

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



Foto: Joe Pappalardo

in questo numero parliamo di...

PAG 2-3 - COLLABORAZIONE FRA GLI ARBITRI

SECONDI PREZIOSI

PAG 4 - TRE

PAG 5 - CINQUE - OTTO - QUINDICI

PAG 6 - VENTIQUATTRO - TRENTA

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

COLLABORAZIONE FRA GLI ARBITRI

Nei giochi di squadra, tutti i giocatori in campo devono prestarsi reciproco e costante aiuto al fine di raggiungere l'obiettivo prefissato: la vittoria.

Anche i direttori di gara, sul terreno di gioco, devono raggiungere l'affiatamento e la collaborazione indispensabili ai fini del **“gioco di squadra arbitrale”** nel tentativo di raggiungere l'obiettivo prefissato: arbitrare bene!

Il CIA prescrive un **colloquio pre-gara** fra tutti i componenti della squadra (arbitri e UdC insieme) ed anche altri colloqui separati fra gli UdC (tra loro) e **fra gli arbitri (tra loro)** al fine di concordare e coordinare con la massima cura gli interventi sul campo.

Ogni allenatore delle squadre effettua un colloquio con tutti i giocatori e con i 5 che calciano il terreno di gioco e poi i giocatori prendono accordi tra loro. Essi infatti a seconda delle loro posizioni sul terreno, hanno dei ruoli ben precisi (play, ala, post, ecc) che devono mantenere, per applicare uno schema d'attacco o di difesa provato negli allenamenti.

Anche gli arbitri, attraverso la meccanica, che il CIA aggiorna continuamente, hanno dei ruoli ben precisi: infatti in funzione della loro posizione in campo saranno guida, centro, coda, in transizione, ecc.

Il rispetto dei ruoli è fondamentale per l'auspicata completa collaborazione della coppia o della terna: nessuna prevaricazione, pertanto, da parte di ciascuno nei confronti dei colleghi RT Art 47.7 **“Ogni arbitro ha il potere di prendere decisioni entro i limiti dei propri doveri, ma non ha l'autorità di annullare o mettere in discussione le decisioni prese dall'altro(i)”** Il 1° arbitro ha solo alcuni doveri e poteri in più Art 46 RT.

Gli “schemi” che gli arbitri devono applicare sono contenuti nei Manuali dell'Arbitro “Meccanica e Tecnica dell'Arbitraggio” sia per il doppio che per triplo.

E' indispensabile per gli arbitri, un ripasso della tattica arbitrale, prima di ogni gara nel colloquio fra di loro, per prendere precisi e dettagliati 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(i) collega(hi) prima di ogni rimessa, contatto visivo col tavolo prima di ogni rimessa in gioco, ecc!

Le squadre arbitrali sono composte da persone provenienti da GAP diversi: ciascuna di esse è portatrice di esperienze vissute e di abilità tecniche acquisite, sicuramente dissimili da quelle degli altri componenti.

Dovendo queste persone formare una squadra (la nostra squadra arbitrale) esse devono produrre una performance di gruppo che si ottiene solo se tra loro s'instaura:

- **un efficacissimo sistema di comunicazione** (gli auricolari per gli arbitri sul terreno di gioco sono stati introdotti dal 16-01-2021 e solo per la serie A)

- **un'attiva cooperazione** (organizzazione di un lavoro in comune tale che ogni componente emetta "fischi" oppure "non fischi" nelle identiche situazioni di gioco)
- **un pronto aiuto al(i) collega(hi) in difficoltà** (soprattutto nel doppio)
- **totale solidarietà** (uguale atteggiamento concordato sia tecnico ma soprattutto nel mantenimento della disciplina)
- **rispetto reciproco: nessun componente** della coppia o della terna **mostri segni di prevaricazione sui colleghi**, per ciò che riguarda l'evidenziazione della propria "bravura" rispetto a loro, che siano facilmente percettibili dagli addetti ai lavori e da tutti i presenti (dalla panchina e dalla tribuna ci si accorge se uno dei due o dei tre tenta di prevalere sugli altri)
- **assoluta fiducia nel compagno** per l'arbitraggio in coppia o nei compagni nel triplo (ci si può concentrare completamente sulla propria zona di competenza solo se si è sicuri che le altre zone sono altrettanto ben controllate)

A volte però l'arbitro competente per la meccanica non fischia un fallo o perché troppo vicino all'azione e quindi non ha una buona visuale o perché non sta eseguendo una corretta meccanica arbitrale.

Se egli non è in grado di valutare correttamente e un suo collega, con un angolo di visuale aperto, anche se la zona del punto in cui accade l'infrazione non è di sua diretta competenza, può intervenire ma solo se la situazione da valutare è talmente eclatante ed è sicuro al 100% di aver visto bene. La differenza tra fischio in aiuto e prevaricazione è molto sottile. L'aiuto deve arrivare sempre come un attimo di ritardo rispetto all'azione stessa, altrimenti è sicuramente un sopruso!

Il componente della coppia o il più vicino degli altri due della terna, in questa situazione devono prevedere ed affrontare le sicure proteste dei componenti della squadra cui è stata fischiata l'infrazione (violazione o fallo) Sicuramente diranno: non ha fischiato l'arbitro che era a due metri dall'azione ed ha fischiato invece l'altro che era a 10 o più metri!

Alcuni esempi:

- **Palla uscita fuori campo:** dubbio dell'arbitro competente sulla linea o fischio sbagliato che scatena le proteste dei giocatori dell'altra squadra. Ci vuole l'aiuto del collega che ha visto meglio! Colloquio tra i due ma con decisione che spetta sempre al responsabile della zona per la meccanica 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(!) dando ad intendere che lui...non avrebbe fischiato! Occorre difenderlo anche se, secondo il proprio personale parere, ha sbagliato!
- **Allenatore che protesta contro un arbitro per un presunto torto subito.** Il collega o, nel triplo il collega più vicino, per togliere le castagne del fuoco, va a gestire in prima persona la complicata emergenza e non lo lascia solo nella delicata situazione!
- **Accompagnatore al tavolo che protesta platealmente contro uno degli UdC.** All'arbitro più vicino non deve sfuggire l'accadimento ed il suo intervento deve essere tempestivo e risolutivo!

Concludendo, **la nostra squadra arbitrale deve essere coesa** come un qualsiasi gruppo di persone, a cui viene affidato il compito di portare a termine un lavoro con pieno successo, usufruendo delle conoscenze e delle esperienze di ciascuno dei suoi componenti, uniformandole in un "insieme" tale da assomigliare ad una singola unità!



SECONDI PREZIOSI

Nel nostro sport sono numerose le regole a tempo.

Esse sono contenute nella Regola n° 5 del RT Art dal 26 al 29 ma anche in altri capitoli.

Per la loro interpretazione, agli arbitri viene raccomandato di attenersi alle seguenti disposizioni secondo le parole chiave: **più di, entro, approssimativamente entro:**

- più di (more than) 3" - 5"
- entro (within) 5" - 8" - 24" - 30"
- approssimativamente entro (within approximately) 15"

TRE SECONDI

La Regola, anche se non si verifica con grande frequenza non è stata mai abolita.

Intanto per emettere il fischio devono verificarsi le seguenti tre condizioni:

- 1ª - la squadra del giocatore che si trova dentro l'area dei 3" deve essere in controllo di una palla viva (si ha controllo quando un giocatore di quella squadra trattiene o palleggia o ha a disposizione una palla viva)
- 2ª - la palla deve essere nella zona d'attacco di quella squadra (se quella squadra ha il controllo della palla nella propria zona di difesa non ci può essere la violazione)
- 3ª - il cronometro di gara deve essere in movimento (durante una rimessa in gioco, anche dalla zona d'attacco della squadra in controllo di palla, il cronometro è fermo)

Inoltre deve essere concessa una tolleranza ad un giocatore che:

- Tenta di uscire dall'area dei 3" (se non c'è alcun tentativo il fischio è verosimile)
- E' nell'area quando lui o un suo compagno è in atto di tiro e la palla sta lasciando o ha già lasciato la mano(i) del giocatore (un "non fischio" è opportuno)
- Palleggia nell'area per tirare a canestro dopo esserci rimasto per meno di 3" consecutivi.

Un'altra regola, da applicare però con estrema cautela è: "per essere considerato all'esterno dell'area, il giocatore deve mettere entrambi i piedi all'esterno dell'area stessa"

La regola è complessa: un buon fischio di violazione si ha solo quando il giocatore supera i tre secondi (infatti si raccomanda di contare mentalmente 1001, 1002, 1003...fischio, pertanto, quando sono trascorsi **più di 3"** e si siano verificate tutte le condizioni di cui sopra)

Gli arbitri devono ricordarsi di controllare lo stazionamento di un attaccante nell'area dei 3" e fischiare, solo quando ne ricorrono gli estremi.

CINQUE SECONDI

La Regola deve essere applicata in tre situazioni di gioco diverse tra loro:

- 1^a- **Un giocatore marcato da vicino** deve passare, tirare o palleggiare la palla **entro 5"**
Pertanto se il conteggio dell'arbitro è arrivato a 5 e la palla è ancora tra le mani del giocatore si configura la violazione. NB: per una ottimale applicazione si consiglia all'arbitro di iniziare il conteggio immediatamente appena avviene il marcamento da vicino, cioè quando un avversario è in posizione legale di difesa attiva ad una distanza non superiore ad 1 metro.
- 2^a- **Un giocatore incaricato di una rimessa** da fuori campo non deve far trascorrere **più di 5"** prima del rilascio della palla. La violazione pertanto si configura se la palla è ancora in mano al giocatore e l'arbitro, nel suo conteggio, è arrivato a più di 5".
- 3^a- **Il giocatore designato per i TL** deve effettuare il TL **entro 5"** dal momento in cui la palla è a sua disposizione. La violazione è rarissima: l'arbitro che mette la palla a disposizione del tiratore rammenti di effettuare il conteggio mentale.

OTTO SECONDI

“Quando un giocatore acquisisce il **controllo di una palla viva nella sua zona di difesa**, la sua squadra deve **farla arrivare nella propria zona d'attacco entro 8"**

E' di grande aiuto il display dei 24" L'apparecchio viene attivato dall'addetto quando un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco; anche l'arbitro coda deve iniziare il conteggio mentale in questo momento.

QUINDICI SECONDI RT Art 5.3

“Se un giocatore infortunato non può continuare immediatamente a giocare **approssimativamente entro 15"** oppure se il giocatore viene soccorso, deve essere sostituito, a meno che la squadra non sia ridotta a giocare con meno di 5 giocatori”

Il conteggio dei 15" deve essere effettuato dal cronometrista che ha a disposizione il cronometro per le sospensioni (la famosa cipolla) Egli deve comunicare all'arbitro più vicino quando sono trascorsi i 15": questi deciderà per la sostituzione o meno.

La regola, tenendo conto di “approssimativamente entro 5" va applicata con una certa tolleranza e anche in funzione dell'entità dell'infortunio. Se però il giocatore è seriamente infortunato, l'Art 5.12 delle recenti In.Uff. FIBA (1-1-21) afferma che “non c'è limite di tempo per il suo spostamento dal terreno di gioco e quindi la sua sostituzione, se, a giudizio del medico, lo spostamento potrebbe essere pericoloso per il giocatore”



VENTIQUATTRO SECONDI

Ogni tiro a canestro deve essere effettuato **entro 24"**

La casistica è cospicua (*nelle In.Uff. FIBA 65 articoli: ad esse rimandiamo i nostri lettori*)

Qui ricordiamo che bisogna porre la massima attenzione sul tiro a canestro su azione, scoccato vicino al termine del periodo di 24" ed il segnale suona mentre la palla è in aria.

Se la palla ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore prima che l'apparecchio suoni, bisogna attendere l'esito del tiro. Se la palla entra il canestro sarà valido, se la palla tocca l'anello ma non entra nessuna violazione, se non tocca l'anello si verifica una violazione; comunque in quest'ultima situazione se gli avversari hanno guadagnato un **immediato e chiaro** controllo della palla, il segnale deve essere ignorato ed il gioco deve proseguire.

TRENTA SECONDI RT Art 40.1

Un giocatore che ha commesso 5 falli personali e/o tecnici deve essere informato da un arbitro ed abbandonare la gara immediatamente. Deve essere sostituito **entro 30"** (*occorre l'aiuto del cronometrista per il calcolo del tempo*)

Anche questa regola deve essere applicata con molto buon senso. L'eventuale sanzione arbitrale però, nel caso in cui il giocatore contesta l'ultimo fallo, si innervosisce ed esagera nelle proteste che diventano plateali, non deve mancare. L'arbitro ha il compito di sanzionare un fallo tecnico da addebitare al suo allenatore in quanto si tratta di un fallo fischiato ad un giocatore escluso. Se egli ha pronunciato frasi non consone riportare il tutto sul Rapporto di gara.

