

# GiraTempo!

Quante volte nella vita vi sarete detti: “se potessi tornare indietro!” Questo nel gioco del basket è un concetto difficilmente applicabile, soprattutto se la palla diventa viva, parte il cronometro, sono commessi dei falli o realizzati dei punti.

Guardate attentamente!

**Cosa è successo:** 1:43 alla fine del periodo, la squadra bianca segna un canestro. Viene concesso un time out alla squadra blu. Le squadre rientrano in campo, 11bianco riceve la palla dall'arbitro ed effettua la rimessa in gioco dal punto previsto: passa la palla a 22bianco, che la ripassa immediatamente a 11bianco, rientrato sul terreno di gioco. Dopo un attimo di disorientamento ed esitazione, 11bianco punta verso il canestro avversario mentre sopraggiunge 6bianco che riceve l'assist e segna due punti. A questo punto la squadra blu si accorge che qualcosa non è andato per il verso giusto e protesta; l'arbitro si reca al tavolo e comunica agli allenatori che il canestro viene annullato e che il gioco riprenderà con una rimessa dal fondo blu. Il gioco viene ripreso con rimessa blu e 1:28 da giocare prima del termine del periodo.

**Prevedere l'imprevedibile:** è accaduta una cosa talmente improbabile da essere inaspettata ed invisibile ai più: dopo un canestro realizzato la rimessa è stata effettuata dalla stessa squadra che aveva appena segnato due punti con giocatori e arbitri che per una manciata di secondi hanno inavvertitamente cambiato la direzione di gioco, salvo poi riprendere il giusto verso di attacco.

**Come rimediare:** il senso di ingiustizia e l'evidente errore hanno portato alla scelta di annullare il canestro, soluzione

accettata da tutti, ma inaccettabile dal punto di vista regolamentare. Mettere la palla a disposizione della squadra sbagliata non è un errore correggibile, in quel momento la palla diventa viva! Se la rimessa viene effettuata nell'attimo in cui è giocata legalmente sul terreno di gioco parte il cronometro. Tutto quello che succede da quel momento in avanti deve essere considerato valido, canestro compreso.

**Tempestività:** gli arbitri si possono accorgere immediatamente o comunque prima di un canestro o fallo ed interrompendo il gioco ripristinare il corretto possesso di palla e la conseguente rimessa in gioco, ma anche in questo caso il tempo trascorso non può essere recuperato – come poi avviene anche nella clip!

**Repetita juvant:** siamo entrati a più riprese sull'argomento, un time out, se affrontato con leggerezza, può essere dannoso per la concentrazione di tutti gli attori della partita: gli allenatori a volte lo utilizzano di proposito per rompere ritmo e inerzia degli avversari, talvolta riuscendo nell'intento; per gli arbitri può essere un momento per rifiatare, ma la "tensione" non deve scendere mai, perché una volta calata non è semplice da riattivare! Ricordiamo che una linea guida arbitrale è quella di dirsi ad inizio time out come riprendere il gioco in tutti i suoi aspetti (chi ha diritto alla rimessa o ai tiri, punto di rimessa, tiratore, eccetra), probabilmente per eccesso di sicurezza qualcosa è saltato nella catena di comunicazione.

**Correzione:** la situazione analizzata rientra nell'errore correggibile di annullamento di punti. Sarebbe stato pertanto possibile ripristinare il punteggio corretto nei tempi e modi previsti dalla regola, mentre la correzione dell'errore effettuata durante l'intervallo di gioco, dopo il susseguirsi di più azioni, è arrivata fuori tempo massimo.

---

# Interpretazioni FIBA 2017 con decorrenza 01/02/18

Potete trovare on line le interpretazioni FIBA al regolamento 2017 da applicare dal 1 febbraio 2018. Il documento è disponibile al seguente indirizzo:

## Interpretazioni FIBA decorrenza 01/02/18



Questo documento integra e sostituisce le interpretazioni pubblicate ed in vigore dal 01/10/2017. Per una migliore consultazione suggeriamo comunque di prendere visione anche di quelle di ottobre dove troverete sostanziali ed importanti cambiamenti. Le interpretazioni non sono attualmente disponibili in lingua italiana così come il Regolamento Tecnico di cui per vostra comodità riportiamo qui sotto il link sempre in versione inglese con le modifiche in giallo:

Official Basketball Rules 2017:

[http://www.weref.it/documenti/2017\\_OfficialBasketballRules\\_Final-Yellow-Blue\\_version\\_low.pdf](http://www.weref.it/documenti/2017_OfficialBasketballRules_Final-Yellow-Blue_version_low.pdf)

---

# Referee Inside: la rissa tra Virtus e Trento

Quando accadono questi fatti la corsa alla ricerca del colpevole o alla giustificazione del gesto diventa lo sport nazionale: scendono in campo tutte le fazioni ed i più beceri hanno come unico scopo insultare o schernire i protagonisti dell'episodio. Vengono spesso ignorate le dinamiche che portano alcuni protagonisti a trascendere l'agonismo sportivo e ad entrare in un vortice di azione reazione difficile da arginare

**Cosa è successo:** Gomes tira da tre punti. A rimbalzo vanno inizialmente Hogue e Stefano Gentile, che cadono a terra contendendosi il pallone. Anche Gutierrez ed Alessandro Gentile entrano nella contesa. A questo punto scoppia una rissa in cui alcuni giocatori entrano in contatto tra di loro. Sedati gli animi gli arbitri vanno a consultare l'instant replay e alla fine espellono A.Gentile, Gutierrez e Sutton. Il gioco riprende con due tiri liberi e possesso di palla per la squadra nera.

**La regola:** è importante rimarcare come il concetto di rissa del regolamento tecnico sia leggermente diverso da quello dato dalla lingua italiana. Se parliamo di regole, dobbiamo scindere il problema in due: da un lato abbiamo i giocatori in campo, che sono responsabili e vanno sanzionati in modo individuale per i loro comportamenti. Dall'altro abbiamo il personale della panchina e i sostituti/esclusi, che vanno espulsi nel caso in cui entrino in campo (anche solo per sedare gli animi), ma nei confronti dei quali viene sanzionato un solo fallo tecnico all'allenatore 'B' indipendentemente dal

numero di soggetti entrati in campo o che abbiano partecipato alla rissa. Gli allenatori e i vice allenatori sono autorizzati ad entrare in campo a patto di agire solo nei confronti dei propri giocatori per fermare la rissa: se entrano per fomentare o partecipare ai disordini, devono essere sanzionati. Per chi volesse approfondire: art.39 RT

Quanto avvenuto sul terreno di gioco tra i due Gentile e Gutierrez rientra nei provvedimenti individuali per giocatori che commettono falli di contatto, la cui penalità può essere personale, antisportiva oppure da espulsione. L'articolo 39 riguarda esclusivamente le sanzioni relative al personale di panchina che mentre è in corso una rissa, o c'è una situazione che potrebbe portare ad una rissa, lascia l'area della panchina. Nel caso specifico, il coach della Virtus Ramagli entra in campo per sedare gli animi, per cui non è passibile di alcuna sanzione; per contro Sutton, l'accompagnatore e l'addetto alle statistiche di Trento, entrati in campo per ragioni diverse, devono essere tutti espulsi, anche se accompagnatore e addetto alle statistiche sono entrati solo per fermare Sutton.

**Instant Replay:** vi ricordiamo che l'IRS può essere utilizzato solo per verificare chi sia entrato in campo e sanzionarne correttamente il comportamento. Quindi *non è possibile rivedere cosa hanno fatto i giocatori in campo ed i loro gesti, contatti, colpi e comportamenti*. Su questo gli arbitri possono "lavorare" esclusivamente sulla loro memoria, che vista la concitazione del momento ed il groviglio di corpi non sempre può essere infallibile.

**Spigolature:** la nostra lettura della situazione cerca di andare oltre la mera cronaca degli eventi dove le cose più vistose sono sicuramente i colpi sferrati da Gutierrez ed Alessandro Gentile, oltre al tentativo di quest'ultimo di riaccendere la mischia. All'inizio del groviglio, mentre Hogue e S.Gentile sono a terra e cercano di acquisire il controllo della palla, Gutierrez si tuffa verso la palla e col gomito

sinistro colpisce di striscio la testa di S.Gentile (non possiamo entrare nella volontarietà del gesto, sicuramente pericoloso), questi reagisce allungando il braccio sinistro che finisce sulla spalla del messicano. I due giocatori si separano per un attimo, ma subito dopo Gutierrez si butta addosso a S.Gentile ed inizia un corpo a corpo che culmina con il pugno di Gutierrez. A questo punto arriva Alessandro Gentile che si butta nella mischia e riesce a colpire il messicano sulla schiena. Mentre i contendenti si separano, qualche spettatore di troppo arriva fino alla linea laterale entrando praticamente in campo a "sussurrare" qualcosa nell'orecchio dei giocatori. La linea morbida applicata sia per i giocatori coinvolti in campo, sicuramente più di due, e per il personale entrato in campo, sicuramente più di uno, non è coerente con quanto previsto dalle regole.

Articolo scritto dallo staff di weref e pubblicato il 26/01/17  
da Basket Inside  
(<http://www.basketinside.com/rubriche/referee-inside-la-rissa-tra-virtus-e-trento/>)

---

## **Errare humanum est!**

E' facile essere sicuri di qualcosa dopo aver visto il replay dell'azione, specialmente se lo strumento elettronico ci permette di andare avanti frame by frame e cogliere quegli attimi che l'occhio umano non riesce a leggere. Ma non sempre l'uso delle apparecchiature risolve tutti i problemi: come vedremo, ci possono essere delle situazioni in cui la risoluzione del singolo episodio complica la gestione tecnica e psicologica della gara. La clip seguente ci offre più di uno spunto di cui la chiosa finale vuole essere solo la realistica lettura dell'accaduto.

**Cosa è successo:** 16rosso conquista un rimbalzo in attacco e passa la palla ad 11rosso, che si arresta e tira da tre punti. A seguito di un contatto tra la gamba di 11rosso ed il corpo di 3 bianco, gli arbitri coda e centro fischiano entrambi un fallo contro il difensore 3bianco ed assegnano 3 tiri liberi. Mentre l'allenatore bianco gesticola visibilmente, due arbitri consultano l'IRS per verificare se effettivamente il tentativo di tiro fosse d 3punti. La partita ricomincia con tre tiri liberi a favore di 11rosso, dopo un richiamo ufficiale fatto all'allenatore bianco.

**Contatto e cilindro:** il replay evidenzia il contatto provocato dal tiratore, che con la gamba destra fuori dal proprio cilindro va ad occupare uno spazio che il difensore, al momento del salto, aveva libero. Il contatto crea un danno al 3bianco che cade per terra.

**Fallo e controllo:** 11bianco provoca il contatto dopo il rilascio del tiro: nessuna squadra è in controllo di palla ed un eventuale fallo sanzionato non potrà essere dell'attacco. Il fallo commesso da 11rosso deve essere sanzionato come fallo personale del giocatore: risulta complesso e difficile fare rientrare questo fallo nel novero dei falli antisportivi, ancorché il giocatore compia il gesto volutamente per ingannare l'arbitro ed avere un fallo a favore. Dal punto di vista regolamentare è impossibile fischiare un fallo tecnico visto che si tratta di un fallo di contatto! La sanzione del fallo sarebbe dovuta essere 2 tiri liberi per 3bianco, poiché la squadra rossa ha esaurito le penalità nel periodo; una eventuale realizzazione del canestro sarebbe comunque da convalidare.

**Instant replay system:** la scelta arbitrale di sanzionare il fallo al 3bianco su un tiratore molto prossimo alla linea che delimita l'area da 2punti, in un frangente delicato della

partita, rende consigliabile la consultazione delle immagini per stabilire se effettivamente il tentativo fosse stato effettuato dall'area dei 3punti. L'utilizzo dell'IRS viene "caldeggiato" anche dall'allenatore bianco che tra una plateale scalciata e l'altra fa il segno del televisore, ottenendo comunque un richiamo ufficiale! Dopo la visione dell'IRS l'assegnazione dei tre tiri liberi è confermata.

**Considerazioni:** dobbiamo assumere che lo strumento possa mettere gli arbitri di fronte ad un errore, anche evidente, senza la possibilità di tornare indietro e cancellare una chiamata sicuramente sbagliata. Questo presuppone la capacità di metabolizzare l'errore, non solo per chi lo ha commesso ma anche per i compagni di terna. La perdita di credibilità e fiducia possono causare nel prosieguo della partita ulteriori errori, come la tentazione assumersi più o meno responsabilità, la possibilità inconscia di "riparare" all'errore, la rottura di quelle impalpabili linee che delimitano le aree di competenza; il rischio di è quello di spaccare il lavoro di squadra. Bisogna sempre ricordarsi che l'errore è parte integrante della prestazione individuale e di qualsiasi squadra, anche quella arbitrale: accettare e metabolizzare l'errore deve essere un "must"!

Una partita di basket è sicuramente un conflitto, anche solo perché una squadra deve risultare vincitrice. Se il fine giustifica i mezzi ed è lecito aspettarsi che i giocatori provino a vincere ad ogni costo (e questo è uno dei motivi per cui è imprescindibile la figura dell'arbitro), è comunque incomprensibile l'atteggiamento di Ilrosso, a cui è sanzionato un fallo, a seguito di un intervento mano/palla, un paio di azioni dopo aver tirato 3 tiri liberi (non dovuti). La sua corsa per il campo e la maglia tirata sul volto da sole meriterebbero un provvedimento ben più pesante dell'occhiataccia rifilata dall'arbitro. Anche alla luce di quanto accaduto recentemente, i giocatori devono rendersi conto che il loro "body language" vale più di mille parole e



le regole prevedono sanzioni disciplinari per questo tipo di comportamento!

---

## Tempestività

---

Innanzitutto, buon anno a tutti! Auguriamo uno splendido 2018 a tutti i nostri follower. Analizziamo un'azione in cui un difensore commette un fallo "lontano dalla palla" mentre un suo avversario è in atto di tiro, la situazione presenta alcune peculiarità e offre interessanti spunti di riflessione.

**Cosa è successo:** 14 bianco va in palleggio sfrutta il blocco di 12 bianco su 25 verde, si arresta e realizza un canestro da 3 punti. Gli arbitri fischiano fallo a 25 verde e convalidano il canestro da 3 punti. Il gioco riprende con una rimessa laterale bianca e 16 secondi sul display del 24". Ci sono due contatti illegali tra bloccante e bloccato: 12 bianco non dà spazio/tempo al difensore ed aggiusta il blocco muovendosi ed allargando il gomito; per contro 25 verde usa le braccia per girare intorno al blocco. Entrambi i giocatori sono molto pigri, scarichi e poco reattivi (nonostante il momento della gara sia topico!). Il fischio arriva mentre 12 bianco è in atto di tiro (l'arbitro alza il braccio sinistro) e la palla non si è ancora staccata dalle mani.

In questa giocata le opzioni di "scelta" nel momento del fischio sono tre:

a) fallo del bloccante 12 bianco – il fischio dovrebbe arrivare tempestivamente, mentre 14 bianco è ancora in palleggio. Canestro non valido possesso palla e rimessa verde con 24" sul 24.

b) doppio fallo 12bianco e 25verde: i due giocatori commettono fallo uno sull'altro praticamente nello stesso tempo – canestro non valido, fallo ad entrambi i giocatori e possesso palla bianco con 16" sul 24.

c) fallo del 25verde: il fischio dovrebbe arrivare tempestivamente, mentre 14bianco è ancora in palleggio o si sta arrestando. Canestro non valido possesso palla e rimessa bianca con 16" sul 24.

Purtroppo nella realtà il fischio dell'arbitro arriva decisamente in ritardo rispetto allo svolgersi dell'azione, mentre il giocatore bianco è in atto di tiro con movimento continuo. La regola prevede che se il fallo è commesso da un qualunque giocatore della squadra avversaria di 14bianco in atto di tiro, il canestro se realizzato sarà valido ed il fallo sanzionato in base alla tipologia. Trattandosi di un fallo personale commesso da un giocatore della squadra che non ha esaurito le penalità nel periodo la sanzione è canestro valido da 3p per 14bianco e rimessa bianca con 14" sul 24 (nella situazione il gioco riprende con 16" sul cronometro – errore tecnico).

Personalmente nello sviluppo dell'azione propendiamo un "no call" che alla luce dei contatti avrebbe lasciato fluidità al gioco!

**Considerazioni:** a questo livello o il fischio arriva immediatamente oppure è meglio avere la forza mentale di non fischiare. Una chiamata così ritardata è problematica da gestire e poco credibile, anche perché nessuno capisce cosa sia successo. Andare a vedere se il tentativo era da 3punti all'instant replay aggiunge un ulteriore carico psicologico non banale: cosa pensa l'arbitro quando si accorge che il contatto fischiato poteva essere trascurato o "deciso" in modo diverso? Questa scelta può ripercuotersi negativamente sulle scelte future? Sotto questi aspetti si devono sicuramente migliorare il controllo e la consapevolezza della giocata e la capacità di metabolizzare gli errori.

---

# We are seven!

Ci perdonerete se abbiamo evocato una celebre poesia di William Wordsworth, ma il 7 è un numero magico. Nella cabala ebraica è il numero della conoscenza e della sapienza. Nella smorfia rappresenta il vaso: fragile ma capace di contenere cose preziose. A Roma si rappresenta ricorrente nei colli e nei Re! Chi non ricorda i 7 nani di Walt Disney? Avete mai assaggiato la torta "Sette veli"? Lo so che abbiamo divagato ma se avete voglia di documentarvi sul 7 scoprirete molte cose curiose. 7 falli tecnici fischiati in una partita probabilmente non sono un record ma nel dipanarsi della gara hanno rappresentato momenti importanti e lasciato il segno. Se avrete la pazienza di seguirci analizzeremo le situazioni, leggeremo l'atteggiamento dei protagonisti, proveremo ad ipotizzare cosa passa per la testa di chi sta gestendo una situazione inusuale.

NY1ylbuXhdw

0 bianco penetra. 7 azzurro in posizione legale difensiva al momento del contatto si lascia cadere. L'arbitro guida sanziona un fallo tecnico (1) per "flopping" al 7 azzurro. L'effetto mostrato è sproporzionato rispetto al contatto subito. La squadra azzurra era stata richiamata in precedenza per la stessa ragione.

70azzurro si infila sotto i piedi del 21bianco in atto di tiro, 21bianco rischia l'infortunio mentre 70azzurro si lamenta per un'eccessiva accentuazione del contatto. Il diverbio tra i giocatori prosegue fino a che viene spento con due falli tecnici (2 e 3) sanzionati dall'arbitro centro.

31azzurro tira da tre. Dopo aver rilasciato la palla, allunga la gamba e tocca 13 bianco che esce per difendere. 31azzurro si lascia cadere a terra. L'arbitro coda sanziona un fallo tecnico (4) per "flopping" al 31 azzurro. Scorretto il gesto del 13bianco verso l'avversario a terra, così come l'atteggiamento di alcuni giocatori azzurri dopo il fischio.

0bianco tira canestro. Un leggero contatto con i difensori gli fa perdere l'equilibrio. Una volta a terra protesta veementemente e l'arbitro centro sulla ripartenza gli sanziona un fallo tecnico (5) per proteste. Nonostante il fallo appena sanzionato 0bianco rischia l'espulsione rincarando la dose sia verbalmente che con un gesto eloquente, pensando di avere assolto il tutto con il provvedimento subito.

Intorno all'arco dei tre punti il 22bianco cerca il contatto di spalla con il bloccante e si lascia cadere. L'arbitro coda segnala la simulazione.

8azzurro in penetrazione va a contatto con 44bianco verticale e realizza. Protesta per un presunto fallo mimando ripetutamente ed eccessivamente un contatto subito alla testa. Il fallo tecnico (6) sanzionato dall'arbitro coda viene comunicato al termine del time out e prima della ripresa del gioco. Apprezzabile il lavoro psicologico dell'aiuto allenatore azzurro per calmare un giocatore importante.

4azzurro porta un blocco fuori dall'arco, pur concedendo spazio e tempo al difensore prima del contatto con 22bianco porta in fuori la spalla cercando l'avversario. 22bianco perde l'equilibrio, ma resta in piedi. L'arbitro coda sanziona un fallo tecnico (7) per "flopping". L'azione ed il giocatore

bianco sono gli stessi del richiamo precedente, ma probabilmente nel contesto generale quest'ultimo provvedimento può apparire fiscale e denso di carica emotiva.

2 falli tecnici sanzionati per proteste, 2 per comportamento scorretto e 3 per simulazione, distribuiti equamente nell'arco della gara e preceduti dai richiami previsti dal regolamento. Tutto potrebbe far pensare ad una partita particolarmente spigolosa e difficile da gestire, ma il ricorso a tutti questi provvedimenti è stato necessario solo per la reiterazione dei comportamenti da parte dei giocatori. Non è facile sostenere la pressione passiva che può generare l'uso dei provvedimenti disciplinari, così come è difficile mantenere la coerenza nella selezione quando queste, per scelta dei giocatori o concatenazione delle giocate, vanno in una sola direzione. Il rischio è quello di "riequilibrare" la bilancia andando inconsciamente a cercare qualcosa di piccolo e trascurare qualcosa di più grande. E' importante mantenere l'equilibrio negli interventi – distribuzione delle decisioni – che devono rispondere ad una consistenza di squadra (arbitrale) piuttosto che a una coerenza individuale! L'occhio attento riesce a cogliere il momento, la tempestività, l'assunzione di responsabilità, così come il far finta di niente o il cercare di passare inosservati, quando invece sarebbe richiesta maggiore presenza. Questa partita è un piccolo clinic sul fallo tecnico: abbiamo tralasciato per ragioni di spazio almeno un paio di situazioni analoghe non sanzionate, ma sostanzialmente l'incidenza dei provvedimenti e delle sanzioni è stata accettata ed accettabile. Dimostrazione che non è il numero quanto la qualità a fare la differenza. E' curioso che i 7 falli tecnici siano stati sanzionati a sette giocatori diversi, per cui non è stata richiesta l'applicazione delle nuove specifiche regolamentari in caso di sanzioni multiple, per falli tecnici e/o antisportivi da parte dello stesso giocatore.

---

# L'angolo cieco dell'anello

Spesso gli ufficiali di campo nei colloqui pre gara chiedono aiuto agli arbitri per evitare errori quando la palla tocca "nell'angolo cieco" dell'anello. Anche se trovare l'angolo in un cerchio è impresa ardua! Ma effettivamente vedere la palla che tocca l'anello stando seduti e un po' defilati non è per niente facile. La prima giornata di campionato ci offre lo spunto per analizzare una situazione, capire le regole e imparare qualcosa.

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

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

incontro per confrontarsi sull'accaduto.

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

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

**Spigolature:** Appare evidente la distonia tra suono dell'apparecchio dei 24" con palla in mano al 77blu e il cronometro che "viaggia" fino al momento del fischio arbitrale che ne arresta la corsa con la palla già rilasciata per il

tiro: forse il cronometrista ha avuto una percezione diversa rispetto all'operatore dei 24"? Se nessuno dei due avesse visto il tocco della palla sull'anello, al momento del suono dell'apparecchio anche il cronometro sarebbe dovuto essere arrestato. Il tocco della palla sull'anello non rientra nei casi previsti dal protocollo Instant Replay, mentre la validità di un tiro al limite dell'accensione delle stop lamp è soggetto ad esame arbitrale solo negli ultimi 2' del 4° periodo o supplementare. Immaginatevi se l'azione accaduta nel terzo periodo fosse avvenuta alla fine della partita: gli arbitri avrebbero avuto le informazioni per decidere nel modo corretto, ma non avrebbero potuto utilizzarle! Ogni situazione ha una soluzione coerente con le regole, che purtroppo non sempre salva capra e cavoli!

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

---

# **Nuovo regolamento e nuove**



# interpretazioni fiba

Abbiamo pubblicato on line l'aggiornamento del regolamento FIBA 2017 e le nuove interpretazioni FIBA aggiornate alle nuove regole. Qui di seguito i link da cui scaricare i documenti:

- **Regolamento tecnico ufficiale pallacanestro 2017 (versione inglese):**  
[http://www.weref.it/documenti/2017\\_OfficialBasketballRules\\_Final-Yellow-Blue\\_version\\_low.pdf](http://www.weref.it/documenti/2017_OfficialBasketballRules_Final-Yellow-Blue_version_low.pdf)
  - **Interpretazioni FIBA 2017 (versione inglese):**  
[http://www.weref.it/documenti/2017FIBAOfficial-Interpretations\\_OCT2017\\_Final-Y.pdf](http://www.weref.it/documenti/2017FIBAOfficial-Interpretations_OCT2017_Final-Y.pdf)
- 

## Perché non compensare?

Sgombriamo subito il campo: quando si parla di compensazione siamo in una particolare situazione di gioco prevista dal regolamento; potete trovare il termine compensazione in vari articoli, ma soprattutto nell'art. 42 (situazioni speciali). Prendiamo spunto dalla clip di questa partita di domenica scorsa.

**Cosa è successo:** squadra rossa in attacco; lontano dalla palla Irosso e 5bianco sono a contatto, quando Irosso sbraccia urtando il mento di 5bianco che sposta indietro la testa. Mentre l'azione rossa prosegue 5bianco si rivolge all'arbitro centro probabilmente protestando per il colpo subito. In quel momento l'arbitro fischia e sanziona un fallo tecnico indicando con un dito verso Irosso. Mentre 5bianco applaude

la scelta l'arbitro fischia di nuovo mimando due volte il gesto di fallo tecnico. Durante la segnalazione al tavolo passa un replay che impedisce di vedere i segnali relativi ai falli fischiati. Prima della ripresa del gioco due arbitri sono al tavolo per chiarire la ripresa del gioco e alla fine il primo arbitro segnala una situazione di salto a due e la ripresa del gioco nella direzione indicata dalla freccia di possesso alternato. Rimessa bianca in difesa con un nuovo periodo di 24".

**Il play by play** della gara non ci aiuta a capire poiché nessuno fallo tecnico è stato registrato. Le cronache e diversi appassionati presenti riportano che siano stati assegnati due falli tecnici: il primo a Irosso il secondo al 5bianco.

**Sanzioni:** le sanzioni dei due falli sono uguali (1TL + possesso palla) e pertanto devono essere compensate (RT 42). Lo stesso articolo (42.2.7) specifica come riprendere il gioco nel momento in cui non ci siano altre sanzioni da amministrare in aggiunta a quelle compensate; poiché il gioco è stato interrotto mentre la squadra rossa era ancora in controllo di palla, la rimessa in gioco spettava alla squadra rossa con il residuo dei 24".

**Lavoro di squadra:** fondamentale per tutta la squadra CIA fotografare, al momento del fischio, dove fosse la palla e quale fosse la situazione dei cronometri. Grande aiuto si può trovare al tavolo dove l'operatore dei 24" ed il cronometrista che stanno seguendo l'evolversi dell'azione (ricordiamo che il precision time ferma automaticamente il tempo al fischio arbitrale congelando i cronometri) dovrebbero essere in grado di fornire informazioni utili per la ripresa del gioco.

**Considerazioni:** la scelta di sanzionare, seppur in ritardo, la sbracciata di Irosso con un fallo tecnico (uso illegale dei gomiti) può essere dettata dal fatto che non ci sia stato contatto (la televisione è piatta); se ci fosse stato un

contatto la scelta doveva ricadere su fallo personale o meglio antisportivo. Coerente il fallo tecnico al 5bianco che prima protesta e poi applaude. Ripresa del gioco: il caso specifico non rientra nel protocollo Instant Replay quindi la decisione deve essere presa solo dalla terna arbitrale con l'aiuto degli ufficiali di campo. Ricordiamo che l'eventuale osservatore non può essere di supporto alla squadra arbitrale unica demandata alla decisione finale.

**Conclusioni:** appare evidente lo scollamento e la poca ricerca delle informazioni: chi ha fischiato non ha la soluzione, chi potrebbe aiutare non viene interpellato, chi viene interpellato non può aiutare, un arbitro completamente defilato che non aiuta e la decisione finale presa da chi non ha fischiato: tutte condizioni che contribuiscono ad una ripresa del gioco non coerente con le regole e il concretizzarsi di un errore tecnico!

---

## Meno di tre decimi!

Ripartiamo da dove ci eravamo lasciati con l'articolo "colpo d'occhio" per esaminare un altro momento molto problematico: un eventuale tiro negli ultimi tre decimi di un periodo.

Se mancano 00:00.3 decimi di secondo o meno sul cronometro per la fine di un periodo, quando il giocatore riceve il pallone da una rimessa o da un rimbalzo dopo tiro libero (RT 16.2.5):

- un attaccante può prendere il pallone ed eseguire un tiro (catch&shoot) se ha a disposizione almeno 00:00.3 decimi; con meno tempo può solo effettuare un tap-in o schiacciare la palla direttamente nel canestro (senza prenderla in mano – ovviamente!)
- un arbitro non dovrà mai convalidare un canestro se il

tiro (catch&shoot) è stato eseguito quando sul cronometro c'erano meno 00:00.3 decimi sul cronometro

**Cosa è successo:** la squadra in attacco ha diritto ad una rimessa in gioco con 6 centesimi da giocare. Gli arbitri prima della rimessa ricordano a tutti che il tap in è l'unica cosa che è possibile fare prima della fine del periodo. Il giocatore giallo passa la palla ad un compagno che fa arresto e tiro: il canestro viene correttamente annullato.

**Cosa è successo:** rimessa a favore della squadra blu con 25 centesimi da giocare. 13blu rimette in gioco passando a 15blu, che con uno splendido movimento tira girandosi in aria verso il canestro. La palla entra nel canestro; gli arbitri coda e centro in un primo momento convalidano da tre punti, benchè il giocatore abbia staccato con i piedi nell'area da due punti; grazie all'intervento del guida, correggono la loro decisione annullando il canestro.

Come avrete notato queste situazioni di gioco nascono a cronometro fermo (ben visibile in generale): è quindi necessario che tutti gli attori della gara, qualunque ruolo abbiano, abbiano contezza del momento e ricordino cosa si possa e cosa non si possa fare, anche perché sbagliare può significare vincere o perdere!

**Tiratore:** il tiratore, chiunque esso sia in base allo schema disegnato dall'allenatore o alle traiettorie di un pallone, deve sapere se prendere o battere/schiacciare la palla verso il canestro. Solo la consapevolezza del gesto tecnico da eseguire potrà permettere una esecuzione corretta dell'atto di tiro, condizionata dal tempo residuo e dalla pressione difensiva.

**Arbitro:** deve avere la capacità di leggere le giocate ed interpretare i fondamentali eseguiti dai giocatori. L'assoluto

controllo del tempo, prima e dopo la ripresa del gioco, la convalida/annullamento del canestro sono elementi fondamentali per fare un buon lavoro. E' altrettanto fondamentale l'aiuto da portare ai compagni in caso di errata amministrazione della situazione tecnica. Abbiamo una certezza: quando mancano meno di tre decimi se il giocatore prende in mano/i la palla il canestro non dovrà mai essere convalidato.