

Rimessa cinese! Chinese Throw-in!

Tra post, messaggi, mail e telefonate abbiamo risposto a moltissime persone, ma soprattutto abbiamo riscontrato quanto poco si sappia sulle regole, anche quelle “antiche” e semplici come quella sulla rimessa da fuori campo. (english version below)

Ad una prima visione del video qualche particolare può sfuggire; partendo dall'esempio, cercheremo di trattare l'argomento in modo esaustivo, perché ci sono mille pieghe regolamentari su si può inciampare se non sia analizza la situazione a 360 gradi.

La domanda più frequente è: si può fare? La risposta è: sì, forse, dipende!

Dopo un canestro subito, la palla può essere passata tra compagni di squadra che si trovano dietro la linea di fondo; badate bene, non è prevista alcuna restrizione sul numero di passaggi: l'importante è che la palla venga rimessa in gioco entro 5" da quando è a disposizione del primo giocatore per la rimessa. Le interpretazioni FIBA specificano che la palla può essere “passata” tra compagni anche con un passaggio consegnato o mettendola per terra. Il canestro può essere realizzato su azione, tiro libero o attribuito per una interferenza difensiva. Il pallone può essere raccolto direttamente dai giocatori, dopo essere fuoriuscito dalla retina, oppure messo a disposizione da un arbitro, come può accadere dopo una sospensione e/o sostituzione. In tutte queste situazioni l'azione del video è legale.

In tutte le rimesse non susseguenti ad un canestro subito il giocatore che rimette è l'unico autorizzato ad uscire dal terreno di gioco; un'ulteriore restrizione è data dal rispetto

del punto di rimessa, che come ben sapete in caso di rimessa dopo canestro subito non esiste! Si può quindi dire che in caso di violazione (esclusa l'interferenza difensiva) o fallo questa giocata è illegale. Nel momento in cui il giocatore incaricato per la rimessa passa o consegna la palla ad un compagno che ha anche una sola parte del corpo fuori dal terreno di gioco la violazione di palla fuori campo sarebbe compiuta.

Per completezza di informazione e in relazione alla nuova sanzione del fallo tecnico: se dal momento in cui il tiro è stato rilasciato (entrando poi nel canestro) fino al momento in cui dopo la rimessa dal fondo la palla viene controllata dal primo giocatore in campo, un eventuale fallo tecnico sanzionato contro qualunque giocatore o allenatore comporterebbe la seguente ripresa del gioco: dopo il tiro libero del fallo tecnico, il gioco riprenderà sempre con una rimessa dal fondo per canestro subito, eccetto l'opzione per l'allenatore di richiedere sospensione (negli ultimo 2' del 4°quarto o supplementare) e decidere poi di spostare la rimessa in zona di attacco.

—English

This viral video is riding worldwide, many people are asking us what we think about it. At the first sight some particulars may escape: that's why we will try to explain the case exhaustively using the clip as example.

Is it allowed? This is the most frequent question! The answer is: yes, it depends!

Rules book: after a basket the non-scoring team has right to take a throw-in from any place behind his team end line. Ball may be passed between team mates behind the end line; anyway the 5" count starts when the ball is at disposal of the first player out of bound. The FIBA Official Interpretations specifies that the ball may be also placed on the floor or

handed between team mates.

The basket may be scored after a field goal, after a free throw (one or last), or granted for a violation of interference/goal tending by the defensive team. The ball must be collect directly by the players or put at disposal by a referee, for example after a Time-out and/or a substitution. In all this situations as we can see in the video is legal.

On the other hand, when we have a throw-in for violation or foul, alternating possession or game interruption by a referee call (when game clock is running), all the restrictions to the thrower-in, must be applied and therefore we have only player authorized to leave the playing court; in addition the throw-in point, must be respected.

For completeness of information, related to the new sanction of Technical foul, if from the moment when a field goal is released (and the shoot enters in the basket) to the moment after the throw in is released and the ball controlled by the first player on the playing court: a Technical foul was called, to any player or coach; after the free throw, the game resume with a throw-in for the non scoring team behind the end line, except the option for the coach who request a time-out (in last 2' of 4th quarter or overtime) and he decides that the throw-in shall be administered in his front court.

Canestro e ... rimessa dal fondo?

Il fischio non deve essere istintivo: anche se la decisione deve essere presa in un battito di ciglia, la situazione di gioco va "letta", ragionata e contestualizzata! Ci sono delle

situazioni in cui la decisione è inevitabile, altre in cui sarebbe meglio soprassedere. A volte trattenere un fischio favorisce la fluidità del gioco ed evita all'arbitro un ginepraio da cui è difficile uscire. La F8 di LBA di Firenze ci offre lo spunto per analizzare **due situazioni** simili dal punto di vista del gioco, ma molto diverse sia per il peso della decisione sia per le sanzioni da comminare.

Cosa è successo: 8 nero tira da tre punti. Mentre la palla è in aria, 21 nero in corsa per prendere il rimbalzo spinge 7 bianco: tutti e due i giocatori cadono a terra. L'arbitro centro sanziona fallo contro 21 nero. Il canestro è convalidato ed il gioco riprende con una rimessa dal fondo per la squadra bianca.

Cosa è successo: 5nero va in penetrazione verso il canestro avversario e, nonostante un contatto con 4lbianco, riesce a portare a termine la sua azione e segnare. Subito dopo il rilascio della palla un fischio dell'arbitro centro sanziona un fallo a 4 bianco. Dopo un attimo di perplessità e concitazione, gli arbitri vanno a vedere l'instant replay, probabilmente per vedere chi era il beneficiario dei tiri liberi. Dopo le verifiche e la comunicazione tra gli arbitri, il gioco riprende con una rimessa dal fondo (in attacco) a favore della squadra nera.

Situazione 1: il contatto provocato da 21nero è così intenso da rendere necessario un fischio tempestivo (la palla è ancora lontana dall'anello); la presenza di due giocatori per terra nella zona del semicerchio potrebbe essere pericolosa per l'incolumità dei giocatori in una eventuale azione di rimbalzo. La situazione che si genera rientra nelle pieghe poco conosciute del regolamento tecnico: il canestro realizzato da 8nero prevede una rimessa bianca dal fondo per canestro subito, in cui il giocatore che rimette può muoversi liberamente dietro la linea di fondo ed eventualmente

collaborare con un compagno anch'esso fuori dal terreno; il fallo di 21nero prevede una rimessa dal fondo bianca con rispetto del punto di rimessa. Le due amministrazioni si sovrappongono con evidente differenza: poiché è il fallo a determinare la palla morta, mentre un canestro realizzato non è una infrazione, non deve essere applicata cronologia, ma soltanto l'amministrazione della sanzione del fallo con una rimessa dal punto più vicino; volendo essere pignoli sull'altro lato del canestro!

Situazione 2: Il leggero contatto di 4bianco su 23nero avviene praticamente in contemporanea all'ingresso della palla nel canestro e il fischio arriva con la palla già uscita dalla retina. il fallo di 4bianco è il 4° fallo di squadra nel periodo, ma l'arbitro rientrando in campo dopo la segnalazione (senza attribuzione di tiri liberi) vede sul tabellone luminoso 4 falli di squadra (per entrambe le formazioni) e viene colto dal dubbio di dover assegnare 2 tiri liberi. Dopo un breve consulto con i compagni decide di andare, con il 1° arbitro, a controllare l'IRS per determinare con certezza chi dovesse tirare i tiri liberi. Sarebbe stato probabilmente più semplice ed immediato dare un'occhiata al tavolo per vedere che la paletta del bonus (per la squadra bianca) non era ancora stata sollevata dal segnapunti (nelle immagini dal basso si vede il basamento rosso vuoto). L'operazione dura più di qualche secondo fino a rendersi conto che la sanzione del fallo non comporta tiri liberi, un ulteriore confronto tra gli arbitri mette fine all'indugio ed il gioco riprende con una rimessa dal fondo in attacco per la squadra nera! Anche in questo caso la rimessa avviene sul lato sbagliato rispetto al punto in cui è stata commessa l'infrazione!

Le due azioni avvengono nella stessa gara a distanza di pochi minuti una dall'altra. Pur presentando una similitudine (fallo fischiato con palla che sta entrando nel canestro) sono profondamente diverse. Per l'opportunità di fischio, i contatti ed il loro sviluppo sono assolutamente agli antipodi

tecnici: nel primo caso è necessario un “call” nel secondo sarebbe auspicabile un “no call”! Simili per quanto riguarda l’applicazione delle relative sanzioni, da attribuire a squadre diverse ma con le stesse modalità: rimessa perimetrale per un fallo! Diverse per la gestione del “momento”: dove nel primo caso ci sono molte certezze mentre nel secondo abbiamo più di una esitazione: ricerca di soluzioni non attinenti all’episodio, difficoltà di comunicazione all’interno della squadra arbitrale. Unica omogeneità: l’amministrazione della rimessa nel posto sbagliato (specularmente opposto) rispetto al punto in cui doveva essere effettuata! il punto di rimessa non deve essere quello più comodo, né quello dove vanno i giocatori, né quello dove magari viene recapitata la palla in mano all’arbitro. Il punto di rimessa, nasce dall’attenzione e concentrazione nel “fotografare” e “ricordare” il punto in cui è stata commessa l’infrazione da amministrare. E’ comprensibile che in un momento di confusione o difficoltà questa cosa si possa dimenticare. Fondamentale diventa diminuire la percentuale di errore.

Ritorno palla in zona di difesa

La conoscenza delle regole può portare a un giocatore e la sua squadra ad ottenere un vantaggio legale. Ogni singola azione può essere una palestra per imparare qualcosa e magari mettere il primo mattoncino che porta alla vittoria. Spesso giocatori ed arbitri fanno le cose istintivamente, attingendo “inconsciamente” al loro bagaglio di esperienze e ripetendo gesti e movimenti allenati all’infinito. La differenza tra buoni giocatori è fuoriclasse sta come sempre nella cura dei dettagli e nella consapevolezza di ciò che si sta facendo.

Cosa è successo: la palla battuta molto vicino al punto massimo di salita va verso il 31bianco che si sposta, saltando, dalla sua metà campo di difesa verso quella d'attacco; acquisito il controllo della palla con una mano, atterra con entrambi i piedi nella metà campo di attacco. Perde l'equilibrio e mentre sta per mettere un piede oltre la linea centrale passa la palla ad un proprio compagno nella metà campo di difesa, concretizzando la violazione di ritorno palla in zona di difesa; puntualmente fischiata!

Avremmo potuto liquidare il tutto come una corretta scelta su una evidente violazione, ma questa azione presenta una serie di complessità che ad una lettura superficiale saranno sicuramente sfuggite!

Complicazioni: vorremmo farvi capire quanti articoli di regolamento insistono sul gioco in questi due secondi di partita e quanto sia articolato il lavoro di squadra di arbitri ed ufficiali di campo. Il cronometro deve essere avviato simultaneamente al segnale di via al tempo dato dall'arbitro davanti al tavolo. Nel momento in cui 31bianco controlla la palla deve partire il periodo di 24" per la squadra bianca e simultaneamente deve essere posizionata la freccia di possesso alternato ad indicare il verso di attacco della squadra rossa. L'arbitro che ha alzato la palla deve accertarsi che la freccia sia stata posizionata correttamente e fare l'apposito segnale. Se il gioco scorre tutti devono cercare la miglior posizione sul campo per giocare e arbitrare.

Interruzioni: il fischio comporta una interruzione delle operazioni, per capire cosa è stato fischiato, ma il fatto che tutto sia fermo permette di verificare tutte le "complicazioni" e riprendere il gioco come previsto dalle regole, sempre che la comunicazione sia fatta nel modo corretto. Nel momento in cui si concretizza la violazione bianca, la squadra rossa avrà diritto al possesso con una rimessa in zona di attacco e un nuovo periodo di 24". Le

immagini, con il campo di ripresa che cambia repentinamente da stretto in lungo ed ampio, non ci permettono di vedere display dei 24" e l'esposizione della freccia, ma dall'ordine e calma che vediamo nei pressi del tavolo, ipotizziamo che il lavoro sia stato svolto con precisione. Ricordiamo che la barra in sovraimpressione non è collegata direttamente al tabellone di gara, pertanto le sue informazioni, ancorché aggiornate sistematicamente, non possono essere considerate ufficiali e attendibili al 100%.

Gestualità: per le stesse ragioni esposte sopra, l'arbitro che ha alzato la palla e quello sul lato tavolo avranno verificato la corretta esposizione della freccia e la partenza dei cronometri. Inutile il gesto, fatto col pollice alto verso il tavolo, dopo l'esecuzione della rimessa rossa in attacco. Infatti la freccia è già posizionata correttamente e quindi non è necessaria una ulteriore conferma.

Consapevolezza: il 31bianco si rende conto che sta per commettere violazione, ma il suo tentativo di liberarsi del pallone non sortisce nessun effetto se non quello di spostare un poco più avanti il punto di violazione e la conseguente rimessa.

Vantaggio legale: ben diverso sviluppo avrebbe potuto avere l'azione se il 31bianco, acquisito il controllo di palla in volo ed in pieno controllo del corpo, fosse ricaduto con i piedi a cavallo della linea centrale (azione legale). A quel punto 31bianco avrebbe potuto palleggiare o passare la palla nella propria metà campo difensiva. Altra opzione, per 31bianco, poteva essere quella di battere, anziché prendere, la palla verso un compagno nella propria metà campo difensiva (azione legale).

Conclusione: conoscere per riconoscere, aiuta ad arbitrare meglio! Conoscere per giocare meglio, aiuta a vincere!

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".

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)