

# REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



Foto: Joe Pappalardo

in questo numero parliamo di...

**PAG 2** - COLLOQUIO PRE-GARA (pre-game conference)

**PAG 3** - PRENDERE DECISIONI - FISCHIARE - COMUNICARE (SEGNALARE)  
(making a call, decision making and communication)

**PAG 4** - "NON-FISCHIO" (making a "no-call")  
PALLA FUORI CAMPO (making an out-of-bounds call)  
FISCHIARE UN FALLO (making a foulcall)

**PAG 5** - FALLO ANTISPORTIVO (unsportsmanlike foul)

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

## 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/l 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).

# 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, 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 "spunto" nel fischietto, UNA sola volta.**
2. **Lasciar cadere 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)**

*I vari tipi di violazioni sono codificati (9 tipi), attenersi alle Segnalazioni del RT Art A dal N° 17 al N°25. Anche i tipi di fallo da segnalare al tavolo sono standard (20) dal N° 36 al N° 55: non inventarne altri! Spiegare brevissimamente, sul posto in cui è stato fischiato il fallo, con la voce, al giocatore che ha usato le braccia, le anche o le ginocchia, per effettuare un blocco illegale, è cosa buona: però al tavolo segnalare solo la segnalazione N° 37 bloccaggio (difesa) o blocco illegale (attacco) e/o la N° 38 spinta o sfondamento senza palla.*

*Le "contorsioni" del corpo dell'arbitro, per mimare la parte del corpo del giocatore, usata illegalmente, sono antiestetiche e completamente fuori luogo.*

*Non accada poi per nessuna ragione che il giocatore che ha commesso il fallo non sappia che si sta comunicando al tavolo il suo numero di maglia. Questo succede quando l'arbitro fischia un fallo ad un giocatore, abitualmente in situazioni di rimbalzo, con numerosi giocatori: è necessario individuare il reo nel mucchio senza effettuare alcun segnale, fare in modo che si renda conto che il fallo è suo, dicendogli a voce "è tuo" e dopo andare a segnalare al tavolo!*

## QUANDO C'E' UN "NON-FISCHIO" (making a "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 i colleghi abbiano visto un'azione illegale (avendo ad es. una diversa prospettiva) e per ciò avviene un fischio.

## 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.

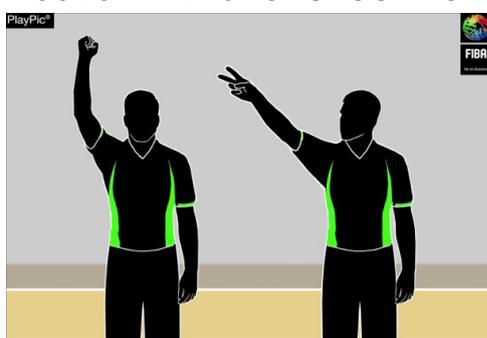
## FISCHIARE UN FALLO (making a foulcall)

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 dal RT Art. A - Segnalazioni Arbitrali: fotografie 47 e 48

### FOUL ON THE ACT OF SHOOTING



47 - One arm with clenched fist, followed by indication of the number of free throws

### FOUL NOT ON THE ACT OF SHOOTING

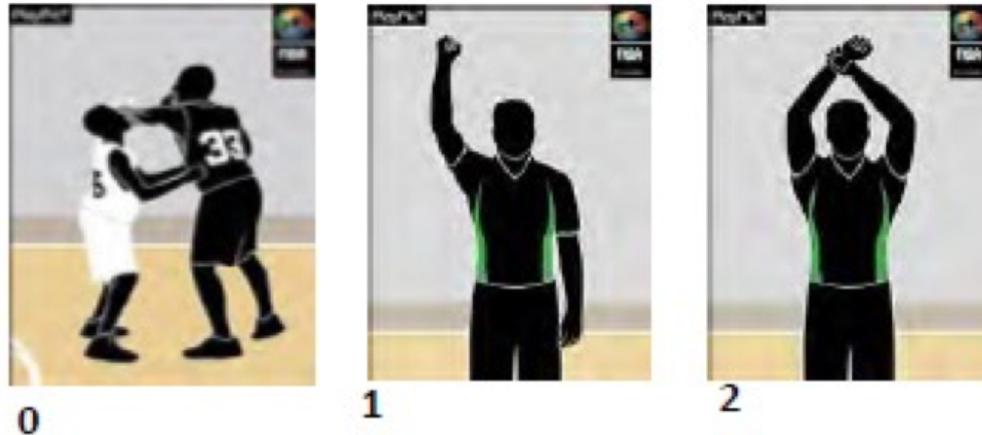


48 - One arm with clenched fist, followed by pointing to the floor

**Nota:** Questi segnali dovrebbero essere utilizzati **solo** in situazioni (o potenziali situazioni) di **atto di tiro**. Queste due segnalazioni, introdotte a partire all'anno sportivo 2013-2014, al fine di moderare le proteste di giocatori e allenatori (a volte vibranti) quando venivano assegnati eventuali Tiri Liberi o meno. Pertanto invitiamo tutti gli arbitri, di qualsiasi categoria, di farne un buon uso in tutte le situazioni di atto di tiro, comunicando tempestivamente la propria decisione. Il segnale 48 deve essere effettuato anche in situazione di bonus della squadra del giocatore che commette il fallo: ciò è necessario per comunicare a tutti che il giocatore che ha subito il fallo non era in atto di tiro e che gli eventuali tiri liberi verranno assegnati solo perché la squadra avversaria è in situazione di penalità per falli.

# FALLO ANTISPORTIVO (Unsportsmanlike foul)

## Tecnica 0-1-2



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

**0. Decidere** di fare un fischio.

**1. Fare prima di tutto il segnale di fallo** prendendosi così il tempo necessario (una frazione di secondo) per processare mentalmente se il fallo è U e, se sì, secondo quale dei criteri enunciati nel RT Art. 37.1.1 (1° - non legittimo tentativo di giocare la palla; 2° - contatto eccessivo, duro; 3° - impedire ad un avversario in transizione il contropiede; 4° - fallo del difensore da dietro o lateralmente su un avversario in contropiede e non ci sono altri avversari tra lui ed il canestro; 5° - fallo sul terreno di gioco se si deve effettuare una rimessa in gioco, solo negli ultimi 2' di gara; il fischio di eventuale FU deve arrivare tassativamente quando la palla è ancora tra le mani dell'arbitro o a disposizione dell'incaricato della rimessa.

**2. Eseguire l' "Upgrade" del fallo** effettuando il **segnale di fallo U**

Gli arbitri devono **evitare** di effettuare **direttamente** il segnale di fallo U subito dopo il fischio, questo evita di prendere decisioni affrettate e magari punire ingiustamente un giocatore con un fallo antisportivo, quando magari il contatto è un normale fallo personale.