

CZASEM NAJLEPSZĄ DECYZJĄ JEST "BRAK GWIZDKA"

Alan Richardson

Sędzia na szczeblu narodowym od 1974r. do 1988r.

Sędzia międzynarodowy od 1978r.

Sędziował 22 finały (FIBA Cup, Mistrzostwa Świata, Mistrzostwa Europy)

Komisarz FIBA od 1988r.

Instruktor FIBA od 1997r.

Konsultant techniczny Euroligi i dyrektor klinik sędziowskich od 2000r.



Według definicji, akcja rzutowa to moment, w którym "zawodnik rozpoczyna ruch ciągły w stronę kosza, normalnie poprzedzający wypuszczenie piłki z rąk". Bądź absolutnie pewny i pamiętaj o niej w momencie orzekania faulu. Czy jest to ruch ciągły w kierunku kosza, czy też nie? Dokładnie w którym momencie nastąpił faul? Konsekwencja oraz czucie gry są absolutnie konieczne w ocenie tego typu zagrań, aby uniknąć słabych decyzji, które prowokują zarzuty niesprawiedliwości oraz nierównej oceny tych samych zagrań.

Kontakt na zawodniku w akcji rzutowej, który następnie wypuszcza piłkę z rąk, powinien być analizowany poprzez kontekst akcji, w której następuje. Czy kontakt ten postawił rzucającego w sytuacji niekorzystnej? Czy był to ciężki, duży kontakt? Czy rzucający był w stanie kontynuować akcję normalnie? Czy kontakt ten naruszył płynność akcji? Sam fakt nastąpienia lekkiego kontaktu nie jest uzasadnieniem konieczności nagradzania dodatkowym rzutem wolnym, jeśli rzut do kosza był celny. Powinien zostać pominięty bez przerywania gry ani protestów.

Pomyśl o dobrze wyszkolonym obrońcy, skaczącym pionowo wewnątrz własnego cylindra, który uderza w piłkę lub rękę zawodnika trzymającego piłkę i będącego w akcji rzutowej. Nawet w oparciu o przepisy gry w koszykówkę, takie zagranie nie jest faulem, jeśli to jest kontakt z ręką przeciwnika będącego przy piłce – powinien być oceniany jako incydentalny.

Zrozum i konsekwentnie stosuj zasadę pionowości. Obrońca, który ustanowił prawidłową pozycję obronną ma prawo do przestrzeni wewnątrz cylindra od podłogi aż do sufitu. Obrońca może podnieść ręce pionowo w górę, może też wyskoczyć pionowo w górę z rękami podniesionymi ponad głowę wewnątrz cylindra. Jeśli kontakt następuje z winy atakującego, który porusza się pionowo, ale rękami uderza w ręce obrońcy lub wskakuje w cylinder obrońcy, to uwaga powinna skupiać się na grze atakującego. Kto zainicjował kontakt?

Jeśli komunikacja jest efektywna, jeśli sędziowie interpretują kontakty konsekwentnie, to nigdy nie powinien mieć miejsce faul obustronny, który jest bezpośrednim rezultatem dwóch przeciwstawnych decyzji sędziów, oceniających tę samą akcję. Poprawna mechanika i kontakt wzrokowy pomoże sędziom utworzyć jeden, dobrze przygotowany zespół, pracujący wspólnie od samego rozpoczęcia rozmowy przedmeczowej.

Unikaj decyzji na "brak gwizdka", kiedy popełniony jest oczywisty faul, zanim piłka opuszcza ręce zawodnika. W tym przypadku nie można mówić o stosowaniu zasady "korzyść/niekorzyść", ale o rażącym naruszeniu przepisów przez sędziów. Podobnie, unikaj decyzji niewłaściwych dla meczu oraz niezgodnych z duchem gry w danym momencie meczu. Gwizdź wtedy, gdy konieczne.

Faule techniczne powinny stanowić dokładnie o tym, o czym sama ich nazwa wskazuje. Nie ma w nich nic osobistego. Są to faule, które pozwalają orzekać techniczne i proceduralne naruszenie ducha i intencji przepisów gry. Orzekanie fauli technicznych we właściwym czasie, w sytuacjach logicznych i popartych przepisami jest konieczne. Zawodnicy i trenerzy będą robić to, na co pozwalają im sędziowie. Bezzasadne jest karanie zawodnika albo trenera pod koniec części meczu za zachowanie, zagranie, które konsekwentnie było powtarzane przez mecz.

Podczas gdy każdy sędzia jest odpowiedzialny za swoją linię boczną/końcową, nie jest rzeczą rzadką, że znajduje się w sytuacji, kiedy nie jest w stanie zdecydować, kto ostatni dotknął piłkę. Wtedy to aktywny sędzia nie powinien wymyślać i zgadywać kierunku gry, lecz powinien szukać pomocy wśród swoich partnerów. Sędzia niezwiązany z akcją, jeśli miał odpowiednią pozycję, powinien w jasny i czytelny sposób wskazać kierunek gry po tym, jak nawiązał kontakt wzrokowy z aktywnym sędzią. Bądź gotowy podjąć decyzję w takiej sytuacji.

Używaj gwizdka tak, jak używasz klaksonu prowadząc samochód – tylko wtedy, gdy konieczne. Kontroluj grę tak, jak dyrygent swoją orkiestrę, z dobrym czuciem gry i zachowując jej płynność. Przyrównaj płynność gry do płynności gry orkiestry. Spraw, by publiczność była wciąż zaangażowana i podekscytowana widowiskiem, nie zatrzymuj gry chyba, że nie masz wyboru.

Kiedy dwóch zawodników przepycha się pod koszem, szczególnie, gdy piłka jest w locie do kosza, miej na względzie głównie zasadę korzyść/niekorzyść, kiedy to albo piłka wpada do kosza albo zawodnik obrony zastawia atakującego na zbiorce. Czy ten kontakt ma jakikolwiek wpływ na grę?

Jednym z najtrudniejszych elementów sztuki sędziowania jest "niedmuchiwanie w gwizdek". Zasada "no call" nie jest zrzeczeniem się odpowiedzialności za wydawanie decyzji, to jest sytuacja w której sędzia ma dobre czucie i gry ocenia, że dany kontakt lub zaistniałe okoliczności nie są powodem, aby gra została wstrzymana.