

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



FEBBRAIO 2011

NUMERO 141

ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

2

**I CINQUE
SENSI
DELL'ARBITRO**

4

**ARTICOLI
DEL R.T.
MOLTO...UTILI**

3

**FORTUNA
TALENTO
DETERMINAZIONE**

5

SEGNALAZIONI

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 william.raimondo@gmail.com

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



I 5 SENSI DELL'ARBITRO

- BUON SENSO
- SENSO DEL DOVERE
- COMUNICAZIONE NON VERBALE
- VISTA
- UDITO

Fra i "sensi" che la natura ci ha dato l'arbitro non può fare a meno di vista ed udito. A volte però, far finta di non vedere e di non sentire può andare bene, ma si può fare solo quando un addetto ai lavori protesta, ma... non vede né sente nessuno e la capacità di sopportazione dell'arbitro è alta (in queste situazioni basta anche solo uno sguardo per trovare un'intesa).

Se si volessero prendere in considerazione i rimanenti altri sensi comuni occorrerebbe snaturarli della loro accezione scientifica, prendere il loro "significato figurato" e adattarli al basket.

- Gusto: *sentimento di godimento, di soddisfazione suscitato dal "piacere di arbitrare"*
- Tatto: *senso di misura, di discrezione, di prudenza, di garbo, di accortezza nel fare, nel dire qualcosa a ciascuno degli addetti ai lavori, dall'arrivo all'uscita dal palazzetto.*
- Olfatto: *"fiutare" se durante la gara sta per succedere qualcosa che non dovrebbe accadere (proteste, litigi, principio di rissa, ecc) ed anticipare tali evenienze!*

BUON SENSO

Numerose sono le situazioni nelle quali il buon senso di un arbitro deve prevalere, al limite, anche a discapito dei Regolamenti (qui lo diciamo e qui lo neghiamo) Ne citiamo solo alcune.

- Il giocatore infortunato sul rettangolo di gioco ha all'incirca 15 secondi di tempo per riprendersi dall'infortunio senza che lo stesso venga soccorso da alcuno. Non pignoleggiare sui secondi! Sostituzione solo se di secondi ne sono trascorsi più dei 15 previsti!
- Allo speaker della gara, per ragioni di opportunità, sia consentito di prendere posto al tavolo dal lato della società ospitante. E' una pessima presentazione di se stessi pretendere che egli deve posizionarsi al lato e/o dietro il tavolo. Prestare la massima attenzione piuttosto al suo operato durante la gara e, in difformità, intervenire con prontezza. Egli è molto utile per comunicare un'eventuale sospensione della gara a coloro che dalla tribuna indirizzano il laser negli occhi dei giocatori o continuano a fischiare fermando la gara!

SENSO DEL DOVERE

I "doveri" cui l'arbitro deve sottostare sono ancora più numerosi dei casi in cui egli deve usare il buon senso.

- Confermare la presenza alla gara con la massima tempestività.
- Giungere nel palazzo almeno un'ora prima dell'orario fissato per l'inizio della gara.
- Avere una preparazione fisico-atletica eccellente.
- Arbitrare dando il massimo delle proprie capacità tecniche, sempre.
- Nell'arbitraggio singolo, non fermarsi a metà campo e fischiare da 20 metri e passa! Sfruttare piuttosto l'occasione per allenarsi: può capitare di restare da soli in campionato...

COMUNICAZIONE NON VERBALE

L'arbitro comunica sia con tutte le persone in campo che con tutti gli spettatori sugli spalti.

- I movimenti e le posizioni del corpo nello spazio, i gesti, l'espressione del viso, le inflessioni della voce, la sequenza, il ritmo, la cadenza delle stesse parole devono essere adeguati ad un clima di serenità.
- Ogni altra espressione non verbale, di cui l'organismo è capace, deve essere appropriata.
- Le segnalazioni: si effettuano con mani, braccia, e postura del corpo nello spazio. Un atteggiamento grave e sostenuto, quasi altezzoso che arriva al protagonismo è indice di assenza di feeling oltre che con giocatori e allenatori anche con gli spettatori. Questi ultimi non possono non "beccarvi" disapprovando apertamente. Con i protagonisti, se i 5 sensi non riescono a raggiungere l'effetto desiderato, si ricorre ai provvedimenti disciplinari perché prima corre l'obbligo di provare con...il fair-play!



FORTUNA TALENTO DETERMINAZIONE

E' opinione molto diffusa che in qualunque attività umana, se si vuole raggiungere l'apice, occorrono talento, determinazione e... fortuna!

Nell'arbitraggio del basket, a nostro parere, TALENTO E DETERMINAZIONE sono essenziali.

La maggior parte degli arbitri però è convinta che, per "far carriera" bisogna avere tanta fortuna. E' vero solo se per fortuna s'intende il momento in cui la preparazione incontra l'opportunità. A tutti capiterà di avere almeno una o più occasioni buone per farsi notare: è importantissimo allora che in quelle occasioni l'arbitro sia pronto e preparato. Poiché non è dato sapere né l'anno, né il mese né il giorno in cui si presenteranno tali opportunità, l'arbitro deve essere... sempre pronto! La fortuna bisogna crearsela con le proprie forze, dando il massimo delle proprie capacità in qualsiasi gara si è chiamati ad operare. La FORTUNA dipende da TALENTO e DETERMINAZIONE

TALENTO... *arbitrale evidenziato in occasione di:*

- Coerenza di comportamento, nelle situazioni simili che si presentano e che devono essere affrontate e risolte in quella gara: ad esempio *simulazione di subire continui falli di sfondamento con ripetute cadute sul terreno anche per contatti lievi, esagerandoli artatamente, ecc.*
- Percezione immediata delle "furbizie" dei giocatori di quella gara, del loro comportamento con gli avversari e con la squadra arbitrale: *l'avvinghiare con un gomito l'avversario non permettendogli di muoversi; il toccare ripetutamente o il punzecchiare continuo anche con le parole il proprio marcatore per innervosirlo; il protestare anche entro limiti urbani contro gli arbitri per ogni fischio di violazione o fallo contro la propria squadra; ecc.*
- Comprensione delle scelte tecniche degli allenatori sia ad inizio gara che nel corso del suo svolgimento, adeguando la meccanica ad ogni cambiamento: *quintetto alto, basso, difesa a zona, a uomo tutto campo fin dalla rimessa da fondo degli avversari, ecc.*
- Capacità elevata di tollerare e di soppesare le reazioni di tutti i partecipanti (giocatori, sostituti, persone delle panchine) in special modo nelle situazioni critiche della gara: *lo sbattere violentemente il pallone a terra o contro l'imbottitura del canestro per scaricare la propria tensione dopo aver commesso un fallo; lo scalfare la protezione in gomma che si trova abitualmente davanti alla panchina perché sostituito dal proprio allenatore, ecc.*
- Abilità nel creare uno sbarramento tra la ricezione delle ingiurie anche le più pesanti che provengono dagli spettatori (*non possono non essere sentite!*) e la loro trasmissione al proprio cervello per una eventuale ancorché inconscia vendetta, propria della natura umana.

Il talento arbitrale non è una dote naturale: è raggiungibile! Non è come il coraggio: se uno non ce l'ha, non se lo può dare! Ci vuole talento a farsi rispettare e stimare dai partecipanti alla gara: non si può imporre la disciplina col fischietto distribuendo a destra e a manca provvedimenti disciplinari.

DETERMINAZIONE... durante l'intero ciclo dell'attività arbitrale.

Volontà ferma di perseguire le promozioni fino al più alto grado, sin dall'inizio della carriera:

- Preparazione fisica curata nei minimi particolari nettamente superiore a quella degli atleti in campo: *in una gara potrebbero esserci un numero imprecisato di tempi supplementari!*
- Conoscenza completa dei Regolamenti in modo da essere pronti in campo, alla soluzione di qualsiasi situazione: *ci sono anche delle normali richieste di chiarimenti del perché di un determinato fischio cui non si può non rispondere!*
- Acquisizione del linguaggio specifico in uso nel basket anche dei termini importati ed ormai di uso comune: *usare parole inappropriate denota scarsa conoscenza del gioco!*
- Costanza nella ricerca continua dei miglioramenti delle posizioni sul campo e nella rilettura periodica dei Regolamenti che con cadenza annuale vengono variati: *fino allo scorso anno sportivo le facilitazioni nell'attraversamento della linea centrale del campo erano consentite solo al palleggiatore; da questo anno sportivo sono estese anche al ricevitore!*

La determinazione: Non Arrendersi, Non Mollare Mai. Reagire e Superare le inevitabili delusioni di partite andate male, le mancate promozioni e tutto quello che fa parte della nostra splendida attività!



ARTICOLI DEL RT MOLTO... UTILI

Per alcune situazioni, presenti soprattutto nei quiz, ma che si possono verificare anche in campo, ci sono alcuni Articoli del RT che, non ce ne vogliate, durante l'ultima vostra lettura di esso(!) vi sono sfuggiti. Noi qui ve li riproponiamo aggiungendo le circostanze in cui possono accadere.

- Durante un intervallo di gara, tutti i componenti di una squadra, autorizzati a giocare sono considerati giocatori 4.1.4 *Se uno di essi viene sanzionato di FT il fallo viene a lui addebitato e deve essere conteggiato tra i falli di squadra del periodo successivo.*
- Un sostituto diventa giocatore ed un giocatore diventa sostituto quando...durante una sospensione o un intervallo di gara, un sostituto richiede la sostituzione al segnapunti 4.2.3 -2° pallino. *Se è stata effettuata senza richiedere l'autorizzazione al segnapunti e si scopre a gara ricominciata, l'arbitro non deve far uscire il nuovo entrato ma un richiamo è d'obbligo (seguire scaletta)*
- **La rimessa per possesso alternato termina**...quando la squadra che la effettua commette una violazione 12.4.2 - 2° pallino - 2° caso. *E' come se fosse stata effettuata! Il segnapunti deve girare la freccia.*
- Una violazione commessa da una squadra durante l'effettuazione della propria rimessa per possesso alternato ne comporta la perdita 12.5.5 *La squadra avversaria effettuerà una rimessa normale conseguenza della violazione e acquisirà il diritto alla prossima rimessa per possesso alternato: la freccia è già girata e resta così dopo questa normale rimessa!*
- **Il controllo della palla** da parte di una squadra **termina** quando...un avversario guadagna il controllo della palla 14.1.3 - 1° pallino. *Se un giocatore durante il palleggio perde il controllo della palla che rotola lì vicino ed egli per riprenderla commette fallo su un avversario, ha commesso fallo in controllo di palla: gli avversari, anche se ci si trova in situazione di bonus, avranno diritto ad una rimessa in gioco e non a 2TL!*
- Un **movimento continuo** nell'atto di tiro inizia quando la palla si trova saldamente nella mano(i) del giocatore ed è stato iniziato il movimento, generalmente verso l'alto, di tiro a canestro 15.1.3 - 1° pallino. *Stabilire inequivocabilmente l'inizio di esso è di capitale importanza per la concessione o meno dei TL.*
- Un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo...non deve far toccare alla palla il fuori campo, dopo averla rilasciata durante la rimessa 17.3.1 - 3° pallino. *La linea di delimitazione fa parte del terreno di gioco: se la palla, per il passaggio al compagno dentro il campo ma vicinissimo alla linea, viene battuta a terra e... tocca la linea, c'è violazione.*
- Se un giocatore si sposta nel fuori campo o nella propria zona di difesa **durante una palla trattata, si verifica una situazione di salto a due** 23.2.3 *Il giocatore che finisce fuori non commette alcuna violazione di...fuori campo anche se ha le mani sulla palla!*
- La palla è considerata pervenuta **nella zona di attacco** di una squadra quando...tocca o è legalmente toccata da un attaccante che ha ambedue i piedi a contatto con la propria zona d'attacco 28.1.2 - 2° pallino. *Questo articolo che è contenuto nell'articolo degli 8" è molto utile per sollevare l'arbitro dall'incombenza della violazione di ritorno della palla in zona di difesa, ora molto più facile rispetto agli anni precedenti. Resta però ed è molto importante il conteggio accurato, da parte dell'arbitro coda per l'eventuale violazione alla regola degli 8"*
- Il conteggio degli 8" continua per il tempo residuo quando viene assegnata una rimessa in zona di difesa alla stessa squadra che aveva il controllo della palla 28.1.3 e **l'arbitro ha l'obbligo di indicare con la mano libera il numero dei secondi rimanenti per attraversare la linea di metà campo** Q.T. N° 39 punto 17 *Non è invece previsto indicare il numero dei secondi rimanenti dei 24 quando il controllo della palla rimane alla squadra in zona d'attacco per non dare a nessuno alcun vantaggio nel concludere l'azione.*

SEGNALAZIONI

Gli istruttori insegnano: da fermi, chiare, secondo le Regole FIBA

Gli Osservatori nei loro rapporti... segnalano!

Forse Non Tutti Sanno che sul **Manuale dell'Arbitro** - Meccanica e Tecnica dell'Arbitraggio in doppio (Art 7.1 pag 53) - c'è la procedura ufficiale per l'effettuazione delle segnalazioni.

Invitiamo calorosamente tutti gli arbitri a rivederla nei minimi particolari poiché non è più sopportabile vedere arbitri, le cui segnalazioni sono poco comprensibili o addirittura errate!

Noi qui ci limitiamo ad alcune osservazioni sulle "inadempienze" più frequenti.

- **Arresto del cronometro a causa di una violazione:** il braccio deve essere alzato perfettamente perpendicolare, il palmo della mano deve essere aperto e le dita unite: anche il pollice! E' infatti del tutto antiestetico il pollice aperto: l'occhio vuole la sua parte!
- **Arresto del cronometro per fallo:** altrettanto perfetta perpendicolarità e pugno chiuso. Qui è più naturale tenere tutte le dita chiuse: il pollice, che va sopra l'indice. Ma vi assicuriamo di aver visto arbitri con tutte le dita chiuse, tranne il pollice! L'altro braccio, esteso in avanti verso il basso col palmo della mano aperto - dita unite - che deve indicare l'autore del fallo, fermi, tra il proprio corpo e il terreno di gioco, un angolo minore di 90° Mai maggiore!
- Per tutte le violazioni usare i tre tempi classici: braccio alzato, tipo di violazione (per i passi la rotazione dei pugni non diventi un mulinello inarrestabile!), direzione del gioco (braccio parallelo al terreno, dito indice esteso - pugno chiuso) tranne che per **una palla trattenuta/ salto a due**. La dotta ma non accademica disquisizione del QT 20 Dom 1, si riferisce ad una palla trattenuta che avviene vicino ad una linea di delimitazione. Se la situazione di palla trattenuta viene giudicata tale prima che uno dei due giocatori finisce col piede in violazione, o se uno/ambidue finiscono fuori prima che l'arbitro fischi la palla trattenuta con conseguente "non alzata del braccio" o "alzata" rispettivamente, la lasciamo... agli arbitri più attenti. Noi saremmo contenti se la maggior parte degli arbitri sapessero che non fa testo l'uscita fuori campo, in situazione di palla trattenuta tra i giocatori, e che in entrambe le situazioni occorre fischiare! Attenzione: non essere precipitosi nel fischio: bisogna concedere ai due o più contendenti che hanno saldamente le mani sulla palla un tempo ragionevole (non quantificabile, importante qui il feeling con il gioco) tale che nessuno possa acquisirne il controllo. Cerchiamo di non far scappare il fischio, *proprio nell'attimo in cui uno di essi esce dalla trattenuta con la palla in mano senza aver commesso un fallo, brutto da vedere!! Alleniamoci!*
- Per tutti i falli personali (uso illegale delle mani, blocco irregolare, uso illegale del gomito, trattenuta, spinta o sfondamento senza palla, sfondamento con palla, fallo della squadra in controllo di palla) occorre prima il braccio alzato col pugno chiuso e poi il tipo di fallo. NB: la spinta può avvenire non solo con le mani o con le braccia ma con qualsiasi parte del corpo (spalle, sedere, anche, ginocchia): chiarire il tipo di spinta (due parole!) sul posto del fischio, al reo che lo chiede in modo civile, non è contro le regole. Al tavolo poi comunicare il fallo col segnale canonico di spinta (42). Ma, spinta... comunque sia stata... con vantaggio... fischiare! **Per il doppio fallo, i falli tecnici, antisportivi e da espulsione, la relativa segnalazione ferma il cronometro. Non bisogna, pertanto alzare prima il braccio col pugno chiuso e poi...** Tali tipi di falli infatti devono essere decisi istantaneamente dall'arbitro. Il tempo, seppur minimo, tra l'alzata del braccio e la comunicazione del tipo di fallo, offre l'occasione agli avversari di richiederlo a gran voce! Tutto ciò dà la sensazione/certezza che i fischi dell'arbitro sono... *pilotati*... dagli avversari! Nessuno glielo toglierà dalla testa! Per la stessa ragione - **La segnalazione di convalida/annullamento di un canestro deve essere effettuata prima di ogni altra segnalazione di cui sopra!**

PS: sul RT - pag. 79 segnalazioni dei tipi di fallo - per tutti i falli personali, nei riquadri, c'è il braccio alzato (è piccolino; cercatelo con... la lente d'ingrandimento). Per Doppio Fallo T,U,D il braccio alzato ...non c'è!