

# REFEREEING



© g. cassarino

*in questo numero*

## RIVALITA' SUL TERRENO DI GIOCO

Pagina 2

## ARBITRO, SUPERUOMO O ...

Pagina 3

## QUESTA PARTITA NON SI PUO' DISPUTARE

Pagina 4

## TABELLONE ANELLO RETINA

Interferenza

Pagina 5

*Buone Feste*



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)



Il controllo del reciproco ed ostinato agonismo, che gli antagonisti di qualsiasi gara sportiva approfondono sul terreno di gioco, è uno dei compiti demandato ai giudici della gara.

Nel basket i contatti, gli scontri, gli urti fra i contendenti sono continui e, spesso, vengono esasperati artatamente dai giocatori, sino al limite del Regolamento e oltre.

Questi contatti possono essere leggeri, ed addirittura mascherati da una apparente armonia, ma... **potenziali intenti aggressivi, sono sempre presenti e pronti a manifestarsi.**

Allenatori, giocatori e dirigenti fanno sfoggio, sempre, di grandi gentilezze, certe volte anche, prima che la partita inizi, di "devota reverenza" ma, una volta iniziata, il comportamento di chi è in panchina e dei tifosi che assistono, inizia a cambiare in peggio e raggiunge spesso bassi livelli.

Gli arbitri però devono prendere decisioni, spesso impopolari, che si ripercuotono su entrambe le squadre e quindi non possono essere *accettati* in maniera continua. L'obiettivo non è quello di soddisfare il volere di una squadra o dell'altra ma di valutare allo stesso modo, da una parte e dall'altra, le innumerevoli situazioni che si presentano sul terreno di gioco.

All'improvviso durante la gara, un episodio che prima era sembrato ininfluenza, può esplodere causando non poche complicazioni, *anche nelle gare amichevoli di preparazione ai campionati!*

Gli arbitri, a volte, con le loro decisioni o "non decisioni" possono diventare il punto focale della collera degli addetti ai lavori. Per questa ragione ogni arbitro deve tenere ben presente che la responsabilità della prevenzione dei contatti e degli eventuali contrasti conseguenti, è uno dei compiti primari del proprio lavoro. Sebbene gli arbitri non possono determinare il loro successo o meno sul tabellone segnapunti, quando un contrasto è ben gestito da un arbitro, egli può avere la misura della soddisfazione del suo ruolo.

**Non si possono risolvere i contrasti se non si conoscono gli indizi di alcuni aspetti emozionali.** Alcuni sono facili da riconoscere, altri più difficili da scoprire. Imparare a riconoscere i primi segnali di un contrasto, sia che si tratti di giocatori che "litigano" o atteggiamenti di qualcuno che sta per mettere in atto una scorrettezza, aiuta moltissimo nella loro risoluzione, prima che raggiunga livelli più alti. Quando infatti si impara a leggerne le prime avvisaglie, si possono prevenire problemi più grandi. Giocatori frustrati tendono a lamentarsi o a dare segnali "non verbali" di fastidio (*se le lamentelle sono "discrete" quasi delle confessioni a bassa voce, la parola d'ordine è...sopportare: occorre la pazienza di Giobbe. Se plateali non si può fare finta di niente..*)

**Interpretare tali segnali da la possibilità agli arbitri di gestire al meglio le situazioni scabrose.**

Una prestazione scadente fornisce un ovvio segnale del livello di frustrazione del giocatore; se invece sta giocando bene, protesterà molto di meno.

Se però la "stella" della squadra gioca male, allora preparatevi a sentire ancora più proteste; - guardate le espressioni facciali ed il linguaggio del corpo per avere più indizi su quello che provano. Guardare torvo o sgranare gli occhi è un chiaro tentativo di intimidazione. Muscoli facciali tesi, come la mascella irrigidita, indicano che un giocatore sta per comportarsi in maniera aggressiva. Un altro segno di frustrazione è dato dal rimproverare i propri compagni di squadra; - osservare sempre i contatti lontano dalla palla o al termine di un'azione. Poiché i giocatori credono di non essere visti in tali situazioni di gioco, essi si scambiano colpi, anche violenti, o molto più semplicemente "frasi pesanti" e...da qui nascono contrasti maggiori; - state attenti alle ritorsioni.

Ad esempio dopo un fallo duro, osservate bene il giocatore che l'ha subito oltre, ovviamente, colui che l'ha commesso: egli prima o poi cercherà di restituirlo (*è proprio della natura umana*) Attenzione: alcuni tentano di vendicarsi subito e quindi possono essere colti sul fatto, mentre altri, più furbi, si vendicheranno più tardi in un'altra occasione, quando pensano di non essere visti.

Se siete vigili, l'intervento deve essere immediato, *ma se vi siete dimenticati del precedente...*

Risolvere le rivalità non è facile: la deontologia arbitrale però prevede l'impegno e l'attuazione delle prevenzioni, le più utili possibili per portare a casa la gara senza, al contrario, provocare "catastrofi arbitrali" che comportano risse ed espulsioni a catena. *Se le cercano deliberatamente...*

**E' un buon arbitro colui che riesce a mantenere le rivalità nei limiti del puro agonismo.**



All'arbitro di basket vengono richieste **prestazioni fisiche e psicologiche** di diverso tipo. Esse vanno da sforzi fisici intensi come durante gli scatti per precedere i giocatori in contropiede sotto canestro, a **doti di resistenza** tali che possano permettere loro una eccellente lucidità nei minuti finali di gara e nei tempi supplementari quando si decidono i risultati delle partite.

La velocità del gioco è elevata: i movimenti degli arbitri devono essere adeguati a questa velocità (*spesso coast to coast*) Nel mezzo di questi spostamenti, mentre la loro forza è impegnata nella prestazione fisica essi devono **concentrarsi sul gioco**, al limite delle loro capacità tecniche, al fine di cogliere ogni irregolarità del gesto atletico dei giocatori.

Tutto ciò, in brevissimi istanti, deve essere "filtrato" da una grande capacità di sintesi che porti l'arbitro a fischiare in un preciso attimo (*né troppo presto, né troppo tardi*). A quel fischio devono contribuire una serie di componenti di carattere fisico, tecnico e psicologico che rappresentano i presupposti di ogni azione di gioco.

L'arbitro moderno ha oramai una professionalità uguale o superiore a quella degli atleti e degli allenatori, professionisti di lungo corso. Si riscontra infatti un netto miglioramento nella diafrasi, oramai anacronistica arbitri-allenatori, che era molto accesa un paio di decenni fa. Questo grazie ad un modo diverso dello stare in campo e ad una preparazione tecnico-fisica-psicologica, veramente accurata, da parte degli arbitri.

Il gioco è progredito dal punto di vista tecnico (*la FIBA provvede agli "aggiustamenti tecnici" anno dopo anno, da prima della fine dello scorso millennio a tutt'oggi*) e gli arbitri sono subito pronti a recepire ed applicare tali novità (*vedi ad esempio quelle del corrente anno sportivo*)

Gli arbitri poi hanno capito che, sul terreno di gioco, dovevano acquisire una mentalità professionale uguale o superiore a quella dei giocatori.

Questa professionalità, su cui si deve continuare a lavorare, permetterà all'arbitro, nei prossimi anni, di ottenere quella stima, quel rispetto e quella credibilità di cui tutta la categoria ha bisogno per progredire ed emergere come una vera e propria componente tecnica del nostro sport.

Ovviamente a tutto ciò si aggiunge una perfetta conoscenza delle numerose regole, insieme all'abilità di interpretarle, oltre ad accortezza, intelligenza e...buon senso.

**Essi devono, in ogni momento della gara, mantenere un indisturbato controllo del gioco, una assoluta disciplina dei giocatori, degli allenatori, delle persone che siedono in panchina.**

Il peso più importante per un arbitro è la sua abilità nell'applicare le regole in modo "cortese" senza provocare risentimento o antagonismo. Le regole correggono le infrazioni (*violazioni e falli*) così come esse accadono ed è ragionevole credere che giocatori e allenatori ne siano a conoscenza.

**E' obbligatorio poi che tutti gli arbitri facciano pronto e preciso uso delle segnalazioni così come sono prescritte nel RT:** questa pratica è di grande aiuto per allenatori, giocatori e spettatori ai fini dell'interpretazione delle loro decisioni. Tutto ciò ridurrà ancor di più la possibilità di incomprensioni che spesso generano confusione. Un chiaro e preciso segnale, produce anche l'impressione che l'arbitro stia controllando bene il gioco ed abbia saldamente la gara in mano.

**Un arbitro deve avere la stessa forma fisica e lo stesso umore tanto all'inizio che alla fine della gara.** Egli non deve rivolgere neanche uno sguardo verso gli spettatori e deve parlare con gli allenatori o con gli addetti ai lavori, solo quando ciò può essere produttivo, e, comunque, sempre poche parole per spiegare qualcosa di non compreso. Tutto ciò per il buon andamento della gara.

Non finiremo mai di ripetere che con i componenti del tavolo e con i colleghi sul terreno ci deve essere intesa perfetta anche con un semplice sguardo oltre che con i gesti e con la voce (*il colloquio pre-gara sia il più accurato possibile*)

**In conclusione l'arbitro è un uomo normale, conscio delle sue responsabilità, con una preparazione molto accurata dal punto di vista fisico, tecnico, relazionale.**

La decisione spetta agli Arbitri! Ma... quando essi devono prendere questa decisione? Intanto devono arrivare un'ora prima dell'orario d'inizio della gara, poiché tra le loro incombenze, fra l'altro c'è il **controllo delle attrezzature indispensabili allo svolgimento della gara.**

La società ospitante infatti deve mettere a disposizione queste attrezzature ed in via subordinata le corrispondenti attrezzature di riserva: **esse non devono presentare irregolarità rilevanti.**

NB: Per irregolarità rilevanti devono intendersi quelle che possono incidere sul regolare svolgimento della gara. Le attrezzature previste, obbligatorie ed indispensabili, sono:

- Terreno di gioco, campo di gioco, illuminazione adeguata
- Unità di supporto: tabelloni, canestri, anelli, retine, strutture di sostegno con protezioni
- Palloni, cronometro di gara, tabellone segnapunti, apparecchio dei 24", cronometro aggiuntivo per la misurazione delle sospensioni (*cipolla*)
- 2 forti segnali acustici separati, chiaramente differenti per l'operatore dei 24" e per il cronometrista, referto di gara, palette indicatrici dei falli dei giocatori, indicatori dei falli di squadra, freccia possesso alternato.

Questo elenco si trova sul RT Art 3. Per una descrizione più dettagliata consultare la pubblicazione, **Attrezzature per la Pallacanestro** edita, a parte, dalla FIBA.

**Se manca anche una sola di queste attrezzature la gara non si può disputare.**

**Ovviamente, prima di prendere una decisione così drastica, che comporta notevoli complicazioni burocratiche, procedere con molto buon senso. Per alcune attrezzature, si può e si deve trovare una soluzione temporanea alternativa.** Infatti sul Regolamento Esecutivo Art. 25 [2] è prescritto che "nel caso di irregolarità immediatamente eliminabili, l'arbitro è tenuto a fissare un termine perentorio, entro il quale la società ospitante possa eliminare le accertate irregolarità" Ad esempio se mancano: - le palette che indicano i falli dei giocatori, si possono usare dei cartoncini, - il referto di gara, si può preparare un facsimile su un foglio di carta qualsiasi, - la "cipolla" si può usare un cronometro da polso; - il tabellone segnapunti, una lavagna o il retro di un tabellone pubblicitario, - ecc. Segnalare questi fatti sul rapporto di gara: il giudice sportivo deciderà.

Qualora al momento della consegna delle attrezzature il 1° arbitro accerti la mancanza o l'irregolare funzionamento delle attrezzature indispensabili -ad es. cronometri- la società ospitante deve provvedere alla sostituzione o alla necessaria riparazione per l'ora fissata (ecco uno dei motivi per cui bisogna che la squadra arbitrale arrivi nella sede della gara 1 h prima dell'inizio)

**Se dopo l'inizio della gara si verifica un guasto devono essere utilizzate le attrezzature di riserva.**

Una gara poi non può essere disputata o, se iniziata, non può proseguire in quella struttura per... impraticabilità del campo. E' il caso in cui il regolare svolgimento venga alterato o impedito da fattori atmosferici o da altri fattori esterni comunque non imputabili alla società ospitante (*pioggia dal tetto e/o dalle finestre sul terreno di gioco, parquet reso scivoloso dalla condensa, mancanza di energia elettrica, ecc.*) In tali circostanze gli arbitri a loro insindacabile giudizio la sospenderanno.

**Attenzione: "L'impraticabilità del campo non può mai riguardare le attrezzature indispensabili per la disputa della gara" RE Art 26 [8]**

Nel caso d'impraticabilità, se la squadra ospitante reperisce nello stesso comune un altro campo, regolarmente omologato per il Campionato cui si riferisce la gara, essa potrà ivi cominciare o riprendere dal minuto in cui era stata fermata e **la società ospitata non potrà opporsi.**

La società che non condivide la decisione adottata dagli arbitri di non far disputare una gara può essere impugnata tramite un immediato reclamo scritto e sinteticamente motivato. Tale reclamo verrà immediatamente esaminato e risolto dalla squadra arbitrale.

Un'altra situazione di impossibilità per poter disputare una gara è la mancanza del defibrillatore e della persona abilitata al suo funzionamento. *Di questo abbiamo riferito nel refereeing di ottobre.*

Infine "La gara non può iniziare se una delle due squadre non è presente sul terreno di gioco con cinque (5) giocatori pronti a giocare" RT Art 9.3



L'idoneità dell'impianto di gioco viene accertata da un Rilevatore del Settore Agonistico inviato dalla Federazione. Tra le numerose attrezzature egli deve controllare tabelloni, anelli e retine. L'omologazione dovrà essere obbligatoriamente esposta nello spogliatoio degli arbitri RE Art 20 [12]

**NB: il provvedimento di idoneità dell'impianto di gioco NON costituisce prova opponibile** nella discussione dell'eventuale reclamo avverso la decisione arbitrale sulla regolarità del campo di gioco, presentato dalla società ospitata, prima dell'inizio di una gara [9]

Il tabellone deve essere di appropriato materiale trasparente, costruito in un solo pezzo, antiriflesso, con la superficie frontale piatta.

L'anello deve essere costruito in acciaio pieno. Il diametro del metallo deve essere compreso tra 16 e 20 mm. Il suo diametro interno invece deve essere compreso tra 45 e 46 cm. Il diametro della palla deve essere di circa 24 cm

La retina deve essere: di corda bianca, attaccata all'anello in 12 punti differenti, di lunghezza tra 40 e 45 cm. La sezione superiore deve essere semi-rigida per impedire che essa stessa risalga attraverso l'anello. La palla non deve rimanervi intrappolata e non deve rimbalzarne al di fuori.

*NB: se la retina risale attraverso l'anello dopo un canestro realizzato, l'arbitro non deve fischiare né fermare il gioco per nessuna ragione; gli addetti all'impianto hanno il compito, durante una palla morta o mentre l'azione si svolge nell'altra metà campo, di riportarla nella posizione normale*

**Se la palla entra nel canestro ma ne fuoriesce dall'alto, il canestro sarà da intendersi non realizzato** QT 35 D 1 Infatti, ai fini della realizzazione la palla deve entrare nel canestro dall'alto e **fermarsi nella retina** oppure attraversarla interamente RT Art 16.1.1 L'arbitro più vicino, senza fischiare, deve invitare i giocatori a continuare. L'apparecchio dei 24" deve essere resettato in funzione del controllo successivo della palla, poiché la palla è entrata nel canestro RT Art 16.1.2

**Se invece la palla rimane intrappolata nella retina perché troppo stretta (qui si ferma e non esce dal basso) il canestro è realizzato!** L'arbitro fischi solo se c'è un ritardo nel recupero della palla, per la rimessa in gioco della squadra che ha subito il canestro, dalla linea di fondo campo.

**Una violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione**, durante un tiro a canestro su azione e durante un TL rispettivamente, **si ha se: un giocatore tocca la palla quando è completamente sopra il livello dell'anello**, e:

- la palla è nella sua parabola discendente sia se non tocca o dopo aver toccato il tabellone
- durante un TL, mentre essa è in volo verso il canestro e prima che abbia toccato l'anello.

*NB: se l'interferenza sul tentativo di realizzazione viene commessa da un **difensore** durante un ultimo o unico TL, sempre fino a che la palla è in volo, 1 punto verrà accordato alla squadra avversaria seguito da un FT (1 punto + possesso) a carico del difensore.*

**Una violazione di interferenza sul canestro si ha quando un giocatore:**

- tocca il canestro o il tabellone mentre la palla è a contatto con l'anello
- tocca la palla, il canestro, il tabellone mentre essa ha ancora la possibilità di entrare
- attraversa con la mano il canestro da sotto e tocca la palla
- un difensore tocca la palla o il canestro e ne impedisce il passaggio attraverso il canestro
- fa vibrare il canestro o lo strattona in modo da impedire alla palla di entrare
- si aggrappa al canestro per giocare la palla.

La retina è molto allettante per una delle sopradette infrazioni; aggrapparsi ad essa e/o tirarla causa presupposti e condizioni di eventuali violazioni delle norme sulla interferenza. Gli arbitri devono controllare però se queste azioni di interferenza sono fatte deliberatamente e arrecano la non realizzazione del canestro, oppure accidentalmente. In quest'ultima situazione un "non fischio" è la cosa migliore: a volte i giocatori, solo alzando le mani, toccano la retina inavvertitamente...

L'attribuzione dei punti, se viene fischiata una violazione di interferenza, è da considerarsi come se la palla fosse entrata nel canestro. I punti da assegnare 1-2-3 variano in funzione della zona di tiro. Ricordiamo che, essendo l'interferenza una violazione, ad ogni fischio rilevato, la palla diventa morta, il cronometro di gara viene fermato e sono consentite sospensioni, sostituzioni, ecc.

**Massima previdente accortezza e perspicacia nei fischi di violazione di interferenza.**