

Il Colloquio pre-gara Arbitri-Ufficiali di campo

Prima di iniziare a parlare del Colloquio pre-gara tra Arbitri ed Ufficiali di campo, prima di entrare ad esaminarne le modalità di svolgimento ed i contenuti, è importante esprimersi e concepire nel profondo l'importanza del concetto di **“Collaborazione durante la gara”**, relativamente alla squadra CIA in campo.

Tante volte si è ripetuto come gli Arbitri, gli Ufficiali di campo con il Commissario al tavolo, se presente, debbano formare insieme la squadra degli ufficiali di gara, predisponendosi all'impegno con atteggiamento di collaborazione, allo scopo di rendere più fluido e funzionale il lavoro di ognuno.

Infatti, il rispetto del ruolo di ciascuno, la corretta applicazione di quelle che sono le rispettive responsabilità e tempistiche faranno sì che la gara non avrà difficoltà ulteriori proposte da noi, non aumentate dal nostro cattivo funzionamento o da una cattiva intesa.

Se c'è collaborazione e fiducia nel lavoro d'equipe possiamo predisporci al colloquio pre-gara in maniera costruttiva, altrimenti si tratterà di 5 -7 minuti buttati al vento.

COLLOQUIO PRE-GARA

La difficoltà primaria nasce dalla considerazione che non si lavora sempre con gli stessi elementi; la squadra ogni volta viene composta da Arbitri e Ufficiali di campo diversi e ciò può portare a mancanza di affiatamento, difficoltà d'intesa. Ancor più necessaria si rende da ciascuno, quindi, una capacità gestionale delle situazioni che si avvicini alla massima professionalità.

Controllo delle attrezzature

Il colloquio tra gli ufficiali di gara può iniziare dal controllo delle attrezzature che, un'ora prima del salto a due, deve essere effettuato **insieme** per accertarsi della funzionalità delle strumentazioni messe a disposizione dalla Società di casa.

Inoltre, in tale fase è importante valutare che l'intensità del suono del segnale di fine periodo e/o gara e dell'apparecchio dei 24secondi sia tale da essere facilmente udibile nelle fasi concitate della partita e che i due suoni siano diversi tra di loro.

Importante sarà, poi, il voler riascoltare i singoli segnali a pochi minuti dall'inizio gara, quando il Palazzetto si presenterà ad ogni buon conto pieno di pubblico.

Controllo delle squadre

La gestione delle sostituzioni deve aver luogo in maniera congiunta. Mentre l'arbitro ha il compito di concedere o meno i cambi (fig.10 R.T.)

SOSTITUZIONE



Avambracci incrociati

L'Udc deve invece verificare che tutto avvenga secondo la normale procedura. Ciò risulta **fondamentale** per evitare situazioni imbarazzanti quali 6 giocatori in campo, permanenza sul terreno di gioco di un giocatore con 5 falli, etc.

Ogni qualvolta gli Udc si avvedano di una avvenuta sostituzione non autorizzata, frequentemente durante i time-out e gli intervalli, devono darne comunicazione agli arbitri. Sarà poi l'arbitro a **dover** intervenire e prendere provvedimenti nella maniera opportuna.

Infortunio

In tale situazione, gli Udc devono comunicare agli arbitri se un'eventuale sospensione è stata richiesta **prima** che del giocatore infortunato sia richiesta dalla panchina la sostituzione o direttamente autorizzata dall'arbitro in campo; infatti, solo in quel caso il giocatore potrebbe rientrare al termine del time-out, se ripresosi dall'infortunio.

Salto a due e possesso alternato

Particolare attenzione alle violazioni o falli durante il salto a due iniziale.

Se un'infrazione (violazione o fallo), da chiunque commessa, avviene prima che la palla sia legalmente giocata dal primo giocatore coinvolto nel salto, la gara non si intende iniziata; conseguentemente il gioco dovrà riprendere come previsto dalla sanzione per l'infrazione, ma il cronometro dovrà essere fermo o riportato a 10:00; l'intera **squadra** è responsabile di ciò prima di riprendere il gioco.

È il **segnapunti** che gestisce materialmente la freccia di possesso alternato, ma la responsabilità è condivisa con l'arbitro incaricato della rimessa, il quale deve rendersi conto che la freccia sia stata esposta o girata, e nella direzione giusta.

La freccia di p.a. deve invertire la sua direzione prima che gli Udc lascino il tavolo per l'intervallo di metà gara e della direzione va presa nota, condividendola con gli arbitri.

Se un fallo viene commesso durante una rimessa per p.a., la freccia deve rimanere "congelata"; come pure, sulla rimessa laterale conseguente un fallo commesso durante un intervallo.

Ricordarsi che eventuali errori commessi nell'amministrazione della freccia non possono essere corretti e considerarne le conseguenze.

Rimessa in gioco

Durante ogni rimessa, un costante contatto visivo è alla base di una buona collaborazione; l'arbitro incaricato deve aiutare la squadra nel suo compito, ogni volta accertandosi della situazione al tavolo prima di riprendere il gioco; questo in particolare ed obbligatoriamente al termine del minuto di sospensione.

In tal modo, potrà consentire una sostituzione dell'ultimo momento, o ancora, potrà aiutare e tutelare gli UdC da panchine turbolente.

Sulle rimesse, può aumentare la propria visibilità se alza la palla, prima di metterla a disposizione di un giocatore.

Amministrazione dei tiri liberi

Il Guida amministra tutti i tiri liberi, entrando nell'area per il primo o unico dei tiri liberi:

- indica ai giocatori il numero dei tiri,
- comunica agli UdC l'imminenza della fine opportunità di sostituzione e sospensione **alzando** la palla sopra la testa,
- passa immediatamente la palla al tiratore schiacciandola a terra.

Ventiquattro secondi

Il suono dell'apparecchio del 24" non ferma il cronometro, né il gioco, né fa diventare morta la palla, a meno che non ci sia controllo di palla da parte della squadra (artt. 50.5; 49.2; 10.3). In tal caso è bene che quando l'apparecchio suona:

- se la palla è tra le mani del giocatore o in controllo della squadra in attacco, l'addetto ai 24" aggiunga il proprio fischio al momento della violazione;
- se la palla è vagante o non sia chiaro il controllo di palla o il giocatore abbia iniziato il movimento continuo proprio dell'atto di tiro, l'addetto ai 24" si astenga dal fischio e lasci che la violazione venga segnalata dall'arbitro.

La rimessa va effettuata dal punto più vicino a dove si verifica la violazione !!!

Fallo da espulsione

E' responsabilità del **segnapunti** avvisare gli arbitri dell'espulsione di un giocatore conseguente a due falli antisportivi (art. 37 R.T.).

Al giocatore espulso (ed alla sua squadra) non devono essere addebitati ulteriori sanzioni e ogni ulteriore comportamento scorretto dovrà essere segnalato sul rapporto arbitrale.

È pure compito del segnapunti avvisare l'arbitro dell'espulsione dell'allenatore conseguente alla somma dei falli tecnici a suo carico sanzionati.

Fallo tecnico

La sanzione per un tecnico durante l'intervallo sarà sempre di 2 tiri liberi e rimessa in gioco da metà campo **a prescindere** dalla direzione di p.a. che il segnapunti terrà "congelata".

Solo a seguito di un fallo prima dell'inizio della partita si inizierà con 2 tiri e salto a due.

Rissa

Nel caso di rissa, con sanzioni compensate a carico delle panchine, il gioco riprenderà a secondo del momento in cui il gioco è stato interrotto. Su

- Canestro realizzato: rimessa dal fondo;
- Possesso di palla per una squadra: rimessa **da metà campo** e l'operatore ai 24" **non** deve resettare;
- Nessuna squadra in controllo di palla: situazione di salto a due (possessione alternata).

Realizzazione a fil di sirena

In generale, si consiglia agli arbitri di decidere autonomamente sulla validità del canestro senza interpellare gli Udc al fine di evitare le lamentele delle due parti al tavolo.

Nel caso in cui gli arbitri ritengano necessario comunicare verbalmente con gli Udc, prima di prendere la decisione finale, lo dovranno fare formulando delle domande che prevedano una risposta secca (es. la palla era in mano al giocatore?). Questo perché l'Udc non può decidere sulla validità o meno del canestro (competenza arbitrale /rispetto dei ruoli) e perché in tal modo verrà limitato al massimo il contatto con la dirigenza delle due formazioni.

Punteggio progressivo e finale

Il segnapunti deve controllare costantemente che il punteggio progressivo del referto di gara corrisponda con il tabellone segnapunti. Nel caso di discordanza o dubbi o contestazione da parte di una squadra, ne informerà il primo arbitro per accertare la correttezza, alla prima palla morta e a cronometro fermo.

A fine gara, il primo arbitro è responsabile del controllo del punteggio e che il referto non presenti errori prima di approvare e inserire la sua firma, dopo tutta la squadra CIA, ponendo fine all'amministrazione della gara. Si consiglia il segnapunti di controllare che il punteggio progressivo sia corretto al termine di ciascun periodo e darne informativa agli arbitri, allo scopo di assicurare ed abbreviare la procedura del fine gara.

Sulla base di quanto esposto, appaiono chiari alcuni punti e contenuti che possono essere utilizzati come traccia, da seguire durante il colloquio pre-gara. Questo potrà essere arricchito o diversamente modulato sulla base delle esperienze maturate, circa la conoscenza delle squadre, delle attrezzature, della situazione ambientale o anche al grado di affiatamento tra colleghi.

Ogni squadra, per poter vincere, deve avere una buona conoscenza degli schemi da adattare alle condizioni imposte dall'avversario; analogamente la squadra CIA deve mettere a punto i propri schemi per poter vincere la propria gara!!!

>>>> <<<<