

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



Foto: Joe Pappalardo

in questo numero parliamo di...

PAG 2 - SEGNALI e COMUNICAZIONE (Signals & Reporting)

PAG 3 - "CHECKLIST" PER UN CORRETTO MODO DI COMUNICARE CON GLI UdC

PAG 4 - SEGNALAZIONI: GLI ISTRUTTORI INSEGNANO...

PAG 5 - PALLA TRATTENUTA/SALTO A DUE - SEGNALAZIONI DEI TIPI DI FALLI PERSONALI

PAG 6 - SEGNALAZIONI DEI TIPI DI FALLI SPECIALI

PAG 7 - SEGNALAZIONI DURANTE L'ESECUZIONE DEI TIRI LIBERI

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

SEGNALI e COMUNICAZIONE

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

Gli arbitri devono utilizzare solo **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 oltre che causa di confusione nelle comunicazioni.

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:

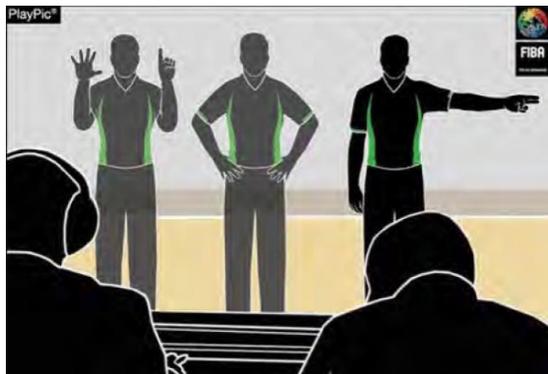
1. Usare **solo** segnalazioni FIBA ufficiali e autorizzate
2. Ritmo:
 - a) Ogni segnalazione ha un **inizio** e una **fine**
 - b) Quando la segnalazione termina, fermarsi e contare mentalmente "uno-due"
3. Usare segnali forti, nitidi, visibili e **decisi** (esercitarsi davanti allo specchio)
4. Usare **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**.

“CHECKLIST” PER UN CORRETTO MODO DI COMUNICARE CON GLI UFFICIALI DI CAMPO

Camminare **rapidamente** fino al punto in cui si ha contatto visivo con il tavolo.

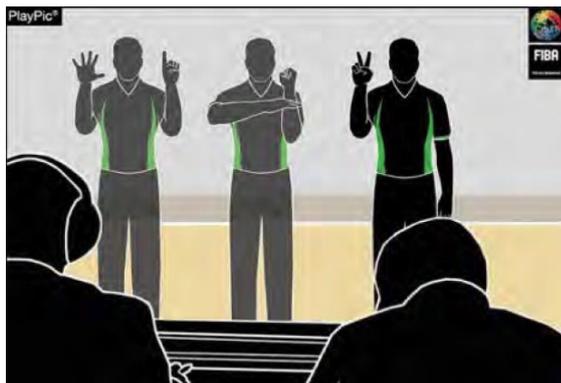
1. Fermarsi con il viso rivolto al tavolo e **respirare** (equilibrio)
2. Ritmo (start-stop/uno-due...start-stop/uno-due)
3. Identificare dopo il fischio e **segnalare** correttamente: numero e colore di maglia, natura del fallo e sanzione (es.: rimessa o tiri liberi) *Vedi fotogrammi.*
4. La segnalazione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

Foul with throw-in



1. Number - No.6
2. Nature of foul - Blocking foul
3. Penalty - Throw-in direction

Foul with free throws



1. Number - No.6
2. Nature of foul - Illegal contact hand
3. Penalty - 2 free throws

SEGNALAZIONI Gli istruttori insegnano: da fermi, chiare, secondo le Regole

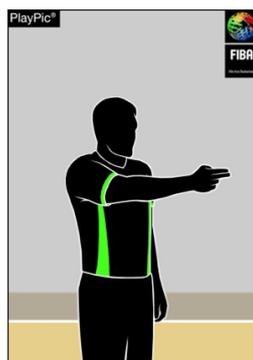
- **Arresto del cronometro a causa di una violazione:** il braccio deve essere alzato perfettamente perpendicolare. Il palmo della mano deve essere aperto e le dita unite: **anche il pollice!** E' infatti del tutto antiestetico il pollice aperto.



Open palm

- **Per tutte le violazioni** usare i tre tempi classici: braccio alzato, tipo di violazione, direzione del gioco. NB: *per i passi la rotazione dei pugni non diventi un mulinello inarrestabile!* Direzione del gioco: stesso braccio, che è stato alzato per fermare il cronometro, parallelo al terreno, dita indice e medio estese.

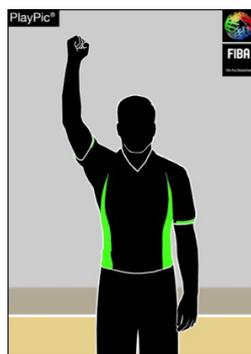
DIRECTION OF PLAY AND/OR OUT-OF-BOUNDS



Point in direction of play, arm parallel to sidelines

- **Arresto del cronometro per fallo:** altrettanta perfetta perpendicolarità del braccio e pugno chiuso. Qui è più naturale tenere tutte le dita chiuse: *il pollice va sopra l'indice.*

STOP THE CLOCK FOR FOUL



One clenched fist

PALLA TRATTENUTA / SALTO A DUE

Braccia in avanti, parallele al terreno, sotto il viso; i due pollici alzati con i pugni chiusi.

HELD BALL/JUMP BALL SITUATION



Thumbs up, then point in direction of play, using the alternating possession arrow

NB: bisogna concedere ai due o più giocatori avversari che hanno una o entrambe le mani saldamente sulla palla un tempo ragionevole (non quantificabile) in modo tale che nessun giocatore possa acquisirne il controllo senza eccessiva forza. Cerchiamo di non far scappare il fischio, proprio nell'attimo in cui uno dei contendenti esce dalla trattenuta con la palla in mano.

SEGNALAZIONI DEI TIPI DI FALLI PERSONALI

I tipi di fallo, illustrati con fotogrammi, sul RT valido dal 1° ottobre 2020, sono 17, distinti in tipi di falli personali (13) e tipi di falli speciali (4)

I tipi di falli personali sono: trattenuta, bloccaggio/blocco, spinta, handchecking, uso illegale delle mani, sfondamento con palla, contatto illegale sulla mano, aggancio, agitare i gomiti eccessivamente, colpire alla testa, fallo della squadra in controllo di palla, fallo su atto di tiro, fallo non su atto di tiro.

Per tutti i **tipi di falli** personali sopra elencati (fotogrammi dal 36 al 48) fischiati sul posto in cui avvengono, occorre, contemporaneamente al fischio, alzare il braccio col pugno chiuso: nei rispettivi riquadri si può vedere oltre al tipo di fallo, in sottofondo, il segnale di arresto del cronometro per fallo.

NB: la spinta può avvenire non solo con le mani o con le braccia ma con qualsiasi parte del corpo (spalla, sedere, anca, ginocchio, ecc). In alcune occasioni, ma non per tutta la gara, spiegare al reo che lo chiede in modo civile, il tipo di spinta (due parole!), non è contro le regole.

Al tavolo poi comunicare il tipo di fallo col segnale canonico di spinta aiutandoci con la voce (N° 38)

SEGNALAZIONI DEI TIPI DI FALLI

Per i **tipi di falli speciali** (dal 49 al 52): doppio fallo, fallo Tecnico(T) fallo Antisportivo(U) fallo da Espulsione(D) non occorre alzare il braccio per arrestare il cronometro. Nella segnalazione di fallo antisportivo è consigliato però alzare prima il braccio con pugno chiuso per fermare il gioco e prendersi un piccolo istante che permette di valutare se necessario sanzionare FU, questa semplice procedura permette di non reagire istintivamente ad un contatto che potrebbe essere anche solo un fallo personale.

*I falli speciali devono essere segnalati rapidamente dall'arbitro. Il tempo, seppur minimo, tra l'alzata del braccio e la comunicazione del tipo di fallo, offre spesso l'occasione agli avversari di richiederlo a gran voce! Tutto ciò da la sensazione/certezza che i fischi degli arbitri siano "pilotati"...dagli avversari! Per la stessa ragione **la segnalazione di convalida/annullamento di un canestro deve essere effettuata prima di ogni altra segnalazione!***

Per un fallo antisportivo il controllo con l'IRS, nei campionati in cui è previsto, può essere utilizzato in qualsiasi momento della partita per decidere se possa essere elevato (UPGRADED) a fallo da Espulsione o degradato (DOWNGRADED) ad uno dei tipi di fallo personale. Però, se l'IRS fa vedere che non c'è stato contatto affatto, il FALLO NON PUO' ESSERE CANCELLATO (2020 INSTANT REPLAY SISTEM (IRS) ed. NOV 2020 Art F -4.11 + Art F -4.7)

Per il FT, quando viene fischiato col cronometro in movimento, occorre fermare il tempo di gara col braccio alzato (vedi fotogramma N° 50 e dopo, mostrare la T)



Form T, showing palms

Le segnalazioni, che la squadra arbitrale deve fare dal terreno, devono consentire a tutti i presenti, di capire quello che è avvenuto; esse devono essere effettuate con la massima chiarezza. *Il feeling tra UdC e arbitro deve essere sempre funzionale: prendere dettagliati accordi nel colloquio pre-gara. A volte si nota **un arbitro** che ha segnalato il fallo ed ha già raggiunto il punto previsto per la ripresa del gioco, **viene richiamato al tavolo** per chiarimenti sul n° di maglia del reo! - Non è bello da vedere.*

Sulle maglie dei giocatori sono consentiti i numeri da: 0, 00, 1... fino a 99. Non è previsto alcun "lampeggiamento" delle mani o peggio delle dita, che devono essere ferme per il tempo necessario alla loro intelligibilità (qualche frazione di secondo).

Le modalità di esposizione di questi numeri sono note a tutte le squadre arbitrali. Ricordiamo solo che, per la necessità di garantire e uniformare il "corretto verso di lettura" da parte degli UdC, la mano fondamentale è la destra: se, per il numero di maglia da comunicare essa è sufficiente, usare solo la mano destra. Se invece occorre una sommatoria, aggiungere il resto del numero con la mano sinistra (per qualsiasi dubbio consultare il RT Appendice A - Segnalazioni Arbitrali)

Le braccia siano leggermente larghe, staccate dal corpo, in avanti: gli avambracci piegati sulle braccia con un angolo di circa 90° ma le mani siano all'altezza degli occhi. In tal modo le segnalazioni risultano visibili da qualsiasi angolo del palazzetto.

SEGNALAZIONI DURANTE L'ESECUZIONE

- Per l'arbitro guida dentro l'area dei 3" circa all'altezza dell'arco del semicerchio no-sfondamento con una mano, con l'indice esteso, indicare il n° dei tiri aiutandosi con la voce 1, indice e medio 2, pollice indice e medio 3 (*braccio e dita orizzontali*)

1 FREE THROW



1 finger horizontal

Successivamente alzare la palla in alto con braccio teso guardando gli UdC; infatti questo è il segnale per avvertirli che si sta per effettuare il TL e che non possono più essere concesse sostituzioni e o sospensioni.

Effettuare un buon passaggio all'incaricato del tiro, battuto a terra con una o entrambe le mani.

- Per l'arbitro coda in 2PO, centro in 3PO, posizionato sul prolungamento della linea di Tiro Libero, braccia parallele al terreno, avambracci ad angolo retto con le braccia. Dito indice esteso della mano destra o sinistra per 1 tiro; pollice, indice e medio estesi con entrambe le mani per 3. Per 2 tiri invece entrambe le mani aperte e dita unite (***anche i pollici!***)

Passive Referee (Trail in 2PO & Centre in 3PO)

2 FREE THROWS



Fingers together on both hands

Per convalidare, per ogni tiro sempre da uno, ovviamente, abbassare il braccio, oscillare la mano verso il basso (dx o sx in funzione della propria posizione rispetto al tavolo) con il dito indice esteso e il pugno chiuso, facendo perno sul polso.

Ricapitolando: **Individual Officiating Technique (IOT)**

N° 6 PRINCIPI BASE

- 1° STAI ALLA GIUSTA DISTANZA E FERMO
- 2° ARBITRA LA DIFESA
- 3° RICERCA LE INFRAZIONI CHE DEVONO ESSERE FISCHIATE
- 4° MANTIENI LA VISUALE APERTA (ANGOLO A 45°)
- 5° RIMANI CON IL GIOCO
- 6° **SEGNALAZIONI E COMUNICAZIONI UFFICIALI, DECISE E CHIARE!**

