

Individual **O**fficiating **T**echnique

**TECNICA ARBITRALE
INDIVIDUALE**

TECNICA ARBITRALE INDIVIDUALE

(IOT - Individual Officiating Technique)

- La tecnica arbitrale individuale (IOT) è **la base più importante** per l'arbitraggio, sia in doppio (2PO) che in triplo (3PO). Lo sviluppo del triplo arbitraggio negli ultimi 15 anni, soprattutto per i movimenti di Meccanica, ha portato a una perdita progressiva di consapevolezza su come arbitrare effettivamente le singole fasi del gioco, essendo queste le abilità fondamentali che gli arbitri devono possedere per elaborare e rendere facile la decisione corretta. Queste abilità intrinseche dell'IOT sono ugualmente rilevanti sia per il doppio che per il triplo arbitraggio.
- Nell'analizzare le fasi di gioco durante la gara, è necessario seguire alcuni **principi base**:

- a) Avere una **adeguata distanza** dal gioco, senza avvicinarsi troppo ad esso, rimanendo **fermo** ed evitando di chiudere l'angolo di visuale (**distance & stationary**)
- b) La priorità dell'arbitro sul gioco con palla è focalizzare l'attenzione sull'**illegalità** del **difensore** mantenendo nel contempo l'attaccante nel suo campo visivo. (**referee the defence**)
- c) Ricercare costantemente eventuali azioni illegali, rimanendo pronti a fischiarle e mantenendo la **mente attiva** (**active mindset**)
- d) Avere i giocatori chiave (1 vs 1) o il maggior numero di giocatori possibile nel campo visivo (**45°**) per vedere ogni azione illegale (**45° and Open angle**)
- e) Capire **quando l'azione è terminata** così da poter passare su quella **successiva**, mentalmente e fisicamente. (**Stay with the play until it is over**).

- La mancanza del rispetto di tali principi è la ragione principale di decisioni sbagliate prese in campo.

Semplice quanto vero!

- Quando gli arbitri sono in grado di avere un'adeguata copertura nella zona di **primaria competenza** su tutte le giocate " **ovvie** ", aumenta sostanzialmente la qualità dell'arbitraggio. Viceversa gli errori di valutazione su giocate " **facili** " sono i fattori determinanti affinché il livello complessivo di esso risulti **non** accettabile.

- ☐ *Copertura dell'area di primaria competenza ("Primary Coverage in Obvious Plays")*

➔ ***Non sbagliare fischi facili***

1. ARBITRARE DALLA GIUSTA DISTANZA E DA FERMO (Distance & Stationary)

TARGET: IDENTIFICARE e CAPIRE i punti chiave e l'impatto di mantenere una corretta distanza dal gioco, essendo fermi nel momento in cui si deve arbitrare un'azione.

- Molti arbitri hanno la tendenza a pensare che muoversi su e giù per il campo ed essere molto vicini al gioco li aiuti a prendere le decisioni corrette. Ciò non è vero. Pertanto, dobbiamo comprendere e concentrarci su questi due problemi principali:

1.1 Distanza: Mentre si arbitra, è importante mantenere una distanza adeguata dal gioco, senza avvicinarsi troppo. Muovendosi, l'arbitro può perdere la prospettiva, poiché tutti i movimenti sembrano essere più veloci. Provate a guardare la partita dal punto più alto della tribuna e vedrete che i movimenti dei giocatori sembrano più lenti di quando si è al livello del campo. Sembra che sia così, ma ovviamente si tratta solo di un'impressione.

2. ESSERE FERMO (STATIONARY) (nel momento in cui si deve giudicare):

- spesso gli arbitri sono presi dal gioco e non sono consapevoli se si stiano muovendo o meno quando inizia l'azione. Il buon senso vorrebbe che per concentrarsi su qualcosa sia meglio farlo da fermi. Tutto ciò si deve applicare anche all'arbitraggio.
- **Se un arbitro mantiene la giusta distanza dal gioco (3-6 metri):**
 - a) La possibilità di un fischio istintivo ("**fantasy call**") o di uno di "reazione" ("**emotional call**") diminuisce.
 - b) Può mantenere una **prospettiva adeguata** e nel contempo i movimenti dei giocatori appaiono più lenti.
 - c) Può mantenere un **angolo di visuale** più **aperto**, il che aumenta la possibilità di tenere più giocatori nel campo visivo.
 - d) È in grado di avere una **prospettiva** generale **migliore** sul gioco (lo sviluppo dell'azione, controllare il cronometro e i 24 sec., vedere meglio dove è/sono il/i proprio/i partner).
- **Se un arbitro è fermo quando deve giudicare e prendere una decisione:**
 - a) I suoi occhi **non oscillano** e la concentrazione aumenta.
 - b) Una decisione **corretta** diviene più **probabile** quando si è focalizzati e concentrati.

- È importante che un arbitro si muova **prima** per essere **fermo** nella giusta posizione nel momento in cui un fatto accade e deve prendere una decisione (cosa diversa dall'aggiustamento della posizione); deve farlo il più rapidamente possibile.

Fermati, osserva e decidi !

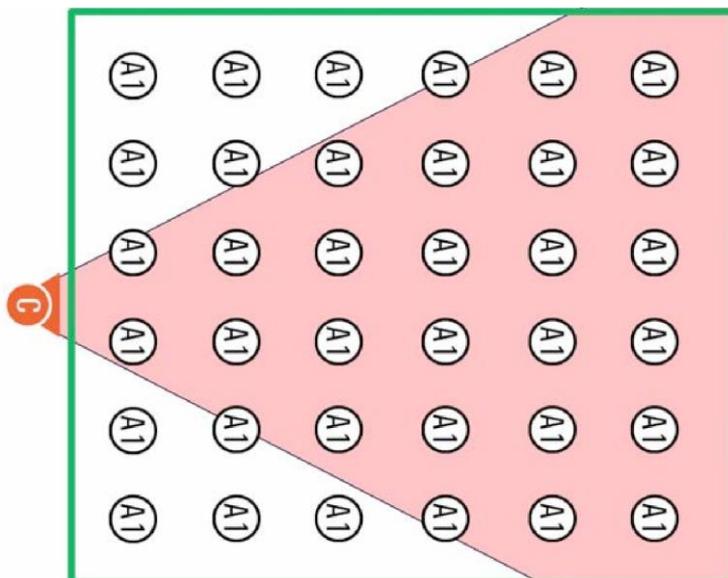


Diagramma 1:

La giusta distanza crea un angolo più ampio e l'arbitro è in grado di avere più giocatori nel suo campo visivo contemporaneamente.

*Esempio in prima fila 2 giocatori, seconda fila 3 giocatori, terza fila 4 giocatori, ecc... in totale **26** giocatori su **36** (72%).*

3. ARBITRARE LA DIFESA (referee the defence)

TARGET: Identificare l'obiettivo principale in un gioco 1 contro 1.

- Il concetto di **arbitrare la difesa** è una delle pietre angolari per il moderno arbitraggio del basket. In sostanza, significa che la priorità dell'arbitro nel giudicare il gioco con la palla è concentrare l'attenzione sulla **legalità del difensore**, mantenendo l'attaccante con la palla nel proprio campo visivo. L'arbitro è tenuto a mettersi in una posizione che gli consenta di **vedere chiaramente il difensore**.

Nota: **NON** stiamo arbitrando lo **spazio** tra i giocatori, stiamo arbitrando la **difesa stessa**, ma è necessario assumere una posizione in cui vedere lo spazio tra i giocatori **per essere in grado di arbitrare la difesa**.

➡ **QUANDO ARBITRI UN GIOCO CON LA PALLA TIENI SEMPRE GLI OCCHI SUL DIFENSORE!** *(When refereeing on ball focus your attention on the defensive player!)*

4. RIMANERE «CON IL GIOCO» (Stay with the play)

TARGET: comprendere come **umentare** il controllo sul gioco



A volte, gli arbitri sbagliano un fallo o una violazione evidente. Sfortunatamente, spesso sembra che le uniche persone nel palasport che hanno visto male siano le due o tre persone in campo che hanno il fischietto. La chiave per valutare correttamente queste situazioni ovvie è adottare una disciplina professionale - ovvero essere **pazienti** e **attenti** in ogni occasione. Ci si aspetta che gli arbitri "**rimangano con il gioco fino alla fine dell'azione**" (cioè mantenendo gli occhi e l'attenzione sull'azione fino al termine di essa).

In pratica, gli arbitri devono implementare alcune strategie:

- a) **Concentrarsi mentalmente sul difensore** finché l'azione non è terminata (ad es. il tiratore è atterrato o, su una penetrazione, il difensore ha terminato la sua azione).
- a) **Non iniziare a muoversi prima del tempo.** Facendo un passo indietro sul tiro, il coda (o il centro) determina potenzialmente che avvenga una perdita di concentrazione sul gioco prima che l'azione sia terminata, cioè che la palla sia entrata nel canestro o la squadra in difesa abbia acquisito il controllo del rimbalzo.

ELABORARE (mentalmente) **IL GIOCO** (Patient whistle)

Prima di fischiare, gli arbitri dovrebbero elaborare mentalmente l'intera azione dall'inizio - attraverso lo sviluppo di essa - fino alla fine, prima di decidere se fischiare o no. Ciò produrrà una decisione più analitica invece di vedere solo la fine dell'azione e reagire istintivamente (**emotional decision**).

5. POSIZIONE, ANGOLO DI VISUALE APERTO (45°) e AGGIUSTAMENTI (Positioning, Open Angle-45°-and adjustments)

TARGET: capire come acquisire la tecnica per **massimizzare** il numero di giocatori nel campo visivo in ogni momento e comprendere l'impatto che ciò comporta.

- E' stato precisato che gli arbitri devono sempre essere pronti a rilevare azioni illegali. Logicamente, se un arbitro ha più giocatori nel suo campo visivo, le possibilità di vedere azioni illegali aumentano notevolmente. Vale a dire, quegli arbitri che si sono posizionati sul campo **con la giusta distanza e un corretto angolo aperto a 45°** hanno maggiori probabilità di avere un livello di precisione più alto, portando così a uno **standard più elevato** le proprie prestazioni.
- Le analisi effettuate dimostrano che il concetto di mantenere un angolo di visuale aperto **non sempre è ben compreso dagli arbitri**. Spesso gli arbitri che hanno stabilito un angolo di visuale ottimale, si muovono di nuovo inutilmente, perdendo l'angolo a 45° e assumendo una posizione errata durante il gioco.

- Un altro principio chiave (nel triplo arbitraggio) è avere sia il **GUIDA** (L) che il **CODA** (T) sullo stesso lato del gioco "forte" (giocatori e palla). In questo modo gli arbitri sono in grado di mantenere il maggior numero di giocatori possibile nel campo visivo. Di conseguenza, è importante che Il **GUIDA** faccia piccoli movimenti (aggiustamenti) sulla linea di fondo, opposti ("a specchio", ovvero il cosiddetto **CROSS-STEP**) rispetto alla palla e che il **CODA** sia sempre **dietro** il gioco durante la transizione difesa-attacco, tra l'ultimo giocatore e il canestro nella zona di difesa (anche nel «doppio»). Il diagramma seguente mostra il vantaggio di mantenersi in diagonale rispetto al gioco ed avere un angolo a 45° (e ciò vale anche per il «doppio»).

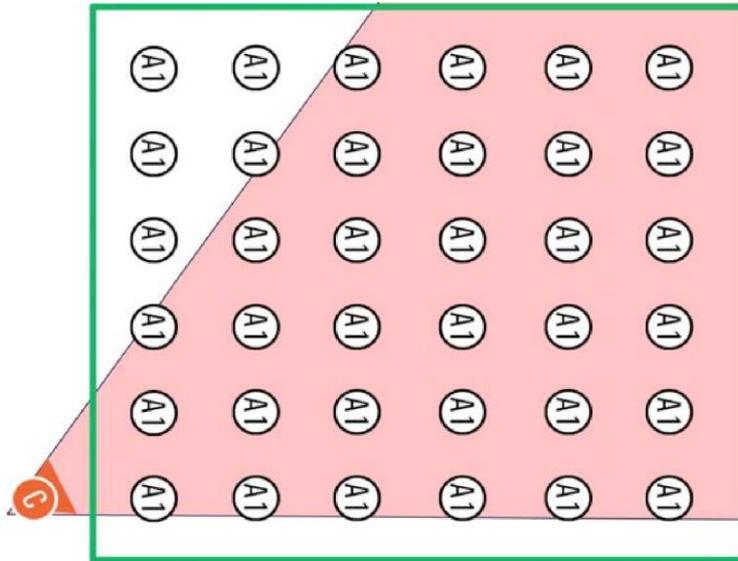


Diagramma 2:

È importante trovare una posizione e un angolo di visuale in cui l'arbitro possa osservare il maggior numero di giocatori possibile. Confrontando il numero di giocatori controllati con il diagramma 1, è evidente che con un angolo a 45° e con la ricerca della posizione ideale «aperta», vengono coperti un totale di **32 giocatori su 36 (89%)** nello stesso tempo.

➤ I principi di una corretta posizione e di un angolo aperto a 45 ° sono:

- a) Spostarsi nel punto giusto e stabilire l'angolo di visuale **aperto**
- b) **Anticipare** mentalmente dove occorre essere (un "passo" avanti rispetto al gioco)
- c) Adattarsi al gioco per **mantenere** l'angolo aperto (fare un passo qui, un passo là)
- d) Muoversi sempre **con uno scopo**, sapendo dove andare e perché
- e) Andare nella **posizione migliore** per poter arbitrare il gioco (cosa diversa rispetto all' "area di lavoro ")
- f) Se la posizione iniziale è corretta, c'è meno bisogno di muoversi, ma **non bisogna essere STATICI** (occorre regolare la posizione in base al gioco e al movimento dei giocatori).

6. COLLOQUIO PRE-GARA (Pre-game conference)

TARGET: sapere su quali argomenti focalizzare un colloquio pre-gara utile ed efficace.

Il colloquio pre-gara è **assolutamente necessario**. Il concetto è garantire che i due (o tre) arbitri siano sulla stessa «lunghezza d'onda» quando arbitrano insieme. Questo facilita un buon **lavoro di squadra** e dunque un buon arbitraggio.

Alcuni **ARGOMENTI GENERALI** per il colloquio pre-gara sono i seguenti:

1. Conoscere ciascuno le proprie **aree di responsabilità** sul campo ed evitare di guardare solo la palla e i giocatori immediatamente attorno ad essa.
2. Ogni arbitro deve arbitrare il gioco **lontano dalla palla quando ha responsabilità primaria** su di esso.

3. Quando si verifica un **doppio fischio**, stabilire il contatto visivo con il partner **prima** di procedere con la segnalazione. Da ricordare: L'arbitro **più vicino al gioco o verso il quale si sta muovendo il gioco** è quello che ha la **responsabilità primaria**.
4. Dare **aiuto** (es.: in situazioni di palla fuori campo), ma possibilmente solo se il partner lo richiede. Prendere l'abitudine di stabilire sempre un **contatto visivo**.
5. Cercare di sapere in ogni momento, non solo dove si trovano la palla e tutti i giocatori, ma anche la **posizione dei/i propri/o partner**.

6. In situazioni di contropiede, specialmente quando gli attaccanti sono più numerosi dei difensori, lasciare che sia **l'arbitro più vicino** a prendere una decisione (es. fischiare un fallo. Evitare la tentazione di fare un fischio quando si è a dieci metri o più dall'azione).
7. Fischiare un fallo **solo** quando esso **influisce sull'azione**. I contatti accidentali-marginali dovrebbero essere ignorati.
8. Stabilire il **metro** all'inizio della partita. Il gioco diventerà più facile da controllare. Il **gioco duro e troppo aggressivo** deve essere sempre penalizzato. I giocatori si adatteranno al modo in cui si permette loro di giocare.
9. Cercare di mantenere la **migliore posizione** possibile e un ampio angolo di visuale tra i difensori e gli attaccanti. Controllare il gioco mantenendo la giusta distanza e restando fermi quando si deve prendere una decisione (fischio o non-fischio).

7. PRENDERE DECISIONI → FISCHIARE → COMUNICARE (SEGNALARE)

(making a call, decision making and communication)

TARGET: sapere come **effettuare il fischio** ed essere in grado di comunicare immediatamente la decisione, con **segnalazioni ufficiali** e **supporto verbale**.

A volte si sottovaluta il valore di **tecniche semplici**, ma utili per creare **solide basi** che rendono più semplice arbitrare anche ai massimi livelli.

Quando si immette aria nel fischietto è importante controllare la respirazione per emettere **un fischio secco**. Questo crea un suono forte e deciso. Data la necessità di **supportare verbalmente** la decisione insieme alla segnalazione, è imperativo mantenere un po' d'aria nei polmoni.

➤ Pertanto i seguenti punti chiave sono importanti:

1. Tecnica per fischiare in modo efficace: **colpo forte e breve** ("sputo") nel fischietto, **UNA** sola volta.
2. **Rilasciare** il fischietto dalla bocca dopo aver effettuato un fischio.
3. Fare **segnalazioni** appropriate e **ufficiali** per comunicare la decisione.
4. Accompagnare la decisione **verbalmente** "Fallo blu 5, fallo offensivo; passi ecc ... "
5. "**Meno è meglio**" : usare segnalazioni e parole essenziali; se si comunicano in tal modo le decisioni, il potere del messaggio diventa più forte (studiare e "**allenare**" **le parole chiave**, come usarle e come articularle chiaramente).

1. QUANDO C'E' UN "NON-FISCHIO" *(making "no-call")*

Gli arbitri devono usare **solo segnali ufficiali**. Quando durante un'azione un arbitro decide per un "no-call", egli non deve fare nessun segnale non ufficiale. Ciò è particolarmente importante soprattutto nell'ipotesi che contemporaneamente il (uno dei) partner abbia visto un'azione illegale (avendo ad es. Una diversa prospettiva) e perciò **fischi**.

2. QUANDO SI VERIFICA UNA PALLA FUORI CAMPO *(making an out-of-bounds call)*

Quando c'è un fischio per una palla fuori campo, l'arbitro deve sempre **supportare verbalmente** la propria decisione, ad es. dicendo "palla blu" mentre indica la direzione per la ripresa del gioco. Ciò è molto utile soprattutto nel caso in cui venga segnalata la direzione errata.

3. FISCHIARE UN FALLO *(making a foul call)*

E' importante comunicare la propria decisione velocemente ed in modo chiaro ai giocatori e a tutti i partecipanti alla gara. Nelle **situazioni di atto di tiro (sì-no)** tutti sono ansiosi di sapere se ci saranno i tiri liberi oppure no. Per evitare confusione in tali situazioni gli arbitri dovrebbero comunicare subito la loro decisione usando i segnali ufficiali previsti.



Fallo sull'atto di tiro



Fallo **NON** sull'atto di tiro

Nota: Questi segnali dovrebbero essere utilizzati **solo** in situazioni (o potenziali situazioni) di **atto di tiro**.

Fallo antisportivo

Tecnica 0-1-2

Nella situazione di possibile fallo antisportivo dovrebbe essere usata la seguente sequenza:

1. **Decidere** di fare un fischio.
2. Fare prima di tutto il **segnale di fallo** (prendendosi così il tempo necessario per processare mentalmente se il fallo è U e, se sì, secondo quale criterio)
3. Eseguire l' "Upgrade" del fallo effettuando il **segnale di fallo U**

Gli arbitri devono **evitare** di eseguire **direttamente** il segnale di fallo U subito dopo il fischio).



0



1



2

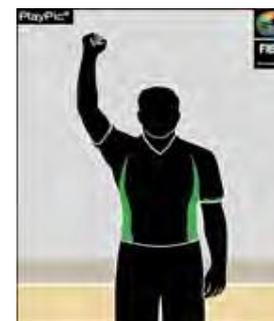
Tiro da 3 punti, fallo e canestro realizzato.

Quando viene fischiato un fallo difensivo sul tiro da 3p. Si deve usare la seguente sequenza:

1. Il tiro parte → fare il **segnale di tentativo** di tiro da 3p.
2. Viene fischiato il fallo → **chiudere il pugno** per passare al segnale di fallo (usando la stessa mano).
3. La palla entra nel canestro → segnale di **convalida** del canestro da 3p.



1



2



3

8. SEGNALI e COMUNICAZIONE

TARGET: **Identificare** le diverse fasi e le tecniche per usare segnali **chiari e decisi** come segno di "presenza" in campo

- **Gli arbitri devono utilizzare solo i segnali ufficiali** definiti dal Regolamento Tecnico.
- È un indice di concentrazione e **rispetto** per tutti (giocatori, allenatori, pubblico...) mantenere un atteggiamento professionale e utilizzare solo i segnali ufficiali. Le abitudini e le preferenze personali dimostrano solo una mancanza di rispetto e di professionalità.
- Quando si effettuano le segnalazioni è bene ricordare che il modo di eseguirle crea una forte percezione tra le persone che stanno guardando gli arbitri. È un pezzo del «pacchetto» complessivo il fornire un'immagine dell' arbitro **affidabile** ed **accettata**. Spesso pensiamo che sia superfluo usare le segnalazioni ufficiali, ma viceversa ciò è **decisamente necessario**.

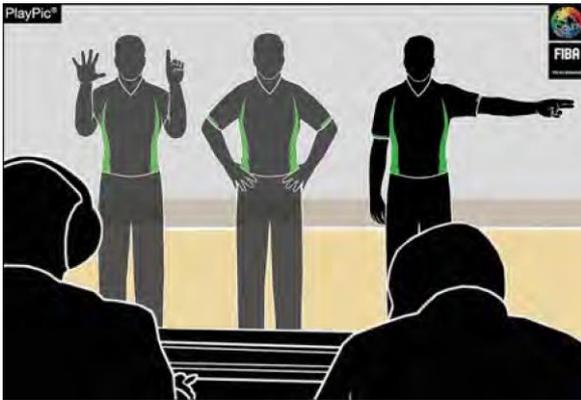
➤ Ecco una "checklist " per un corretto uso delle segnalazioni:

1. Usare **solo** segnalazioni FIBA ufficiali e autorizzate
2. Ritmo:
 - a) Ogni segnalazione ha un **inizio** e una **fine**
 - b) Quando la segnalazione termina, fermarsi e contare mentalmente " uno-due"
3. Usare segnali forti, nitidi, visibili e **decisi** (esercitarsi davanti allo specchio)
4. Usare **entrambe le mani** per la direzione, a seconda di quale spalla è davanti
5. Trattare ogni squadra, giocatore e partita nello stesso modo (**niente gesti istrionici**)
6. Ricordare che " **meno è meglio** " (nessuna ripetizione, un segnale solo, chiaro e forte)
7. Supportare **VERBALMENTE** la segnalazione in **OGNI OCCASIONE**.

➤ Ecco una "checklist " per un corretto modo di comunicare con gli
Ufficiali di Campo:

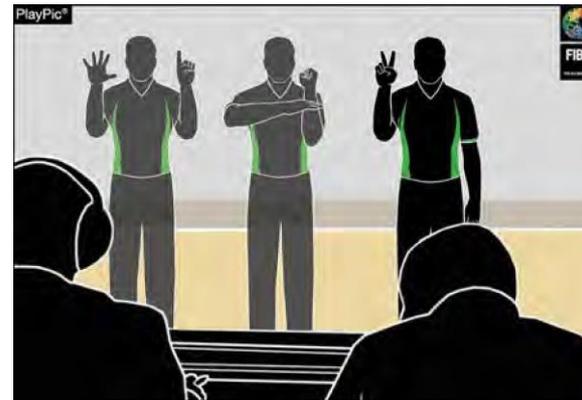
- 1) Camminare **VELOCEMENTE** fino al punto in cui si ha contatto visivo con il tavolo
- 2) Fermarsi con il viso rivolto al tavolo e **respirare** (equilibrio del corpo - rilassato)
- 3) Ritmo (start- stop/uno-due...start- stop/uno-due)
- 4) Identificare dopo il fischio e **segnalare** correttamente: numero e colore di maglia, natura del fallo e sanzione (es.: rimessa o tiri liberi)
- 5) La segnalazione riguarda la natura del fallo e deve essere **congrua** con ciò che è realmente accaduto
- 6) Supportare **verbalmente** la segnalazione **anche** al tavolo.

Fallo con **rimessa perimetrale**



1. Numero di maglia - No. 6
2. Tipo di fallo – Blocco difensivo
3. Sanzione

Fallo con **tiri liberi**

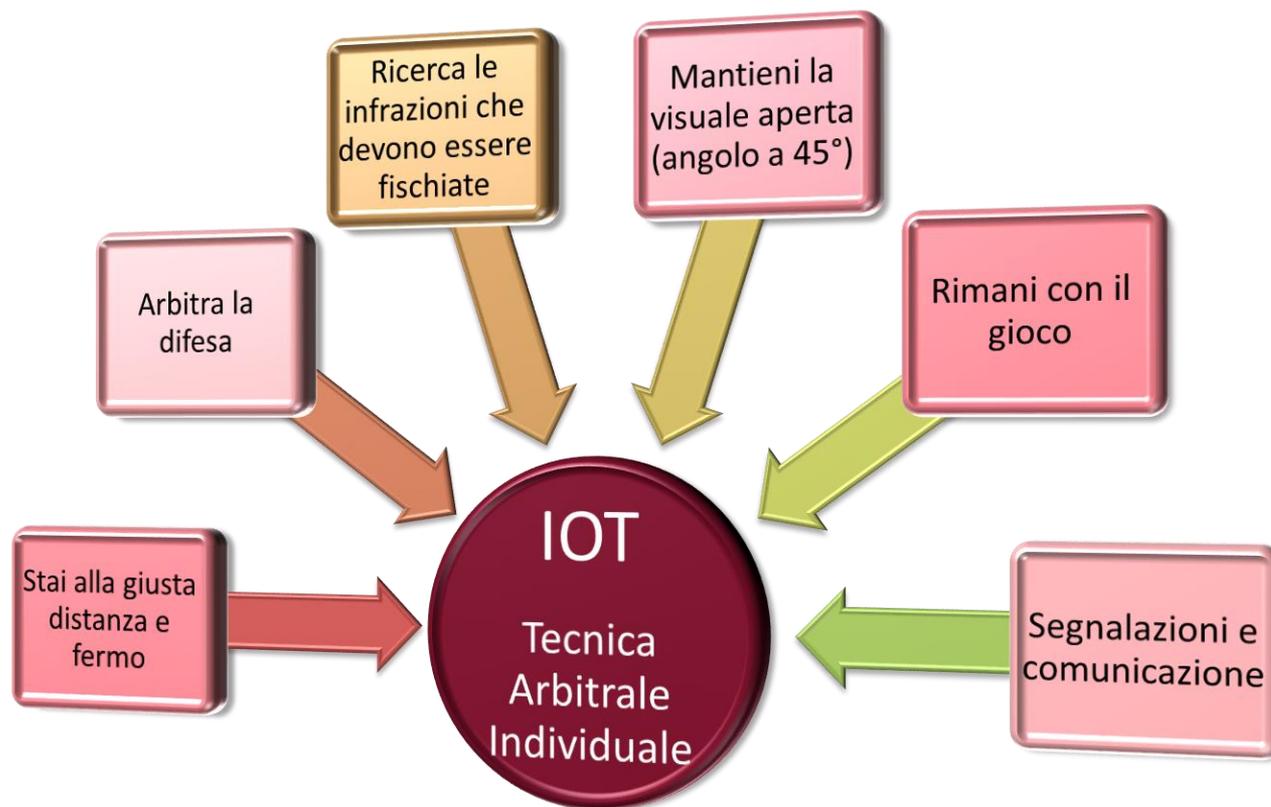


1. Numero di maglia - No. 6
2. Tipo di fallo – Colpo sul braccio
3. Sanzione – 2 Tiri liberi

Ricapitolando:

Individual Officiating Technique

6 PRINCIPI BASE



**La TECNICA ARBITRALE è
uno STRUMENTO che
accompagna l'arbitro
dall'inizio alla fine della
carriera e gli consente di
avere migliori prestazioni; è
suo dovere allenarla e
migliorarla costantemente**