

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



© g. cassarino

in questo numero

RAPPORTARSI

Pagina 2

GIOCATORE FUORI CAMPO E PALLA FUORI CAMPO

Pagina 3

ATTENZIONE MASSIMA ALLA LEGALITA' ED ALLA ILLEGALITA'

Pagina 4

IL MIO HOBBY... FARE L'ARBITRO

Pagina 5

IO ARBITRO PROVA ANCHE TU

Pagina 6

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



“Il **capitano** (CAP) è un giocatore designato dall'allenatore a rappresentare la propria squadra sul terreno di gioco. **Può colloquiare**, con la dovuta cortesia, con gli arbitri durante la gara per avere informazioni, **comunque solo nelle fasi di palla morta e cronometro fermo**” RT Art 6.1 NB: anche l'allenatore ha questa facoltà mentre, al vice-allenatore non è consentito rivolgersi agli arbitri Art 7.5!

Nella realtà succede che giocatori (componenti della squadra che si trovano sul terreno di gioco e sono autorizzati a giocare Art 4.1.3-1° pallino) **e allenatori, parlano con gli arbitri, oltre che a palla morta e cronometro fermo, anche a palla viva e cronometro in movimento!** **CHE FARE? RAPPORTARSI con la dovuta cortesia, in maniera sintetica e concisa, ma essenziale ed incisiva.**

“Rapportarsi (nuova traduzione, dall'Inglese Dealing, inserito al posto di “rivolgersi” nel nuovo RT ed. 4-7-17, art. 36.3.1-2 e -3° pallino **Fallo Tecnico**, di natura comportamentale) in modo irrispettoso con gli arbitri, con il commissario, con gli ufficiali di campo o con il personale sulla panchina della squadra”

E' riferito agli addetti ai lavori; viceversa, deve essere un precetto anche per tutti gli arbitri, poiché essi devono relazionarsi con allenatori, giocatori e personale delle panchine.

Gli arbitri infatti per rapportarsi con i componenti delle squadre, nel loro codice deontologico devono possedere ed evidenziare, in tutte le situazioni (anche in quelle più complicate) delle caratteristiche indispensabili: educazione, affabilità, ecc.

Un arbitro deve essere, dall'arrivo al palazzetto e sino all'uscita, costantemente o temporaneamente propenso e disposto ad intrattenere rapporti cordiali con tutti i presenti, e, soprattutto, con i giocatori e con gli allenatori. *Quelle volte in cui occorre intervenire a... muso duro, non deve perdere mai la calma e/o il proprio self-control.*

Occorre poi che gli arbitri si pongano in maniera immediata nello stato d'animo o nella situazione delle persone che sono lì per disputare la partita (*empatia*) devono percepire quello che essi stanno cercando di fare e fischiare quello che è giusto per il gioco (*feeling*): tutto ciò senza alcuna partecipazione emotiva alla gara medesima.

Nessun arbitro infatti può essere: scontroso, scorbutico, maleducato, scorretto: se lo è, e non riesce ad imparare le giuste qualità, la cosa più opportuna è... smettere!

Un altro nuovo termine compare sul RT quando si definiscono i dettagli dell'atteggiamento comportamentale di un giocatore nei confronti del proprio avversario diretto: innervosire e **schernire** (*Tauting*) un avversario Art 36.3.1-5° pallino.

Il terreno di gioco ($m\ 28 \times m\ 15 = m^2\ 420$) non è molto ampio: gli arbitri sono tre e, negli USA, stanno già sperimentando l'arbitraggio quadruplo! Essi sono in grado di vedere da molto vicino e, soprattutto, di sentire le “conversazioni” tra giocatori avversari. Quando sono improntate a rispetto reciproco tutto bene; ma non appena si carpiscono le prime avvisaglie di nervosismo, uno o più suggerimenti volanti non guastano.

Se tali suggerimenti non vengono recepiti, l'uso della scaletta dei provvedimenti disciplinari è d'obbligo. Far finta di niente, a lungo andare, alimenta le difficoltà del controllo della gara e lo scorrere della stessa, col concreto pericolo di non riuscire a mantenere la disciplina senza ricorrere a... provvedimenti drastici.

IRRITARE e PROVOCARE fino ad esasperare il proprio marcatore diretto nel “*marcamento a uomo*” è, purtroppo, la “*tattica*” dei giocatori scorretti.

Spesso senza alcun intervento arbitrale succede che i due vengono alle mani: a tal punto la sanzione è sicuramente traumatica!

I direttori di gara non hanno usato l'**arbitraggio preventivo!**



GIOCATORE FUORI CAMPO E PALLA

Il Regolamento Esecutivo Gare, aggiornato l'1-12-2017 nelle Disposizioni Generali **IV Definizioni** 7. e 8. precisa rispettivamente che:

- Con il termine **"campo di gioco"** (spazio per l'attività sportiva) si definisce l'area destinata al rettangolo di gioco, le linee di delimitazione, lo spazio destinato ai sostegni dei canestri, lo spazio dedicato alle panchine delle due squadre ed al tavolo degli ufficiali di campo, la superficie di due metri lineari liberi da ostacoli e situati tutt'intorno all'area destinata al terreno di gioco. Vengono considerati facenti parte del "campo di gioco" anche gli spogliatoi e l'area in cui sono ubicati, nonché tutti i percorsi obbligati tra detta area e il campo di gioco in senso stretto.
- Con il termine **"terreno di gioco"** o **"rettangolo di gioco"** si definisce l'area destinata, in concreto, allo svolgimento della gara.

Il Regolamento Tecnico, aggiornato il 4-7-2017, Art 23 **Violazioni** prevede che :

Un **giocatore** viene considerato fuori campo quando una qualsiasi parte del suo corpo tocca il terreno (*non di gioco, ma... del campo, fuori dal rettangolo di gioco!*) o qualsiasi altro oggetto che non sia un giocatore al di sopra, all'esterno o sulle linee di delimitazione.

La **palla** invece viene considerata fuori campo quando tocca:

- Un giocatore o qualsiasi altra persona che si trovi fuori dal terreno di gioco; *prima del fischio di violazione l'arbitro deve attendere il "tocco"*
- Il terreno o qualsiasi altro oggetto al di sopra, all'esterno o sulle linee di delimitazione; attendere il tocco del terreno=suolo del campo (non terreno di gioco), del tavolo, delle sedie, dei tabelloni pubblicitari, ecc. e dopo fischiare la violazione.
- I sostegni del tabellone, la parte posteriore dei tabelloni o qualsiasi oggetto al di sopra del campo di gioco. Dietro i tabelloni, sui loro sostegni, vengono montati i display dei 24" che, al pari dei sostegni medesimi, fanno parte del "campo di gioco" Nei campionati minori e nelle giovanili, se il soffitto della palestra ha un' altezza inferiore a m 7, può accadere, a volte, che la palla tocchi il tetto: violazione a carico del giocatore che ha toccato per ultimo la palla sul rettangolo di gioco.

Il "rettangolo di gioco" ha le dimensioni di m 28 in lunghezza e di m 15 in larghezza, misurate dal bordo interno di dette linee perimetrali Art 2.1

LE LINEE PERIMETRALI, pertanto, SONO FUORI DAL TERRENO DI GIOCO!

NB: la linea centrale fa parte della zona di difesa Art 2.4.2

Un giocatore, sul terreno di gioco, commette frequentemente violazione quando, in controllo di palla, tocca con un piede le linee di delimitazione (*nell'attraversamento in palleggio vicino alla linea di fondo, nel tentativo di tiro da tre dagli angoli, ecc.*) e, per un giocatore in controllo di palla nella propria zona d'attacco, quando tocca la linea centrale.

La meccanica dell'arbitraggio demanda il controllo delle linee perimetrali: nel doppio,

- al guida, la linea di fondo campo e la linea laterale alla sua sinistra fino al prolungamento della linea di tiro libero;
- al coda, la linea laterale alla sua sinistra e la linea laterale alla sua destra, da dove finisce la competenza del guida in poi, e, la linea centrale;

e, nel triplo,

- al guida, solo la linea di fondo;
- al centro e al coda le linee laterali a destra e/o a sinistra in funzione della posizione della palla e delle posizioni del coda e del centro e, solo al coda, la linea centrale.

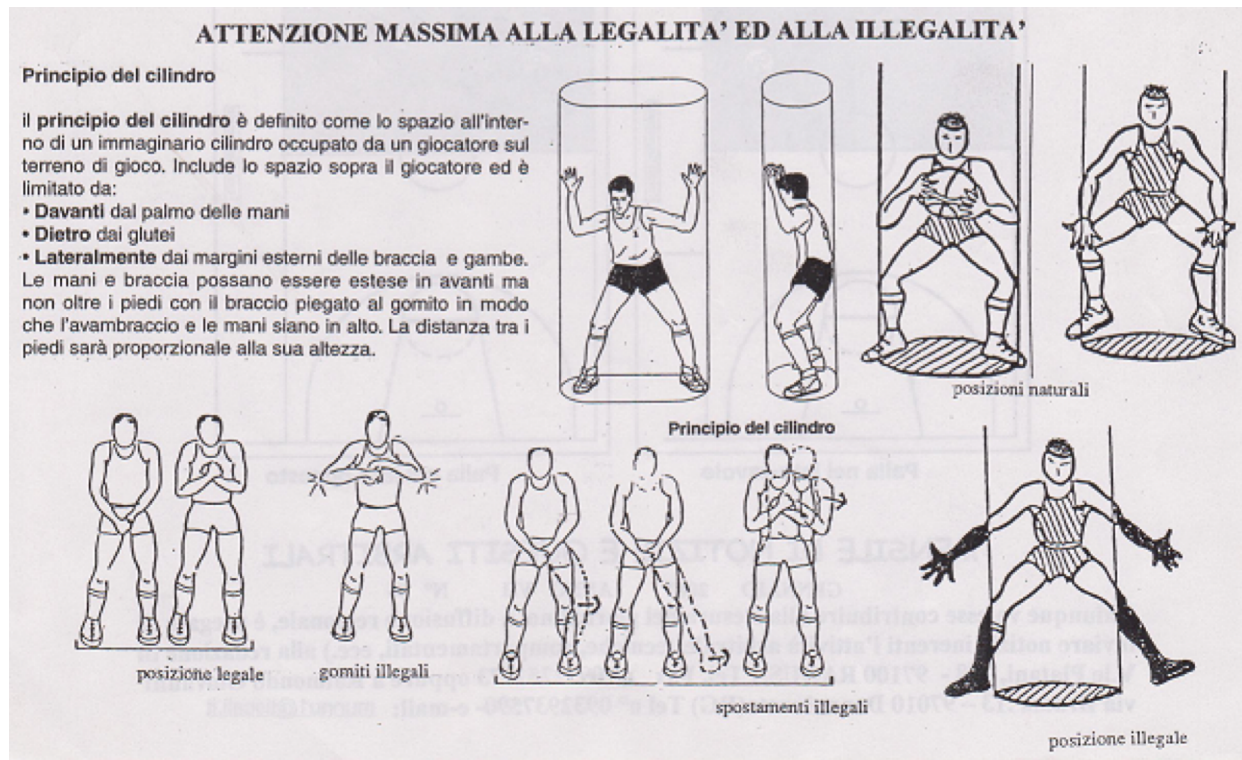
Il tocco delle linee, di cm 5 di larghezza, è semplice da individuare quando esso è sopra l'intera linea: qualche difficoltà si ha quando la linea viene "pizzicata" di tacco e/o di punta.

Se il piede è perpendicolare alla linea, può succedere che la punta è vicinissima alla linea medesima, ma il tacco è alzato quel tanto che non tocca la linea. No violazione!

Anche in una situazione del genere occorre che l'arbitro ricerchi la migliore posizione per poter avere il campo visivo libero e prendere così la corretta decisione.



ATTENZIONE MASSIMA ALLA LEGALITA' ED ALLA ILLEGALITA'



Il blocco è un movimento usato per porre un ostacolo sul percorso di un difensore, affinché perda il controllo del suo avversario, compagno del bloccante.

I giocatori che portano un blocco devono osservare i principi sopra raffigurati.

Un difensore ha stabilito una posizione iniziale di difesa legale RT Art 33.3 quando:

- sta fronteggiando il suo avversario, e
- ha entrambi i piedi sul terreno di gioco.

Il bloccante deve stare in posizione legale di difesa, con le braccia aderenti al corpo che possono essere usate come protezione, ma non per aumentare la larghezza del blocco.

Se il blocco è portato regolarmente ed il bloccato riesce a passare tra i due avversari, l'arbitro dovrà fare molta attenzione a che il bloccante non muova i suoi arti inferiori e superiori per impedire o rallentare il passaggio del bloccato. In alcuni casi il bloccante, dopo il passaggio del compagno si sposta lateralmente proprio al momento del passaggio dell'avversario, provocando senz'altro un contatto falloso.

Blocco laterale (side pick)

Può essere eseguito ponendosi a contatto della spalla dell'avversario, il quale ha comunque la possibilità di muoversi in tutte le altre direzioni. L'arbitro dovrà fare attenzione a che il bloccante non si muova col muoversi dell'avversario.

Blocco frontale (stationary pick)

Viene eseguito ponendosi sulla traiettoria di un avversario, spesso per liberare il compagno al fine della ricezione e tiro. Deve essere eseguito nel rispetto del concetto di spazio/tempo ed il bloccante deve restare assolutamente fermo; in questo caso possono verificarsi spostamenti laterali per impedire il passaggio dell'avversario.

Blocco cieco (blind pick)

Viene eseguito ponendosi dietro le spalle dell'avversario che, quindi, non è in grado di vedere! Pertanto, anche in questo caso, il blocco va eseguito nel rispetto del concetto spazio/tempo. Nel caso di esecuzione di questo blocco su un giocatore fermo non è possibile eseguirlo ponendosi immediatamente dietro le sue spalle perché in questo caso egli non ha alcuna possibilità di movimento, ma va effettuato ponendosi ad una distanza (un braccio) tale che gli permetta un normale movimento (giro)

NB: la distanza richiesta non è mai meno di 1 passo normale e non più di 2 Art 33.7

Parte dei contatti sui blocchi sono accidentali, anche se si verificano scontri molto energici.

Gli arbitri dovranno fischiare un fallo quando i giocatori usano le mani e le gambe per avvantaggiarsi.



IL MIO HOBBY...FARE L'ARBITRO

Hobby = "qualsiasi occupazione perseguita con impegno e passione, nel tempo libero dal lavoro consueto, per ricreazione e passatempo"

Alcune delle numerose competenze indispensabili, sono:

- Preparazione atletica ottimale, Approfondita conoscenza delle regole e, durante la disputa delle gare, Capacità di concentrazione, Capacità di prendere decisioni istantanee, e molte altre.

La passione inoltre deve essere costante e continua, durevole e tenace.

Per ogni gara da dirigere bisogna adempiere poi a numerosi obblighi. Ecco i principali: accettazione della gara, accordi col collega per affrontare il viaggio fino al luogo della partita ed ivi, controllo delle attrezzature, colloquio pre-gara con i colleghi, riconoscimento dei componenti dei team, riscaldamento pre-gara, direzione della gara, scrupoloso "ascolto" dei "consigli" dell'Osservatore, invio del risultato della gara via sms, compilazione e invio del referto e del rapporto. Sempre durante il corso della gara,

- **dal punto di vista disciplinare:** capacità di lettura delle proteste dei giocatori e degli allenatori, saper ignorare le ingiurie del pubblico (*nelle gare giovanili quelle dei genitori!*)

- **dal punto di vista tecnico:** non cadere nei "tranelli" dei giocatori che - simulano, accentuando contatti lievi, lasciandosi cadere a terra, - indicano la direzione della ripresa del gioco a loro favore anche se è palesemente degli avversari, - alzano la mano per accusarsi di un fallo, che invece è a carico del loro compagno, che ne ha già commessi 4, - protestano (*o addirittura minacciano eventuali ritorsioni a fine gara*) sussurrando nelle orecchie degli arbitri.

E poi durante ogni gara, a qualsiasi livello, prendere sempre decisioni ferme, istantanee, ma soprattutto cercando di ridurre al minimo gli errori.

Purtroppo, inevitabilmente, ogni decisione presa con rapidità può, a volte, essere sbagliata (*alcuni errori possono essere corretti; ad es. palla fuori campo, tiro da due e/o da tre punti, tiro allo scadere dei 24" ecc*)

Il basket è un gioco di passione, di coinvolgimento e di responsabilità. Gli arbitri devono avere la percezione della gara che stanno dirigendo. Le gare sono sempre diverse: ogni volta bisogna capire e interpretare la nuova gara, adeguandosi ad essa.

Bisogna sempre usare il buon senso, non tralasciando tuttavia di avere un'autorità notevole, un buon rapporto con tutti gli addetti ai lavori, una notevole capacità di mantenere una presenza calma e ferma nelle decisioni più difficili, una conoscenza profonda del gioco, un'acuta attitudine di osservazione.

Non può mancare inoltre la **coerenza**: cercare di valutare le azioni simili sempre allo stesso modo sia per l'una che per l'altra squadra, senza tener conto dello stato della gara o di altri fattori (*minuto di gioco, pubblico ostile, presenza sul terreno di celebrità, ecc.*)

In flagranza... si è accusati di parzialità!

L'arbitraggio non è un compito facile: i giocatori sono alti di statura e la velocità del gioco è elevatissima, pertanto è difficile controllare tutte le situazioni.

Fra l'altro gli arbitri devono "comprendere" e "tenere in considerazione" le frustrazioni che patiscono giocatori e allenatori. Oltre alla preparazione fisica ottimale, pertanto, occorre un'accurata preparazione psicologica.

Fare l'arbitro, allora, non è un semplice hobby, come la pesca, la caccia, la filatelia, la numismatica, ecc, ma è un hobby particolare; per praticarlo al meglio, non deve mancare un'elevatissima preparazione ed un fortissimo addestramento.

E' un'attività per "specialisti" Praticandola con impegno e passione, diventa gratificante.

Di arbitri ce ne sono un gran numero: che ne vengano tanti altri.

Buon hobby... 'fare l'arbitro' a tutti!

PS: la FIP ha diffuso la campagna di reclutamento arbitrale (vedi pag.6)



FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

CON IL SOSTEGNO DI AIAP BASKETBALL REFEREE

#IO ARBITRO PROVA ANCHE TU

PER RAGAZZE E RAGAZZI
DAI 13 AI 30 ANNI CORSI GRATUITI
PER ARBITRI DI BASKET

I corsi per acquisire la qualifica di Arbitro di Pallacanestro si svolgono a titolo gratuito periodicamente presso tutti i Comitati Regionali della FIP.

Ai corsi possono iscriversi ragazze e ragazzi dai 13 ai 30 anni (dopo i 30 anni è possibile iscriversi ai corsi per arbitri amatoriali).

Per poter ottenere la qualifica di Arbitro federale:

- è necessario presentare un certificato medico per la pratica sportiva agonistica;
- occorre frequentare le lezioni previste dal corso arbitri della propria regione/provincia e superare un esame abilitativo finale;
- è possibile essere anche tesserati come atleti per una società affiliata FIP nei campionati giovanili o seniores regionali. L'attività arbitrale regionale è infatti compatibile con quella di giocatore, fatta salvo impossibilità di dirigere gare del proprio campionato.

Al termine del corso ogni partecipante, dopo aver superato l'esame abilitativo:

- sarà tesserato per il Comitato Italiano Arbitri della FIP;
- riceverà la divisa ufficiale e il materiale tecnico necessario all'attività;
- sarà impiegato nei campionati FIP del Comitato Provinciale o Regionale di appartenenza.

Per partecipare ad un corso è sufficiente compilare il modulo di iscrizione [Prenotazione corso](#)

Per informazioni specifiche sui corsi aperti in ogni Regione è inoltre possibile scrivere a:

Abruzzo: cia@abruzzo.fip.it

Basilicata: cia@basilicata.fip.it

Calabria: cia@calabria.fip.it

Campania: cia@campania.fip.it

Emilia-Romagna: cia@emilia-romagna.fip.it

Friuli-Venezia Giulia: cia@friuli-venezia-giulia.fip.it

Lazio: cia@lazio.fip.it

Liguria: cia@liguria.fip.it

Lombardia: cia@lombardia.fip.it

Marche: cia@marche.fip.it

Molise: cia@molise.fip.it

Piemonte: cia@piemonte.fip.it

Puglia: cia@puglia.fip.it

Sardegna: cia@sardegna.fip.it

Sicilia: cia@sicilia.fip.it

Toscana: cia@toscana.fip.it

Trentino-Alto Adige: cia@trento.fip.it

Umbria: cia@umbria.fip.it

Valle d'Aosta: cia@valle-daosta.fip.it

Veneto: cia@veneto.fip.it