice di così... "Less is more" è quel di più che viene dal meno: la sobrietà!

SEGNALI

- Usare solo segnali FIBA. *Sono 62 non serve inventarne altri.*
- Segnalare in maniera decisa visibile. *Se c'è traffico, ...spostarsi di qualche metro, come ad esempio per segnalare un passi da guida.*
- Usare entrambe le mani per indicare la direzione. *Non occorrono contorsionisti.*
- Trattare le squadre ed i giocatori con un atteggiamento sereno e disteso. *Anche nei momenti topici e quando tutto intorno e caos!*

SEGNALAZIONI

- **Corro** e trovo una posizione dove si riesca ad avere contatto visivo col tavolo (segnapunti).
- **Fermo – Respiro – Segnalo.** *Segnalare in movimento da l'idea di essere indecisi..*
- **La natura del fallo deve corrispondere a quanto successo.** *Sul RT ci sono ben 16 pittogrammi (dal n° 36 al n° 51) per indicare il tipo di fallo. Se un giocatore commette fallo con la gamba e/o con il ginocchio a lui personalmente, che chiede sul posto il perché del fallo, la segnalazione al tavolo è quella classica di spinta n° 38. Con il tavolo è auspicabile il supporto verbale che in caso di grande baccano diventa labiale*
- **Corro** nella nuova posizione, pronto a riprendere il gioco dopo un check con i colleghi e il tavolo.

Concludiamo con una massima di un grande personaggio dei nostri tempi, che dovrebbe essere assunta come norma generale dell'agire quotidiano, ma è anche da tenere presente nella nostra attività:

L'unico modo per svolgere un buon lavoro è **amare quello che fai.** Steve Jobs