

Commissione arbitri Field lacrosse

Federazione Italiana Giuoco Lacrosse



NEWSLETTER COMMISSIONE ARBITRI n. 03M/2019

- **Il gioco intorno alla crease**
- **Positioning, la posizione dell'arbitro**
- **Fallo è.....quando l'arbitro fischia. Ma quando fischia?**

*La posizione di un arbitro, ancor meglio del team arbitrale, è tanto importante quanto la posizione di un giocatore che vuole ottenere il massimo risultato sfruttando ogni occasione e vantaggio dato dalla posizione ideale. Quanto più dannosa e controproducente può essere la posizione di un giocatore che rimane fermo in mezzo al diamante in attacco, tanto dannosa può essere la posizione di un arbitro che sta immobile o in linea con la palla in ogni momento, oltre a disturbare i propri compagni di squadra. Le posizioni erano il filo conduttore del second round di **Foul or not**.*

Passiamo in rassegna le risposte corrette.

La newsletter non vuole essere esaustiva, altrimenti sarebbe una ripetizione del regolamento a cui rimandiamo per una trattazione completa della casistica.

Il gioco intorno alla crease

I giocatore Rosso tira in porta ma il portiere bianco para il tiro ma non trattiene la palla che rimane libera e il giocatore rosso fa' un check sulla stecca del portiere.... A seconda delle diverse situazioni di gioco segnare solo quelle corrette

Risposte vere:

- La palla è fuori dalla crease e il check avviene fuori dalla crease con il portiere che è dentro alla crease. **GIOCO LEGALE. NESSUN FISCHIO**
- La palla è fuori dalla crease e il check avviene fuori dalla crease, il portiere è fuori dalla crease. **GIOCO LEGALE. NESSUN FISCHIO**

Il tentativo di ingannare era dato dalla posizione del portiere. La crease protegge il portiere ed è un confine invalicabile per gli avversari. La situazione proposta vede la palla al di fuori della crease, con un contatto tra la stecca del portiere e quella dell'attaccante che avviene al di fuori della crease. Non ha alcun rilevanza il fatto che il portiere fosse totalmente o parzialmente nella crease. Il gioco è del tutto legale. A maggior ragione il gioco è legale se anche il portiere si trova fuori dalla crease al momento del contatto.

- La palla è dentro alla crease, il check avviene con il portiere dentro alla crease e il giocatore rosso fuori dalla crease. Il portiere guadagna possesso e il gioco riparte. **L'ARBITRO URLA PLAY ON E IL GIOCO PROSEGUE**

- La palla è dentro alla crease, il check avviene con il portiere dentro alla crease e il giocatore rosso fuori dalla crease. Il giocatore rosso guadagna possesso e il gioco riparte. **FISCHIO, INTERFERENCE, POSSESSO BIANCO. NO SEND OFF**
- La palla è dentro alla crease, il check avviene con il portiere dentro alla crease e il giocatore rosso fuori dalla crease. Il portiere guadagna possesso ma l'arbitro fischia prima. **INTERFERENCE, PALLA BIANCA, NO SEND OFF**
- La palla è dentro alla crease. Il portiere guadagna possesso, il giocatore rosso fa' un check sulla stecca del portiere. **L'ARBITRO FISCHIA. INTERFERENCE, 30 SECONDI DI PENALITA' AL ROSSO, PALLA BIANCA**

Il trabocchetto era dato dall'uso del PLAY ON e dalle differenti situazioni di possesso da parte di una o dell'altra squadra. Il PLAY ON in Italia è veramente poco usato dai nostri arbitri e poco conosciuto dai giocatori. Bisogna dividere i due aspetti. Quando il fallo c'è, si tratta di un fallo tecnico senza possesso di palla al momento del fallo come nel primissimo caso, l'arbitro dovrebbe fischiare immediatamente (no penalty e quindi nessuna flag), dare possesso al portiere che riparte a 20 yards dalla porta (NON ALL'INTERNO DELLA CREASE!). Tuttavia, quando il fallo non prevede una penalità e l'arbitro, fischiando, toglierebbe un vantaggio già acquisito dalla squadra che ha subito il fallo, può urlare PLAY ON e lasciare giocare. La chiamata serve ad indicare che l'arbitro ha visto correttamente il fallo (e quindi la sua "credibilità" viene preservata) ma la velocità del gioco ha permesso alla squadra di ottenere maggior vantaggio nel proseguire rispetto ad essere fermata. Se da un lato la squadra in difesa avrebbe avuto modo di posizionarsi e far ripartire il gioco con calma, si ipotizza che anche l'altra squadra avrebbe avuto modo di posizionarsi adeguatamente. Come si menzionava nella newsletter 02/2019, dopo la sicurezza, l'altra priorità dell'arbitro deve essere il flow del gioco. Non ci sarebbe alcun miglioramento nella gestione e nella fluidità del gioco in caso di un'interruzione per dare possesso ad una squadra che di fatto l'ha già ottenuta in autonomia e, probabilmente, con un maggior vantaggio tattico.

Le altre situazioni prevedono che, qualora il fallo avvenga con il possesso di palla già guadagnato dalla squadra che subisce fallo, in tal caso la flag deve essere lanciata e il gioco fermato appena "la situazione di vantaggio" si esaurisce, in modo da poter chiamare la penalità al giocatore che ha commesso fallo. Qualora non vi fosse possesso e non vi è una situazione di vantaggio potenziale della squadra offesa, il fischio dell'arbitro è immediato al fine di consegnare il possesso palla ad una squadra e far ripartire il gioco.

- I giocatore rosso commette violazione della crease recuperando legalmente la palla. **L'arbitro fischia e assegna possesso alla squadra bianca che deve ripartire da un giocatore qualsiasi distante 20 yards di distanza dalla porta**

Questa gestione era veramente la situazione più standard. Il problema è il fallo di violazione della crease. La palla era stata recuperata ma il giocatore ha commesso fallo. Il possesso viene dato alla squadra offesa che riparte, come da regolamento, a 20 yard lateralmente alla porta.

Posizioni Arbitrali: Sia il Lead che il single devono essere molto vicini alla crease per valutare quanto

accade in queste situazioni. L'arbitro di Trail può cominciare ad avvicinarsi alla propria porta (dal lato opposto), pronto per una probabile ripartenza in attacco verso la sua direzione , in quanto sarà potenzialmente il nuovo Lead.

Riferimenti regolamentari: Regola 48.1 ii – Nessun giocatore avversario può iniziare un contatto con il portiere o con la sua stecca mentre il portiere è in crease, a prescindere che abbia o meno il possesso di palla. Un attaccante può raccogliere la palla nell'area di crease finché non ha un contatto con il portiere.

Un'eccezione alla regola 48.1 ii è relativa alla porzione di stecca del portiere che si estende fuori dalla crease o dal cilindro ottenuto estendendo in verticale l'aria di crease. A parte quando la palla è nel cestino, la stecca del portiere che si estende fuori dal cilindro può essere colpita con le stesse regole valide per la stecca di qualsiasi altro giocatore.

Positioning, la posizione dell'arbitro

Capita spesso di ritenere "esagerati e fanatici" gli arbitri che tengono in modo particolare al posizionamento corretto in campo, a voler arbitrare con 3 arbitri e alla suddivisione dei compiti tra i vari compagni di squadra, riguardo alle chiamate e alle responsabilità.

La questione è tutt'altro che un vezzo arbitrale. Al pari di un giocatore che può ricevere palla, passare, far ruotare la squadra, andare al tiro o recuperare uno shoot aiutato dal fatto di trovarsi nella posizione giusta al momento giusto (abilità rientrante nel "avere visione e senso del gioco"), l'arbitro può fare una prestazione eccellente solo se la sua posizione in campo e la "visione di gioco" sono ottimali.

L'argomento, apparentemente semplice da apprendere, è abbastanza lungo da spiegare. Vogliamo cercare di dare una prima introduzione, rimandando alla lettura del referee manual dove l'argomento copre ben oltre metà pubblicazione.

Gli arbitri di lacrosse al face off sono posizionati, uno a gestire face off e gli altri due all'estremità delle due linee di wings.

L'arbitro centrale, si assicura che i portieri siano pronti (per il face off di inizio quarto) e si mette con le spalle al CBO guardando **l'assistant posizionato sulla linea di wings dalla parte opposta al benchmark.**

L'assistant referee abbasserà il braccio puntando la linea di wings per dire che è pronto solo quando a sua volta avrà visto lo stesso **segnale dall'assistant più vicino al benchmark.** In questo modo, l'arbitro di face off saprà che tutta la squadra arbitrale è pronta e potrà dare il via al face off. *(Ciò non significa che non vi siano infrazioni da parte delle squadre o che queste siano pronte, significa solo che la terna arbitrale è pronta. Qualora un assistant si accorga di un fallo commesso dalle wings o una violazione delle restraining line o delle panchine, alzerà il braccio segnalando un **vantaggio (play on)** fischiando lo stop del gioco o considerando acquisito il vantaggio a seconda dell'esito del face off secondo le procedure regolamentari).*

L'arbitro di face off rimane fermo nella posizione in cui ha fischiato il face off fino a quando

dichiarerà il possesso o la free ball al fine di non interferire con il gioco delle wings.

Vediamo le varie posizioni da assumere.

L'arbitro che si trova dalla parte opposta al benchmark rimane "da solo su quel lato" fino alla rotazione arbitrale e viene detto "SINGLE".

L'arbitro di face off e l'assistant dal lato del benchmark assumono le posizioni di LEAD e di TRAIL in base alla direzione del gioco.

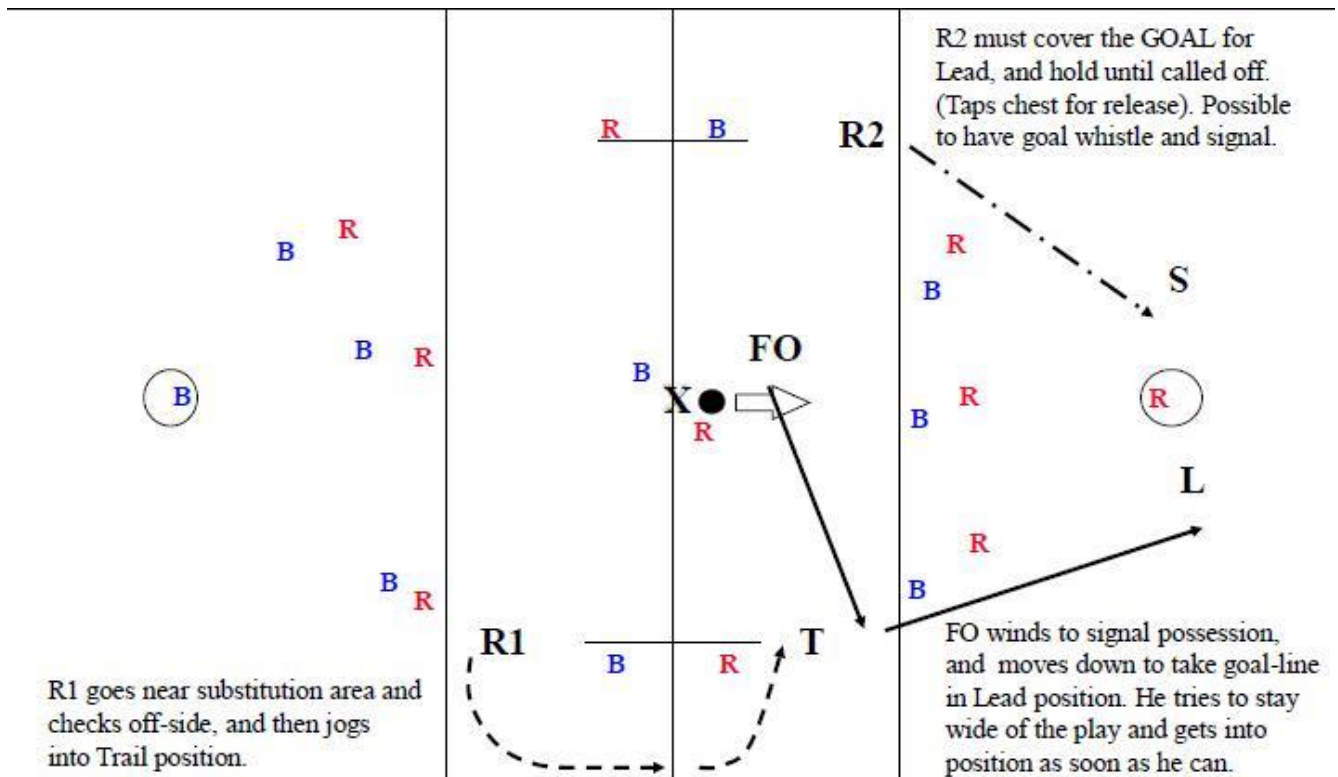
Nel caso la direzione di gioco sia verso il lato in cui è posizionato il SINGLE (R2), è compito del single recarsi immediatamente sulla linea di goal. L'arbitro di face off diventa il LEAD e R1 diventa il TRAIL.

L'arbitro di face off deve al più presto portarsi in posizione LEAD (L) . Una volta raggiunta, il single può arretrare fino quasi alle restraining line. Il lead è incaricato di chiamare i goal, crease violation, gli out of bounds a fine campo e gestire il gioco finché si svolge dalla sua metà parte di campo (dalla porta alla linea laterale dal suo lato).

Il single gestisce il gioco quando è dalla sua metà campo (dalla porta alla sua linea laterale).

Il trail rimane tra la metà campo e la restraining line. Il suo compito è quello di verificare (coadiuvato dal CBO) i cambi illegali, gli offside, eventuali falli commessi dai giocatori che non sono coinvolti nel gioco. Il lead e il single sono incaricati di chiamare i falli sul portatore di palla e da parte dei giocatori che sono nelle immediate vicinanze della palla quando **sono loro gli arbitri ON BALL** (cioè la palla è nella loro parte di competenza). Quando non sono ON BALL perché lo è il proprio compagno, sono incaricati di dare uno sguardo alla palla per accertarsi della posizione e poi monitorare il resto dei giocatori. (un occhio alla palla e un'occhio ai giocatori non portatori di palle, in quanto la palla viene seguita dall'arbitro **ON BALL**) .

Si pensi ai falli di interference o moving trip. Non è possibile una chiamata da parte dell'arbitro ON BALL ma solo da parte di un arbitro che ha un'ottima visione totale del gioco, in quanto necessita di conoscere la posizione del giocatore prima e il movimento o l'immobilità al momento del contatto.

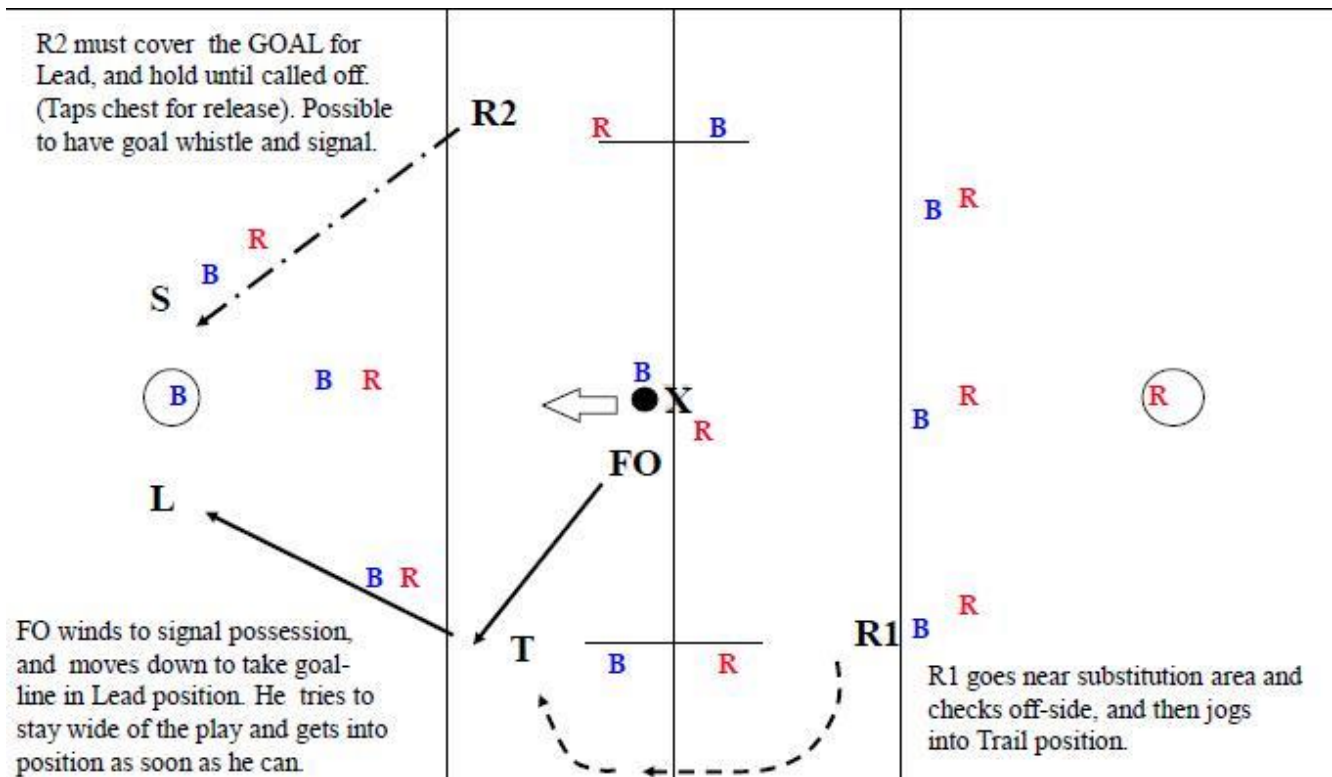


Al momento del goal, il lead deve chiamare il goal, segnalarlo al trail che lo ripete al CBO. Nel frattempo il single si porta sulla restraining line, assiste il lead confermando eventualmente il goal o palesando, con un ampio movimento di NO GOAL, il caso in cui si abbia da annullare il goal.

Il lead raccoglie palla, raggiunge il single in modo da confermarsi reciprocamente il goal e il marcatore. Il single diventa l'arbitro che dirigerà il face off e il lead diventa il nuovo single. Il trail si posiziona nuovamente in posizione laterale per il face off sulla wings.

Qualora al face off la palla si muova dalla direzione opposto del single, il lead diventerà R1, il single correrà direttamente in posizione, circa sulla restraining line e l'arbitro di face off assume la posizione di TRAIL.

Quando la palla si muove verso l'altra metà campo "avversaria", il TRAIL diventa il nuovo LEAD e corre immediatamente sull'estensione della linea di porta ad assumere le posizioni del caso precedente.



Purtroppo la trattazione dei movimenti arbitrali in poche righe e senza spiegazione frontale può risultare difficile, incompleta e complicata.

Tuttavia si vuole sottolineare l'importanza di ogni arbitro del prendere coscienza di quando è ON BALL o OFF THE BALL.

Generalmente gli arbitri ON BALL sono deputati a chiamare tutto ciò che avviene sulla palla e nei dintorni di questa. Non devono MAI staccare gli occhi dal gioco e non devono avere preoccupazioni riguardo a ciò che accade altrove.

Sono gli arbitri OFF THE BALL che sono deputati a controllare aspetti apparentemente minori, i fuori gioco, il numero di giocatori in campo, falli tecnici, gestione delle chiamate di time-out, fighting lontano dalla palla, ecc.

Il meccanismo di ripetizione dei segnali e delle chiamate è essenziale. Le chiamate arbitrali fatte dal SINGLE devono essere rivolte al LEAD che le riporta al TRAIL e quindi al CBO. Questo metodo di ripetizione permette a tutti i giocatori di sapere cosa è successo.

Le chiamate fatte dal Lead vengono parimenti ripetute dal TAIL.

Le chiamate fatte dal TAIL vengono rivolte prima al LEAD (e al Single) e poi girandosi vengono al CBO, vengono ripetute al benchmark.

Il Single può assumere una posizione più "profonda" quando il lead segue la palla che viene giocata in crease. Parimenti il trail può scendere quasi alla restraining line quando il gioco si sviluppa a fondo campo. Tuttavia è indispensabile ricordare che avere tutti gli arbitri concentrati sulla palla e non sulla totalità del gioco porta inevitabilmente a errori, come l'impossibilità di chiamare off side, cambi

irregolari, ecc.

Fallo è.....quando l'arbitro fischia. Ma quando fischia?

Il giocatore rosso è in pieno fast break e si dirige a far goal. Un centrocampista blu cerca di bloccarlo ma il giocatore rosso lo supera con un dodge. Nel disperato tentativo di fermare l'avversario, il giocatore blu ruota la stecca con una mano sola a quasi a compiere 360° e riesce a colpire la stecca dell'avversario in fuga sfugge dalle mani del giocatore e i blue recuperano possesso. Gli spettatori e la panchina blu applaudono l'entusiasmante azione del giocatore. Verso la fine del periodo, il giocatore rosso ritenta la medesima azione e riesce nuovamente a fare dodge allo stesso avversario. Nel tentativo di ripetere l'azione precedente, il giocatore blu colpisce inavvertitamente il portatore di palla tra la spalla e il collo. Il giocatore rosso cade al suolo con possibilità di essersi infortunato. Tutti e tre gli arbitri hanno lanciato le flags e il gioco viene stoppato .:

In questa domanda non vi era una risposta corretta. Ce n'erano alcune palesemente errate a meno di una situazione critica e volontaria (vedasi l'espulsione). Quello che si voleva sottolineare è che il giudizio arbitrale NON deve e NON può essere dipendente dalla riuscita dell'azione, dalla spettacolarità del gesto tecnico o atletico o dal risultato finale dell'azione (con conseguenze o meno). L'arbitro deve prevenire il potenziale rischio di farsi male, preservare la sicurezza e garantire il gioco. Un check riuscito, per quanto bello, ben eseguito e corretto, se non è conseguenza di un movimento controllato deve essere sempre sanzionato. Il fatto che al termine dell'azione il check sia andato a segno legalmente e in maniera spettacolare NON E' un elemento per la valutazione della legalità o meno del movimento. La riuscita del check deve essere considerata tanto casuale come casuale sarebbe la "NON RIUSCITA" (il secondo tentativo). Se la rotazione del giocatore con la stecca, a giudizio arbitrale, è un "tentativo estremo" , non controllabile o guidabile da parte del difensore, non è un'azione legale ma è uno slash, magari pure pericoloso. Il fallo è personale con penalità da 1 a 3 minuti (per i casi veramente gravi, antisportivi).

L'arbitro potrà prendersi le lamentele del pubblico o dei giocatori che tendono a valutare un'azione dal suo risultato finale. Non abbiate paura, il vostro obiettivo è salvaguardare i GIOCATORI....avete svolto il vostro compito, magari preservando proprio uno dei giocatori che tanto vi contesta sul momento.

Un'interessante confronto su questo caso è disponibile sul gruppo facebook LACROSSE NEW REFEREES DISCUSSION GROUP, gestito da John Sharples. Potete vedere i vari contributi e, se volete, potete partecipare alla discussione, direttamente a questo link che è esattamente relativo alla situazione che vi abbiamo proposto:

<https://www.facebook.com/groups/950779044997096/permalink/2248339591907695/>

Commissione arbitri lacrosse

Italian RIC

Michele Radaelli