

5 anni di weref e di final8!



Sono passati ormai 5 anni da quando weref.it ha iniziato a parlare e discutere di regole. Avevamo iniziato proprio al Forum di Assago nell'ormai lontano 2016. Questo sarà il primo anno in cui non potremo partecipare dal vivo ad un evento a cui siamo sempre stati presenti dal vivo: non temete, saremo comunque presenti sul nostro canale facebook praticamente in diretta, per poi discutere dei momenti più salienti anche sul blog. Buone Final8 a tutti!

Grazie, solo e semplicemente grazie

Rubo un po' di spazio "editoriale" per ringraziare tutti quelli che ci seguono, dando un senso alla nostra presenza in rete. Grazie di cuore!

<http://www.weref.it/wp-content/uploads/2021/01/WhatsApp-Video-2021-01-05-at-20.10.12.mp4>

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 trovammo 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!

Il rovescio della medaglia

Il rovescio della medaglia.

Se ogni tanto gli attaccanti cercano di rubare un fallo allargando una gamba ed andando alla ricerca di un improbabile contatto falloso, ben più problematica da gestire è la situazione in cui il difensore va ad occupare lo spazio di ricaduta del tiratore, commettendo un "landing foul". Abbiamo trattato nell'ultimo post diritti e doveri dei giocatori che staccano i piedi dal terreno ed in volo ritornano dove hanno saltato oppure atterrano in un punto del campo che era libero al momento del salto. Se nelle situazioni di "spread off leg" i giocatori possono cadere dopo essersi toccati in volo, la situazione di "landing foul" presenta molti più rischi e possibilità di infortunio per il giocatore che finisce per "inciampare" su uno o entrambi i piedi del difensore anziché trovare, all'atterraggio, una superficie regolare e piana come il parquet. Chiunque abbia giocato a pallacanestro, avrà provato quanto sia doloroso prendere una storta alla caviglia: atterrare su un piede di un avversario può essere molto pericoloso e gli infortuni oltre che alle caviglie possono riguardare tutte le articolazioni e anche la schiena.

Cosa è successo:

- Clip 1 – 15rosso palleggia sull'arco da tre punti, si arresta e tira, 22giallo salta per contrastare il tiro ma finisce sotto i piedi dell'avversario. L'arbitro sanziona fallo sul tiratore: 3 tiri liberi.
- Clip 2 – 14bianco palleggia e si arresta per un tiro da 3pt, 10nero salta per contrastare il tiro e ricadendo va ad urtare l'avversario. L'arbitro sanziona fallo sul tiratore: canestro valido da 3pt e 1 tiro libero aggiuntivo.

Nella prima clip il difensore, nettamente in ritardo arriva con un piede sotto il piede destro del tiratore che non è ancora tornato con entrambi i piedi per terra, il canestro non viene realizzato. L'intervento difensivo potrebbe diventare pericoloso per l'attaccante anche in relazione al fatto che il difensore ruota su se stesso andando a invadere il cilindro

dell'avversario.

Nella seconda clip il difensore oltre ad essere in ritardo è anche fuori equilibrio; il contatto falloso procurato avviene quando il tiratore ha messo entrambi i piedi in terra, il canestro sarà comunque da convalidare, ma il fallo sanzionato comporterà una rimessa laterale bianca perché l'atto di tiro si è ormai concluso. Se la squadra nera fosse stata in penalità nel quarto allora il fallo avrebbe avuto come sanzione due tiri liberi.

In entrambe le situazioni, i contatti fanno parte del gioco e del ritardo dei difensori; ci sono purtroppo alcune giocate in cui il difensore "camminando" si mette proprio sotto il punto di ricaduta e le conseguenze del fallo sono pericolose. Questo tipo di azione si configura nei criteri del fallo antisportivo o da espulsione, in relazione alle modalità in cui si svolge. Curiosamente la FIBA ha inserito questo criterio non nell'articolo 37 o 38, ma nell'articolo "33.6 Giocatore in aria": creando di fatto sesto criterio per la valutazione del fallo antisportivo.

Questa tipologia di contatto deve essere sanzionata consistentemente e ne deve essere limitato l'abuso da parte dei difensori, soprattutto nelle condizioni in cui il contatto possa provocare un infortunio grave dell'avversario. I giocatori sono il bene primario della pallacanestro e devono essere adeguatamente protetti (dagli arbitri), ma il rispetto degli avversari deve essere un dogma per qualunque giocatore!



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

Facciamo due salti?

I giocatori saltano! Le quattro clip che proponiamo oggi sono molto interessanti, perché la giocata è talmente inaspettata da portare gli arbitri a non fischiare?

11blu riceve un passaggio e si prepara per tirare in sospensione da 3 punti. Dopo che 11blu ha staccato i piedi da terra un difensore prova a stoppare il tiratore, senza toccare né la palla, né il corpo dell'avversario. Per evitare la stoppate 11blu lascia cadere la palla sul parquet. Una volta atterrato, 11blu raccoglie la palla e tira da tre punti. -

Violazione / nessun fischio -

25 bianco vuole tirare da tre punti in sospensione. Dopo aver staccato i piedi da terra, lo stesso 25 bianco si accorge dell'arrivo del difensore e, per evitare la stoppata, rinuncia al tiro e prima di tornare con i piedi sul terreno con un passaggio sbilenco indirizza la palla verso un compagno. -

Legale -

25 bianco prende il rimbalzo sul tiro da tre di 0bianco. L'intenzione è probabilmente quella di tirare immediatamente a canestro: ma il movimento viene interrotto. 25bianco salta e riatterra con la palla in mano. Subito dopo l'atterraggio apre il palleggio per poi concludere a canestro. - **Violazione /**

nessun fischio -

16rosso riceve un passaggio e prova ad andare immediatamente al tiro, disturbato da 0bianco. Dopo aver staccato i piedi da

terra lancia la palla sul parquet. Il bianco non tocca o è toccato dalla palla, mentre una volta ritornato sul terreno il rosso raccoglie la palla ed effettua il tiro.

- Violazione / nessun fischio -

Un giocatore con la palla in mano può saltare; una volta staccato il piede perno da terra, prima di riappoggiare il piede:

- può passare o tirare
- non può palleggiare. Se il palleggio viene aperto dopo che il piede perno è stato alzato da terra, viene commessa una violazione di passi.

Se il giocatore perde il controllo del pallone, nessuna violazione viene commessa.

Guardando le clip, molti hanno commentato: il giocatore si è liberato della palla prima di ricadere per terra. Questo cosa significa? Ha fatto un tiro? Ha passato la palla? Gli è sfuggita la palla? Ci sono poi altre opzioni: cosa succede se un avversario tocca o è toccato dalla palla? Noi pensiamo che se un giocatore lascia cadere il pallone dopo aver spiccato il salto, sta palleggiando. Un palleggio: è un movimento causato da un giocatore in controllo di palla viva che la lancia, batte, rotoli o faccia rimbalzare sul terreno” (RT. 24.1.1)

Gli arbitri devono leggere la giocata e riconoscere il movimento del giocatore, come quando devono valutare l'atto di tiro dopo aver chiamato un fallo. Per un arbitro è inutile agitare le braccia per comunicare a tutti di aver visto! L'accettazione di un gesto o di un fischio dell'arbitro non significano che la scelta sia corretta.

Grazie Eurosport



Vogliamo pubblicamente ringraziare Eurosport per aver concesso a weref.it l'autorizzazione ad usare le clip tratte dalle partite trasmesse sul player.

Percezione

Ad ogni scelta dovrebbe corrispondere una decisione (fischio-non fischio) connessa con la realtà

Tecnico fantasma

33bianco e 9rosso lottano per la posizione nel cuore del pitturato; arbitro centro e coda fischiano fallo al 9rosso; l'allenatore rosso protesta vivacemente arrivando fino al

centro del tavolo, una volta riaccompagnato in panchina continua a protestare verso il tavolo. Quando il gioco sembra riprendere con i tiri liberi, l'arbitro coda si avvicina all'area della panchina rossa e con una serie di fischi attira l'attenzione dell'allenatore per poi fare il gesto di fallo tecnico. Il gioco riprende con i due tiri per il 33bianco.

Qualcuno guardando la clip si è domandato dove sia finito il tiro libero del fallo tecnico. Qualcuno più attento avrà notato che dopo la serie di "fischiattini" l'arbitro ha fatto un gesto con la mano ad indicare la prossima volta, e poi ha fatto il segnale di fallo tecnico.

Il contatto provocato dal 9rosso è decisamente di poca entità rispetto all'uso illegale del braccio da parte del 33bianco: se un fallo andava sanzionato questo doveva essere attribuito al 33bianco. La protesta dell'allenatore rosso anche se motivata non richiedeva tutta questa vivacità, ed essendo uscito dall'area della panchina era sicuramente meritevole di un fallo tecnico. Appare poco credibile e fuori dai canoni la procedura di richiamo adottata dall'arbitro coda. La palla è morta: è giusto attirare l'attenzione, ma con un solo fischio! Non bisogna fare gesti mentre si cammina, né mostrare il segnale di fallo tecnico se non si è effettivamente preso il provvedimento. Fare un richiamo dopo una situazione in cui sarebbe stato opportuno assegnare un fallo tecnico appare incoerente e poco credibile, anche dopo essersi resi conto di aver invertito la fischiata.

Un colpo di spugna!

Spesso è più facile cancellare tutto e ricominciare da capo piuttosto che cercare una soluzione che non si conosce.

Qualcuno sorriderà nel vedere cosa è successo, ma ricordatevi che al loro posto domani potreste esserci voi!

Sul salto a 2 la palla, battuta ma non controllata da nessuna squadra, va fuori campo. Il tavolo erroneamente accende la freccia di PA per la squadra arancione; la freccia viene corretta (direzione attacco bianco) quando il primo giocatore arancione controlla la palla viva sul terreno. Il secondo quarto inizia con una rimessa di PA bianca. All'inizio del terzo quarto le squadre si schierano, entrambe, nella direzione sbagliata ed il gioco riprende con una rimessa di PA eseguita ancora dalla squadra bianca. Dopo qualche secondo l'allenatore arancione, che aveva diritto alla rimessa di PA, richiama con ampi gesti l'attenzione degli arbitri ed il gioco viene interrotto (09:49 - 13"). Dopo una lunghissima consultazione tra arbitri e tavolo si decide di cancellare tutto e ricominciare il terzo periodo come nulla fosse accaduto!

Gli arbitri hanno commesso tre gravi errori:

- Consegnare la palla alla squadra bianca
- Cancellare il tempo giocato
- Asegnare la rimessa alla squadra arancione

Nessuno è esente da responsabilità per l'errore, incluse le squadre che dovrebbero sapere in quale canestro attaccano ed a chi spetta il successivo possesso alternato, visto che la freccia è esposta al tavolo e visibile da tutti. Questa casistica è inserita all'interno delle interpretazioni FIBA da moltissimi anni, per cui non è poi così infrequente come qualcuno può pensare.

Il gioco doveva riprendere, dopo lo scambio del verso di attacco tra le due squadre, con una rimessa bianca dalla linea laterale, in zona di attacco (posizionata a specchio) con 09:49 sul cronometro di gara e 13" sul display (Int FIBA 9-6).

La successiva rimessa di possesso alternato assegnata alla squadra arancione (Int FIBA 12-4).

Copa del Rey 2019 Final Game Real Madrid – Barcelona 93-94

44blu riceve la palla e parte in palleggio (probabilmente violazione di passi) si muove sotto canestro e rilascia il tiro, 3bianco stoppa la palla al tabellone con la mano sinistra mentre con la mano destra tocca il tabellone stesso. L'arbitro coda ed il centro fischiano violazione di interferenza bianca. Dopo aver rivisto l'Instant replay gli arbitri convalidano il canestro assegnando due punti alla squadra blu e fanno resettare il cronometro di gara a 00:01.2 che non si è fermato al momento del fischio.

Questa non è una situazione di interferenza perchè la palla rilasciata per il tiro dal 44blu tocca l'anello ed è giocabile da un qualunque giocatore sul terreno di gioco. L'intervento del 3bianco è legale, il canestro doveva essere annullato ed il gioco riprendere con situazione di salto a due da amministrare con la freccia di possesso alternato che, sul tavolo degli ufficiali di campo, indica il verso di attacco bianco.