

Rimessa cinese! Chinese Throw-in!

Tra post, messaggi, mail e telefonate abbiamo risposto a moltissime persone, ma soprattutto abbiamo riscontrato quanto poco si sappia sulle regole, anche quelle “antiche” e semplici come quella sulla rimessa da fuori campo. (english version below)

Ad una prima visione del video qualche particolare può sfuggire; partendo dall'esempio, cercheremo di trattare l'argomento in modo esaustivo, perché ci sono mille pieghe regolamentari su si può inciampare se non sia analizza la situazione a 360 gradi.

La domanda più frequente è: si può fare? La risposta è: sì, forse, dipende!

Dopo un canestro subito, la palla può essere passata tra compagni di squadra che si trovano dietro la linea di fondo; badate bene, non è prevista alcuna restrizione sul numero di passaggi: l'importante è che la palla venga rimessa in gioco entro 5" da quando è a disposizione del primo giocatore per la rimessa. Le interpretazioni FIBA specificano che la palla può essere “passata” tra compagni anche con un passaggio consegnato o mettendola per terra. Il canestro può essere realizzato su azione, tiro libero o attribuito per una interferenza difensiva. Il pallone può essere raccolto direttamente dai giocatori, dopo essere fuoriuscito dalla retina, oppure messo a disposizione da un arbitro, come può accadere dopo una sospensione e/o sostituzione. In tutte queste situazioni l'azione del video è legale.

In tutte le rimesse non susseguenti ad un canestro subito il giocatore che rimette è l'unico autorizzato ad uscire dal terreno di gioco; un'ulteriore restrizione è data dal rispetto

del punto di rimessa, che come ben sapete in caso di rimessa dopo canestro subito non esiste! Si può quindi dire che in caso di violazione (esclusa l'interferenza difensiva) o fallo questa giocata è illegale. Nel momento in cui il giocatore incaricato per la rimessa passa o consegna la palla ad un compagno che ha anche una sola parte del corpo fuori dal terreno di gioco la violazione di palla fuori campo sarebbe compiuta.

Per completezza di informazione e in relazione alla nuova sanzione del fallo tecnico: se dal momento in cui il tiro è stato rilasciato (entrando poi nel canestro) fino al momento in cui dopo la rimessa dal fondo la palla viene controllata dal primo giocatore in campo, un eventuale fallo tecnico sanzionato contro qualunque giocatore o allenatore comporterebbe la seguente ripresa del gioco: dopo il tiro libero del fallo tecnico, il gioco riprenderà sempre con una rimessa dal fondo per canestro subito, eccetto l'opzione per l'allenatore di richiedere sospensione (negli ultimo 2' del 4°quarto o supplementare) e decidere poi di spostare la rimessa in zona di attacco.

—English

This viral video is riding worldwide, many people are asking us what we think about it. At the first sight some particulars may escape: that's why we will try to explain the case exhaustively using the clip as example.

Is it allowed? This is the most frequent question! The answer is: yes, it depends!

Rules book: after a basket the non-scoring team has right to take a throw-in from any place behind his team end line. Ball may be passed between team mates behind the end line; anyway the 5" count starts when the ball is at disposal of the first player out of bound. The FIBA Official Interpretations specifies that the ball may be also placed on the floor or

handed between team mates.

The basket may be scored after a field goal, after a free throw (one or last), or granted for a violation of interference/goal tending by the defensive team. The ball must be collect directly by the players or put at disposal by a referee, for example after a Time-out and/or a substitution. In all this situations as we can see in the video is legal.

On the other hand, when we have a throw-in for violation or foul, alternating possession or game interruption by a referee call (when game clock is running), all the restrictions to the thrower-in, must be applied and therefore we have only player authorized to leave the playing court; in addition the throw-in point, must be respected.

For completeness of information, related to the new sanction of Technical foul, if from the moment when a field goal is released (and the shoot enters in the basket) to the moment after the throw in is released and the ball controlled by the first player on the playing court: a Technical foul was called, to any player or coach; after the free throw, the game resume with a throw-in for the non scoring team behind the end line, except the option for the coach who request a time-out (in last 2' of 4th quarter or overtime) and he decides that the throw-in shall be administered in his front court.

L'angolo cieco dell'anello

Spesso gli ufficiali di campo nei colloqui pre gara chiedono aiuto agli arbitri per evitare errori quando la palla tocca "nell'angolo cieco" dell'anello. Anche se trovare l'angolo in un cerchio è impresa ardua! Ma effettivamente vedere la palla che tocca l'anello stando seduti e un po' defilati non è

per niente facile. La prima giornata di campionato ci offre lo spunto per analizzare una situazione, capire le regole e imparare qualcosa.

Cosa è successo: il giocatore blu conclude l'1 vs1 tirando a canestro allo scadere dei 24". 77blu prende il rimbalzo e, mentre si accende lo stop lamp e suona la sirena dei 24", tira a canestro e segna. L'arbitro centro fischia violazione di 24" ed annulla canestro. Dopo un contatto visivo e una breve comunicazione con il coda e le proteste di 77blu, l'arbitro va al tavolo e si consulta con gli ufficiali di campo. Nessun punto viene accordato e il gioco riprende con una rimessa in attacco della squadra blu con un nuovo periodo di 14".

Competenze e responsabilità: arbitro coda e centro hanno una discreta visuale: il centro si è adeguato lentamente ad una rotazione e la battuta della palla sull'anello è dal suo lato, ma probabilmente l'angolo di visuale non gli permette di cogliere il tocco; il suo tempo di reazione al suono della sirena è istintivo tanto che il fischio arriva con un attimo di ritardo e la palla in aria. Come abbiamo visto la stop lamp si accende invece quando la palla è ancora nelle mani del giocatore blu. Il suo segnale "no basket" annulla il canestro. L'arbitro coda, rimasto con il braccio alzato, cerca immediatamente il contatto visivo con il compagno e gli va incontro per confrontarsi sull'accaduto.

Comunicazione: il confronto sulla lettura della situazione deve portare velocemente ad una soluzione coerente tra quanto è successo e quanto previsto dalle regole; non scordiamoci mai che un aiuto può arrivare dal tavolo. Per uscire nel modo corretto da queste situazioni, gli arbitri e gli ufficiali coinvolti devono avere la capacità di andare "sopra" l'errore: in altri termini devono cercare di ripercorrere mentalmente il "film" di quanto accaduto ed avere la capacità di ammettere un eventuale errore/svista. Fa bene l'arbitro ad allontanare

tutti dal tavolo per avere un confronto sereno con i propri collaboratori.

Regole: dal punto di vista regolamentare la situazione è complessa, ma in ogni caso esiste una sola soluzione corretta. Una certezza: la palla ha toccato l'anello, altrimenti la violazione sarebbe stata indiscutibilmente blu! Il momento discriminante è quello in cui arriva il fischio arbitrale: è fondamentale stabilire dove si trovasse la palla al momento del fischio. Ci occuperemo prima del canestro e poi dei cronometri. Se il fischio avviene con la palla in mano al 77blu: nonostante l'errore (suono della sirena) il fischio arbitrale rende la palla morta, l'atto di tiro effettuato dal giocatore è nullo, il canestro non è valido, ma considerato che si tratta di un errore dell'operatore ai 24" la palla deve essere riassegnata alla squadra blu con il residuo dei secondi (12/11 – 77blu controlla la palla con 2" sul display). Se il fischio avviene con la palla in volo: accertato l'errore dell'operatore, il suono deve essere ignorato, la palla diventa morta ma poiché il tiro è legale, due punti devono essere accordati alla squadra blu. Nessun giocatore può intervenire sul pallone!

Spigolature: Appare evidente la distonia tra suono dell'apparecchio dei 24" con palla in mano al 77blu e il cronometro che "viaggia" fino al momento del fischio arbitrale che ne arresta la corsa con la palla già rilasciata per il tiro: forse il cronometrista ha avuto una percezione diversa rispetto all'operatore dei 24"? Se nessuno dei due avesse visto il tocco della palla sull'anello, al momento del suono dell'apparecchio anche il cronometro sarebbe dovuto essere arrestato. Il tocco della palla sull'anello non rientra nei casi previsti dal protocollo Instant Replay, mentre la validità di un tiro al limite dell'accensione delle stop lamp è soggetto ad esame arbitrale solo negli ultimi 2' del 4° periodo o supplementare. Immaginatevi se l'azione accaduta nel terzo periodo fosse avvenuta alla fine della partita: gli

arbitri avrebbero avuto le informazioni per decidere nel modo corretto, ma non avrebbero potuto utilizzarle! Ogni situazione ha una soluzione coerente con le regole, che purtroppo non sempre salva capra e cavoli!

Conclusione: comodamente seduti in poltrona il canestro è da convalidare ed il gioco deve riprendere con una rimessa bianca dal fondo. Non ci stancheremo mai di far capire quanto sia difficile leggere e valutare queste situazioni che si verificano in un battito di ciglia. Un ultimo consiglio, che vi potrà sembrare maniacale, ma aiuta moltissimo: i palloni bicolore hanno sempre un minimo di rotazione, se vi abituate a guardarli con attenzione (allenatevi!) vi accorgete che quando la palla tocca l'anello la rotazione cambia con un effetto ottico abbastanza visibile, soprattutto dal campo dove la profondità (che manca al video) aggiunge una dimensione fondamentale!

Quarto tempo?

Spesso e volentieri ci troviamo a discutere su alcuni movimenti che sono legali solo se eseguiti con la corretta tecnica e nei tempi giusti. Per valutarne la legalità non è fondamentale la velocità di esecuzione: un terzo tempo lento non è passi, un reverse eseguito a 1000 all'ora non sempre è legale. Il momento topico è quello della raccolta del pallone, cioè quando il giocatore termina il fondamentale precedente: la ricezione o più frequentemente il palleggio.

Per fare questo abbiamo preso in esame tre situazioni, con la certezza che si tratti di violazione di passi: abbiamo una clip tratta dall'Eurolega, una del campionato italiano di serie A e una della NBA.

Cosa è successo:

1. 3bianco chiude il palleggio con il piede destro a terra e va in penetrazione 1 contro 1. Nell'esecuzione del movimento appoggia il piede sinistro, solleva e riappoggia il destro, dopodiché rilascia la palla. L'arbitro fischia violazione di passi.
2. il giocatore bianco in penetrazione chiude il palleggio con il piede destro a terra, che diventa piede perno. Nella prosecuzione del movimento salta, riappoggia il piede destro a terra, dopodiché appoggia il sinistro e rilascia la palla per il tiro.
3. 9bianco chiude il palleggio con il piede destro a terra e va in penetrazione 1 contro 1 facendo una virata. Nell'esecuzione del movimento appoggia il piede sinistro, solleva e riappoggia il destro, dopodiché rilascia la palla.

Di fatto i tre movimenti -ed in particolare il primo ed il terzo- sono molto simili: in tutti e tre i casi il palleggio viene chiuso troppo presto e a causa di ciò l'attaccante è costretto ad alzare e riappoggiare il piede perno sul terreno per terminare il proprio movimento offensivo.

Conclusione: come in occasione di una partenza (palla esce dalle mani>perno si stacca), il momento di raccolta del pallone è difficile da cogliere ed in generale nel dubbio il suggerimento è "non fischiare"; comunque la violazione deve essere fischiata se provoca un enorme vantaggio tecnico per l'attaccante, a cui purtroppo può seguire anche il fallo della difesa. Spesso sentiamo dire che "non è giusto penalizzare un movimento spettacolare", ma questo non può giustificare l'ignorare una regola. I giocatori non commettono volutamente violazione, spesso questa nasce da una cattiva esecuzione o da una buona difesa; spesso i giocatori "ripetono" un movimento redditizio, quando capiscono che ad una violazione non segue un fischio.

Argomento di discussione: non abbiamo dubbi su quanto e come venga insegnato il terzo tempo “classico”; ci piacerebbe sapere quanto in un programma settimanale di allenamenti sia giovanili che senior gli allenatori includano e perfezionino l’esecuzione del reverse e del terzo tempo con due appoggi sullo stesso piede. Ci permettiamo, nella nostra ignoranza, una considerazione: non vediamo quasi mai eseguire questi movimenti durante il riscaldamento delle squadre, mentre vista la difficoltà di esecuzione dovrebbe essere un movimento da “mettere in ritmo”!

Consiglio: è evidente che un giocatore che “gira” non ha commesso violazione fino a che non ha fatto tre appoggi, quindi il fischio non deve arrivare solo perché il giocatore ha iniziato il movimento: per fischiare passi dovete aspettare il terzo appoggio! Ci sono giocatori che eseguono bene e rilasciano il pallone prima di riappoggiare il perno. Il giocatore che raccoglie e salta due volte sullo stesso piede per tirare prima di poggiare il terzo passo dovrà avere ritmo ed equilibrio perfetto, magari usare la mano contraria. In ogni caso prima di fischiare violazione aspettate che il giocatore l’abbia commessa.

Punto di rimessa

Rispondiamo ad una domanda ervenutaci attraverso la sezione “contattaci”.

Domanda:

Se la palla entra direttamente a canestro da rimessa, da dove si riprenderà il gioco? Dal prolungamento TL (art. 17.2.2) o dal punto di rimessa originale?

Risposta:

Dici qualcosa del genere (video NBA)?

Il regolamento tecnico elenca in modo puntuale cosa non deve fare un giocatore incaricato di una rimessa (RT 17.3.1).

Riportiamo qui di seguito lo stralcio del regolamento:

“17.3.1 Un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo non deve:

- Far trascorrere più di 5 secondi prima del rilascio della palla.
- Entrare nel terreno di gioco mentre trattiene la palla tra le mani(o).
- Far toccare alla palla il fuori-campo, dopo averla rilasciata durante la rimessa.
- Toccare la palla sul terreno prima che la stessa abbia toccato un altro giocatore.
- Far entrare la palla direttamente nel canestro.
- Prima del rilascio della palla, muoversi dal punto stabilito per la rimessa, dietro la linea perimetrale, di una distanza totale superiore ad 1 m, lateralmente in una o ambedue le direzioni. Ha, comunque, la possibilità di spostarsi direttamente all'indietro rispetto alla linea, quanto le circostanze gli consentono.”

Quando un giocatore commette una delle azioni elencate la palla viene assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco dal punto della rimessa originale (RT 17.4)

Dai tempo al tempo!

Il basket è un gioco fortemente governato dal tempo; la misurazione precisa di ogni singolo istante è talmente importante che al tavolo sono presenti due operatori: cronometrista e addetto ai 24". A memoria non riesco a ricordare in quale altro sport esistano così tante regole a tempo: 2 semigame, 4 periodi (o quarti), intervalli da 20, 15 o 10, 2 minuti, sospensioni da 1 minuto che durano 50 secondi, 24 secondi, 14 secondi, 8 secondi, 5 secondi (in varie salse), 3 secondi, 3 centesimi di secondo!

Il basket è lo sport dove il tempo si dilata all'infinito ed in una manciata di secondi si riescono a segnare molti punti; oggi vogliamo però parlare di quei frangenti in cui è necessario l'intervento di tutta la squadra arbitrale per rimettere a posto uno o entrambi i cronometri, apportando magari delle correzioni di qualche decimo di secondo.

E' più facile gestire e risolvere problematiche ricorrenti: se "conosco" velocemente "riconosco" e sono in grado di offrire la soluzione giusta. Se invece la situazione da gestire è poco frequente o inusuale, la difficoltà di lettura ed il rischio di commettere qualche imprecisione aumentano. I due esempi che vi proponiamo sono la lampante dimostrazione di ciò.

In una partita è frequente che il gioco inizi o riprenda partendo da una situazione di cronometro fermo e con la palla in mano all'arbitro (salto a due) o a un giocatore incaricato di fare una rimessa o effettuare i tiri(o) liberi(o). Quando la palla è legalmente battuta o toccata da un giocatore in campo l'arbitro "impegnato" abbassa il braccio e contestualmente gli operatori al tavolo fanno partire il cronometro (e a volte il 24")^{nota 1}. A volte però accade che **il primo tocco della palla sia illegale** e che il giocatore commetta contestualmente violazione: in questo caso le regole prevedono che il **cronometro non parta** (RT 49.2). E' però

evidente che fischio arbitrale e partenza del cronometro, se governati da persone diverse, possano mostrare delle discrasie, anche per i tempi di reazione dei diversi soggetti: in questo caso il regolamento arriva in nostro soccorso, permettendo di effettuare delle correzioni in caso di evidenti errori di cronometraggio (RT 44.2.7)

Ormai tutti sono abituati a vedere il reset del cronometro a 10:00 quando viene commessa una violazione sul salto a due iniziale; meno frequentemente abituati a vedere reset del cronometro a 10:00 quando viene commessa una violazione su una rimessa di possesso alternato ad inizio periodo, molto raramente assistiamo al riposizionamento dei cronometri quando viene commessa una violazione su una normale rimessa perimetrale, specialmente se questa avviene in attacco e negli ultimi secondi di gara!

Cosa è successo: la palla a due viene battuta illegalmente da 12bianco. L'arbitro coda fischia violazione, indicando – non esiste un gesto codificato – che 12bianco ha toccato la palla quando questa era ancora in parabola ascendente. Nel frattempo il cronometro è partito ed indica 9:59. L'arbitro impegnato nella rimessa prende contatto visivo col tavolo e richiede il reset del cronometro – già richiesto verbalmente dal compagno che ha fischiato – e aspetta che tutto sia a posto prima di consegnare la palla al giocatore rosso incaricato della rimessa.

Cosa è successo: mancano 4:12 alla fine del periodo. Rimessa per la squadra verde dalla linea di fondo in attacco. Il giocatore incaricato della rimessa sbaglia il passaggio, indirizzando la palla nella sua metà campo difensiva. Un giocatore verde tocca la palla nella propria metà campo difensiva, commettendo violazione (ritorno della palla nella zona di difesa – RPZD). L'arbitro coda, ancora giustamente con il braccio alto (tempo fermo), fischia violazione segnalando

nel modo corretto. La palla viene riconsegnata sulla linea di fondo nel punto in cui è stata fatta la rimessa, ma giustamente la rimessa derivante dal RPZD viene effettuata nel punto più vicino a quello in cui la violazione è stata commessa. La squadra bianca rimette in attacco, con 4:11 sul cronometro e un nuovo periodo di 24" a disposizione. Il cronometro era da riportare a 4:12

Conclusione: E' facile ripristinare le condizioni corrette di gioco quando il cronometro va riportato a 10:00; ben più complicato è farlo durante la gara quando il cronometro presenta cifre sempre variabili. E' fondamentale che chi amministra le rimesse (chi specchia nel triplo) o i tiri liberi, controlli il tempo ed il display dei 24" prima di mettere la palla a disposizione per la ripresa del gioco ed in caso di violazione contestuale ad una inopinata partenza dei cronometri, sia in grado di ripristinare correttamente le condizioni di gara correggendo l'errore (RT 44.2.7). Come sempre il lavoro di squadra è fondamentale: un aiuto deve sempre arrivare dal compagno/i o dal tavolo. A palla morta e cronometro fermo è facile correggere un errore, ma per correggerlo bisogna accorgersene. Quel secondo in più o in meno, alla fine della gara può significare vincere, perdere, retrocedere o essere promossi!

Attenzione, se la palla rimane in controllo della stessa squadra, ad un ripristino del cronometro può corrispondere anche un ripristino del 24"!

¹: *In serie A il cronometro è gestito dagli arbitri con il **Precision Time System** e dal tavolo con la **Time Machine**; è fondamentale che i tre arbitri ed il cronometrista agiscano sul via del cronometro solo quando ne hanno responsabilità come previsto dal protocollo specifico.*

Tutti giù per terra!

Il regolamento tecnico definisce quando un giocatore può iniziare un palleggio e come può muovere i piedi quando non sta palleggiando. La pallacanestro è un gioco di contatti veloce e giocato in spazi ristretti, per cui a un giocatore può capitare di cadere o scivolare mentre ha la palla in mano o mentre cerca di prenderla.

Cosa è successo: il palleggiatore scivola mentre tenta di battere il difensore con un cambio di direzione e di mano; una volta a terra recupera la palla e – senza cambiare punto di contatto con il terreno – passa la palla ad un compagno. Gli arbitri non fischiano. Vi sareste aspettati un fischio per una violazione di passi?

Cosa è successo: il giocatore rosso prova a penetrare in palleggio. Scivola e – sullo slancio – percorre circa un metro scivolando “sui glutei” con la palla in mano, dopodiché riesce a passare la stessa ad un compagno. Gli arbitri non fischiano. Vi sareste aspettati un fischio?

Cosa è successo: il giocatore bianco in palleggio spalle a canestro si muove verso l’area, quando scivola e cade su un fianco cercando di trattenere la palla in mano. L’arbitro fischia violazione di passi. Vi sareste aspettati un fischio?

Cosa è successo: il giocatore blu scivola mentre cerca di prendere la palla passatagli da un compagno e acquisisce il controllo della palla con il ginocchio destro e il piede sinistro a contatto con il terreno di gioco. L’arbitro fischia violazione di passi. Vi sareste aspettati un fischio?

Cosa dice il regolamento?

Chi si muove con la palla in mano ha il vantaggio di comandare il gioco ed è di fatto l’unico giocatore che può segnare dei punti. Le regole tendono a salvaguardare i giocatori da fatti accidentali e non voluti come una scivolata o una caduta. Sfogliando il RT, scopriamo così che:

- un giocatore non commette violazione quando cade e scivola sul terreno, mentre trattiene la palla, oppure se acquisisce il controllo della palla, mentre è sdraiato o seduto sul terreno di gioco. (RT 25.2.3)
- un giocatore commette violazione se poi rotola o tenta di alzarsi, mentre trattiene la palla (RT 25.2.3).
- Durante la gara, la palla viene giocata solo con la/le mano/i e può essere passata, tirata, deviata, rotolata o palleggiata in qualunque direzione (RT 13.1)

Conclusione: tutte e quattro le azioni che avete visto nelle clip sono legali! In situazioni di gioco simili non ci si dovrebbe mai aspettare un fischio arbitrale. Spesso nella concitazione del momento, vedendo il giocatore in terra, può facilmente scappare un fischio d'istinto!

Per valutare correttamente se il giocatore commette violazione o meno, i punti da focalizzare sono:

- controllo di palla
- eventuali battute /palleggi e il "rotolare" la palla per acquisire/mantenere il controllo (RT 13.1 – 14.1.1 – 24.1.4)
- punto di contatto del giocatore con il terreno di gioco. Ricordiamo che per il giocatore in terra non esiste piede perno, ne come in alcune leggende metropolitane si tramanda "alcune altra parte **anatomica** perno"!

Prima di fischiare, protestare, urlare dalla tribuna è fondamentale leggere la giocata!

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Violazione di piede

Cosa è successo: il giocatore nero prova a battere il diretto avversario in 1 vs 1 con un cambio di mano frontale. Dopo il cambio di mano, il giocatore bianco intercetta la palla, che carambola sullo stinco del giocatore nero. Il giocatore bianco sta per partire in contropiede 1 vs 0, quando l'arbitro fischia violazione di piede al giocatore nero, assegnando la palla alla squadra bianca per una rimessa laterale.

Situazione: come si gioca la palla (RT 13.2). E' violazione giocare la palla con la gamba; lo stesso articolo precisa altresì che un tocco *accidentale* non è una violazione.

Giocatori: i giocatori sono a distanza molto ravvicinata. Il palleggiatore prova a battere il difensore che però è molto abile a deviare la palla. L'attaccante non ha neppure il tempo di realizzare di aver perso l'uno contro uno che il difensore è già partito in contropiede. Il giocatore nero non fa nulla per prendere la palla con la gamba.

Arbitro: l'arbitro – in buona posizione – fischia immediatamente violazione e fa il segnale di “*piede volontario*”. Una lettura meno precipitosa e l'applicazione del criterio di vantaggio/svantaggio avrebbe garantito il corretto “no call”!

Conclusione: è importante ricordare che in caso di piede *involontario* non abbiamo mai violazione, a prescindere da qualsiasi altra considerazione. La pallacanestro è molto veloce e si gioca in spazi ristretti: di conseguenza il regolamento non vuole penalizzare chi nel corso di un'azione di gioco magari concitata o di un 1vs1 tocca la palla con la gamba/piede solo perché non ha il tempo di spostare l'arto ed evitare il pallone. Dobbiamo pensare al tocco **accidentale** come

ad un qualcosa di esterno all'azione su cui **non si deve intervenire**.

Ringraziamo Pallacanestro Biella per il prezioso contributo video

Ricezione palla a metà campo

Rispondiamo ad una domanda che ci è pervenuta tramite la pagina "contattaci"

Da: fabio <fabioXX.XXXXXXXXXX@gmail.com>

Domanda

Metà campo: ricevo palla e sono a cavallo della linea di metà campo. se passo indietro commetto infrazione??

Risposta:

Art. 30.1.1 RT: Una squadra è in controllo di una palla viva nella propria zona d'attacco se:

- un giocatore di quella squadra è con ambedue i piedi a contatto con la sua zona d'attacco mentre trattiene, prende o palleggia la palla nella sua zona d'attacco
- la palla è passata tra giocatori di quella squadra nella loro zona d'attacco

Quindi, nel caso da te indicato se la palla arriva dalla zona difensiva non viene commessa violazione a prescindere da dove la palla venga passata. Se viceversa il passaggio arriva dalla zona offensiva la violazione si concretizza al momento della ricezione.

Scarica il regolamento tecnico 2014

Rimessa e canestro!

Rimessa e canestro, con una domanda per voi!

http://www.weref.it/wp-content/uploads/2016/01/2016_passaggio_tutto_campo.mp4

Cosa è successo: rimessa dal fondo nella metà campo difensiva, 2 secondi sul display dei 24". Il giocatore giallo fa un lancio lungo verso un compagno che riceve al volo e corregge a canestro.

Alcune considerazioni

Situazione: squadre molto allungate, nessuna pressione sulla palla; giocatori: una coppia nella metà campo difensiva (gialla), un rosso nei pressi della linea centrale, tre coppie giocatori nella metà campo offensiva (gialla).

Giocatore: Il giocatore giallo sullo slancio e per imprimere la forza necessaria ad un volo di palla di circa 26 metri, **mette un piede sul terreno di gioco** prima di rilasciare il pallone, commettendo violazione. Il giocatore rosso, battuto a causa della parabola del passaggio, provoca un contatto, sanzionabile, con il tiratore. *Nota importante: se il giocatore avesse solo toccato la linea senza toccare il terreno di gioco non avrebbe commesso alcuna violazione.*

Arbitro: l'Arbitro coda amministra correttamente la rimessa procedendo tra le altre cose nel conteggio dei 5"; la posizione sul terreno dei giocatori e lo sviluppo dell'azione creano una difficoltà oggettiva nella lettura completa della giocata. L'arbitro guida -che vediamo arrivare sulla linea di fondo- avrebbe potuto tagliare un pezzo di campo per posizionarsi meglio dietro la linea di fondo e valutare da più

vicino e con angolo migliore il contatto sul tiratore.

Televisione: ringraziamo che c'è e ci offre la possibilità di vedere abbastanza bene quasi tutto. Probabilmente vista la grandezza della palestra il posizionamento della telecamera non permette di inquadrare contemporaneamente tutto il campo di gioco, cosa auspicabile in queste situazioni. Bravo il cameraman a riprendere tutta la parabola del passaggio e includere nella ripresa il display che indica 02", a quel punto meglio non stringere l'immagine ma lasciare una visione più ampia, magari se la palla rimbalza sull'anello ci può essere un tap-in.

Spigolature: Il giocatore che effettua la rimessa non si accorge di entrare sul terreno di gioco, ma prende un vantaggio illegale. Il focus dell'arbitro è su quanto avviene dentro il terreno e sul conteggio dei 5". Difficile ipotizzare una posizione degli arbitri invertita con coda a destra e guida a sinistra, ma per il coda era necessario stare ben dietro il giocatore che rimette, in modo da controllare anche la linea di fondo: non bisogna mai dimenticare di avere nel campo visivo il giocatore che rimette, stargli semplicemente a fianco vi metterebbe in difficoltà.

Conclusione: L'abitudine e la fiducia nella gestione delle situazioni normali possono creare difficoltà di lettura della giocata, trascurare la possibilità che il giocatore che rimette possa commettere questo tipo di violazione crea un vantaggio illegale. Prendiamo comunque spunto per migliorare quegli automatismi che ci permettano di avere tutto "lo spettacolo" sotto controllo.

Secondo voi? L'azione inizia con rimessa gialla dal fondo, sotto il proprio canestro, il display dei 24" indica 2": quali sono le situazioni tecniche che possono aver portato a questa amministrazione del gioco?

Risposta: La rimessa può nascere da una palla deviata fuori

dalla squadra rossa, da una palla trattenuta con freccia di possesso alternato, da un doppio fallo, da situazioni che generano sanzioni che si compensano accadute nel punto vicino a cui viene effettuata la rimessa.

Fonte filmato: madeinpms

©RIPRODUZIONE RISERVATA

8 secondi con palla in volo

Riprendiamo la situazione 03 dell'articolo "leggende metropolitane"

http://www.weref.it/wp-content/uploads/2016/01/Violazione_8_sec.mp4

30 bianco riceve il pallone, dopo alcuni palleggi il pallone arriva a un compagno che passa verso la metà di attacco quando il pallone arriva nelle mani del 7 bianco sono passati poco più di 9 secondi concretizzando la violazione di 8sec bianca. Si intravede (in basso a sinistra il braccio) il conteggio dell'arbitro guida (competente), un aiuto arriva dal centro (poi inquadrato nel confermare la violazione). Puntuale la chiamata che premia il lavoro difensivo della squadra rossa che ha lavorato per ottenere questa violazione. Veemente la reazione del pubblico, che probabilmente non conosce, a fondo, la regola!

©RIPRODUZIONE RISERVATA