

COMITATO ITALIANO ARBITRI

Caratteristiche richieste ad un arbitro per una prestazione negli standard campionato serie A maschile

Preparazione atletica

Il campionato di serie A professionistico presuppone arbitri sempre al top dal punto di vista atletico. Oltre alla **capacità di muoversi con continuità** durante tutto l'arco della gara, seguendone i ritmi (concetto di dinamismo ed efficacia), **non devono evidenziarsi** infortuni o impedimenti fisici di alcuna natura, men che meno situazioni di sovrappeso.

Conduzione gara

Coerenza del metro di valutazione con il gioco espresso dalle squadre; da valutare negativamente l'eccessiva fiscalità o tolleranza o il cambio di metro durante la gara (soprattutto se ciò avviene su pressione e/o conflitto con allenatori o giocatori).

Omogeneo metro di giudizio singolo e di terna delle varie tipologie di contatti e violazioni: da valutare l'importanza anche di rare imprecisioni (anche un solo fischio errato deve essere preso in considerazione). Considerare positivamente/negativamente le valutazioni non solo nei momenti tipici della gara, bensì anche in situazioni particolari come ad es. 2°/3° fallo errato nei primi minuti della gara a carico di giocatori importanti, o incidenza sull'impostazione del metro nelle prime decisioni della gara.

Continuità individuale e di terna nel mantenersi coerenti con le disposizioni tecniche durante tutta la gara.

Appropriata applicazione del concetto di **vantaggio/svantaggio tecnico** (capacità di interpretazione dei contatti ininfluenti e marginali): premiare gli arbitri che dimostrano letture di qualità superiore.

Reattività immediata nella lettura del **cambiamento di ritmo/intensità agonistica**.

Lavoro di squadra e collaborazione all'interno della terna:

Capacità di valutare il gioco nelle aree di **primaria competenza**, in **ogni momento della gara** ed in particolare **nelle situazioni cruciali** della stessa (assunzione di responsabilità) o di intervenire in aiuto ai colleghi con decisioni corrette e coraggiose (leadership).

Per il 1° arbitro capacità di dare un **indirizzo al metro** della terna, **senza prevaricazioni** (leadership – autorevolezza - teamwork)

Positività :

- Interventi credibili per competenza;
- Aiuti in situazione di difficoltà dei colleghi;
- Aiuti nella “copertura” del campo;
- Equilibrata distribuzione delle responsabilità nella risoluzione di situazioni speciali e nella gestione dei conflitti.

Negatività :

- Mancanza o eccesso di assunzione di responsabilità;
- Tripli fischi, doppi fischi non necessari e fischi “doppiati”;
- Fischi fuori competenza non necessari;

- Mancata capacità di lettura dei movimenti dei colleghi e relativi adeguamenti che creano squilibri e difficoltà nella terna.

N.B. Nel triplo è molto importante l'omogeneità individuale e di terna affinché il lavoro risulti complessivamente ottimale (no "uomo solo al comando").

Disciplina e gestione dell'ambiente

Mantenimento di atteggiamento disteso e non aggressivo anche in situazioni di stress, sapendo trovare la contromisura equilibrata.

Capacità di risolvere il potenziale conflitto con interventi brevi ed efficaci. Evitare dialoghi non necessari con giocatori e panchine.

Corretto utilizzo scala provvedimenti in relazione gravità dei comportamenti (valutare negativamente provvedimenti eccessivi ed impulsivi, quelli tardivi, come anche atteggiamenti aggressivi, passivi e permissivi).

Capacità di contenere gli atteggiamenti polemicici senza la necessità di assumere provvedimenti ma facendo ricorso alla propria leadership.

Controllo del rispetto disposizioni inerenti aree panchine.

Fallo tecnico: Consapevolezza ed equilibrio nell'assunzione dei provvedimenti, in ragione anche della regola che somma falli U a falli T.

Tecnica

VIOLAZIONI

Corretta lettura dei movimenti dei giocatori in tema di "**passi**". Non giustificabili errori in situazioni di gioco chiare e di semplice lettura (violazioni non rilevate e, viceversa, movimenti legali sanzionati).

Regole a tempo (3-5-8 secondi): valutare reattività e precisione.

Interferenza sulla palla e sul canestro: valutare imprecisioni in situazioni di particolare complessità di lettura; premiare decisioni corrette difficili e sanzionare eventuali "forzature" e/o errori in situazioni chiare.

CONTATTI

Uso delle mani gioco con la palla: la normalità è che il gioco sia mantenuto "pulito" con interventi precisi e puntuali sempre. Tollerabili rare imprecisioni nelle situazioni più complesse, purchè queste non incidano sull'andamento della gara. Valutare la consistenza individuale e di terna (mancati fischi dovuti e/o eccesso di fiscalità).

Uso delle mani nel gioco senza palla: nel triplo arbitraggio non dovrebbe andare "perso" alcun contatto illegale. Poco tollerabili perciò gli errori soprattutto se avvengono in situazioni di gioco non complesse. In particolare da valutare negativamente ripetuti mancati interventi dovuti da parte dell'arbitro competente sul gioco senza palla.

Atto di tiro: continuità di giudizio; capacità di pulire il gioco nell'1vs1; protezione del tiratore durante tutto l'arco di tiro, compresa la fase di ricaduta; rilevare illegalità dell'attaccante nel crearsi lo spazio per e durante l'atto di tiro. Valutare negativamente fischi per interventi sulla palla e sulla verticalità da parte della difesa. Valutare la capacità di lettura del movimento continuo: positivamente per l'uniformità nel premiare atti di tiro già iniziati, negativamente la mancata convalida di canestro e/o tiri liberi quando dovuti.

Contatti in situazione di rimbalzo: capacità di individuare il responsabile del primo contatto falloso (azione/reazione); porre sullo stesso piano attacco e difesa; continuità di giudizio. Tollerabili solo rare imprecisioni in situazioni di complessa lettura, purchè non incidano sull'esito della gara.

Blocchi: conoscenza e lettura dei sistemi di gioco più utilizzati (es. pick and roll, pick and pop, ecc.). Nel triplo arbitraggio non dovrebbe andare "perso" alcun contatto illegale; poco tollerabili perciò anche saltuarie imprecisioni che contribuiscano ad innalzare il clima agonistico e la difficoltà gara.

Gioco del post: Valutare la costanza nella lettura e applicazione dei principi del gioco (es. marcamento con due mani addosso, con braccio esteso, con le gambe, ecc da parte della difesa; conquista di spazio urtando ripetutamente l'avversario illegalmente, con e senza palla; movimento

di “hooking” da parte dell'attacco). Stesso metro per attacco e difesa. Tenere in uguale considerazione la continuità negli interventi corretti (la normalità) ed i mancati fischi (anche solo un paio di errori evidenti incidono sulla prestazione).

Sfondamento/pass and crash: tenere in particolare considerazione sia l'inversione di responsabilità che un mancato fischio su evidenti contatti che non possono essere trascurati.

Antisportivo/espulsione: capacità di uniforme interpretazione di tutte le tipologie di fallo antisportivo previste dal R.T. Dare lo stesso peso (positivo o negativo) ad una corretta valutazione rispetto ad un mancato intervento. Premiare la capacità dell'arbitro di interpretare i contatti di più complessa lettura, trascurare i contatti marginali ed ininfluenti, sanzionare con l'espulsione quelli di particolare gravità. Valutare l'incidenza anche di un singolo errore sulla dinamica della gara,

Simulazioni (fake/flopping): capacità di individuare situazioni nelle quali un giocatore tenta realmente e volontariamente di prendere un illecito vantaggio. Coerenza nell'assunzione dei necessari provvedimenti: avviso, richiamo, fallo tecnico, con consapevolezza, equilibrio e capacità di lettura del gioco.

• **Osservare con particolare attenzione come l'arbitro valuta le seguenti situazioni (“Punti di Enfasi”)**

- **1-POSIZIONE LEGALE DI DIFESA**
- **2-GIOCO LONTANO DALLA PALLA**
- **3-LIBERTA' DI MOVIMENTO DEI GIOCATORI IN CAMPO**
- **4-HAND CHECKING**
- **5-BLOCCHI**

Aspetti Amministrativi:

Attento e consapevole controllo del corretto funzionamento delle attrezzature nel pre-gara (soprattutto cronometri ed IRS.).

Costanza nel controllo delle sostituzioni, del corretto svolgimento dei time-out, del rispetto dei punti di rimessa, del controllo della freccia di possesso alternato, dell'avvio e controllo costante del cronometro e del dispositivo dei 24”, con opportuna comunicazione visiva con gli UdC.

Comunicazione verbale e non. Corretta applicazione delle procedure di inizio gara (salto a due, violazioni, posizione dei giocatori, freccia P.A.). Corretto utilizzo dell'IRS.

Meccanica

PREMESSA: i movimenti individuali debbono essere **sempre funzionali** al lavoro della terna, affinché essa abbia sempre equilibrio e completo controllo sul gioco.

Arbitro guida:

- **Elementi positivi:** corretto posizionamento in funzione del gioco; attraversamenti solo quando necessario utilizzando movimenti di “close down” per una corretta anticipazione del gioco ed un conseguente equilibrio della terna.

- **Elementi negativi:** eseguire la rotazione senza motivo, oppure in ritardo (mancata lettura del gioco, mancato “close-down”); rotazioni mancate e/o “abortite” che generano disequilibrio nella terna; fischi durante la rotazione.

Arbitro coda:

- **Elementi positivi:** movimento di cross-step; lettura delle rotazioni da parte dell'arbitro guida; controllo tiro da 2/3 punti nelle zone di competenza.

- **Elementi negativi:** iniziare la transizione in situazione di tiro; rimanere troppo “alto”; mancato “cross step” quando necessario (es. tiro da 3p dall'angolo).

Arbitro centro:

- **Elementi positivi:** muoversi per ultimo per completare la rotazione; corretta posizione durante transizioni e pressing; “cross step”.

- **Elementi negativi:** iniziare la transizione in situazione di tiro; rimanere troppo alto (situazione di "doppio coda"); mancato "cross step" quando necessario (s. tiro da 3p dall'angolo).

Segnalazioni

Da fermo, non ripetute, conformi a quanto prescritto dalla Fiba ed in contatto visivo con gli UDC.

Elementi positivi: eleganza e signorilità nell'esecuzione; uso della voce che accompagna la segnalazione visiva.

Elementi negativi: esecuzione affrettata od abbozzata, con segnale e/o numeri di maglia indicati in modo non chiaro o non conforme. Mancata precisione nell'associare il segnale al tipo di fallo o di violazione. Uso di segnali non codificati e/o personalizzati.

Errori Tecnici

Premesso che un errore tecnico è da ritenere come un importante sintomo di lacunosa conoscenza delle regole da parte degli arbitri (ed è comunque sempre da segnalare), **valutarne l'impatto** sull'andamento della gara e di conseguenza sul voto finale della prestazione.

Partendo da questi elementi l'Osservatore dovrà poi **graduare la valutazione** numerica della prestazione in funzione di:

- **Fondamentali Individuali di Arbitraggio (FIA/IOT) e "Punti di Enfasi" di cui sopra;**
- **Complessità delle decisioni tecniche** da assumere da parte dell'arbitro (distanza, velocità di esecuzione, posizione statica o dinamica dei giocatori, singolarità o ripetitività del movimento/gesto tecnico-atletico);
- **Difficoltà complessiva della gara** (normale, impegnativa, difficile); al riguardo vedansi le "linee guida".
- **Capacità di lettura del gioco.**

L'Osservatore dovrà sempre tendere ad individuare ed evidenziare (ove ne ricorrano i presupposti) le differenze tra le prestazioni di ciascun arbitro nella terna, avendo riguardo ad ogni sezione del Rapporto.

L'Osservatore manterrà rigorosa coerenza, da un lato, tra il voto finale ed i rilievi espressi nel Rapporto e, dall'altro, tra le proprie valutazioni attribuite nell'arco della intera stagione rapportate alle differenti caratteristiche delle gare visionate e alle relative prestazioni arbitrali.

VOTI

(non visibili dall'arbitro e non comunicati nel colloquio)

IL RANGE VA DA 55 A 80

(a seconda della minore o maggiore qualità della prestazione arbitrale)

laddove - indicativamente - **tra 55 e 62** si collocherà una prestazione non sufficiente, **tra 63 e 75** una prestazione (a seconda dei casi) sufficiente, più che sufficiente, buona o molto buona, **da 76 a 80** una prestazione ottima o eccellente.

Non è previsto un peso numerico al **grado di difficoltà della gara**; il maggiore o minore grado di difficoltà deve essere letto e interpretato dall'osservatore, ponderandolo con tutti gli altri elementi del rapporto di valutazione tecnica della

prestazione arbitrale.

NB: NON PENALIZZARE GLI ARBITRI CHE HANNO FATTO BENE IL LORO LAVORO SOLO PERCHE' LA GARA E' STATA DI SEMPLICE LETTURA

Sovrappeso e non corretta esecuzione della meccanica avranno peso significativamente negativo sulla valutazione finale.

Eventuali **errori tecnici** (da segnalare al Responsabile del Campionato tempestivamente) vanno valutati per la loro **gravità** e **impatto sulla gara** e in base a ciò possono determinare un abbassamento della valutazione.

RACCOMANDAZIONE FINALE

Cercare di cogliere le differenze tra le prestazioni arbitrali: il non trascurabile numero di voti previsti può e deve dare la possibilità di valorizzare anche piccole differenze.

Penalizzare maggiormente l'arbitro che **sbaglia valutazioni "facili"** rispetto all'arbitro che valuta correttamente le situazioni "semplici", commettendo fisiologici errori nella interpretazione di quelle più "complesse".

Si rammenta che ogni sezione, benché abbia un peso diverso, concorre alla composizione della valutazione dell'arbitro in quella gara.

Aggettivi come "accettato" e/o "accettabile" NON DOVRANNO PIU' FAR PARTE DEL NOSTRO BAGAGLIO VALUTATIVO: una decisione è "corretta" o "non corretta", non ha alcuna importanza la eventuale "acquiescenza" di giocatori, panchine, etc

Dobbiamo valutare la "TECNICA" e non la "RICERCA DEL CONSENSO": "CONDUZIONE" non significa "GESTIONE", non confondiamo i termini.

Consigliamo di non procedere di getto sulla piattaforma on-line, ma di impostare prima le Note alle Sezioni del rapporto su foglio Word per tutti i due/tre arbitri.

Evitare di essere ridondanti e pedissequi, nel riportare episodi, specificarne sempre i dettagli (tempo di gioco, persone coinvolte, ecc.).

In ogni caso evitare di riportare nel rapporto argomenti e/o episodi specifici dei quali non si è parlato nel colloquio.

Alla fine della compilazione, prima di confermare, rileggere e verificare sempre quanto scritto.