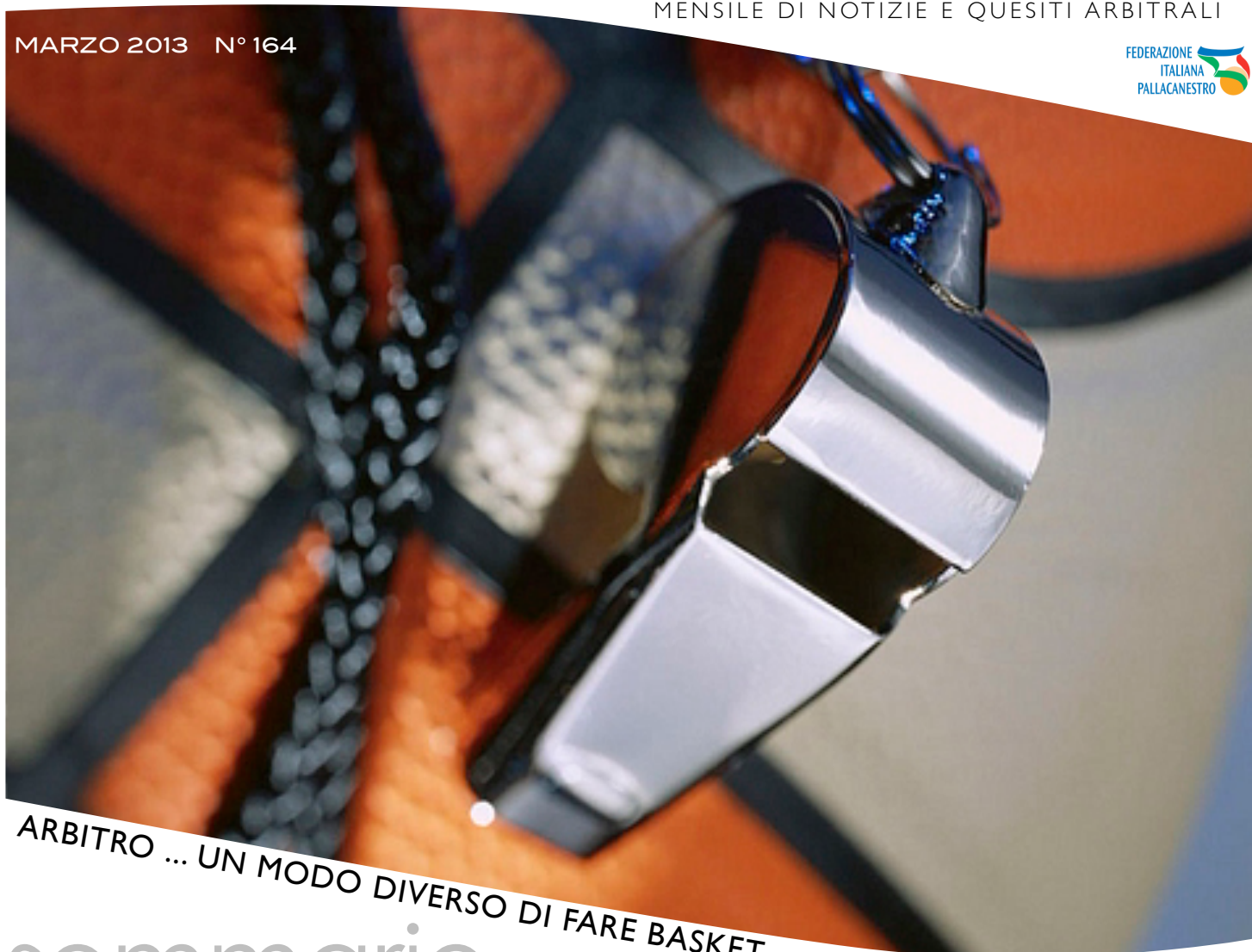


REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

MARZO 2013 N° 164



ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

PAG. 2 SITUAZIONI DI... "COLLABORAZIONE"

PAG. 3 ULTIMI DUE MINUTI

PAG. 4 POSSESSO ALTERNATO

PAG. 5 INTERFERENZA

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 gioralino.refereeing@gmail.com

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

SITUAZIONI DI "COLLABORAZIONE"

Già a partire dal salto a due sul terreno di gioco può accadere...

- La palla viene alzata male: **il cronometro NON DEVE PARTIRE**
- La palla viene toccata in parabola ascendente: **il cronometro NON DEVE PARTIRE**
- Si verifica una violazione del saltatore che tocca con il piede la linea centrale: **il cronometro NON DEVE PARTIRE**
- La palla viene toccata contemporaneamente da due avversari ed esce dal terreno di gioco: **il cronometro DEVE PARTIRE**
- Si verifica una violazione del saltatore che tocca 3 volte la palla: **il cronometro DEVE PARTIRE**

Ovviamente la condizione indispensabile è che un arbitro...fischi la eventuale violazione! In tale circostanza non è sempre possibile, in pochissimi istanti, capire dal tavolo cosa ha visto **l'arbitro che ha fischiato!** Pertanto l'autore del fischio deve: 1°- guardare il cronometro; 2°- voltarsi verso il **cronometrista** e, dopo aver controllato il corretto tempo di gara, far segno di riprendere il gioco.

NB: negli esempi citati la freccia PA è ancora...congelata! Di ciò deve accertarsi **l'arbitro che amministra** la rimessa in gioco dalla linea laterale, guardando la freccia e...incrociando lo sguardo col **segnapunti!** Quando una delle due squadre ottiene il controllo della palla sul terreno in modo certo, la freccia PA sarà posizionata in favore della squadra avversaria, con ulteriore uso di Ok col segnapunti.

Durante la gara per...prevenire errori:

- **UdC** -valutazione controllo della palla e primo tocco legale sul terreno per avvio cronometri e posizionamento/cambio freccia PA
- **addetto ai 24"-arbitro più vicino** -angolo cieco e azioni lontane e/o di difficile lettura
- **UdC-arbitro** -fornire elementi utili a riprendere velocemente e correttamente il gioco in caso di: discrepanza nel punteggio, errore nella misurazione del tempo, guasto attrezzature, errore ai 24"amministrazione rimessa invece dei TL

In qualsiasi situazione di emergenza **non cercare il colpevole** ma **risolvere correttamente, nel più breve tempo possibile, il problema.**

Gli **UdC** abbiano la padronanza delle procedure da attuare nelle situazioni di routine: gestione delle sostituzioni, reset/congelamento dei 24" sospensioni terminate per un squadra, punto di rimessa ultimi 2 minuti, richieste sostituzioni e sospensioni da parte di tesserati non aventi diritto, ecc.

Ognuna delle due squadre sul terreno, per poter vincere, deve avere una buona conoscenza degli schemi, da adattare alle condizioni imposte dall'avversario.

Nel rigoroso rispetto dei ruoli dei componenti della squadra arbitrale, ciascuno secondo le sue competenze, la terza squadra sul terreno "la squadra CIA" deve mettere a punto i propri schemi, adeguati ai comportamenti dei giocatori e delle persone al seguito delle due squadre, per poter vincere la propria gara!

Questo è l'obiettivo primario!

Se sapete arbitrare gli ultimi due minuti di gara come i primi due, potete vantarvi di essere...Arbitri! Non è facile perchè la stanchezza mentale causata dall'affaticamento fisico, sarà foriera di... **fischi sbagliati**. Onde prevenire questo malaugurato stato di fatto, **curate nei minimi particolari la preparazione fisica** ricordando, ove ce ne fosse bisogno, che c'è l'eventualità di uno o più tempi supplementari!

Ma cosa c'è di strano negli ultimi due minuti di gara?

- iniziano quando sul cronometro di gara compare 02:00
- il cronometro di gara si ferma dopo ogni canestro realizzato
- il cronometro fermo non permette alla squadra che ha realizzato di richiedere sospensione e/o sostituzione a meno che un arbitro non abbia fermato il gioco con un fischio (es: asciugare il parquet)
- azioni frenetiche
- canestri rapidi
- difese aggressive a tutto campo
- molte richieste di sospensioni e/o sostituzioni
- sostituzioni e/o sospensioni solo alla squadra che subisce un canestro su azione
- rimessa in gioco dalla linea delle rimesse in zona d'attacco alla squadra che ne può beneficiare cioè quella che ha chiesto sospensione avendo diritto al possesso di palla nella propria zona di difesa
- se la palla è ancora nelle mani dell'arbitro che si appresta a consegnarla all'incaricato di una rimessa o pur avendola messa a sua disposizione, questi l'ha ancora tra le mani, e in quel momento sul terreno di gioco un difensore provoca un contatto con un giocatore della squadra in attacco, anche lui sul terreno, ed un fallo viene fischiato, questo deve essere giudicato FU
- se invece, nella situazione di cui al punto precedente la palla ha già lasciato le mani dell'incaricato della rimessa l'eventuale contatto sul terreno è considerato un normale FP, a meno che non si verificano gli estremi di FU o FD

La carne al fuoco è tanta! La collaborazione fra i componenti della squadra arbitrale deve essere al top! Segnatamente:

- in occasione di un tiro a fil di sirena dei 24" o di fine gara
- conoscere da parte di tutti il punteggio della gara istante per istante
- conoscere per gli UdC il n° dei time-out rimanenti a ciascuna delle due squadre
- conoscere la situazione del bonus dei falli per ciascuna squadra
- ricordarsi il n° di maglia del giocatore che ha acquisito il diritto ai TL
- far rispettare rigorosamente il punto della rimessa in gioco da fuori del terreno
- massima attenzione ai tiri scoccati dai pressi dell'arco dei 3 punti
- arbitrare fino all'ultimo secondo con qualsiasi differenza nel punteggio
- stesso metro dell'intera gara

squadre che non giocano l'ultima azione: evitare il suono della sirena dei 24" e se una squadra ha il controllo di palla nella sua zona di difesa invitarla a portare la palla nella sua zona d'attacco per non fischiare inutilmente 8"

Il Possesso Alternato (PA) è un metodo per far diventare “viva” la palla con una rimessa in gioco invece che con un salto a due.

Quali sono le circostanze in cui si applica il PA?

- L'inizio di tutti i periodi di gara, compresi gli eventuali supplementari, tranne il primo per il quale è necessario l'unico salto a due della gara.
- L'arbitro fischia palla trattenuta.
- La palla esce dal terreno di gioco e gli arbitri sono in dubbio/disaccordo su chi abbia toccato per ultimo.
- Si verifica una doppia violazione sull'ultimo/unico TL non realizzato.
- Una palla viva si blocca tra anello e tabellone (eccetto tra i TL)
- La palla diventa “morta” mentre nessuna delle due squadre ne aveva il controllo, né aveva diritto alla palla.
- Dopo la cancellazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre, non si hanno altre sanzioni per fallo da amministrare e nessuna delle due squadre aveva il controllo della palla, né aveva diritto alla palla prima del primo fallo o della violazione.

Mentre per l'inizio dei periodi si verifica una buona collaborazione tra 1° arbitro e tavolo UdC che ha il compito di posizionare la freccia, nelle altre circostanze (le più frequenti sono: palla trattenuta e palla viva che si blocca tra anello e tabellone) notiamo una scarsa intesa tra arbitro coinvolto, che ovviamente può non essere il primo, e tavolo UdC. Spesso succede infatti che...la freccia non viene girata! Poiché gli arbitri sono corresponsabili col tavolo della giusta direzione della freccia PA è necessario che in situazione di palla trattenuta il segnale relativo dell'arbitro sia il più evidente possibile e, nel caso che la palla s'incestra, l'arbitro cada che ha una migliore visuale del tavolo, stabilisca un contatto visivo con gli UdC.

In entrambi i casi, a rimessa avvenuta, è necessario il controllo della freccia ed il relativo segnale di Ok da parte dell'arbitro che si trova nella migliore posizione.

Ricordiamo, in caso di infrazione durante la rimessa per PA, che:

- un fallo dell'una o dell'altra squadra durante o prima dell'inizio di un periodo, che non sia il 1° **NON fa perdere** alla squadra che sta effettuando la rimessa, **il diritto** alla rimessa per PA (fare attenzione a confrontarsi con gli arbitri per capire se la rimessa PA era completata o no)
- una violazione di chi difende (intercetta deliberatamente la palla col piede/ pugno o colpisce la palla già nelle mani dell'incaricato della rimessa) **NON fa perdere il diritto al PA** (verrà amministrata una normale rimessa per violazione e la freccia resterà ferma)
- **una violazione invece commessa da chi sta effettuando la rimessa PA** (5" o toccare con un piede l'interno del terreno di gioco) **ne comporta la perdita**. La freccia verrà invertita immediatamente ad indicare che gli avversari avranno diritto alla rimessa PA nella successiva situazione di salto a due. La squadra avversaria, per la violazione, effettuerà una normale rimessa dallo stesso punto.

Massima attenzione al Possesso Alternato e...alla Freccia!

INTERFERENZA

Intervento inopportuno e disturbatore che può verificarsi sulla palla durante la sua traiettoria verso il canestro, oppure sul canestro/tabellone “toccati” da un giocatore.

Con palla lanciata verso il canestro con un tiro su azione si verifica un'**interferenza sul tentativo di realizzazione** quando un giocatore tocca la palla mentre questa è:

- completamente al di sopra dell'anello (ad un'altezza di più di 3,05 m)
- nella sua parabola discendente verso il canestro senza toccare il tabellone
- dopo che ha toccato il tabellone: in tal caso la palla può anche essere in parabola ascendente(!) dopo il tocco dello stesso

Con palla, canestro e tabellone toccati da un giocatore si verifica un'**interferenza sul canestro** quando un giocatore qualsiasi:

- tocca il canestro o il tabellone mentre la palla è a contatto con l'anello (non dopo che è rimbalzata su di esso)
- tocca la palla, il canestro, il tabellone mentre la palla stessa ha ancora la possibilità di entrare a canestro
- attraversa il canestro da sotto e tocca la palla
- fa vibrare il canestro o lo strattone, a giudizio dell'arbitro, in modo tale da impedire alla palla di entrare nel canestro o da facilitarne l'entrata in esso
- si aggrappa al canestro per giocare la palla
- un difensore (non un attaccante) tocca la palla o il canestro, mentre la palla è dentro il canestro e ne impedisce il passaggio attraverso la retina

Attenzione: nessun giocatore deve toccare la palla dopo che la stessa abbia toccato l'anello, mentre ha ancora la possibilità di entrare nel canestro quando:

- un arbitro fischia mentre la palla è nelle mani di un giocatore in atto di tiro a canestro, o in volo durante un tiro a canestro su azione
- il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine di un periodo (anche il 4° o gli ET) mentre la palla è in volo per un tiro a canestro su azione.

NB: l'interferenza è una violazione! Se essa è commessa da un attaccante, nessun punto può essere accordato: la rimessa in gioco avverrà all'altezza del prolungamento della linea di tiro libero. Se invece è commessa da un difensore, alla squadra in attacco verranno assegnati tanti punti quanti gliene spettano in funzione del tipo di tiro: l'attribuzione dei punti è da considerarsi come se la palla fosse entrata nel canestro, anche se... non è entrata! La rimessa avverrà dalla linea di fondo campo. L'arbitro deve fischiare in ambedue le situazioni: **sono permesse sospensioni e sostituzioni per entrambe le squadre**. La violazione di interferenza è responsabilità primaria dell'arbitro coda! Non potendo essere aiutato durante il gioco dagli UdC (non possono interrompere il gioco) egli può, ovviamente, essere “aiutato” dal guida se ad esempio non è in grado, per qualsiasi ragione di visuale, di stabilire se la palla ha toccato il tabellone, e dopo, è stata intercettata dal difensore.

Ai nostri giorni, poiché la statura media dei giovani è notevolmente aumentata, si riscontrano interventi di interferenze anche nei campionati giovanili. Pertanto massima attenzione a questa violazione di cui, a volte, gli arbitri...si dimenticano!