

Se non puoi convincerli, confondili!

Ci sono arrivate numerose richieste di chiarimento su quanto presentato nel Quaderno Tecnico 1/2019 rilasciato dal Settore Tecnico Nazionale del CIA, relativamente alle domande 1 e 2. Le domande riguardano due situazioni abbastanza nebulose in cui il Regolamento Tecnico e le Interpretazioni ufficiali FIBA rilasciate ad Ottobre 2019 erano decisamente in contrasto tra loro. La FIBA ha rilasciato la "seconda edizione", il 1° febbraio, sia del Regolamento tecnico che delle Interpretazioni ufficiali, attualmente disponibili in lingua inglese. Nella maggior parte dei casi regole ed interpretazioni vengono chiarite e rimesse in sintonia. Quello che arriva dalla FIBA sui documenti ufficiali deve essere applicato "di default" anche se, come in questo caso, le interpretazioni presentavano evidenza di errore.

La domanda 1 è multipla e presenta due diversi scenari, in relazione al fatto che il fallo tecnico sia sanzionato ad un giocatore avversario della squadra che ha diritto al possesso di palla o ad un giocatore della stessa squadra che ha diritto al controllo di palla. In queste situazioni il resetting del display dei 24/14" presenta delle differenze, anche in funzione del punto (difesa/attacco) dove si svolgerà la rimessa dopo l'amministrazione del fallo tecnico. Per la prima risposta, ci si aspetterebbe di trovare un numero! Ma lo stimolo che arriva dal QT è quello di fare uno "sforzo" e ripescare la conoscenza o il regolamento tecnico in fondo a qualche cassetto! Leggete prima l'articolo 36.3.2 e poi l'articolo 29.2.1, che per la prima parte della domanda è sufficiente! L'articolo prevede che in caso di fallo tecnico ad un giocatore della squadra non in controllo/diritto al possesso di palla, dopo il tiro libero, se la rimessa è in zona di difesa la squadra avrà diritto ad un nuovo periodo di

24" (4° pallino) o se la rimessa avviene in zona di attacco il reset sarà a 14" (5° pallino 2^ lineetta).

Mentre per la seconda parte, il riferimento all'articolo 29.2.3, specificato poi nel corpo della risposta, fa riferimento al "nuovo" articolo 29.2.3 attualmente reperibile solo sul nuovo RT 2^ edizione in lingua inglese (sotto riportato ed evidenziato in rosso nella versione "working paper"). Chi andasse a cercare sulla versione Italiana del RT attualmente disponibile troverebbe una cosa diversa, che la FIBA ha modificato.

29.2.3 Whenever the game is stopped by an official for a technical foul committed by the team in control of the ball, the game shall be resumed with a throw-in from the place nearest to where the game was stopped. The shot clock shall not be reset but shall continue from the time it was stopped.
-> tradotto: ogni volta che il gioco è fermato da un arbitro per un fallo tecnico commesso dalla squadra in controllo di palla, il gioco dovrà essere ripreso con una rimessa in gioco dal punto più vicino (a cui si trovava la palla) quando il gioco è stato interrotto. L'apparecchio dei 24" non dovrà essere resettato ed il gioco continuerà con il tempo mostrato al momento dello stop.

il regolamento prevede che questi articoli si applichino quando il tecnico è sanzionato sia con il cronometro in movimento sia quando il gioco è fermo.

La domanda 2 è relativa all'interpretazione FIBA 17-30, nonostante la nuova stesura delle interpretazioni presenta ancora dei punti particolarmente oscuri che neppure il quaderno riesce a chiarire.

Cerchiamo di spiegare:

17-30 Example: With 5 seconds on the shot clock, thrower-in A1 passes the ball towards team B's basket where it touches the ring. Interpretation: The shot clock operator shall not reset

his clock, as the game clock has not started yet. The game clock shall be started simultaneously with the shot clock. If team A gains control of the ball the shot clock shall be reset to 14 seconds. If team B gains control of the ball the shot clock shall be reset to 24 seconds. -> tradotto: 17-30
Esempio: Con 5 secondi sull'apparecchio dei 24", Al incaricato della rimessa passa la palla verso il canestro della squadra B ed essa tocca l'anello. Interpretazione: L'operatore dei 24 secondi non dovrà resettare il suo apparecchio, poiché il cronometro di gara non è ancora partito. Il cronometro di gara sarà azionato contemporaneamente con l'apparecchio dei 24". Se la squadra A acquisisce il controllo della palla l'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi. Se la squadra B acquisisce il controllo di palla l'apparecchio dei 24" sarà resettato a 24 secondi.

E' evidente che nell'interpretazione manchi qualcosa, infatti se la palla colpisce l'anello, come scritto nell'interpretazione 17-30: il cronometro non parte! Ma dopo aver colpito l'anello non è garantito che una squadra controlli immediatamente il pallone, infatti può accadere che la palla tocchi o sia toccata da un giocatore in campo (momento in cui deve partire - solo - il cronometro), seguendo l'input dell'interpretazione gli ufficiali di campo dovrebbero far partire cronometro e 24 secondi (che segna 5) simultaneamente. A quel punto i cronometri scorrerebbero fino a quando una delle due squadre non acquisisse il controllo di palla, momento in cui l'operatore dei 24" potrebbe resettare secondo quanto prescritto, ma in caso di più tocchi senza controllo da parte delle due squadre si potrebbe verificare una violazione di 24" da parte della squadra A!

Altra possibilità, a nostro avviso più logica e coerente con quanto avviene nelle normali situazioni di tiro, sarebbe che al momento del tocco della palla sull'anello il display dei 24" fosse messo, ove possibile in blank oppure a 24, il cronometro attivato al primo tocco della palla ed il display

resettato a 24 o 14 al momento in cui una squadra otterrà il controllo della palla. Ma questo andrebbe in crash con l'interpretazione che prescrive che i cronometri di gara e dei 24" siano azionati simultaneamente.

Una cosa è certa, l'interpretazione è ambigua, sicuramente la giocata non è delle più frequenti, ma nel caso accadesse sapere come comportarsi sarebbe di grande aiuto!

PS: la clip è di una partita giocata ad inizio stagione, l'errore di mancato reset a 14 è evidente!

Com'è profondo il mare!

Una lenta ed ineluttabile decadenza tecnica!



Sono sotto gli occhi di tutti le clamorose topiche arbitrali, dalla NBA ai campionati regionali passando per Eurolega, NCAA e vari campionati nazionali. Sicuramente tutto è amplificato dalla rete dove ormai le immagini viaggiano in tempo reale e le visualizzazioni si moltiplicano grazie alla condivisione. Qualcuno dice che tutte queste cose accadevano

anche prima, ma avendo meno risonanza perché tramandate solo per via orale da chi aveva assistito all'evento o sporadicamente reperite su vhs o dvd. Può essere, ma vedendo ormai da alcuni decenni moltissime partite dal vivo ed in video, negli ultimi anni ho assistito ad un moltiplicarsi di scelte e gestioni tecniche assolutamente incomprensibili,

anche in considerazione del fatto che ad altissimo livello la televisione è entrata prepotentemente per supportare le difficoltà arbitrali nelle letture di giocate sempre più veloci e sul filo dei millimetri e/o centesimi di secondo.

Molti fattori stanno contribuendo alla proposizione di prestazioni infarcite da errori, dimenticanze e rattoppi; la domanda non è più se gli arbitri conoscono il gioco, ma se si ricordano le regole. Mi spiego meglio: spesso è difficile entrare nella valutazione di situazioni grigie e dinamiche, dove la profondità e la distanza, piuttosto che l'attenzione o l'angolo di visuale, possono determinare una chiamata sbagliata: certe azioni viste e riviste sono talmente al limite che dare una certezza diventa impossibile! Per contro faccio faticare a capire l'arbitro quando sbaglia una regola facile, quando sbaglia una sanzione, quando nega l'evidenza del fatto anche dopo aver visto e rivisto le immagini, o quando per presunzione rifiuta l'uso dello strumento elettronico.

Difficoltà delle regole? Obiettivamente le regole sono sempre più complicate, tanto che spesso regolamento ed interpretazioni ufficiali (documenti scritti e pubblicati) entrano in conflitto; la scelta di costruire una casistica per ogni situazione con la relativa spiegazione ha provocato una crescita dei documenti smisurata da imparare a memoria. Comunque il conflitto evidente delle casistiche con alcuni passi del regolamento aumenta la confusione ed ovviamente compromette la corretta applicazione delle regole sul campo. Anche se spesso si tratta di tecnicismi arbitrali, oscuri ai più, la corretta applicazione di una regola e/o di una interpretazione sono fondamentali per un equo svolgimento della partita.

Ignoranza? Intesa come ignorare l'esistenza di qualcosa, ovvero la conoscenza sommaria e superficiale delle regole e delle stese interpretazioni. Se seguite i nostri post e soprattutto se leggete i commenti vi accorgete che

moltissimi addetti ai lavori, incluso gli arbitri, spesso non conoscono o non ricordano perfettamente la regola: sparano la prima cosa che gli viene in mente, arbitrando la clip come se fossero loro in campo, senza pensare a quali regole girano intorno alla giocata e quali possano essere le infrazioni commesse e tralasciando spesso ciò che succede intorno (tavolo, freccia, cronometro, shot clock dei 24")

Allenamento? Probabilmente quasi tutti gli arbitri si allenano dal punto di vista fisico, ma palestra e corsa possono bastare? Molti si allenano anche con le squadre quando sono liberi dalle partite, ma la maggior parte inclusi quelli che fanno attività internazionale passano le settimane a viaggiare ed arbitrare e devono dedicare il resto del tempo a lavoro e famiglia.

Studiare? Quanto tempo rimane per guardare altre partite o riguardare le proprie partite, per leggere o rileggere il regolamento e le interpretazioni? I numeri ci dicono che pochi ci leggono su www.weref.it e qualcuno in più ci segue su Facebook; in ogni caso i numeri sono decisamente marginali, anche rispetto ad un numero esiguo di addetti ai lavori che potrebbero essere interessati a saperne di più! Anzi dovrebbero assolutamente saperne di più. Attenzione, vi ricordo che: più che risposte noi cerchiamo di sollecitarvi a farvi delle domande, non siamo depositari del verbo ma facciamo sempre riferimento alle regole.

L'arbitro è un atleta "solo" anche quando arbitra in coppia o in terna; non ha un allenatore che controlla e pianifica il suo lavoro, aiutandolo a crescere. Una riunione tecnica mensile in provincia, due o tre raduni l'anno e sporadici incontri con i propri istruttori possono incidere sul bagaglio d'esperienza e conoscenza? Che valenza tecnica possono avere valutazioni che servono a "classificare" una prestazione con un numero? Quanta aspettativa è caricata sul responso finale numerico? Quanta attenzione è distratta dall'interpretare ciò che viene detto in funzione del voto? Cosa si porta a casa da

una valutazione, positiva o negativa che sia? Può valere il detto che sbagliando si impara? Francamente no! Può la quantità di partite arbitrate far crescere la qualità? Dai numeri non sembrerebbe: chi fa centinaia di partite l'anno non arbitra in serie A.

Giovani o vecchi? L'eterno dilemma! I vecchi si dimenticano velocemente di essere stati giovani, i giovani vogliono diventare subito affidabili. Quanto sono preparati i giovani ad affrontare un salto di livello? Siamo sicuri che la "percentuale di realizzazione" di un anziano sia sempre migliore di quella di un giovane? Quali sono i programmi e meccanismi di integrazione tra giovani e anziani? Il sistema valutativo con graduatoria giova alla serenità ed alla crescita dei singoli? C'è bisogno di un 1^o, 2^o, 3^o .. ultimo arbitro della lista? In un sistema numerico quanto gli episodi, soprattutto quelli finali, possono inficiare la valutazione? Tutti gli errori commessi nel corso della partita, i fischi sbagliati o non presi hanno lo stesso peso per ogni singolo arbitro?

Gli arbitri come i giocatori hanno una parabola psico-fisica, solo pochissimi riescono a mantenere un livello di reattività/attenzione idoneo alla velocità del gioco. 45 anni sono un bello spartiacque dopo il quale inevitabilmente comincia la parabola discendente. In questo possiamo sicuramente imparare dal calcio! Certo l'esperienza permette di "recuperare" certe situazioni, ma se a volte arriva un aiuto, quante altre chiamate sbagliate da fuori posizione fanno di mancanza di fiducia e prevaricazione, oppure sono solo "ambientali"? Questo a volte fa deragliare più di una terna. La lotta tra il mantenere la posizione e il cercare l'affermazione provoca un effetto yo-yo tra chi cerca di non scontentare nessuno e chi affronta la partita in punta di fioretto, quando per tutti sarebbe necessario sfoderare la sciabola e proteggere il gioco tutti insieme. Certo è che sia più facile scaricare le colpe sugli

altri che assumersi le proprie responsabilità. In ogni caso tutti devono controllare il match in modo tale che nulla possa sfuggire.

Il tempo esiguo di pochi dilettanti, stride con il tempo pieno di molti professionisti! Ogni giocatore ha a disposizione uno staff che lavora solo per lui e per i suoi compagni, individualmente ed in gruppo. Ogni suo movimento, azione, giocata, viene analizzato, vivisezionato, smontato e rimontato sia in campo che a video. La capacità di lettura e ripetitività vengono affinate giorno dopo giorno, i consigli e i suggerimenti arrivano da soggetti diversi per rafforzare il messaggio. Il lavoro di una settimana viene testato, sotto gli occhi del coaching staff, durante la partita e la possibilità di apportare correttivi in corsa può contribuire a migliorare la prestazione. Insomma un cantiere continuo!

Ma quale può essere l'anello di congiunzione tra due mondi così distanti? Mondi che comunque orbitano intorno alla stessa palla a spicchi! Sicuramente la metodologia: quella applicata ai giocatori deve essere ribaltata sugli arbitri. Per fare questo è necessaria una struttura, probabilmente appena distante da quella di un club, che ha bisogno di risultati immediati, ma abbastanza vicina a quella settore squadre nazionali, dove si costruisce nel tempo e ed i percorsi di crescita sono organici ed organizzati. Certo per mettere in piedi qualcosa del genere ci vogliono tempo e denaro, ma soprattutto uomini. I tempi sono maturi per dare un segnale di svolta e cominciare ad affrontare seriamente un problema prima che si trasformi in una deriva!

Lupo ulu..là, freccia ulu..lì! (□□ below)

Spesso basta poco per perdere la direzione, soprattutto se non si conoscono i percorsi delle regole; per fortuna lungo il cammino a volte si incontrano delle persone che possono aiutare a ritrovare la retta via. Nel divertente siparietto tra arbitri e allenatori, con i giocatori spettatori attoniti, possiamo cogliere: indecisione, perplessità, proteste!

Questa sequenza di clip ci dà modo di rinfrescare diversi articoli del regolamento che i nostri protagonisti sembrano avere dimenticato!

Dopo la battuta legale sul salto a due del 55bianco la palla termina direttamente fuori. Il gioco riprende con una rimessa nera, mentre la freccia di possesso alternato non viene esposta perché nessuna squadra ha ancora controllato la palla sul terreno di gioco. Nel momento in cui 44nero controlla la palla passata da fuori campo la freccia di possesso alternato viene esposta: indicando il verso di attacco bianco per il prossimo possesso alternato.

A poco meno di 90" dalla fine del primo periodo la palla sfugge di mano al 4bianco che si tuffa sul parquet per recuperarla. Insieme a lui anche 8nero cerca di prenderla e mentre la trattengono, entrambi finiscono fuori campo. Non è rilevante chi dei due esca per primo perché in questa situazione le regole prevedono comunque una situazione di salto a due da amministrare con la freccia di possesso alternato; come ricorderete la freccia indica la squadra bianca.

Il gioco riprende con la rimessa in attacco bianca, con 7" sul

display dei 24, ma prima che la palla sia passata dal giocatore in campo, l'arbitro coda fischia un fallo in attacco al 28bianco per un blocco illegale. Prima della ripresa del gioco, con una rimessa laterale nera, l'arbitro coda indica il tavolo e fa il gesto con il "pollice su" che significa che tutto è a posto: si riferisce alla freccia?

All'inizio del secondo quarto, gli arbitri si portano verso la linea centrale per amministrare la rimessa di possesso alternato per la squadra bianca. Tutto sembra procedere normalmente quando l'allenatore nero chiede spiegazioni al 2° arbitro, asserendo di avere diritto alla rimessa perché in precedenza (clip 2 e 3) in occasione della palla trattenuta, la stessa era stata assegnata alla squadra bianca. Dopo un consulto tra secondo e primo arbitro, quest'ultimo si reca al tavolo e chiede di girare la freccia, mentre i due allenatori mostrano il loro disappunto. Il dialogo tra arbitro e commissioner sembra convincere il primo arbitro della correttezza della posizione della freccia, anche se la successiva spiegazione all'allenatore nero non sembra avere lo stesso effetto.

Gli arbitri, riprendono il gioco dopo aver superato il vuoto di memoria regolamentare. Noi riprendiamo il filo della regola per chi, come l'allenatore nero non la conosce.

- La freccia di possesso alternato viene girata solo quando la rimessa per possesso alternato viene completata.
- Per completare una rimessa di possesso alternato:
 - la palla passata da fuori campo deve toccare o essere toccata da un giocatore in campo o
 - la squadra che rimette deve commettere una violazione o
 - la palla viva si deve bloccare tra anello e tabellone durante la rimessa!

Se viene commesso un fallo la freccia viene congelata ed il fallo deve essere amministrato. Nel caso specifico il fallo in attacco del 28bianco, squadra bianca in controllo di palla, determina una perdita di controllo ed una conseguente rimessa nera, ma non determina la perdita del diritto al successivo possesso alternato, poiché la rimessa non è stata completata. La stessa cosa sarebbe accaduta anche se il fallo con palla fuori dal campo per la rimessa fosse stato commesso da un giocatore nero. La squadra bianca avrebbe eseguito la rimessa relativa al fallo (o tiri liberi) ma la freccia non sarebbe stata girata.

La gestione della freccia di Possesso Alternato, ancora dopo molti anni, si sta rivelando sempre ostica per tutti i protagonisti della gara. Anche in questa occasione è stato impiegato troppo tempo per capire e gestire un'informazione che doveva essere data immediatamente. Come spesso accade una parte della risposta può essere trovata al tavolo, sempre che da lì il messaggio arrivi agli arbitri solido e consistente. Trasmettere certezze e sicurezza, sulla base di una profonda conoscenza delle regole, aiuta allenatori e giocatori a mantenere controllo e serenità.

There wolf, there arrow!

Often may be easy to lose direction, mostly if you don't know the rules paths; anyway you can meet some people who helps you to find the right path again. In the following funny scene between referees and coaches, with the players astonished spectators, we can seize: indecision, perplexity, complaints!

This sequence of clips allows us to refresh some articles of the rule book that the leading actors of the game have forgotten.

After the legal tap on the jump ball by 55white, the ball goes directly out of bonds. The game resume with a black throw-in, while the possession arrow is, correctly, still neutral,

because neither team have controlled the live ball on the playing court. When 4black controls the ball thrown-in by his mate, the possession arrow is showed: entitled to the white team for next alternating possession.

Less than 90" to the end of the first period, the ball slip off the hands of 4white who dives on the floor to recover it. Also 8black try to recover the ball. While both players are holding the ball they go out of bounds. Is not important who goes out first, because in this situation the rules provide a jump ball situation administered with the possession arrow; as you will remember is for white team.

The game resume with white throw-in, with 7" on the shot clock, but before the ball is thrown-in, the trail referee calls an offensive foul to 28white: illegal screen. Before the ball has been placed at the disposal of the black player for the throw-in, the trail referee makes the signal of thumb up to the officials, which means that is all under control.

At the start of the second quarter, referees are going to the centre line to administer the alternating possession throw-in for white team. Everything seems to proceed normally when the black coach asks for explanations to the umpire, claiming to be entitled of the throw-in because some minutes ago (clip 2 and 3) after the held ball, the throw-in was granted to the white team. After the consultation between umpire and referee, the last one goes to the table and asks to reverse the possession arrow, while the two coaches, too close to the officials table, are showing their disappointment. The conversation between referee and commissioner seems to persuade the referee of the correct position of the possession arrow, even if the subsequent explanation to the black coach not seem to convince him.

While the referees, have passed the rules memory gap and

resume the game, we take back the thread of the rule for who, as the black coach, didn't know it.

- The possession arrow will be reversed only when the alternating possession throw-in ends. The throw-in ends when: the ball touches or is legally touched by a player on the playing court, or
 - the team taking the throw in commits a violation, or
 - a live ball lodges between the ring and the backboard during the throw-in!

If a foul is committed by either team the possession arrow is frozen and the penalty of the foul will be administered. In this specific case, the 28 white offensive foul, white team in control of ball, determines that white team lose control of ball and a consequent black team throw-in, but white team didn't lose his right to the next alternate possession, because the throw-in didn't end. The same thing would happen if the foul had been committed by a black player. The white team would have had a throw-in (or free throws) for the foul but the possession arrow shouldn't be reversed.

The management of the possession arrow, still after many years, is always proving difficult for the actors of the game. Also on this occasion, too much time is elapsed to understand and manage an information which had to be done immediately. As it often happens a piece of the answer can be found at the officials table, providing the message will arrive to the referees solid and consistent. Transmit certainties and security, based on a deep knowledge of the rules, helps players and coaches to keep control and serenity.

Quando le interpretazioni scavalcano le regole

Dopo le numerose variazioni ad alcuni dei 50 articoli che compongono il regolamento, la FIBA ha aggiunto 90 pagine di interpretazioni con numerose eccezioni alle stesse. Nel corso della pausa estiva abbiamo potuto leggere 12 edizioni di regolamento ed almeno 7 di interpretazioni. Nonostante alcune stesure inverosimili, aggiunte, correzioni e modifiche, il 25 settembre 2018 sono arrivate le versioni finali ufficiali dei documenti in inglese; poco dopo abbiamo potuto leggere le traduzioni in Italiano.

L'impressione dell'inizio di stagione è che le variazioni complicheranno notevolmente il lavoro degli arbitri e dei protagonisti in campo. Tutte queste modifiche hanno come "ratio" quella di rendere più spettacolare il gioco, ma attualmente non hanno fatto altro che complicare l'amministrazione di molte situazioni con conseguente aumento dei tempi morti e ed errori tecnici. Vorremmo riflettere anche sul fatto che la continua variazione dei 24/14" alla ricerca esasperata della velocizzazione del gioco ha penalizzato l'attacco, cioè chi deve produrre canestri e spettacolo! La riduzione del tempo di un azione ha decisamente favorito la difesa, costringendo spesso l'attacco ad un aumento dei tiri forzati e una diminuzione della percentuale di realizzazione, cosa che genera numerose situazioni di rimbalzo e conseguente possibilità di contatti fallosi. Arrivati fin qui, una domanda sorge spontanea: ce n'era bisogno?

Per applicare gli articoli del regolamento occorre conoscere lo spirito del gioco e la filosofia delle regole. In generale le scelte della FIBA sono motivate dai cambiamento del gioco e

dalla volontà di uniformare più possibile le sue regole a quelle della NBA. Questo processo di brusca accelerazione ha provocato nel recente passato tutta una serie di modifiche con articoli di regolamento che si attorcigliano su se stessi e si intersecano con altri. Senza addentrarci troppo nei tecnicismi, vorremmo aiutarvi a conoscere meglio alcune sfaccettature per farvi capire quanto sia diventato complicato e difficile arbitrare.

Ad una prima lettura, i più attenti conoscitori delle questioni arbitrali si sono scontrati con numerose incongruenze tra il regolamento e le interpretazioni, che in più di una occasione hanno ingarbugliato le cose rendendo impossibile un'applicazione lineare delle regole. Alcuni errori nascevano da palesi refusi risultanti da qualche sbadato "copia e incolla", altri dal fatto che talvolta le interpretazioni erano in contrasto con le norme del regolamento; le interpretazioni servono a chiarire con degli esempi calzanti quanto previsto dagli articoli del regolamento, ma in questa occasione hanno decisamente scavalcato le regole. Cercheremo di spiegarvi meglio con alcuni esempi di situazioni che non ci convincono.

Premettiamo che quando trovate la parola reset ci riferiamo alla possibilità di aggiungere o togliere secondi dal display dei 24/14". Novità assoluta del nuovo regolamento!

Nell'interpretazione FIBA 17-39 c'è un grosso misunderstanding.

Gli esempi riportati in calce alla situazione (Statement) 17-39 chiariscono tutte quelle situazioni (quando sul cronometro di gara mancano meno di 02:00 nel 4° quarto o supplementare) in cui dopo un fallo tecnico ed il relativo tiro libero eseguito immediatamente, l'allenatore che ha diritto, per riprendere il gioco, ad una rimessa nella propria metà campo di difesa: richiede una sospensione.

La situazione esposta nelle interpretazioni, stranamente,

generalizza la ripresa del gioco in tutte le situazioni in cui dopo il tiro libero del fallo tecnico il gioco riprenda con una rimessa perimetrale assegnata sia alla squadra non in controllo di palla (defensive team) sia alla squadra in controllo di palla (offensive team). Questo mette in crash l'art 29.2.3 (che si riferisce solo a quando sul cronometro di gara mancano 02:00 minuti o meno nel 4° quarto) e l'art 50.2. Attualmente la direttiva del settore arbitrale, su indicazione FIBA, è quella di applicare quanto scritto nelle interpretazioni in tutte le azioni, in cui il fallo tecnico sia fischiato contro la squadra in controllo di palla, ed il gioco interrotto anche con la palla nella metà campo di attacco. Se il display dei 24" segna 14" o più deve essere comunque resettato a 14, mentre se segna 13 o meno deve rimanere fermo.

Negli esempi **17-40 17-41 17-42** la palla al momento del fischio di fallo tecnico si trova sempre nella metà campo di difesa e l'allenatore che ha diritto alla rimessa chiama una sospensione. Come previsto nell'art 29.2.3 al termine della sospensione l'allenatore può scegliere se rimettere in difesa o in attacco ed in conseguenza di questo come si debba regolare l'orologio dei 24", in funzione della sua scelta e di cosa abbia determinato la rimessa in gioco.

Se nella prima situazione: il fallo tecnico è attribuito alla squadra non in controllo di palla, la specifica relativa al reset è applicabile in tutto l'arco della gara. Nella seconda troviamo delle incongruenze: coerente quando il fallo tecnico è attribuito alla squadra in controllo di palla (nella propria metà campo difensiva), con il cronometro di gara che indica 02:00 o meno e l'allenatore della squadra in controllo di palla abbia richiesto minuto di sospensione, decidendo alla fine di esso per una rimessa nella metà campo di attacco alla linea della rimessa (RT 29.2.3 1° pallino), l'orologio sarebbe da resettare a 14 (con 14" o più sul display) oppure da congelare

con 13" o meno; altrettanto incoerente quando la squadra in controllo di palla si trova già nella propria metà campo di attacco e il display indica 14" o più, dove il regolamento prevede (Art. 50.2) che il display sia fermato ma non resettato.

Chiariamo con due esempi, specificando che attualmente la direttiva in atto prevede che ci si debba comportare come nel primo esempio:

Regolamento sbagliato > interpretazione corretta

A2 palleggia nella sua metà campo di attacco con 19 secondi sul display, quando Allenatore A viene sanzionato con un fallo tecnico, dopo il tiro libero tentato da un qualunque giocatore B, il gioco riprenderà con una rimessa A nel punto più vicino a cui si trovava la palla al momento del fischio di fallo tecnico con 14 secondi sul display.

Regolamento corretto > interpretazione sbagliata

A2 palleggia nella sua metà campo di attacco con 19 secondi sul display, quando Allenatore A viene sanzionato con un fallo tecnico, dopo il tiro libero tentato da un qualunque giocatore B, il gioco riprenderà con una rimessa A nel punto più vicino a cui si trovava la palla al momento del fischio di fallo tecnico con 19 secondi sul display.

Sulla stessa lunghezza d'onda (stonata) troviamo gli esempi 17-17/18. gli esempi presentano diverse incongruenze e l'uso improprio di molti termini.

Nell'esempio 17-17 si fa riferimento a due giocatori (A1 e B1) che sono espulsi per rissa uno contro l'altro, ma l'articolo della rissa non si applica per i giocatori, ma solo per i sostituti/esclusi/componenti della panchina. L'interpretazione chiarisce che le sanzioni dei falli si compensano, dimenticandosi che quando due giocatori commettono fallo uno contro l'altro praticamente nello stesso tempo (e la sanzione è la stessa) si tratta di un doppio fallo e non di una rissa e

che le sanzioni (uguali) nel doppio fallo non si compensano (Dc e Dc) ma si riportano semplicemente sul referto come D e D. Poiché la palla era in controllo della squadra A da 5" nella propria metà campo difensiva e l'allenatore A ha richiesto sospensione, il gioco riprenderà in funzione della scelta del punto di rimessa: se in difesa rimessa A con 19" sul display, se in attacco alla linea della rimessa con 14".

Nell'esempio 17-18 nelle stesse condizioni di tempo e possesso c'è effettivamente una situazione di rissa, con A6 e B6 (sostituiti) che entrano sul terreno di gioco. Entrambi i giocatori sono espulsi ed in questo caso le sanzioni compensate (non sappiamo se partecipano attivamente o meno!). Anche in questo esempio l'allenatore A ottiene una sospensione. La rimessa assegnata alla squadra A nel punto più vicino a cui si trovava la palla quando è iniziata la rissa ma

...

... l'esempio è chiaramente in contrasto con l'articolo 39 (e relative interpretazioni 39-1) dove è specificato che se tutte le penalità della rissa sono compensate tra loro, alla squadra che era in controllo di palla (o ne avesse diritto!) quando la rissa è iniziata, sarà assegnata una rimessa in zona di attacco alla linea della rimessa e che la squadra avrà a disposizione solo il tempo rimasto (sul display dei 24") congelato al momento dell'interruzione del gioco. L'esempio conclude con una ermetica interpretazione: "a seguito del time out il gioco sarà ripreso con una rimessa in gioco alla linea della rimessa in zona di attacco A con 14" sul display, in netta antitesi con quanto sopra.

Appare chiara l'incongruenza: il regolamento prevede che in caso di sanzioni compensate, relative ad una situazione di rissa (art. 39) il gioco debba essere ripreso con una rimessa (assegnata alla squadra che controllava la palla o ne aveva il diritto) in zona di attacco. L'interpretazione "sottende" che la rimessa sia da effettuarsi in difesa e la richiesta di sospensione da parte dell'allenatore ne causi la "traslazione"

in zona di attacco. Mentre la richiesta di sospensione, da parte di qualunque dei due allenatori, non può avere nessuna influenza sul cronometro dei 24" perché la rimessa deve essere effettuata obbligatoriamente (da regola) in zona di attacco e non "portata" dalla difesa a seguito della sospensione ottenuta.

Chiariamo con due esempi, specificando che il primo fa riferimento all'interpretazione 17-18 mentre il secondo segue l'interpretazione 39-2, come potrete capire scorrendo gli esempi la differenza è sostanziale, la difficoltà è a quale delle due uniformarsi, alla luce delle direttive, è evidente!

Regolamento sbagliato > interpretazione corretta 17-18

Con 01:29 sul cronometro di gara nel 4° quarto, la squadra A ha controllato la palla per 5" quando A6 e B6 sono espulsi per essere entrati sul terreno di gioco in una situazione di rissa. Le sanzioni dei falli sono compensate. La rimessa è assegnata alla squadra A nel punto più vicino a cui si trovava la palla quando la rissa è iniziata. Prima che la rimessa sia amministrata all'allenatore A è concessa una sospensione. A seguito della sospensione il gioco sarà ripreso con una rimessa in zona di attacco A alla linea della rimessa con 14 secondi sul display.

Regolamento corretto > interpretazione corretta 39-2

La squadra A è in possesso di palla per: (a) 20" (b) 5" quando accade una situazione che può portare a una rissa. Gli arbitri espellono due sostituti di entrambe le squadre per aver lasciato l'area della panchina.

La squadra A che controllava la palla prima che iniziasse la rissa avrà a disposizione la palla per una rimessa in zona di attacco dalla linea della rimessa con: (a) 4" (b) 19"

E' evidente che la variabile "minuto di sospensione" richiesto dall'allenatore", che controllava/aveva diritto la/palla nel caso specifico non abbia alcuna valenza sulla gestione dei

24/14", poiché la ripresa del gioco deve essere in zona di attacco e non nel punto più vicino a cui era stato interrotto il gioco! Diventa inapplicabile l'interpretazione 17-18 che prevedrebbe un reset da 19" a 14".

Qualche piccolo grattacapo arriva dagli esempi 18/19-15-16-17

...

... se la situazione **18/19-12** afferma che gli articoli 18 e 19 chiariscono quando inizia e finisce una opportunità di sospensione o sostituzione. Aggiunge che le squadre che richiedono sospensione o sostituzione devono prestare attenzione ad alcune limitazioni per le quali la sospensione o sostituzione non sarà garantita immediatamente.

18/19-15 Esempio: A1 subisce fallo da B1 durante un tentativo di tiro da 2 punti. Dopo che A1 ha eseguito il primo dei due tiri liberi, un fallo tecnico è sanzionato contro A2. Una delle due squadre a questo punto richiede sospensione o sostituzione.

Interpretazione: un qualunque giocatore B (solo tra i 5 già in campo) eseguirà il tiro libero (per il fallo tecnico) senza rimbalzo. A1 eseguirà il secondo tiro libero ed il gioco continuerà come in occasione di ogni ultimo tiro libero. La sospensione o la sostituzione saranno assegnate a palla morta e cronometro fermo.

18/19-16 Esempio: A1 subisce fallo da B1 durante un tentativo di tiro da 2 punti. Dopo che A1 ha eseguito il primo dei due tiri liberi, un fallo tecnico è sanzionato contro A2. Un giocatore B (solo tra i 5 già in campo) eseguirà il tiro libero senza rimbalzo. Una delle due squadre a questo punto richiede sospensione o sostituzione.

Interpretazione: A1 eseguirà il secondo tiro libero ed il gioco continuerà come in occasione di ogni ultimo tiro libero. La sospensione o la sostituzione saranno assegnate a palla morta e cronometro fermo.

18/19-17 Esempio: Un fallo tecnico è sanzionato contro A1. B6 (sostituto) richiede sostituzione per (entrare e) tirare il tiro libero. Interpretazione: Questa è una opportunità di sostituzione per entrambe le squadre (in teoria tutti i 10 giocatori presenti sul campo potrebbero essere sostituiti). Dopo essere diventato un giocatore, B6 effettuerà il tiro libero ma non potrà essere (a sua volta) sostituito fino a che la successiva azione di gioco con cronometro in movimento sarà terminata.

Probabilmente una cronologicità diversa degli esempi prima il 17 poi il 15 e 16 avrebbero chiarito meglio quanto sottinteso nella situazione 18/19-12. Ma lo specificare alcune particolarità degli articoli citati avrebbe facilitato la logica e la comprensione. A volte la categoricità espressa negli esempi cozza poi con la realtà pratica.

Partendo dall'assunto che all'interno di una sanzione (in tiri liberi) abbiamo sempre una consecutio di palla viva/palla morta, il regolamento tecnico prevede che non possano essere concesse né sospensioni né sostituzioni durante "blocchi" di tiri liberi. Lo spostamento (nell'immediato) dell'amministrazione del tiro libero di un fallo tecnico ha creato (al legislatore) più di un problema! Queste disfunzioni si riverberano poi sulle scelte degli allenatori: infatti l'affermazione categorica che tra un tiro libero e l'altro non debbano essere concesse sospensioni o sostituzioni viene "distrutta" nel momento in cui il giocatore che commette fallo tecnico ha contemporaneamente commesso il proprio 5° fallo personale oppure abbia collezionato già un fallo tecnico/antisportivo nel corso della gara: in entrambe le situazioni quel giocatore dovrà essere "obbligatoriamente" sostituito/allontanato e le interpretazioni negano alla squadra avversaria la possibilità tattica di una contromossa!

Sicuramente la vecchia "consecutio" delle sanzioni garantiva un maggiore equilibrio nelle possibili scelte tecnico/tattiche da parte degli allenatori.

Last but not least! Provate a pensare a quanti possano essere gli scenari, relativi a sospensioni o sostituzioni possibili dopo l'esecuzione del tiro libero per un fallo tecnico senza rimbalzo seguito da tiro/i libero/i di una serie :

- **Se il tiro libero sarà realizzato o si verificherà una violazione della squadra del giocatore che esegue il tiro libero, o una violazione di interferenza (attacco/difesa) si creerà opportunità di sospensione o sostituzione per entrambe le squadre.**
- **Se il tiro libero non sarà realizzato (ma la palla tocca l'anello) il gioco proseguirà e non si verificherà nessuna opportunità.**
- **Se un difensore commette violazione e il tiro libero dovrà essere ripetuto e non si verificherà nessuna opportunità.**

Non vi voglio far venire mal di testa ma mi piace chiudere questa dissertazione con una perla, realmente accaduta:

A7 subisce fallo da B4, squadra B ha esaurito le penalità nel periodo. Mentre l'arbitro segnala il fallo, B4 viene sanzionato con un fallo tecnico. Il gioco viene erroneamente ripreso con i due tiri liberi di A7. Dopo il secondo tiro libero di A7 gli arbitri interrompono il gioco per eseguire (errore correggibile – mancata attribuzione di tiro libero) il tiro libero relativo al fallo tecnico. Il gioco è ripreso con un tiro libero eseguito da un qualunque giocatore A e con i giocatori schierati a rimbalzo.

E' indubbio che sia stato commesso un errore correggibile, ma che la correzione abbia comportato un errore tecnico. Voi come vi sareste comportati?

Tornando agli esempi 17, un altro che lascia parecchie perplessità è **17-27 Esempio**: con 5" sul display dei 24", A1 fuori campo per una rimessa, passa la palla verso il canestro B, la palla tocca l'anello.

Interpretazione: l'operatore dei 24" non dovrà resettare il suo apparecchio, fino a quando anche il cronometro di gara non sarà partito. Il cronometro partirà insieme con il display dei 24". Se la squadra A otterrà il controllo di palla dovrà essere resettato a 14". Se la squadra B otterrà il controllo di palla dovrà essere resettato a 24".

Chi ha scritto l'interpretazione (l'esempio è presente sulle interpretazioni da diversi anni) ha trascurato una serie di particolari:

- 1 – La squadra A è già in controllo di palla (fa una rimessa)
- 2- La palla tocca l'anello > il cronometro non parte
- 3- Dopo il tocco dell'anello un tocco del giocatore A sarebbe comunque controllo
- 4 – Dopo il tocco dell'anello la palla potrebbe essere toccata e non controllata da un giocatore B

Quindi nel caso di un tocco di un giocatore A: cronometro e display partirebbero simultaneamente e il display dovrebbe essere resettato a 14". Mentre nel caso di un tocco del giocatore B, il controllo sarebbe sempre A, cronometro e display partirebbero simultaneamente, ma sul display dovrebbe scorrere il tempo da 5" in giù (4..3..2...) fino al tocco di un giocatore A che presupporrebbe un reset a 14"? Ma allora perché mettere nell'interpretazione controllo? Quando per la squadra A sarebbe sufficiente toccare semplicemente la palla per riaffermare il proprio controllo?

Probabilmente anche rileggendo l'art 29.2.5 l'interpretazione dovrebbe essere: quando la palla rimessa da A1 tocca l'anello l'operatore dovrà resettare il display in "blank", poi nel momento in cui la palla tocca o sarà toccata dal primo giocatore in campo, partirà il cronometro di gioco, mentre al primo controllo l'operatore partirà con 14" se controllo A con 24" se controllo B. In caso di Controllo contestuale al tocco

i cronometri partiranno simultaneamente. Come avviene quando la palla durante una azione di gioco sul campo tocca l'anello della squadra avversaria.

Regolamento Tecnico 2018

E' stato pubblicato il regolamento tecnico 2018 tradotto in italiano. Puoi scaricare il file cliccando [qui](#)

Buona lettura!

Nuova stagione, nuove regole!

L'inizio della stagione sportiva 2018/2019 si prospetta molto interessante per weref: nuove regole e nuove interpretazioni entreranno in vigore il 1° ottobre 2018.

Negli ultimi anni la FIBA ha dato una brusca accelerata cambiando e aggiungendo nuove regole;

la necessità di avvicinare i regolamenti FIBA ed NBA si è fatta pressante e questo sta un po' complicando la vita a tutti. A volte la sensazione è che qualche modifica sia fatta senza capire le conseguenze e le complicazioni applicative che porterà (doppio fallo – rissa). Sicuramente l'implementazione dell'Instant replay system aiuterà a gestire meglio alcune situazioni ingarbugliate: noi di WeRef già dal 2017 avevamo sottolineato il fatto che fosse limitativo andare a vedere chi avesse partecipato ad una rissa senza poter poi sanzionare chi l'avesse causata! La possibilità di rivedere falli nella

zona grigia dell'antisportività eliminerà sicuramente qualche polemica.

Riteniamo che manchino ancora due cose fondamentali al protocollo: la possibilità di stabilire quale squadra fosse in controllo di palla, per evitare tiri liberi per un fallo commesso da un attaccante; la necessità di stabilire se è quando la palla sia uscita dal campo in occasione di tocchi da parte dei giocatori. Ovviamente tutto questo è subordinato alla possibilità di avere una qualità e quantità di immagini su tutti i campi perlomeno buona

Abbiamo già avuto modo di leggere le bozze del nuovo regolamento e delle nuove interpretazioni, disponibili in rete in via non ufficiale. Si tratta di "working papers" -per il regolamento siamo alla versione 2 (Yellow-Blue) e per le Interpretazioni ufficiali addirittura alla 6.0- nei quali abbiamo rilevato errori e refusi o comunque situazioni ancora nebulose.

Per non alimentare la confusione e soprattutto non dire qualcosa che dall'oggi al domani potrebbe cambiare, abbiamo deciso di non pubblicare nulla, nella speranza che in pochi giorni la FIBA renda disponibile il materiale ufficiale. E' vero che le regole entrano in vigore il primo ottobre e che nel mese di Settembre si giocheranno ancora partite internazionali con il "vecchio" regolamento, ma probabilmente con un briciolo di lungimiranza in più la FIBA poteva rendere disponibile prima il materiale definitivo. Scrimmage, amichevoli e tornei precampionato, nonché (previa delibera federale) tutte le manifestazioni ufficiali relative alla stagione 2018/19 tipo la Supercoppa si sarebbero potute disputare già con le nuove disposizioni!

A presto!

Mi fido? Non mi fido!

Arbitrare è un lavoro di squadra, le competenze sono segnate da linee sottilissime, immaginarie! La responsabilità di quanto avviene sul campo di gioco è condivisa, ma che siate due o tre arbitri è fondamentale che vi fidiate di chi è in campo con voi. Se ogni arbitro coprisse diligentemente la propria area di competenza, almeno in triplo, non dovrebbe sfuggire praticamente nulla. Attenzione: il termine più importante della frase di prima è *diligentemente*! Come sempre tra la teoria e la pratica c'è un enorme differenza; la palla è un magnete che catalizza l'attenzione di tutti e anche l'arbitro più preparato e concentrato ogni tanto "butta un'occhiata" verso la palla, anche solo per sapere dov'è. Ed è proprio in quell'attimo che si compiono danni irrimediabili: parte un fischio, si fa un gesto, accade qualcosa nella propria area di competenza che tutti vedono tranne chi ci dovrebbe guardare!

Statisticamente **l'incidenza dei fischi inutili** è decisamente maggiore dei fischi mancati. In altri termini: è quasi impossibile che sfugga un fallo da espulsione; può capitare che un fallo antisportivo sia fischiato normale e viceversa, ma sostanzialmente i grossi contatti sfuggono raramente; quello che invece si fa fatica a limare è la percentuale dei fischi evitabili, in gergo "air call " o "fantasy call"! Troppo spesso vediamo sanzionati contatti che non interrompono la fluidità del movimento di chi li subisce e non creano un chiaro vantaggio per chi li provoca! Se ci fate caso questi fischi arrivano spesso da lontano, magari sotto i piedi di un compagno decisamente ben posizionato che sta leggendo tutta la giocata. Oppure da oltre l'arco dei tre punti nel cuore dell'area o viceversa da oltre la linea di fondo verso le zone

limitrofe all'arco.

Troppo frequentemente si va a mettere il naso (fischio) dove non è necessario. L'errore peggiore per un arbitro è fare un fischio errato dalla posizione sbagliata. Quest'errore ha diverse ripercussioni sul match, come: rompere il filo di fiducia tra gli arbitri; caricare di un fallo personale, inutile, un giocatore; generare proteste e la percezione del senso di ingiustizia; rendere difficoltoso, psicologicamente, il prendere un provvedimento disciplinare; creare discontinuità nel metro arbitrale o come vedremo nella seconda clip creare confusione nei protagonisti e concorrere, seppur involontariamente e senza accorgersene, alla determinazione del risultato della partita.

Gli aspetti di cui stiamo narrando sono indipendenti dalla bravura dell'arbitro: anche i più grandi, i più esperti, i più carismatici sono soggetti a questa "deviazione". Spesso per scarsa fiducia nei compagni meno esperti, a volte per eccesso di zelo, altre per un istinto che li porta ad anticipare quello che poi non avverrà o perché si è convinti di aver visto qualcosa che non c'è. Se isolata, questa tipologia di errore non inficia certamente una prestazione arbitrale, ma quando il numero di questi errori si fa importante o ravvicinato nel tempo, la partita può diventare inarbitrabile.

7bianco taglia lungo la linea di fondo rosso "cambia" e si mette sulla traiettoria di 7bianco che sta cambiando direzione; al minimo contatto rosso si lascia cadere. L'arbitro guida con ampio gesto segnala che rosso ha simulato (per la cronaca la squadra rossa era stata richiamata per flopping in precedenza). L'arbitro coda, almeno a 4 metri dall'arco dei 3punti, con i giocatori abbondantemente staccati "chiama" un fallo dell'attaccante 7bianco, che incredulo si allontana saltellando polemicamente! Questa chiamata non ha nessuna logica tecnica: oltre a premiare "doppiamente" il

simulatore (no tecnico contro ma un fallo a favore), crea una frattura all'interno della squadra arbitrale, che perde credibilità e fa brutta figura.

Overtime 00:10 sul cronometro A67-B64 dopo il time-out la squadra blu rimette in attacco. Il blu riceve il passaggio e si alza in sospensione per tirare. L'arbitro centro ad un paio di metri indica chiaramente che il giocatore pesta la riga al momento del salto, dall'altra parte del campo il coda, disinteressandosi completamente della gestualità del compagno alza in autonomia un braccio per indicare il tentativo di tiro da 3 punti. Normalmente quando il tiro è nettamente in area di competenza l'arbitro sul lato opposto deve specchiare il segnale dell'arbitro che ha competenza primaria sulla giocata. Può capitare che ci siano situazioni in "doppia competenza" dove possa esserci dell'incertezza ma vista la distanza e la staticità del coda l'aiuto portato oltre che inutile è dannoso! Mentre la palla entra nel canestro l'arbitro centro convalida il canestro da 2 punti, simultaneamente il coda alza l'altro braccio convalidando da 3 punti. Anche la regia, ingannata, propone sulla barra delle informazioni il punteggio di parità 67-67. Difficile cogliere il "due" fatto dal coda con il braccio parallelo al terreno sulla ripartenza. Anche la squadra blu è disorientata, propone infatti una difesa di posizione come se il punteggio fosse in parità, nessuno fa fallo per fermare il cronometro ed avere una chance supplementare, solo l'allenatore blu che ha "realizzato" la convalida del canestro da 2 punti si sbraccia, insieme al vice, nel chiedere un fallo ai suoi giocatori. Appare evidente la desolazione dei giocatori blu che dopo il suono della sirena si aspettavano un altro overtime. Vista l'importanza della giocata e del momento della gara, sarebbe stato opportuno fischiare (palla morta e cronometro fermo) per essere certi del punteggio prima di riprendere il gioco. Sarebbe stato importante, anche ammettendo un errore di lettura, spiegare la situazione in modo da dare certezze ad entrambe le squadre,

per giocare gli ultimi 5".6!

Rispetto, fiducia, concentrazione sono alla base di un arbitraggio equo e bilanciato. Una diversa prospettiva di visuale può essere determinate tanto per la correttezza della chiamata quanto per l'errore. Essere troppo lontani o troppo vicini significa perdere qualcosa di ciò che sta succedendo in una giocata. E' fondamentale allontanarsi (un poco) quando il gioco si avvicina, avvicinarsi (un poco) quando il gioco si allontana, mantenendo la distanza ottimale che permetta di leggere tutta la giocata. Lasciare ai compagni meglio posizionati la giocata che sta entrando nella loro area di competenza e soprattutto non tirare a indovinare, eviterà un fischio sbagliato che potrete giustificare solo con un "mi era sembrato che!"

Per comprendere meglio quel che succederà!

Variazioni sul tema: immagini, commento regole!



Provo a fare una piccola digressione o meglio una sorta di slalom parallelo tra commento e televisione dove i paletti

sono ovviamente gli articoli del regolamento. L'intento è quello di coniugare immagini, racconto del gioco e regole. I play-off sono una sequenza interminabile di partite una dietro l'altra, non tutti hanno visto tutte le gare, ma in diverse di queste ci sono stati episodi interessanti, discussi e che faranno discutere. Purtroppo in molti casi dalle immagini disponibili non è semplicissimo capire cosa sia successo, leggere le decisioni arbitrali e magari connettere le regole. Non possiamo pretendere che commentatori e registi conoscano le regole come e quanto gli arbitri, ma avere a disposizione elementi utili a capire e spiegare cosa sia effettivamente successo può essere d'aiuto: lo spettatore ha bisogno di certezze e spesso quello che sente, da voci sicuramente competenti, deve essere il più possibile attinente alla realtà. Disporre di più telecamere che riprendano il campo da diverse angolazioni permette di cogliere momenti di gioco che possono essere sfuggiti all'occhio umano. Se il replay aiuta i commentatori a raccontare meglio cosa sia successo, l'Instant Replay aiuta gli arbitri a prendere la decisione corretta. Proporre le immagini giuste, ma soprattutto avere nel campo della telecamera la giocata e magari i cronometri, potrebbe migliorare il prodotto in maniera esponenziale ed aiuterebbe a correggere/capire qualche inevitabile errore. Un racconto coerente per rendere tutto più godibile e sviluppare la "cultura" tecnica.

Per rendere più fruibili (ma anche lavorabili) le immagini: una o più telecamere dovrebbero riprendere (anche in funzione replay) le situazioni sotto elencate; è inutile mettere la telecamera addosso all'arbitro perché questa dovrebbe essere impiantata al centro della fronte o dentro un occhio. La visuale più completa si ha con le telecamere posizionate in alto ed il "campo" di ripresa che possa contenere tutti i giocatori ed almeno metà del terreno di gioco, linea centrale inclusa. Immagini di supporto dovrebbero arrivare dalle telecamera posizionate a livello terra che lavorano sulla linea laterale e sulle linee di fondo, per cogliere quanto

avviene dentro l'area. Più si restringe il "campo" più qualcosa può sfuggire. Sarebbe bello avere anche una telecamera sempre puntata sul cronometro di gara e sul display dei 24": le barre "multi informazione" che sono esposte in sovraimpressione hanno dato più volte prova di scarso sincronismo e pertanto sono inaffidabili.

In questo articolo non leggerete solo di regole, ma anche di suggerimenti per addetti ai lavori che possano aiutare a dare un servizio migliore al gioco, agli arbitri ed agli spettatori: informazioni certificate da immagini complete, su cui sia più facile per tutti capire cosa sia successo, spiegare e magari, per chi lo deve fare, decidere!

Salto a due: spesso e volentieri il "campo" offerto dalle immagini è troppo ristretto: a volte si riprende solo il volo della palla, mentre poco più in basso succede qualcosa. Con una ripresa dall'alto si vedono bene i giocatori, il primo controllo e lo sviluppo dell'eventuale azione d'attacco, mentre sono poco apprezzabili altezza e perpendicolarità nel lancio. La ripresa dal soffitto del palazzetto, ancorché spettacolare offre pochissimi elementi di lettura su quanto avviene in campo.

- Violazione sul salto a due (saltatore): se la palla non viene giocata legalmente il cronometro deve essere riposizionato a 10:00 (salvo che il saltatore abbia toccato la palla tre volte) e la rimessa deve essere effettuata in attacco.
- Violazione sul salto a due (giocatori intorno). prima del tocco legale dei saltatori: il cronometro deve essere riposizionato a 10:00 e la rimessa deve essere effettuata in attacco o in difesa a seconda del punto di violazione.
- A seguito delle violazioni sul salto a due non è possibile effettuare rimesse con i piedi a cavallo della

linea centrale.

Tiri liberi: probabilmente è una regola televisiva quella di inquadrare la faccia del tiratore, il pubblico, l'anello o la parabola del pallone: questo può essere accettabile sui tiri liberi senza rimbalzo, ma sull'unico o ultimo tiro libero è certo che a pallacanestro si gioca da un'altra parte: il gioco di solito è a terra o vicino all'anello. Le invasioni e i contatti sul taglia fuori, poi la lotta per il tap-in/out o il rimbalzo, i contatti tra giocatori grandi e le violazioni di passi, sono probabilmente più interessanti del sorriso di una spettatrice.

- Se il tiratore commette violazione e il tiro libero è realizzato, questo deve essere annullato. La rimessa sarà effettuata in difesa sulla linea laterale altezza linea tiro libero. Questa violazione prevale su qualunque altra.
- Se la violazione è commessa da un avversario del tiratore e il tiro è realizzato, il canestro vale, se il tiro non è realizzato sarà ripetuto.
- Se la violazione è commessa da un compagno del tiratore e il tiro è realizzato, il canestro vale; se il tiro non è realizzato la squadra in difesa rimetterà con le stesse modalità cui sopra.
- Se il tiro libero non è realizzato e giocatori di entrambe le squadre (incluso il tiratore) commettono violazione, si ha una situazione di salto a due da amministrare con la freccia di possesso alternato.

Azioni al limite dei ventiquattro secondi, fine periodo e fine gara: è ideale avere un "campo di ripresa largo" per includere il display posto sopra il canestro. Può venire in aiuto la ripresa da sotto il canestro opposto da cui si può vedere bene

sia il cronometro che la stop lamp. Un aiuto per capire se la palla ha toccato l'anello o meno, può arrivare dal cambio di rotazione della palla stessa, ben visibile (soprattutto al rallentatore) quando la palla è bicolore! Due telecamere puntate sui cronometri e "riquadrate" in sovraimpressione risolverebbero una infinità di problemi!

Segnalazioni arbitrali: dopo un fischio c'è sempre un segnale, in caso di violazione è fatto sul posto, in caso di fallo l'arbitro va verso il tavolo in zona centrale. Con la segnalazione l'arbitro comunica quello che è successo, il numero di chi ha commesso fallo, la sanzione e la ripresa del gioco: rimessa o numero di tiri liberi. In caso di più provvedimenti (anche presi da arbitri diversi) è utile stare sulle segnalazioni per capire le sanzioni e come verrà ripreso il gioco.

- A volte il segnale di direzione di ripresa del gioco (braccio teso due dita ad indicare il verso) viene confuso con il segnale di fallo in attacco (braccio teso pugno chiuso ad indicare il verso). Nel caso di fallo in attacco l'arbitro va a segnalare il numero di chi ha commesso fallo.
- Qualche volta purtroppo nel tentativo di "spiegare meglio" sono utilizzati dei gesti "non convenzionali" che possono confondere le idee.

Rissa: entrambe le aree della panchina devono essere inquadrare: nessuno può entrare in campo, anche solo per sedare gli animi, pena l'espulsione! Solo Allenatore e Aiuto Allenatore possono intervenire, anche sul terreno, ma solo per separare i contendenti.

- Chi è già sul terreno e partecipa sarà espulso e per ogni espulsione avrà la sanzione personale
- Chi entra dall'area della panchina sarà espulso ma la

sanzione per 1 o molti sarà cumulativa a carico dell'Allenatore registrando un fallo Tecnico "B2"

- Per ogni sanzione saranno concessi 2 tiri liberi più possesso palla, sanzioni uguali a carico di squadre diverse saranno cancellate in ordine cronologico

Interferenza: sulla parabola di tiro sono inutili le immagini dal basso, mentre sul rimbalzo del pallone sull'anello o sul tabellone sono molto d'aiuto le telecamere posizionate dietro il canestro o sopra di esso-

– Ricordo che perché ci sia un interferenza la palla deve essere sopra il livello dell'anello ed avere

la possibilità di entrare nel canestro.

Il precision time ha dato più volte problemi non arrestando il cronometro al fischio arbitrale, o addirittura causando la partenza del cronometro a gioco fermo. Un errore nel conteggio del tempo, così come nel punteggiare, falli e sospensioni, è un errore che può essere corretto sempre, fino al momento in cui il 1° arbitro firma il referto di gara.

– Il tempo giocato non può essere recuperato, il tempo che scorre a gioco fermo deve essere recuperato.

– La palla non spetta ad una squadra perché ha subito un'ingiustizia o è stata svantaggiata da un errore!

Durante la gara ci sono delle situazioni in cui piccole eccezioni alle regole cambiano sostanzialmente il modo di sanzionare o di riprendere il gioco; dove un "commento" convenzionale, magari ben espresso in lingua italiana può essere fuorviante rispetto alla lettura tecnica ed alla corretta applicazione delle regole. "Fallo in attacco" è assolutamente diverso da "Fallo commesso nella metà campo di attacco"!

- **Fallo in attacco** è un fallo commesso da un giocatore della squadra in controllo di palla! Dopo un tiro: un fallo commesso nel tentativo di prendere un rimbalzo nella metà campo offensiva **non è mai un fallo in attacco!**
- **Doppio fallo:** se viene fischiato un doppio fallo e una delle due squadre era in controllo di palla il gioco riprenderà con una rimessa per quella squadra ed il residuo dei 24". Se nessuno aveva il controllo si riprende con la freccia di possesso alternato. Se il fischio arriva con palla in volo per un tiro e la palla va dentro, il canestro vale e si riprende con rimessa dal fondo per chi ha subito il canestro
- **Un giocatore che cade per terra** con la palla in mano, non commette violazione di passi. Un giocatore che non ha la palla in mano e cade non può commettere violazione di passi. Un giocatore caduto per terra con la palla o che ne acquisisce il controllo in terra commette violazione di passi "solo se rotola" su se stesso o si rialza senza palleggiare. Il sedere non è "piede perno".
- **Dopo il fischio dell'arbitro per un fallo** se c'è un atto di tiro nessuno può intervenire sul pallone (a meno che il difensore non stoppi in parabola ascendente – legale) anche se questo ha toccato il ferro. Se interviene difensore – canestro valido + un tiro libero; se interviene attaccante e la palla va dentro canestro annullato e 2 o 3 tiri liberi.
- **Sostituzioni:** un giocatore sostituito non può rientrare in campo se non è stata giocata almeno una azione di gioco col cronometro in movimento.

Differenza, sottilissima ma fondamentale tra Possesso e Controllo di palla!

Il possesso di palla è solo nelle sanzioni (possesso palla – 1 Tiro libero e possesso palla – 2 Tiri liberi e possesso palla – tre tiri liberi e possesso palla).

Il possesso palla si amministra con una rimessa perimetrale, in alcuni casi con i piedi a cavallo della linea centrale.

In campo la palla si controlla: tenendola, palleggiandola, passandola a un compagno!

Battere la palla: per “rubarla all’avversario”, a rimbalzo, sul salto a due, o in qualunque altra situazione non è controllo!

Se la palla sosta su una o due mani è controllo!

Quando viene rilasciato un tiro nessuna squadra è in controllo di palla.

La palla “vagante” sul regolamento tecnico non esiste! Possiamo dire che una palla è vagante quando non è in controllo di nessuna squadra: battuta sul salto a due e dopo un tiro!

La regola dei 24” è disgiunta dal controllo di palla!

Se c’è un fallo di un giocatore della squadra in controllo di palla non ci saranno mai tiri liberi, a meno che questo fallo non sia: Tecnico, Antisportivo o da Espulsione!

Per un fallo tecnico c’è sempre e solo 1 tiro libero più possesso di palla, chiunque sia stato a commetterlo.

Richiami: i richiami ai giocatori sono individuali ma poi sono tutti comunicati all’allenatore (unico interlocutore e responsabile della squadra), stessa procedura anche per il personale di panchina. Il richiamo vale solo per la squadra che lo subisce. I richiami sono di varia natura di seguito i più frequenti.

- **Proteste:** nessun gesto ma solo parole!
- **Ritardo volontario della ripresa del gioco ostacolando una rimessa:** indicare la linea, richiamare il giocatore, comunicare all'allenatore, reset 24/14.
- **Allontanamento della palla:** l'arbitro mostra la palla e poi fa un gesto con l'indice (tipo reset dei 24") per indicare che il richiamo vale per tutta la squadra
- **Uso dei gomiti:** l'arbitro userà il segnale del "gomito alto"
- **Simulazione:** l'arbitro durante il gioco farà segno al giocatore di stare in piedi, alla prima palla morta e cronometro fermo proporrà il richiamo, alla fine del richiamo all'allenatore mostrerà la T del fallo tecnico con le mani basse (sopra la cintura).

Nel finale di ogni periodo e supplementare o quando sul display dei 24" compaiono i decimi (anche sulla time machine del precision time). Gli arbitri, con spirito collaborativo, avvisano i giocatori e gli allenatori su cosa si può fare.

- Cronometro **00:00.3** (decimi) – partendo da una situazione statica (rimessa perimetrale – tiro libero con rimbalzo) un giocatore può prendere la palla in mano per effettuare un tiro valido prima del suono della sirena (valutazione degli arbitri su validità del canestro – uso IRS).
- Cronometro **00:00.2 o 00:00.1** (decimi) – partendo da una situazione statica (rimessa perimetrale – tiro libero con rimbalzo) un giocatore per effettuare un tiro valido può solo battere (tap) la palla o schiacciarla direttamente nel canestro (valutazione degli arbitri su validità del canestro – uso IRS).

Negli ultimi 2 minuti (da 02:00 nel 4° periodo o tempo supplementare – ognuno) alcune regole sono più restrittive oppure prevedono applicazione diversa:

- Chi ha diritto ad una rimessa in difesa, se chiede sospensione porta la palla in attacco (linea della rimessa 8,325 – tangente arco dei 3 punti)
- Se allenatore subisce tiri liberi per portare la rimessa in attacco (realizzazione ultimo/unico tiro libero) deve chiedere sospensione dopo che la palla è diventata viva per il primo/unico tiro libero). Se la chiede prima, la sospensione sarà concessa prima dei tiri liberi, e non avrà più diritto alla rimessa in attacco.
- Fallo con palla fuori campo (in mano all'arbitro – in mano al giocatore che rimette) sempre fallo antisportivo (U) se fischiato normale (P) è un errore!
- Falli antisportivi (U) Tecnici (T) da espulsione (D) sempre rimessa a cavallo della linea centrale, anche se subiti in metà campo difensiva e allenatore chiede e ottiene sospensione.

Per spiegare la regola dei passi non basterebbero delle giornate, ma un paio di concetti fondamentali possono aiutare a leggere meglio, anche se generalmente il fischio per violazione di passi è praticamente sparito.

Il passo “zero” esiste solo se il giocatore riceve/prende la palla con un solo piede a terra.

Ricevendo/prendendo la palla con due piedi a terra si può scegliere un perno ma non si può alzare il perno senza palleggiare!

Ricevendo/prendendo la palla con due piedi sollevati dal terreno il primo che tocca terra è perno, non si può alzare il perno senza palleggiare! Se si atterra con entrambi i piedi

simultaneamente, poi si può scegliere un perno e via come sopra!

Le partite non sono decise ne dagli arbitri ne dai giocatori, ma possono essere decise dall'abilità o dall'errore umano!

Work in Progress!

Quando il senso di giustizia va sopra le regole

In una prestazione sportiva l'errore, sempre in agguato, fa parte del gioco e come tale deve essere accettato e gestito. In questo contesto si inseriscono le regole, scritte per amministrare correttamente qualunque situazione si possa creare, anche quella derivante da un fischio sbagliato o scappato per caso!

Cosa è successo: 12bianco in contropiede raccoglie il pallone all'altezza della linea di tiro libero e viene stoppato dal 2nero che recuperato il pallone si invola verso il canestro avversario. L'azione viene interrotta dal ripetuto fischio dell'arbitro sul lato tavolo appena prima che la squadra nera realizzi il tap-in con il 4nero a correggere il tiro del compagno di squadra.

Cronometri: il cronometro in sovraimpressione (non sempre affidabile come ricorderanno i nostri affezionati lettori) si blocca a 01:41. Nella ripresa frontale i cronometri dei display sopra i canestri non sono visibili. Fortunatamente nei replay dal basso, in entrambi i versi di attacco, si può apprezzare che effettivamente i cronometri si sono bloccati a

01:41!

Rumori, gesti e segnali: nel rumore di fondo del palazzetto si percepiscono nitidamente dei fischi degli arbitri; purtroppo l'audio del filmato non è perfettamente sincronizzato con il video, infatti i fischi arrivano in leggero ritardo rispetto ai gesti arbitrali. Il primo fischio arriva poco dopo l'intervento di 2nero mentre l'arbitro guida che corre verso la linea di fondo alza il braccio destro e sputa il fischiotto – causando lo stop del cronometro – abortendo immediatamente il segnale di fallo! Nel contempo il centro, con un segnale non convenzionale (braccio steso con dito indice puntato verso la giocata) fa segno che è tutto regolare e si può giocare. Mentre tutti si fermano per un attimo, 2nero rientra (legalmente) sul terreno e presa la palla parte in contropiede. L'arbitro centro sul lato del tavolo realizza che qualcosa non funziona e fischia ripetutamente per interrompere il gioco facendo chiaramente il gesto di no-basket.

Interruzione: dopo il chiarimento tra gli arbitri ed il consulto con gli ufficiali di campo, gli allenatori vengono informati che un fischio scappato per errore e che il gioco verrà ripreso con una rimessa perimetrale per la squadra Nera. Ma prima della ripresa del gioco e dopo un ulteriore consulto con il commissario c'è ancora la necessità di controllare l'instant replay per un eventuale riposizionamento dei cronometri?

Senso di giustizia: è evidente che la squadra nera abbia subito un danno oggettivo dal "fischio scappato", sia perché questo avrebbe sanzionato un intervento legale del proprio giocatore magari attribuendo due tiri liberi per il 12bianco, sia perché l'azione di difesa si era rovesciata in una azione d'attacco per 2punti facili. Questo può aver fatto sì che sia stato trascurato un piccolissimo, quanto importantissimo dettaglio: il regolamento.

Le regole: il fischio arbitrale interrompe il gioco e fa

diventare la palla immediatamente morta. Tutto quello che succede dopo non vale (ci sono alcune eccezioni, comunque non inerenti alla specificità di questa situazione): il gioco deve essere ripreso dal momento in cui è stato interrotto (anche involontariamente) e la palla assegnata alla squadra che ne aveva il controllo al momento del fischio. La stoppata di 2nero leva la palla dalle mani di 12bianco, ma non essendo mai partito il tiro la palla è sempre in controllo della squadra bianca, tanto è vero che il display dei 24" indica 21" al momento in cui il "fischio scappato" ferma il cronometro. Ed era proprio da lì che il gioco doveva ripartire: rimessa dal fondo in attacco per la squadra bianca con 21" sul display dei 24"!

Aneddoto: più di qualche anno fa, agli albori del triplo arbitraggio, durante una partita di A1, in una concitata azione sotto canestro all'arbitro guida sfugge un fischio, i giocatori si fermano per un attimo, ma l'arbitro gesticola ampiamente che si può continuare, il giocatore più lesto cattura la palla e realizza i 2punti. L'arbitro rifischia ed il tavolo ferma il cronometro (non esisteva ancora il precision time); a quel punto l'arbitro si è recato al tavolo chiedendo allo speaker di pregare il pubblico di smettere di fischiare dalla tribuna!

Soluzioni: Esistono diverse soluzioni ai problemi: quelle furbe, quelle che possono sembrare giuste, quelle che sono nelle regole! L'errore nell'errore può capitare, ma non deve essere considerato un fallimento, ma solo un ulteriore passo di conoscenza e bagaglio d'esperienza, non solo per chi lo commette, ma per tutti quelli che hanno voglia di imparare, studiare, crescere. Questo è il nostro contributo!

Interpretazioni FIBA 2017 con decorrenza 01/02/18

Potete trovare on line le interpretazioni FIBA al regolamento 2017 da applicare dal 1 febbraio 2018. Il documento è disponibile al seguente indirizzo:

Interpretazioni FIBA decorrenza 01/02/18



Questo documento integra e sostituisce le interpretazioni pubblicate ed in vigore dal 01/10/2017. Per una migliore consultazione suggeriamo comunque di prendere visione anche di quelle di ottobre dove troverete sostanziali ed importanti cambiamenti. Le interpretazioni non sono attualmente disponibili in lingua italiana così come il Regolamento Tecnico di cui per vostra comodità riportiamo qui sotto il link sempre in versione inglese con le modifiche in giallo:

Official Basketball Rules 2017:

http://www.weref.it/documenti/2017_OfficialBasketballRules_Final-Yellow-Blue_version_low.pdf