

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



Roberto Lo Bianco photo

questo mese parliamo di...

NO ROUGH PLAY
NO GIOCO RUDE

.2 UNSPORTSMANLIKE FOUL
Fallo Antisportivo

.3 FAKING AND FLOPPING
Simulare e lasciarsi cadere

.4 CONSISTENCY
Consistenza

.5 NO CALL & NO BRAIN
Non fischio e fischi "senza pensare"

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 !!

La lingua italiana si è molto anglicizzata. E' pur vero che "in tutte le gare internazionali, se si rende necessaria una comunicazione verbale, per meglio precisare una decisione, questa deve essere fatta in lingua Inglese" RT Art 47.6, ma, nelle comunicazioni FIBA, l'Inglese è d'obbligo mentre le comunicazioni CIA sono in lingua italiana.

NO ROUGH PLAY = NON CONSENTIRE IL GIOCO SPORCO PULIRE IL GIOCO e... farlo subito!

Si intende con < subito > sin dal salto a due di una qualsiasi partita, anche se giovanile!
Ma pulirlo da che cosa?

Sicuramente dal tentativo di sabotare lo spirito e l'intento delle regole.

Giocare la palla e segnare nel canestro avversario, impedire alla squadra avversaria di realizzare punti! Ma...senza trucchi e senza inganni, fino a dove la tecnica e la personale prestazione atletica di ciascun giocatore può arrivare: questo, in breve, è lo spirito del gioco!

Sia segnare nel canestro avversario, che impedire agli avversari di segnare punti sono gesti disciplinati rigorosamente da norme precise, enunciate nel Regolamento Tecnico e aggiornate molto spesso, almeno ad ogni inizio di stagione sportiva, dalla FIBA e dal CIA.

Per l'anno appena iniziato uno degli argomenti proposti è il fallo antisportivo.

- "Non legittimo tentativo di giocare direttamente la palla" *Giocatore che contatta un avversario in una qualsiasi parte del terreno o in movimento continuo verso il canestro, afferrandogli una parte del corpo lontano dalla palla, col fine evidente di non permettergli di proseguire nella sua azione o di realizzare un canestro.*
- "Contatto eccessivo, duro, causato in un tentativo di giocare la palla" *Difensore che impedisce al suo avversario diretto di scattare verso il canestro con un contatto duro non necessario, in una qualsiasi parte del corpo, teso unicamente ad impedirne i movimenti.*
- "Contatto del difensore da dietro o lateralmente su un avversario in un tentativo di bloccare il contropiede e non c'è alcun avversario tra l'attaccante e il canestro avversario" *Intercettamento della palla della squadra in difesa con immediato contropiede in campo aperto senza avversari lungo il percorso del giocatore che ha ottenuto il controllo della palla: da quel momento fino al momento in cui termina il palleggio non è possibile alcun contatto portato dall'avversario, ormai battuto, né da dietro né lateralmente.*
- "Contatto del difensore su un avversario in campo durante gli ultimi 2 minuti del 4° periodo ed in ogni supplementare, quando la palla è fuori campo per una rimessa in gioco e ancora nelle mani dell'arbitro oppure a disposizione del giocatore incaricato della rimessa" Attenzione: il fallo U si configura e deve essere fischiato solo quando la palla è ancora nelle mani dell'arbitro o è a disposizione del giocatore incaricato della rimessa. *In questa situazione lo scopo è quello di non far ripartire il cronometro In. Uff. FIBA 1-2-15 Art 37.*

Se invece il fallo avviene dopo che la palla ha lasciato le mani del giocatore incaricato, un eventuale contatto deve essere fischiato immediatamente come Fallo Personale

Abbiamo citato testualmente e volutamente i quattro pallini dell'Art 37.1.1 del RT FU (Un-sportsmanlike Foul; da qui l'abbreviazione U da inserire sul referto di gara) poiché la FIBA ed il CIA, tra le "novità" emanate per l'anno sportivo 2016-17, ha inserito l'obiettivo di un uso più frequente rispetto agli anni precedenti di questo tipo di fallo per cercare di...pulire il gioco.

Il CIA ha presentato, nei video annessi, con dovizia di particolari, l'obiettivo di eliminare dal gioco i contatti duri, non necessari, compiuti sugli avversari con antisportività per impedire loro di segnare punti e di riportare in vigore il corretto spirito di giocare la palla e non ...l'avversario!

L'invito rivolto ai nostri lettori, pertanto, è quello di studiare i video per rispolverare la Regola che era, fino allo scorso anno, applicata con parsimonia e, a volte, disattesa.

3 FAKING AND FLOPPING

Chi sul terreno di gioco simula, non solo sporca il gioco, ma manca di rispetto all'avversario e a tutti gli spettatori, in quanto viene meno ad un principio che nello sport è fondamentale: il **principio della lealtà**.

Per parlare di simulazione si ricorre al *verbo transitivo* to fake cioè fingere, falsare, alterare.

A questo è accoppiato to flop *verbo intransitivo* il cui significato è lasciarsi cadere.

Pertanto, le rispettive forme progressive indicano:

- faking = simulare
- flopping = lasciarsi cadere.

Esse generalmente indicano le situazioni di blocco e/o di sfondamento, nelle quali si verificano tali accadimenti che sono molto frequenti in ogni gara.

Fake a foul, and flopping significa pertanto: fingere di aver subito un contatto falloso da un avversario, accentuando un contatto accidentale e lasciarsi cadere per ottenere così un vantaggio illegale.

Praticamente si tratta di un inganno, di una finzione, di un raggirio, di una trappola, di un tranello

Se un arbitro "ci casca" l'autore della simulazione, se ha ottenuto lo scopo prefissato, purtroppo(!) viene congratulato da tutti gli addetti ai lavori, osannato dal pubblico e viene anche additato come un giocatore esperto, uno che sa il fatto suo! Egli infatti ha ottenuto:

- 1°) un fallo personale a carico dell'avversario diretto;
- 2°) un fallo nel bonus della squadra avversaria per quel periodo e,
- 3°) il controllo di palla per la sua squadra che nel basket è la cosa più importante.

Gli arbitri devono conoscere il gioco e, soprattutto, i movimenti tecnici dei giocatori e stroncare sul nascere questo tipo di atteggiamento che non ha nulla a che fare con lo spirito di sana competizione e di fair play.

Le istruzioni tecniche per la valutazione dei contatti (basket=sport di contatto) vengono inculcate dagli istruttori a tutti gli arbitri di ogni ordine e grado.

La meccanica poi sta evolvendo in modo da mettere gli arbitri in posizione ottimale per "vedere". *Uno dei principi base è che, raggiunta la posizione prescritta e trovato lo spazio tra due avversari occorre... arbitrare la difesa - a guardare solo nello spazio non si vede un bel niente(!)- Controllare cioè i movimenti dei piedi del difensore, e non solo, ma anche del suo corpo e delle sue braccia insomma di tutto il suo corpo, senza, ovviamente, perdere di vista l'attaccante!*

E' orribile assistere a sceneggiate di giocatori che, appena sfiorati, rinculano all'indietro come se fossero stati investiti da un TIR e stramazzano sul parquet con gesto il più possibile plateale, in modo da attirare l'attenzione dell'arbitro ed indurlo al fischio.

Anche per tali situazioni l'intervento della FIBA e del CIA è puntuale.

Fermo restando che se un giocatore **finge in maniera esagerata senza che ci sia stato alcun contatto** il FT deve essere immediato RT Art 36.3.1 - 9° pallino, la **nuova procedura per il richiamo durante il gioco** è la seguente:

- Un giocatore simula durante un'azione di gioco: NON SI FERMA IL TEMPO, ma
- l'arbitro competente per la meccanica, a palla viva, mostra il nuovo segnale; estendere e flettere l'avambraccio due volte, partendo dall'alto,

Dopo di ciò alla prima palla morta e cronometro fermo l'arbitro medesimo

- Comunica il richiamo ufficiale al giocatore coinvolto, al suo allenatore, e ovviamente ai colleghi
- Mostra al coach il segnale di flopping, seguito dal convenzionale segnale N° 49 di FT

Alla prima ripetizione di un giocatore di quella squadra o in caso di azione eccessiva, si ferma il gioco fischando, segnale di flopping e sanzione di FT.

.4 CONSISTENCY

L'arbitro è responsabile delle decisioni da prendere prima, durante e dopo la gara **< decision-maker >**

Deve pertanto essere un uomo o una donna che dà un notevole affidamento, circa le sue qualità tecniche oltre a quelle relazionali.

Una delle migliori qualità da possedere per decidere è la “consistenza” **< consistency >** cioè fermezza, risolutezza, coerenza, costanza, forza e determinazione di fronte a qualsiasi situazione.

Il suo comportamento con allenatori, giocatori, persone al seguito deve essere da “leader” intelligente, onesto, creativo, sicuro di sé, previdente, coraggioso.

Uno dei principi cui deve ispirarsi è : **PORTA RISPETTO!** In che modo?

- Mostrandosi disponibile e pronto a comunicare ma **con risposte chiare e concise**, se il gioco lo permette. *Non è consentito sul terreno di gioco, durante la gara dilungarsi a parlare con qualcuno per più di un paio di secondi, per spiegargli il perché e il per come di un proprio fischio. Attenzione: il RT impone che l'unico interlocutore dell'arbitro è l'allenatore. Questo andava bene nel secolo scorso ma, ai nostri giorni gli arbitri parlano, sempre brevissimamente, con tutti gli addetti ai lavori e meno male che è così!*
- Manifestando un atteggiamento sereno in tutte le situazioni anche quando tutto intorno è caos. *In tali situazioni la tranquillità, l'equilibrio, la calma per poter osservare attentamente tutto quello che succede e “salvare con nome” nel proprio cervello, sono fondamentali.*
- Tenendo presente che allenatori e giocatori vedono la partita da una differente prospettiva rispetto a noi. *Il loro scopo è vincere! Lo scopo arbitrale è “condurre la partita”*
- Non prendendo mai a livello personale le critiche sul suo operato (ci saranno sempre). *Il più delle volte Allenatori giocatori pubblico non hanno protestato contro Tizio, Caio o Sempronio ma contro l'Arbitro (entità astratta).*
- Stabilendo e mantenendo un metro costante sia in doppio che in triplo: **fare gioco di squadra**. *Non ci stancheremo mai di ripetere che in campo ci sono tre squadre: le due che si contendono la vittoria della gara e la terza cui spetta il compito di “condurre” la gara. Non ci può essere spazio per scelte “personali” di ciascuno dei componenti della squadra. Un concetto speciale è che devono essere date pari opportunità a difesa e attacco, a giocatori piccoli e grossi. Non consentire per nessuna ragione un gioco illegale o sporco. Nel colloquio pre gara puntualizzare meticolosamente il comportamento da tenere in situazioni di violazioni e falli, che sia uniforme per la coppia e/o per la terna.*
Con gli UdC che sono parte indispensabile ed integrante della squadra, coordinare la collaborazione per sospensioni, sostituzioni, 24” ecc.
- Prevenendo qualsiasi tipo di conflitto. *Tutti i giocatori sul terreno devono essere sempre sotto controllo arbitrale, sia a palla viva che a palla morta. L'intervento di prevenzione sia fatto immediatamente anche ad un semplice accenno di screzio tra due avversari.*
- Tentando di fermare e calmare immediatamente qualunque comportamento di allenatori, giocatori, persone delle panchine che possa aggravare la situazione. *Sedare un principio di rissa, in tempo utile, è un ottimo intervento arbitrale.*
- Dando la possibilità a tutti di fermare le loro proteste. *Un FT comminato ad un allenatore e/o ad un giocatore, mentre, fuori di sé, si dilunga nella protesta, è controproducente: lo imbestialisce ancora di più! A volte create tali situazioni, non si può non passare al FD, con conseguenze “cercate” affatto inopportune! Per non cacciarsi nei guai basta avere la pazienza di aspettare qualche frazione di secondo in più, riportarlo alla calma e poi sanzionare all'occorrenza.*

Fatto tutto ciò è lecito aspettarsi un trattamento simile > Give respect > Get respect

5 NO CALL & NO BRAIN

La pallacanestro moderna, ormai, è diventata uno sport di “contatto” senza tuttavia raggiungere, ovviamente, i livelli dei contatti che si verificano negli altri sport di squadra (rugby, calcio, pallamano, pallanuoto, ecc)

I giocatori di basket, pertanto, visto che i contatti sono ammessi, non disdegnano di portarli e/o di subirli. A volte però essi, istruiti dai loro allenatori, artatamente, creano dei contatti volti ad impedire agli avversari transizioni da difesa ad attacco, o velocissimi contropiedi.

Nel linguaggio giornalistico corrente tali contatti vengono chiamati “falli tattici”

Ora il fallo tattico non esiste né nel Regolamento Tecnico né nelle Interpretazioni FIBA. Esiste invece, come detto, la scelta tattica degli allenatori di generare un contatto per non subire un facile canestro e, se la propria squadra non è ancora in bonus, per fermare il cronometro di gara.

Molte volte sentiamo il coach che grida “fai un fallo” e poco dopo il giocatore che crea il contatto, con un braccio fa il fallo e con l'altro alzato, si autoaccusa dello stesso, addirittura, ancora prima che il fallo medesimo venga fischiato!

E' evidente che questa tattica impedisce lo sviluppo del gioco e la sua spettacolarità viene sminuita.

Ecco allora puntuale un altro input di FIBA e CIA che dispone e impone: “gli arbitri devono educare i giocatori, non fischiando il contatto se questo non influisce con il gioco, creando invece solo una inutile interruzione della partita”

Essi devono trattenere il fischio e giudicare l'effetto del contatto sul giocatore che ha il controllo della palla: se il giocatore, nonostante l'impedimento, prosegue nella sua azione, nelle condizioni in cui si trovava un attimo prima del contatto, allora

NO CALL

Non fischiare e lasciare proseguire il gioco. Non ci deve essere il dilemma fischio vs non fischio, ma

NON FISCHIO

Aggiungiamo una nostra riflessione: pur approvando in toto lo spirito di questa novità, sarà sicuramente più semplice applicare le nuove disposizioni nelle serie superiori, in quanto è più facile applicare una regola di questo genere per il livello tecnico di giocatori e allenatori. Nei campionati di Serie D, Promozione, 1^A e 2^A Divisione, Tornei amatoriali ecc. dove spesso confluiscono allenatori e giocatori avanti con l'età, a corto di fiato, abituati a reagire quando vengono contattati da un avversario...gli arbitri saranno chiamati ad applicare le nuove disposizioni ma dovranno avere più buonsenso nel gestire eventuali lamenti o proteste.

Per concludere è stato ripreso il concetto di NO BRAIN - senza pensarci - che era stato presentato qualche anno fa. Ad esempio se un difensore pone due mani addosso ad un avversario, fallo subito, appunto...

NO BRAIN

Ora il nuovo messaggio: al verificarsi di “Non legittimo tentativo di giocare direttamente la palla” “Contatto eccessivo, duro, causato in un tentativo di giocare la palla” “Contatto del difensore da dietro o lateralmente su un avversario in un tentativo di bloccare il contropiede e non c'è alcun avversario tra l'attaccante e il canestro avversario” “Contatto del difensore su un avversario in campo durante gli ultimi 2 minuti del 4° periodo ed in ogni supplementare, quando la palla è fuori campo per una rimessa in gioco ed è ancora nelle mani dell'arbitro oppure a disposizione del giocatore incaricato della rimessa” **NO BRAIN F U, subito!**