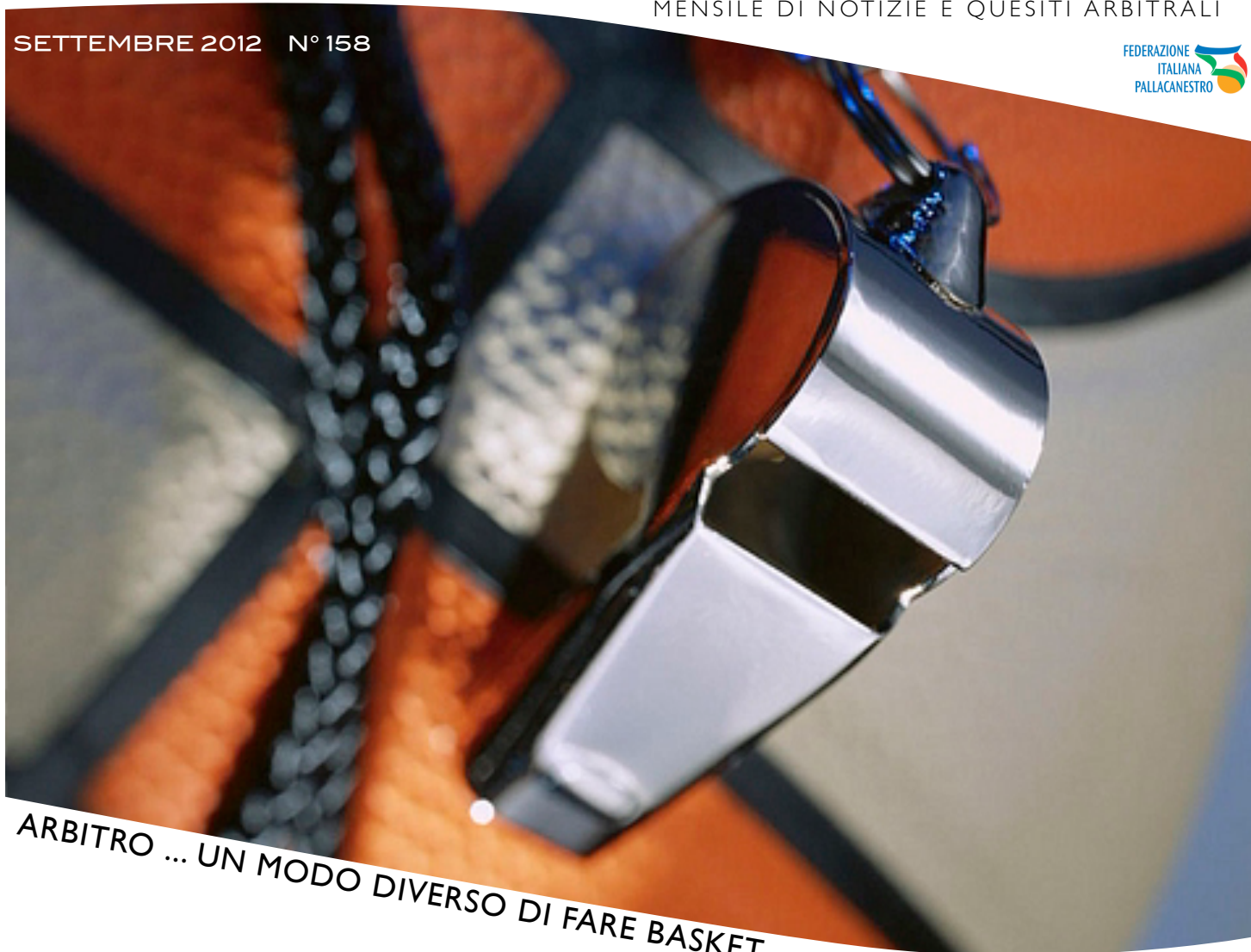


REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

SETTEMBRE 2012 N° 158



ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

PAG. 2 - 3 NOVITA' per L'ANNO SPORTIVO 2012/2013

PAG. 4 FARSI...ACCETTARE!

PAG. 5 ERRORI RILEVATI SUL TERRENO DI GIOCO

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 giorنالينو.refereeing@gmail.com

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

E' già stato pubblicato il nuovo Regolamento Tecnico 2012.

Esso contiene le novità per l'a.s. appena cominciato ma è stato anche "aggiustato" nella stesura con grande meticolosità. Sono state introdotte appropriate precisazioni tali da fugare qualsiasi dubbio su ciascuna delle numerosissime Regole. Per maggiore chiarezza alcuni articoli, rimanendo nello spirito del gioco, sono stati riformulati, mentre alcune frasi inutili sono state eliminate.

Sarà "più... appetibile" a tutti gli addetti ai lavori?

Abbiamo infatti sentore che sono numerosi i componenti delle squadre arbitrali che, o... non hanno mai "studiato" il RT o... l'hanno letto poche volte nel corso della loro carriera e quelle poche volte... lo hanno fatto di corsa!

Le "variazioni aggiunte" (in verde) e le "frasi cassate" (in rosso)

- L'interno delle aree dei tre secondi deve essere **colorato in tinta unita**.
- Devono essere disponibili quattordici (14) posti in ogni area della panchina per **il personale di squadra in panchina che consiste degli allenatori, dei vice- allenatori, dei sostituti dei giocatori esclusi e delle persone al seguito**. La composizione delle persone in panchina viene elencata in un articolo iniziale e le persone citate, negli articoli successivi diventeranno sempre **"il personale di squadra in panchina"**. In precedenza tutte le persone erano elencate una per una per ben altre 18 volte!
- **Scaldamuscoli che fuoriescano dai pantaloncini dello stesso colore dominante dei pantaloncini**. Ne consegue che i giocatori non possono più indossare scaldamuscoli che fuoriescano dai pantaloncini anche se dello stesso colore dei pantaloncini.
- Sia l'allenatore che il vice-allenatore, ma solo uno di essi alla volta, hanno il permesso di rimanere in piedi durante la gara. Possono conferire con i giocatori durante la gara a patto che rimangano all'interno della propria area della panchina. Al vice-allenatore non è consentito rivolgersi agli arbitri
- Quando il tabellone è regolarmente provvisto di illuminazione lungo il suo perimetro (stop-lamp) **tale accensione ha la precedenza sul segnale acustico di fine gara**. All'arbitro coda il compito di controllare la luce rossa del tabellone.
- Una sospensione non deve essere accordata alla squadra realizzatrice quando il cronometro di gara **indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed in ogni tempo supplementare**. Vengono precisati 2:00 minuti esatti. Il cronometrista presti la massima attenzione.
- Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed in ogni tempo supplementare a seguito di una sospensione concessa alla squadra che ha diritto al possesso di palla nella propria zona di difesa la **successiva** rimessa in gioco sarà amministrata dalla **linea della rimessa**, opposta al tavolo, nella zona d'attacco della squadra.
- Una sospensione inizia quando **l'arbitro fischia** ed effettua l'apposita segnalazione.
- **Il personale di squadra in panchina**, durante una sospensione, può entrare sul terreno, a condizione di rimanere nelle vicinanze dell'area della **propria** panchina.

- Un'opportunità di sostituzione inizia, per la squadra che ha subito il canestro, quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed ogni tempo supplementare.
- Solo un sostituto ha il diritto di chiedere una sostituzione. Egli (non l'allenatore o il vice-allenatore) **deve** recarsi al tavolo degli UdC e **richiedere chiaramente una sostituzione, facendo con le sue mani il previsto segnale convenzionale** o sedendosi sulla sedia del cambio.
- La palla si considera pervenuta **nella zona d'attacco** di una squadra quando l'attaccante ha **completamente** ambedue i piedi a contatto con la propria zona d'attacco. Pertanto devono essere nella zona d'attacco **la palla e ambedue i piedi del palleggiatore**.
- **Una palla viva che sia in zona d'attacco di una squadra si considera pervenuta nella zona di difesa della squadra** quando...
- Durante il marcamento di un giocatore che non ha il controllo della palla la distanza è direttamente proporzionale alla velocità dell'avversario, **mai inferiore ad un normale passo e mai superiore a due passi normali**. Ne consegue che se il marcatore si trova ad una distanza superiore ad un passo normale, in caso di contatto col suo avversario, non può essere sanzionato di fallo a causa della sua distanza dall'avversario.
- Un attaccante in penetrazione nell'area dei semicerchi no-sfondamento, nelle condizioni previste dalla Regola, non sarà sanzionato di fallo in attacco allorché **passa la palla**.
- Durante l'esecuzione dei TL **qualsiasi altra violazione di un giocatore che si verifichi immediatamente prima, approssimativamente allo stesso tempo o dopo la violazione del tiratore deve essere ignorata**. C'è già la violazione del tiratore!
- La rimessa in gioco all'altezza del prolungamento della linea di TL, prevista sull'ultimo o unico TL per una violazione di un compagno di squadra del tiratore, comprende anche la eventuale violazione del **giocatore tiratore** a meno che quella squadra non abbia diritto ad un possesso successivo.
- Non appena rilevato che un errore sia ancora correggibile se un giocatore implicato nella correzione dell'errore è in **panchina dopo essere stato legalmente sostituito (non per essere stato espulso o per aver commesso i suoi cinque falli) deve rientrare sul terreno di gioco per partecipare alla correzione dell'errore (a meno che non sia infortunato)** a questo punto egli **diventa un giocatore**. Le specifiche eliminate, del tutto ovvie, erano ripetute due volte nello stesso articolo.
- **Sono stati riformulati (restando uguali) gli Articoli riguardanti le incombenze dell'addetto all'apparecchio dei 24"**

Con le su citate variazioni e il superfluo eliminato, il Regolamento Tecnico è diventato ancora più facile da consultare. Il numero delle sue pagine è diminuito di ben 30 unità. Esso deve essere sempre un fedele amico di un addetto ai lavori (Arbitro, UdC, Osservatore)

Invitiamo calorosamente tutti i nostri lettori a farne un buon uso.

FARSI...ACCETTARE !

La squadra arbitrale ha il compito di instaurare dei rapporti sereni e cordiali con tutti gli addetti ai lavori, dal momento dell'arrivo nell'impianto di gioco e fino a fine gara.

Il fair-play è un ottimo biglietto di presentazione. Basta seguire i principi della buona educazione: nei momenti di preparazione, negli intervalli e, soprattutto, durante la gara.

Durante i 40 minuti di gioco effettivo occorre infatti, in certe situazioni di gioco, **"intervenire a modo"** cioè secondo le Regole ma, anche seguendo le convenzioni di comportamento senza favorire/sfavorire nessuna delle due squadre.

Ad esempio

- Un giocatore sanzionato di fallo, a causa della sua foga, rovina per terra. L'arbitro che ha fischiato, dopo averlo indicato, se sussistono le condizioni, gli tende la mano per aiutarlo a rialzarsi.
- Una squadra deve effettuare una rimessa in gioco nella sua zona d'attacco in prossimità della linea centrale. Dopo aver fatto disporre il giocatore incaricato, far intendere con le parole e/o con i gesti che la palla deve essere giocata solo nella propria zona d'attacco. Si previene così un fischio di rpzd...
- Dopo un canestro realizzato la palla rotola nelle vicinanze dell'arbitro guida. Questi, raccogliendola, la passa al giocatore incaricato della rimessa. La stessa cosa se un giocatore, realizzato un canestro, prende la palla uscita dalla retina e la passa all'arbitro(!) Egli, poiché il cronometro è in movimento, deve passarla immediatamente al giocatore incaricato della rimessa non senza un richiamo volante, alla prima occasione utile, all'autore del gesto. Il gioco viene sveltito...
- Dopo una interruzione, alla ripresa del gioco, farsi trovare sul posto prima che i giocatori si schierino sul terreno. Indicare sempre la direzione in cui si svolgerà il gioco prima di mettere a disposizione la palla per la rimessa. Può darsi che i giocatori abbiano dimenticato l'azione precedente...
- Dopo il 1° di due, il 1° e il 2° di tre TL, spetta all'arbitro guida... andare a rimbalzo(!) per recuperare il più velocemente possibile la palla, magari recuperandola prima di farla cadere a terra.
- Durante l'esecuzione dei TL, prima di consegnare la palla al tiratore, aspettare un attimo che i rimbalzisti siano posizionati. La restituzione della palla da parte del tiratore all'arbitro perché, con la palla nelle sue mani, qualcuno attraversa l'area dei tre secondi, non è bella da vedere e fa perdere tempo prezioso...
- Annunciare con la voce l'imminenza del passaggio al giocatore incaricato della rimessa, già posizionato sul punto esatto ma... distratto perché sta parlando con un compagno o col suo allenatore. La mancata ricezione della palla da parte del giocatore suscita ilarità e palese disapprovazione corale del gesto arbitrale...

Con questi gesti semplici ma utilissimi, spesso si riesce a stabilire il giusto feeling con tutti i partecipanti e perché no...l'approvazione almeno di una parte del pubblico presente!

L'arbitro inoltre si fa accettare e diventa l'AIUTANTE DEL GIOCO

ERRORI RILEVATI SUL TERRENO DI GIOCO

(relative correzioni)

- Salto a due: il 1° arbitro entra nel cerchio e palleggia 4 volte prima del lancio della palla per il salto a due!
Correzione: **“movimento continuo”** cioè entrare nel cerchio fare un solo palleggio e lanciare la palla.
- Segnalazioni di violazione e/o di fallo: i due arbitri alzano sempre e solo il braccio destro.
Correzione: **alzare il braccio destro o sinistro in funzione della posizione sul terreno in modo da non inibire, col braccio alto sbagliato, la visuale totale del campo**
- Freccia pa: dopo il salto a due il 1° arbitro, prima del pollice alto verso il tavolo UdC, per il controllo della freccia pa, indica la direzione del gioco.
Correzione: **SOLO POLLICE ALTO** NB: bisogna farlo anche durante la gara per una rimessa per PA quando si verifica una situazione di salto a due (esempio palla che s'incasta o palla trattenuta) In queste occasioni è più facile che il tavolo si dimentichi di girare la freccia.
- Richiamo ufficiale ad uno dei due coach poco visibile nel palazzo
Correzione: **enfaticizzare il richiamo ufficiale** in modo tale che lo vedano: 1° il collega; 2° il richiamato; 3° il coach avversario; 4° tutto il palazzo. Mettersi a 2/3 metri dalla panchina, aspettare che non ci siano giocatori intorno e controllare se, soprattutto il collega, ha visto e memorizzato.
- Fischiare falli e/o violazioni senza alcun gesto di approvazione del fischio effettuato con movimenti della testa. Ad ogni fischio alcuni arbitri fanno cenni col capo leggermente oscillante avanti e indietro come segno di approvazione del proprio... “buon fischio” e... per tentare di convincere il giocatore e la sua panchina che il fallo o la violazione... c'erano(!)
Correzione: **fischiare e basta**, senza alcuna “strana postura” del corpo o del capo.
- Postura del corpo rilassata, con le braccia penzolanti, per fare un richiamo volante.
Correzione: **sempre “acceso”**, anche in questi frangenti durante i quali bisogna, senza alcun segno di sfida e soprattutto senza minacciare il fallo tecnico (nella “scatola” prima del FT. c'è ancora il richiamo ufficiale).
- Va bene sorridere, senza irridere, per sdrammatizzare situazioni complesse, ma... non sempre.
Correzione: **a volte** infatti **uno sguardo di disapprovazione**, è molto utile per evidenziare che le lamentele nei confronti dei fischi arbitrali non verrà più tollerata.

Questi sono dei piccoli consigli che possono aiutare gli arbitri a..rendere più fluida la gara!

Buoni fischi ed in bocca al lupo a tutti per l'inizio dei campionati!