

Instant replay: atto secondo

Riprendiamo l'analisi sull'IRS con due situazioni molto interessanti e che presentano tra loro alcune analogie. In tutte e due i casi gli arbitri sono ricorsi all'IRS seguendo il protocollo, ma come vedremo tutto nasce dal comportamento scorretto di alcuni giocatori.

3:36 alla fine del III periodo, squadra bianca ha esaurito il bonus (non squadra rossa come indicato in grafica) (play by play della gara)

Cosa è successo: a rimbalzo viene fischiato fallo del 16rosso su 24bianco. Pochi secondi dopo, a palla morta e cronometro fermo, viene fischiato fallo antisportivo allo stesso 16rosso su 25bianco. Dal commento televisivo abbiamo inoltre notizia di un ulteriore fallo tecnico sanzionato al 16rosso, ma nessuna inquadratura ci permette di vedere il momento in cui viene preso il provvedimento o la sua segnalazione al tavolo. Tra queste sanzioni e la ripresa del gioco, gli arbitri consultano l'instant replay. Dopo circa quattro minuti dal fischio del fallo antisportivo, il gioco viene ripreso con 3 tiri liberi eseguiti dal 25bianco e rimessa laterale per la squadra bianca. Pur in mancanza di una qualunque indicazione da parte degli arbitri (manca il centro!) del numero di tiri da eseguire, dall'ordine in cui sono state amministrare le sanzioni e dalla mimica del guida, possiamo ipotizzare che: i primi due tiri siano la sanzione del fallo antisportivo subito da 25bianco, il tiro libero successivo sia parte della sanzione del fallo tecnico (RT 42) a cui segue il possesso palla bianco a centrocampo (i possessi palla bianco derivanti dal primo fallo di 19rosso e dal fallo antisportivo, sono cancellati dall'amministrazione delle sanzioni successive).

Anche in questa situazione, esattamente come nel post precedente, l'IRS è stato utilizzato per determinare chi

fosse il beneficiario dei tiri liberi relativi al fallo antisportivo commesso da terra dal 16rosso. Il problema è che il fallo antisportivo nasce da un'altrettanto netta e grave provocazione di 25bianco che con la gamba sinistra (ginocchio/stinco) urta la testa di 16rosso in terra. La cosa si evince chiaramente dalle immagini, ma gli arbitri non possono prendere nessuna decisione contro 25bianco, non essendo la situazione contemplata nel protocollo attuale.

1:52 alla fine del IV periodo – freccia di possesso alternato indica Bianco.

Cosa è successo: 25bianco e 18rosso si contendono il pallone e l'arbitro fischia una situazione di salto a 2; dopo il fischio 25 rosso trattiene 18rosso, che colpisce l'avversario con una gomitata. Nessun provvedimento viene preso nei confronti dei giocatori in campo. L'arbitro coda (quello che ha fischiato) divide i due giocatori. 25bianco si allontana mentre sopraggiunge l'arbitro guida, che si frappone tra i due per evitare ulteriori contatti. Sull'altro lato del campo, 5bianco si alza dalla panchina ed entra nel terreno di gioco; accortosi della cosa 11bianco entra nel terreno di gioco e riporta di forza in panchina il compagno. I due sostituti non si sono avvicinati ai giocatori in campo, tutti distanti una decina di metri. I due sono comunque visti dal centro, che correttamente "gela" nella sua posizione. Tornata la calma, il primo arbitro va a verificare l'IRS – le immagini a nostra disposizione non danno una completa visione del campo, anche se nelle immagini a disposizione degli arbitri esiste una inquadratura globale per verificare ciò. Verificato l'accaduto l'arbitro espelle 5 e 11bianco (RT 39.2.1). Il gioco viene quindi ripreso con 1 tiro libero e rimessa a metà campo per la squadra rossa per il fallo tecnico (B) all'allenatore bianco (RT 39.3) e la situazione di salto a due giustamente cancellata.

In questa situazione l'IRS è stato utilizzato per capire chi

del personale di panchina delle due squadre abbia abbandonato l'area della panchina per partecipare a una rissa o in situazione che potrebbe portare a una rissa. Attualmente, l'IRS non prevede la possibilità di verificare chi e da che cosa sia stata provocata la rissa o una situazione analoga. Dalle immagini si evince in modo inequivocabile che, dopo il fischio di palla trattenuta, 25bianco trattiene sulla spalla sinistra 18rosso che si divincola sbracciando e colpendo con il gomito 25bianco, il quale reagisce a sua volta sempre da terra, allontanando 18 rosso con due mani sulla schiena e alzandosi minacciosamente.

In tutte le situazioni che abbiamo analizzato l'arbitro non può utilizzare le informazioni aggiuntive recepite grazie all'IRS, anche se queste potrebbero aiutarlo a decidere nel modo giusto. E' eticamente corretto non sanzionare i giocatori che hanno commesso delle scorrettezze più gravi di quelli che alla fine sono stati espulsi? Potete immaginare l'imbarazzo di chi pur vedendo le immagini è costretto a non tenere in considerazione tutte le cose che sono accadute.

La qualità delle riprese e il numero di telecamere generalmente utilizzate possono dare un ausilio di gran lunga migliore rispetto a quello ipotizzabile solo qualche anno fa. Ogni ente che organizza il campionato utilizza un proprio protocollo per l'utilizzo di IRS, tanto è vero che FIBA, Eurolega and NBA utilizzano protocolli differenti. Perché non aggiungere un po' di elasticità al nostro protocollo, in modo da permettere agli arbitri di sbagliare ancora meno di oggi? L'IRS è uno strumento indispensabile; per sfruttare al meglio la tecnologia è garantire una più equa ripartizione di sanzioni e responsabilità, sarebbe auspicabile una revisione delle casistiche, ma soprattutto dare la possibilità a chi lo usa di applicare tutte le regole che insistono sulla situazione esaminata.

Instant Replay: manca ancora qualcosa?

L'introduzione dell'Instant Replay System (IRS) ha sicuramente segnato una svolta epocale in diversi sport: il basket italiano è stato uno dei primi ad adottare questa innovazione. Vorremmo sollecitare una profonda riflessione di tutte le componenti del movimento cestistico in merito alle peculiarità e all'attuale utilizzo di questo strumento.

La velocità del gioco rende alcune situazioni impossibili da leggere all'occhio umano; l'utilizzo della tecnologia al servizio del gioco è quindi indispensabile per aiutare i direttori di gara a sbagliare il meno possibile, soprattutto in quei frangenti della gara dove concitazione e pressione aumentano la difficoltà di valutazione. Quasi sempre le immagini sono di grande aiuto per prendere la decisione corretta: per questo dobbiamo dire grazie ai cameraman e ai registi che riescono a fornire agli arbitri le inquadrature migliori dalle varie angolazioni, ovviando all'assenza di profondità delle immagini televisive. Nella stragrande maggioranza dei casi le decisioni prese con il supporto dell'IRS sono ampiamente accettate sia dai protagonisti che dagli spettatori.

Ma attualmente **utilizziamo questo strumento al 100% delle sue possibilità?** Quando gli arbitri – o gli allenatori – possono ricorrere all'utilizzo dell'IRS? Nei campionati e nelle manifestazioni in cui è previsto, l'utilizzo della strumentazione è disciplinato dal RT 46.12 e da un protocollo emesso all'inizio di questo anno sportivo, scaricabile cliccando qui. Chi avrà la pazienza di leggere il documento si accorgerà che le situazioni in cui è possibile usare l'IRS

sono definite in modo rigido: cosa inevitabile, altrimenti rischieremmo di avere troppo spesso gli arbitri davanti al monitor. Riteniamo però che in alcuni casi questa rigidità riduca l'utilità dello strumento in modo rilevante. Seguiteci e capirete perché!

Cosa è successo: 2azzurro rimette dal fondo, 3lbianco devia la palla e cerca di andarla a prendere; 9azzurro è però il primo a mettere una mano sotto la palla, che rimbalza sui polpastrelli di 3lbianco che non riesce mai ad afferrarla. Il fischio dell'arbitro per un fallo del 9azzurro interrompe il gioco. Dopo la segnalazione, mentre i giocatori si dispongono per l'esecuzione dei tiri liberi, gli arbitri decidono di controllare con l'IRS chi fosse il beneficiario dei tiri liberi e decidono di riprendere il gioco con il 3lbianco in lunetta.

Probabilmente i più attenti e profondi conoscitori del gioco e delle regole avranno già capito che c'è qualcosa che non funziona: la rimessa in gioco è azzurra, i vari tocchi dei giocatori non determinano un cambio di controllo di palla quindi il fallo di 9azzurro è un fallo in attacco da sanzionare non con 2 tiri liberi, ma con una rimessa per la squadra bianca con un nuovo periodo di 24" (visto che mancano 19"41 alla fine del periodo, la squadra bianca avrà diritto a tutto il periodo di tempo residuo per completare l'azione).

Il mancato cambio di possesso in questo caso è più facile da cogliere seduti in poltrona e magari con uno strumento che permette di sezionare il frame by frame dell'azione. In campo non se ne è accorto nessuno, sugli spalti pochissimi; gli stessi telecronisti delle varie emittenti – pur avendo a disposizione svariati replay – non hanno colto l'essenza del problema dedicandosi, come i protagonisti in campo, a capire chi dovesse tirare i tiri liberi.

In sostanza è stato usato l'IRS per determinare chi fosse il beneficiario dei tiri liberi relativi al fallo, ma in effetti **la sanzione del fallo non prevedeva alcuna attribuzione di tiri liberi** (per i puristi – si tratterebbe di errore correggibile, con tutto quello che ne consegue!). Il protocollo non consente all'arbitro di acquisire informazioni diverse se non quelle rilevanti per la soluzione del caso per cui viene utilizzato. Ma all'atto pratico vedere l'IRS spesso aggiunge una serie di informazioni che dovrebbero essere usate per garantire l'equità competitiva ed eventualmente sanzionare chi ha commesso le infrazioni alle regole, o come nel caso in oggetto, attribuire semplicemente la corretta sanzione senza modificare la chiamata!

Posto che il fallo fischiato non possa essere cancellato, se controllando l'IRS l'arbitro si accorge che al momento del fallo il controllo di palla è azzurro, ha ancora un senso stabilire chi è il beneficiario dei tiri liberi se questi non sono dovuti? Qualcuno avrebbe da obiettare se, una volta sanzionato il fallo di 9azzurro, si applicasse la corretta sanzione – **possesso palla bianco?**

Nel prossimo articolo vi proporremo altri due casi in cui l'IRS ha mostrato fatti importanti che si devono ignorare per rispetto del protocollo – scelta obbligata per gli arbitri! Vi aspettiamo per la seconda parte.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Se capitasse a te...

Immagina di essere nella partita che decide la stagione, sei avanti di uno e stai difendendo sull'ultimo possesso degli avversari. La palla viaggia verso la linea centrale quando

all'improvviso...

<http://www.weref.it/wp-content/uploads/2016/02/Inf.-campo.mp4>

...mentre molti si aspettano un fischio e qualche tuo compagno si ferma stupito, gli avversari organizzano una rapida azione d'attacco, segnano e vincono la partita.

Non hai nulla da recriminare o la vittoria è volata via per una svista arbitrale? La squadra ha commesso violazione?

Solo il fischio dell'arbitro avrebbe potuto interrompere l'azione, ma se non lo senti continua a giocare! Il fischio non è arrivato perché l'azione è legale.

La squadra blu non riesce a portarla in attacco se non con l'ultimo passaggio. Vediamo perché:

Una squadra è in controllo di palla in zona di attacco quando (RT 30.11):

- 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, oppure
- la palla è passata tra giocatori di quella squadra nella loro zona d'attacco

Di conseguenza, il palleggiatore rimane in difesa e con lui la palla passata al compagno di squadra. Chi riceve il passaggio ha entrambi i piedi in attacco, ma tocca la palla che continua a rimbalzare in difesa; il giocatore ritorna nella sua metà campo per controllare meglio la palla senza mai portarla in attacco. Quando la raccoglie manca poco allo scadere degli 8 secondi, ma riesce a passarla verso la zona di attacco dove il suo compagno la riceve.

Secondo voi, quando la palla giunge in attacco, per cui la squadra blu non può più commettere violazione di 8 secondi?

Risposta: il conteggio degli 8" si ferma quando il giocatore blu riceve la palla all'altezza dell'arco del tiro da tre (sul cronometro mancano 4:11 alla fine del periodo)

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Nuova Collaborazione con BasketCoach.Net



WeRef.it è ospite con i suoi articoli sulla piattaforma di BasketCoach.net.

Inizia oggi una importante collaborazione tra BasketCoach.Net e Weref.it. Pensiamo infatti che i due siti siano complementari tra loro: uno scambio di sinergie tra le piattaforme rappresenta una grande occasione di arricchimento per tutte le componenti del movimento. Cercheremo di approfondire alcuni aspetti del gioco e delle regole che spesso – per le più svariate ragioni – sono analizzati in modo marginale, stimolando il confronto e il dibattito tra gli addetti ai lavori, interagendo con gli appassionati.

Voglio 2 tiri!

Ci sono delle situazioni spettacolari in cui gli attaccanti realizzano dei canestri ricevendo la palla al volo schiacciandola nel canestro (alley-oop); altre i giocatori cercando di realizzare un canestro battendo la palla dopo che questa ha colpito l'anello (tap-in).

In questi casi, quando il giocatore è considerato in atto di tiro e conseguentemente ha diritto a tirare i tiri liberi nel caso in cui subisca fallo? Se subisce un fallo prima di toccare la palla come si dovranno comportare gli arbitri?

Partiamo da alcuni concetti importanti:

- **cilindro** – lo spazio occupato da un giocatore sul terreno di gioco. (RT 32.1)
- **verticalità** – tutto lo spazio sopra il cilindro, lo spazio sotto di esso quando salta. (RT 33.2)
- **giocatore in aria** – un giocatore che salta in un punto ha diritto di ricadere nello stesso punto; se salta verso un altro punto del terreno di gioco ha diritto di ricadervi, se al momento del salto quel punto non era occupato da un avversario. (RT 33.6)
- **Tiro a canestro** – abbiamo un tiro a canestro quando la palla che è nelle mani(o) di un giocatore viene poi indirizzata verso il canestro avversario (RT 15.1.1)
- **atto di tiro:** – tap-in e schiacciata sono atto di tiro (RT 15.1.1)
- **tiratore** – un tiratore che ha staccato entrambi i piedi dal terreno di gioco è considerato tiratore fino a quando non tornerà con entrambi i piedi a contatto del terreno di gioco. (RT 15.1.2)

Una volta analizzati tutti questi elementi fondamentali, iniziamo ad avere gli elementi per rispondere al nostro quesito.

- **alley-oop:** l'attaccante riceve un passaggio da un compagno di squadra e pertanto sarà considerato in atto di tiro dal momento in cui riceve la palla, fino a quando non torna con entrambi i piedi sul terreno di gioco.
- **Tap-in:** l'attaccante sarà considerato in atto di tiro dal momento in cui tocca la palla, fino a quando non torna con entrambi i piedi sul terreno di gioco.

Poiché si tratta di situazioni estremamente dinamiche in aria e in spazi ristretti, i contatti tra i cilindri dei giocatori non devono essere necessariamente considerati fallosi. Particolare attenzione deve essere posta invece all'uso di mani e/o braccia che colpiscono/spingono/trattengono: a volte i falli commessi rientrano nei criteri del fallo antisportivo.

In base alle considerazioni esposte, un fallo fatto su un attaccante in aria che non ha ancora ricevuto il passaggio o battuto la palla non può essere un fallo su un giocatore in atto di tiro: non devono pertanto essere concessi tiri liberi ed un eventuale canestro dovrà essere annullato. Dal momento della ricezione/tocco, il fallo è commesso su un giocatore in atto di tiro: punti e tiri liberi devono essere assegnati secondo la regola generale prevista per i falli commessi su chi sta tirando a canestro (RT 34.2.2).

Per comprendere meglio seguite gli esempi video.

1rosso in penetrazione fa un alley-oop, 8azzurro spinge alle spalle 15rosso che va per schiacciare ma non tocca nemmeno la palla: pertanto 15rosso **non può essere considerato** giocatore in **atto di tiro**. L'Arbitro centro sanziona come personale il fallo di 8azzurro ed indica due tiri (anche se la squadra azzurra non è in bonus): visto che il fallo di 8azzurro è stato considerato un semplice fallo personale, il gioco sarebbe dovuto riprendere con la rimessa dal fondo in attacco per la squadra rossa. In realtà, il fallo di 8azzurro era da

sanzionare come fallo antisportivo: 8azzurro non gioca la palla e non fa nessun tentativo per giocarla. Al giocatore 15rosso sarebbero spettati 2 tiri liberi + possesso palla. Se così non fosse, ogni difensore potrebbe impedire sempre questa azione spettacolare pagando un dazio minimo.

4azzurro passa la palla verso 9azzurro; mentre 9azzurro ha la palla su una mano e cerca di realizzare il canestro, 15bianco lo colpisce su un braccio impedendo la realizzazione del canestro. Sullo slancio e dopo il contatto i due giocatori cadono in terra. 9azzurro deve essere considerato in **atto di tiro** e due tiri liberi concessi

10rosso tira a canestro; dopo il rimbalzo della palla sull'anello con grande reattività salta e in tap-in tenta un'altra conclusione. Dopo aver battuto la palla subisce un contatto falloso da 14giallo. Il contatto, avvenuto dopo che la palla è stata battuta e prima che 10rosso sia tornata con entrambi i piedi sul parquet, fa sì che il fallo fischiato debba essere sanzionato con due tiri liberi, poiché 10rosso è giocatore in atto di tiro.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Se scappa un fischio!

9:31 alla fine del quarto periodo, rimessa laterale a favore squadra bianca con 10 secondi per tirare. Il prossimo possesso alternato sarà bianco.

Il 7bianco attacca il canestro in semigancio ed il 2rosso stoppa la palla sul tabellone. L'arbitro coda fischia fermando

il tempo, l'arbitro centro convalida il canestro da due punti. Dopo una breve esitazione i due arbitri si trovano in mezzo all'area a parlare; poco dopo a loro si unisce anche il guida. Alla fine è il guida ad andare verso il tavolo per risolvere la situazione. Dopo la spiegazione agli allenatori il gioco riprende con palla bianca dal fondo in attacco e 14" sul display dei 24".

Situazione: il gioco viene interrotto dal fischio arbitrale per poi essere ripreso senza che nessuna sanzione sia stata applicata.

Alcune considerazioni: dal fatto che il gioco sia ripreso come avvenuto, possiamo ipotizzare che gli arbitri abbiano considerato che il fischio abbia reso morta la palla quando nessuna delle due squadre ne era in controllo – con il tiro del 7bianco nessuna squadra è in controllo di palla (RT 12.3) – ed applicato la regola del possesso alternato (RT 12.5.4). Troppo lungo il tempo morto impiegato per risolvere la situazione.

Giocatore: l'intervento del 2rosso è legale perché la palla – pur in parabola discendente – non ha nessuna possibilità di entrare nel canestro (RT 31.1.1). Al momento del fischio, 2rosso non controlla la palla (RT 14.1.1) poiché la batte solo sul tabellone; lo stesso 2rosso prenderà poi la palla in mano.

Ufficiali di campo: corretto il congelamento a 4" del display dei 24" in attesa di informazioni certe di come verrà ripreso il gioco. Il congelamento lascia aperte tutte le ipotesi e non crea problemi nel caso in cui poi si debba riprendere con il residuo dei 24".

Arbitri: il body-language dell'arbitro che fischia mostra immediata incertezza; il fatto che manchi la segnalazione di una "ipotetica" violazione di interferenza può significare coscienza dell'errore commesso. Al momento della stoppata, l'arbitro sul lato opposto fa prima un gesto di "ok" con il

pollice alto (per lui l'intervento è legale?), immediatamente trasformato in un 2 con le dita (convalida?) dopo il fischio del compagno. L'arbitro guida lascia parlare i compagni, poi si reca al tavolo per gestire la situazione.

Allenatori: la soluzione scelta viene spiegata dall'arbitro ai due allenatori che accettano la decisione. L'arbitro indica chiaramente che il gioco sarà ripreso con un possesso di palla in attacco per la squadra bianca, senza mai proporre il segnale di salto a due ed il conseguente utilizzo della freccia di possesso alternato.

Commento televisivo: la conoscenza delle regole è sommaria, ognuno cerca di contribuire con una opinione, a volte corretta altre assolutamente fuorviante, soprattutto sull'intervento di 2rosso, che è legale. Le telecamere non inquadrano mai il tavolo, dove si trova la freccia e dove si svolge parte importante della comunicazione tra arbitro/tavolo/allenatori. Definire "palla ad Imola" come la cosa più strana, non trova fondamento nelle regole.

Conclusione: Il gioco viene ripreso con palla bianca e 14" sul display dei 24" – **unica soluzione non prevista dalle regole!** Proviamo come sempre ad immaginare i vari scenari possibili:

- Con certezza possiamo affermare che non è stata fischiata interferenza. In questo caso il gioco sarebbe ripreso con possesso palla rosso sulla linea di fondo dopo la convalida del canestro.
- Da come è stato ripreso il gioco possiamo affermare che il fischio è stato considerato estemporaneo e che quindi nessuna illegalità sia stata commessa dalle squadre; nessun punto è stato attribuito. A questo punto però, per l'attribuzione del possesso diventa determinante stabilire dove si trovava la palla al momento del fischio:
 1. Palla solo toccata, ma non controllata, da 2rosso: il gioco sarebbe dovuto riprendere con una

situazione di salto a due. La freccia di PA indicava bianco, per cui la squadra bianca avrebbe avuto diritto ad una rimessa dal fondo in attacco con 4" sul display dei 24" (non con 14" – come avvenuto)

2. Palla già in controllo di 2rosso: la palla avrebbe dovuto essere assegnata alla squadra rossa ed il gioco ripreso con una rimessa dal fondo in difesa (rispetto del punto di rimessa), con un nuovo periodo di 24".

©RIPRODUZIONE RISERVATA

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 a 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 è 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 lvs1 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

5 contro 4

La pallacanestro è un gioco di situazioni simili, ripetitive, mai uguali! Dopo pochi giorni torniamo sull’argomento “**sostituzione durante una sospensione**”, segno che la materia necessita di attenzione da parte di tutti gli attori della partita. Non torneremo sui sentieri percorsi nel post “Sostituto Sostituito Subito?”, ma cercheremo di aggiungere spunti, suggerimenti e riflessioni su quanto accaduto durante la gara Capo d’Orlando – Bologna.

Mentre si sviluppa l’azione offensiva nera, si intravede sul cubo del cambio un **sostituto nero** in attesa. 20nero in

penetrazione va a sfondare su 6bianco fermo e fuori dal semicerchio. Dopo la segnalazione arbitrale, viene concessa una sospensione e il **sostituto** sul cubo del cambio rientra in panchina. Ricordiamo che in caso di sospensione la **sostituzione** è congelata in attesa di conferma fino a quando il sostituto o un altro suo compagno si presenteranno al segnapunti chiedendo la sostituzione e confermando il **numero del giocatore da sostituire** (l'allenatore può anche decidere di non operare alcuna sostituzione). Durante la sospensione un aiuto allenatore e l'accompagnatore nero parlano con gli Ufficiali di Campo, probabilmente per sapere se sostituti avversari hanno richiesto sostituzioni. Al termine della sospensione le immagini non chiariscono se dal tavolo sia stata richiesta la sostituzione. Ricordiamo che l'opportunità per le squadre termina quando l'arbitro mette la palla a disposizione per la rimessa in gioco.

L'arbitro impegnato nell'amministrazione della rimessa, probabilmente distratto dal clamore del pubblico al rientro delle squadre in campo, non si avvede che la squadra nera ha 4 giocatori in campo! Non arriva nessun segnale di "allerta" né dal tavolo, né dalla panchina nera, sulla quale 14nero è seduto senza che nessuno sia entrato al suo posto. Dopo circa 6" c'è una breve comunicazione verbale tra l'Arbitro centro e l'Allenatore nero: nessuno, dentro e fuori dal campo, sembra essersi accorto di niente. Dopo altri 5" l'Allenatore nero sollecita il 24nero ad entrare e un componente dello staff lo trascina letteralmente fuori dall'area della panchina. Mentre l'arbitro lo invita ad entrare con un gesto del braccio, il pallone è intercettato dai neri e la transizione viene interrotta con un "fallo tattico" dal 5bianco – dovrete avere tutti gli strumenti per classificare questo fallo! -. Prima di segnalare il fallo, l'arbitro fa cenno all'Allenatore bianco, che probabilmente protestava per la "sostituzione irregolare", di aspettare una sua spiegazione.

Il colloquio Arbitro/Allenatore bianco, è rapido e si risolve con un gesto di intesa ed un sorriso – ci piacerebbe fosse sempre così! –; il gioco riprende velocemente senza ulteriori strascichi.

Conclusioni

Cerchiamo di analizzare come le procedure siano state amministrate e come avrebbero dovuto esserlo. Una sostituzione può essere effettuata solo a palla morta e cronometro fermo (RT 19.2.2), quando si crea una opportunità di sostituzione per quella squadra. In ogni caso se una squadra effettua una sostituzione anche l'altra squadra può effettuare uno o più cambi.

Scenario A – 24nero non è passato dal tavolo per comunicare che entrerà in campo e che sostituirà 14nero. Il tavolo non ha fischiato la sostituzione, quindi 14nero è ancora un giocatore, che si trova momentaneamente fuori dal campo (non per ottenere un vantaggio illegale).

1. Possiamo pensare che 14nero possa rientrare in campo in qualunque momento, come un giocatore che sullo slancio per recuperare una palla o dopo un tiro a canestro finisce fuori e rientra; deve ovviamente rientrare senza ottenere un vantaggio illegale, magari sbucando alle spalle di un avversario o sfruttando il "fuori campo" per raggiungere una favorevole posizione difensiva. Il RT non copre questo tipo di situazione.
2. L'ingresso di 24nero – un sostituto – è illegale, ancorché la squadra nera sia in evidente condizione di svantaggio! Il gioco deve essere fermato ed un fallo Tecnico sanzionato all'Allenatore nero, come responsabile della squadra (RT 36.3.2).

Scenario B – 24nero ha comunicato al tavolo di entrare per 14nero, il tavolo ha comunicato la sostituzione e l'arbitro l'ha concessa con l'apposito segnale. 24nero è un giocatore per cui valgono le stesse considerazioni esposte in "Scenario

A.1". Il suo ingresso, avvalorato dal gesto dell'arbitro, avviene nello spirito delle regole in una posizione di campo "neutra" e senza ottenere vantaggio illegale.

E' possibile eliminare questa problematicità? Probabilmente no, ma è possibile limitare al massimo l'errore. Come? Con Attenzione – Concentrazione – Comunicazione! L'arbitro che ha segnalato il fallo di sfondamento (troppa enfasi durante il fischio) vede un giocatore nero sul cubo del cambio (memorizzare la possibilità di un cambio nero). Al rientro dalla sospensione, al tavolo devono essere controllate le entrate/uscite dei giocatori – richiesto il passaggio dal tavolo del sostituto o la conferma che il cambio non sarà effettuato (collaborazione del personale in panchina). È sempre auspicabile il conteggio dei giocatori in campo, da parte di tutta la squadra arbitrale, prima di rendere la palla viva. Il gioco poteva comunque essere fermato (la squadra nera in evidente condizione di svantaggio) fintanto che la squadra bianca stava muovendo il pallone senza tentare un tiro o non aveva una chiara occasione per realizzare un canestro. A quel punto, dopo aver capito se il cambio fosse stato richiesto/fischiato/autorizzato o meno, procedere con le soluzioni proposte in Scenario 1 e 2!

Ringraziamo Flavio Tranquillo per il prezioso contributo video.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Variante su errore

correggibile

Riprendiamo l'articolo "errore correggibile" per dare la soluzione al quesito posto nell'ultimo paragrafo.

- Nel in cui si fosse verificato quanto ipotizzato nell'articolo, secondo (RT 44.3.2*) l'errore correggibile sarebbe stato di mancata concessione di tiri liberi dovuti al 24nero; quindi, dopo il tiro libero realizzato e convalidato da 0nero, 24nero avrebbe avuto a disposizione 2 tiri liberi per il fallo subito. Il gioco avrebbe dovuto essere ripreso nel punto in cui era stato interrotto, ovvero possesso palla nero a cavallo della linea centrale (appendice della sanzione del fallo tecnico).

Vedi anche "tiratore di tiri liberi"

©RIPRODUZIONE RISERVATA