

# REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



Foto: Joe Pappalardo

in questo numero parliamo di...

**PAG 2 - Tecnica Arbitrale Individuale** *Individual Officiating Technique*

**PAG 3 - Arbitrare dalla giusta distanza e da fermo** *Distance & Stationary*  
**Essere Fermo** (*Stationary*) (nel momento in cui si deve giudicare)

**PAG 4 - Arbitrare la Difesa** (*Referee the defence*)

**PAG 5 - Rimanere col gioco** (*Stay with the play*)

**PAG 6 - Posizione, Angolo di Visuale aperto (45°) e aggiustamenti**  
(*Positioning, Open Angle - 45°- and adjustments*)

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

# 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 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.

Nell'analizzare le fasi di gioco durante la gara, è necessario seguire alcuni **principi base**:

- Avere una **adeguata distanza** (3-6 m) dal gioco, senza avvicinarsi troppo ad esso, rimanendo **fermo** ed evitando di chiudere l'angolo di visuale (**distance & stationary**)
- 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**) - *arbitra la difesa*
- Ricercare costantemente eventuali azioni illegali, rimanendo pronti a fischiarle e mantenendo la **mente attiva** (**active mindset**) - *focalizzato e concentrato su ogni giocata* -
- Avere i giocatori chiave (1vs1) *sul lato forte*, o il maggior numero di giocatori possibili, *sul lato debole*, nel campo visivo per vedere ogni azione illegale (**45° and Open angle**)
- Capire **quando l'azione è terminata** così da poter passare a quella successiva, mentalmente e fisicamente (**Stay with the play until it is over**). *Nel 2PO non stare, da coda, vicino alla linea centrale per il timore di non riuscire ad anticipare la transizione da coda a guida in un eventuale contropiede.*

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 sempre vero.

Pertanto, dobbiamo comprendere e concentrarci su questi aspetti principali. Mentre si arbitra è importante mantenere una distanza adeguata dal gioco, senza avvicinarsi troppo. Correndo, magari anche in maniera non funzionale al gioco, l'arbitro può perdere la giusta 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" ("**emozional 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) in grado di avere una **prospettiva** generale **migliore** sul gioco (lo sviluppo dell'azione, controllare il cronometro e i 24 secondi, 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 **in anticipo** per essere **fermo** nella giusta posizione nel momento in cui un fatto accade e deve prendere una decisione (cosa diversa dall'aggiustamento della posizione), il posizionamento deve essere rapido e funzionale al gioco.



## Fermati, osserva e decidi !

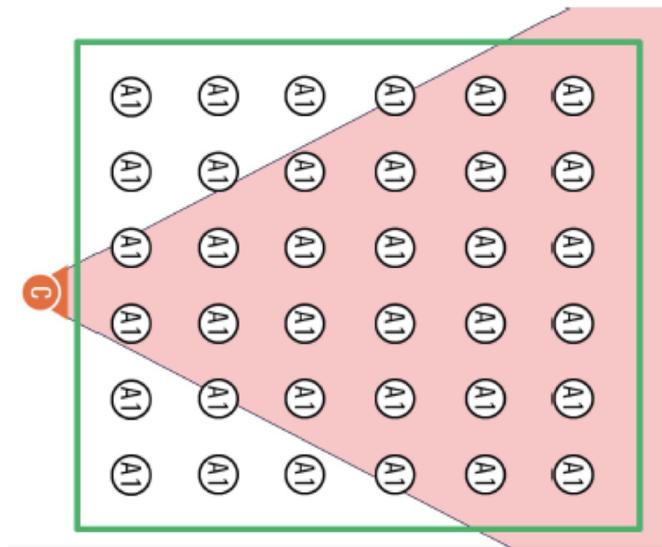


Diagramma 1

### 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 miliari per il moderno arbitraggio del basket. 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 **aumentare** 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 sul terreno di gioco che hanno il fischiotto.

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 che mantengano 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)
- B) 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 così 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-Lead) che il **CODA** (T-Trail) 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»).

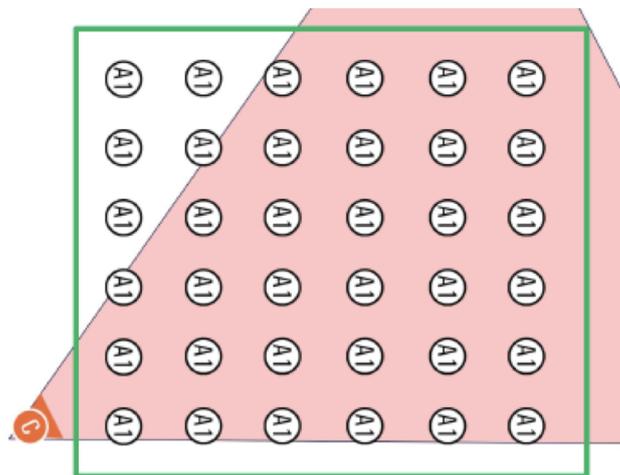


Diagramma 2

### 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.

**NB: Sul terreno non ci saranno 36 giocatori, ma 10! che già sono tanti e se l'arbitro ne perde 2 è già... in difetto!**

Immagini tratte da pdf IOT del sito CIA

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

- Spostarsi nel punto giusto e stabilire l'angolo di visuale **aperto**
- Anticipare** mentalmente dove occorre essere (un "passo" avanti rispetto al gioco)
- Adattarsi al gioco per **mantenere** l'angolo aperto (fare un passo qui, un passo là)
- Muoversi sempre **con uno scopo**, sapendo dove andare e perché;
- Andare nella **posizione migliore** per poter arbitrare il gioco - cosa diversa rispetto all' "area di lavoro"
- 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)