

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



questo mese parliamo di...

- .2 TECNICA DI BASE**
- .3 DOTI CHE FANNO DI TE UN BUON ARBITRO**
- .4 REGOLAMENTO TECNICO E INTERPRETAZIONI**
- .5 SITUAZIONI DI... "BUON SENSO"**

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

Mantenete una giusta distanza dal gioco:

Troppo vicini (1-2 m)

- perdetevi prospettiva, tutto sembra più veloce: non valutate, ma reagite per istinto cercando di intuire quello che può essere accaduto! A volte non è successo niente(!) oppure c'è stato un normale contatto di gioco, del tutto ininfluente, che non dovete fischiare.

Spesso non c'è contatto (difensore che da tergo, tenta di "carpire" la palla al palleggiatore e colpisce...solo la palla) Se siete poi ad un metro da un giocatore non potete inquadrarlo per intero (provate!) ma dalla cintola in su o dalla cintola in giù. Nel basket bisogna invece controllare sia mani e braccia (soprattutto se sono alte) che piedi, cioè l'intero giocatore che spesso è molto alto! Per fare ciò, ad un metro(!) gli occhi "ballano" dall'alto verso il basso e viceversa, col rischio di non riuscire, durante un arresto, ad individuare il piede perno. Se poi, da guida, siete troppo vicini alla linea di fondo ed un palleggiatore effettua un taglio, sfiorandola, non potete vedere se con uno dei piedi pesta la linea medesima.

Troppo lontani (10-15 m)

- rischiate di non vedere bene, anche se, per la lontananza, la prospettiva si allarga di molto! Sia nel doppio che, soprattutto nel triplo, ci saranno o il vostro collega o gli altri due, rispettivamente, sicuramente più vicini! Siete giustificati solo se vi accorgete che i colleghi sono impossibilitati, per una qualsiasi valida ragione, a vedere e... fischiate in loro aiuto! E' molto bello assistere al riconoscimento di un errore da parte del guida, su una palla fuori da fondo campo, dopo il colloquio col centro e/o col coda che ha visto esattamente il contrario.

La distanza ideale, pertanto, è fra i 3 e i 4 metri, sempre, in ogni azione di gioco!

Questa posizione è ottimale poiché "si vede bene" e si può "leggere" il gioco. Se la lettura è corretta si riesce ad essere nel posto giusto al momento giusto e, si spera, in anticipo! Se poi anche la previsione del prosieguo del gioco è esatta, gli adeguamenti della posizione risultano facili.

Il "big-man" della squadra che attacca sarà in post basso o sulla destra dell'attacco o sulla sinistra: in quest'ultimo caso, se la palla arriva nel rettangolo 6, siate pronti all'attraversamento.

Trovata la posizione, spesso, occorre star fermi ed è cosa buona e giusta perché: 1°- gli occhi non ballano (bastano lievi movimenti da destra verso sinistra e viceversa) 2°- aumenta la concentrazione, 3°- non c'è niente da intuire, ma soltanto vedere e valutare attentamente.

E' molto più semplice prendere decisioni corrette e precise.

Gli eventuali piccoli movimenti si devono effettuare con tutto il corpo, ben eretto ed in postura da...cestista, cioè senza alcun piegamento innaturale del busto né in avanti, né laterale né indietro.

La posizione fondamentale è: piedi paralleli, a 45° rispetto alle linee di delimitazione, aperti quanto la larghezza delle spalle, gambe leggermente piegate, busto proporzionalmente piegato lievemente in avanti, testa eretta per controllare la zona di competenza per la meccanica e...cariichi per una corsa cestistica in caso di intercettamento della difesa e successivo contropiede.

Un altro imperativo è cercate lo spazio tra i giocatori (attenzione: spesso dura un attimo) e, trovato, arbitrate la difesa, fermo restando che l'attaccante, spesso, non è uno stinco di santo!

Cogliere in fallo un attaccante è sicuramente importante ma non per questo però occorre "pavoneggiarsi" come dopo aver compiuto un'impresa, mantenete il ruolo che vi compete, sia con la postura che con il consueto atteggiamento riguardoso e rispettoso.

Infine ricordate che **è obbligatorio "stare con il gioco"** Non è raro infatti che, nel caso di un giocatore che tira in sospensione, alcuni arbitri (sia coda che centro) iniziano ad indietreggiare mentre la palla è in volo. Per questo citiamo, dal RT, l'Art 15.1.2-2° pallino, che così recita: **"l'atto di tiro 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 con il terreno"**

Iniziare a muoversi anticipatamente equivale, in pratica, ad abbandonare l'azione prima del suo termine, con conseguenti eventuali mancati fischi.

3 DOTI CHE FANNO DI TE UN BUON ARBITRO

L'arbitraggio del basket occupa un ruolo centrale nella disputa di qualsiasi tipo di gara. *Se non ci sono gli arbitri non si gioca!* Ricevuta e accettata prontamente la designazione, è indispensabile pianificare accuratamente il viaggio per giungere sul posto in tempo utile, *almeno un'ora prima!*

La prima qualità che un arbitro deve avere e che deve utilizzare durante la gara è l'autorevolezza. E' una caratteristica della persona ed è certamente l'insieme di molti elementi. E' autorevole infatti un uomo e/o una donna che gode di stima, di credito notevole, che ispira riverente fiducia. Queste qualità si impongono in quanto fondate sulla personalità di chi ne gode.

L'autorevolezza dà credibilità, ti rende punto di riferimento e, pertanto, i tuoi fischi assumono il significato di verità. La capacità o meno di mantenere un metro uniforme, durante la disputa della gara, si traduce in una maggiore o minore credibilità del tuo operato. Un metro arbitrale, tecnicamente corretto, sarà accettato (*anche per eventuali "non voluti" errori*) I giocatori, gli allenatori, gli addetti ai lavori, il pubblico se ne accorgono e ne sono certi, non disapprovando, sebbene a denti stretti, le decisioni contrarie alla propria squadra. L'autorevolezza allora diventa sicurezza. La tua personalità si presenta convinta, convincente, coerente, capace di adempiere in modo adeguato il delicato ruolo che ti è affidato.

L'autorevolezza però non è, mai, autoritarismo. Quest'ultimo si veste della minaccia del potere (*alla prossima ti mando fuori...*) Esso non deve mai trapelare nelle tue azioni né nei tuoi atteggiamenti né nella tua postura né nella mimica facciale.

La qualità che segue subito dopo è la partecipazione alla gara. Se riesci ad entrare in empatia con tutto l'ambiente che ti circonda, se favorisci l'evoluzione naturale del gioco, nel rispetto delle regole, se vieni riconosciuto come leader, non per imposizione, ma per la stima verso il tuo lavoro, anche quando devi prendere decisioni difficili e/o impopolari, ma giuste, ottieni il consenso ricercato. Se hai mostrato l'auspicato atteggiamento di rapportarti con tutti i presenti, sia sotto l'aspetto formale (*richiesto dalle situazioni*) che, soprattutto, relazionale, favorendo l'asertività, hai compiuto al meglio il tuo lavoro (*la squadra che perde non te lo riconosce! Non è un guaio...Scaricare le colpe di un insuccesso ad altri è un malvezzo tipico della nostra cultura sportiva*)

Un altro punto a tuo favore è...il piacere di arbitrare. Infatti se ti rapporti con tutti i presenti eliminando atteggiamenti aggressivi (*perché hai il fischiotto*) e/o passivi (*perché ti mostri svegliato e distratto*) non avrai sicuramente un buon riscontro da parte di tutti i presenti. Se invece il tuo atteggiamento è sereno, disteso, propenso al sorriso, l'esito finale sarà ben diverso. Nessun lavoro, senza il gusto di compierlo, può risultare gratificante per se stessi e dunque efficace per gli altri. Vale allora il principio che il piacere con cui svolgi il tuo ruolo è direttamente proporzionale al gradimento dei partecipanti.

Non devi poi dimenticare che ogni ruolo ha la propria liturgia che va mantenuta. Per distinguere il tuo ruolo indossi una divisa che sa di cerimonia come del resto i giocatori di ciascuna squadra. Non ti è concesso di cambiare le procedure stabilite dal CIA. Il tuo ruolo è sacro, non intendendosi per questo che sia una missione, ma che è certamente fondato su una corrispondenza razionale. Tu non sei, nel corso della gara, un parente, non l'amico, non lo psicologo di nessuna delle persone che ti stanno attorno. Hai l'incarico di condurre la partita cercando di eliminare, ove si manifestino (*ci sono sempre*) eventuali momenti di confusione e/o eccessi di foga agonistica.

E' necessaria anche la capacità di "leggere" i cambiamenti di ritmo e di intensità agonistica della partita (*una o entrambe le squadre possono inserire queste variazioni, a volte improvvise, in un ben preciso momento della gara. Se hai tastato bene il polso...alla gara, saprai certamente essere tempestivo, ma non precipitoso, negli interventi sulle nuove situazioni di gioco*) La prontezza nel fischio costituisce un elemento positivo, mentre la precipitazione del fischio (*ti potrebbe condurre all'errore*) è un elemento negativo.

Risulta importante evidenziare che le scelte proposte dai singoli e/o dalla coppia/terna abbiano una coerenza logica e siano efficaci ai fini di un equilibrato sviluppo della gara.

4 REGOLAMENTO TECNICO E INTERPRETAZIONI

Può succedere che, per alcune situazioni, la consultazione del RT durante lo studio teorico non basta per risolvere i problemi. Occorre consultare le Interpretazioni FIBA aggiornate l'1-3-2017

-I giocatori che sono stati indicati dal loro allenatore per iniziare la gara o **che ricevono soccorso durante i tiri liberi, possono essere sostituiti nel caso di infortunio. In questo caso anche gli avversari sono autorizzati a sostituire lo stesso numero di giocatori**, se lo desiderano RT Art 5.7

Esempio: A1 subisce fallo da B1 e gli vengono accordati 2 tiri liberi. **Dopo il primo tiro libero, gli arbitri si accorgono che A1 è sanguinante e viene sostituito da A6** il quale effettuerà il secondo tiro libero (atto dovuto per l'Art 5.6 RT, anche se la sostituzione avviene nel bel mezzo del "blocco di 2 TL" RT Art 19.3.9-ultimo capoverso. Durante un "blocco di TL" non si concretizza l'opportunità di sostituzione! Nota: A6, fra l'altro, non potrà essere di nuovo sostituito prima di aver partecipato alla successiva fase di gioco con cronometro in movimento RT Art 19.3.8

La squadra B richiede ora di sostituire due giocatori. Essa è autorizzata a sostituirne...soltanto uno! *Interpr Art 5-8 NB: la squadra A ha è obbligata a sostituire il giocatore infortunato, ma la squadra B può sostituirne uno ed uno solo, per equiparare l'eventuale disuguaglianza competitiva.*

-Un tiro a canestro si ha quando la palla che è nelle mani di un giocatore, viene poi indirizzata verso il canestro avversario RT Art 15.1.1 **Quando un giocatore è in atto di tiro e, dopo aver subito un fallo, passa la palla, egli non sarà più considerato come essere in atto di tiro** In Art 15-1

Esempio: Durante il suo atto di tiro, A1 tiene la palla tra le mani quando subisce fallo da B1. Dopo il fallo A1 passa ad A2 **NB: la palla non è indirizzata verso il canestro avversario.** A1 non è più considerato come essere in atto di tiro *Inter Art 15-2. Ci saranno TL solo se la squadra B è in bonus!*

-Il valore di un tiro a canestro su azione è definito dal punto del terreno dal quale il tiro è stato rilasciato. Un tiro a canestro su azione, realizzato dall'area di tiro da 2 punti, vale 2 punti; un tiro a canestro realizzato dall'area di tiro da 3 punti vale 3 punti anche se, durante la parabola, viene toccato da un difensore e/o attaccante, che salta dall'area dei 2 o dall'area dei 3 punti e... tocca la palla *Interpr Art 16 da -1 a -5. Questo perché trattasi di un 'tiro' che comincia con un movimento continuo delle braccia dal basso verso l'alto, che normalmente precede il rilascio della palla.*

Diversa è l'interpretazione di un 'passaggio' che si conclude con la palla che entra nel canestro.

Un **'passaggio'** infatti (a due mani petto, battuto a terra, consegnato, ad una mano baseball, laterale, lob) è distinguibile da un 'tiro' poiché non c'è movimento delle braccia bassolalto. Per i punti da assegnare, dalle *Interp Art 16-4 precisazione, -5 esempio, -6 interpretazione, si evince che:*

Se la palla entra nel canestro, il valore del canestro è definito dal fatto che, su un passaggio:

(a) la palla è entrata a canestro direttamente oppure,

(b) la palla, è toccata da un qualsiasi giocatore o tocca il terreno prima di entrare nel canestro.

Esempio (a): A1 **passa la palla** dall'area di tiro da 3 punti e **la palla entra direttamente nel canestro**, senza che sia stata toccata da nessun giocatore. Alla squadra A saranno assegnati 3 punti poiché il passaggio di A1 è stato rilasciato dall'area dei 3 punti.

Esempio (b): A1 **passa la palla** dall'area di tiro da 3P e la palla è toccata da un qualsiasi giocatore, oppure tocca il terreno, prima di entrare nel canestro, sia nell'area di tiro da 3P che nell'area di tiro da 2P della squadra A. Ad essa, in ambedue i casi, saranno assegnati 2P poiché **la palla non è entrata direttamente nel canestro**: prima di entrarvi ha toccato un altro giocatore e/o il terreno!

-Dopo un canestro realizzato su azione oppure un ultimo o unico tiro libero realizzato dalla squadra A, una sospensione è concessa alla squadra B.

Dopo la sospensione, B1 riceve dall'arbitro la palla per una rimessa in gioco dalla linea di fondo. B1

(a) posa la palla a terra, dopodiché essa viene presa da B2.

(b) porge la palla a B2, anch'egli posizionato dietro la linea di fondo.

Azione legale sia in(a) che in(b) **L'unica restrizione per la squadra B, nell'effettuare la rimessa in gioco, è di dover rilasciare la palla entro 5"** *In Art 17.7 NB: B2 può effettuare la rimessa da un punto qualunque dietro la linea di fondo, ma il conteggio inizia dal momento in cui la palla è a disposizione del primo giocatore fuori campo RT Art 17.2.7-1° e 2° pallino rispettivamente.*

5 SITUAZIONI DI... "BUON SENSO"

In tutte le situazioni di rimessa in gioco, compresa l'effettuazione dei tiri liberi, può accadere che quando l'arbitro che amministra, ha la palla in mano, il giocatore incaricato perde tempo e/o non è pronto a ricevere la palla. Poiché gli arbitri hanno il compito di velocizzare, sin dall'inizio, l'amministrazione del gioco a palla morta e a cronometro fermo, a loro spetta il compito di valutare attentamente le motivazioni delle eventuali inadempienze nelle situazioni sopradette.

Il dinamismo nei tempi morti è d'obbligo anche per una forma di rispetto nei confronti di tutti i presenti. Gli arbitri pertanto ottemperino sempre e non solo per... esigenze televisive. Se c'è da asciugare il parquet e/o la palla, richiamiamo cortesemente l'attenzione degli addetti.

Se invece i giocatori di una squadra che ha subito canestro si attardano ad effettuare la rimessa in gioco, accusandosi vicendevolmente di aver lasciato senza la dovuta marcatura l'attaccante che è andato a canestro, l'arbitro guida che diventerà coda/centro solleciti, con la voce, la immediata rimessa in gioco. Può bonariamente far presente che altrimenti inizierà **il conteggio dei 5"** che però **deve avvenire tassativamente quando la palla è a disposizione del giocatore.**

Per le rimesse conseguenti a fallo e/o violazione, se l'arbitro, nella situazione di cui sopra, spazientito, posa la palla a terra e comincia il conteggio come da regolamento, diventa agli occhi di tutti, troppo fiscale: con buon senso e tanta pazienza, suggeriamo: andargli vicino per avvertirlo che bisogna riprendere subito il gioco e, allontanandosi di un paio di metri, passargli la palla.

A volte l'incaricato dei Tiri Liberi si attarda a parlare con il suo allenatore e/o con i suoi compagni mentre l'arbitro è pronto per il classico passaggio battuto a terra. Se il giocatore non riceve la palla in mano, ed essa gli rimbalza addosso, non è proprio un bel vedere: tutto il palazzo irriterà quel passaggio maldestro. Onde evitare questo fastidioso inconveniente e le sue conseguenze agli occhi di tutti i presenti, il buon senso prevede che la palla sia passata quando il tiratore è pronto a riceverla ed i saltatori sono nelle posizioni assegnate. NB: per FT, U e D i saltatori non sono previsti, perciò le operazioni di tiro(i) e successiva rimessa in gioco si sveltiscono da sole. Per un FP i saltatori possono, se lo vogliono, non schierarsi: non è assolutamente necessario sollecitarli né attenderli. Bisogna che sia pronto il tiratore e, se non lo è, invitarlo cortesemente a procedere all'esecuzione del e/o dei TL.

Quando un giocatore sul terreno di gioco si infortuna e viene soccorso, deve obbligatoriamente essere sostituito, senza valutare se il trattamento medico venga praticato o meno. **Se con la sua uscita, la squadra rimane con 4 giocatori sul terreno, l'arbitro deve aspettare che il giocatore si ri-stabilisca entro un ragionevole lasso di tempo:** pertanto il buon senso prevede l'obbligo di accertarsi dell'entità dell'infortunio e un adeguato comportamento. A volte l'infortunato non può ritornare sul parquet. L'allenatore avversario, dimostrando grande fair-play, poiché la sua squadra è avanti nel punteggio, è disposto a togliere uno dei suoi giocatori dal terreno! Questa richiesta deve essere garbatamente respinta dagli arbitri. Interpretazioni FIBA 2014 Art 9-3 e -4

Dopo una interruzione, alla ripresa del gioco, **fatevi trovare sul posto esatto da cui deve avvenire la rimessa in gioco,** prima che i giocatori si schierino sul terreno: da qui indicate sempre la direzione verso la quale si svolgerà il gioco prima di mettere a disposizione la palla per la rimessa. Può darsi che giocatori, addetti ai lavori, pubblico abbiano dimenticato l'azione precedente e non ricordano più da dove si ricomincia. Gli arbitri sono gli 'aiutanti' del gioco.

Intervenite subito quando due giocatori avversari mostrano segni di...nervosismo. Mettetevi in mezzo fra di loro, anche a rischio di beccarvi qualche spintone. Lo potete fare solo se tutti e 10 i giocatori sul terreno sono, istante per istante, sotto il vostro controllo. Se arrivate in tempo "prima che comincino a... usare le mani" avete fatto un buon lavoro. Redarguite entrambi con estrema fermezza, subito! Successivamente usate la scaletta dei provvedimenti disciplinari. Questi e numerosi altri interventi pronti e sereni, e...dettati dal buon senso, vi permetteranno di prevenire screzi e frizioni inevitabili in un gioco, durante il quale i contatti fra i giocatori cominciano già...dal salto a due!

Concludendo, oltre a conoscere le Regole, un buon arbitraggio prevede anche molto "buon senso"