

## L'ARBITRO NEL GIOCO

### L'inserimento dell'arbitro nella logica del gioco per favorirne la fluidità

Negli ultimi anni la crescita del basket spettacolare, che sembrava aver avuto un lieve rallentamento, ha ripreso la sua progressione in campo internazionale.

Probabilmente a ciò ha contribuito la spinta della **maggior professionalità** determinata dalla nascita di un Campionato Europeo per Club e il conseguente utilizzo del triplo arbitraggio, in tale tipo di manifestazione e nei Campionati Nazionali di massimo livello.

Il confronto tra squadre di così elevato livello ha reso necessarie, per far fronte a gare impostate su incrementate velocità e tecnica di gioco, una più curata metodologia d'allenamento e una maggiore potenzialità fisica da parte dei giocatori.

Naturalmente, caratteristica interessante del nostro sport, tale cambio nello stile di gioco delle squadre d'élite è stato immediatamente raccolto da tutte le altre componenti e riproposto, ad ogni livello, anche al di fuori della realtà professionistica.

Da tale crescita non devono rimanere fuori coloro che continuiamo a definire, nello spettacolo cestistico, gli attori non protagonisti: gli Arbitri.

Essi, che per la loro funzione sono chiamati a prendere decisioni in frazioni di secondo, devono giudicare su quanto avviene nei movimenti contemporanei di due squadre che lavorano in spazi ristretti sul campo, con azioni d'attacco e di difesa velocissime, per il limitato tempo a disposizione per ogni fase di gioco.

E' assolutamente necessario per l'Arbitro migliorare quanto più possibile la propria formazione tecnica allo scopo di consentire alla gara un corretto scorrere, imparando a dirigere con un metro che garantisca lo spirito del gioco, non penalizzando lo spettacolo con interruzioni frequenti su situazioni ininfluenti, né permettendo continui contatti fallosi che nulla hanno a che vedere con il basket o violazioni non regolamentari.

In tale ottica, la differenza importante tra arbitro normale ed arbitro eccellente sta proprio nella capacità di **leggere la gara**, interpretandone i contenuti tecnici e consentendone il fluido svolgimento mediante un continuo, opportuno bilanciamento di interventi nel rispetto delle regole e del gioco.

#### CONOSCENZA DELLE REGOLE

A tale scopo è importante che un Arbitro abbia un'iniziale, fondamentale conoscenza delle regole; egli deve conoscere il Regolamento Tecnico del Gioco e saperlo interpretare come l'insieme delle indicazioni del come si gioca la Pallacanestro e non del come si reprimono le violazioni ed i falli.

Tale capacità lo mette nelle condizioni di poter crescere, preparandosi a riconoscere le azioni legali dalle illegali, attraverso un approfondimento progressivo svolto leggendo manuali di tecnica, vedendo riprese video, partecipando a clinic specifici con Istruttori Arbitri e Allenatori, lavorando in palestra con l'ausilio degli stessi e di giocatori.

#### CONOSCENZA DEL GIOCO

La conoscenza profonda delle situazioni tecniche di gioco porta l'Arbitro di livello a riconoscere le stesse sul campo durante la gara, al punto da consentirgli di **rendere istinto i propri ragionamenti**.

Il giocatore compie istintivamente nel corso d'ogni gara movimenti atletici finalizzati al miglior risultato, provati e riprovati tante volte in allenamento, rivisti al video, corretti tecnicamente dall'Allenatore, confrontati con compagni di squadra ed avversari.

Lo stesso deve fare l'Arbitro, non solo riguardo alla propria preparazione fisica ed alla conoscenza del Regolamento, ma anche per ciò che riguarda l'aspetto tecnico del suo ruolo correlato al gioco, perseguendo l'obiettivo di **diventare autonomo** sul campo nella propria capacità di interpretare correttamente ogni situazione, lasciando scorrere fluidamente la gara ed interrompendola solo quando lo spirito della regola lo richiede.

### LETTURA DELLA GARA

A differenza delle squadre, che hanno la possibilità di preparare la gara nei giorni che la precedono, utilizzando riprese filmate di gare precedenti, visionature di partite effettuate da aiuto-allenatori allo scopo di conoscere le diverse tattiche di attacco e di difesa dell'avversario, un Arbitro deve imparare a riconoscere fin dalle primissime fasi di gioco il tipo di gara che le due squadre sono intenzionate ad impostare.

Per lui, in definitiva, ogni gara è diversa dall'altra e richiede una lettura che parta da conoscenze fondamentali, per poi trovare punti tecnici di riscontro propri nella gara che si sta svolgendo.

### DISPOSIZIONE DELLE SQUADRE IN CAMPO

Ed è questo un punto fondamentale che deve far parte delle conoscenze di base dell'Arbitro che a questo lavoro deve essere preparato e pronto dal primo minuto della gara. Addirittura la **fase del riscaldamento** degli atleti può dare delle indicazioni sul come questi si stiano preparando fisicamente, psicologicamente ed agonisticamente.

Provando ad esaminarne alcuni aspetti, inizialmente è fondamentale rendersi conto della **disposizione in gara** delle due squadre in fase di difesa: l'adozione di una difesa "a zona" oppure di una "uomo" da parte di una squadra comporta una sostanziale diversa predisposizione mentale e, conseguentemente, un diverso atteggiamento atletico sul terreno degli stessi giocatori.

Nel primo caso, senza che nessuno abbia un avversario diretto, i giocatori staranno chiusi in difesa, si muoveranno seguendo i movimenti della palla, cercando di alzare la linea di tiro facile avversario, chiudendo le penetrazioni, evitando entrate sul fondo e passaggi "dentro".

Nel secondo caso, utilizzando un atteggiamento aggressivo che può passare attraverso vari tipi di marcamento pressing, collaudati cambi difensivi, raddoppi, forti tagliafuori la difesa cercherà di mettere in difficoltà la squadra avversaria non concedendole facili contropiedi, tiri dal perimetro senza marcatura, rimbalzi d'attacco.

### ATTEGGIAMENTO DELLE SQUADRE

**L'atteggiamento di una squadra** che corre molto, giocando in gran velocità, utilizzando costantemente il contropiede per coprire il campo richiede un'attenzione diversa, da parte dell'Arbitro, rispetto alla squadra che gioca ragionato, chiamando ogni volta lo schema d'attacco, utilizzando gli 8" per passare la metà campo, andando al tiro vicino allo scadere dei 24".

Nel primo caso, la difesa avversaria sarà sottoposta ad un lavoro più severo in termini di reattività e, probabilmente, il numero di contatti e possibilità di violazioni saranno maggiori. Aumenta, quindi, la necessità di una concentrazione costante da parte dell'Arbitro, con pochissime pause nel corso della gara.

Nel secondo caso, piccole violazioni o contatti ininfluenti vanno ben valutati e, se non producenti vantaggio o svantaggio, tralasciati poiché nessun danno fisico o tecnico ne deriverà per l'una o l'altra squadra.

Altrettanto vale per tutte quelle piccole violazioni (passi, palla accompagnata, rimesse in gioco, etc.) commesse lontano dalla difesa, lontano da canestro che possono essere considerate movimenti atletici effettuati in fase di rilassamento agonistico e, quindi, da non penalizzare.

Nelle gare tra due squadre che giocano ambedue in velocità o tra due squadre che giocano ambedue ragionato si verranno a creare sul campo situazioni d'uguaglianza tattica e fisica. Al contrario, ciò non si risconterà qualora le due squadre si predispongano in gara con ritmi diversi, con una **sostanziale differenza** in termini d'intensità e/o velocità di gioco; nel secondo caso è probabile che avvengano un numero più elevato di violazioni e contatti degni di essere valutati ed è importante che l'Arbitro vi presti particolare attenzione, per poterne cogliere l'effettivo danno tecnico o fisico causato e decidere se sanzionarli o no.

### VALUTAZIONE DEI RITMI

E' basilare, per un corretto svolgimento della gara, che essa sia impostata fin dall'inizio con un **metro arbitrale** adeguato nella valutazione di violazioni e contatti di gioco, e che lo stesso metro venga mantenuto durante tutta la gara, senza flessioni, con coerenza.

E' logico che durante lo svolgimento d'ogni gara possano esserci momenti/fasi di diversa intensità, in senso di crescita o di diminuzione; ciò può determinare un maggiore o minore numero di interventi arbitrali, ma non necessariamente un cambiamento nel metro di giudizio se le situazioni tecniche che si verificano continuano ad essere valutate con coerenza dall'arbitro.

Sarà il cambiamento di tattica o d'intensità di gioco dell'una o dell'altra squadra a determinare un aumento o una diminuzione di violazioni o contatti e la conseguente necessità di giudicarne la legalità/illegalità, sempre nel rispetto del metro di giudizio inizialmente impostato.

### VARIAZIONE DELLE INTENSITÀ

A tale proposito è bene porre grossa attenzione alle **fasi di gioco** conseguenti ad ogni inizio di periodo oppure al rientro in campo dopo un time-out; quelli, infatti, potrebbero essere momenti di variazione d'intensità derivanti da ciò che l'Allenatore intende ottenere con una nuova tattica, decisa nel corso della pausa.

Ad esempio, se l'Allenatore vuole alzare il ritmo in gara della propria squadra per mettere in difficoltà l'avversaria che vuol tenerlo basso, ai suoi giocatori chiederà un aumento d'aggressività difensiva, forte pressione con raddoppi, anche correndo rischi di falli.

Durante la gara, l'assenza o la difficoltà di un pronto **adeguamento del metro** arbitrale a quanto si sta verificando sul terreno può rendere i partecipanti incapaci di capire cosa è legale/illegale in quel momento rispetto alle fasi di gioco precedenti; la più probabile conseguenza sarà nervosismo, fasi confuse, contatti e situazioni difficili da interpretare, mancanza di fluidità nel gioco e spettacolo non piacevole.

### FASI TOPICHE

Massima attenzione va, inoltre, rivolta a quelle **fasi topiche** della partita, quando essa tende a chiudersi per l'una o l'altra squadra, quando sta per decidersi qualcosa di molto importante: fasi d'inerzia che spaccano la gara, fasi finali che decidono il risultato. Il compito dell'Arbitro, in tali situazioni, è quello di rimanere consistente nel metro, senza lasciarsi trascinare in alcuna direzione dallo stato emotivo della gara.

### INTERPRETAZIONE DELLE INFRAZIONI

E' dichiarato che nel basket, allorché si gioca in spazi ristretti, a grosse velocità, in presenza di difese aggressive, in gare agonisticamente intense, violazioni e contatti sono numerosi e soprattutto inevitabili.

Ma è ormai comunemente insito nell'evoluzione del nostro sport che, al fine di rendere il gioco scorrevole, sono da considerarsi effettivamente da sanzionare solo le infrazioni che comportano un vantaggio a chi le commette o un **danno fisico o tecnico** a chi le subisce.

### GIOCATORI "GROSSI"

Pur nella considerazione che, nel rispetto delle regole, ogni giocatore è da considerarsi uguale all'altro, un'attenzione particolare va posta, ad esempio, qualora in gara siano presenti due o più giocatori definiti "**grossi**".

Il loro gioco, con ogni probabilità, sarà impostato su contatti robusti portati con il corpo, più che con le braccia, nell'intento di far valere la propria fisicità sull'avversario.

Contatti accidentali o di gioco sono da ritenersi legali e quindi da non sanzionare a patto che non rechino danno all'avversario; s'intendono illegali quando il giocatore, nonostante la sua mole, viene spostato dall'avversario o mandato fuori posizione con una spinta, con un braccio, con l'anca, con la gamba.

L'Arbitro deve, inoltre, anticipare le situazioni in cui i giocatori in posizione di post mettono un braccio o il petto sul dorso dell'avversario causando forte pressione, oppure quando due giocatori intrecciano le braccia nella fase di lotta per l'acquisizione della posizione migliore. In assenza di una chiara situazione fallosa, cosa che deve comportare un immediato intervento arbitrale, va proposto un esplicito avvertimento affinché tra i due giocatori non s'incrementi un gioco eccessivamente rude, progressivamente difficile da giudicare e non spettacolare.

Nel caso del perdurare di tale situazione, qualora l'avvertimento arbitrale non sia recepito, un fallo va comminato al giocatore che per primo fallosamente provoca il contatto rude.

### GIOCATORI "SUPER"

Discorso simile può essere fatto sull'opportunità di individuare la presenza in una o in ambedue le squadre di un **giocatore rappresentativo**, tecnicamente e/o athleticamente dotato, capace di notevoli prestazioni, che dalla squadra avversaria viene controllato con particolare cura.

In questo caso, bisogna prevenire che su tali giocatori, i quali generalmente tengono alto il livello spettacolare della gara e che spesso sono decisivi ai fini del risultato, non siano commesse o ricercate illegalità con braccia, gomiti, gambe, blocchi illegali allo scopo di impaurirli, o renderli nervosi o impedirgli di giocare regolarmente.

Dato per assunto che un fallo è sempre un fallo e una violazione altrettanto, che un contatto regolare, una partenza in palleggio, un movimento tecnico corretto devono sempre essere considerati tali, un metro di giudizio tecnicamente valido deve nascere dall'**equilibrio** tra penalizzazione dei semplici contatti, anche se non ricercati, o violazioni che causano all'avversario un danno fisico o tecnico ed i piccoli contatti o violazioni, a volte casuali ed ininfluenti, che non interferiscono con il normale svolgimento dell'azione.

### ABILITÀ DEI GIOCATORI

E' naturale e dipendente dalla maggiore o minore abilità dei giocatori il rendere completamente differenti gli **effetti** derivanti da contatti di gioco o violazioni; per un Arbitro è importante non lasciarsi condizionare da atteggiamenti di Allenatori o giocatori che, nell'ambito delle loro capacità, tentino di influenzarlo con frasi e/o atteggiamenti, cadute, grida quando avverrà un contatto, magari ininfluente, o una violazione ritenuta tale erroneamente o per opportunismo.

Per l'Arbitro è fondamentale conoscere tali situazioni, vedere ciò che avviene, senza presumere di capire e, riconosciuta un'effettiva infrazione alla regola, decidere di sanzionare un intervento.

E' altrettanto importante, al fine prevenire o far terminare sul nascere atteggiamenti o situazioni difficili prima che divengano causa di perdita di controllo della gara da parte degli Arbitri e conseguente mancanza di fluidità nel gioco e nello spettacolo, intervenire con puntualità, decisione e consistenza tecnica.

L'insieme di queste particolari capacità viene comunemente definito **feeling** con la gara, oppure ricorso al **buon senso**; comunque venga chiamato, consiste nella necessità per l'Arbitro di essere ottimamente preparato a capire in ogni situazione ciò che si può verificare, e ciò è massimamente possibile solo conoscendo in anticipo il miglior intervento regolamentare da proporre: fischio – non fischio.

Si ritiene basilare, ormai, affinché l'Arbitro migliori la propria capacità d'interpretare le fondamentali situazioni tecniche di gioco durante la gara, che egli incrementi il proprio addestramento attraverso la conoscenza e l'esperienza tecnica degli Allenatori.

### **UNIFORMITA'**

Uno degli elementi tenuti in grande considerazione dagli Istruttori nella formazione degli Arbitri è la loro qualificazione sotto l'aspetto dell'**uniformità**; questo sia dal punto di vista della crescita individuale del singolo, sia allo scopo di fornire all'intera categoria, o più fondamentalmente ai singoli gruppi operanti nei diversi Campionati, la capacità di essere omogenei nel giudizio di situazioni analoghe.

E' chiaro che la semplice applicazione del Regolamento Tecnico di gioco, senza alcun riferimento al concetto di vantaggio/svantaggio, renderebbe l'omogeneità arbitrale la più facile: violazione-fischio, contatto-fischio. Ma questo non è proprio del basket moderno.

### **VANTAGGIO/SVANTAGGIO**

Maggiore è la richiesta di una lettura tecnicamente qualificata delle situazioni di gioco da parte dell'Arbitro, prima di sanzionare un'infrazione, maggiore è la possibilità che nel corso delle diverse gare vengano fornite dai diversi Arbitri prestazioni differenti.

La massima proposizione di coerenza nel concetto di vantaggio/svantaggio, applicato dagli Arbitri in modo assolutamente corretto e, più ancora, la ricerca di una totale omogeneità da parte dell'intera categoria garantisce al gioco la necessaria fluidità.

Al fine di consentire alla gara uno svolgimento regolare, ma soprattutto fluido, un Arbitro deve imparare a riconoscere e giudicare le conseguenze d'ogni situazione di gioco per sanzionare solo ciò che appare illegale, tralasciando di fischiare allorché un'infrazione non comporta vantaggio a chi la commette o svantaggio a chi la subisce.

Ciò è possibile solamente con un'opportuna crescita tecnica e conoscitiva attraverso la quale l'Arbitro può mettersi nelle condizioni di aggiungere alla propria conoscenza delle regole, così come proposte dal Regolamento Tecnico di gioco, la capacità di riconoscere i movimenti attuati dai giocatori nello svolgimento della gara.

### **COLLABORAZIONE IN CAMPO**

Una conduzione corretta della gara richiede, inoltre, la completa e leale cooperazione dei componenti delle due squadre (giocatori, allenatori, aiuto-allenatori, dirigenti, etc.) con gli Arbitri, gli Ufficiali di campo, il Commissario.

Gli Arbitri devono essere incoraggiati a comunicare fattivamente con giocatori ed Allenatori durante la gara; avere e ricevere le migliori informative tramite documenti, riprese video ed allenamento personale allo scopo di concepire il ruolo ed il comportamento di giocatori ed Allenatori sotto la tensione emotiva.

Sedute di lavoro pratico che coinvolgano Arbitri, Allenatori e giocatori sono possibilità effettive di crescita conoscitiva al fine di ottenere risultati migliori.

Il rapporto tra giocatori, Allenatori, Arbitri, soprattutto a livello professionistico, può e dovrebbe migliorare semplicemente rendendo possibile che ognuno conosca e comprenda nel profondo il **ruolo** dell'altro, rispettandolo.

Il reciproco **rispetto** porta apprezzamento e collaborazione fattiva.

La **collaborazione** è una relazione a due vie e deve essere basata sul rispetto reciproco ed un comportamento normale.

Rubando una frase, non so bene più da dove, dobbiamo ricordare che nessuno è più importante del **gioco**.

>>>> <<<<