

Le variazioni al regolamento in pillole: la fine del periodo di gioco

Analizziamo le variazioni al regolamento con alcuni brevi video in cui Silvio Corrias spiega le novità che ci aspettano quest'anno.

In questo terzo video parleremo della fine del periodo di gioco

Nei prossimi giorni ci aspettano altri video. □

Dentro il canestro!

00:12.2 nel 4° quarto Rossi 87-85 Bianchi. Il secondo tiro libero di 22bianco rimbalza sull'anello quando 8bianco con un tap tocca la palla nel canestro. Coda e centro convalidano da due punti per il pareggio. Il cronometro di gara parte in ritardo e poi viene fermato dopo 2.9". Gli arbitri interrompono il gioco e vanno al tavolo per rivedere la giocata al monitor dell'IRS. Dopo alcuni replay e circa un minuto gli arbitri correggono il valore del canestro in 1pt. L'allenatore rosso richiede sospensione, dopo di che il gioco riprende con una rimessa rossa in zona di attacco alla linea della rimessa con 00:12.2 sul cronometro di gara.

Questa è una situazione molto interessante con diversi articoli del regolamento che si intersecano. La decisione presa dagli arbitri anche se, pur di buon senso, si scontra

totalmente con le regole. Vediamo perché:

- L'attaccante può battere la palla che si trova all'interno del canestro e di conseguenza:
 - non è interferenza
 - Il tocco di 8bianco è legale
 - Il cronometro di gara deve partire!
- Il valore del canestro è di 1pt, perché quando viene toccata la palla è già nel canestro!

Altre considerazioni:

- Convalidare da 2pts anziché da 1pt è un errore correggibile!
- Gli arbitri non possono usare l'IRS per stabilire se un canestro vale 1 o 2pts, perché il protocollo FIBA permette di rivedere solo per stabilire se il canestro vale 2 o 3pts! (FIBA deve pensare di cambiarlo)
- Il cronometro di gara deve essere fermato quando la palla esce dalla retina!
- Gli arbitri possono rivedere l'IRS per stabilire il tempo passato dal tocco di 8bianco a quando la palla esce dalla retina!

Come conseguenza di tutte le nostre considerazioni:

- Il cronometro di gara deve essere corretto – non a 00:09.3 e nemmeno a 00:12.2
- Gli arbitri possono correggere il valore del canestro da 2 a 1pt se si accorgono dell'errore!
- Il gioco deve riprendere con una rimessa rossa in zona di attacco alla linea della rimessa con 14" sul display.

Quindi, se risulta in parte corretta la decisione di convalidare il canestro bianco da un punto, noi pensiamo che il percorso utilizzato sia sbagliato ed il lavoro fatto solo a metà; gli arbitri devono conoscere le regole e usarle senza abusarne, anche se le regole vanno in direzione opposta rispetto al buon senso o al senso di giustizia. Gli arbitri

possono dubitare del valore di un canestro e confrontarsi su quanto accaduto, possono anche vedere l'IRS per stabilire il corretto scorrere del tempo di gioco, per poi decidere di correggere l'errata attribuzione di un punto e con l'aiuto dell'IRS il tempo di gioco trascorso. Se durante la visione della giocata riescono ad aggiungere informazioni (conferma) che la palla fosse dentro il canestro o no la loro decisione può essere più corretta. Noi pensiamo che sarebbe necessario, da parte di FIBA, correggere e migliorare il protocollo IRS, ora pieno di buchi e trappole; da parte degli arbitri, è necessaria una migliore conoscenza dei protocolli e delle regole, usando gli uni o entrambi quando consentito.

Non meno importante: i telecronisti prima danno una opinione sbagliata, poi cambiano versione, ma spiegano la regola in modo sbagliato; non è permesso a nessuno, come la persona dietro al tavolo che sbircia il monitor IRS, di suggerire il valore (1pt) del canestro.

Distorsione del tempo!

Iniziamo l'anno con un piccolo tour europeo per capire meglio una regola che a vedere e leggere quello che succede sembrerebbe abbastanza oscura. Protagonista delle clip: il cronometro; la conoscenza della regola che ne governa il meccanismo è un attributo fondamentale per tutti i partecipanti alla partita, qualunque sia il loro ruolo.

02:00: gli ultimi due minuti del quarto periodo o del tempo supplementare sono la linea di demarcazione che divide in due una partita di basket. Ogni cambiamento è stato inserito per dare più possibilità di giocarsi il risultato sprestando meno tempo possibile, ottimizzando le giocate e l'uso del

cronometro. Sono diversi gli articoli del RT che gravitano intorno a 02:00 e spesso l'attenzione e l'efficienza dei direttori di gara sono indispensabili per garantire la corretta applicazione delle regole.

Quando il cronometro di gara segna 02:00 o meno nel 4° quarto e in ogni tempo supplementare:

- il cronometro di gara si arresta quando viene realizzato un canestro (la palla fuoriesce dalla retina).
- un contatto commesso da un difensore mentre la palla è fuori dal terreno in mano a un arbitro o in mano al giocatore che rimette, deve essere sanzionato come antisportivo.
- se un allenatore che ha diritto ad una rimessa nella propria metà campo di difesa chiede una sospensione, al termine della stessa potrà scegliere se rimettere in difesa o in attacco alla linea della rimessa.
- la squadra che subisce canestro, su azione, può richiedere una sostituzione e/o una sospensione.
- in ogni rimessa perimetrale, l'arbitro deve fare l'apposito segnale di attraversamento illegale della linea (richiamo preliminare per il difensore) sanzionando in caso di violazione un fallo tecnico.

Video 1: Avellino – Wloclavek (FIBA Champions League 2018-19)

Il tiro di 8bianco esce dalla retina quando il cronometro segna 02:01. Correttamente il cronometro non viene fermato dal cronometrista. L'allenatore azzurro protesta veementemente nei confronti del tavolo degli ufficiali di campo ricevendo un'eloquente risposta dal commissioner al tavolo, che probabilmente gli evita un fallo tecnico in un momento topico del match!

Video 2: Serbia-Grecia (FIBA Basketball World Cup 2019 Qualifiers)

Il lay-up del 22bianco esce dalla retina quando il cronometro segna 02:00, il cronometrista non arresta il cronometro, ma nessuno si accorge di nulla! Il gioco doveva essere fermato prima della rimessa azzurra e il cronometro ripristinato a 02:00

Video 3: Trento-Cremona (Serie A 2018-19)

Il lay-up di 1bianco esce dalla retina quando il cronometro segna 02:09. Arriva un fischio del tavolo (segnapunti?) perché un giocatore nero è sul cubo del cambio, ma non c'è opportunità di sostituzione per la squadra nera. Il cronometro non viene arrestato (correttamente) perché il suono dello strumento acustico del tavolo non interrompe il gioco. Dopo circa 4" l'arbitro centro fischia interrompendo il gioco. 32nero sembra il destinatario della sostituzione, ma non essendoci opportunità (anche se il gioco è stato interrotto da un arbitro) per nessuna squadra la sostituzione non deve essere accordata. Gli arbitri consultano l'IRS e rimettono sul cronometro 3" recuperando un tempo che non doveva essere recuperato perché comunque giocato e non interrotto dal fischio errato del tavolo.

Video 4: Olympiacos – AX Milano (Euroleague 2018-19)

Il lay-up del 33verde esce dalla retina quando il cronometro segna 02:01, correttamente il cronometro non viene fermato dal cronometrista. La palla rimbalza fortuitamente sulle gambe del 43 e del 33 verdi e rimane dentro al campo. L'arbitro coda la raccoglie ed effettua il previsto segnale di avvertimento (il cronometro segna ormai 01:53) al difensore 43verde prima di metterla a disposizione per la rimessa. 32bianco effettua la rimessa in gioco e dopo 2" il gioco viene interrotto dagli arbitri per un presunto malfunzionamento dei cronometri. Dopo la verifica con l'IRS constatato che non c'è stato nessun malfunzionamento il gioco viene correttamente ripreso con una rimessa bianca in difesa con 22" sul display dei 24". Il tempo

trascorso tra la fuoriuscita della palla dalla retina, il tocco fortuito dei giocatori verdi, la presa del pallone da parte dell'arbitro guida e il relativo segnale, la consegna della palla ed il tempo di rilascio della rimessa (circa 12" come evidenziato nella clip) sono comunque tempi fisiologici di qualunque rimessa in gioco in situazioni simili. Forse l'arbitro coda, in un moto di efficienza, al momento del rimpallo tra giocatori verdi avrebbe potuto fischiare, come qualche volta accade, per "risparmiare" qualche secondo di gioco; comunque non essendoci direttive in merito non ci sembra una particolare mancanza! Diverso sarebbe stato in caso di un allontanamento volontario della palla da parte di un qualunque giocatore, sia bianco che verde. Priva di fondamento la richiesta di ripetizione della gara per questo "presunto" errore tecnico!

Nessun caso regolamentare all'Oaka. Il successo dell'Olimpia è legittimo e senza alcun ombra

Partendo da una profonda conoscenza delle regole, è necessario mantenere un elevato grado di concentrazione già prima che il cronometro arrivi al momento fatidico. La lettura delle giocate deve essere accompagnata da una precisa contezza dello scorrere del tempo. Degli errori possono essere commessi, ma soprattutto ad alto livello, con l'aiuto dello strumento televisivo, le regolari condizioni di gara possono essere facilmente ripristinate.

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.

Prima dell'intervallo!

Prima dell'intervallo!

Clima play-off e secondi finali di un periodo, non necessariamente l'ultimo, sono gli ingredienti di una partita che può essere dolce, amara o piccante! Come sempre l'obiettivo è conoscere per riconoscere, quindi cercare di fornire spunti di riflessione su letture, conoscenza delle regole e scelte. Non abbiamo a disposizione le immagini di Sky che offrono angolazioni e informazioni aggiuntive che aiuterebbero a capire meglio e pertanto vi chiediamo fiducia sulla parola, anche perché come sempre analizzeremo tutte le possibilità, anche quelle che non si sono manifestate. Meno di 50" e abbiamo in successione due situazioni di "possibile" ritorno della palla in zona di difesa.

Nella prima, controllo di palla rosso nella metà campo di attacco: il passaggio di 15rosso verso il compagno 2rosso è deviato da 5nero successivamente la palla ritorna nella metà campo di difesa rossa. Il tocco (palleggio) da parte di 2rosso è legale, infatti l'ultimo giocatore a toccare la palla nella metà campo di attacco rossa è stato il 5nero!

Spigolature 1: nel momento in cui 2rosso rientra in controllo di palla, per la squadra rossa parte un nuovo conteggio degli 8" per riportare la palla in zona di attacco; la successiva uscita del pallone determina una rimessa rossa prima della quale l'arbitro deve indicare il residuo dei secondi per portare la palla in zona di attacco (7!)

Nella seconda situazione, nel momento in cui la palla lascia le mani del 3rosso (tiro a canestro) nessuna squadra è in controllo di palla; dopo il tocco dell'anello (display dei 24" blank) 10rosso si lancia verso la palla che sta per uscire dal campo; il suo "schiaffone" sulla palla, ancorché voluto e con evidente vantaggio per la squadra rossa, non determina

controllo di palla. Di conseguenza il tocco di 10rosso è assolutamente legale e nessuna violazione è stata commessa.

Spigolature 2: la lettura della situazione coinvolge principalmente l'arbitro centro (intervento 10rosso sul pallone) e l'arbitro coda competente sulla linea centrale (violazione di ritorno palla in zona di difesa). La discriminante per scegliere se fischiare violazione o lasciar proseguire il gioco è determinare se il 10rosso abbia controllato o meno la palla. Battere la palla per ottenerne il controllo non è controllo di palla: per ottenere il controllo di palla con una mano questa deve sostare sulla mano del giocatore ed il giocatore deve disporre della palla indirizzandola consapevolmente verso un compagno (passaggio). Anche dopo il fischio un aiuto da parte del centro avrebbe potuto determinare un cambio della decisione con la conseguente restituzione della palla alla squadra rossa per una rimessa in zona di difesa con 14" (rimbalzo conquistato dopo che un tiro ha colpito l'anello del canestro avversario). Un sostegno al dubbio è sicuramente arrivato dal suggerimento arrivato dall'allenatore rosso che evidenziava il "no control ball" sullo schiaffo di 10rosso. Il gioco riprende e...

L'ultima azione presenta altre interessanti peculiarità: 5nero retrocede in posizione legale di difesa, si sposta lateralmente e si ferma subendo, sul tronco, il contatto del 2rosso! L'arbitro coda fischia fallo del 2rosso (sfondamento). Ma il fallo è arrivato prima o dopo la fine del tempo? E soprattutto, cosa determinante, il fischio è arrivato prima/contemporaneamente o dopo il suono della sirena? Ricordiamo che nel campionato di A2 non è previsto l'uso di IRS (lo sarà solo in occasione della serie finale!). Abbiamo volutamente evidenziato la discriminante tra momento del fallo e momento del fischio, poiché senza l'ausilio dell'IRS la prima cosa da stabilire quando è arrivato il fischio: se prima/contemporaneamente al suono della sirena il fallo deve essere sanzionato e registrato a referto (se il fallo

comportasse dei tiri liberi devono essere eseguiti immediatamente); se il fischio arriva dopo il suono della sirena il fallo deve essere trascurato (a meno che il fallo sia tecnico antisportivo o da espulsione). Nella fattispecie, il fallo è stato fischiato (immagini Sky) con ancora il cronometro in movimento (braccio dell'arbitro che si alza) ed il fischio (non udibile) è molto probabilmente contemporaneo al suono della sirena. Un fallo è stato correttamente attribuito al 2rosso, la rimessa in gioco cancellata ed il terzo periodo è ripreso con la rimessa di possesso alternato.

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.