

Autocanestro e rilevazione statistica

Approfondiamo quanto scritto un paio di giorni fa nell'articolo "Autocanestro!", riproponendo la clip integrale e confrontando quanto successo con quello registrato sul play by play della gara

Ecco la clip integrale:

https://www.youtube.com/watch?v=wr0Ud1_W6QU

Cosa è successo in campo: Fallo di 12rosso su 13bianco. 13bianco tira due tiri liberi. Segna il primo. Sbaglia il secondo. La palla, dopo aver toccato l'anello, entra nel canestro dopo essere stata toccata da 53rosso. Il tiro libero è terminato nel momento in cui la palla ha toccato l'anello (RT 31.1.1) e pertanto il tocco di 53rosso è perfettamente legale. Lo stesso tocco fa però sì che alla squadra bianca debbano essere assegnati 2 punti (RT 16.2.2). Di fondamentale importanza la segnalazione dell'arbitro centro che indica chiaramente e ripetutamente che il canestro vale 2 punti. Anche la grafica televisiva -inizialmente errata- è stata immediatamente corretta. Subito dopo, abbiamo un fallo in attacco di 11rosso su 13bianco.

Cosa c'è sul play by play: leggendo l'ordine cronologico delle rilevazioni statistiche, possiamo notare come inizialmente NON sia stato registrato l'autocanestro. Sul play by play infatti il punteggio resta 11-14. Sempre sul punteggio (teorico) di 11-14 troviamo l'annotazione del fallo in attacco (con conseguente palla persa) di 11rosso su 13bianco. A questo punto troviamo l'annotazione del canestro da due punti attribuito a 13bianco, che combinazione è il capitano della squadra bianca e in quel momento era sul parquet.

| | | |
|--|-------|--|
| | | Filloy Ariel sostituisce – Knowles Preston |
| | | Lombardi Eric – Fallo commesso (1) |
| | | Lombardi Eric – Palla persa (1) |
| Veremeenko Vladimir – Fallo subito (1) | | |
| Veremeenko Vladimir – Palla recuperata (1) | | |
| Kaukenas Rimantas – Fallo subito (3) | | |
| | | Filloy Ariel – Fallo commesso (1) |
| Kaukenas Rimantas – Tiro libero segnato | 11-14 | |
| | | Lombardi Eric – Fallo commesso (2) |
| | | Lombardi Eric – Palla persa (2) |
| Kaukenas Rimantas – Palla recuperata (1) | | |
| Kaukenas Rimantas – Fallo subito (4) | | |
| Kaukenas Rimantas – Canestro da sotto | 13-14 | |

Abbiamo analizzato la situazione con Guido Corti di StatBasket. La rilevazione corretta sarebbe stata:

- Fallo di Filloy
- Fallo subito di Kaukenas
- Tiro libero realizzato di Kaukenas (Eventuale assist di chi gli ha fatto il passaggio, nel caso ci fosse stato, se avesse segnato almeno 1 dei 2 liberi).
- Tiro libero sbagliato da Kaukenas
- Rimbalzo in attacco di squadra bianco
- Canestro da 2 punti del capitano in campo della squadra bianca.
- Fallo di Lombardi
- Palla persa di Lombardi
- Fallo subito di Kaukenas

Guido Corti: “è corretto assegnare il canestro, anche se in ritardo, al 13 bianco (capitano); mancano il tiro libero sbagliato ed il rimbalzo di squadra in attacco. Per completare al meglio la rilevazione, sarebbe stato necessario modificare il Time dell’azione inserita per farla poi risultare nel play by play nella corretta sequenza; questa è però un’operazione che solo in pochi sanno fare in breve tempo durante la gara, senza contare che forse il software della AI non permette la modifica. Non doveva essere assegnata una palla recuperata a Kaukenas, perché il regolamento FIBA non prevede la palla recuperata del difensore che subisce fallo”.

Considerazioni: fatta salva la procedura indicata dal regolamento, necessaria per la registrazione sul referto, riteniamo una “forzatura” statistica assegnare due punti al capitano (in campo) della squadra che muove il punteggio grazie ad un autocanestro avversario. Come esiste il rimbalzo di squadra, non sarebbe meglio ipotizzare anche un canestro di squadra? Perché premiare un giocatore che non ha alcun merito nella realizzazione? Inoltre: nel caso specifico, perché assegnare un rimbalzo di squadra a fronte di una palla toccata? Questo eliminerebbe anche il problema per gli

statistici di doversi interfacciare col tavolo o la panchina durante le fasi di gioco. Inoltre: perché non premiare con una palla recuperata un giocatore che prende sfondamento?

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Autocanestro!

Cosa è successo: 43azzurro appoggia a canestro al termine di un contropiede. Dopo che la palla ha toccato l'anello 43azzurro e 22bianco lottano per prendere il rimbalzo. 22bianco tocca la palla e realizza involontariamente nel proprio canestro.

Cosa è successo: 13bianco tira due tiri liberi. Segna il primo. Sbaglia il secondo. La palla, **dopo** aver toccato l'anello, entra nel canestro **dopo** essere stata toccata da 53rosso. Il tiro libero è terminato nel momento in cui la palla ha toccato l'anello (RT 31.1.1) e pertanto il tocco di 53rosso è perfettamente legale. Lo stesso tocco fa però sì che alla squadra bianca debbano essere assegnati 2 punti (RT 16.2.2). Di fondamentale importanza la segnalazione dell'arbitro centro che indica chiaramente e ripetutamente che il canestro vale 2 punti.

Registrazione a referto: a chi vanno attribuiti i punti dell'autocanestro? Un canestro realizzato accidentalmente da una squadra nel proprio canestro deve essere registrato come segnato dal **capitano in campo** della squadra avversaria (RT B.11.2)

Rilevazione statistica: qual è la procedura? In questo caso la regola di rilevazione statistica dice di assegnare:

- Tiro – o tiro libero – sbagliato.
- Rimbalzo in attacco di squadra per la squadra che ha tirato.
- Canestro del **capitano in campo** della squadra che ha effettuato il tiro

Il **capitano in campo** rappresenta il primo problema da affrontare: se il capitano della squadra in quel momento è sul parquet è tutto semplice. Ma cosa succede se il capitano è in panchina? Gli ufficiali di campo potranno chiedere all'allenatore chi è il capitano in campo e mettere a posto le cose, eventualmente registrando il canestro e verificando alla prima occasione (palla morta) il numero di maglia da abbinare; chiaramente la questione è più difficile per gli statistici, che sono lontani dal tavolo degli udc.

Guido Corti: “Quello che insegniamo ai rilevatori in questa situazione è di non perdere il controllo e la sequenzialità delle azioni, perché il gioco non si ferma. Quindi è bene:

1. assegnare il punteggio ad un giocatore in campo in quel momento e alla prima pausa:
2. andare a confrontare il loro lavoro con il lavoro ufficiale degli UDC

E' quindi importante la collaborazione tra UDC e statistici, affinché gli statistici possano essere informati su chi era il capitano in campo nel più breve tempo e nel miglior modo possibile, anche considerando il fatto che generalmente le postazioni di UDC e statistici non sono adiacenti”.

Guido Corti conclude dicendo che “E' importante che i punti sul referto ed i punti sul tabellino statistico coincidano: molti giocatori hanno nei contratti anche dei premi per una media-punti e capita spesso che dei giocatori contattino StatBasket per farsi assegnare dei punti che invece sono

stati dati ad altri compagni. Nei corsi di formazione puntiamo anche sul ricordare agli statistici di verificare il proprio lavoro a fine gara con quello degli UDC, ma di fatto questo controllo incrociato viene fatto molto raramente.”

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Weref.it collabora con StatBasket

Da oggi inizia una collaborazione con StatBasket, progetto di rilevazione statistiche informatizzate ideato ed attivato nel 1989. Attraverso questa partnership proveremo ad instaurare un dialogo per armonizzare il più possibile le interpretazioni statistiche con quelle del regolamento tecnico.

Distributori italiani unici dei software di rilevazione statistica adottati da FIBA WORLD, i rilevatori del team di StatBasket danno assistenza alle società durante la stagione; in 25 anni di lavoro hanno partecipato a circa 50 finali nazionali, numerose manifestazioni del settore squadre nazionali, a 2 campionati Mondiali e 7 campionati Europei giovanili; si occupano anche della elaborazione e trasmissione dei dati in tempo reale delle manifestazioni di 3x3 attraverso una App di propria realizzazione.

StatBasket è fornitore ufficiale di FIP, LNP, Federazione Sammarinese Pallacanestro, Pallacanestro Cantù e Lega Italiana Pallacanestro Sordi e da una decina di anni organizza corsi di formazione e clinic su tutto il territorio italiano. I vari workshop hanno visto la partecipazione di più di 500 rilevatori delle società LNP e delle manifestazioni nazionali FIP .

Una delle mission del progetto è infatti quella di uniformare i criteri di rilevazione statistica con quelli ufficiali europei di FIBA.

Guido Corti, ideatore di StatBasket, dice: "La collaborazione con WeRef.it nasce per mettere a disposizione degli appassionati anche il punto di vista ufficiale della rilevazione statistica in alcuni episodi. Situazioni in cui è indispensabile la collaborazione tra gli UDC ed i rilevatori statistici, il cui lavoro è sempre più fondamentale per gli atleti, gli addetti ai lavori, i media ed i tifosi, ma talvolta viene sottovalutato".

Nella giornata di domani usciremo con il primo articolo che parlerà della collaborazione tra UDC ed addetti statistici.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

La partita in un centesimo di secondo

Non ci stancheremo mai di ripetere che per riconoscere è necessario conoscere! Nonostante la tecnologia sempre più spinta ed avanzata, il fattore umano e la capacità di controllo da parte di chi governa una partita di basket restano fondamentali. Infatti le regole sono sempre amministrate da esseri umani, quindi basta un piccolissimo calo di concentrazione per determinare degli errori che ai più possono sembrare banali e irrilevanti, ma i cui effetti si riverberano, negativamente, nel prosieguo della gara. E' quindi importantissimo poter prendere delle decisioni corrette e consapevolmente coerenti con le regole.

Cosa è successo:

A 02:00 dalla fine del IV periodo viene fischiato palming a 9bianco. A palla morta, l'Allenatore verde (Djordjevic – Pana) chiede time-out. Dopo la sospensione il gioco riprende con una rimessa verde nella propria metà campo difensiva.

Regole:

- Il cronometro di gara è quello visibile a tutti i partecipanti alla gara, incluso gli spettatori (FIBA Basketball Equipment 2014 – 8 Gamenclock e Diagram 8).
- Quando il cronometro indica 02:00 o meno (RT 17.2.4) nel 4° periodo o tempo supplementare e una sospensione viene richiesta dalla squadra che ha diritto al possesso di palla per una rimessa in difesa, dopo la sospensione la rimessa sarà amministrata in zona di attacco dalla linea della rimessa (RT 2.4.6)
- Quando il cronometro indica 02:00 o meno nel 4° periodo (RT 18.2.5), nel caso in cui la/e squadra/e non abbia/no utilizzato la prima sospensione della seconda metà gara, il segnapunti deve tracciare una doppia lineetta nella prima casella del secondo tempo della squadra/e (RT B.7.2)
- Quando il cronometro indica 02:00 o meno nel 4° periodo o tempo supplementare può essere utilizzato l'IRS per verificare se:
 - un tiro sia stato rilasciato prima della fine del periodo di 24"
 - un tiro a canestro sia stato rilasciato prima che sia stato fischiato un fallo
 - per identificare il giocatore che ha causato il fuori campo
- Quando negli ultimi due minuti del 4 periodo o di un supplementare è commesso un fallo da un difensore mentre la palla è fuori campo per una rimessa o si trova nelle mani del giocatore che deve rimettere, quel fallo deve essere sanzionato come fallo antisportivo (RT 37.1.1).

Considerazioni:

La situazione presenta evidenti anomalie; il fatto che il gioco sia ripreso con una rimessa verde in difesa ci propone diversi scenari possibili:

1. una topica della squadra arbitrale: infatti la rimessa verde susseguente alla richiesta di sospensione doveva essere effettuata in zona di attacco!
2. che la l'allenatore della squadra bianca avesse richiesto sospensione in precedenza e che di conseguenza l'allenatore verde abbia rinunciato ad usare la sua mentre non era inquadrato.
3. che sia stato usato come riferimento per la rilevazione del tempo il cronometro presente sulla **time machine** degli ufficiali al tavolo e che questa indicasse sul display visibile solo dal tavolo 02:00 e dei centesimi (da 1 a 99), e per questo abbiano ritenuto di non essere ancora sopra la soglia di tempo prevista dal regolamento.

Per approfondire siamo andati a verificare il Play by play della gara

| | | | | |
|----|----------|------------|--------------------------------|---------------|
| 38 | Turnover | 61 – 57 | Crvena Zvezda Telekom Belgrade | JOVIC, STEFAN |
| 38 | Time Out | 61 – 57 | Panathinaikos Athens | |
| 39 | Minute | 61 – 57 | | |

La sospensione è stata addebitata alla squadra verde, mentre non ci sono sospensioni bianche pertanto possiamo scartare l'ipotesi 2!

Da una attenta analisi del play by play si evince che la sospensione sia ascritta al minuto 38 ed immediatamente dopo (automaticamente?) sia stato registrato il cambio di minuto (39). Questo avvalorerebbe la tesi che mancasse qualche

centesimo oltre 02:00!

Da quest'anno l'Eurolega è tornata ad applicare in toto il regolamento tecnico FIBA. Appare quindi anomalo, perché non previsto, l'utilizzo della *time machine* per determinare il tempo esatto da giocare. Capite bene quale importanza possa avere questa scelta sulle valutazioni tattiche e strategiche da parte delle due squadre:

- **Non** amministrare il possesso palla in zona di attacco.
- **La sospensione** verde potrebbe essere la prima (delle tre previste) lasciandone ancora due per la squadra verde, mentre per la squadra bianca l'eventuale prima sospensione, inutilizzata, sarebbe stata chiusa come previsto dalle regole! (nel caso specifico bianco aveva già utilizzato 2 time out e verde 1 time out)
- **Nel caso** in cui il gioco fosse stato interrotto anziché per violazione di palming 9bianco, ma per una palla uscita fuori campo, per un fallo fischiato o per il suono della sirena dei 24" mentre veniva rilasciato un tiro, non sarebbe stato possibile usare l'IRS per confermare o correggere la decisione.
- **Se dopo** la sospensione, con palla fuori campo in mano all'arbitro o al giocatore verde incaricato della rimessa, un difensore bianco avesse commesso fallo su un avversario, questo fallo non necessariamente sarebbe stato antisportivo!

L'utilizzo della *time machine* dovrebbe essere regolamentato ufficialmente ed il suo utilizzo potrebbe essere ipotizzabile solo quando si gioca su campi di in una lega/campionato in cui tutti gli impianti siano dotati di strumentazione uguale e della *time machine* (es. la nostra Serie A). Quando il gioco è fermo, quando tutti vedono sul cronometro di gara 02:00, sia nel 4 periodo che in un tempo supplementare, è evidente la necessità che le squadre siano informate, dagli arbitri, che non si trovano ancora negli ultimi 2 minuti di gara.

Attualmente, a stretti termini regolamentari, quando il cronometro di gara segna 02:00, anche se ci fossero dei centesimi (da 1 a 99) le regole sopra enunciate devono essere applicate. Questo perché sulla quasi totalità dei campi non è possibile determinare se effettivamente questi centesimi ci siano o meno, visto che il countdown, visibile sul cronometro di gara, con i centesimi è previsto, dalla stessa FIBA, solo negli ultimi 60”!

Una piccola curiosità regolamentare: negli ultimi anni la FIBA ha sostituito in tutti gli articoli del regolamento, la dicitura “*ultimi 2 minuti*” con “*indica 2:00 minuti o meno*” tranne che negli articoli 18.2.5 – 37.1.1 – B.7.2 dove troviamo ancora *ultimi 2 minuti* o nella versione Inglese **last 2 minutes!**

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Ha cominciato lui!

Tra tutti i contatti che si verificano in una partita di basket, può capitare che due avversari commettano fallo uno contro l'altro, approssimativamente nello stesso momento (RT 35). In questo caso deve essere sanzionato un doppio fallo (RT figura 48): ad entrambi i giocatori coinvolti sarà addebitato un fallo sul referto di gara e la penalità sarà conteggiata nel bonus di squadra nel periodo. Il fallo commesso, derivando da un contatto, potrà essere personale, antisportivo o da espulsione: non necessariamente i falli addebitati saranno uguali per entrambi i giocatori (int FIBA art -35-6) . L'amministrazione del doppio fallo è decisamente atipica rispetto alle altre sanzioni (RT 35.2) e pertanto quando il fischio dell'arbitro interrompe l'azione è necessario rilevare

una serie di informazioni necessarie per riprendere correttamente il gioco. Non si devono **mai** assegnare dei tiri liberi, il gioco riprenderà in funzione di dove si trovava la palla al momento del fischio e soprattutto di chi ne aveva il controllo o il diritto al possesso. Di conseguenza si dovrà determinare se mantenere congelato o resettare l'apparecchio dei 24". Il gioco e le regole ci prospettano solo tre possibili soluzioni:

1. Se al momento del fischio la palla è in volo ed entra nel canestro, questo sarà convalidato ed il gioco riprenderà con una rimessa dal fondo in difesa per la squadra che ha subito il canestro.
2. se al momento del fischio una squadra è in controllo di palla o ha diritto al possesso, il gioco riprenderà con una rimessa perimetrale nel punto più vicino a dove è stata commessa l'infrazione, con il residuo dei secondi sul display dei 24" (RT 50.2) o con l'eventuale reset a 24 o 14.
3. se al momento del fischio nessuna squadra era in controllo di palla, si verifica una situazione di salto a due ed il gioco riprenderà con la freccia di possesso alternato (RT 12.3).

Cosa è successo: lbianco, battuto nell'1 contro 1, commette fallo di trattenuta su l1nero, prontamente fischiato. Il contatto prosegue e i due giocatori con le braccia intrecciate si trattengono e spintonano: un secondo fischio ed il segnale di fallo antisportivo fanno sì che i giocatori si separino. L'arbitro segnala tre falli: trattenuta lbianco, fallo antisportivo lbianco e fallo antisportivo l1nero. Vista la concitazione del momento, è comprensibile l'omissione del segnale di doppio fallo al momento del secondo fischio. Il gioco riprende con una rimessa laterale nera – da cui possiamo dedurre che la squadra bianca non fosse in bonus al momento

del fallo di 1bianco -. Il gioco riprende con 24" per la squadra nera, poi corretto dall'operatore a 14" poco prima che la rimessa sia effettuata (il display al momento del primo fallo sanzionato segnava 12").

Cosa è successo: durante una transizione due giocatori vengono a contatto e si spintonano a vicenda sul lato debole. L'arbitro sanziona un fallo tecnico ad entrambi: il gioco riprende con una rimessa a favore della squadra bianca che avrà a disposizione il residuo dei 24 secondi (RT 42.2.7). Due giocatori che vengono a contatto **non** devono essere sanzionati con un fallo tecnico, ma con un doppio fallo: personale, antisportivo (scelta corretta nell'esempio in oggetto!) o da espulsione. Per quanto la questione possa sembrare irrilevante ai fini della ripresa del gioco, in caso di due falli tecnici si deve applicare l'articolo 42, nel caso specifico con risultato identico all'articolo 35; sanzionare correttamente quanto avvenuto può essere di fondamentale importanza per il prosieguo della gara: un giocatore a cui vengono assegnati due falli tecnici deve infatti essere espulso (RT 36.3.3), così come uno a cui vengono assegnati due falli antisportivi (RT 37.2.3). Nessuna espulsione è invece prevista per il giocatore che commetta un antisportivo e prenda un fallo tecnico.

Cosa è successo: 13bianco e 24blu battibeccano durante l'azione. L'arbitro guida entra in campo cercando di sedare gli animi e dare un segnale ai giocatori. 13bianco tira da fuori e sul successivo rimbalzo difensivo, controllato dalla squadra blu, entra ancora in contatto con 24blu che allarga un braccio per impedirne il movimento, 13bianco spinge l'avversario che cade. L'arbitro che ha continuato a seguire l'azione sanziona un doppio fallo ai due giocatori; dopo la segnalazione mentre gli arbitri si apprestano a riprendere il gioco con una rimessa laterale blu nella propria metà campo difensiva, viene accordata una sospensione. Dopo il time out,

il gioco riprende con una rimessa in zona di attacco blu (linea della rimessa RT 17.2.4) da cui possiamo dedurre che ci troviamo negli ultimi due minuti del 4° periodo. Correttamente il display dei 24" mostra 22" come residuo del periodo di attacco per la squadra blu.

Registrazione a referto: per quanto riguarda la registrazione a referto del doppio fallo nella casella dei falli individuali dei giocatori andranno P (personale) U (antisportivo) D (da espulsione), non essendoci né tiri liberi né compensazione le lettere non presenteranno nessun tipo di pedice. Ovviamente qualora uno o entrambi i falli fossero sanzionati come antisportivi, si dovrà tenere conto di quanto previsto per questa tipologia di falli (RT 37.2.3 – 37.2.4). ***Nel caso della seconda clip, stante la segnalazione arbitrale, la registrazione a referto dei due falli tecnici sarebbe dovuta essere Tc per entrambi i giocatori.***

Se gli arbitri non sono d'accordo: il doppio fallo è in generale sanzionato da un unico arbitro con un solo fischio, ma può capitare che lo stesso contatto tra due avversari sia sanzionato da due arbitri in modo difforme ed addebitato ad entrambi i giocatori: questo può avvenire nel gioco di marcamento/smarcamento, durante una transizione o a rimbalzo; il caso più atipico è quello di contatti tra attacco e difesa durante un atto di tiro e movimento continuo a canestro. Ovviamente il contatto deve avvenire prima che l'attaccante abbia rilasciato la palla per il tiro. Non è sempre facile determinare se l'attaccante abbia commesso fallo di sfondamento o il difensore un blocco illegale: in estrema ratio gli arbitri (int FIBA art 35-1 / 35-2) possono concordare sull'attribuzione di un doppio fallo (nessun punto se realizzato sarà convalidato!) e riprendere il gioco come previsto al punto due.

Fuori Controllo!

Rispondiamo ad una domanda pervenuta attraverso la sezione "contattaci".

Domanda:

Da: Alessandro Niccolini

Oggetto: chiarimento su possesso di palla

Corpo del messaggio:

domanda fatta mille volte, ma alla soglia dei 60 anni, mi sono scordato le mille risposte. Tiro a canestro bianco, palla rimbalza sul ferro, più giocatori bianchi e rossi la toccano, sta andando fuori, quando un giocatore della squadra rossa, salta da l'interno del campo, prende mentre è in volo la palla con due mani e la butta dentro (diciamo che vorrebbe passarla per un contropiede) E' POSSESSO ROSSO? chiedo venia, ma non mi ricordo

Risposta:

Probabilmente ti riferisci a questo episodio che anche altri lettori ci hanno segnalato.

01:12 4° periodo, A 82 – B 82

Cosa è successo: 6bianco tira, la palla tocca l'anello. 12bianco, 10 e 6 rosso cercano di prendere la palla che sta uscendo dal campo; 6rosso riesce a buttare la palla in campo dopo averla presa con due mani (controllo rosso – int FIBA 14.3): a quel punto dovrebbe partire il periodo di 24" per la squadra rossa, ma il display dei 24" rimane spento! La palla va verso 4bianco e 5rosso: entrambi cercano di controllarla, ma nessuno dei due giocatori riesce a mettere le mani sulla palla, che rimbalza sul parquet. A quel punto un contatto tra

22rosso e 9bianco è sanzionato come fallo personale ed addebitato al 22rosso. Al momento del fischio l'operatore dei 24" rilasciando le levette, rende visibile il 24 sul display. Dopo circa un minuto e la consultazione dell'Istant replay System (IRS), per determinare chi abbia subito fallo dal 22rosso, il giocatore 9bianco viene indicato come il beneficiario dei tiri liberi (entrambe le squadre in bonus) che saranno eseguiti e realizzati. La squadra bianca non era in controllo di palla e pertanto non avrebbe dovuto tirare i tiri liberi, ma avrebbe avuto diritto ad una rimessa sulla linea laterale con un nuovo periodo di 24".

Dopo Cremona – Sassari alle Final 8 di Milano, abbiamo un altro caso in cui sono stati assegnati dei tiri liberi per un fallo commesso dalla squadra in controllo di palla. L'IRS è stato usato ancora una volta per identificare un tiratore che non aveva diritto ad eseguire dei tiri liberi. Nel ribadire l'utilità assoluta dello strumento, sarebbe importante valutare la ridefinizione dei campi di applicazione. Appare evidente che nei finali convulsi ed in situazioni di palla toccata, deviata e/o trattenuta, sarebbe necessario utilizzare le immagini anche per stabilire quale squadra controlla la palla al momento dell'interruzione del gioco. Questo permetterebbe agli arbitri di determinare con maggiore certezza le modalità di ripresa del gioco e le sanzioni da applicare secondo quanto previsto dalle regole.

Arbitri, ufficiali di campo, allenatori ed assistenti, giocatori, addetti ai lavori: nessuno si accorge di ciò che succede? E' importante conoscere per riconoscere! Prima di proporre qualunque soluzione, in una situazione di rimbalzo o dopo una palla recuperata mentre usciva fuori dal campo, è bene domandarsi quale squadra avesse il controllo di palla al momento del fischio. Fermo restando che se gli arbitri, rivedendo mentalmente il "film" dell'azione, ricostruiscono che il fallo è stato commesso dalla squadra in controllo di palla, dovrebbero, senza cambiare la decisione, applicare la

corretta sanzione!

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Nuova Collaborazione con The Basketball Post



WeRef.it da oggi sarà ospite con alcuni dei suoi articoli su The Basketball Post.

Luigi Liguori, fondatore e direttore di “The Basketball Post.Net”, ha dichiarato: “Sono entusiasta della collaborazione tra i due siti. Credo che l’idea di spiegare il gioco dal punto di vista degli arbitri sia un qualcosa di unico ed un’occasione da non poter perdere. I nostri lettori ne saranno entusiasti.”

Dal canto nostro, aumenteremo ulteriormente i nostri sforzi per cercare di spiegare le situazioni più curiose o di difficile interpretazione dal punto di vista regolamentare. Siamo convinti che l’accordo con The Basketball Post possa avvicinare molti appassionati e tifosi a Weref.it

©RIPRODUZIONE RISERVATA

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 semigare, 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.*

©RIPRODUZIONE RISERVATA