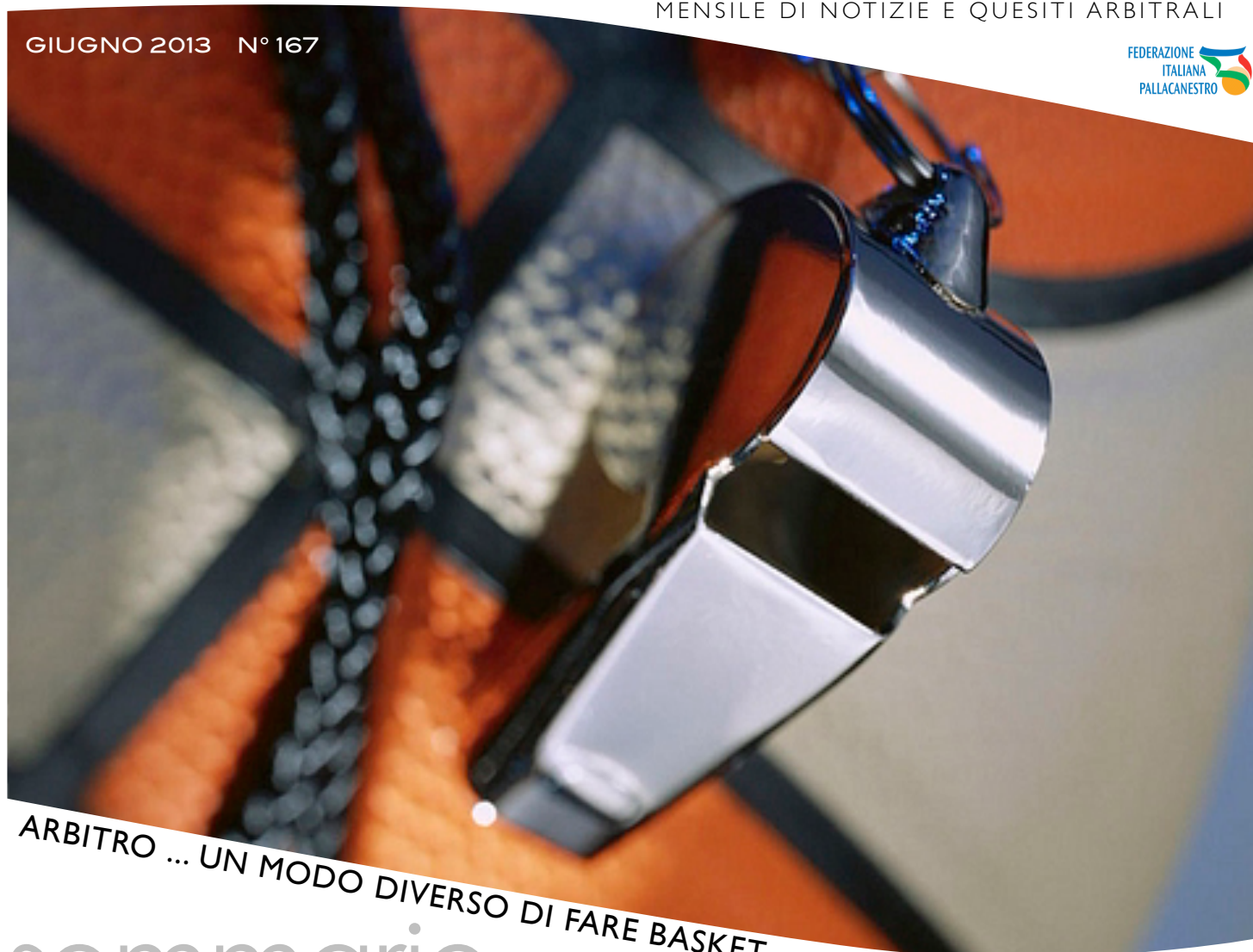


# REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

GIUGNO 2013 N° 167



ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

## sommario

PAG. 2 E' FINITA MA... SI RICOMINCIA

PAG. 3 SEGNALAZIONI...

PAG. 4 I TRUCCHI DEL... MESTIERE

PAG. 5 LE BUONE ABITUDINI

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) [gioralino.refereeing@gmail.com](mailto:gioralino.refereeing@gmail.com)

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

I campionati hanno concluso il loro iter, ma ce ne saranno altri e poi altri ancora.

Raccomandiamo vivamente a tutte le squadre arbitrali di continuare gli allenamenti sia personali che di squadra partecipando ai numerosi tornei estivi.

Si raggiungeranno così parecchi obiettivi:

- Si manterrà sia la forma fisica che potrebbe essere minata dagli eccessi alimentari estivi, sia il concetto di collaborazione col collega e con gli UdC
- Ci sarà sempre il contatto con il terreno di gioco
- Ci si presenterà già pronti ai raduni del nuovo anno sportivo 2013/2014

Anche noi della redazione cercheremo di allenarci nel tentativo di continuare a fornire ai nostri lettori un piccolo sostegno per lo svolgimento delle mansioni che spettano a ciascuno dei componenti delle squadre arbitrali, nel rispetto dei propri ruoli.

Vogliamo però concludere questa annata sportiva con alcune riflessioni in quanto, come sempre, ci saranno arbitri e UdC...contenti (pochissimi) e arbitri e UdC...scontenti (moltissimi)

Premesso che "arbitrare" è, e resta(!) un hobby, **deve** rimanere intatta la voglia di andare nei palazzetti, qualsiasi accadimento si sia verificato nel corso dell'anno sportivo, senza covare rancori e/o rivalse di qualsiasi tipo contro alcuno.

Infatti sui campi spesso succede che:

- Una gara è stata "movimentata" e qualcuno ha oltrepassato i limiti della decenza e della vostra capacità di sopportazione? E' tutto finito: dimenticate, più in fretta possibile, l'accaduto.
- Alla fine di una gara l'Osservatore è stato "duro" nel giudizio? Peste e corna le avete già sicuramente espresse contro di lui! Ora riflettete sui "consigli" che vi ha dato e cercate, nonostante la grande arrabbiatura, di trarne il massimo profitto.
- Siete stati designati a dirigere una gara con una squadra arbitrale, da voi ritenuta...non all'altezza, che, invece, ha sciorinato un'ottima prestazione? Speriamo che abbiate stretto loro la mano senza acrimonia.
- Eravate sicuri, con vostro personale giudizio, che sareste stati promossi alla serie superiore? Non è accaduto? Lavorate per far meglio la prossima stagione!
- Siete stati provocati, come sempre, e vi siete vendicati sul campo col fischio e nel rapporto di gara con la penna? Non potete fare gli arbitri se vi comportate in questo modo!
- Non avete mai riconosciuto i vostri errori neanche e soprattutto sul terreno di gioco? Non avete sicuramente professato "umiltà" ma, al contrario, avete tenuto un atteggiamento austero ed autoritario: datevi una regolata!

Ecco, l'umiltà... Una buona dose di essa non guasta, anzi è indispensabile per instaurare rapporti cordiali e sereni con chiunque, non solo nello sport, ma anche nella vita di tutti i giorni. E' l'obiettivo primario da raggiungere.

Il Regolamento Tecnico in A - SEGNALAZIONI ARBITRALI a partire da pag. 76, illustra ben 59 segnalazioni manuali e afferma che tale manualità è quella ufficiale e che deve essere usata da tutti gli arbitri in tutte le gare (A.1)

Gli Ufficiali di Campo, oltre ad avere familiarità con queste (A.2) devono, a loro volta, conoscere le loro specifiche segnalazioni illustrate nel Manuale degli UdC.

Nel corso degli anni però sono state introdotte dagli arbitri stessi altre segnalazioni “speciali” che servono a chiarire alcuni tipi di falli e violazioni. Esse non sono ufficiali, ma poiché sono molto utili a rendere espliciti a tutti i presenti nel palazzo il motivo preciso del fischio, sono ormai diventate di uso comune. N.B: è importante che queste segnalazioni vengano utilizzate dagli arbitri solo in situazioni speciali (ad esempio per chiarire una decisione dubbia o un fuori incerto), e solo quando è strettamente necessario.

Ne citiamo alcune.

- Mani aperte una sopra l'altra ad indicare una sfera per specificare al giocatore che protesta, perchè ha subito a suo parere un fallo dall'avversario, che invece l'avversario ha colpito solo la palla e non il suo braccio.
- Toccarsi le dita di una mano, la gamba, o qualsiasi altra parte del proprio corpo per chiarire a tutti che il responsabile ultimo dell'uscita della palla dal terreno di gioco, per stabilire con certezza un fuori campo, è stato il giocatore indicato dall'arbitro e la palla ha toccato quella parte del suo corpo.
- Sul posto in cui è stato fischiato un fallo ad un giocatore, quando quest'ultimo accenna ad iniziare una protesta tendente a far sapere a tutti che egli non ha toccato l'avversario, l'arbitro può indicare quella parte del corpo con cui ha colpito (le ginocchia, le spalle, il gomito ecc) Attenzione: questa segnalazione va fatta solo nel punto esatto dell'accaduto. Quando poi l'arbitro effettua verso il tavolo la segnalazione, questa **deve** essere solo quella ufficiale, sancita dalle illustrazioni Tipo di Fallo dal 38 al 44.
- Togliendo il fischietto dalla bocca invitare a continuare immediatamente il gioco, stendendo contemporaneamente il braccio col dito puntato nella nuova direzione del canestro da attaccare se, mentre la palla è in aria, suona la sirena dei 24” e la palla a seguito di un tiro non tocca l'anello, quando gli avversari ottengono un **immediato e chiaro** controllo della palla.
- Indicare il punto esatto della linea perimetrale toccata inavvertitamente con il piede da un giocatore in controllo di palla (alcuni arbitri addirittura lo toccano!) per rafforzare la propria inequivocabile decisione, che è sicuramente penalizzante per la sua squadra, ma...inevitabile: le linee perimetrali sono fuori dal terreno di gioco!

Buone segnalazioni ufficiali e...speciali, a tutti.

Anche se fare l'arbitro non è un mestiere, per svolgere compiutamente le proprie funzioni bisogna imparare alcuni "stratagemmi" che permetteranno di condurre una gara sino alla fine senza suscitare grandi contestazioni e soprattutto, applicando sempre il Regolamento, senza dar adito alla diceria più comune: gli arbitri... hanno determinato il risultato della partita. Alcuni esempi:

- Se due avversari si "punzecchiano" l'un l'altro, la disposizione CIA è quella che l'arbitro **deve** individuare chi comincia per primo. A volte ciò non avviene poiché il "primo" è... molto furbo e non si fa scoprire: l'altro invece reagisce, spesso in modo plateale. L'arbitro non può non vedere e "punisce" solo lui! Se i due invece sono sotto controllo istante per istante e, anche a palla viva e cronometro in movimento, vengono redarguiti con un richiamo volante, è bene. I due non smettono... allora senza indugio a palla morta e cronometro fermo occorre ammonirli entrambi con un richiamo ufficiale: uomo avvisato... mezzo salvato! Alla prossima punzecchiatura, ben venga il FT ad uno dei due o meglio, se ci sono le condizioni, a tutti e due! Uno ciascuno... non fa male a nessuno! Erano stati avvertiti! Nessuno potrà dire che l'arbitro è stato di parte!
- Nel rettangolo 5 è possibile un doppio fischio. E' auspicabile che non avvenga: con un buon colloquio pre-gara si può fare, ma se avviene... Segnatamente: fallo alla difesa/sfondamento dell'attacco. Intanto l'arbitro verso il quale sta andando il gioco ha priorità di decisione, ma l'altro non deve commettere il grave errore di abbassare il braccio alzato per fermare il tempo! Tutti nel palazzo se ne sono accorti e pertanto egli deve assumersi le proprie responsabilità! Un brevissimo conciliabolo è la cosa migliore: la comunicazione della decisione presa, sarà un po' meno traumatica.
- La vostra "tattica" studiata accuratamente nel pre-gara è quella di ignorare le eventuali proteste e di non comminare FT a destra e a manca. Sta bene, ma... Se dopo i primi minuti di gara i "richiami verbali" effettuati diventano frequenti e senza alcun miglioramento della situazione disciplinare della gara è meglio passare senza alcun indugio al richiamo ufficiale. Esso, fatto con tutti i crismi dettati dal CIA, è un arco teso, pronto a scoccare... il provvedimento successivo che non deve assolutamente mancare, pena la perdita del controllo della gara. Se è stato fatto al momento opportuno ed i giocatori percepiscono che vi state accorgendo della esuberanza delle proteste e siete pronti ad intervenire col FT forse si adeguano. In caso contrario usatelo senza remore.
- Negli intervalli brevi restate dentro il campo esattamente come nei time-out. Se vi recate al tavolo a fare la domanda da un soldo bucato "come va" date il la a qualcuno lì vicino di chiedervi il perché ed il percome di quel fischio, ecc. Come potrebbe andare al tavolo? Bene, altrimenti vi avrebbero chiamato secondo gli accordi presi(!) durante il periodo ormai terminato.

Questi e numerosi altri piccoli accorgimenti, forse vi aiuteranno a condurre in porto la partita senza grandi traumi.

Nei 3 minuti precedenti l'inizio della gara, al tavolo, il 1° arbitro si eserciti ad alzare la palla: verticalità, giusta altezza, posizione dei giocatori, ecc. Non è semplice, pertanto effettuare un buon lancio è già un ottimo inizio. E' sufficiente, invece di trattenersi in convenevoli fuori luogo, porsi a cavallo della linea centrale e far cadere la palla esattamente sopra di essa. Si evita, fra l'altro, il primo fischio della gara al 2° arbitro(!) che comporta complicazioni, da risolvere subito, sul cronometro di gara, e mette, già dall'inizio, in cattiva luce la coppia arbitrale. Chi ben comincia...

- Durante le rimesse in gioco a cavallo della linea centrale (inizio periodi, ripresa del gioco dopo FT,FU,FD) quando cioè il giocatore incaricato può passare la palla in qualsiasi parte del terreno di gioco, far disporre l'incaricato con i piedi...a cavallo. Può succedere che, dopo che la palla sia stata messa a disposizione per la rimessa dall'arbitro, il giocatore si sposti in attacco e passi la palla nella sua zona di difesa, qualcuno degli avversari invocherà la violazione di RPZD. Tutto regolare perchè conta il punto di partenza del giocatore, non appena l'arbitro gli consegna la palla (vi ricordiamo che un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo non può muoversi di una distanza totale superiore ad 1 m lateralmente in una o ambedue le direzioni, ad eccezione della linea di fondo a seguito di un canestro realizzato su azione o su ultimo o unico TL realizzato). Se invece la rimessa deve essere effettuata in prossimità della linea centrale, ma l'incaricato può passare la palla solo nella sua zona d'attacco, fare in modo che egli abbia entrambi i piedi nella sua zona d'attacco prima di avere la palla a disposizione per la rimessa e, se occorre, chiarire che la zona utile per il passaggio è solo quella d'attacco. Si evita così un fischio che scontenta, e non di poco, la squadra che aveva diritto alla rimessa. Aiutare il gioco...
- Durante qualsiasi tipo di rimessa in gioco, prima di consegnare la palla all'incaricato e c'è pressione tutto campo, anche su chi effettua la rimessa, far disporre il giocatore lontano dalla linea di delimitazione, perpendicolarmente ad essa, ma sempre nel punto esatto, tanto quanto basta per non permettere al marcatore dentro il terreno di gioco (che non può uscire da esso; se occorre ricordateglielo) di disturbare la rimessa. A volte questi tenta di carpire la palla ancora in mano dell'avversario. Il RT è molto drastico in questa situazione. E' infatti violazione "avere una qualsiasi parte del corpo al di là delle linee di delimitazione, prima che la palla sia stata lanciata oltre la linea Art 17.3.2 ". Proteggere la squadra che ha ottenuto il diritto di effettuare una rimessa in gioco...
- Quando un arbitro fischia un fallo ad un giocatore nel mucchio del rettangolo 5, a volte non riesce ad indicare bene il giocatore che ha subito il fallo e che ha il "dovere" di tirare i TL. Capita che si presenti il giocatore più bravo, nei TL, della squadra cui è stato sanzionato il fallo. Il collega, vigile, avendo memorizzato il giocatore beneficiario, interviene immediatamente chiamando ai tiri il giusto giocatore. Si previene così un sicuro motivo di contestazione da parte dei componenti della squadra che ha commesso il fallo e/o un potenziale errore, che è correggibile nei tempi previsti, ma se non lo si scopre la frittata è fatta. Evitare complicazioni...Già ce ne sono tante!