APRILE 19 - N° 225

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO - COMITATO ITALIANO ARBITRI - COMITATO REGIONALE SICILIA

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

in questo numero

PG. 2 **PRINCIPI BASILARI (per giudicare i contatti personali)**

PG. 3 **RAPPORTI ARBITRI E PARTECIPANTI ALLA GARA**

PG. 4 **UNA STORIA A LIETO FINE**

PG. 5-6-7-8 **INTERFERENZA**

I nostri contatti munnu@hotmail.it giornalino.refereeing@gmail.com

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

PRINCIPI BASILARI (per giudicare i contatti personali)

E' certo che *nell'evoluzione del basket* si è passati gradualmente dai *principi basilari* iniziali - gioco senza contatti - ai nuovi *principi* del basket attuale - **i contatti sono insiti nello spirito del gioco**.

Gli arbitri nel passato remoto erano agevolati nel loro lavoro! Si comportavano così: "non hai cercato di evitare un contatto" allora "ti fischio un fallo"

Se un arbitro agisse così, nel basket odierno, in una gara di qualsiasi categoria, sarebbe di sicuro anacronistico! Ma…come fare per giudicarli correttamente?

Ce ne sono tanti e tali, per ogni azione di gioco e nella stessa azione quasi sempre più di uno, che riesce difficile stabilire quali fischiare e quali tralasciare.

Potremmo dire che bisogna fischiare i contatti dai quali i giocatori che li provocano traggono vantaggio e contemporaneamente causano un danno all'avversario, ma saremmo facili profeti, sconfessati sicuramente dalle numerosissime situazioni, una diversa dall'altra, che si verificano sul terreno di gioco.

Sono in vigore (*vedi Regolamento Tecnico*) **il principio del cilindro, quello della verticalità, la posizione legale di difesa, il bloccaggio, l'handchecking, ecc**.

Il portatore di palla può essere toccato con la mano dal suo marcatore, purché questo tocco non sia né continuo né tale da limitare in qualche modo la sua libertà di movimento.

L'attaccante in posizione di post ed il difensore incaricato del suo marcamento, ad ogni azione, si spintonano a vicenda: l'uno per prendere posizione, l'altro per impedirglielo: fino a quando si ha un… corpo a corpo leale (*ma non come in un incontro di pugilato*) e non si spinge fuori posizione l'avversario con un colpo di spalla, di anca, coi gomiti estesi, con le braccia, con le ginocchia, ecc, i contatti…sono legali! L'arbitraggio preventivo è molto utile.

Nel pick and roll (*blocco e giro*) che è ormai un tipo di gioco diffusissimo, il bloccante, compagno del portatore di palla, non è mai da solo: nel marcamento a uomo, lo segue come un'ombra il suo marcatore che, essendo un giocatore senza palla, non può stargli attaccato: gli deve lasciare spazio e tempo per fare il giro.

E ancora: un giocatore senza palla, che dal lato debole decide di spostarsi sul lato forte, nell'attraversamento dell'area dei tre secondi, non può essere ostacolato dal suo difensore che allunga mani, braccia, gambe, ecc, per impedire o anche per ritardare la sua azione.

Il tiratore poi non può essere toccato durante l'azione di tiro: l'avversario che lo marca può entrare nel suo cilindro ma, se c'è un contatto, è lui il responsabile.

Nel tentativo di stoppata il difensore deve, per forza di cose, nel compiere il gesto, entrare nel cilindro dell'avversario: se egli riesce a colpire, prima la palla e poi nello slancio tocca il tiratore, il contatto non è falloso. E' sicuramente fallo, se prima di arrivare sulla palla, arriva su qualsiasi parte del corpo del tiratore: ha invaso il cilindro altrui! Se c'è un contatto falloso, la responsabilità è sua.

Il viceversa, cioè il tiratore bravo a tirare a canestro con una sola mano che, con la mano libera, penetra nel cilindro del difensore, il quale ha le braccia alzate verticalmente, e gliele sposta per facilitare il suo tiro, è sicuramente in fallo!

Il proprio cilindro è inviolabile per tutti, sia attaccanti che difensori.

Al rimbalzo un difensore, che ha eseguito correttamente il taglia-fuori, non può essere spostato dall'abbrivio dell'attaccante, che lo spinge da dietro spostandolo dalla sua posizione acquisita, e ormai favorevole, per la conquista della palla.

Sull'uso dei gomiti alti, in direzione della faccia/collo dell'avversario, è stato introdotto il **FT**, ma questo fallo viene fischiato **solo se non c'è contatto** e quando l'azione è fatta per intimorire l'avversario: *se ti avvicini, rischi di prendere i gomiti in faccia*! Ma **quando c'è il contatto**, che potrebbe essere pericolosissimo per l'incolumità di chi subisce, il principio basilare è quello di fischiare **fallo immediato** e che sia un **antisportivo e/o da espulsione**, ovviamente quando ci sono gli estremi per questi ultimi due tipi di fallo. *Duro! Non necessario!* Vogliamo ricordare che il fallo antisportivo è un ottimo deterrente in mano agli arbitri: se quel giocatore ne fa un altro è già fuori gara! Se però viene colto in flagrante comportamento antisportivo…

In conclusione arbitrare oggi per gli arbitri visti tutti questi contatti, è un po' più difficile che nei tempi passati ma, conoscendo il gioco ed applicando i princìpi basilari, non è poi tanto complicato, o… no!

RAPPORTI FRA ARBITRI E PARTECIPANTI ALLA GARA

Il capitano 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

L'allenatore può comunicare in modo cortese con gli arbitri durante la gara per ottenere informazioni solo nelle fasi di palla morta e cronometro fermo Art 7.5

Al vice-allenatore Art 7.6 e a tutte le persone sedute nelle panchine non è consentito comunicare con gli arbitri.

Ma…gli arbitri possono parlare con allenatori, giocatori, persone delle panchine?

Certamente SI con giocatori e allenatori! Con tutte le altre persone delle panchine NO!

Un arbitro che decide di applicare alla lettera gli articoli suddetti, non parlare con nessuno, ad esempio subito dopo che ha fischiato e pertanto a palla morta e cronometro fermo, per chiarire, a chi glielo chiede in forma urbana, la spiegazione tecnica del fischio appena emesso, non usa un buon metodo per condurre la gara: sarà accusato quanto meno di...autoritarismo!

Ma con chi parlare mentre si gioca *(a palla viva e cronometri in movimento)* ed in qual modo? Con i giocatori e con gli Allenatori come di fatto avviene in ogni gara.

Dipende ovviamente dal feeling che l'arbitro riesce a instaurare con tutti i partecipanti.

Ad esempio succede di frequente che, durante l'esecuzione dei TL, il giocatore che ha commesso il fallo o l'allenatore chiedono spiegazioni all'arbitro coda e/o centro: se lo fanno con la dovuta cortesia, non rispondere, è affatto controproducente.

Intanto con i giocatori e con gli allenatori è opportuno che gli arbitri si rivolgano loro per motivi tecnici e/o comportamentali: il cosiddetto "suggerimento volante" è molto utile per l'attuazione dell'arbitraggio preventivo che spesso toglie molte castagne dal fuoco.

Con i sostituti e con le altre persone al seguito, NO! Se qualcuno deve essere richiamato, rivolgersi all'allenatore che è il responsabile di tutte le persone in panchina. NB: a palla viva e cronometro in movimento, devono stare tutti rigorosamente seduti: se uno o più sono in piedi (solo l'allenatore e/o il suo-vice ma uno solo di essi lo possono fare) l'arbitro che passa vicino alla panchina rivolga loro un invito a sedersi

Ai giocatori e agli allenatori dare spiegazioni tecniche usando sempre pochissime parole in forma piana e la più chiara possibile. Ad esempio:

- *braccia/gambe/ginocchia* ad un giocatore che marca un avversario in modo scorretto
- *mosso il piede perno* a chi compie la violazione di passi precisando il perno SX/DX
- *mano sotto la palla* per palla accompagnata Effettuando il gesto
- *invaso il cilindro* per contatto falloso su un avversario
- *agganciato l'avversario* con la mano per togliergli la possibilità di intervenire
- *in ritardo nella marcatura* per il fallo della difesa
- *toccato il tiratore* il giocatore al tiro deve essere sempre protetto
- *blocco in movimento* ai bloccanti che aggiustano i piedi per portare un blocco
- *blocco con gambe/anche/ginocchia fuori dal cilindro* per un contatto che impedisce all'avversario di avanzare
- *toccata la linea* per chi mette il piede fuori dal terreno di gioco
- *evidente simulazione* a chi esagera ad arte un leggero contatto.

Questi sono solo pochi esempi: chi più ne sa più ne usi. E' d'obbligo la brevità delle frasi.

Come si può chiaramente vedere, si tratta di locuzioni fatte con 3/4 parole al massimo.

Quando l'interlocutore capisce l'antifona è cosa buona: con molta probabilità la conduzione della gara procederà senza grandi intoppi, e, soprattutto, *senza esagerate e plateali proteste*.

Se però le cose non vanno per il verso giusto è il caso di ricorrere, con molta saggezza, ai "provvedimenti" della scaletta disciplinare!

Si può ricorrere anche, ad esempio, a palla morta e cronometro fermo alla convocazione dei 2 capitani in campo e/o dei 2 allenatori e avvisare con molto fair-play, ma anche con la dovuta fermezza, che da quel momento in poi non saranno tollerate ulteriori proteste.

NB: a palla viva e cronometro in movimento si può fischiare, ma bisogna comminare un fallo tecnico; non si può fermare il gioco solo per effettuare un richiamo a chicchessia o per il colloquio con i due capitani o con i due allenatori.

Rapportarsi in modo cordiale, signorile, rispettoso *(mai altezzoso, arrogante, sprezzante o addirittura maleducato)* è dote primaria di qualsiasi arbitro.

UNA STORIA A LIETO FINE

C'era una volta un ragazzo che, sin da piccolo, come tanti, era innamorato del basket.

I suoi genitori lo portarono in una palestra in cui si praticava il mini-basket: qui un bravo istruttore gli insegnò i fondamentali del gioco.

La società sportiva, che gestiva quella scuola di basket, partecipava all'attività federale del mini-basket ed alle successive gare delle categorie giovanili.

Il nostro fu parte integrante delle squadre che partecipavano annualmente ai campionati provinciali. Ma, ahimè, era un panchinaro: per ogni gara, entrava sul terreno pochi minuti.

In una delle palestre della provincia, una locandina con la seguente proposta **"vuoi stare sempre in campo, vieni a fare l'arbitro"** gli apparve stimolante.

Non ancora maggiorenne si iscrisse ad un corso per mini-arbitri: un bravo istruttore gli insegnò i fondamentali dell'arbitraggio.

Fu così che il giovanotto cominciò ad emettere i primi…"vagiti arbitrali"

Finalmente cominciò a stare **sempre sul terreno di gioco** dall'inizio alla fine, ma, abituato com'era a prendersi delle pause quando era in panchina, aveva ora, durante l'arbitraggio, dei momenti di… scarsa concentrazione sulla nuova attività.

Era già un buon arbitro: fischiava violazioni e falli.

Tutti coloro che lo vedevano all'opera esprimevano su di lui pareri positivi.

Dei bravi Istruttori e dei Commissari Speciali (allora si chiamavano così) nel corso della sua carriera, gli insegnarono, oltre a tante altre cose, ad essere concentrato per tutta la durata della gara "pronto e diligente" anche a palla morta e cronometro fermo.

Ad esempio:

- non memorizzava il N° del giocatore che aveva subito il fallo
- durante i TL non fischiava mai violazione: si concedeva un time-out personale
- durante le sospensioni, si recava sempre al tavolo a chiacchierare con gli UdC
- e così in altre situazioni.

Non aveva ancora afferrato il concetto di…"squadra arbitrale"

Un arbitro infatti deve sapere, quello che avviene in ogni altra zona del campo e, soprattutto, deve sapere cosa ha fischiato il suo collega o il tavolo. Non può in alcun modo estraniarsi da qualsiasi fatto o situazione che si verifica sul campo, panchine comprese.

Ad esempio l'arbitro che non fischia il fallo ha numerose incombenze da espletare:

- "gelare" per controllare tutti e dieci i giocatori sul terreno di gioco
- "segnalare" al collega che ha fischiato, il N° di maglia del giocatore che deve tirare i TL
- "proteggere" il collega, quando quest'ultimo sta segnalando al tavolo
- prima di riprendere il gioco, guardare verso tavolo: potrebbe fischiare una sostituzione
- raggiungere rapidamente la nuova posizione prevista dalla meccanica.

Durante il gioco per tutti e due/tre arbitri:

- aggiustare sempre la propria posizione sul terreno di gioco, ricercando con i movimenti del corpo sempre eretto il miglior angolo di visuale *(a volte basta un piccolo movimento dei piedi)*
- ecc.

Il nostro giovanotto imparò anche tutte queste cose. Diventò un grande arbitro! Ciò nonostante non ha ancora finito di imparare. Infatti una delle doti che deve possedere un arbitro è l'umiltà. Conscio di non saper tutto continua ad imparare!

Concludendo: la "favola" dimostra che, quando in una attività si vuole raggiungere un alto grado di professionalità, bisogna acquisire competenza, preparazione, abilità e capacità, profondendo grande serietà ed un impegno totale.

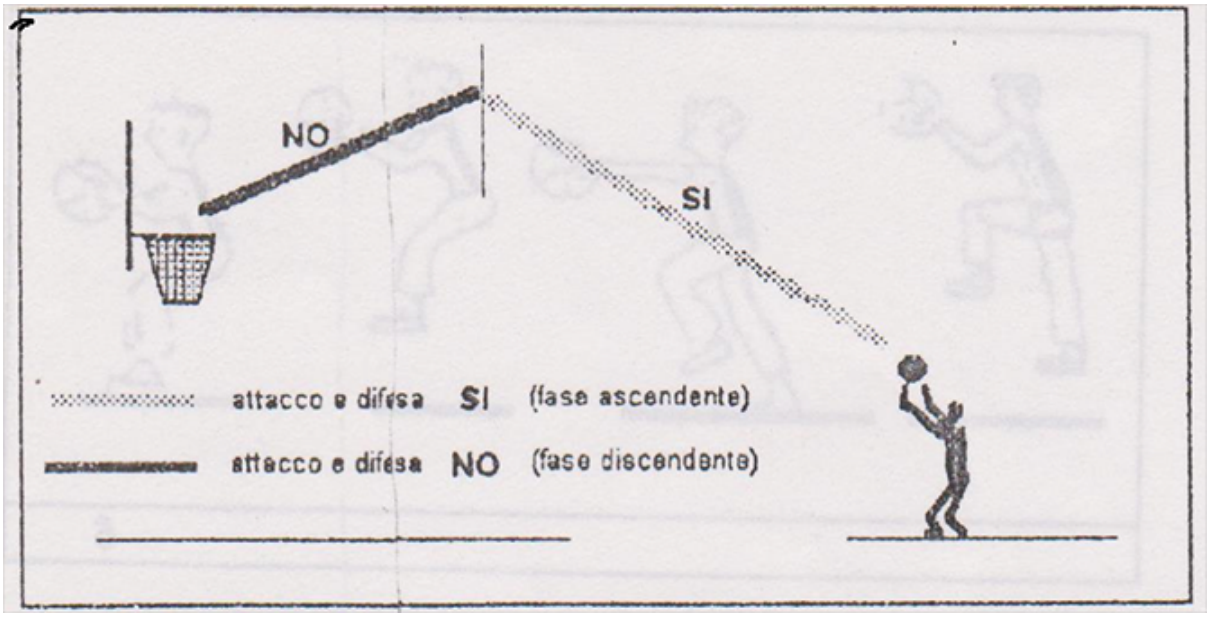
Nell'arbitraggio non c'è posto, viceversa, per: l'incompetenza, l'impreparazione, l'incapacità di mantenere la disciplina in campo.

L'arbitro deve essere capace di entrare in empatia con la gara: ciò è basilare per una conduzione lineare e serena, in modo da favorire l'evoluzione naturale del gioco in qualsiasi tipo di gara.

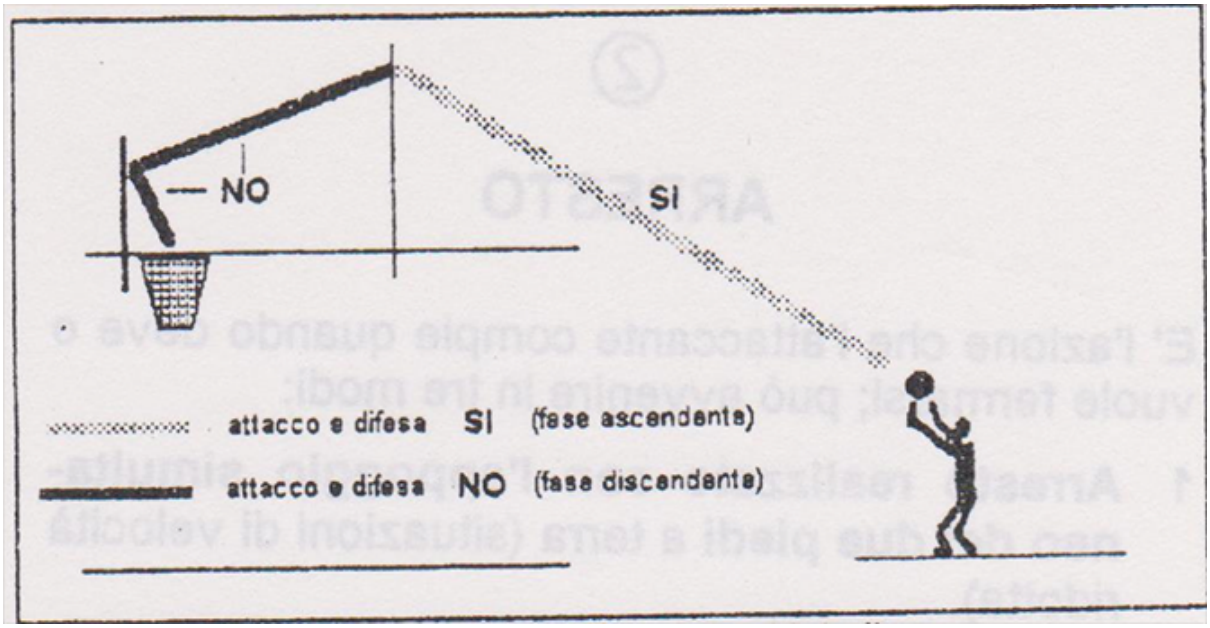
INTERFERENZA

Intervento vietato ai giocatori con la Regola n° 5 Art 31 RT in tre diverse situazioni:

1- **Interferenza sul tentativo di realizzazione durante un tiro a canestro su azione quando un giocatore tocca la palla mentre questa:** - è completamente sopra il livello dell'anello *(3,05 m)* - è nella sua parabola discendente verso il canestro, oppure - dopo che ha toccato il tabellone.
NB: queste restrizioni si applicano fino a che la palla 1° - non ha più la possibilità di entrare nel canestro - 2° non abbia toccato l'anello.
Le restrizioni suddette però si applicano finché: - la palla tocca l'anello sia in azione che nei TL - appare evidente che la palla non toccherà l'anello (tiro corto e/ lungo) Le difficoltà maggiori per gli arbitri sono: - stabilire con certezza se la palla è effettivamente al di sopra del livello dell'anello, - cogliere il momento esatto dell'inizio della parabola discendente. NB: l'attimo in cui la palla termina la parabola ascendente, durante la quale qualsiasi "stoppata" è legale, NON è compreso nella parabola discendente!

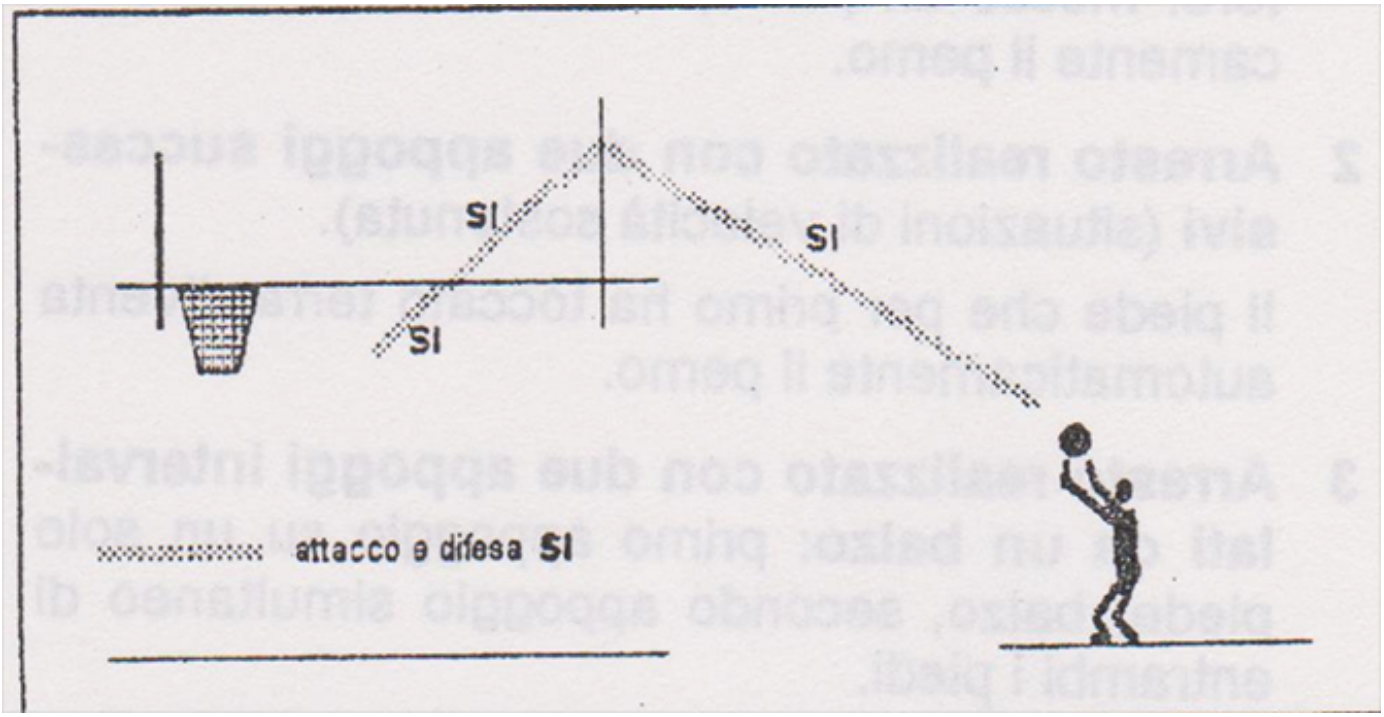


Tiro a canestro direttamente senza l'aiuto del tabellone

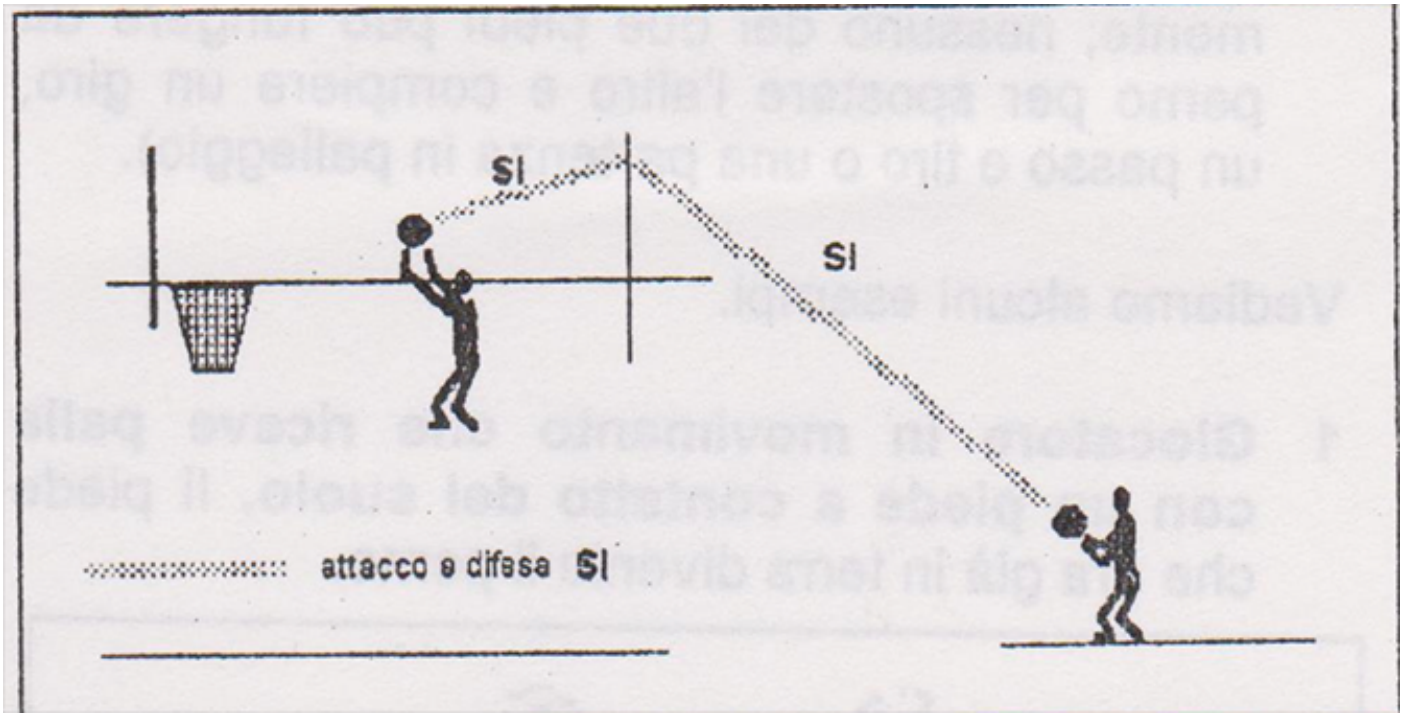


Tiro a canestro con palla appoggiata al tabellone

E' concesso all'attaccante toccare e/o prendere la palla su un tiro a canestro decisamente corto o chiaramente lungo *(tiro dall'angolo che sorpassa l'anello)* e, anche se la palla è in parabola discendente, non costituisce alcuna violazione deviarla, schiacciarla al volo, acquisirne il controllo.

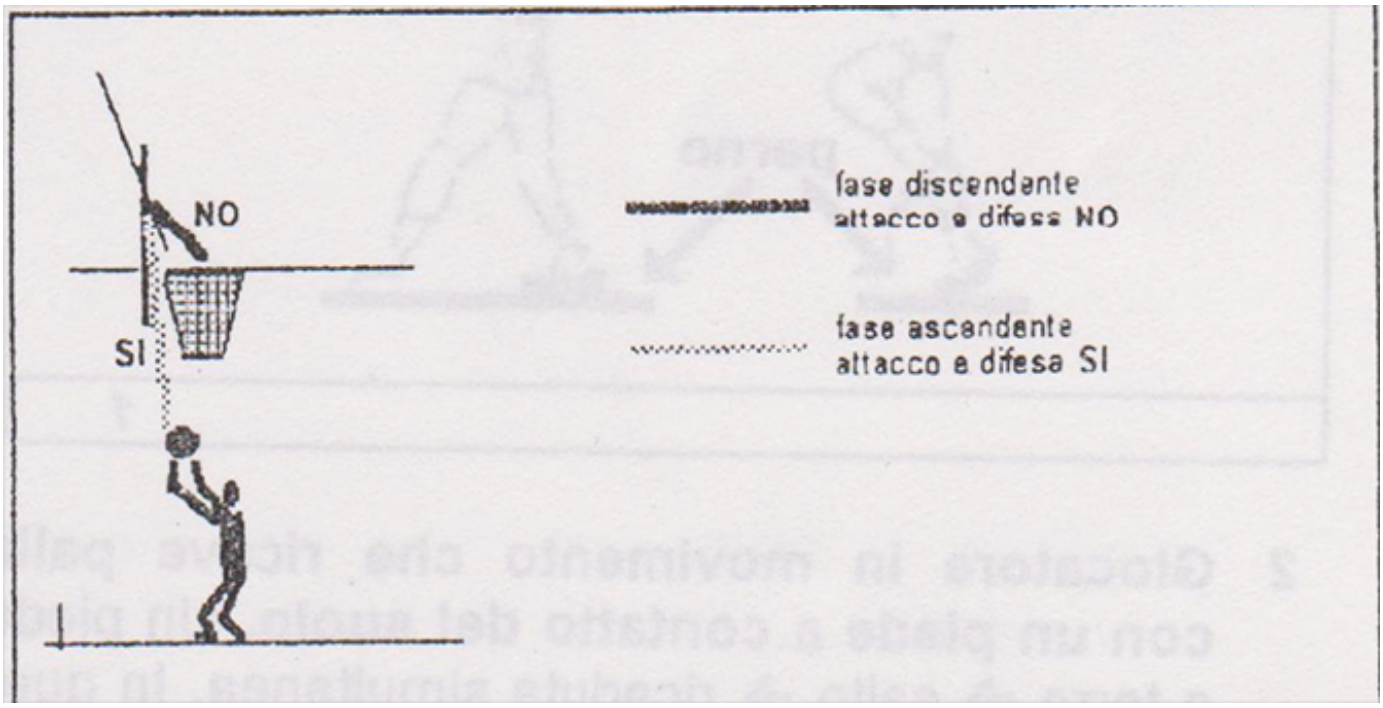


Tiro a canestro corto



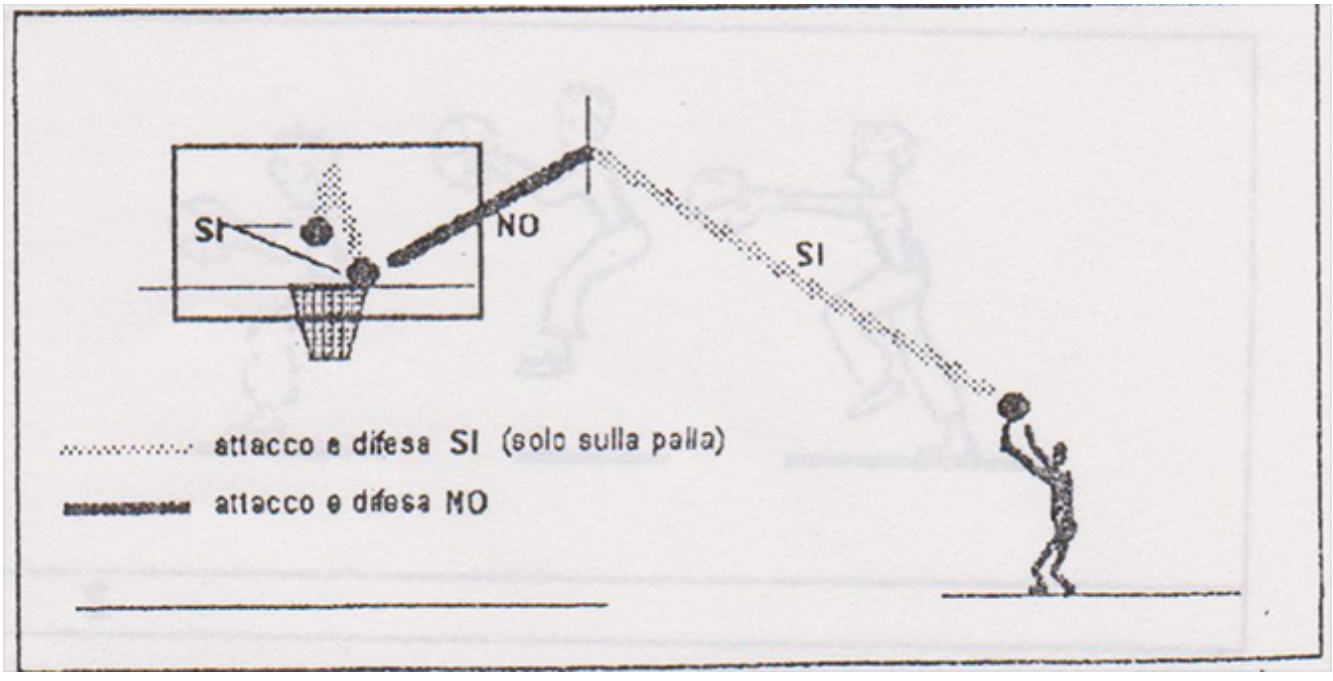
Passaggio sopra il livello del canestro (m 3,05)

Dopo che la palla ha toccato il tabellone e sta per entrare nel canestro nessuno può toccarla *(né attaccanti né difensori)*



Tiro da sotto

2- Interferenza sul canestro. Un giocatore **non deve:** 1° - toccare il canestro o il tabellone mentre la palla è a contatto con l'anello, 2° - toccare la palla mentre ha ancora la possibilità di entrare a canestro, 3° - attraversare il canestro da sotto e toccare la palla, 4° - toccare la palla mentre essa è dentro il canestro e impedirne il passaggio attraverso la retina, 5°- far vibrare il canestro o strattonarlo, a giudizio dell'arbitro, in modo tale da impedire alla palla di entrare nel canestro o facilitarne l'entrata, 6° - aggrapparsi al canestro per giocare la palla.



3- **Interferenza sul tentativo di realizzazione durante un Tiro Libero** quando un giocatore tocca la palla mentre questa è in volo verso il canestro e **prima che abbia toccato l'anello** Art 31.2.2 *Questa violazione è rarissima sia nelle serie superiori che nelle inferiori, anche perché la sanzione, per una eventuale infrazione, prevede l'assegnazione di 1 punto alla squadra in attacco, seguito dalla sanzione per fallo tecnico addebitato al difensore Art 36.2.1 - 10° pallino + Art 31.3.3*

La valutazione dell'interferenza comporta quasi sempre una difficoltà per l'arbitro: nella serie A si ricorre all'aiuto dell'instant replay. La responsabilità primaria è degli arbitri centro e coda.

L'interferenza è frequente anche nelle serie inferiori dove, l'arbitro coda, che ha la responsabilità primaria sia dell'interferenza sulla palla che sul canestro, deve far da sé!
Nelle situazioni dubbie, più che mai nei casi di interferenza, resta valido uno dei concetti fondamentali in materia di valutazioni: ***nel dubbio non si fischia.***

Palla a contatto con l'anello Precisazione. Una violazione per interferenza è commessa da un difensore o da un attaccante durante un tiro a canestro su azione allorché un giocatore tocca il canestro o il tabellone, mentre la palla è a contatto con l'anello ed ha ancora la possibilità di entrare nel canestro IU Art 31.15

Palla dentro il canestro Si ha una violazione per interferenza se un giocatore difensore tocca la palla mentre questa è dentro il canestro IU Art 31.20 NB: la palla è considerata all'interno del canestro quando una sua piccola parte è all'interno del canestro e sotto il livello dello stesso RT Art 16.1.2

Attaccanti e difensori possono commettere violazione di interferenza.
Se è commessa da un attaccante nessun punto può essere accordato
Se è commessa da un difensore, alla squadra in attacco verranno concessi tanti punti quanti ne prevede il tipo di tiro effettuato (*1, 2, 3* punti)
L'attribuzione dei punti è da considerarsi come se la palla fosse entrata nel canestro

NOTA: il 15 aprile 2019 il CIA ha pubblicato il Quaderno Tecnico N° 2.
Contiene chiarimenti su:
- Meccanica doppio arbitraggio
- Fallo Tecnico: ripresa del gioco
- Sospensione/Sostituzione
- Referto elettronico

Chi volesse prenderne visione può visitare il sito CIA www.fip.it/cia/