

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



FEBBRAIO 2012

NUMERO 152

ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

summary

2 "TOCCARE" CON LA MANO
UN AVVERSARIO...

3 CARO ARBITRO
TI SCRIVO...

4 "LEGGERE"
...LA GARA

5 DIECI DOMANDE
AD UN GIOVANE ARBITRO

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 giornalino.refereeing@gmail.com

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

“TOCCARE” CON LA MANO UN AVVERSARIO...



...non è, di per sé, necessariamente un fallo però... **toccarlo ripetutamente o ‘punzecchiarlo’ è un fallo(!)** perché può condurre ad un aumento del *gioco sporco*”

Nel basket prevenire il “gioco sporco” per le squadre arbitrali, è un obbligo inderogabile.

Succede infatti che:

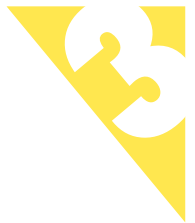
- il marcatore del play usa le mani, sempre, anche quando l'avversario è nel suo campo visivo. Non tenta di rubargli la palla (il play esperto la protegge legalmente e non se la fa togliere facilmente!) ma usa la mano per...*sentirlo*, cioè per vedere dov'è! Non occorre: l'avversario ce l'ha davanti, lo vede, può determinare tutti i suoi movimenti! Invece questi tocchi servono solo per innervosirlo in quanto quest'ultimo, oltre a portare la palla avanti, deve anche comunicare con i suoi compagni per applicare uno schema. Ad un certo punto il play, visto che l'arbitro, *non lo protegge*, si fa giustizia da sé, assestando una gran manata sulla mano “fastidiosa” del suo marcatore. Questo, l'arbitro... lo vede(!) e fischia un bel fallo in attacco. La tattica del suo difensore è andata a segno. Il play (se a sua volta non ha usato illegalmente le mani) viene punito severamente, con un fallo e con ...la perdita della palla, guadagnata illegalmente dal suo avversario!
- il marcatore del post, da tergo, usa regolarmente il gomito piantandolo sulla schiena dell'avversario, ma ahimè la mano è aperta: con essa afferra la maglietta del suo avversario! Gli riesce molto più agevolmente spingerlo nella direzione contraria a quella in cui lui vuole spostarsi. Ad un certo punto quest'ultimo mostra un cinque alto per ricevere un passaggio: gli viene passata la palla. Il suo difensore, ancora con la mano aperta sulla sua schiena, riesce a spostarlo quel tanto da non fargliela ricevere. Il fatto si ripete senza interventi arbitrali di alcun tipo! Il post infine si innervosisce per questo punzecchiamento e reagisce con una manata all'avversario. L'arbitro fischia quest'ultimo fallo in attacco... Eh già! E' proprio una forma di gratifica arbitrale fischiare falli ai giocatori in attacco! E... la difesa? Ha difeso correttamente? “*Bisogna arbitrare la difesa*” ma se...
- il play, ottimo tiratore, per applicare uno schema d'attacco, scarica la palla dopo aver oltrepassato la metà campo e scatta, senza palla, per un attraversamento teso a raggiungere l'angolo opposto del terreno. Il suo marcatore, colto impreparato, lo insegue e...usa la mano per rallentare la sua corsa, in modo da impedirgli di giungere in tempo sul posto. La cosa riesce. Il fatto si ripete un altro paio di volte, identico! Ad un certo punto il play, infastidito, assesta una legnata sulla mano del suo marcatore. L'arbitro fischia questo fallo (non può farne a meno: lo vedono tutti!) concedendo ancora una volta un netto vantaggio al difensore che... raggiunge il suo scopo, e... rimane immune da qualsiasi sanzione!
- a rimbalzo, nell'area dei tre secondi notoriamente area del traffico, due avversari a contatto con i loro corpi saltano per prendere la palla. L'attaccante tenta di prenderla con una sola mano per batterla ad un suo compagno. E' notorio che così facendo arriva più in alto rispetto a quando salta per prenderla con due mani. Riesce nel suo intento ma...con l'altra mano aveva trattenuto il difensore (!) ritardando, quanto bastava, il suo salto. Anche in questo caso la cosa si ripete fino a quando il difensore, irritato, uncina platealmente il furbastro. In questa situazione... fischio puntuale(!)...

Gli esempi citati sono frequenti in tutte le gare. Nel basket la palla viene giocata con le mani; esse però devono essere usate per *toccare/trattenere solo la palla!* Gli arbitri controllino l'uso delle mani per fini impropri rispetto a quelli canonici del gioco. “Toccare con la mano un avversario...”

Parafasando il divin poeta, ci viene spontaneo affermare “galeotta fu...la mano”... da quel toccare in poi, tutti gli arbitri posero un'attenzione particolare all'uso illegale delle mani!

Concludiamo osservando che il “toccare con la mano un avversario” è più frequente per un difensore (un attaccante però non è immune dal commettere questa infrazione) **Allora “arbitrare la difesa” ma non consentire il suo gioco sporco!** Ovviamente, se il reo è l'attaccante, intervenire prontamente. Buoni fischi a tutti.

CARO ARBITRO TI SCRIVO...



...e così spero che TU percepisca che, per fare l'arbitro di basket, è condizione necessaria ma non sufficiente conoscere Regolamenti, Manuali, Interpretazioni, Circolari, ecc.

OCCORRE fra l'altro

“coerenza nel mantenere un equilibrio tra il controllo della gara e lo scorrere della stessa, avendo sensibilità (feeling) per quello che i partecipanti stanno cercando di fare e fischiare ciò che è giusto per il gioco”

- *Il controllo della gara:* fischiare falli e violazioni e incanalare **le reazioni alle sanzioni** dei partecipanti - **ci sono SEMPRE anche se i fischi sono i migliori possibili** - sui binari delle proteste civili, cortesi, educate, garbate, oseremmo dire compite.
- *Lo scorrere della gara:* **non interrompere il gioco fermando il cronometro senza motivo.** Ad esempio per sanzionare un contatto personale che è accidentale e non procura un vantaggio al giocatore responsabile, né uno svantaggio all'avversario o una violazione di passi in partenza quando l'avversario più vicino si trova ad un paio di metri di distanza ed in posizione di difesa passiva (ci si toglie il fischio dalla bocca e gli si dice...)
- *L'aver la sensibilità (feeling) per quello che i partecipanti stanno cercando di fare e fischiare ciò che è giusto per il gioco.* Che le due squadre siano lì, ciascuna per vincere, è un dato di fatto! **Che la squadra arbitrale sia sul terreno perché controlli e permetta che vinca la squadra che merita di vincere è un altro dato di fatto incontrovertibile!** In assenza di queste due condizioni non avrebbe senso disputare qualsiasi gara.

Il controllo della gara si effettua non solo fischiando violazioni e falli ma anche, e soprattutto, controllando il comportamento dei giocatori in campo e quello delle persone in panchina, in special modo gli allenatori ai quali il Regolamento consente di stare in piedi nel box a loro riservato. Ora succede che, in certe gare, si assiste ad un continuum di proteste nei tempi morti che ritardano la ripresa della gara. Gli arbitri utilizzano le “buone maniere” per tentare di stroncare queste situazioni ma non ottengono l'effetto desiderato e si continua così, a volte fino alla fine della gara!

Lo scorrere della gara non solo non deve essere interrotto da fischi...da non emettere, come sopra detto, ma non può essere per nessuna ragione ritardato anche...dalle “*incomprensioni*” fra i componenti delle squadre arbitrali (segnalazioni di numeri di maglia errati o peggio poco chiari per il segnapunti, errori nel punteggio per una squadra tra il referto ed il tabellone, discordanze nel numero dei falli di un giocatore, ecc) Il dinamismo nei tempi morti, dagli arbitri deve essere posto a garanzia di una ripresa del gioco quanto più rapida possibile (alla fine di un time-out, che ha la durata di un minuto tutto compreso(!), durante le sostituzioni, per l'effettuazione dei TL, ecc).

L'aver la sensibilità (IL FEELING) per quello che i partecipanti stanno cercando di fare e fischiare ciò che è giusto per il gioco, da parte degli arbitri con la gara, e con tutti i partecipanti, è basilare. La terza squadra in campo non può imporre la legge del più forte perché i suoi componenti hanno il fischio in bocca! Anzi il fischietto non fa un arbitro! Infatti in certe gare ad ogni contatto e ad ogni violazione arriva un fischio! Questo modo di fare indispetta e paradossalmente ha l'effetto di portare i giocatori a infrangere le regole. Allora dopo il fischio occorre, a volte, una brevissima spiegazione fatta di non più di un paio di parole e senza che impedisca lo scorrere della gara. NB: non sempre altrimenti diventa inflazionata! Nessun arbitro deve essere invadente, presuntuoso, indeciso, eccitabile (*un arbitro eccitabile contribuisce al gioco sporco*) avere reazioni lente, essere superficiale, ecc, o al contrario, avere troppa determinazione, essere troppo focoso o mostrare troppa enfasi, ecc Questi comportamenti estremi non permettono di guadagnarsi la fiducia degli allenatori, dei giocatori e perché no... degli spettatori.

Concludiamo affermando che arbitrare è un compito difficile e senza ringraziamenti soprattutto da parte delle squadre perdenti che fanno dell'arbitro il capro espiatorio dei loro insuccessi. Questo è un malcostume duro a morire.

Ciò nondimeno arbitrare dà una forte soddisfazione personale, perciò caro arbitro...arbitra, sforzandoti di migliorare ad ogni gara.

“LEGGERE”... la gara!



La squadra arbitrale, per “leggere” la gara, deve mettere in atto tutti i tentativi di stabilire un buon feeling (to feel = sentire, percepire) cioè instaurare, con tutti i partecipanti alla gara, una certa sintonia, un’intesa, una forma di... simpatia(!)

Ma come si fa a realizzare questo benedetto feeling?

Intanto c’è tra tutti i presenti sul campo una certa “affinità” **la passione per il basket!** L’intesa, data questa affinità, si deve sviluppare pian pianino durante tutta la gara. Le condizioni non sono ottimali ma spesso i tentativi riescono. Dipende soprattutto dal modo di porsi da parte della squadra arbitrale che deve essere capace di... farsi accettare. Se giocatori e allenatori rifiutano categoricamente, per partito preso, il modo di porsi di tutta la squadra arbitrale, le colpe dell’andamento non conforme della gara può darsi che siano dovute al modo errato di ricercare l’intesa che risulta “non accettabile”!

Secondo noi è necessaria:

- la predisposizione al feeling da parte della squadra arbitrale;
- la percezione nell’utilizzazione di *provvedimenti disciplinari “adatti”* in ogni frangente.

Se ad esempio un arbitro si accorge che, fischiata una violazione di passi, il giocatore che li ha commessi casca dalle nuvole ed inizia una protesta, anche non tanto plateale, l’arbitro che ha fischiato non deve ignorare l’incipiente reazione. Anzi, invece di “bearsi” per aver colto la violazione e roteare più volte i pugni (è previsto infatti di ruotarli una sola volta ed indicare la direzione del gioco) per evidenziare ancor di più la propria bravura e... ottenere l’applauso degli avversari o peggio del pubblico di parte, è molto meglio tener d’occhio il giocatore! Certamente non per affibbiargli un fallo tecnico immediato, ma per tentare di spiegargli, il più velocemente possibile, con le parole e con la mimica del piede, che ha mosso il piede perno e, da ciò, ha tratto vantaggio! La percezione consiste nell’intuizione delle sue **eventuali proteste, prevenirle per evitare complicazioni** e coglierlo in... flagranza di inizio-proteste!

Se un giocatore subisce un fallo piuttosto duro “intimidatorio” è certo che, come è proprio della natura umana, cercherà di...farsi giustizia da se. L’arbitro, anticipando la reazione, dopo aver fischiato il fallo (antisportivo se ci sono gli estremi) deve correre e porsi in mezzo ai due. A questo punto tenta di spiegare all’autore del fallo che ha esagerato e a chi l’ha subito, che non può farsi giustizia da sé perché è dalla parte della ragione: così facendo va a finire che si mette dalla parte del torto! La percezione consiste nell’intuizione e nella prevenzione della reazione. Pertanto: preoccuparsi di... non farla iniziare! Chi la subisce si sentirà protetto, chi la compie, forse, si convincerà che è meglio rigar dritto!

Aiutare il gioco è poi uno dei *comandamenti* della squadra arbitrale. Gli arbitri sono l’undicesimo e il dodicesimo “giocatore” sul terreno e lo devono dimostrare! Ad esempio se dopo un canestro realizzato la palla schizza via lontana dal giocatore incaricato della rimessa dal fondo e va a finire nelle vicinanze dell’arbitro questi, per aiutare ad effettuare più velocemente la rimessa, deve fare un passaggio al giocatore, invece di cominciare a contare i 5” per invitarlo ad andare a prendersi la palla. Tra l’altro è sbagliato tecnicamente cominciare questo conteggio che deve iniziare solo quando la palla è a disposizione dell’incaricato! Metterla a disposizione con un passaggio è, in questa occasione, segno di voler instaurare il...feeling! Il giocatore e la sua squadra gliene saranno grati (ci si augura!)

Comunque, nonostante la buona volontà, nessuna squadra arbitrale riuscirà a portare a termine un incontro eccellente senza **una ragionevole cooperazione dei giocatori e degli allenatori**. Questo però non può essere un alibi poiché la disponibilità della squadra arbitrale ci deve essere sempre! Se non c’è quella degli altri...

Quando gli arbitri “percepiscono” le frustrazioni di giocatori e allenatori e le rispettano, entro i limiti del regolamento, le tre squadre in campo manifestano un buon...FEELING!

La squadra arbitrale allora ha fatto una buona “lettura” della gara!



DIECI DOMANDE AD UN GIOVANE ARBITRO

- 1- IMMAGINE:** SEI ARRIVATO NEL PALAZZO IN TEMPO UTILE E VESTITO CON SOBRIETA'? SUL CAMPO HAI LA DIVISA IN ORDINE PULITA E STIRATA?
- 2- CONDIZIONE FISICA:** SEI FISICAMENTE PRONTO A SVOLGERE I COMPITI RICHIESTI AD UN ARBITRO DI PALLACANESTRO? E...SE CI SONO TEMPI SUPPLEMENTARI? SEI CAPACE DI TENERE IL RITMO DELLA GARA? SEI ORGOGLIOSO DI ESSERE IN CAMPO?
- 3- PRE-GARA:** FAI QUANTO RICHIESTO NEL PRE-GARA? TI DOMANDI SE SEI PRONTO PER OGNI TIPO DI GARA?
- 4- COMPORTAMENTO:** CONDUCI LA GARA SENZA DIMOSTRARE UN ATTEGGIAMENTO SACCENTE? SEI SEMPRE GENTILE CON GLI ALLENATORI E CON I GIOCATORI? HAI UN ATTEGGIAMENTO AMICHEVOLE MA FERMO CON TUTTI?
- 5- SEGNALAZIONI:** FAI TUTTE LE SEGNALAZIONI CORRETTAMENTE? CHIARE E DISTINTE? SEI SICURO DI NON AVERE PROBLEMI PERCHE' SEI TROPPO ENFATICO?
- 6- SALTO A DUE:** ALZI LA PALLA VERTICALMENTE E SUFFICIENTEMENTE ALTA? FISCHI UNA PALLA ALZATA IN MODO ERRATO? PENALIZZI UN VANTAGGIO ILLEGALE SUL SALTO A DUE?
- 7- FISCHIO:** FISCHI CON FERMEZZA E SICUREZZA DANDO L'IMPRESSIONE CHE SE HAI FISCHIATO SEI CONVINTO DI QUEL FISCHIO?
- 8- FISCHIETTO:** E' BUONO? NE HAI ALTRI AL SEGUITO? FISCHI IN MODO SECCO E AUTORITYTARIO CON FERMEZZA E SICUREZZA?
- 9- VOCE:** LA USI CON GIUDIZIO? CON TIMBRO SECCO E CHIARO? EVITI DI PARLARE CON IL FISCHIO IN BOCCA? EVITI DI GRIDARE? E' LA TUA VOCE PIACEVOLE MA FERMA?
- 10- DIGNITA':** LE TUE AZIONI SUL CAMPO SONO TALI DA GUADAGNARTI IL RISPETTO DI TUTTI? TI PONI IN ATTEGGIAMENTO DI SFIDA? CONOSCI LE REGOLE GIUSTE DA DIRE AL MOMENTO GIUSTO?

