

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



questo mese parliamo di...

- .2 I "TRUCCHI DEL MESTIERE"
- .3 ARBITRI E UdC ASSUMETEVI LE VOSTRE RESPONSABILITA'
- .4 UN GIOCO DI CONTATTI
- .5 ARBITRO: COPIA DAL RT E INCOLLA NELLA TUA MENTE
- .6 I CONSIGLI DI FISCHIETTO.COM

Qui trovate tutti i numeri di Refereeing:

fip.it/sicilia/ sezione arbitri
pekorabasket.com sezione refereeing
gapcatania.it area tecnica

Siti consigliati:

pekorabasket.com
weref.it
refereemindset.com
fip.it/cia/
fischietto.com

I nostri contatti munnu@hotmail.it giornalino.refereeing@gmail.com

2 I "TRUCCHI DEL MESTIERE"

Per portare a termine una qualsiasi attività occorre utilizzare metodi e/o accorgimenti acquisiti anche con... l'esperienza.

Nell'arbitraggio del basket tali procedimenti, atti a garantire sul piano pratico il soddisfacente risultato della direzione arbitrale, una volta acquisiti, sono da esaminare nei minimi particolari nel colloquio pre-gara affinché siano applicati in modo uniforme dagli arbitri sul campo di gioco. Ad esempio:

Nel caso in cui si verifica un fischio contemporaneo

In tale situazione, gli arbitri non siano tempestivi nella segnalazione: occorre rimanere fermi per un istante nella posizione di "arresto del cronometro" In quello stesso istante cercare il collega (bisogna sapere dov'è) ed in un nanosecondo... **"DECIDERE"** a chi dei due spetta segnalare. **Un grosso rischio incombe: se malauguratamente per fermare il cronometro uno ha il palmo della mano aperto e l'altro ha il pugno chiuso...** Nessuno dei due commetta il grave errore di abbassare il suo braccio, lasciando la decisione all'altro. Sicuramente tutto il palazzo s'è già accorto della discordanza. Gli addetti ai lavori della squadra contro cui si prenderà la decisione, a loro sfavorevole, protesteranno vibratamente: la frittata è già fatta. Questo errore convincerà le squadre ed il pubblico che ci sarà un cattivo arbitraggio!

Mantenimento della disciplina.

Che brutta parola, chiamatela come volete, ma è indispensabile per la conduzione della gara.

Avete deciso di mantenere la disciplina col dialogo e con i richiami ai giocatori e alle panchine: dopo che ne avete fatto entrambi un paio, quasi sottovoce, senza cioè farvi notare da nessuno, parlando solo con l'interessato e non avete tratto un ragno dal buco, al segnale concordato col collega, passate all'applicazione graduale della scaletta dei provvedimenti disciplinari (**suggerimento volante, richiamo ufficiale, FT**) senza remore!

Intervalli brevi

Se vi recate al tavolo per fare la domanda da un soldo bucato - come va? - commettete un grave errore. **Qualcuno, dalle panchine, verrà sicuramente a chiedervi qualcosa:** poi non potete non rispondere! Da cosa poi nasce cosa... Perché correre questo rischio? Come potrebbe andare al tavolo? Se avete coinvolto anche gli UdC nel colloquio pre-gara, avrete sicuramente concordato che vi recavate al tavolo durante il gioco, a palla morta, per qualsiasi problema. Fra l'altro il CIA dispone lo stazionamento degli arbitri durante gli intervalli brevi e durante le sospensioni, dal lato opposto al tavolo degli UdC, come nell'intervallo pre-gara.

Concludendo ribadiamo l'importanza del colloquio. Sul retro di qualsiasi lavagnetta il CIA suggerisce gli argomenti da trattare in questo colloquio: sono numerosi. E' umanamente impossibile trattarli tutti: i tempi sono ridotti ma quelli essenziali è assolutamente opportuno sviscerarli e... applicarli.

Ciascun componente della squadra arbitrale lavori, con la professionalità di cui è capace, nel proprio ruolo.

Il rispetto dei ruoli è di estrema importanza nella nostra attività: l'avvio e l'arresto del cronometro spetta al cronometrista, la violazione degli 8" all'arbitro coda, la valutazione del tiro (da due e/o tre) scoccato dal rett. 4 basso all'arbitro guida, ecc.

L'assunzione delle proprie responsabilità è poi fondamentale!

E' necessario prendere una decisione ed agire in prima persona nei seguenti casi:

- Se all'atto della compilazione del referto di gara una squadra è senza allenatore, non possono essere iscritti a referto né il vice allenatore né il preparatore atletico, né lo scorer: è compito del segnapunti. In tale situazione può essere iscritto l'Accompagnatore che però deve stare seduto al tavolo e non può pertanto intervenire per dare consigli tecnici ai suoi giocatori, effettuare sostituzioni, ecc, né durante la gara né durante le sospensioni e/o intervalli brevi. E' compito dell'arbitro più vicino, che si assume così le proprie responsabilità, tenerlo d'occhio e intervenire in caso di inadempienze.
- Sul salto a due e all'inizio degli altri periodi il responsabile della giusta posizione della freccia PA è il 1° arbitro. Se nel corso della gara si verificano rimesse per PA, il responsabile è l'arbitro che amministra tali rimesse. Attenzione alla fine del 1° Tempo: girare la freccia e prendere nota della nuova direzione. Qualcuno, durante l'intervallo lungo, potrebbe girarla!
- Se su un tiro da 3 punti la palla non tocca l'anello e mentre la palla è in aria si ode il suono della sirena dei 24" si verifica violazione alla regola. Poiché il suono dell'apparecchio dei 24" non ferma il cronometro di gara Art 50.6 - ultimo capoverso, l'arbitro competente fischierà la violazione quando vede che la palla non tocca l'anello. La rimessa in gioco pertanto avverrà dalla linea di fondo campo. L'arbitro che amministra tale rimessa si assuma la responsabilità di far effettuare la rimessa medesima dalla giusta posizione.
- Gli arbitri sono responsabili di far capire inequivocabilmente, in primis al segnapunti il numero di maglia del giocatore che ha commesso il fallo e poi, a tutto il palazzo, il tipo di fallo commesso. Ogni arbitro è responsabile delle proprie segnalazioni! Questo per evitare le sceneggiate della incomunicabilità, che fanno perdere solo tempo prezioso, tra segnapunti ed arbitro: aiutarsi con la voce aggiungendo il colore della maglia e/o la squadra A / B.
- Se per errore l'apparecchio dei 24" viene resettato alla fine di un'azione (e non doveva) l'arbitro competente per la meccanica, in collaborazione col collega e con l'addetto all'apparecchio, deciderà quanti secondi mancano al termine dell'azione. La decisione dovrà essere comunicata ai due allenatori. Prima di riprendere il gioco accertarsi che il tutto sia stato recepito dai giocatori.

Anche se il vecchio monito “è dovere di ogni giocatore evitare, ove possibile, i contatti” è sempre valido, con la velocità del gioco moderno, i contatti fra i giocatori sono inevitabili e si verificano ad ogni azione di gioco. Gli arbitri hanno l’incarico di giudicare tali contatti, tenendo ben presenti i principi sanciti nel RT.

Alcuni di questi principi fondamentali:

- ogni giocatore ha il diritto di occupare sul terreno di gioco qualsiasi posizione (cilindro) a condizione che non sia già occupata da un avversario,
- chi provoca il contatto è responsabile del medesimo: può incorrere in un fallo.

Un difensore in posizione legale di difesa deve:

- fronteggiare l’avversario,
- avere entrambi i piedi a contatto col terreno di gioco,
- **principio della verticalità:** nel basket, al contrario di tutti gli altri sport di squadra, il “bersaglio” da centrare, per accumulare punti, è...orizzontale - il canestro. Nel calcio, pallamano, hockey, pallanuoto, il “bersaglio” è verticale - la porta.

Ora accade inevitabilmente che, ad esempio un calciatore che, scocca il suo tiro mentre continua la sua corsa in orizzontale sul terreno e così controlla la sua verticalità solo per calciare in equilibrio; pertanto essa non è rilevante. Il cestista invece, per poter centrare più facilmente il canestro, nel suo movimento orizzontale di corsa deve cambiare radicalmente il suo gesto atletico da orizzontale a verticale. Ecco che la verticalità diventa fondamentale ed egli ha il pieno diritto di mantenerla fino a quando: 1° il tiro è partito; 2° è ritornato con entrambi i piedi sul terreno. Uno dei fondamentali che gli allenatori insegnano ai giocatori è infatti “arresto e tiro”

Questa verticalità è limitata all’interno di un cilindro immaginario i cui confini sono: **davanti**, il palmo delle mani; **dietro**, i glutei; **lateralmente**, i margini esterni delle braccia e delle gambe.

Gli arbitri hanno il compito di...”*proteggere il giocatore al tiro*” in quanto egli durante questa azione non può essere toccato in nessuna parte del suo corpo. Ciò non vuol dire che un avversario non possa invadere il suo cilindro! Lo può fare, però in modo tale da andare a colpire solo la palla (stoppate regolamentari) Attenzione al viceversa: il tiratore, che spesso esce dal suo cilindro facendo finta di essere stato colpito!

Un altro tipo di contatto da tenere sottocchio è quello che avviene quando un attaccante che corre in contropiede senza palla sta per ricevere un passaggio baseball e non guarda avanti urtando così il difensore in posizione legale di difesa. Questi deve essere fermo con entrambi i piedi sul terreno, ad una distanza ragionevole perché l’attaccante, senza palla, possa cambiare direzione. Fallo del difensore o sfondamento dell’attaccante? Valutate!

Copiare dal **Regolamento Tecnico** e incollare nella propria mente gli Articoli in esso contenuti è indispensabile per ogni componente di una squadra arbitrale. Noi qui di seguito, per ovvie ragioni, ne citiamo solo alcuni ma rivolgiamo un pressante invito a tutti coloro che si presentano sui campi di gioco a rileggere e a memorizzare **il nostro “libro mastro”**

“Durante un intervallo di gara, tutti i componenti della squadra autorizzati a giocare sono considerati giocatori” Art 4.1.4 e **“Tutti i falli di squadra commessi in un intervallo di gara devono essere considerati come avvenuti nel periodo o tempo supplementare successivo”** Art 41.1.2

Pertanto se un giocatore, durante un intervallo, viene sanzionato di FT o FD, tale fallo viene attribuito al giocatore che lo ha commesso (gli arbitri hanno il compito di individuare il suo n° di maglia) e viene conteggiato tra i falli di squadra del periodo successivo che pertanto inizierà con 1 o 2 TL rispettivamente + palla agli avversari. NB: la freccia PA rimane ferma.

“Se un giocatore o un allenatore vengono espulsi a causa di 2 FU e 2 e/o 3 FT rispettivamente Art 36.3.5, **quel fallo (U e/o T) deve essere l'unico fallo ad essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione”**

Commettono un errore gli arbitri che, in caso di comportamenti protestatari, ingiuriosi, aggressivi, che si dovessero verificare dopo l'espulsione, non osservando tale Articolo, sanzionano, in tale situazione, ulteriori falli. Essi devono solo riportare sul rapporto di gara i fatti descrivendoli minuziosamente (il giudice sportivo deciderà) NB: questa disposizione del RT è un atto dovuto per la pesante sanzione dell'espulsione avvenuta sol perché giocatori e allenatori hanno commesso 2 FU e 2 o 3 FT.

“Durante la rimessa da fuori campo, i giocatori sul terreno non devono avere una qualsiasi parte del proprio corpo al di là delle linee di delimitazione, prima che la palla sia stata lanciata oltre la linea medesima” Art 17.3.2 - 1° pall. **“Una infrazione a questo articolo è una violazione”** Nei momenti topici e/o nei concitati finali di gara quando una squadra fa di tutto per ottenere il controllo della palla, gli arbitri devono avere la perspicacia di amministrare le rimesse in gioco con molta accortezza: 1° - indicare col classico gesto del braccio, agli avversari dell'incaricato della rimessa, che la linea di delimitazione è un muro invalicabile, 2° -far indietreggiare il giocatore fuori campo almeno di un metro o più dalla linea medesima, 3° -allontanarsi di un paio di metri per allargare la propria visuale e ottenuto l'Ok del tavolo e del collega fare un passaggio battuto a terra avendo cura di conteggiare accuratamente i 5” In caso di inadempienza intervenire senza remore seguendo le precise indicazioni del CIA (scaletta dei provvedimenti disciplinari)

Il fischietto ha bisogno di cure costanti per un corretto funzionamento.

Occorre prendersene cura, in modo che non ci abbandoni quando ne avremo bisogno, è come una parte del nostro corpo e in quanto tale ha bisogno di una corretta manutenzione.

E' importante sapere che il fischietto è una fonte di germi e batteri che si possono nascondere all'interno delle sue cavità, ricordiamoci che viene a contatto con una delle parti del corpo più delicate del corpo umano, la cavità orale, che spesso veicola numerose malattie o insidie di natura medica.

La tecnica di pulizia va bene per qualsiasi modello : Classic, CMG, Dolfin, Sonik, Blazza, etc...

Il consiglio è quello di effettuare una pulizia accurata ogni 2-3 mesi, il fischietto necessita di un lavaggio con acqua e collutorio per igiene orale: immergiamo in un bicchiere di plastica i nostri fischietti, con l'imboccatura verso l'alto. Lasciamoli in immersione circa 1-2 ore, dopodiché possiamo svuotare il bicchiere eliminando tutto il collutorio con acqua tiepida. Dobbiamo controllare bene se nelle cavità ci sono dei depositi di qualsiasi natura e con un oggetto appuntito (stuzzicadenti ad esempio) cerchiamo di eliminarli, puliamo bene tutti i residui con abbondante acqua corrente.

In questo modo, il collutorio avrà eliminato la maggior parte dei microbi e dei batteri, oltre a polvere e sporcizia. Non dimentichiamoci di asciugarli accuratamente e saranno pronti per la nostra prossima partita.

Un altro consiglio è quello di sciacquare il fischietto con acqua prima e dopo ogni gara, per far sì che in campo sia sempre nelle migliori condizioni!

Ultima nota importante: Il fischietto non è eterno! Se usato in modo intenso, perde la sua potenza originale ed è opportuno cambiarlo. E' come la parte di un motore che si usura nel tempo. Ogni 2-3 anni potete pensare di regalarvi un fischietto nuovo per fischi chiari e decisi!