

# REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



*in questo numero*

**MECCANICA DELL'ARBITRAGGIO IN...**

**PG. 2 ... SINGOLO**

**PG. 3 ... DOPPIO**

**PG. 4 ... TRIPLO**

**PG. 5 LAVORO DI SQUADRA**

I nostri contatti [munnu@hotmail.it](mailto:munnu@hotmail.it) [giornalino.refereeing@gmail.com](mailto:giornalino.refereeing@gmail.com)

## SINGOLO

Per l'arbitraggio singolo non esiste alcun manuale della meccanica.

In tutte le regioni d'Italia però in funzione delle disposizioni del rispettivo Comitato Regionale FIP, per ragioni di opportunità (*ad es. mancanza di arbitri, logica del risparmio*) il "singolo" è molto diffuso nelle gare giovanili.

Fra l'altro può accadere che nel doppio e nel triplo **se 1** o 2 arbitri non si presentano nella sede in cui si deve disputare la partita entro 15' dall'ora di inizio, **la gara deve iniziare e terminare con 1** o 2 arbitri rispettivamente. Nel triplo, in caso d'infortunio di uno dei tre, i due rimanenti possono continuare in doppio ricorrendo alla meccanica del doppio.

Nel doppio "Se a gara iniziata un arbitro si infortuna o, per qualsiasi altra ragione, non può continuare il suo compito, entro 5 minuti dall'incidente, il gioco deve essere ripreso: l'arbitro 'sano' deve arbitrare da solo fino al termine della partita

Similmente se trascorsi 15 minuti dall'ora d'inizio è presente un solo arbitro, quest'ultimo deve iniziare e terminare la gara da solo.

(Maggiori informazioni consultando l'art. 54 del Regolamento esecutivo gare)

Sospendere una gara per infortunio di un arbitro o perché è presente un solo arbitro non è possibile; per varie e inoppugnabili ragioni è obbligo continuare e/o iniziare in entrambe le situazioni e dirigere fino alla fine la gara con un solo arbitro.

**In questi casi, in cui l'arbitro "sano" deve portare a compimento la gara da solo, quale meccanica deve applicare?**



Proponiamo qui di seguito alcuni suggerimenti formulati dalla redazione del giornalino e facendo riferimento alle esperienze di arbitri che arbitrano in singolo:

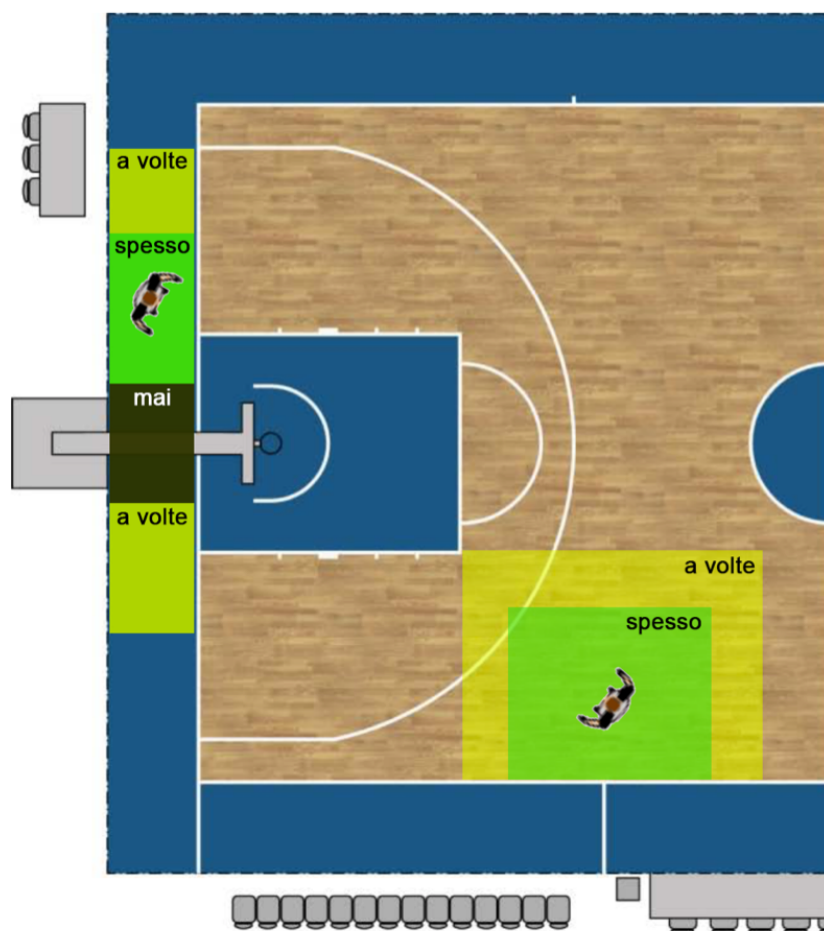
Percorrere la fascia "prevalentemente" lungo la linea laterale opposta al tavolo UdC facendo il pendolo fra i due prolungamenti delle linee di tiro libero sulla linea laterale.

Spostarsi sulle linee di fondo nelle fasce "a volte":

- in occasione di amministrazione di rimesse in gioco a carico della squadra attaccante
- per l'amministrazione dei Tiri Liberi
- in situazione di pressing tutto campo della squadra che ha realizzato un canestro per disturbare la rimessa in gioco da fondo campo della squadra che ha subito il canestro soprattutto negli ultimi 2' del 4° quarto ed eventuali tempi supplementari.

## DOPPIO

### Copertura del campo



#### Punti fermi - condizioni ed elementi irrinunciabili per l'arbitraggio in doppio:

- Collaborazione totale (in ogni situazione: nel pre-gara, durante, alla fine)
- Non intralciare il gioco (da coda, se occorre, uscire dal terreno di gioco; da guida, nelle situazioni di gioco prossime alla linea, porsi a circa 2m dalla linea di fondo. Infatti se siete troppo vicini alla linea dovete abbassare la testa per vedere se un giocatore in controllo di palla pesta la linea medesima: vi possono sfuggire eventuali falli dalla cintola in su)
- Distanza dal gioco (troppo lontani=distacco mentale, troppo vicini=fischi istintivi)
- Angolo del corpo (con la linea più vicina generalmente 45° ma muoversi in funzione del gioco è fondamentale)
- Ricerca degli spazi (mai in linea retta con due giocatori)
- Campo visivo (sia sul piano orizzontale per controllare più giocatori della propria zona di competenza, che su quello verticale per inquadrare un giocatore al tiro ed il suo marcatore dalla testa ai piedi)
- Visione periferica (quella che si verifica con lo sguardo laterale)
- Stabilità (se è bene che l'arbitro valuti da fermo, va da sé che per fare ciò è richiesta una profonda lettura del gioco, di come nasce e come si sviluppa, azione dopo azione, al fine di riuscire ad anticipare ciò che sta per succedere e fermarsi nella posizione ottimale per decidere bene senza inventare niente)
- Lettura e anticipazione (pick and roll, schema a L, palla al post basso, ecc.)

## Copertura del campo

### Guida (Lead)

- Un'area più piccola da coprire circa due metri sotto la linea di tiro libero
- Responsabilità primaria sul semicerchio no-sfondamento
- L'area intorno alla linea del tiro libero diventa di competenza primaria di C e T
- Concentrarsi su penetrazioni nell'area e situazioni di rimbalzo

### Centro (Centre)

- Posizione fondamentale tra vecchio semicerchio tratteggiato e semicerchio no-sfondamento
- Dare maggiore supporto al Guida (Lead) su penetrazioni e situazioni di rimbalzo
- Essere molto attivi lungo la linea laterale, penetrare e salire

### Coda (Trail)

- Maggiore copertura sul campo (incluso quasi tutto il rettangolo 2 dando supporto al Centro (Centre).
- Essere molto attivi lungo la linea laterale, penetrare e salire, anticipare la transizione verso la nuova posizione Guida (Lead)



## RIEPILOGO

L, C, T devono aggiustare costantemente la loro posizione in funzione della posizione della palla e del numero di giocatori presenti nelle varie zone del campo, stare aperti al gioco! (gambe cariche)

- Ruotate con un obiettivo, leggete il gioco davanti a voi "Aspettate e Guardate" ...Capite!
- **Evitate di stare sotto o dal lato sbagliato del canestro.**
- **Mai guardare la palla fuori dalla vostra area di competenza!**

**Il lavoro di squadra è la cosa più importante. Aiutatevi!**

- Non inventate fischi su situazioni di gioco, specialmente se fuori dalla vostra area di competenza primaria.
- Mai statici, il pallone, i giocatori, non si fermano mai. Modificate la vostra posizione rapidamente in relazione al movimento dei giocatori e della palla
- Segnale di TEMPO FERMO per ogni violazione!
- SOSTITUZIONI - Controllare la richiesta. Prima esce il giocatore (segnale n° 7) poi entra il sostituto (segnale n° 8)
- SEGNALAZIONE DEI FALLI - Devono essere chiare ma rapide
- **DISSENSO PLATEALE (Visibile) da parte di Allenatori/Giocatori non deve essere tollerato**

# LAVORO DI SQUADRA

La collaborazione fra tutti i componenti della squadra arbitrale di una gara inizia già dall'arrivo della designazione. Confermata la partecipazione alla gara, al più presto contattare i colleghi per pianificare una serena trasferta nella città sede della gara.

Nei giochi di squadra in generale, tutti i giocatori in campo devono prestarsi reciproco e costante aiuto al fine di raggiungere l'obiettivo prefisso: la vittoria. Anche la squadra "arbitrale" di basket deve raggiungere l'affiatamento indispensabile ai fini del... suo gioco di squadra. L'obiettivo è arbitrare bene!

Si comincia un'ora prima dell'orario fissato per la gara: il CIA prescrive un colloquio pre-gara fra tutti i componenti della squadra (arbitri e UdC) ed anche altri colloqui separati tra gli UdC fra di loro e tra gli arbitri fra di loro al fine di concordare e coordinare viepiù gli interventi sul campo, così come ogni allenatore delle squadre effettua un colloquio con tutti i giocatori e con i 5 che calcano il terreno di gioco. Poi i giocatori prendono accordi tra di loro. Essi a seconda delle loro posizioni sul terreno, hanno dei ruoli ben precisi (play, ala, post, ecc) che devono mantenere, per applicare un eventuale schema d'attacco o di difesa provato negli allenamenti.

I componenti di una squadra arbitrale, a seconda della loro posizione in campo hanno anch'essi dei ruoli ben precisi (guida, centro, coda, in transizione, ecc)

Gli UdC hanno dei posti fissi e stanno sempre seduti, ma non per questo il loro lavoro diventa statico; anzi durante l'intera gara non hanno il tempo di effettuare pause e devono aiutarsi l'un l'altro e mantenere il costante contatto visivo con gli arbitri.

Gli "schemi" sono contenuti nel Manuale dell'Arbitro "Meccanica e Tecnica dell'Arbitraggio" in doppio e in triplo e nel "Manuale degli Ufficiali di Campo"

E' indispensabile però un "ripasso" di questi "schemi" prima di ogni gara nel colloquio pre gara per prendere precisi accordi. Gli "argomenti" da affrontare sono numerosi: qui ne citiamo solo alcuni: box-in, controllo atto di tiro (2/3 punti), copertura del terreno su difesa pressing, transizione, aiuto nel rettangolo 5 in cui c'è sempre "traffico", aiuto sulle uscite della palla dal terreno, controllo giocatore che ha commesso fallo, memorizzazione giocatore che diritto ai TL, costante contatto visivo col collega prima di ogni rimessa, contatto visivo col tavolo durante le segnalazioni e prima di ogni rimessa in gioco, contezza costante dello scorrere del tempo di gioco (soprattutto 24") ecc!

Le squadre arbitrali sono composte da persone: ciascuna di esse è portatrice di esperienze vissute, di abilità tecniche acquisite, sicuramente diverse l'una dall'altra.

Dovendo esse formare una squadra (la nostra squadra arbitrale) devono produrre una performance di gruppo che si ottiene solo se s'instaura: - un efficacissimo sistema di comunicazione, - un'attiva cooperazione, - un pronto aiuto ai colleghi in difficoltà, - totale solidarietà, - assoluto rispetto reciproco ecc. Alcuni esempi:

- Palla uscita fuori campo con dubbio dell'arbitro competente della linea. Ci vuole l'aiuto del collega che ha visto meglio! Colloquio tra i due ma con decisione che spetta sempre al responsabile e non...all'aiutante!
- Fallo di un giocatore che adirato va a protestare con l'arbitro che non ha fischiato: quest'ultimo provvede a...calmare gli animi e non fa invece a scarica barile dicendo al giocatore di andare a chiedere al collega che ha fischiato(!) sottintendendo che lui...non avrebbe fischiato!
- Allenatore che protesta contro l'arbitro che non ha fischiato per un presunto errore, è necessario non fare finta di niente ma bisogna tentare di calmare il coach cercando di dare una spiegazione anche se si è coscienti dello sbaglio del collega.
- Accompagnatore al tavolo che protesta platealmente contro uno degli UdC. All'arbitro più vicino non deve sfuggire il fatto e il suo intervento deve essere tempestivo e risolutivo!

Concludendo la nostra squadra deve essere coesa come un gruppo qualsiasi formato da 8 persone che porta a termine un lavoro, come se tutti i suoi componenti "insieme" fossero una singola unità!