

# REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



*questo mese parliamo di...*

- .2** QUELLO CHE L'ARBITRO DEVE FARE - SEMPRE
- .3** QUELLO CHE L'ARBITRO NON DEVE FARE - MAI
- .4** ATTO DI TIRO
- .5** MOVIMENTO CONTINUO

Qui trovate tutti i numeri di Refereeing:

[fip.it/sicilia/](http://fip.it/sicilia/) sezione arbitri  
[pekorabasket.com](http://pekorabasket.com) sezione refereeing  
[gapcatania.it](http://gapcatania.it) area tecnica

Siti consigliati:

[pekorabasket.com](http://pekorabasket.com)  
[weref.it](http://weref.it)  
[refereemindset.com](http://refereemindset.com)  
[fip.it/cia/](http://fip.it/cia/)  
[fischietto.com](http://fischietto.com)

I nostri contatti [munnu@hotmail.it](mailto:munnu@hotmail.it) [giornalino.refereeing@gmail.com](mailto:giornalino.refereeing@gmail.com)

## 2 QUELLO CHE L'ARBITRO DEVE FARE - SEMPRE

Gli **“adempimenti amministrativi”** sono contenuti nel RT alla Regola 8. Sin dall'arrivo della designazione e fino all'invio di referto e rapporto all'Organo competente, tutti gli arbitri devono seguire le corrette procedure.

Sul terreno di gioco invece occorre adeguarsi ai cosiddetti **“adempimenti tecnici”**

- Alzare la palla a due, d'inizio gara, perpendicolare tra i due saltatori, alla giusta altezza, in funzione della loro statura e controllare tutte le prescrizioni contenute nell'Art 12 **Salto a due**, affinché, già da questo momento, nessuno dei giocatori tragga vantaggio, sia da una propria infrazione che, principalmente, da... un'eventuale *“distrazione degli arbitri”* *Ad esempio: palla storta (favorisce il battitore di una squadra) palla troppo alta e/o troppo bassa (asincrona con il salto dei giocatori) palla toccata ancora in fase ascendente (il furbo di turno), contatto “irregolare” di uno dei saltatori sull'avversario (fallo) ecc.*
- Osservare se il marcamento dei play di ciascuna delle due squadre viene effettuato entro le norme di cui all'Art 33.4 **Marcamento di un giocatore che controlla la palla**. Controllare se i giocatori portatori di palla, usano il braccio libero, con l'avambraccio esteso, per azioni quali: avvinghiare, agganciare, spingere, ecc. In tale maniera non permettono, illegalmente, al “cacciatore di palla” di ottenerne il controllo. *Il “marcamento aggressivo” del play è ormai comunissimo, anzi si arriva al corpo a corpo ed il contatto tra i giocatori è costante: l'uso delle mani e di tutto il corpo sia conforme. In caso contrario l'intervento arbitrale è d'obbligo, pena l'inasprimento delle irritazioni e degli screzi reciproci fra i contendenti.*
- Fischiare i blocchi e i bloccaggi irregolari. “Un blocco è un tentativo di ritardare o impedire ad un avversario **che non ha la palla** di raggiungere una posizione desiderata sul terreno” mentre “Il bloccaggio è un contatto personale illegale che impedisce ad un giocatore avversario di avanzare liberamente **con o senza palla**” Così recita il RT agli Art.li 33.7 e .9 NB: la segnalazione corrispondente, per entrambe le infrazioni, è la N° 37 la quale chiarisce che il blocco illegale è compiuto dall'attacco, mentre il bloccaggio dalla difesa. *Per inciso è prescritto che l'arbitro, nella segnalazione, ponga ambedue le mani sui fianchi, mentre è invalso l'uso di “colpirsi” i fianchi con i pugni chiusi!* Ora gli atleti sul terreno, a causa dell'abbrivio e della frenesia che è propria del gioco, a volte dimenticano queste Regole: gli arbitri sono lì per...ricordargliele! Un giocatore ad esempio effettua un blocco legale quando, per bloccare un avversario, è fermo ed ha entrambi i piedi sul terreno. Commette invece un fallo di bloccaggio illegale se il contatto avviene mentre egli è in movimento ed il suo avversario è fermo o sta retrocedendo (*va a sbatterci addosso*)
- Guardare i giocatori che effettuano il “tagliafuori” quando la palla è in volo per un tiro a canestro. La conquista dell'eventuale rimbalzo, se il tiro non entra, è di fondamentale importanza per il successivo **controllo di palla**. Gli allenatori insegnano che è importante tenere dietro le proprie spalle l'avversario e “sentire” i suoi spostamenti. L'arbitro è lì per “scoraggiare” il giocatore che trattiene, spinge, usa mezzi illegali! A volte per far ciò basta l'arbitraggio preventivo (*usare la voce*) ma, se gli interessati non sentono...

Le nostre osservazioni sono tratte dalla Regole, ma sul terreno di gioco deve prevalere il “buon senso” che è così raro ai nostri giorni, tanto da essere considerato una super facoltà. Tutte le squadre arbitrali invece devono usarlo nel loro lavoro, per qualsiasi accadimento.

Pertanto: **DECIDERE DOPO ESSERSI CHIESTO** - Che cosa è successo? Chi è coinvolto? Chi è il responsabile? L'accaduto interagisce con lo svolgimento della gara?

Devono poi essere date pari opportunità a difesa ed attacco / a giocatori piccoli e grossi e bisogna tener sempre presente il principio vantaggio/svantaggio sia per le violazioni che per i falli.

### 3 QUELLO CHE L'ARBITRO NON DEVE FARE - MAI

“Arrivare in ritardo” E’ essenziale che gli arbitri organizzino il loro viaggio in modo da arrivare a destinazione in tempo utile. In caso di mal tempo l’arbitro deve prendere un margine di tempo sufficiente per **evitare ogni ritardo della gara.**

“Permettere” a persone non autorizzate (*non iscritte a referto*) di sedere in panchina. Prima di iniziare controllare e, intervenire, al fine di allontanarle, tramite i dirigenti: **mai di persona.**

“Alzare la voce” nei confronti di tesserati che manifestano il loro disappunto, gridando o gesticolando platealmente, contro di loro. Aspettare pazientemente che finiscano e dopo **prendere i provvedimenti più appropriati: seguire la scaletta dei provvedimenti disciplinari.**

“Scrutare” verso la direzione di provenienza delle pesanti ingiurie, nei vostri confronti, che arrivano dagli spalti, nel vano tentativo di individuare i responsabili. Si peggiora la situazione e di molto, in quanto tale atteggiamento arbitrale può essere interpretato come un segno di sfida (ad armi impari) che non è proprio il caso di andarsi a cercare. **E’ sufficiente riportare le ingiurie sul rapporto di gara** (*il giudice provvederà*)

“Consentire” a qualcuno degli iscritti a referto di rivolgere gesti e/o parole nei confronti del pubblico presente senza intervenire con provvedimenti opportuni in funzione della gravità del gesto. NB: il RT Art 36.3.1-4°pall prevede un FT!

“Omettere” di intervenire (*troppo buonismo*) per far cessare le proteste dei **componenti delle panchine che continuano a disturbare**, fino ad intralciare il lavoro della squadra arbitrale, soprattutto degli UdC, con continue proteste. Ad esempio: allenatori che pretendono sostituzioni e sospensioni immediate, nell’istante in cui le chiedono, senza aspettare non solo “*l’opportunità*” sancita dal RT, ma neanche che il segnapunti abbia il tempo materiale di fischiare! Queste situazioni, ripetute nel tempo, a lungo andare, esasperano gli animi degli uni e degli altri e, a volte, costringono gli arbitri ad interventi assolutamente impopolari e sproporzionati.

“Minacciare” con parole e/o con gesti l’uso di provvedimenti disciplinari (*la T alta, visibile in tutto il palazzo*) gli atleti sul terreno e/o le persone delle panchine. Tali intimidazioni, proprie di **persone autoritarie (gli arbitri non devono essere mai tali)** diventano assolutamente inflazionate e non sortiscono l’effetto desiderato cioè la cessazione delle proteste, anzi...

“Fare a scaricabarili” quando il collega ha fischiato una infrazione (*violazione e/o fallo*) ed il giocatore che è stato sanzionato, non essendo d’accordo coll’arbitro che ha fischiato, invece di protestare nei confronti di quest’ultimo, corre verso uno degli altri due arbitri, facendo osservare... l’errore del collega. In tale situazione l’espressione “*ha fischiato lui*” lasciando chiaramente intendere che se la situazione fosse stata di propria competenza, non ci sarebbe stato alcun fischio, è assolutamente irresponsabile e deleteria! **Occorre giocare di squadra!!**

“Interrompere” il gioco fischiando quando la è palla viva (tranne che in casi estremi es. proteggere un giocatore infortunato RT Art 5.2) **Per: richiamare un allenatore, asciugare il parquet, cercare una lente a contatto, permettere ad un giocatore di allacciarsi una scarpa, ecc, aspettare la prima palla morta.** “Se il gioco viene fermato a causa di una qualunque ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre, l’apparecchio dei 24” deve essere fermato e resettato a 24” a meno che gli avversari non vengano svantaggiati” RT Art 50.3-3° pall-3° caso. Poiché non è semplice stabilire con assoluta certezza quando gli avversari vengono svantaggiati e anche perché il fischio arbitrale consente sospensioni e sostituzioni, che potrebbero favorire una della due squadre, gli arbitri si astengono dal fermare il gioco.

*Problemi ce ne sono già tanti: crearne altri non è proprio il caso! L’arbitraggio del basket è già difficile: fare in modo di complicarlo ulteriormente è come darsi la zappa sui piedi.*

Riportiamo qui di seguito le considerazioni di un allenatore, contenute in un manuale per l'insegnamento dei fondamentali del gioco del basket ai ragazzi che vogliono imparare.

Il tiro è il fine ultimo di tutte le azioni d'attacco e perciò deve essere curato ed affinato continuamente. E' il fondamentale più difficile e più facile da insegnare: il più difficile perché è molto complesso, il più facile perché il vostro allievo può stare ad allenarsi al tiro, per delle ore, senza annoiarsi!

Gambe aperte quanto la larghezza delle spalle, piede omologo alla mano che tira, leggermente avanzato per una buona posizione di equilibrio, confortevole. Busto inclinato verso il canestro e palla tenuta davanti. Piegare le gambe in caricamento ed alzare la palla sopra la testa, tenendola leggermente sul lato, passando sulla linea tra il naso e le spalle per ottenere un buon "scaricamento" del braccio verso il canestro. Il punto di mira deve essere il superamento dell'ostacolo, cioè il primo ferro. La parabola deve essere media ma deve essere costruita con esercizi di progressione e cioè; tiro da sotto, da 1 metro, 2, 3, 4 metri e così fino oltre la linea dei 6,75. La "frustata" finale, della mano che spinge, deve essere energica e vellutata nello stesso tempo. La mano, allenata al controllo della palla, userà le dita per la spinta ed il controllo, a seconda della sua biomeccanica. **Ecco perché il tiratore non può essere contattato sulla mano e/o sulle dita...!** Solo il dito indice deve essere in posizione centrale sulla palla e fa da...mirino, indicando il bersaglio dopo aver scoccato il tiro. Il corpo scarica il pallone, come la fionda lancia il sasso. E' come una molla che si scarica verso il canestro. E...l'arbitro?

Deve applicare durante la gara le norme contenute nell'Art15 del RT, segnatamente: **l'atto di tiro**

- **Inizia** quando il giocatore comincia il movimento continuo che normalmente precede il rilascio della palla e, a giudizio dell'arbitro, ha iniziato un tentativo di realizzazione, lanciando, deviando, o schiacciando la palla verso il canestro avversario. NB: un tocco (tap) e/o una schiacciata sono ugualmente considerati un tiro a canestro.
- **Termina** quando la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore e, nel caso di un giocatore con i piedi staccati da terra, **entrambi i piedi** sono tornati a contatto col terreno.

Ora, tenendo presente la Regola dei 24" nei 2400" di gioco, i tiri effettuati dovrebbero essere almeno 100...! Bel lavoro per gli arbitri che devono, oltre a tante altre infrazioni (*violazioni e falli*) controllare la regolarità di tutti questi tiri...

Quasi tutti vengono effettuati da giocatori che nel marcamento "a uomo" vengono "*disturbati*" dai difensori. L'Art 1.1 infatti recita: **"lo scopo di ciascuna squadra è quello di segnare nel canestro avversario e di impedire alla squadra avversaria di segnare punti"**

E' compito degli arbitri proteggere i giocatori al tiro da questi "*disturbi*" tenendo presenti i principi del cilindro e della verticalità con la seguente condizione fondamentale: non appena il giocatore lascia la sua posizione verticale (esce dal suo cilindro) e avviene un contatto di corpo con un avversario che aveva precedentemente stabilito la propria posizione verticale, sarà responsabile del contatto il giocatore che ha lasciato la sua posizione verticale.

Questo vale sia per il giocatore al tiro che per il suo marcatore.

**Massima attenzione anche ai "disturbi" dei tiratori nei confronti del proprio marcatore.**

Il giocatore al tiro infatti, sia quando ha i piedi sul terreno di gioco o mentre è in aria, non deve causare un contatto con il difensore usando le braccia per crearsi uno spazio maggiore (pushing off) o allargando le gambe o le braccia per causare il contatto durante o immediatamente dopo un tiro. Nella stessa posizione di cui sopra, egli non deve causare un contatto con il difensore che è in posizione legale di difesa, da fermo o se salta verticalmente all'interno del suo cilindro oppure alza le mani e le braccia verso l'alto sempre all'interno del suo cilindro. L'attaccante esperto accortosi del piegamento delle braccia del difensore dentro il suo cilindro, salta per un tiro in sospensione: il difensore commette quasi sempre, fallo...!

## 5 MOVIMENTO CONTINUO

**Un movimento continuo** nell'atto di tiro (Art 15.1.3)

- **Inizia quando la palla si trova saldamente nella mano(i) del giocatore** ed è stato iniziato il movimento, generalmente verso l'alto, di tiro a canestro. NB: non è importante se verso il canestro o buttandosi indietro rispetto al canestro. I giocatori più bravi, se marcati da vicino sono capaci di tirare a canestro spostandosi all'indietro per evitare l'intervento di stoppata del tiratore.
- Può includere i movimenti del braccio(a) e/o del corpo utilizzati dal giocatore nel suo tentativo di tiro a canestro. Braccia e corpo sono sempre in movimento: controllare che il loro uso sia conforme al movimento medesimo e non subdolo a bella posta.
- **Termina quando la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore**, o se viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo. Non occorre più scervellarsi: movimento continuo terminato!

Un giocatore che, iniziato il movimento continuo, **palla saldamente nella sua mano(i)** va al tiro, e subisce fallo, avrà sempre a disposizione:

- se non realizza, 2 o 3 TL, **anche in assenza di bonus per la squadra avversaria;**
- **se realizza, un TL aggiuntivo, oltre alla convalida immediata del canestro (l'arbitro faccia per primo il segnale di canestro valido e dopo tutti gli altri segnali)**

### **Attenzione massima al momento della raccolta della palla**

Infatti il CIA prescrive che l'arbitro competente per la meccanica deve nelle due situazioni suddette, immediatamente e senza alcun tentennamento, indicare:

- un fallo che prevede i TL con l'apposita segnalazione n° 46 **Fallo su atto di tiro** (un braccio con il pugno chiuso, seguito dall'indicazione del numero di TL)
- il punto in cui è avvenuto il fallo nel caso in cui la palla non è ancora saldamente nelle mani del giocatore con la segnalazione n° 47 **Fallo non su atto di tiro** (un braccio con il pugno chiuso, seguito dalle dita che puntano il terreno sul posto in cui è avvenuto il fallo)

Riscontriamo che, anche se gli arbitri sono tempestivi in queste decisioni, le proteste o gli accenni ad un inizio di protesta, sempre stroncate sul nascere dalla necessaria fermezza (si spera) dimostrata dagli arbitri che fischiano in situazioni come queste, non mancano...

Elenchiamo ora i casi in cui si possono verificare movimenti continui nell'atto di tiro:

- Tiro in corsa dopo che l'attaccante, chiuso l'ultimo palleggio o ricevuta la palla a seguito di un passaggio, esegue gli ultimi due tempi del terzo tempo
- Tiro in sospensione allorché l'attaccante abbia staccato entrambi i piedi dal terreno
- Tiro da fermo
- Passo e tiro
- Palleggio, passo e tiro: **non è azione di tiro fino al momento della "presa" della palla**

**In tutti questi casi deve essere sempre evidente l'intenzione di tirare.**

Situazioni speciali:

- **Se le azioni di tiro**, a causa del tentativo di stoppata del difensore e/o a causa di un fallo subito, **vengono concluse con un passaggio, non si tratta di atto di tiro** (valutare ciò che avviene e non ciò che avrebbe potuto verificarsi)
- Se l'azione viene "drasticamente bloccata" prima della conclusione (non si verifica il tiro) comportarsi con logica (se ci sono gli estremi di un FU non esitare a sanzionarlo)
- **La finta di tiro non è tiro**
- **Il caricamento per il tiro non è tiro**
- Per un tiro da sotto canestro il caricamento non è tiro, mentre lo slancio ed il salto per andare a tirare sono considerati tiri a tutti gli effetti.

Una corretta valutazione del movimento continuo è un buon viatico per l'arbitraggio di una gara qualsiasi sia senior che junior.