FEBBRAIO 18 - N° 214

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO - COMITATO ITALIANO ARBITRI - COMITATO REGIONALE SICILIA

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

in questo numero

COLLABORAZIONE SQUADRA CIA
Pagina 2

ARBITRI
Pagina 3

ARBITRI E UDC DURANTE LA GARA
Pagina 4

ARBITRI E UDC NEL COLLOQUIO PRE-GARA
Pagina 5

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

COLLABORAZIONE SQUADRA CIA

In tutte le attività umane, per portare a termine un lavoro in maniera ottimale, occorre l'operosità di un insieme di persone, ciascuna esperta nel proprio ruolo.

La partecipazione, durante lo svolgimento di questa attività, deve essere efficiente e proficua: tutte le persone impegnate devono profondere il proprio massimo contributo.

Si deve pertanto, per meglio dire, FORMARE UNA "SQUADRA"

Le società sportive assemblano i giocatori della loro squadra e nominano come responsabile primario della squadra un Allenatore.

Nel basket gli istruttori formano rispettivamente Arbitri e Ufficiali di Campo, che durante le gare compongono la "SQUADRA CIA"

In esse c'è, per gli arbitri, il "crew chief" e, per gli UdC, il "capo equipe" La loro formazione è, per ovvi motivi, individuale. Le loro conoscenze si accrescono, durante le gare con la la collaborazione e con i consigli dei loro colleghi più esperti: tra una gara e l'altra, con la partecipazione alle riunioni dei GAP di appartenenza, ai raduni di: pre, metà campionato e prima dei play off-out.

Dunque, in ogni gara, scendono in campo sempre tre squadre.

Però, mentre le squadre dei giocatori sono formate dai giocatori che durante la settimana si sono allenati insieme, le squadre arbitrali si formano il giorno della gara; a volte qualche arbitro o qualche UdC conosce i colleghi per la prima volta!

La difficoltà primaria nasce pertanto dalla considerazione che la squadra arbitrale ogni volta viene composta da Arbitri e Ufficiali di Campo diversi e ciò può portare a mancanza di affiatamento e a difficoltà d'intesa.

Ancor più necessaria allora è la pressante richiesta, rivolta a ciascuno dei componenti, di mettere in campo una capacità gestionale delle situazioni che si avvicini alla massima professionalità, e soprattutto attenzione e concentrazione.

Le conoscenze apprese devono essere messe a disposizione del "gioco di squadra"

Durante la gara poi, così come ogni squadra di giocatori, per poter vincere, deve avere una buona conoscenza degli schemi da adattare alle condizioni imposte dall'avversario, allo stesso modo la squadra arbitrale, per poter "vincere la propria gara", deve mettere a punto i propri schemi, adeguandoli alle condizioni comportamentali dei tesserati spesso fatte da disapprovazioni, contestazioni, proteste, gioco duro, ecc.

Quasi tutte le gare infatti sono caratterizzate da una particolare complessità di gestione sia di ordine tecnico (ad es. numero elevatissimo di contatti) da fattori interni (comportamento tesserati) agonistico (contatti duri e intimidatori) disciplinare (comportamento isterico e/o provocatorio da parte di giocatori e panchine) di forte pressione da parte dell'ambiente (pubblico costantemente minaccioso)

La squadra CIA, acquisita ed accettata di buon grado la consapevolezza del concetto "Collaborazione durante la gara" nel suo gioco, deve mettere in mostra la corretta applicazione delle responsabilità di ciascuno dei componenti, ognuno per il proprio ruolo.

Se si manifesta, durante la gara, questa collaborazione, oltre all'incondizionata fiducia l'un l'altro tra tutti indistintamente i componenti della squadra CIA, un buon numero di problemi possono essere superati.

Restano ancora da focalizzare, per prevenirle, le difficoltà proprie della gara che si sta per disputare (derby, passate rivalità, importanza del risultato, ambiente di gioco, contenuto agonistico, ecc.) Gli interventi, nella tempistica appropriata, devono essere tali da non produrre ulteriori difficoltà , oltre a quelle, proposte dalla gara stessa.

ESEMPI DI COLLABORAZIONE: ARBITRI

Il fondamentale contributo che, ciascuno degli arbitri chiamati a dirigere una gara deve fornire ai colleghi, è la propria preparazione fisica. Alcuni esempi:

La 1° irrinunciabile condizione: gli arbitri sul terreno di gioco devono Muoversi e Correre. La prestazione atletica di ciascuno, pertanto, deve essere eccellente. E' del tutto impensabile che, anche 1 dei due e/o 2 dei tre, siano, verso la fine della gara, in debito di ossigeno! Infatti l'Art 7.8 del RT così recita: "se il punteggio è pari al termine del tempo di gioco, la gara continuerà con tanti tempi supplementari di 5 minuti quanti sono necessari per determinare la squadra vincente" La gestione terminale di una gara, dal punteggio incerto, diventerà difficoltosa per i colleghi, sia nel triplo che, soprattutto, nel doppio.

La concentrazione poi, cioè l'intensa applicazione della mente su una sola attività "ARBITRARE" è altrettanto basilare. Per scarsa concentrazione succede ad esempio che un arbitro (il libero nel doppio) non avendo ancora memorizzato il canestro che viene attaccato da una squadra e il canestro degli avversari Art 1.2, è già guida sotto uno dei due canestri prima che una squadra, dopo il salto a due, abbia ottenuto il pieno controllo della palla e… la 1ª azione della gara si svolge, invece, nell'altra metà campo!

Il gesto tecnico del 1° arbitro nel lancio della palla, durante il salto a due, deve essere ottimale. L'intervento eventuale del collega che ha il compito di controllare verticalità e giusta altezza (Art 12.2.3 e .4) è già un esempio di…collaborazione fra gli arbitri!

Copertura del campo soprattutto sui giocatori sul terreno di gioco ma anche sulle panchine, secondo la meccanica del doppio e/o del triplo. L'aiuto durante l'eventuale pressing tutto campo di una delle due squadre sia pronto e tempestivo. NB: abitualmente è applicata da una delle due squadre improvvisamente (occorre la massima reattività arbitrale) o alla fine di un time-out (facilmente prevedibile: allerta durante la sospensione)

Durante un time-out è umano per gli arbitri rifiatare e, di conseguenza, allentare la concentrazione, ma, prima che ciò accada rammentare ai colleghi come debba riprendere il gioco specialmente, se devono essere eseguiti dei TL, da quale giocatore, quanti, ecc. Una buona consuetudine è quella di deporre la palla nel punto giusto, ma, a volte, senza collaborazione si commettono errori inimmaginabili. Alcuni, se sono correggibili per l'Art 44 si possono correggere (ad es. errata convalida o annullamento di punti: se non vengono corretti, restano così, ecc.) Altri, una volta accaduti, non sono più correggibili (ad es. mettere a disposizione la palla alla squadra sbagliata per una rimessa in gioco, ecc)

Fine periodo di gioco. La palla diventa morta quando il segnale acustico di fine gara suona indicando la fine del periodo Art 10.3-4°pall. Se essa è già in aria per un tiro a canestro su azione deve "morire da sola" Bisogna accertare con assoluta certezza se la palla era ancora tra le mani del tiratore o se si era staccata da esse: in quest'ultimo caso, se entra nel canestro varrà 2 o 3 punti. Se invece era, al momento del suono della sirena, a contatto con le mani del tiratore l'eventuale canestro realizzato non è valido. Non è semplice! Infatti a volte, bisogna ricorrere, nelle gare in cui è previsto, all'instant replay. Esso c'è solo nelle gare importanti. Nella stragrande maggioranza dei casi bisogna decidere col solo ausilio della "collaborazione" In generale, si consiglia agli arbitri di decidere autonomamente sulla validità del canestro senza interpellare gli Udc al fine di evitare le lamentele delle due parti al tavolo. Nel caso in cui gli arbitri ritengano necessario comunicare verbalmente con gli Udc, prima di prendere la decisione finale, lo dovranno fare formulando delle domande che prevedano una risposta secca: es. la palla era in mano al giocatore? Questo perché l'Udc non può decidere sulla validità o meno del canestro (competenza arbitrale/rispetto dei ruoli) e perché in tal modo verrà limitato al massimo il contatto con la dirigenza delle due formazioni.

Al fine di "vincere" la gara rivolgiamo a tutti gli arbitri una pressante esortazione: COLLABORATE CON I COLLEGHI

ESEMPI DI COLLABORAZIONE: ARBITRI E UDC DURANTE LA GARA

L'altra metà della squadra arbitrale lavora stando seduta al tavolo. La posizione è comoda ma occorre fare in modo di avere, per ciascuno dei suoi componenti, un'ottima visuale su tutto il terreno di gioco.

Gli occhi degli ufficiali di campo infatti devono essere costantemente in movimento per cercare di coprire tutto il terreno di gioco e sapere sempre dove sono posizionati sia i giocatori che gli arbitri.

IL LAVORO DI GRUPPO (SQUADRA) È FONDAMENTALE PER LA GESTIONE DELLA GARA.

Ogni Ufficiale di Campo deve mantenere costantemente il contatto visivo con gli arbitri.

Addetto all'apparecchio dei 24"

Per l'addetto all'apparecchio dei 24" è fondamentale sapere in ogni istante dove si trova la palla viva in campo. Poiché la violazione dei 24" dipende dagli UdC (quando il segnale suona con una squadra in controllo di palla) l'addetto deve prestare più attenzione a ciò che succede in campo piuttosto che ai display dell'apparecchio. Il Segnapunti deve contare gli ultimi 10" di ogni azione (anche lo zero) affinché l'addetto all'apparecchio, ed in caso di violazione anche il Cronometrista, possa applicare correttamente la regola. Egli avvertirà anche l'addetto quando mancano 24" al termine del periodo, poiché l'apparecchio non viene attivato, nel caso in cui il cronometrista risulti impegnato (ad es. su canestro realizzato negli ultimi 2 minuti di gara o tempo supplementare)

Arbitri

Un'efficace forma di collaborazione UdC-arbitri si ha quando l'arbitro che si avvicina al tavolo per effettuare la segnalazione di un fallo, riceve dal Segnapunti un segnale: ad es. può indicare la paletta dei falli di squadra, se è stato raggiunto il bonus. In questo modo collabora con l'arbitro nella prevenzione di un possibile errore correggibile.

E' altresì importante che l'arbitro sappia quante sospensioni rimangono a disposizione di ogni squadra. Infatti "le sostituzioni devono essere effettuate il più rapidamente possibile. Se avviene un ritardo l'arbitro può addebitare una sospensione alla squadra responsabile e addirittura, se essa ha esaurito le sospensioni, addebitare un FT all'allenatore" Art 19.3.6 Quindi una corretta conoscenza dei time-out disponibili può aiutare l'arbitro nella valutazione di situazioni potenzialmente dannose. Come informare l'arbitro? Il Segnapunti indica la panchina, usa il segnale n° 9 di time-out ed incrocia due volte le mani coi palmi aperti. Attenzione: tutte le segnalazioni degli UdC sono ad uso esclusivo degli arbitri e quindi verranno effettuate poco al di sopra del piano del tavolo e, comunque, non devono essere teatrali o esagerate.

Il segnapunti ed il suo assistente

L'assistente segnapunti (ASP) aziona il tabellone ed è di supporto al segnapunti. In caso di qualsiasi discrepanza tra il tabellone segnapunti ed il referto ufficiale di gara è il referto che conta. Se non c'è l'ASP il compito è demandato al Cronometrista.

Punteggio progressivo.

- L' ASP deve dire in ordine il numero del giocatore, squadra e punti segnati (es. 14 B, due punti);
- Il SP dichiara il punteggio progressivo. Per primo il punteggio della squadra che ha segnato per ultima e poi nell'ordine A - B il punteggio complessivo (es. 40; 57-40);
- L' ASP, verificata la corrispondenza con il tabellone, conferma il punteggio raggiunto.

É importante notare che l'ASP non deve precedere il SP nella dichiarazione del punteggio. E' il referto ad avere la prevalenza sul tabellone e non viceversa.

Le prestazioni degli Ufficiali di campo, per nulla gratificate sia dagli spettatori sia, a volte, dagli stessi addetti ai lavori, sono indispensabili per la… vittoria della squadra arbitrale.

ESEMPI DI COLLABORAZIONE: ARBITRI E UDC NEL COLLOQUIO PRE GARA

Tante volte si è ripetuto come gli Arbitri, gli Ufficiali di campo e l'osservatore al tavolo debbano formare insieme la squadra degli ufficiali di gara, predisponendosi all'impegno con atteggiamento collaborativo, al fine di rendere fluido e funzionale il lavoro di squadra.

Infatti, il rispetto del ruolo di ciascuno, la corretta applicazione di quelle che sono le rispettive responsabilità e tempistiche faranno sì che la gara non avrà difficoltà ulteriori proposte da noi, né aumentate da una cattiva intesa.

E' necessario creare il giusto clima di fiducia del lavoro d'equipe nel colloquio pre-gara in maniera costruttiva, altrimenti si tratterà di 5 -10 minuti buttati al vento.

COLLOQUIO - DIALOGO e non... MONOLOGO!

Il COLLOQUIO pre-gara, per partecipazione attiva di ciascuno, nel rispetto del proprio ruolo è fondamentale per il raggiungimento dello scopo primario: garantire il corretto svolgimento della gara,

Non ci può essere pertanto nel colloquio pre-gara un monologo ad esempio del crew-chief che tiene agli altri una "lezione tecnica " (non c'è neanche il tempo!) ma deve esserci invece un "dialogo" cioè una conversazione, che coinvolge i 6/7 componenti (nessuno escluso) della squadra arbitrale, su alcune situazioni che si verificheranno sicuramente durante la gara, col fine esplicito di raggiungere delle intese e/o accordi tali da permettere una decisione "collegiale" immediata e corretta. Come si collabora? Alcuni esempi:

- cronometrista: costante concentrazione verso ciò che si svolge in campo e verso le panchine per essere pronto a segnalare richieste di sostituzioni o time-out. Tempestività nel calcolo del tempo: in caso di infortunio di giocatore in campo-15" e in caso di sostituzione di giocatore che ha commesso il suo 5° fallo-30", comunicando con gli arbitri.
- segnapunti: costante contatto visivo con l'arbitro che viene a segnalare un fallo affinché il numero "mostrato con le mani e pronunciato con la voce, sia perfettamente intelligibile, in modo tale da non commettere alcun errore (un giocatore che sa di aver commesso 3 falli e dal tavolo, gli dicono…4, complica le cose a tutta la squadra arbitrale!)
- addetto all'apparecchio dei 24": massima attenzione, quando c'è un tiro a canestro, quando la palla tocca l'anello o meno (quanti problemi si creano in caso di disattenzione!) Se una squadra sul terreno è in controllo di palla e scade il periodo dei 24" lasciar suonare la sirena dando la possibilità all'arbitro competente per la meccanica di decretare l'eventuale violazione, ecc. Accordi sul suono della sirena di fine periodi o gara.
- Salto a due. Particolare attenzione alle violazioni o falli durante il salto a due iniziale. Se un'infrazione (violazione o fallo) da chiunque commessa, viene fischiata, il gioco dovrà riprendere come previsto dalla sanzione per l'infrazione, ma il cronometro dovrà essere fermato e/o riportato a 10:00 o continuare col tempo trascorso, in funzione dell'accaduto.
- Gestione della freccia del possesso alternato. È il segnapunti che gestisce materialmente la freccia di possesso alternato, ma la responsabilità è condivisa con l'arbitro incaricato, il quale deve rendersi conto se la freccia sia stata esposta o girata, e nella giusta direzione. Alla fine del 1° tempo deve essere girata e la direzione annotata!

Questi pochi esempi su citati potrebbero sembrare banali ma sono basilari per la collaborazione fra tutti i componenti della squadra arbitrale. Così come i giocatori delle squadre sul terreno collaborano fra di loro, i componenti della squadra arbitrale devono cercare la collaborazione (guai se non lo fanno) C'è un problema da superare: mentre i giocatori si allenano più volte durante la settimana, tutti assieme, la collegialità della squadra arbitrale si ha solo nel colloquio pre-gara. Arbitri e UdC hanno però il vantaggio di conoscenze acquisite ed esperienze vissute. In quei pochi minuti del colloquio bisogna puntualizzare con precisione gli estremi di questa collaborazione.

Ci vuole una grande capacità di sintesi e soprattutto la completa disponibilità di ciascuno.