

# REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



GENNAIO 2011

NUMERO 140

ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

## sommario

2

**I HAVE A DREAM...**

4

**COMUNICAZIONE  
NON VERBALE**

3

**ON...  
OFF...**

5

**MUOVERSI IN CAMPO  
CON LA PALLA**

*Testi di*  
Giovanni Raimondo  
*Redazione*  
William Raimondo  
*Progetto Grafico*  
*ed Impaginazione*  
Marika Raimondo



Tutti coloro che vogliono contribuire con articoli inerenti l'attività arbitrale o per considerazioni e commenti, possono inviare i loro scritti a:

Giovanni Raimondo (responsabile del giornalino, GAP di Ragusa)

[munnu@hotmail.it](mailto:munnu@hotmail.it)   [william.raimondo@gmail.com](mailto:william.raimondo@gmail.com)

**NB: inviateci gli indirizzi e-mail dei colleghi che ancora non conoscono il nostro giornalino !!**



## I HAVE A DREAM...

...che, un giorno, tutte le gare di pallacanestro si svolgano senza contestazioni contro la squadra arbitrale in campo!

Si può fare a patto che, essendo **il gioco del basket un insieme di situazioni simili, mai uguali**, la squadra arbitrale si prepari sempre, prima di ogni gara, in modo adeguato per quella gara, volta per volta. La gara precedente è finita: la prossima è diversa da tutte quelle arbitrate fino ad ora!

Tentare di ridurre al minimo cioè far tendere a zero la curva delle contestazioni, deve essere un obiettivo da perseguire per tutte le squadre arbitrali che scendono in campo. Come fare ?

- **Predisporre, nel colloquio iniziale, un'unica filosofia di arbitraggio.** *Uniformità di metro e di giudizio per tutta la gara: né troppo permissivo né troppo rigido. Soprattutto non rilassarlo né irrigidirlo in funzione del ritmo della gara dovuto rispettivamente o al mollare o al tentativo di recupero nel punteggio da parte della squadra soccombente.*
- **Entrare in clima partita sin dal salto a due.** *Per ciascuna delle due squadre il salto a due è molto importante: 1° - per conquistare subito la palla, 2° - per avere eventualmente la freccia del PA a proprio favore negli ultimi minuti di gara. Assistiamo a salti non conformi a causa di violazioni non rilevate come ad esempio: colpire la palla prima che ha raggiunto il punto più alto, palla troppo alta, troppo bassa, obliqua, ecc.*
- **Gestire con immediatezza tutti gli incipienti fattori di disturbo.** *Le continue, anche se poco appariscenti, proteste dei giocatori in campo, quando vengono colti in fallo o in violazione, e degli allenatori, quando l'arbitro passa o staziona nelle vicinanze delle panchine, devono essere stroncate sul nascere. Se poi, come spesso succede, diventano continue, molto evidenti a tutti i presenti o addirittura plateali, la squadra arbitrale è già... in ritardo: gli interventi allora potrebbero essere dei boomerang.*
- **Favorire la fluidità del gioco.** *Senza fretta né pressapochismo, accelerare le rimesse in gioco, le sostituzioni, e, in genere, i tempi morti.*
- **Prevedere l'evoluzione di scenari tecnici.** *Dopo una sospensione, sicuramente ci sarà una variazione sul modo di giocare. Gli allenatori durante i time-out effettuano i cambiamenti! Gli arbitri? Facile: questa previsione viene fatta da tutti, eppure... Spesso poi il cambio di difesa, da "zona" nella propria metà campo aspettando gli avversari, a "pressing tutto campo" avviene dopo la realizzazione di un canestro! Allora...impreparati!*
- **Sanzionare il gioco sporco.** *Da subito, sempre! Esso è foriero di pesanti contestazioni. Non si può intervenire quando chi subisce comincia a reclamare. Ci vuole furbizia nel cogliere il momento in cui si verifica e riprimarlo immediatamente.*
- **Essere compatti e condividere le decisioni.** *Se un giocatore, sanzionato di fallo, inizia una protesta nei confronti della squadra arbitrale rivolgendosi all'altro arbitro che non ha fischiato, quest'ultimo non può dirgli: ha fischiato lui, vai a chiedergli il perché!  
La compattezza e la condivisione delle decisioni adottate dai colleghi (anche se...sbagliate!) è fondamentale: così si diventa Squadra!*
- **Essere capaci di metabolizzare l'eventuale errore.** *Nessuno è perfetto, pertanto bisogna sforzarsi di migliorare sempre. Chi ritiene di aver raggiunto il massimo e, ormai(!) è sicuro di "non sbagliare mai" non può far parte di una squadra arbitrale. Può darsi che non abbia sbagliato nella gara precedente (abbiamo molti dubbi!) ora, questa è un'altra gara!*
- **Avere sempre la giusta posizione per una corretta lettura delle situazioni.** *I giocatori, per riuscire a centrare il canestro, assumono sempre la migliore posizione sul terreno di gioco. E' indispensabile che anche gli arbitri, per "vedere" violazioni e falli, facciano una ricerca costante del miglior "angolo di visuale" per tutta la durata della gara.*

Concludendo siamo dell'idea che l'avverarsi del nostro sogno sia impossibile. Quello di Martin Luther King si realizzò! Era molto, molto più importante! Invitiamo però tutti i componenti delle squadre arbitrali, ciascuno nel suo ruolo, ad essere **"collegati" con la gara. Entrare in clima partita da subito. Rimanervi sino alla fine.** Nel tentativo di realizzare un sogno!



## ON...OFF...

*Legenda:*

“On” vuol dire: accesi, vigili, pronti, reattivi, solerti, attenti, accorti, perspicaci, astuti, furbi, oculati, prudenti...ecc. Chi, di altri sinonimi, più ne ha, più ne metta!

“Off” non vogliamo scriverlo! Basta consultare il dizionario dei contrari...

### “ON”

...devono essere tutte le squadre arbitrali sin dall'arrivo della...designazione! Non possiamo negare che in quell'istante si è già reattivi ma, nel senso più deleterio. Infatti i luoghi comuni sono: *“di nuovo con quell'allenatore che”... e “quel giocatore che protesta ad ogni fischio”... e “quel tal dirigente al tavolo”... ma “stavolta, appena qualcuno...parla, lo sbatto fuori” ecc, ecc, ecc!*

Non è questo il modo di prepararsi per una nuova gara anche se è facile dire: finita una partita, dimenticare tutto quello che è successo. La mente umana, pur non essendo un computer, salva con nome episodi pregressi, per evidenziarli anche dopo molto tempo: non tutti: sarebbe impossibile! Ma, quelli spiacevoli riaffiorano alla prima opportunità, se c'è un riscontro!

Ora lo sforzo dei componenti di una squadra arbitrale, avuta una designazione, deve essere quello di impostare questa gara. Si conoscono le due squadre contendenti ed il modo di comportarsi di alcuni personaggi: meglio! La preparazione deve essere incentrata nel tentare, in ogni modo, di prevenire le eventuali occasioni di contrasto già note! L'esperienza insegna!

Superato l'impatto della designazione e confermata la presenza alla gara in tempo utile, per non costringere il designatore a richiamare(!) organizzare la trasferta in modo ottimale.

Giunti nel palazzo trattare tutti gli addetti ai lavori con cordialità e signorilità, senza cadere nella trappola che qualche dirigente vi tende, correndovi incontro e che (stupida adulazione!) vi dice: “Oh, finalmente, oggi sì che la Federazione ha mandato una squadra arbitrale all'altezza della situazione” perché quella della scorsa partita ne ha fatte (a suo dire) di tutti i colori!

Il colloquio pre-gara sia il migliore possibile. Gli osservatori assistono e non possono non segnalare il pressappochismo e l'inutilità di detto colloquio quando è fatto tanto per...!

Siete già... “On” Ora si può cominciare! Cosa bisogna fare per essere “accesi” sino alla fine? Niente di eccezionale: basta mettere in atto i 34 punti su cui l'Osservatore vi giudicherà! Erano 49 nell'anno sportivo precedente. Ne avete allora 15 di meno? Assolutamente no! Anzi, senza esagerare, le osservazioni sono molte di più! Infatti oltre a quelle codificate (vi rivolgiamo un pressante invito a rivederle e a meditarle una per una) c'è un modo infallibile per controllare (non c'è solo l'Osservatore) se una squadra arbitrale sta svolgendo in modo ottimale il suo lavoro.

I suoi componenti evidenziano competenze tecniche al tavolo e in campo? Gli arbitri posseggono, oltre alle competenze tecniche anche un'eccellente preparazione fisica? Sono tutti, sia al tavolo che sul campo, in grado di “dialogare” con gli addetti ai lavori sfruttando quella capacità umana di comunicare con i propri simili che nessuno può insegnare? NB: “dialoghi” di non più di...tre secondi! Sono tutti capaci di dominare i propri istinti di reazione al verificarsi di fatti contingenti?

A volte le più banali disattenzioni scatenano inutili proteste: la squadra arbitrale è andata a cercarsele. Es: giocatore in controllo di palla che pesta una linea perimetrale, tiro con la punta piede sulla linea dei tre punti, tiro allo scadere dei 24” che tocca il ferro e s'ode il suono della sirena, ecc. Se poi si verifica un tiro allo scadere di ciascun periodo ci sono sempre(!) e non si sa che pesci pigliare perché è andata via la luce dell'attenzione...

Una squadra arbitrale **“On” riesce a vincere la partita!**

Una squadra arbitrale **“Off” perde “inesorabilmente” la partita!**

Allora entrate da subito in clima partita e rimaneteci sino alla fine. Durante il suo intero svolgimento la concentrazione sia massima anche sulle cose piccole, che potrebbero sembrare di poco conto; provate poi, in tutti i modi possibili, a ridurre la tensione in campo e attenti a non diventare “Off” durante gli intervalli o addirittura durante le sospensioni!



## COMUNICAZIONE NON VERBALE

Durante una partita i segni che permettono la maggior parte delle comunicazioni tra tutti i presenti sono, per la squadra arbitrale, le Segnalazioni. Ben 59 per gli arbitri dal rettangolo di gioco -RT Segnalazioni Arbitrali- e 15 per gli UdC dal tavolo -Manuale dell' Ufficiale di campo-

Esse sono codificate. Ogni componente della squadra arbitrale deve attenersi scrupolosamente a tali Segnalazioni. Per la verità, spontaneamente, ne sono state aggiunte altre per chiarire ancora di più certe situazioni: - lo sfiorarsi delle dita delle mani tra loro, per indicare l'ultimo giocatore responsabile dell'uscita della palla dal campo; - l'indicare il punto in cui il giocatore ancora non aveva chiuso il palleggio quando, nel movimento continuo, il suo marcatore è sanzionato di fallo; - l'alzare ed il toccarsi il ginocchio quando un fallo di spinta è stato effettuato appunto col ginocchio; - il sollevare le braccia in alto e con le mani imitare il gesto della scimmia quando un giocatore si aggrappa all'anello con una mano e con l'altra schiaccia, ecc.

Gli istruttori disapprovano queste nuove segnalazioni, ma ormai sono molto diffuse.

**Le squadre arbitrali però, nello svolgimento del loro lavoro, usano, oltre a queste Segnalazioni e alle parole (poche, brevi, chiare) anche delle comunicazioni non verbali.**

- L'abbigliamento sin dall'arrivo nel palazzo e la cura delle divise in campo.
- La distanza che pongono tra loro e gli eventuali interlocutori durante i dialoghi.
- Ogni movimento che il loro corpo assume nello spazio.
- **La mimica del volto.**

Quest'ultima è **la massima espressione della comunicazione non verbale!**

E' sul viso che si stampano le reazioni alle situazioni, come un sorriso, una smorfia, ecc.

Lo sguardo può essere duro o accigliato, oppure caldo e suadente.

Gli etologi affermano che il comportamento ed i costumi degli animali nei rapporti fra loro (nella biologia l'uomo è un animale) dipendono dall'ambiente cui essi si devono adattare volta per volta.

**In qualsiasi ambiente la comunicazione non verbale è altresì un'affidabile arma per scongiurare o prevenire litigi e disagi.**

I palazzetti, le palestre, i play-ground, i luoghi in cui si svolge una gara di basket, costituiscono l'ambiente ideale nel quale questi principi possono trovare applicazione al fine di agevolare la ricerca costante del tentativo di riduzione delle tensioni in campo e fuori dal campo.

- Un luogo comune afferma che l'abito fa il monaco. Anche l'abbigliamento è un potente strumento di persuasione. *Arrivare al palazzetto in giacca e cravatta piuttosto che in Jeans (strappati!) e maglietta sgualcita, non suscita la stessa impressione. In campo, con la maglietta non stirata ed i pantaloni sporchi, non è proprio il massimo!*
- La postura adatta, diritto in linea con: capo, spalle, occhi, ed il mantenere la giusta distanza dall'altro, è fondamentale. Lo stare troppo lontani rende difficile il contatto oculare; l'attenzione è labile. L'eccessiva vicinanza è un'invasione dello spazio personale; l'altro ti percepisce come una minaccia. *Per assegnare FT non essere troppo vicini! Stare in campo!*
- Lascia che l'espressività del tuo corpo, non statico ma dinamico, accompagni le tue parole, che parli per te, perché essa sostiene le tue idee. *Passi, fare il movimento!*
- La mimica facciale! **Il sorriso**, ad esempio, è vero che abbassa le difese personali, ma, per tutti i componenti della squadra arbitrale, **è un'ottima "arma" di persuasione che bisogna però saper dosare e calibrare.** Bisogna scegliere il momento adatto. E' bene che esso non sia rigido né esagerato. Altrimenti invece di creare vicinanza, che è quella da ricercare, crea resistenza e rifiuto. *E' buona regola manifestare un sorriso solo dopo aver creato una prima "alleanza" con gli addetti ai lavori, per suggellare questo primo accordo creatosi grazie al fair-play dimostrato sin dall'arrivo nel palazzo.*

**NB: nei confronti del pubblico sugli spalti né sorrisi né soprattutto sguardi duri e accigliati! Si corrono seri rischi! Il consiglio pressante è: come se non ci fosse!**

**PS: Le ultime parole del Manuale dell'arbitro sono "Anche un arbitro può sorridere"**

## MUOVERSI IN CAMPO CON LA PALLA

Nel rugby, nobile e bellissimo sport diffuso in tutto il mondo, un giocatore in controllo di palla può metterla sotto braccio e correre velocissimo alla meta, se ci riesce! Non ha Regole da osservare!

Nel basket tutto ciò non è assolutamente possibile. Già fin dalla invenzione di questo sport -15 dicembre 1891- una delle cinque regole stabilite dal dottor James Naismith era: i giocatori non possono correre o camminare per il campo portando il pallone! Dopo 120 anni è tuttora valida!

Infatti:

- Se si riceve la palla da fermi e la si vuole lanciare a canestro, si può fare solo un passo e poi il tiro -passo e tiro-
- Se, si riceve la palla in movimento e la si vuole lanciare a canestro, solo due passi e poi il tiro -terzo tempo-

NB: nei due esempi precedenti la palla può essere anche passata ad un proprio compagno.

- Se si parte da lontano, ammesso che si riesca ad evitare la violazione di passi in partenza, bisogna arrivare alla meta -il canestro- palleggiando e quando si decide di tentare il tiro, terzo tempo: cioè, presa la palla in mano, si possono fare solo due passi! *Bellissimo il coast to coast di giocatori velocissimi nel palleggio! L'arbitro di turno riesce ad arrivare per primo sotto il canestro e contemporaneamente controllare se il giocatore compie violazione di palla accompagnata? Deve farcela: non palleggia!*

E' sul palleggio che, alla luce della evoluzione del gesto tecnico, precisiamo:

- Quando una mano, una sola, è a contatto con l'emisfero superiore della palla il palleggio è regolare;
- L'altezza del rimbalzo, la durata del contatto della mano con la palla -sempre sull'emisfero superiore e col palmo della mano in giù- ed il numero dei passi fra una battuta e l'altra, sono ininfluenti;
- Un giocatore può cambiare mano durante il corso del palleggio -cambio di direzione-
- Durante il cambio di mano o usando sempre la stessa mano egli non deve però "accompagnare la palla" non deve cioè farla sostare, neanche per un nanosecondo, sul palmo della mano -mano sotto la palla. Se lo fa essa viene così toccata sul suo emisfero inferiore e lì allora, per la forza di gravità, deve stazionare anche per una frazione infinitesima di secondo.

**La palla accompagnata è un'arma infallibile usata dal palleggiatore, nel marcamento ad uomo, per depistare il suo difensore.**

*E' qui che l'arbitro, incaricato per la meccanica al controllo del palleggio, ha l'obbligo di intervenire. Una palla accompagnata sbilancia il difensore quel tanto da non permettergli di continuare a difendere. Il palleggiatore, spesso va a canestro(!) e lascia lì il suo difensore!*

Ma quando sanzionare un palleggiatore di violazione, di palla accompagnata?

**1°** - Certamente NO quando egli è nella propria zona di difesa e il primo degli avversari è ad un paio di metri di distanza ed in posizione di difesa passiva.

**2°** - Sicuramente SI invece se egli è fermo, deve partire in palleggio ed il suo marcatore diretto è molto vicino o addirittura a contatto con lui ma, soprattutto, in posizione di difesa attiva o meglio "legale" NB: un giocatore difensore stabilisce una posizione iniziale di difesa legale quando:

- Si trova ad una distanza dall'avversario non superiore ad un metro;
- Sta fronteggiando il suo avversario; e,
- Ha entrambi i piedi sul terreno di gioco.

**3°** - Ancora Certamente SI se egli è in corsa, ed effettua un cambio di direzione durante la corsa medesima. A seguito della violazione il difensore rimane in ritardo e...

Quest'ultimo è il caso più frequente sul quale gli arbitri devono riporre la massima attenzione.

**Buoni fischi di palla accompagnata.**