

Di qua o di là dalla linea?

Durante la transizione o il contropiede possono essere commessi dei falli in prossimità della linea centrale. Se la squadra che commette fallo non ha ancora esaurito le penalità del bonus ed il gioco riprende con una rimessa perimetrale, è necessario determinare il punto esatto in cui è stata commessa l'infrazione, poiché in relazione ad esso, il successivo punto di rimessa determinerà l'eventuale reset o congelamento dell'apparecchio dei 24" (RT 29.2.1).

Cosa è successo: 31celeste intercetta il pallone nella sua metà campo difensiva, subisce un contatto falloso da 44giallo mentre passa la linea centrale. L'arbitro centro sanziona un fallo personale al 44giallo. Il tavolo segnala una richiesta di sospensione e le squadre si recano verso le rispettive panchine. L'arbitro indica ai compagni che la rimessa in gioco celeste sarà nella metà campo d'attacco, l'apparecchio dei 24" (in sovraimpressione) segna 23". Alla ripresa del gioco il display dei 24" indica correttamente 23" e la rimessa celeste è amministrata in zona di attacco.

Spigolature: 31celeste intercetta la palla più o meno all'altezza del semicerchio (circa 2mt dalla linea di fondo) prima di subire il contatto palleggia 5 volte e dal suo controllo di palla al fischio arbitrale passano circa 4". Il contatto inizia quando il 31celeste non ha ancora completamente attraversato la linea centrale e di conseguenza la palla non è ancora giunta in attacco (RT 30.1.1). Ovviamente vista la velocità dell'azione e il momento del fischio entrambi i giocatori si trovano abbondantemente oltre la linea centrale. Spesso il contatto si concretizza prima della linea centrale, velocità e tempo di reazione fanno sì che la "fotografia mentale" del "dove è successo" scatti nella metà campo offensiva, quando il tutto si ferma!

Ufficiali di campo: possiamo ipotizzare una difficoltà da parte dell'operatore nel resettare e far ripartire l'apparecchio dei 24" in seguito all'intercetto del 31celeste. Non sappiamo se il ritardo nella ripartenza è dovuto ad un malfunzionamento dell'apparecchio o ad una tardiva lettura della situazione tecnica (cambio di controllo). Stante la decisione arbitrale di attribuire la rimessa celeste in zona di attacco, era ipotizzabile correggere il display dei 24" secondi portando lo stesso a 21 o più probabilmente 20?

Conclusione: questo tipo di azioni meritano una particolare attenzione: al momento del fischio si ferma il cronometro e di conseguenza l'apparecchio dei 24". E' fondamentale fotografare il tempo segnato sul display, tempo da verificare sia prima di rendere la palla viva per la rimessa, sia dopo la partenza del cronometro. Probabilmente una piccola attenzione a questi particolari ed una analisi dello sviluppo dell'azione durante il minuto di sospensione avrebbero potuto portare ad una correzione del display.

Curiosità: nel caso in cui, considerando che la palla non fosse giunta ancora in attacco ed il contatto falloso fosse stato sanzionato come avvenuto nella metà campo difensiva celeste, la rimessa in gioco, da fare appena prima della linea centrale (mai a cavallo) avrebbe garantito il reset a 24".

Instant Replay System croce e delizia

Nel recente passato abbiamo analizzato le regole che disciplinano l'utilizzo dell'Instant Replay System, illustrando il protocollo ed auspicando un allargamento delle

possibilità di utilizzo del sistema.

In un recente zapping sui canali locali ci siamo imbattuti in questo episodio curioso che cercheremo di spiegarvi in vari passaggi. Attenzione: la partita non si svolge solo sul terreno di gioco, tavolo e panchine giocano ruoli determinanti. E' importante leggere ed ascoltare anche ciò che accade intorno ad esso!

Cosa è successo: la palla rimbalza sull'anello dopo il tiro di 24nero, 53bianco con un tap butta direttamente fuori la palla. L'arbitro centro, ben posizionato, indica chiaramente e correttamente palla nera. Non vediamo se il display dei 24" sia stato resettato a 14 (quello in sovraimpressione è a 00). Prima della ripresa del gioco sono effettuate alcune sostituzioni e poi gli arbitri si consultano su qualcosa; dalla panchina bianca non arrivano segnali di problematiche inerenti situazioni da IRS, mentre un arbitro si attarda con la panchina nera per qualcosa che deve essere accaduto prima della palla fuori. Il primo arbitro si reca al tavolo per consultare l'IRS, non per la palla fuori (non siamo negli ultimi due minuti del 4° periodo). Le operazioni durano circa 2minuti, e l'arbitro (non inquadrato dalle telecamere) va a confrontarsi con l'allenatore nero che alla fine fa un gesto di intesa ed esprime soddisfazione per la risposta avuta.

Restano sfuocati i contorni relativi all'uso della strumentazione televisiva. Nei 74" trascorsi dall'inizio del periodo, l'unica situazione da IRS è un tiro da 3 punti (realizzato dal 3nero) 09:35 convalidato da centro e coda. Probabilmente la risposta riguarda una situazione verificatasi ad inizio IV periodo.

Cosa è successo: a 09:50 c'è un fallo fischiato contro 9nero (3° personale) probabilmente attribuito al 1nero (4° personale). Infatti dopo l'esecuzione dei tiri liberi,

accompagnatore, allenatore e vice allenatore neri sono in fermento con tavolo e arbitri per qualcosa di inerente al referto di gara. Non abbiamo la sfera di cristallo, ma i numerosi indizi, confortati dalla telecronaca e dallo speaker, ci portano a pensare che con l'IRS sia stata corretta l'errata attribuzione di un fallo ad un giocatore (1nero) di responsabilità di un compagno (9nero).

Spigolature: non siamo in grado di stabilire se la segnalazione arbitrale sia stata errata (1nero) o se sia stato erroneamente trascritto il fallo a referto dal segnapunti. Appare inusuale che non ci sia stato confronto tra arbitri e ufficiali di campo, mentre ci sia stata una immediata e diretta consultazione dello strumento elettronico. L'utilizzo dell'IRS ha risolto efficacemente un problema, anche se l'utilizzo dello strumento non era previsto dal protocollo (RT 46.12).

Televisione: Anche in questa situazione le immagini sono troncate e spesso le telecamere indugiano sul pubblico o i giocatori in campo. Sarebbe molto più interessante inquadrare i colloqui tra arbitri ed allenatori, tra arbitri e tavolo, per cogliere i segnali e le decisioni che vengono prese, rendendo così più fruibile quanto accade e magari più preciso il commento fatto da studio.

Conclusioni: L'utilizzo dell'IRS può sicuramente risolvere un problema immediato e spegnere le proteste di un allenatore o il rumore di un palasport; questo strumento ha il potere taumaturgico di sedare gli animi più bellicosi, fungendo come un "ipse dixit" tecnologico del terzo millennio. Stranamente, tutti quelli che prima protestavano, urlavano e non si fidavano, improvvisamente accettano la decisione e ringraziano. L'utilizzo sogettivo del mezzo fuori dal protocollo rischia però di modificare gli equilibri nel campionato. Ecco quello che intendiamo dire.



Pur riconoscendo la possibilità che il tiro nel fotogramma non fosse stato rilasciato in tempo (non siamo sotto 02:00 del IV periodo) a livello di sistema, cosa accadrebbe se ognuno decidesse se derogare il protocollo o meno a seconda della situazione specifica?

Così non vale!

Capita che la palla, una volta entrata nel canestro, possa fuoriuscire dall'alto. Nell'immaginario collettivo questo può far pensare che la squadra abbia realizzato un canestro; magari nella concitazione arriva anche il fischio del tavolo perché l'allenatore ha richiesto minuto. Molti giocatori si fermano, qualcuno più lesto degli altri raccoglie il rimbalzo e realizza il canestro. Cerchiamo di ricostruire il puzzle delle regole che girano intorno a questa situazione.

Cosa è successo: 22bianco recupera la palla, si invola in contropiede e va a schiacciare. La palla entra nel canestro, ma esce dall'alto a causa del contraccolpo subito dal canestro

(anello+retina). 15bianco recupera il rimbalzo offensivo e segna.

Analizzando più nel dettaglio: un canestro è realizzato quando una palla viva entra nel canestro dall'alto e si ferma nella retina o la attraversa (RT 16.1.1) . Di fatto la schiacciata di 22bianco è stata quindi un tiro sbagliato che non ha interrotto in alcun modo il gioco. L'apparecchio dei 24" avrebbe dovuto essere resettato nel momento in cui la palla è entrata nel canestro per la schiacciata (RT 29.1.1 secondo pallino) e riportato a 14" nel momento in cui 15bianco ha acquisito il controllo della palla (RT 29.2.3 secondo pallino). Ricordiamo che il fischio del tavolo e l'eventuale stop del cronometro non interrompono il gioco e non rendono la palla morta (RT 48.2 quarto pallino).

Ufficiali di campo: il timing del fischio è anticipato rispetto all'effettiva realizzazione del canestro. Per una corretta gestione del momento tecnico è necessario attendere che la palla rimanga dentro la retina o fuoriesca dal basso. Il momento giusto per il fischio, nella normalità dei casi, è quando la palla fuoriesce dalla rete: aspettare un attimo permette comunque di gestire il rarissimo caso di palla che rimane dentro la rete (tiro realizzato) o fuoriesce dall'alto (tiro sbagliato).

Conclusioni: il canestro realizzato dal 15 bianco è valido, la decisione spiegata dalla terna arbitrale è accettata ed accettabile tecnicamente. Dalle immagini non si hanno informazioni sul cronometro di gara: se il cronometro è stato, erroneamente, fermato al fischio del segnapunti, probabilmente 1 o 2 secondi andavano poi levati dal tempo residuo, in relazione al quello trascorso e giocato per prendere il rimbalzo e fare canestro.

Addendum21/04/16: da una più attenta analisi delle immagini, possiamo affermare che il cronometro è stato fermato sulla schiacciata (il 24" resta fermo a 21") (RT 18.3.4). Quindi un

paio di secondi avrebbero dovuto essere tolti dal cronometro alla ripresa del gioco

©RIPRODUZIONE RISERVATA

La prendo io!

Inizia la partita, voglio la prima palla per giocare in attacco, costringere i miei avversari a faticare da subito in difesa, mettere in ritmo i tiratori, realizzare subito due punti e magari subire un fallo!

L'unico salto a due della gara è un campo minato! Non avete idea di quante cose debbano essere controllate e quale reattività sia richiesta a tutti i partecipanti, siano essi giocatori, arbitri, ufficiali di campo, allenatori, cameraman e registi. Tutti, o quasi, conoscono le procedure di base, ma il gioco si evolve: tattica e strategia, qualche "colpo di genio" del battitore e il gioco è fatto, la prendo io! Anche se la palla è bassa, storta o battuta in parabola ascendente raramente arriva un fischio! Ma tutto avviene così velocemente che la prima azione lava via il ricordo. Sul salto a due si possono commettere svariate infrazioni: è importante fotografare il momento in cui tutto avviene.

Prima che la palla esca dalle mani dell'arbitro siamo ancora nell'intervallo pre-gara, anche se il cronometro di gara indica 10.00 e l'arbitro è già nel cerchio. Tutto quello che accade deve essere amministrato come se avvenuto nell'intervallo. Un eventuale fallo commesso, con contatto può

essere sanzionato solo come antisportivo; se comportamentale sarà tecnico, se di particolare gravità da espulsione. Dopo la sanzione la gara comincerà con il salto a due – eventuale possesso palla della sanzione sarà cancellato.

Dopo che la palla ha lasciato le mani dell'arbitro inizia il primo periodo, quindi tutto ciò che viene sanzionato deve essere amministrato ed il salto a due considerato concluso, salvo le situazioni in cui ne è prevista la ripetizione: palla bassa, storta, non battuta legalmente da nessuno dei saltatori. I giocatori possono commettere violazioni o falli: personali, antisportivi e da espulsione.

Ci sono delle situazioni in cui le regole prevedono un secondo salto a due: doppio fallo dei saltatori, palla trattenuta tra due avversari o doppio fallo quando dopo la battuta è legale e nessuna squadra controlla ancora la palla; palla battuta fuori senza che gli arbitri siano in grado di determinare quale giocatore abbia toccato per ultimo.

Spesso il limite tra violazione e fallo è decisamente sottile, così come quello tra fallo personale o antisportivo: l'occhio esperto può cogliere mille sfumature ed a volte solo la telecamera ci può aiutare. Molti – addetti ai lavori e non – alzano il naso per seguire la palla e perdono quanto avviene tra i giocatori, faticando poi a capire la decisione arbitrale.

Per addentrarci nel campo minato, cercando di non saltare in aria, ci aiuteremo con alcune situazioni accadute più o meno recentemente.

Cosa è successo: Il giocatore blu non ha almeno un piede vicino alla riga (andrebbe messo a posto prima di lanciare la palla), ha un piede fuori dal cerchio (illegale), può non saltare (legale) ma non può abbandonare la posizione fino a quando la palla non è battuta legalmente. Notare i due

giocatori blu intorno al cerchio che, con il compagno saltatore immobile, si muovono immediatamente alla battuta del bianco (legale) per convergere sulla palla e prenderne il controllo! Tutto legale e strategicamente ben congegnato.

Cosa è successo: Nei due video il giocatore rosso prima di battere la palla usa una volta l'anca l'altra un braccio, con dei movimenti assolutamente non naturali per un salto a due, per impedire all'avversario di battere la palla! Nel primo caso nessun fischio (palla controllata dai bianchi), nel secondo caso viene fischiata una violazione del saltatore, ma trattandosi di contatti un fallo sarebbe stata la scelta migliore!

Cosa è successo: Il giocatore 5bianco, prima di battere la palla che ha cominciato a scendere, spinge con il braccio sinistro l'avversario; l'arbitro fischia e sanziona correttamente un fallo antisportivo (cronometro fermo, gioca l'avversario, rendendo influente la battuta della palla dopo il fischio). Durante l'esecuzione dei tiri liberi si nota in alto a sinistra che il cronometro indica 09:59, mentre questo doveva essere resettato a 10:00 in quanto il contatto falloso è avvenuto prima di un tocco legale. Dopo l'esecuzione dei tiri liberi il gioco viene ripreso con un ulteriore salto a due (come se il fallo fosse avvenuto nell'intervallo pre-gara). Nel frattempo dalla differenza tra display dei 24" e cronometro (ultima cifra 5) possiamo ipotizzare che il cronometro sia stato resettato a 10:00 dopo l'esecuzione dei tiri liberi. La freccia di possesso alternato, ancora neutra, viene posizionata (direzione attacco bianco, quando il primo giocatore blu controlla la palla viva sul terreno. **La dinamica dell'azione appare incongruente con quanto previsto dalle regole**, infatti sia il contatto falloso che il fischio avvengono dopo che la palla ha lasciato le mani dell'arbitro. Il fallo antisportivo doveva essere sanzionato con 2TL e

possesto palla blu! Il cronometro resettato immediatamente a 10:00 prima dell'amministrazione dei tiri liberi. La freccia di possesso alternato posizionata (direzione bianca) quando la palla (viva) era a disposizione per l'esecuzione del primo tiro libero blu (senza rimbalzo).

Curiosità:

- non esiste l'invasione del battitore: è fisiologico che i due cilindri dei battitori vengano a contatto ed è possibile che uno o entrambi vadano al di là della linea mentre sono in area. E' violazione se un battitore per saltare mette un piede, o parte di esso, al di là della linea centrale nel terreno avversario.
- se avvengono una violazione o un fallo personale la rimessa in gioco non potrà mai essere effettuata con i piedi a cavallo. Non necessariamente la squadra che rimette sarà posizionata in attacco!
- la paletta freccia si posiziona al momento in cui una squadra controlla la prima palla viva sul terreno di gioco. Non vi è sul regolamento specifica sul cronometro, che può essere anche fermo e a 10:00
- se una squadra commette violazione sul salto a due o la palla battuta finisce fuori, durante la rimessa in gioco una squadra controlla la palla viva fuori dal terreno di gioco, la freccia non è posizionata fino a che una delle due squadre controlla la palla viva sul terreno.

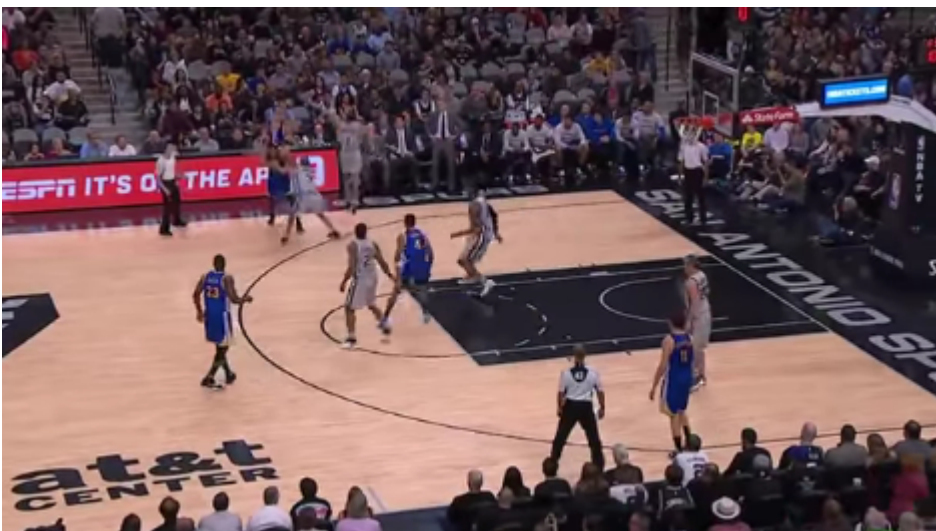
Televisione: se dal campo si riesce a cogliere quanto avviene intorno al cerchio e tra i saltatori, spesso in TV non si vede niente: l'inquadratura si restringe incomprensibilmente alla testa dei giocatori, spesso viene inquadrata solo la palla che sale, mentre non si vede chi la tocca, come la tocca e soprattutto cosa accade tra i giocatori che giocano! Anche la sovraimpressione con il tempo che scorre è tardiva e non

sempre fedele a quanto compare sui display del palazzetto.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Proiettile umano!

Regole? FIBA e NBA cercano di trovare punti d'incontro, ma su alcune situazioni di gioco la visione è diametralmente opposta. La clip proposta ci offre interessantissimi spunti di riflessione; non vogliamo stabilire quale sia la soluzione migliore in assoluto, ma vogliamo cogliere l'occasione per fare un parallelo tra i due mondi ed apprezzarne le differenze.



Cosa è successo? Andiamo a 1:05 del filmato. Gioco a due tra 30 e 34blu fuori dall'arco da 3 punti. 30blu, marcato da 9celeste, riceve il pallone e sfrutta il blocco di 34blu. 9celeste, ormai battuto, spinge 34blu addosso a 30blu. L'arbitro sanziona fallo del 9celeste ed assegna 3 tiri liberi a 30blu.

NBA – Official Rules

Joe Borgia, Senior Vice President di Replay e Referees Operation di NBA, ha tra i suoi compiti quello di interpretare le regole. La sua voce accompagna lo scorrere delle immagini e ci spiega l'interpretazione della decisione presa sul campo ed alcune implicazioni aggiuntive. 30blu è in atto di tiro da 3 punti e subisce il contatto da 34blu per un fallo causato da 9celeste ed a lui sanzionato. Ci sono due possibilità per amministrare questa situazione:

- se il tiro non viene realizzato: devono essere assegnati 3 tiri a 30 blu.
- se il tiro viene realizzato: il canestro è valido, ma il tiro aggiuntivo non spetterebbe a 30blu, ma a 34blu perché è quello che ha subito il fallo.

Quindi come spiegato da Joe Borgia la decisione presa sul campo è corretta. 3 tiri liberi per 30blu. * **(vedi nota integrativa sotto)**

FIBA – Official Basketball Rules

Il fallo commesso da 9celeste è un fallo antisportivo, data la pericolosità del contatto e i possibili effetti sul 30blu in aria. Anche qui due possibili scenari:

- se il tiro non viene realizzato: il fallo antisportivo di 9celeste è sanzionato con 2 tiri liberi per 34blu e possesso palla blu.
- se il tiro viene realizzato: il canestro è valido, il fallo antisportivo di 9celeste è sanzionato con 2 tiri liberi per 34blu e possesso palla blu.

Considerazioni: in questa situazione i due regolamenti propongono delle soluzioni completamente diverse per lo stesso tipo di contatto. E' evidente che quando i criteri sono stabiliti e le regole scritte gli arbitri si debbano comportare di conseguenza, applicandole.

Conclusione: come per l'hack-a-Shaq, e per i falli che

interrompono il contropiede, anche in questa situazione il regolamento NBA appare molto più permissivo di quello FIBA, classificando la spinta di un avversario contro un proprio compagno come qualcosa di ordinario, ed il peso delle sanzioni ne è la dimostrazione. Immaginate in quante situazioni di pick'n'roll, il difensore in ritardo sul blocco proverà a "sparare" il bloccante sul tiratore – in fondo il rischio è basso quanto quello di dargli un colpo sul braccio! Il regolamento FIBA al contrario sancisce questo comportamento come contrario allo spirito del gioco e punisce la "furbata" con almeno due tiri e palla; se poi il canestro è realizzato in continuità di movimento 3 punti + 2 tiri liberi e possesso palla: fate voi il possibile conteggio del costo del fallo. Il duello Parker-Curry potrebbe ripetersi alle prossime Olimpiadi di Rio, dove si giocherà con il regolamento FIBA: secondo voi Parker farà questo tipo di fallo? Vista la risonanza planetaria del video, che ha intasato i social network ed i siti specializzati, potremmo vedere a breve qualche emulatore ripetere il gesto, anche sui campetti di periferia, da qui alla fine della stagione. Gli arbitri saranno pronti? Forse oggi un po' di più! **Conoscere per riconoscere.**

Nota integrativa:

Siamo andati a cercare sul regolamento NBA la definizione di Fallo Personale

Section III–Fouls

a. A common personal foul is illegal physical contact which occurs with an opponent after the ball has become live and before the horn sounds to end the period.

Come nel Regolamento FIBA Il fallo personale è un contatto illegale con un avversario. Ma per capire come mai il contatto di un attaccante su un altro attaccante, ancorché provocato da un difensore portasse alla sanzione di 3 tiri liberi abbiamo scoperto che il regolamento NBA propone una particolarità

B. Personal Foul

Section I–Types

c. Any player whose actions against an opponent cause illegal contact with yet another opponent has committed the personal foul.

Qualunque giocatore con le sue azioni contro un avversario sia causa di un contatto illegale con un altro avversario, quel giocatore ha commesso un fallo personale. La sanzione per questo fallo è la seguente:

PENALTIES: The offender is charged with a personal foul. The offended team is charged with a team foul if the illegal contact was caused by the defender. There is no team foul if there are personal fouls on one member of each team or the personal foul is against an offensive player. The offended team is awarded:

.....

(3) one free throw attempt if the personal foul is on the defender and there is a successful field goal or free throw on the play.

©RIPRODUZIONE RISERVATA