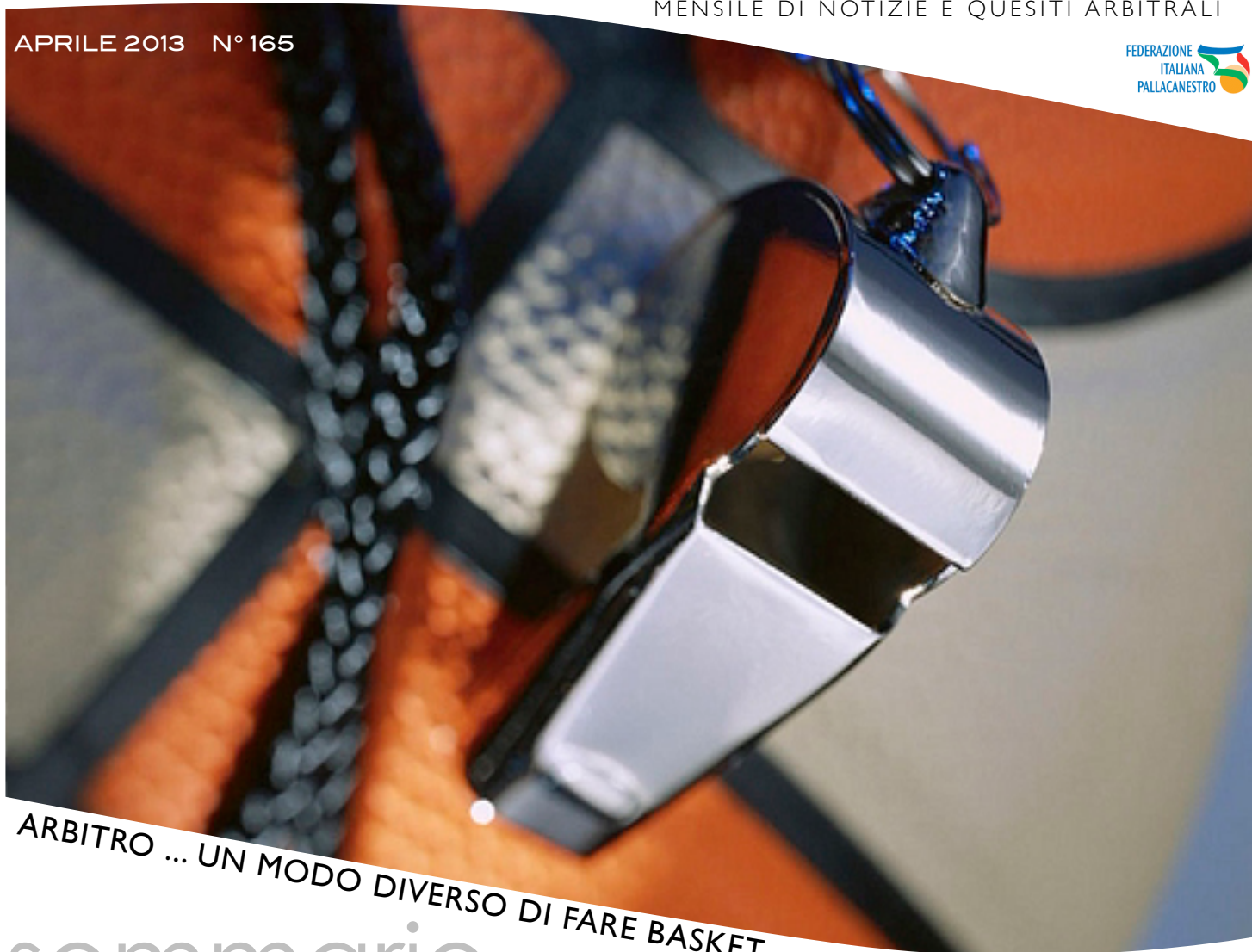


REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

APRILE 2013 N° 165



ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

PAG. 2 DIVISE DI GIOCO - EQUIPAGGIAMENTO

PAG. 3 CONTROLLO DELLA PALLA

PAG. 4 MECCANICA DELL'ARBITRO GUIDA

PAG. 5 MECCANICA DELL'ARBITRO CODA

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 !!

DIVISE DI GIOCO – EQUIPAGGIAMENTO

Elenco di ciò che si può indossare: **non è richiesta nessuna certificazione medica!** Ciò che non è permesso non può essere indossato, anche se...prescritto dal medico!

- **Ginocchiera:** semplice o armata, comunque rivestita di materiale morbido senza parti metalliche. Di qualunque tipo e colore (**anche diverse da un ginocchio all'altro**) Come la ginocchiera devono essere trattate: gomitiera, cavigliera e para-spalle. Questi supporti ortopedici devono essere limitati in lunghezza alla protezione dell'articolazione senza estendersi completamente agli arti da proteggere.
 - **Calzini:** lunghi e/o corti tutti dello stesso colore - **non sono ammessi i "fantasmini"** Se non sono tutti dello stesso colore, chiedete, all'atto del riconoscimento, l'adeguamento. La cavigliera può coprire il calzino.
 - **Calza Compressiva:** stesso colore dominante dei pantaloncini. Sopra o sotto il ginocchio, ma staccata dalla ginocchiera. **Non può rivestire tutta la gamba, né essere imbottita al ginocchio.**
 - **Manica Compressiva:** stesso colore dominante della maglietta. Dal polso all'avambraccio; dal polso al gomito e dal gomito all'avambraccio (staccata dalla gomitiera) Può essere tutt'uno ma imbottita al gomito.
 - **Polpacciera:** stesso colore dominante dei pantaloncini. Sotto il ginocchio ma staccata dalla ginocchiera; può essere completamente ricoperta da un calzettone; non può essere fasciata o ricoperta da cerotti.
- NB: Colore Dominante -es verde; tipi di verde: scuro, muschio, acqua, chiaro, limone, oliva, ecc.
- **Fasciature e taping** - bende e cerotti - di qualunque colore. **Non possono essere usati per coprire equipaggiamento non permesso. Se applicati su pelle o salva pelle: SI** (stanno comunque scomparendo)
 - **Paradenti:** di qualunque colore, preferibilmente trasparenti.

VIETATI

- **cerchietti rigidi per capelli, bandane e copricapo, sottomaglie che fuoriescono dalla maglia (anche dello stesso colore) sottopantaloncini che fuoriescono dai pantaloncini (qualunque colore) sottopantaloncini con ginocchia imbottite (qualunque colore) calzamaglie (qualunque colore) protezioni (stesso colore della pelle) braccialetti gommosi (livestrong-power balance) sottopantaloncini + ginocchiera sovrapposti, ginocchiera+calzaprotettiva sovrapposti.**

Al riconoscimento, avviso da rivolgere a tutti i giocatori e controllo. Prima del salto a due, se non in regola, **non entra - deve levare!** Dopo il salto a due se entra, gioca (non perdere tempo per farglieli levare!) ma segnalare sul rapporto: **divisa irregolare.**

I giocatori sul terreno devono avere sempre la maglia dentro i pantaloncini!

Tutti gli arbitri devono far rispettare queste disposizioni, SEMPRE!

e...LA DIVISA DEGLI ARBITRI ?

No sottomaglia che esce dalla maglietta - Pantalone Champion (se diversi attaccate le C) - Maglietta dentro i pantaloni - Fischietto nero, blu, grigio! **Pertanto no rosso, verde, bianco, azzurro, giallo...**- Cordino nero - Cintura nera - Scarpe nere - Calzini neri - **Fede: SI, coperta da un cerotto** - **Anelli, Bracciali, Catenine: NO.**

(Riferimenti RT Art 4.3, 4.4 e 45.6 + Circolare CIA Equipment -slide febbraio 2013)

CONTROLLO DELLA PALLA

Il controllo della palla da parte di una squadra **INIZIA** quando un giocatore di quella squadra ha il possesso di un palla viva poiché la trattiene o la palleggia o l'ha disposizione; **CONTINUA** quando essa viene passata tra giocatori della stessa squadra; **TERMINA** quando: - un avversario ne guadagna il controllo - diventa morta - ha lasciato la mano(i) del giocatore in occasione di un tiro a canestro su azione o di un tiro libero (RT Art 14)

Mentre l'inizio e la continuazione del controllo, quasi sempre, è molto chiara, il **TERMINE** mette la squadra arbitrale, a volte, in difficoltà.

Il controllo infatti... NON TERMINA,

- se un avversario: 1- nel tentativo di ottenerne il controllo **la batte lontano** da giocatori; 2- **la colpisce** per togliere il possesso all'avversario che la sta controllando ma non ne ottiene il controllo; 3- **intercetta un passaggio ma** non la trattiene né la passa ad un suo compagno. Nello specifico non termina se l'avversario colpisce la palla: -con 1 o 2 mani; -la prende con 1 o 2 mani mentre è in volo o sta uscendo dal terreno di gioco e ve la ributta dentro ma non la passa ad un compagno volontariamente; -la tocca o la colpisce deviandola; -la tocca o la trattiene ma essendo o provenendo da fuori del terreno di gioco.

Al contrario invece il controllo... CAMBIA,

- se un avversario: -la prende con 1 o 2 mani mentre è in volo, sta uscendo dal terreno di gioco o ricadendo nella sua zona di difesa e la indirizza verso un suo compagno prima, ovviamente, di toccare di nuovo il terreno; -la sottrae e palleggia; -la sottrae e la trattiene.

Il controllo della palla è condizione necessaria per poter sanzionare ad una squadra le seguenti violazioni: passi, palming, doppio palleggio, RPZD, 3, 5, 8, 24 secondi.

Per quanto riguarda l'avvio dei cronometri di gara:

- su rimessa da fuori campo il conteggio dei 24" deve essere avviato o ripreso quando la palla tocca o è legalmente toccata **da un qualsiasi giocatore sul terreno** (attenzione al tocco di A su rimessa B) come l'avvio del cronometro di gara.
Pertanto su tutte le rimesse crono e 24 devono partire SIMULTANEAMENTE
- **su rimbalzo e/o sul salto a due, invece, il 24 deve partire col controllo di palla da parte di una delle due squadre e non sul tocco!**

Attenzione: Il suono dell'apparecchio del 24" non ferma il cronometro, né il gioco, né fa diventare morta la palla, a meno che non ci sia controllo di palla da parte della squadra (RT artt. 50.5; 49.2; 10.3)

In tal caso è bene che quando l'apparecchio suona:

- se la palla è tra le mani del giocatore o in controllo della squadra in attacco, l'addetto ai 24" aggiunga il proprio fischio oltre al suono della sirena dei 24" al momento della violazione;
- se la palla è vagante o non sia chiaro il controllo di palla o il giocatore abbia iniziato il movimento continuo proprio dell'atto di tiro, l'addetto ai 24" si astenga dal fischio e lasci che la violazione venga segnalata dall'arbitro.

La rimessa va effettuata dal punto più vicino a dove si verifica la violazione !

Le zone di competenza primaria dell'arbitro guida sono i rettangoli 4 e 5, cioè le zone cruciali del terreno di gioco. Qui infatti si trova quasi sempre la maggiore densità di giocatori e pertanto si verifica la maggiore incidenza di contatti: da qui poi parte la maggiore quantità di tiri a canestro e infatti sempre da qui, si realizza la maggiore quantità di punti. Le statistiche dimostrano che il **65 – 70 % delle infrazioni** - falli e violazioni - sono rilevate dall'arbitro che è dietro la linea di fondo!

Guida di diventa, durante la gara partendo abitualmente dalla posizione di coda. Occorrono reattività e velocità. Inoltre serve una corretta postura ed una adeguata posizione di partenza sul terreno per non intralciare i giocatori in contropiede. La corsa deve essere effettuata con testa e busto in controtorsione verso il terreno di gioco (mai distogliere lo sguardo da esso) Una corsa con la testa dritta davanti a se non raggiunge alcun obiettivo, anzi si lascia il controllo di 10 giocatori al collega, da solo ed in transizione da guida a coda!

Raggiunta la posizione prima degli atleti, si spera(!) bisogna muoversi lateralmente “scivolando” in postura carica per essere pronto ad eseguire i seguenti movimenti:

- alla propria sinistra quando il gioco lo richiede fin quasi all'intersezione della linea di tiro da 3 punti (seguire l'eventuale tiratore dall'angolo fino all'atterraggio)
- nel rispetto delle tre fasce alla sinistra dell'attrezzo (partendo dall'intersezione della linea che delimita l'area dei 3" verso sinistra, immaginare tre fasce parallele alla linea laterale) per arbitrare le penetrazioni a canestro soprattutto dal rettangolo 4 e 3 basso. Posizionarsi una fascia avanti **1 - 2 metri più vicino al canestro** per anticipare la coppia dei giocatori interessata alla penetrazione, arrivando fin quasi a sotto il canestro per trovare lo spazio: trovarlo, fermarsi e fare attenzione a non sorpassarlo, poiché è alla fine dell'entrata che di solito avvengono la maggior parte dei contatti fallosi. E' importantissimo “sorvegliare” l'uso delle mani e del corpo anche all'inizio della penetrazione, poiché vi è la tendenza da parte del difensore di insistere nell'uso illegale delle mani;
- attraversare l'attrezzo quando necessario (non sostarvi mai sotto)

Bisogna poi avere consapevolezza e padronanza dei movimenti di profondità soprattutto quando, nell'attraversamento dell'attrezzo, ci sono i sostegni dello stesso. La distanza dalla linea di fondo deve essere: - minore quando i giocatori e la palla sono lontani dal canestro (pressing alto dei difensori nella loro zona di difesa) - maggiore quando i giocatori si avvicinano al canestro. Questo per guadagnare visione laterale/verticale e avere un adeguato controllo visivo della linea stessa quando viene toccata da un giocatore in controllo di palla.

NB: non va scordato:

- *l'uso della profondità dopo l'attraversamento;*
- *che bisogna attraversare, oltre che per sorvegliare la posizione del pivot attaccante in post basso, anche per le penetrazioni dai rettangoli 1-6-5.*

Arbitrare la verticalità, da guida posizionato vicino alla linea, può impedire la visione della linea di fondo e dei piedi, fino alle mani, dei giocatori. Infatti, il campo visivo verticale è nettamente minore di quello orizzontale. Pertanto, fermo restando che i tiri che partono dall'alto, da circa due metri dal canestro ed i tiri che partono da sopra l'anello, sono di competenza primaria dell'arbitro coda, i tiri invece che partono da sotto canestro e dal basso durante le penetrazioni a canestro in terzo tempo, dal momento della chiusura del palleggio, all'anello, sono di competenza primaria dell'arbitro guida. E' indispensabile l'accordo preciso nella distribuzione di queste, oltre alle tante altre competenze, nel colloquio pre-gara

MECCANICA DELL'ARBITRO CODA

Le zone di competenza primaria dell'arbitro coda sono i rettangoli 1 - 2 - 3 - 6 cioè zone meno trafficate rispetto ai rettangoli 4 e 5. Non per questo egli non ha il suo gran lavoro da svolgere, anzi...

Coda si diventa abitualmente quando la squadra in attacco realizza un canestro

La transizione da guida a coda, a partire dalla rimessa dalla linea di fondo, prevede che l'arbitro **non deve mai** trovarsi **davanti** al giocatore che sta rimettendo o che, dopo la rimessa, avanza palleggiando nella sua metà campo di difesa. Egli **deve** stare 3 - 4 metri lontano da questo giocatore e dal suo marcatore ed 1 - 2 metri dietro la linea immaginaria della palla. Questa posizione deve essere mantenuta per tutta la transizione e per tutta la lunghezza e larghezza della metà campo sino alla linea centrale. In questa fase c'è un solo rettangolo di 15 x 14,05 metri (compresi i 5 cm della linea centrale che fa parte della zona di difesa!) sul quale la competenza è tutta del coda a meno che gli avversari non attuino una difesa pressing tutto campo: in tale evenienza... occorre l'aiuto del guida! Durante questa fase è importantissimo eseguire la meccanica descritta poiché la regola che fa obbligo a quella squadra di far pervenire la palla nella zona d'attacco entro 8" rende il gioco sempre più aggressivo anche se si fronteggiano solo il play ed il suo marcatore. All'arbitro pertanto è richiesta una presenza costante ed un conteggio preciso del trascorrere degli 8 secondi. Eseguire la transizione con una corretta postura del corpo aperta al gioco; ciò consente di tenere nella visuale periferica il gioco e di capire come l'azione si stia predisponendo una volta pervenuti nella zona d'attacco.

Oltrepassata la linea centrale il coda **deve posizionarsi davanti** alla palla sempre 1 - 2 metri e 3 - 4 metri dal giocatore: "entrano in gioco" per lui i 6 rettangoli della zona d'attacco! Qui, pur essendo l'incombenza primaria il controllo del gioco intorno alla palla, numerose altre responsabilità ricadono su di lui. Ne citiamo solo alcune:

- i tiri a canestro da 2 o 3 punti e, se realizzati, la relativa convalida
- le interferenze sul canestro e sulla palla
- i falli a rimbalzo e, in particolare, le spinte da dietro
- i blocchi vicini e lontani dalla palla
- l'uso illegale delle mani
- la zona del post basso sul lato debole cioè quando ancora non ha ricevuto la palla
- i falli lontano dall'arbitro guida
- le violazioni di passi (il coda ha un miglior angolo di visuale)
- l'apparecchio dei 24" e l'eventuale violazione alla regola
- la copertura lontano dalla palla quando questa è nel rettangolo 4
- la penetrazione quando la palla penetra per un tiro, un passaggio o un palleggio

Per concludere alcuni (pochi) principi della meccanica che valgono per coda e guida:

- muoversi quando la palla si muove
- box-in, cioè tenere sempre tutti i giocatori entro il controllo visivo
- cercare gli spazi fra i giocatori
- copertura del gioco lontano dalla palla
- situazioni dentro l'area dei 3"
- osservare mani, braccia e corpo dei giocatori in una azione di tiro a canestro
- sforzarsi di non cascare nel tranello delle simulazioni
- essere certi di fischiare solo ciò che si è visto.