

Punti di enfasi - N° 1

Inizia con il presente, un appuntamento periodico con cui si intende proporre spunti di richiamo su diversi aspetti della tecnica arbitrale e di gioco.

Gli argomenti esaminati forniranno linee guida e direttive, per arbitri ed osservatori di qualunque livello, per lavorare in modo più uniforme e consistente.

Salto a due

Si assiste ancora, purtroppo con inaccettabile frequenza, a salti a due d'inizio gara non effettuati regolarmente. E' importante considerare che, insieme all'ordine della divisa arbitrale e all'aspetto fisico, l'alzata della palla nel salto a due è il nostro biglietto da visita, la nostra presentazione.

Benché ridotto ad uno solo, inoltre, esso riveste ancora un'importanza fondamentale nel gioco, poiché ne racchiude l'essenza: **la conquista del pallone!**

Il controllo del primo pallone durante il salto a due determina il posizionamento della freccia di possesso alternato che scandirà ogni successiva amministrazione per situazioni di salto a due, incluso l'inizio dei successivi periodi di gioco o supplementari (salvo le eccezioni previste dal Regolamento tecnico).

E' necessario, quindi, che il salto a due sia amministrato in maniera idonea ed eventuali errori o infrazioni vengano corretti o sanzionate.

Non abbiate paura di far ripetere un salto a due perché la palla alzata dal vostro collega è bassa o storta, nessuno farà brutta figura ed un servizio sarà reso al gioco.

La violazione più comune, **anche la meno sanzionata**, è giocare la palla prima che essa abbia raggiunto il punto più alto, ancora nella sua fase ascendente. Spesso questo fischio non arriva per disattenzione o mancanza di concentrazione. **Non sanzionare una violazione sul salto a due significa iniziare una partita concedendo un vantaggio illegale ad una squadra.**

Quando il salto a due deve essere ripetuto o una violazione è commessa prima del tocco legale, accertatevi che il cronometro di gara, nel caso fosse partito, sia riportato a 10:00.

Nel momento in cui viene determinato il primo controllo di palla, il segnapunti dovrà posizionare la paletta freccia indicando la direzione d'attacco del successivo possesso alternato. In questa occasione ed in tutte le altre situazioni in cui la direzione della paletta freccia viene invertita è necessario un contatto visivo tra arbitro, che amministra, e tavolo. Il gesto col pollice alto (fig.13) deve essere usato per definire la comunicazione. **La responsabilità della freccia di possesso alternato è condivisa tra arbitri ed ufficiali di campo.**

In caso di violazione sul salto a due la conseguente rimessa in gioco **non potrà mai essere effettuata da un giocatore con i piedi a cavallo della linea centrale.** In attacco o in difesa a seconda del punto dove è stata commessa la violazione, sul lato opposto al tavolo.

Hand-checking

Le mani e le braccia sono parte integrante del movimento dei giocatori. Portano equilibrio, aiutano negli spostamenti necessari per andare, rapidamente, in tutte le direzioni che il gioco richiede. In difesa servono per mantenere la posizione o proteggere il proprio cilindro, per impedire tiri o passaggi; in attacco servono per portare il pallone verso il canestro avversario, per tirare a canestro, per sottrarre un pallone agli avversari. Tutto questo rientra nella tecnica di gioco e quindi nella legalità.

Troppo spesso, invece, vediamo giocatori usare in modo improprio mani ed avambraccio per "guidare" l'avversario di turno. Palmo aperto e braccio teso non si vedono più o quasi, ma i giocatori cercano comunque di rubare l'attimo all'avversario, rallentandone il movimento, con piccoli contatti di mano o di avambraccio portati sul fianco, sull'anca, sul ginocchio del palleggiatore. **Ricordiamo che è illegale toccare un avversario che si trova nel proprio campo visivo!**

La linea di demarcazione tra contatto e fallo, a volte, è talmente sottile da rendere difficile arbitrare in modo consistente questa situazione per l'intero arco della gara. Nostro compito è stabilire un metro dall'inizio o, comunque, dal momento in cui una o entrambe le squadre cominciano ad abusare dell'uso illegale delle mani, sanzionando tutti quei contatti in cui venga procurato un danno tecnico e/o fisico all'avversario.

Particolare attenzione dobbiamo porre ai cambi di ritmo e d'intensità difensiva, quando un sano agonismo può trasformarsi in una esasperata aggressività per recuperare un pallone o un divario di punteggio importante. **Mettere due mani addosso all'avversario è sempre fallo!**

In generale, toccare l'avversario costituisce un fallo quando il contatto ne modifica la fluidità di movimento, ne modifica la direzione, ne rallenta la velocità.

Nel basket moderno, soprattutto negli ultimi secondi di un'azione, è importante leggere quale impatto sul gioco possa avere un contatto illegale con le mani. **Anche se il giocatore che subisce il contatto**

continua a controllare il pallone, la sua squadra potrebbe riceverne un danno tecnico come: saltare un passaggio, allontanarsi da un blocco, dover ricominciare uno schema, forzare una conclusione al limite del suono della sirena di fine periodo o dei 24 secondi.

Meccanica

In campo non esiste un punto magico di osservazione. Questo è un dogma che agli arbitri viene proposto ed essi devono digerire fin dalla prima lezione di meccanica arbitrale.

La continua sollecitazione, infatti, alla quale vengono sottoposti è quella di essere **in continuo movimento**, secondo gli spostamenti dei giocatori in relazione alle azioni, alla ricerca della migliore posizione per giudicare quanto avviene sul terreno di gioco.

Anche nel corso dei Raduni precampionato sono stati, ancora una volta, forniti elementi per migliorare posizioni e movimenti, curando il rispetto delle zone di competenza, per un buon lavoro di squadra.

Qui si vuole segnalare qualcosa che sembra già funzionare meglio:

- il Guida, dietro la linea di fondo, attraversa **opportunamente** dalla posizione base quando la palla arriva in post basso (rett. 5/6) per controllare da vicino il gioco; si può migliorare velocizzando l'attraversamento, ancora meglio **anticipandolo** sulla base di una corretta lettura del gioco;
- il Coda non si fa più trovare troppo frequentemente in mezzo al gioco (confine rett. 1/2), ma è in campo vicino alla linea laterale; qui il miglioramento deve essere nel mantenersi sempre aperti al gioco.

Punti sui quali, invece, non si vedono ancora progressi, nonostante ripetuti richiami ed indicazioni:

- il Guida deve muoversi alla sua sinistra (trovando anche spazio dietro di sé) quando la palla è in rett. 4 e l'attaccante si prepara ad un 1c1 oppure ad un tiro in prossimità della linea dei 3 punti, a maggior ragione se marcato;
- il Coda manca di penetrare sui tiri da fuori, sulle penetrazioni a canestro con area affollata; anzi, quando la palla è nella sua parabola nei pressi dell'anello, si assiste al Coda che ha già fatto uno/due passi indietro verso l'altra metà campo (se non si è addirittura girato), per poi tornare di corsa indietro per un'eventuale situazione di rimbalzo offensivo!

Novembre 2009