

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



MARZO 2011

NUMERO 142

ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

2

**DECISIONI...
DIFFICOLTOSE**

4

**ARTICOLI
DEL R.T.
MOLTO...UTILI (2° parte)**

3

**L'ARBITRO...
L'AIUTANTE DEL GIOCO**

5

**L'ESTETICA NELLE
SEGNALAZIONI (2^ parte)**

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 !!



DECISIONI... DIFFICOLTOSE

Nel basket i componenti della squadra arbitrale sono spesso coinvolti in prima persona nel prendere decisioni non facili ma che tuttavia devono essere prese, quasi sempre, in frazioni di secondo.

- **Palla uscita fuori campo.** La difficoltà, a volte, consiste nell'individuare l'ultimo giocatore che l'ha toccata. Quando l'arbitro responsabile (guida – linea di fondo e laterale alla sua sinistra; coda – linea centrale e laterale alla sua sinistra) è sicuro di aver individuato chiaramente l'autore dell'ultimo tocco, non ci sono problemi. Se non ci riesce, deve emettere comunque immediatamente il fischio, seguito dal segnale di arresto del cronometro e, in un nanosecondo... cercare l'aiuto del collega. *Ora tutto ciò non si può improvvisare! Bisogna concordare un segnale tra gli arbitri nel pre-gara affinché la comunicazione sia immediata. L'indicazione (gesto di squisita... cavalleria arbitrale) va fatta sempre dal responsabile della linea dalla quale è uscita la palla! Uno degli accordi potrebbe essere: il collega “per aiutare” resta col corpo nella direzione del gioco e indica chiaramente la direzione di ripresa del gioco senza nessun giochetto o dita nascoste. L'arbitro che ha chiesto l'aiuto del collega indichi la direzione a sua volta per rendere più credibile la decisione. Prendete tutti gli accordi che volete ma che non si vedano più... due arbitri che indicano...due direzioni opposte! In tale imbarazzante situazione bisogna ricorrere al salto a due, possesso alternato: potreste favorire una delle due squadre! A volte il responsabile fischia d'istinto ed indica subito la direzione. Se il collega è sicuro al 100% dell'opposto, accettare la sua personale decisione...non è peccato. Potrebbe anche accadere che il giocatore che ha effettuato l'ultimo tocco, in un raptus d'onestà sportiva, riconosca la sua colpevolezza: allora è tutto più semplice ma... accade molto raramente.*
- **Tiro a canestro su azione effettuato vicino al termine dei 24” o vicino alla fine di ciascun periodo** (se è l'ultimo, e vittoria o sconfitta dipende da quel tiro...) La difficoltà consiste nell'individuare chiaramente se la palla aveva già lasciato la(e) mano(i) del giocatore o era ancora tra le sue mani nell'attimo in cui si ode il segnale. Tutti sanno (anche giocatori, allenatori, pubblico) che nel primo caso, se la palla entra nel canestro, esso è valido: nel secondo caso, NO. Allora, se l'arbitro responsabile (guida – rettangoli 4 e 5; coda – 1, 2, 3, e 6) è sicuro al cento per cento, non abbia dubbi o tentennamenti: sia deciso e l'altro... non faccia una piega! Se invece non è sicuro anche qui bisogna assolutamente prendere i relativi accordi nel pre-gara: improvvisare in queste situazioni, fra le vibranti pressioni dell'una o dell'altra squadra, non è un bel vedere, anzi... In casi eccezionali si può Andare al tavolo solo per chiedere, senza che nessuno sia lì intorno, un parere ai colleghi. La decisione infatti, nei casi controversi, spetta al 1° arbitro. Ma è preferibile non arrivare a questo punto. L'arbitro deve essere sempre lucido e deciso soprattutto a fine gara! *Quale può essere l'intesa? Intanto bisogna che dalle posizioni in cui gli arbitri si trovano, incrocino i loro sguardi: abbassare o alzare impercettibilmente la testa può essere un aiuto. Un altro patto potrebbe essere quello per cui se uno dei due è sicuro del no faccia immediatamente il segnale N° 5 (No basket) e l'altro stia immobile, ma subito dopo ripeta a sua volta il segnale. Attenzione: lo stesso segnale N° 5 va fatto al suono della sirena di ogni fine di periodo: in queste situazioni bisogna ometterlo. Non è raro infatti che uno dei due lo faccia e tutti gli astanti interpretano che ha annullato il canestro mentre invece l'altro lo sta convalidando... In tal caso il rischio di complicazioni è...reale!*
- **Giocatore in controllo di palla che pesta una linea di delimitazione.** *Qui gli “aiuti” del collega sono relativi. Ogni arbitro sia responsabile delle proprie linee, previste nella meccanica, ed emetta un fischio immediato in caso di violazione.*

Queste e poche altre situazioni sono, a volte, molto difficili da interpretare. Solo in una decina di gare all'anno gli arbitri possono aver l'aiuto dell'Instant Replay. Tutti gli altri, in pratica la totalità, devono... arrangiarsi! Come? In-tesa puntuale e accurata, pianificata nei minimi particolari nel pre-gara, fra tutti i componenti della squadra arbitrale.



L'ARBITRO...L'AIUTANTE DEL GIOCO

Nessun arbitro potrà portare a termine un incontro eccellente senza una ragionevole cooperazione dei giocatori e degli allenatori. Così recita il Manuale dell'Arbitro nelle sue conclusioni dopo 78 pagine di "consigli irrinunciabili" per chi vuole dedicarsi a questa attività.

Ma la ragionevole cooperazione degli altri dipende dall'atteggiamento della squadra arbitrale. La collaborazione degli addetti ai lavori si potrà avere se la squadra arbitrale "se la va a cercare" compiendo ogni sua azione o intervento con l'intento di "aiutare il gioco" Come?

- Rispondendo alle domande civili poste da giocatori, allenatori, tecnici, in poche e chiare parole usando il linguaggio proprio del basket. *La squadra arbitrale deve conoscere nei minimi particolari i Regolamenti.*
- Ricordando all'incaricato della rimessa laterale in zona d'attacco, in prossimità della linea centrale, a causa ad esempio di una violazione sul salto a due iniziale (palla toccata in parabola ascendente) che può passare la palla solo nella zona d'attacco della sua squadra. *Se passa nella sua zona di difesa commette violazione!*
- Indicando con precisione, unitamente alla direzione, il punto esatto di qualsiasi rimessa in gioco dalle linee di delimitazione e aspettando che l'incaricato si ponga esattamente in quel punto prima di consegnargli o mettere a sua disposizione la palla. *Se c'è pressione degli avversari sulla rimessa far indietreggiare l'incaricato dalla linea laterale o se non c'è lo spazio sufficiente far allontanare di un metro l'avversario in campo.*
- Rimanendo calmi e sereni nelle situazioni di provocazione perpetrate ad arte contro la squadra arbitrale dai giocatori con "simulazioni" inesistenti. *Cascare nel tranello punendo col fischio di sfondamento l'avversario che non è colpevole e premiando il cascatore che simula, induce tutti gli altri giocatori a fare altrettanto. La gara diventa una ...simulazione!*
- Contando accuratamente i giocatori sul terreno di gioco prima dell'inizio di ciascun periodo ma soprattutto dopo sostituzioni multiple prima di riconsegnare la palla per la ripresa del gioco. *Anche se ciascun allenatore è responsabile del numero dei suoi giocatori presenti sul terreno di gioco (è passibile di fallo tecnico!) l'aiuto dell'arbitro è un'ottima cosa.*
- Avvisando le squadre che saranno accettate le richieste di sostituzioni non appena ci sarà l'opportunità, con i giocatori che hanno già svestito la tuta e sono pronti ad entrare immediatamente sul terreno. *Nessuna deroga per tutta la durata della gara, anche nei momenti topici, è indice di correttezza e imparzialità: il più grande aiuto al gioco!*
- Tenendo costantemente d'occhio i giocatori che cominciano a dimostrare insofferenza a causa di contatti non fischiati perché ritenuti ininfluenti sul gioco da parte degli arbitri. *Trascurare le loro reazioni anche piccole può compromettere i loro "contatti" facendoli diventare "rivalse" che quasi sempre diventano complicazioni sia per loro stessi che soprattutto per gli arbitri. Basta infatti un attimo di distrazione..non si riesce a individuare chi ha cominciato per primo, mentre si vede chiaramente la risposta A volte la situazione diventa incontrollabile!*
- Raccogliendo e passando la palla che rotola dopo un canestro realizzato nelle vicinanze della vostra posizione e passarla all'incaricato della rimessa. *E' un aiuto doppio: 1° non si perde tempo (c'è chi lo vuole perdere apposta!) 2° l'altra squadra non protesta!*

Con questi ed altri "aiuti" al gioco in ogni gara, la collaborazione di giocatori e allenatori si ottiene molto più agevolmente. Un altro accorgimento che la squadra arbitrale può mettere in atto è quello di avere come punto di riferimento, per quella gara, i "leader" sia dell'una che dell'altra squadra. Non è semplice ma se vi riesce ed essi hanno ciascuno la leadership sulla propria squadra molti problemi sono più facilmente risolvibili: essi infatti...potrebbero dare una mano!



ARTICOLI DEL RT MOLTO... UTILI (2° parte)

Un canestro è realizzato quando una palla viva entra nel canestro dall'alto e si ferma nella retina o la attraversa 16.1.1 e **Un tiro a canestro su azione o un tiro libero** termina quando la palla entra nel canestro direttamente dall'alto e vi rimane dentro o lo attraversa (valido da 1-2-3 punti rispettivamente) 31.1.1 - 2° pallino 1° punto. Se dovesse accadere che, a causa della retina troppo stretta, la palla entra nel canestro ma viene ricacciata fuori, il canestro non è valido. Il gioco deve proseguire senza interruzioni. L'arbitro coda che ha visto tutto (si spera!) togliendo il fischiotto dalla bocca deve invitare con la voce a proseguire il gioco qualunque sia la squadra che riprende il controllo della palla, infatti l'operatore addetto all'apparecchio dei 24" deve resettare il suo cronometro perché la palla è entrata legalmente nel canestro 50.2 -1° caso - 1° punto.

- **La palla viene considerata fuori campo quando tocca...** i sostegni del tabellone, la parte posteriore di essi e qualsiasi altro oggetto al di sopra del campo di gioco (ad esempio l'apparecchio dei ventiquattro secondi) 23.1.2 - 3° pallino. *Ne consegue che, se la palla tocca i bordi laterali, inferiore o superiore ed in quest'ultima evenienza anche se oltrepassa da dietro il tabellone senza toccare ovviamente né l'apparecchio dei 24" né i sostegni del canestro e ricade all'interno del terreno di gioco, è ancora viva. Chiunque ne riprenda il controllo può continuare a giuocarla nei limiti previsti dalla regola dei 24" Il gioco pertanto deve proseguire senza interruzioni e gli arbitri devono avvertire i giocatori, come nell'esempio precedente, che il gioco continua.*
- Un giocatore che accidentalmente perde e poi riacquista il controllo di una palla viva sul terreno esegue una presa difettosa 24.1.3 e **Non costituiscono palleggio...una presa difettosa all'inizio o alla fine di un palleggio...** 24.1.4 - 2° pallino. *Fischiare violazione di palleggio illegale (doppio) nelle situazioni descritte, è un grave errore arbitrale poiché si toglie il controllo della palla alla squadra che lo deteneva per darlo...all'altra squadra. Si può non rilevare una violazione di passi quando il primo avversario è ad un paio di metri di distanza dal giocatore in possesso di palla (valutare se trae o meno vantaggio), mentre il fischio è d'obbligo quando è pressato da vicino. Per la presa difettosa (presunta violazione!) nelle situazioni descritte, non bisogna fischiare né quando l'avversario è lontano né, soprattutto, quando il palleggiatore è marcato da vicino e l'avversario è in posizione di difesa attiva! Occhi aperti!!*
- **Un giocatore che abbia saltato da un punto del terreno di gioco ha diritto di ricadere nello stesso punto** 33.6 - 1° comma e Spostarsi sotto un giocatore che è in aria (per un tiro o un passaggio) in alcune circostanze può anche essere un fallo da espulsione 33.6 - 5° comma *Quest'ultimo articolo è giustamente disatteso da tutti gli arbitri, altrimenti sarebbe un continuo fischiare falli antisportivi o peggio da...espulsione! Ma, tra il non fischiare niente, e, invece, sanzionare fallo personale normale avvertendo il reo che non si può fare, ce ne corre... Infatti lo spostarsi nella traiettoria di un giocatore, dopo che questi abbia spiccato un salto, è una provocazione dei difensori furbi per...intimorire l'avversario specialista al tiro: ci riescono sempre se... gli arbitri non sono vigili!*
- **Tiri Liberi:** i giocatori che non si posizionano negli spazi per il rimbalzo devono rimanere dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea del tiro da tre punti fino al momento in cui il tiro libero termina 43.2.5 *Ne consegue che... si possono muovere, per l'eventuale rimbalzo, quando la palla tocca il ferro. E' compito dell'arbitro coda controllare che si muovano al momento giusto e, se non traggono vantaggio, evitare di fischiare. Ma se uno di essi, con la sua azione anticipata, conquista la palla deve essere fischiata violazione !(I rimbalzi offensivi e difensivi sono essenziali durante tutta la gara e possono spostare gli equilibri della stessa).*

(fine – la 1^a parte è stata pubblicata nel numero precedente)

L'ESTETICA NELLE SEGNALAZIONI (2^ parte)

L'estetica è una branca della filosofia che studia il bello. Noi vogliamo applicarla alle segnalazioni che la squadra arbitrale deve fare dal terreno di gioco per mettere in grado tutti i presenti di capire quello che è avvenuto.

Ad ogni emissione di fischio (forte e deciso), sia dal terreno di gioco che dal tavolo, gli sguardi di tutti si rivolgono nella direzione da cui proviene il fischio per conoscere le decisioni conseguenti.

Che le segnalazioni siano chiare è un "obbligo istituzionale" ma se, oltre alla chiarezza, sono anche...belle, la squadra arbitrale ottiene un punto a suo favore. Sono così pochi i punti che essa guadagna: questo può gratificare!

Intanto bisogna effettuarle quando si è fermi. Siano semplici, comprensibili ma, è importantissimo "SIANO VISIBILI"

Ricordiamo che allo stato attuale sulle maglie dei giocatori sono consentiti i numeri dal 4 al 19 ma anche dal 20 al 25, dal 30 al 35 dal 40 al 45 e dal 50 al 55.

Non è previsto alcun "lampeggiamento" delle mani o peggio delle dita che devono essere ferme per il tempo necessario alla loro intelligibilità (qualche frazione di secondo)

Le modalità di esposizione di questi numeri sono note a tutte le squadre arbitrali.

Ricordiamo solo che per la necessità di garantire e uniformare il "corretto verso di lettura" la mano fondamentale è la destra: se essa basta, solo quella. Se occorre una sommatoria, il resto del numero con la mano sinistra (per qualsiasi dubbio consultare il Q T N° 19)

Le braccia siano leggermente staccate dal corpo, in avanti: gli avambracci piegati sulle braccia con un angolo di circa 45° ma le mani siano all'altezza degli occhi. In tal modo risultano visibili da qualsiasi angolo del palazzetto.

Non accada per nessuna ragione che il giocatore che ha commesso il fallo non sappia che si sta comunicando al tavolo il suo numero di maglia. Questo succede quando l'arbitro fischia un fallo ad un giocatore mentre in quel punto del campo, lì vicino, c'erano altri giocatori e scappa via a segnalare. E' necessario andarlo a cercare fra tutti e individuarlo nel mucchio in modo tale che si renda conto che il fallo è stato fischiato proprio a lui!

I tipi di violazioni sono codificati: attenersi alle Regole.

Anche i tipi di fallo da segnalare al tavolo sono standard: non inventarne altri! Spiegare brevemente, con la voce, al giocatore che chiede delucidazioni in modo urbano, che ha usato ad esempio le anche o le ginocchia per effettuare un blocco illegale è cosa buona. Le "contorsioni" del corpo dell'arbitro per esplicitare la parte del corpo usata illegalmente sono completamente fuori luogo.

Tiri Liberi

- Per l'arbitro guida dentro l'area dei tre secondi all'incirca all'altezza dell'arco del semicerchio no-sfondamento con una mano indicare chiaramente il numero dei tiri 1, 2 o 3. Successivamente alzare la palla in alto con braccio teso guardando gli udc, infatti questo è il segnale per avvertirli che si sta per effettuare il TL e che non possono essere concesse sostituzioni. Effettuare un buon passaggio battuto a terra con la stessa mano per il tiratore.
- Per l'arbitro coda posizionato sul prolungamento della linea di Tiro Libero, braccia parallele al terreno, avambracci ad angolo retto con le braccia. Dito indice della mano destra per un tiro; pollice, indice e medio con entrambe le mani per tre. Per due tiri entrambe le mani aperte e dita unite. Per convalidare sempre da uno, ovviamente, oscillare la mano destra con il dito indice esteso facendo perno sul polso.

Belli in senso estetico, eleganti, statuari, icastici, efficaci è sinonimo di sicurezza!

Per perfezionarle ci si può esercitare a casa davanti allo specchio!

BUONE SEGNALAZIONI A TUTTI

(fine - la 1^ parte è stata pubblicata nel n° precedente)