

# REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



M A G G I O 2 0 1 1

N U M E R O 1 4 4

ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

## sommario

2

LE "FURBIZIE" DEI GIOCATORI

4

CONTATTI

3

SPIGOLATURE ARBITRALI

5

REGOLAMENTO ESECUTIVO

*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 !!

## LE "FURBIZIE" DEI GIOCATORI

Gli arbitri hanno un compito primario cui generalmente adempiono senza particolari problemi: fischiare violazioni e falli chiari ed evidenti.

I giocatori esperti però mettono in atto i trucchi del loro mestiere (falli e violazioni poco evidenti o che si verificano raramente) per cercare di trarne un vantaggio che è illegale !

Ad esempio:

- *Fischio di fallo nell'area dei tre secondi dove ci sono numerosi giocatori.* Uno di essi si accusa prontamente del fallo sanzionato: non era suo(!) ma del suo collega lì vicino, il compagno più bravo, che aveva già 4 falli a carico! Quest'ultimo "la fa franca" e continua a giocare perché... non commette il suo 5° fallo, attribuito erroneamente al furbo di turno che è riuscito a... procacciarselo! Se l'arbitro ci casca, il vantaggio ottenuto dal furbacchione è notevole. Con l'astuzia ha ottenuto un bel guadagno per sé e per la sua squadra!

**Massima attenzione! Individuare inequivocabilmente l'autore del fallo e indicarlo.**

- *Giocatore attaccante che sosta nell'area dei tre secondi della sua zona d'attacco, tre secondi. Si rende conto della violazione, ma... esce dalla linea di fondo campo dell'area medesima, per farvi rientro, dallo stesso punto, subito dopo.* L'arbitro guida è lì vicino! Se non si accorge del trucco... (non si può uscire dal campo per non commettere una violazione e poi rientrarvi) In questo caso i tre secondi continuano. Per non commettere la violazione doveva rientrare sul terreno di gioco ma non direttamente dall'area dei tre secondi! **Un arbitro guida perspicace non cade nel tranello...Fischia violazione di tre secondi!**
- *Giocatori di una squadra che, in vantaggio nel punteggio, cercano di fare trascorrere secondi preziosi, che torneranno molto utili più avanti, nel finale di gara rallentando ad arte le rimesse in gioco degli avversari dopo aver realizzato un canestro.* Essi, o prendono la palla in mano quando esce dalla retina e la passano all'arbitro sulla linea di fondo o la posano a terra proprio sotto il canestro. Oppure fanno i finti tonti, non toccando la palla con le mani ma si mettono sotto la retina facendosela cascare addosso, in modo da farla rimbalzare su se stessi. La allontanano così dalla linea di fondo campo! Visto l'Art 38.3.1-7° pallino che prescrive Fallo Tecnico a chi "ritarda il gioco toccando deliberatamente la palla dopo che essa è passata attraverso il canestro" raccomandiamo vivamente a tutti gli arbitri di essere scaltri e astuti al pari dei giocatori e... "fiutare" queste furbizie! Per sanzionarle usare il "Buon Senso" seguendo rigorosamente la scaletta dei provvedimenti previsti. Se gli arbitri hanno lasciato correre la cosa per gran parte della gara, senza afferrare il fine ultimo di tali comportamenti e improvvisamente li coglie vaghezza e carpiscono la sottigliezza architettata, non possono di punto in bianco sanzionare immediatamente FT!

**Vigili e attenti a questi particolari che possono sembrare ininfluenti ma...non lo sono!**

- *Parlando di furbizie dei giocatori non si può non parlare delle simulazioni. Nel nostro sport questa "messinscena" è frequentissima: gli arbitri hanno il compito di gestirla in maniera ottimale. Come? Cascare nel tranello e fischiare fallo di sfondamento ad un attaccante che sfiora appena il suo marcatore e questi rincula all'indietro come se fosse stato investito da un TIR stramazando sul parquet con gesto il più possibile plateale, non è assolutamente un buon fischio! Allora che fare? Osservare attentamente il contatto e la sua caduta tenendo ben presenti i principi tecnici del marcamento di un giocatore in controllo di palla! Se la caduta è "programmata" non emettere alcun fischio ma avvertire in qualsiasi modo il giocatore che è stata vista chiaramente l'accentuazione, con lo sguardo, con la voce. Già dal primo tentativo di simulazione plateale è bene richiamare immediatamente il giocatore e alla prima palla morta il coach e quindi tutta la squadra.*

**Questi gesti non devono essere permessi e sicuramente non devono ripetersi!**

**Un FT immediato, per simulazione è sacrosanto, solo quando non c'è... alcun contatto ed è un gesto molto plateale!**

A tutti gli arbitri: attenti ai giocatori "attori consumati" Non siamo a teatro ma in un palazzo in cui i contendenti devono cercare di vincere lealmente e non con l'inganno e la furbizia.



## SPIGOLATURE ARBITRALI

Il tentativo di migliorare la propria immagine di arbitro e di curare i particolari più reconditi che non solo gli esperti di tecnica arbitrale apprezzano durante la gara, ma anche i comuni spettatori, sono obiettivi da raggiungere al fine di perfezionare il proprio arbitraggio.

### Tentativi di tiri da tre punti

- a) **Arbitro coda:** quando è certo che il tentativo di tiro viene effettuato dalla zona dei tre punti di sua competenza (rettangoli 1,2,3,6) alza il braccio ben perpendicolare, mostrando tre dita (pollice, indice, medio) NB: se il tiro è stato tentato da un giocatore con i piedi a cavallo della linea tra i rettangoli 3 e 4, egli deve seguire questa azione spostandosi verso il centro del campo senza oltrepassare la linea immaginaria che unisce i due canestri. Se invece il tentativo è da due punti mostra il braccio teso verso il suolo, a 45° col suo corpo, evidenziando con la mano due dita (indice e medio) E' così pronto, in entrambi i casi, per l'eventuale convalida. Per un tiro realizzato da 3 punti alza, oltre al braccio sinistro che rimane alzato fino a quando il tiro termina, l'altro braccio, ben perpendicolare, con le altre 3 dita estese. Per un tiro realizzato da 2 punti ha già pronte le 2 dita: non gli resta che alzare un po' il braccio e oscillare la mano facendo perno sul polso.
- b) **Arbitro guida:** quando il tiro è scoccato dalla zona di sua competenza (rettangolo 4 e parte più bassa del 3) alza il braccio mostrando le tre dita e lo tiene alzato fino al completamento del tiro. Se il tiro termina senza nulla di fatto o è realizzato, abbassa il suo braccio. NB: la convalida spetta al coda!

Tutto ciò è bello da vedere ma ad ogni buon conto non è concepibile qualsiasi tipo di incertezza che rende difficile capire se il tiro realizzato vale due o tre punti. Il colmo della negligenza si verifica quando il segnapunti è costretto a chiamare l'arbitro perché i componenti dell'una o dell'altra squadra si precipitano, dai box al tavolo, reclamando giustamente. Spesso ancora accade!

### Tiri Liberi senza giocatori a rimbalzo

- **L'Arbitro che non ha fischiato il fallo è responsabile dell'amministrazione dei TL.** Egli si posiziona da coda per controllare: invasione del tiratore, violazione dei 5" ecc.
- **L'Arbitro che ha fischiato il fallo è responsabile della rimessa:** si porta nei pressi della linea centrale dalla parte opposta al tavolo UdC. Indica la direzione del gioco. Fa disporre il giocatore incaricato con i piedi a cavallo della linea centrale prolungata, ricordandogli, se richiesto (cortesia arbitrale!) che può effettuare il passaggio in qualsiasi parte del terreno.

### Minuti di sospensione

- **Raggiungere la posizione portando con se la palla! Recarsi al tavolo solo se chiamati da uno degli Ufficiali di Campo!** La prima cosa da fare è di ricordarsi a vicenda il da farsi alla fine del timeout: rimessa dalle linee perimetrali per quale squadra e, se ci saranno dei tiri liberi, il numero, la quantità, il colore della maglia del giocatore cui spettano di diritto i TL. Gli arbitri hanno la memoria corta: non è raro il caso in cui si dimenticano sia la direzione di ripresa del gioco che il giocatore che ha diritto ai TL e, ...il massimo(!) quanti tiri deve effettuare!
- **Quando il cronometrista segnalerà la fine del time-out, 10" prima dello scadere minuto entrambi gli arbitri si dovranno adoperare per far sì che la squadre non si attardino ancora nelle proprie panchine.** Il gioco deve essere ripreso immediatamente. Bisogna che un arbitro o entrambi, se occorre, si rechino presso i box dei ritardatari per sollecitare a voce l'immediato rientro sul terreno invece di recarsi nelle posizioni previste dalla meccanica e fare lì le belle statue! NB: per far ciò non serve fischiare da lontano e neanche da vicino.

### Fischietto

- **Usarne uno buono** (portarne sempre un altro di scorta) modulandone l'intensità in funzione dell'ambiente: palestra con pochi spettatori/palazzo pieno con tifosi molto rumorosi.
- **Tenerlo sempre al centro**, mai ai lati, della bocca.
- Per parlare con chiunque, **lasciarlo cadere sul cordoncino al collo.**

**I particolari, spesso, sono più importanti dei... fondamentali.**



## CONTATTI

Tra i numerosi tipi di contatti che avvengono tra i giocatori vogliamo esaminarne alcuni.

Gli allenatori insegnano ai giocatori che per proteggere la palla durante il palleggio possono tenere l'avambraccio piegato a 90° con il braccio e la mano chiusa a pugno. NB: in anatomia il braccio va dalla testa dell'omero al gomito e l'avambraccio dal gomito al polso.

Un giocatore può mantenere questa posizione anche quando deve marcare da tèrgo il suo avversario che gli sta voltando le spalle.

Come si devono comportare gli arbitri quando devono decidere se l'uso dell'avambraccio è falloso o meno?

*Durante il palleggio è azione legale quella del giocatore che:*

- protegge la palla dal suo marcatore con l'avambraccio nella posizione di cui sopra, senza aumentare l'angolo. Se l'avambraccio viene esteso e avviene un contatto, il principale indiziato è il palleggiatore (NB: non è detto che ci sia necessariamente un fallo)
- **non può invece estendere l'avambraccio per intervenire:**
  - a) sulle braccia del difensore che tenta di rubargli la palla;**
  - b) sul suo corpo, avvinghiandolo, creandosi così un varco per continuare la sua azione.**

In queste situazioni l'avambraccio viene sicuramente esteso e le probabilità di commettere un fallo da parte sua sono alte. Prestare la massima attenzione.

*Durante il marcamento da tèrgo l'avambraccio non può essere esteso per spingere via il difensore.* Può essere tenuto sempre con l'angolo suddetto sopra le spalle dell'avversario ma senza spingere. La mano aperta non è consigliata: infatti in tale evenienza è più facile spingere e una spinta in quest'ultima situazione diventa illegale.

*Il play, chiuso il palleggio con palla in mano, non può usare i gomiti.*

Infatti per poter effettuare il "dai e vai" egli spesso sgomita nei confronti del suo marcatore:

- per crearsi uno spazio maggiore (pushing off) e così poter facilmente effettuare il passaggio;
- per impedire l'intervento difensivo teso a rubare la palla
- per spingere via il difensore.

*Blocco portato da un compagno del palleggiatore su un avversario (pick and roll)*

- Quando il bloccante esegue il pick (blocco) deve assumere una posizione legale di difesa.
- Se poi esegue il roll (giro) successivamente all'azione di blocco, egli lo deve eseguire con un certo anticipo rispetto all'immaneabile contatto col marcatore del play, in modo da avere il piede nuovamente a terra e il corpo immobile al momento dell'urto. Deve essere fermo e può mettere gli arti superiori estesi e incrociati, aderenti al suo corpo, a scopo protettivo, prima che l'avversario si avvicini. Mantenendo questo tipo di posizione non commette fallo.

**In tutte le situazioni, per poter vedere, l'arbitro deve cercare lo spazio tra i giocatori!**

Attenzione: lo spazio dura qualche frazione di secondo: con un minimo spostamento, spesso di un solo passo, l'arbitro può ritrovarlo immediatamente sia da guida che da coda.

Un arbitro fermo, immobile durante il gioco, che non cerca di scoprire questi falli...

Ben altra cosa è vederli e non fischiarli perché non procurano alcun vantaggio al giocatore responsabile né uno svantaggio all'avversario.

Questi sono solo alcuni tipi di contatti. Per tutti gli altri, in qualsiasi situazione di gioco, il principio vantaggio/svantaggio deve sempre essere tenuto in grande considerazione.

**Buoni fischi e buoni non fischi sui contatti.**

## REGOLAMENTO ESECUTIVO

Il Regolamento Esecutivo, croce e delizia per tutti gli arbitri, contiene tuttavia, tra i numerosi articoli alcune (tante!) “strane incombenze legali” alle quali gli arbitri spesso devono ricorrere.

Lungi da noi la pretesa di essere esaustivi (chi vuole approfondirlo non deve far altro che procurarselo e... studiarlo) citiamo qui alcuni (pochi!) articoli rilevanti per Arbitri e Ufficiali di Campo che bisogna assolutamente conoscere.

- “**Impianto di gioco**” è l'intero complesso nel quale è situato il campo di gioco. “**Campo di gioco**” è l'area che comprende: il rettangolo su cui si gioca, le linee di delimitazione, lo spazio destinato ai sostegni dei canestri, alle panchine delle due squadre, al tavolo degli UdC, la superficie di 2 metri lineari liberi da ostacoli tutto intorno all'area destinata al terreno di gioco, gli spogliatoi e i percorsi per raggiungerli. “**Terreno**” o “**Rettangolo di gioco**” è l'area destinata in concreto allo svolgimento della gara. Titolo IV. 7 – definizioni.
- Se durante il riconoscimento un giocatore presenta una **copia autentica della carta d'identità**, tale documento è ritenuto valido e gli viene consentito di giocare. Art 48.10
- Un giocatore nel caso in cui abbia perso il documento di riconoscimento può essere ammesso a disputare una sola gara di campionato, quella successiva alla denuncia di **smarrimento del documento**. Tale denuncia rilasciata dagli organi competenti (controllare attentamente!) deve essere presentata assieme ad una sua foto che verrà sottoscritta davanti agli arbitri. Art 47.3 NB: spedire il tutto al Giudice Sportivo.
- Nei campionati professionistici e non professionistici è possibile apporre **dopo aver utilizzato tutti i numeri dal 4 al 20**, sulle maglie dei giocatori numeri di maglia, dal 20 al 25, dal 30 al 35, dal 40 al 45, dal 50 al 55 Art 43.4
- In una gara dei Campionati professionistici e dei Campionati nazionali l'obbligo di far riconoscere agli arbitri, almeno 30 minuti prima, il **responsabile dell'autoambulanza**, spetta al Dirigente addetto agli arbitri. Art 36.2
- Se una gara viene sospesa per **impraticabilità di campo** (terreno scivoloso, sensibile calo o mancanza di energia elettrica, ecc) l'eventuale trasferimento su un altro campo dove continuare la gara, situato nello stesso comune e regolarmente omologato per il campionato a cui si riferisce la gara, deve essere accettato dalla società ospitata che non potrà opporsi Art 26.4 L'arbitro, qualora nello stesso comune non sia reperibile un altro campo, potrà farla continuare in un campo di un comune diverso solo previo accordo scritto fra la due società Art 26.5 Non raggiungendo l'accordo la gara non verrà ripresa. NB: la gara riprenderà nello stesso punto della sospensione per quanto si riferisce al tempo di gioco, al punteggio ed all'azione di gioco. Art 26.6
- Quando dopo l'inizio della gara si verifica un guasto nel **cronometro di gara** (attrezzatura indispensabile) la stessa riprenderà con il cronometro di riserva. Se nel corso della partita il cronometro viene riparato, gli arbitri, avvisati alla prima opportunità (palla morta!) del fatto, fanno continuare la gara con il cronometro principale. Art 24.1 e .4
- Se invece dopo aver usato il cronometro di riserva, nel prosieguo della partita si rompe anche quest'ultimo, la gara non può proseguire Art 24.2
- La posizione che deve assumere il **dirigente addetto agli arbitri** rispetto al tavolo deve essere nelle vicinanze del tavolo sul lato della panchina scelta dalla squadra di casa sia che le squadre prendano posto sulle panchine come indicato dal RT sia che si accordino diversamente scambiandosi collocazione Art 39.5
- **Il medico di servizio**, dopo essere stato riconosciuto mediante l'esibizione della tessera federale o del tesserino di appartenenza all'Ordine dei Medici deve essere posizionato all'interno del campo di gioco (non in tribuna né sulla panchina della squadra di casa dove potrà sedere solo se in possesso della tessera FIP) Art 34.4

La nostra esposizione è veramente parziale, pertanto l'invito a tutti gli interessati, lo ripetiamo, è di documentarsi più approfonditamente.