

Cambiamenti Regole 2020: 1° cambiamento

Art 5/19/44 Giocatori: infortunio/Sostituzioni/Situazioni Speciali (minor): lo scopo del cambio è fare chiarezza su quando un giocatore che viene curato deve essere trattato come un giocatore infortunato. Quando il gioco viene fermato per:

- un giocatore infortunato non può riprendere immediatamente o non recupera entro 15 secondi.
- un giocatore riceve assistenza da un componente della squadra

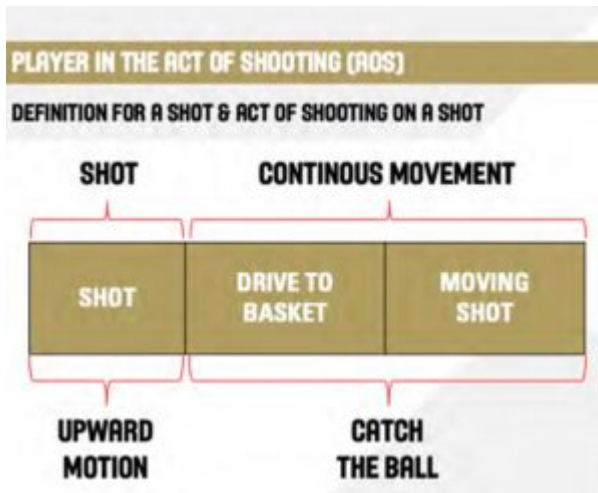
IL GIOCATORE DEVE ESSERE SOSTITUITO!

Questa regola consentirà di eliminare le interruzioni del gioco e di gestire con più consistenza il ritardo nella ripresa del gioco. Il termine assistenza è inteso in senso molto generale: può essere su una scarpa, su una lente a contatto, per la perdita di un taping, per un problema sulla divisa di gioco, etc; in altri termini tutto ciò che esula dalla normalità è considerato assistenza.

Nella clip1 / poco prima che la palla sia messa a disposizione del Brosso un massaggiatore assiste il giocatore applicando un cerotto nero sopra il marchio non consentito della manica protettiva. L'arbitro guida impone correttamente la sostituzione del Brosso che deve lasciare il terreno di gioco. In caso di errore correggibile che coinvolga il giocatore sostituito per essere stato assistito, che ha commesso il suo quinto fallo o è stato espulso, il suo sostituto dovrà partecipare alla correzione di un errore (Art 44.2.5)

Art 15 / Giocatore in atto di tiro (AOS) (Major): viene data diversa definizione per il tiro e per il movimento continuo

(notare che si parla di movimento e non di moto).



Il cambio della regola intende rendere più facile per giocatori, allenatori e arbitri capire se il fallo sia stato commesso in atto di tiro (act of shooting – AOS) o no. La regola definisce due tipi di AOS: il tiro ed il movimento continuo. Il movimento continuo è diviso in due parti: “andare a canestro” e “tiro in movimento”. In ogni giocata gli arbitri dovrebbero essere capaci di leggere se il giocatore in AOS è in “tiro”, sta “andando a canestro” o sta eseguendo un “tiro in movimento”. Questo richiede molta conoscenza del gioco e comprensione della tecnica di tiro, più che la conoscenza della regola.

Nuova definizione: **TIRO DA FERMO**: un esempio classico è il classico jump-shot. Il giocatore non si muove e non sta camminando/correndo.

- **AOS: inizia** dopo la raccolta della palla, con un movimento delle braccia verso l'alto in posizione di tiro e verso il canestro, non necessariamente di fronte ad esso.
- **AOS : finisce** quando la palla lascia le mani del tiratore, o se il tiratore è in aria , quando entrambi i piedi sono tornati sul terreno. Un giocatore che passa la palla dopo aver subito un fallo non è più da considerare in AOS.

Nuova definizione: **MOVIMENTO CONTINUO**. Copre due situazioni: **andare a canestro** (prendere la palla in movimento o chiudere il palleggio) e **tiro in movimento**: ... continuare con il movimento di tiro (senza interruzioni):

- **AOS : inizia** alla chiusura di un palleggio, ricevendo la palla mentre si cammina/corre, quando la palla si ferma sulla mano(i)
- **AOS finisce** – quando la palla lascia le mani del tiratore, o se il tiratore è in aria , quando entrambi i piedi sono tornati sul terreno. Un giocatore che passa la palla dopo aver subito un fallo non è più da considerare in AOS.

Nella clip1: 55rosso dopo la raccolta della palla si arresta e fa una finta; poi con entrambi i piedi sul terreno, comincia il movimento delle braccia verso l'alto e subisce un contatto falloso da 8bianco. 55rosso è in AOS, il fallo doveva essere sanzionato con 2 tiri liberi. (Il contatto falloso avviene quando sul display dei 24" ci sono ancora 0.2").

Nella clip2: 1giallo subisce il contatto falloso di 16blu prima di raccogliere il pallone. 1giallo al momento del fallo non è un giocatore in AOS. Il fallo poteva essere sanzionato come fallo antisportivo (UF) ma in caso di fallo personale (PF) la sanzione doveva essere possesso palla giallo – squadra blu non in penalità di falli nel periodo.

Per una migliore lettura e consistente applicazione del criterio, gli arbitri devono individuare se al momento del contatto falloso (non al momento del fischio che arriva sempre un attimo in ritardo) la palla si trovasse già nella mano(i) del giocatore e che questi abbia già iniziato il movimento delle braccia verso l'alto con un movimento continuo e senza interruzioni.

Per riempire la tazza spesso bisogna svuotarla!

Ogni cambiamento, anche piccolo, provoca sempre incertezze, piccole o grandi ansie, paura di sbagliare, ma soprattutto paura di non capire o avere capito bene/male! Per alcuni il processo di apprendimento sarà rapido, per altri lento; in ogni caso questo sarà solo l'inizio! Ci sono arbitri che dopo un anno intero ancora faticano ad assimilare il nuovo. Specialmente sotto pressione, l'arbitro attinge al suo bagaglio di esperienza e le abitudini sedimentate in anni di arbitraggio verranno fuori immancabilmente. Ognuno avrà i suoi modi ed i suoi tempi per "svuotare la tazza" e riempirla con il nuovo sapere. All'inizio sarà necessario uno sforzo supplementare di concentrazione, soprattutto il controllo di quanto si sta facendo in campo, la capacità di riflettere nei tempi morti se quanto fatto sia corretto, la capacità di aiutare e l'umiltà di farsi aiutare!

Chiaramente la lingua può essere un ostacolo ed è per questo che FIBA cerca di usare sempre le stesse terminologie ed ha introdotto un manuale, disponibile sulla app iRef Accademy

Library, dove trovare tutti i termini ufficiali e le abbreviazioni. L'arbitro del terzo millennio, a qualunque latitudine si trovi deve cominciare a "pensare" in inglese, lingua originale della stesura dei regolamenti, più immediata e diretta e soprattutto per quanto riguarda il basket "mondiale"; noi di WeRef continueremo comunque a pubblicare in Italiano e spagnolo anche se a volte le sfumature dei linguaggi neolatini richiedono maggiore attenzione per evitare confusione.

I cambiamenti per il 2020 sono stati suddivisi in due tipi di cambiamento:

- 4 cambiamenti importanti (Major), di cui due con aggiustamento del linguaggio conforme alla filosofia appena illustrata.
 - Art 15 /Giocatore in atto di tiro (AOS): diversa definizione per il tiro e per il movimento continuo – notare che si parla di movimento – non moto
 - Art 33 / Cilindro: si definisce il cilindro dell'attaccante con o senza palla. La regola si concentra su azioni legali ed illegali di attaccanti e difensori nel rispetto del proprio cilindro o di quello avversario. La definizione di cilindro difensivo non è cambiata.
 - Art 37 / Fallo antisportivo (UF): si chiarisce la regola sul contropiede (UF – C4), eliminando qualunque riferimento a giocatore difensore o attaccante. Il cambiamento del criterio prevede che il giocatore si muova verso il canestro avversario.
 - Art 35 / Doppio Fallo (DOF): si semplifica la definizione di doppio fallo, per sanzionare un DF si richiede che entrambi i falli siano della stessa categoria (PF – UF* – DF *: *in caso di un UF e un DF si considererà comunque un doppio

fallo)

- 4 cambiamenti più leggeri (Minor)
 - Art 5/19/44 Giocatori: infortunio/Sostituzioni/Situazioni Speciali: fare chiarezza su quando un giocatore che viene curato deve essere trattato come un giocatore infortunato
 - Appx B / Referto ufficiale: chiarire come in una situazione di rissa (Art 39) si debbano registrare i provvedimenti a carico dell'allenatore che partecipa attivamente: in seguito alla sua espulsione, un solo D2 dovrà essere registrato.
 - Art 49 / cambio dei doveri del segnapunti e del cronometrista in relazione ai moderni strumenti di gestione della gara (sostituzioni, indicatori penalità individuali e di squadra, strumenti acustici)
 - Appx F / Instant Replay System (IRS): tutto quanto riguarda l'IRS contenuto nell'Art 46 è stato trasferito nella nuova appendice F – solo per i campionati in cui è prevista l'applicazione del protocollo IRS (alcune Federazioni e/o leghe hanno un protocollo IRS integrato o differente).

Se avrete pazienza di seguirci, proveremo a proporre, sulla scorta di quanto esposto da FIBA, due argomenti (1 Major & 1 Minor) per ogni post, sperando che i post non siano troppo lunghi e pesanti. All'inizio dei post useremo le terminologie complete con l'aggiunta delle abbreviazioni, nel prosieguo utilizzeremo solo le abbreviazioni, cerchiamo tutti insieme di aggiungere nuovi contenuti alla tazza senza far traboccare la conoscenza. Work in progress! ☐

Chi cerca trova

Cosa è successo: 34blu riceve fuori dall'arco, 21bianco lo insegue in netto ritardo. Mentre 34blu tira, il difensore salta scoordinato nel tentativo di impedire il tiro. 21bianco attraversa uno spazio di campo assolutamente libero da avversari e prima di atterrare impatta sulla gamba destra di 34blu decisamente fuori dal cilindro del tiratore. Entrambi i giocatori finiscono sul parquet. Arbitro coda e centro fischiano un fallo indicato come fallo dell'attaccante, il pallone non entra nel canestro.

Alla fine del secolo scorso alcuni giocatori avevano sviluppato una particolare abilità nell'agganciare con un braccio un avversario e dopo averlo tirato verso di loro si lasciavano cadere per "rubare" un fallo all'arbitro distratto: ci troviamo senza accorgercene davanti ai precursori del fake. Nella prima decade del terzo millennio l'evoluzione del gioco ha portato i difensori a cercare nuove strade per ottenere un vantaggio in una situazione che spesso li vedeva in svantaggio: frequentemente nelle situazioni di contatto in movimento tra attacco e difesa, questi ultimi uscivano spesso penalizzati da un fischio. Una volta capito che prendendo un contatto, anche leggero, sul petto la chiamata poteva essere rovesciata, i difensori hanno cominciato a lasciarsi cadere, affinando sempre più il "tuffo" all'indietro e riuscendo a collezionando falli a favore e palle recuperate! Anche se non proprio velocemente, l'arbitraggio si è adeguato a quanto accadeva, riuscendo a proporre nel tempo una crescita continua nella qualità delle letture e limitando molto gli errori. Con lo spostamento del gioco dal pitturato al perimetro, il "flopping" da parte dei difensori è diminuito in modo consistente. Il proliferare del tiro da tre ha creato nuove situazioni di contatto tra tiratore e difensore, complicate da leggere e arbitrare, specialmente quando entrambi i giocatori

sono in aria e le loro gambe si toccano. Molti attaccanti hanno capito che allargare o allungare una gamba può ingannare anche l'arbitro più esperto se questi non è attento e concentrato su tutta la giocata.

Ci sono delle differenze sostanziali nella valutazione dei contatti tra giocatori in movimento e giocatori in aria; restano validi i principi di posizione legale di difesa, cilindro e verticalità, ma a questo va aggiunto che una volta spiccato il salto ogni giocatore ha diritto di atterrare in un punto che al momento del salto non fosse occupato da altri giocatori. Ovviamente quando le traiettorie si incontrano (o scontrano) gli arbitri devono determinare chi si sia mosso per primo verso una direzione e chi sia responsabile del contatto.

Nella clip è evidente che il 21bianco, ancorché in ritardo, occupa uno spazio libero, anche nella sua traiettoria di volo. Mentre il 34blu va fuori equilibrio in un tiro scoordinato ed allungando la gamba destra va a creare un contatto con le gambe del 21bianco causandone la caduta sul parquet. 34blu è responsabile del contatto ed il danno provocato all'avversario richiede assolutamente un intervento arbitrale. Al momento del contatto 34blu ha già rilasciato il tiro e pur essendo ancora un giocatore in atto di tiro, la sua squadra non è più in controllo di palla: quindi il suo fallo non può essere un fallo in attacco. Se il tiro finisse eventualmente nel canestro questo sarebbe da convalidare!

Se sanzionato, erroneamente, in attacco il fallo del 34blu dovrebbe avere come sanzione una rimessa per la squadra bianca ed un eventuale canestro andrebbe annullato. Spesso e volentieri accade comunque che il fallo, inizialmente sanzionato come di un attaccante, sia riclassificato come un normale fallo di un giocatore della squadra non in controllo di palla e quindi sanzionato con una rimessa perimetrale o con due tiri se la squadra ha esaurito le penalità per falli nel quarto. A nostro avviso questi contatti meritano una più approfondita lettura, sia della dinamica del contatto sia

sulle modalità in cui avvengono. Se estendere la gamba può essere parte dell'equilibrio di tiro o dello show individuale del giocatore, sapere che un eventuale impatto possa creare un danno e magari un infortunio di un avversario, deve far parte del bagaglio di conoscenza di ogni giocatore. Se poi il movimento è fatto anche per ottenere una chiamata di fallo a proprio vantaggio, questa azione si può configurare tranquillamente nelle situazioni di fallo antisportivo: ovviamente se e solo se vi sia contatto tra i giocatori.

Siamo convinti che una più consistente lettura di questi contatti ed una più restrittiva classificazione del contatto nei criteri del fallo antisportivo, ne diminuirebbero radicalmente l'uso ed a volte l'abuso da parte dei tiratori. Vi ricordiamo che un tentativo di ricerca del fallo senza contatto andrebbe sanzionato con un richiamo o in casi estremamente plateali direttamente con un fallo tecnico.



Di questa clip abbiamo parlato con Tommaso Tani nel "4° angolo" Rubrica di tecnica arbitrale di 3PO Podcast!