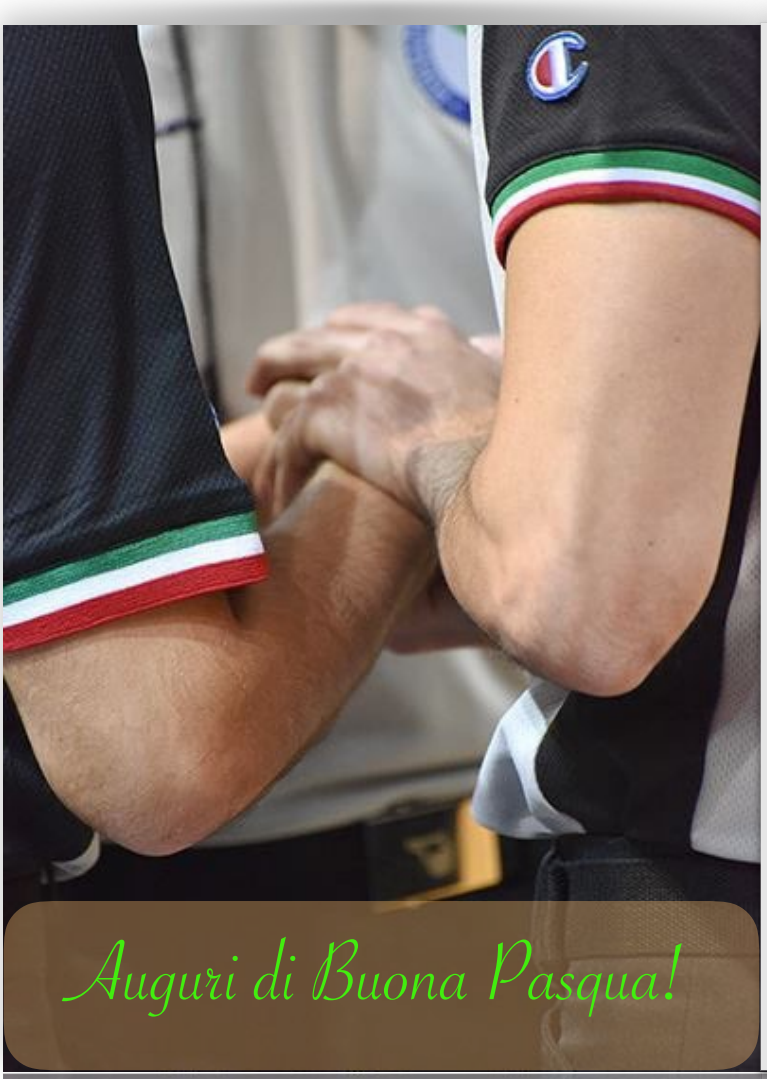
APRILE 17 - N° 206

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO - COMITATO ITALIANO ARBITRI - COMITATO REGIONALE SICILIA

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



Auguri di Buona Pasqua!

questo mese parliamo di...

.2 COMPORTAMENTO E DISCIPLINA

.3 LA SQUADRA ARBITRALE

.4 ANTICIPARE IL GIOCO:LE VIOLAZIONI

.5 ANTICIPARE IL GIOCO: I FALLI

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

Testi di Giovanni Raimondo - *Redazione* William Raimondo - *Progetto Grafico ed Impaginazione* - Marika Raimondo

.2 COMPORTAMENTO E DISCIPLINA

I direttori di gara devono tenere in considerazione i seguenti principi fondamentali, evidenziati nel RT Art 47.3 e metterli in atto in ogni gara di qualsiasi categoria, a cominciare dal…minibasket.

- Lo spirito e l'intento delle regole e la necessità di preservare l'integrità del gioco.
- Coerenza nell'applicare il concetto di vantaggio/svantaggio. Gli arbitri non dovrebbero interrompere lo scorrere della gara senza motivo, per sanzionare un contatto personale che è accidentale e non provoca un vantaggio al giocatore responsabile né uno svantaggio all'avversario.
- Coerenza nell'applicare il buon senso in ogni gara, tenendo in considerazione l'abilità dei giocatori coinvolti, il loro atteggiamento e comportamento durante la gara.
- Coerenza nel mantenere un equilibrio tra il controllo della gara e lo scorrere della stessa, con una sensibilità (***feeling=percezione***) per quello che i partecipanti stanno cercando di fare e fischiare ciò che è giusto per il gioco.

Non si può dare una "ricetta" che sia valida per ogni partita! La squadra arbitrale deve stabilire, nel colloquio pre-gara, l'approccio tecnico da tenere e l'atteggiamento relazionale, volta per volta, in funzione del tipo di gara considerando numerose variabili: derby, passate rivalità, importanza del risultato, ambiente di gioco, agonismo, ecc.

Considerato poi che giocatori e allenatori sono sempre sottoposti a forti sollecitazioni, qualunque sia la serie di appartenenza delle squadre in campo (pubblico di parte avversaria, compagni di squadra e, soprattutto, avversari che provocano, con contatti fisici, con istigazioni verbali per provocare eventuali reazioni), la squadra arbitrale deve, con tutti i suoi componenti, dare il giusto peso ad ogni azione in campo e controllare dall'inizio alla fine tutte le situazioni che si vanno man mano creando.

Intanto **Il *feeling* tra i componenti della squadra arbitrale è condizione indispensabile per condurre una gara.** Già dall'arrivo sul campo è d'obbligo presentarsi agli addetti ai lavori, dirigente addetto agli arbitri, medico e tutte le persone delle panchine, con modi gentili e cortesi

Il *feeling* *poi,* fra la squadra arbitrale e gli iscritti a referto è di importanza capitale.

Già a cominciare dal loro riconoscimento bisogna cercare di instaurare un clima disteso e sereno.

Dopo, sul terreno di gioco, a partita in corso con i giocatori se, ad esempio:

- uno degli arbitri, dopo aver provato, senza successo, l'arbitraggio preventivo e i suggerimenti volanti, fischia fallo di handchecking del difensore sul portatore di palla ed invece i colleghi non curano allo stesso modo questa situazione, anzi fischiano fallo al play, quando questi dà la manata sulle braccia del marcatore, perché infastidito da questo suo continuo punzecchiare, il clima comincia a scaldarsi! Con questo modo di agire, infatti, gli arbitri…disorientano i giocatori i quali non possono e pertanto non riescono a capire ciò che è permesso e ciò che, invece, è vietato: ***feeling tra arbitri e giocatori.*** Se poi i due si lamentano per queste situazioni e gli allenatori cominciano a protestare…
- gli arbitri vengono chiamati al tavolo per mancata chiarezza nelle segnalazioni del n° di maglia di un giocatore colto in fallo, vuol dire che non c'è ***feeling tra gli arbitri e gli UdC***

In entrambi questi due banali esempi evidentemente la squadra arbitrale non ha fatto il colloquio pre-gara" o, se lo ha fatto, esso è stato effettuato in modo sbagliato o superficiale.

Ogni squadra, con il suo allenatore, oltre al briefing pre-gara e ai time-out, è alla continua ricerca del giusto ***feeling*** durante la gara. Allo stesso modo la squadra arbitrale deve avere, fra tutti i suoi componenti, una perfetta intesa da ricercare già nello spogliatoio e da "aggiustare" ove occorra, nel corso della gara.

Gli arbitri e gli UdC che intervengono per gestire e sedare comportamenti anti-regolamentari, sono lì per questo(!) con carattere, personalità, signorilità, al momento giusto, senza arroganza, senza eccessiva durezza, senza alzare la voce, fischiando sempre con la stessa tonalità per l'una e per l'altra squadra, con serenità ma con fermezza, sono sempre ben guardati. Squadre arbitrali che hanno la capacità di contenere gli atteggiamenti polemici entro limiti accettabili, senza la necessità di assumere provvedimenti, ma facendo ricorso alla propria leadership, avranno sicuroamente svolto un ottimo lavoro.

Non saranno certo in grado di sintonizzarsi sul ***feeling*** corretto, arbitri e UdC inflessibili e severi, che manifestano atteggiamenti accigliati e/o aggressivi, ma neanche se remissivi e/o indulgenti.

Avranno invece il ***feeling*=percezione** di quanto i partecipanti stanno cercando di fare, quelle squadre arbitrali che, durante il loro lavoro, dall'arrivo all'uscita dal palazzo, elimineranno l'invadenza, l'antagonismo, l'indecisione, l'eccitabilità, le reazioni lente, la superficialità o la troppa determinazione. Arbitrare è ricercare costantemente i necessari aggiustamenti che sono diversi per ogni gara!

.3 LA SQUADRA ARBITRALE

Non sempre è formata dalle stesse persone e questo può comportare scarsa intesa sul terreno di gioco.

Sfruttare le potenzialità del collettivo: solo così una squadra diventa organizzata. Ciascuno mette a disposizione degli altri le proprie competenze per assicurare il regolare svolgimento della gara e raggiungere così la migliore prestazione possibile. Ma non basta perché, oltre alle competenze, occorrono: cooperazione, comunicazione, aiuto reciproco, solidarietà e totale rispetto.

Pertanto, è fondamentale riconoscersi innanzitutto come persone: 1° - sul terreno, fra arbitri, 2° - al tavolo, fra UdC, e, soprattutto, 3° - fra arbitri ed Ufficiali di Campo.

Questa è la squadra! Come fare?

Il colloquio pre-gara è il momento migliore per la ricerca dell'intesa richiesta. Eventuali correzioni e/o aggiustamenti si possono fare negli intervalli e nei time-out. Circolari CIA, pubblicazioni, spiegazioni degli istruttori e quant'altro, riportano gli innumerevoli argomenti da concordare.

L'arbitro può aiutare gli UdC se, prima di riprendere il gioco, guarda il tavolo per verificare che tutto vada bene. Con questo piccolo accorgimento egli può acconsentire alla richiesta di un time-out, o la sostituzione dell'ultimo secondo (cosa apprezzata da entrambe le squadre) ed allo stesso tempo salvaguardare gli ufficiali di campo da panchine particolarmente irrispettose e/o irritanti.

Il contatto visivo è importante anche nelle situazioni di salto a due: non solo quello d'inizio ma durante la gara, per la nuova direzione, dopo una rimessa per possesso alternato!

Accordi di natura tecnica a parte, riportiamo una situazione accaduta. Un arbitro segnala al tavolo, solo con le mani il fallo del 9 A, Il segnapunti capisce…10. L'arbitro continua con le segnalazioni, tipo di fallo, direzione e, senza alcuna comunicazione visiva, corre verso il punto di rimessa, non si accorge fra l'altro che, per la squadra A, la paletta del bonus è alzata, Il fallo del n° 10 è il 5° PF del giocatore, il leader della squadra A. Nello stesso istante la squadra B s'accorge che ha diritto a 2TL…E' caos!

C'è stato gioco di squadra?

Assolutamente NO! Ognuno dei componenti della squadra arbitrale ha lavorato da solo, per conto proprio, senza l'aiuto dei suoi compagni! Infatti:

1° L'arbitro doveva dire a voce, oltre che con le mani "fallo" del n° 9 A e, guardata la paletta del bonus, indicare 2TL per la squadra B. Comunicare e guardare le segnalazioni del tavolo!

2° Il segnapunti o un altro UdC doveva chiedere fallo del n° 9 o del n° 10? Cooperare!

3° Chiarito il n° di maglia del giocatore, il segnapunti doveva alzare la paletta col numero dei falli del giocatore n ° 9 e fare il segnale pattuito nel colloquio pre-gara per indicare, oltre alla paletta del bonus già esposta il raggiunto bonus della squadra A. Aiuto reciproco!

4° L'altro arbitro doveva "gelare" essere vigile su tutto, e…intervenire!

Gli arbitri sul terreno di gioco si possono aiutare fra loro in alcune situazioni:

- il coda fischia fallo di un difensore su un avversario in penetrazione a canestro: non riesce a vedere se l'attaccante è già in movimento continuo al momento del fischio. Il guida s'accorge del fatto e, alza il braccio indicando 2, segnale n° 46. Aiuto reciproco!
- il guida non riesce a determinare chi è stato l'ultimo giocatore a toccare la palla che è finita fuori campo, il coda posizionato bene vede chiaramente il tocco e alla richiesta di aiuto del collega indica chiaramente la giusta direzione di ripresa del gioco. Totale rispetto reciproco!

C'è stato gioco di squadra?

Certamente SI'! Gli arbitri sul terreno hanno realmente collaborato ed evitato contestazioni che sicuramente sarebbero emerse se non ci fosse stata una stretta intesa arbitrale.

In questi ultimi esempi la squadra arbitrale ha partecipato con alta concentrazione agli accadimenti ed ha sicuramente prevenuto eventuali contestazioni che sarebbero sorte in caso di incertezze e/o titubanze.

.4 ANTICIPARE IL GIOCO: LE VIOLAZIONI

La pallacanestro è un gioco di situazioni sempre variabili, anche in ogni azione della stessa gara!
Tutti gli arbitri devono saper leggere ciascuna situazione. Per valutare è necessario…**VEDERE BENE** e non ci riferiamo ai problemi di vista ;) Per vedere bene bisogna muoversi: gli arbitri pertanto non si possono posizionare come negli studi televisivi, sopra la stellina! Sul terreno di gioco, **la meccanica** prevede le posizioni da assumere: esse però non sono né fisse né… magiche. Bisogna poi che, in ogni parte del terreno di gioco, corpo- testa- occhi siano sempre nella migliore posizione per valutare.

A tale scopo ribadiamo che se bisogna: - correre, **correre** (occhi dentro il terreno) - camminare, **camminare** (per il coda: occhi sul play e sul suo avversario diretto) - star fermi, **star fermi** (occhi sulla propria zona di competenza per la meccanica) ma, in quest'ultima situazione, spesso, basta uno spostamento di pochi decimetri, per…"focalizzare l'obiettivo"

Essere pronti a valutare ciò che è molto probabile che accada, è un ottimo viatico per un buon arbitraggio.
A palla viva e cronometro in movimento quali violazioni può commettere un giocatore

- **Palleggia**? **Palleggio illegale, palming** "NON costituiscono tuttavia illegalità, una presa difettosa ad inizio/fine di un palleggio" RT Art 24.1.4-2°pallino. Affinché poi si configuri violazione di palla accompagnata - segnale n°19 - il giocatore deve mettere la mano sotto la palla e "accompagnarla" nel successivo palleggio. **NB: deve trarne sicuro vantaggio!**
- **Chiude il palleggio ed è marcato da vicino? 5"** "Un giocatore in possesso di una palla viva sul terreno di gioco è considerato marcato da vicino quando un avversario è in posizione legale di "difesa attiva" ad una distanza non superiore ad 1 metro" Art 27.1 L'arbitro deve riconoscere sin da subito la situazione e cominciare immediatamente il conteggio visivo. **NB: se inizia in ritardo, favorisce il palleggiatore, vanificando il buon lavoro della difesa**.
- **Esegue una partenza in palleggio? Passi** "Per iniziare un palleggio, se: 1°-ha entrambi i piedi sul terreno, 2°-è in movimento, 3° -mentre compie un arresto nel caso in cui nessuno dei due piedi è il piede perno, quel piede **NON** può essere alzato prima che la palla abbia lasciato la mano/i" Art 25.2.2
- **Penetra, in palleggio, a canestro? Passi.** Dal momento in cui raccoglie la palla con la(e) mano(i) può fare **solo 2 (due) appoggi sul terreno**: NO il salto triplo! Se il fischio arriva quando la palla sta entrando nel canestro, la prima segnalazione deve essere: **annullare il canestro col segnale n° 11 no basket e, dopo, passi e nuova direzione del gioco.**
- **Controlla una palla viva nella propria di difesa? 8"** Da quando è stato abolito il conteggio visivo, la regola viene controllata, in modo inequivocabile, da…tutti i presenti nel palazzo. Gli arbitri non possono non fischiare quando l'apparecchio dei 24" segna 16" (**la palla deve pervenire nella zona d'attacco entro 8"** Art 28.1.1) La loro concentrazione, pertanto, deve essere rivolta verso l'apparecchio dei 24" oltre che al resto. **Se gli avversari aspettano che la palla arrivi nella propria zona di difesa, pochi problemi, ma col pressing tutto campo attenzione!**
- **Controlla una palla viva nella propria zona d'attacco? Ritorno palla nella zona di difesa.** "Un giocatore di quella squadra deve essere l'ultimo a toccare la palla nella propria zona d'attacco e la palla è poi toccata, per primo, da un giocatore della stessa squadra che ha parte del suo corpo a contatto con la zona di difesa [**anche la linea centrale(!)** Art 2.4.2] oppure, la palla stessa ha toccato il terreno nella zona di difesa di quella squadra Art 30.1.2
- **Durante un tentativo di tiro da 3 punti? Pestare le linee di delimitazione** "Il terreno di gioco ha le dimensioni di m (28x15) misurate dal bordo interno delle linee perimetrali: le linee, pertanto, sono fuori dal terreno stesso (accade spesso per i tentativi di tiro da 3 punti scoccati dai Rettangoli 4 e 6 bassi) La linea dei 3 punti, tutta, è parte dell'area di tiro da 2 punti! **Guardare i piedi dei giocatori al tiro è compito dell'arbitro che controlla il giocatore che sta tirando.**

.5 ANTICIPARE IL GIOCO: I FALLI

A palla viva e cronometro in movimento un giocatore quali tipi di falli può commettere?

- **Controlla il play che palleggia? Handchecking.** *E' verosimile che il palleggiatore subisca fallo dal suo marcatore diretto, chiamato "cacciatore di palla" per l'**uso non conforme delle mani.** Ma anche il play, poiché ha una mano libera (quella che non palleggia) spesso, con essa, commette fallo sull'avversario, uncinandolo o spingendolo via per farsi spazio (pushing off) nel procedere in avanti. E' bene stabilire nel colloquio pre-gara ciò che sarà consentito ai play.*
- **Tira? Fallo personale.** ***Nessun difensore concederà, mai, un facile tiro all'avversario:** porrà ostacolo, in qualsiasi modo, per rendere difficile la realizzazione (impedire alla squadra avversaria di segnare punti Art 1.1) Se agirà nel rispetto del principio del cilindro e della verticalità (braccia alte, ma all'interno del proprio cilindro) non commette alcuna infrazione (non punite gli innocenti) ma, in flagranza, ed avviene frequentemente, ...fallo!*
- **Va a rimbalzo? Trattenere e/o spingere.** *Per un difensore che effettua il tagliafuori, poiché le regole gli permettono di "sentire" con mani e braccia la presenza a tergo dell'avversario, **l'uncinare è molto frequente.** Per il compagno dell'attaccante che ha tirato, invece, spingere il proprio difensore, che ha fatto regolare "velo" per allontanarlo dalla traiettoria del rimbalzo, è una cosa naturale, quasi spontanea! Accade quasi sempre!*
- **Esegue un blocco sul pick'n'roll? Blocco illegale, se era in movimento** *al momento del contatto: se invece, **pur essendo fermo,** ha allargato gambe, ginocchia, gomiti, anche piegati a 90° ma, fuori dal proprio cilindro, o ha piegato tutto il suo corpo in modo innaturale, per cercare l'avversario, è responsabile del contatto, per... blocco illegale.*

Attenzione: possono essere commessi falli e violazioni anche a palla viva e cronometro fermo!

*Ricordiamo, a tal proposito, che l'Art 10.2 precisa che **la palla diventa viva quando**:*

- *durante il salto a due lascia la(e) mano(i) dell'arbitro e,*
- *durante un tiro libero e/o,*
- *una rimessa in gioco da fuori campo, è a disposizione del giocatore incaricato.*

*Esempi di violazioni **e di falli, durante***

- ***il salto a due,** uno dei battitori colpisce la palla ancora in fase ascendente Art 12.2.4. **Uno dei battitori, per battere più agevolmente la palla, spinge via l'altro***
- ***l'ultimo o unico tiro libero,** il tiratore, per cercare di conquistare l'eventuale rimbalzo, e raggiunge il suo scopo(!) entra nell'area dei 3" prima che la palla abbia toccato l'anello. **Uno dei giocatori schierati a rimbalzo trattiene l'avversario***
- ***una rimessa in gioco da fuori campo,** l'avversario dell'incaricato della rimessa esce dal terreno per impedire la rimessa: violazione Art 17.3.2-1° pallino. Attenzione: seguire scrupolosamente la scaletta dei provvedimenti disciplinari. **Infatti, in funzione della gravità dei comportamenti, ripetuti dopo suggerimento volante e richiamo ufficiale, si può arrivare al FT***

Un esempio di fallo in situazione di gioco, che può verificarsi a palla viva e cronometro fermo, negli ultimi 2 minuti del 4° periodo ed in ogni supplementare, si verifica quando la palla è fuori campo per una rimessa in gioco ed è ancora nelle mani dell'arbitro oppure a disposizione dell'incaricato della rimessa, ed un difensore contatta fallosamente, sul terreno, un avversario: ebbene questo contatto falloso è un Fallo Antisportivo Art 37.1.1 - 4° pallino.

Gli arbitri, durante le gare, siano bravi a valutare e non reagire alle molteplici situazioni che accadono in campo, pronti ad intervenire quando ne ricorrono gli estremi. Per far ciò è importante conoscere il gioco e anticipare quello che potrebbe accadere. Ricordiamoci che l'arbitro è a servizio del gioco e deve svolgere il suo lavoro **con la capacità di "PREVENIRE" più che di "REPRIMERE".**

Buoni fischi!