

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.

COLPO D'OCCHIO!

La concentrazione è uno dei cardini fondamentali per giocare e arbitrare. Per avere una prestazione di buon livello è fondamentale riuscire a fissare l'attenzione sulla gara, su quanto sta accadendo dentro e fuori dal terreno di gioco, su quello che è stato fatto, su quello che si sta facendo e su quello che si farà. In un gioco ricco di pause ed interruzioni è impossibile mantenere il livello di concentrazione costantemente vicino al 100%: è più facile indirizzare il proprio "focus" mentre si gioca, ma qualunque interruzione, agente o fattore esterno può minare la concentrazione dei protagonisti. Può succedere anche che tutti gli attori perdano il collegamento con la partita nello stesso momento, commettendo errori o ingenuità inspiegabili in relazione alla loro capacità ed esperienza.

Nelle situazioni che andremo ad esaminare le scelte di giocatori e arbitri sono in generale legate ad esecuzioni errate di situazioni assolutamente conosciute e ben definite dalle regole. Come al solito noi giocheremo sporco: valuteremo seduti comodamente in poltrona, senza avere pressioni esterne e senza risentire della stanchezza fisica e mentale che a volte toglie lucidità quando si è in campo. L'obiettivo è quello di farvi pensare e possibilmente di farvi assimilare un po' di conoscenza ed esperienza per gestire meglio tutto questo in futuro,

qualsiasi ruolo abbiate nel gioco.

Nella prima parte di questo articolo ci occuperemo degli ultimi due minuti del 4° periodo o di un tempo supplementare (RT 37.1.1 3° pallino):

- un difensore “deve” sapere che un contatto provocato sull’attaccante mentre la palla è fuori dal campo in mano all’arbitro o al giocatore che deve effettuare la rimessa sarà sempre sanzionato come fallo antisportivo!
- un arbitro “deve” sapere che fischiando un contatto falloso di un difensore mentre la palla è fuori dal campo, in mano all’arbitro o al giocatore che sta effettuando la rimessa, dovrà sanzionare un fallo antisportivo!

Cosa è successo: l’arbitro coda fischia un fallo personale al difensore 13giallo mentre la palla è ancora nelle mani del giocatore incaricato di effettuare la rimessa, per poi rendersi conto che mancano meno di due minuti alla fine del IV periodo e cambia la sanzione segnalando fallo antisportivo; a questo punto lo stesso arbitro coda ha un ripensamento e giudica il suo fischio come estemporaneo: dopo un breve colloquio con gli allenatori, cancella il fallo.

Cosa è successo: mancano 55 secondi alla fine del IV periodo. L’arbitro coda fischia un fallo personale al difensore 15blu mentre la palla è ancora nelle mani del giocatore incaricato di effettuare la rimessa. Subito dopo lo stesso arbitro coda, aiutato provvidenzialmente dall’arbitro centro, cambia il segnale del fallo da personale in antisportivo.

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 rivestano, abbiano contezza del momento e ricordino cosa si possa e cosa non si possa fare, anche perché sbagliare può significare vincere o perdere!

Difensori: è evidente che anche se la palla palla ancora si trova fuori ed il cronometro è fermo, sul terreno si stia comunque giocando con azioni di marcamento/smarcamento! E’ fondamentale fare attenzione

ai contatti ed evitare: spinte, trattenute, blocchi e body check. E' necessaria una grande concentrazione per eseguire movimenti difensivi tecnici, senza troppa foga, ed evitare di incorrere nell'ingenuità di commettere un fallo che potrebbe scrivere la parola fine sulla partita.

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, l'esecuzione immediata della sanzione del fallo o 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.

Vi aspettiamo domenica per la seconda parte: "Mancano 3 decimi alla fine di un periodo."

Ringraziamo per il contributo video: Alessandro Molinari di Video Treviso Basket

FALLO SUL SALTO A DUE!

Il salto a due si conferma come una delle situazioni più complesse da gestire. L'anno scorso nel primo articolo di Weref.it ci eravamo occupati di una serie di contatti proprio sul salto a due spesso di natura antisportiva ([leggi l'articolo](#)). Nelle immagini abbiamo un raro caso di fallo personale sul salto a due.

16celeste nel tentativo di battere la palla schiaffeggia il braccio del 35bianco. Il contatto fa sì che il 35bianco riesca solo a toccare la palla (parte il cronometro) mentre arriva il fischio dell'arbitro (stop automatico del cronometro) a sanzionare il fallo, immediatamente segnalato. Prima della ripresa del gioco, gli arbitri si accorgono che il cronometro di gara è partito, ma il tocco della palla è successivo al contatto. Dopo un breve consulto con il tavolo, l'arbitro torna sui suoi passi ed indica al compagno che si deve rifare il salto a due, mimando ripetutamente con le mani un tocco, del pallone? L'arbitro dopo aver parlato con uno degli allenatori, torna verso il tavolo

e con un chiaro segnale delle braccia (no basket) intende probabilmente segnalare che il fallo di 16celeste sia da cancellare da riferito. Il gioco riprende con un nuovo salto a due ed il cronometro a 10:00. Possiamo solo ipotizzare che l'arbitro abbia riconsiderato il fischio di fallo come un proprio errore di lettura, ma a quel punto poiché il tocco della palla da parte di 35bianco è precedente ad un fischio "estemporaneo", sarebbe stato sì corretto ripetere il salto a due, ma il tempo trascorso (probabilmente pochi decimi) doveva essere lasciato sul cronometro. Invece se il fallo (commesso) fosse stato confermato come sarebbe dovuto riprendere il gioco? Considerando il tempo di reazione tra contatto/tocco della palla/fischio partenza e stop del cronometro sarebbe stato corretto assegnare una rimessa bianca in zona di attacco con il cronometro a 10:00: infatti il fallo commesso a palla viva (uscita dalle mani dell'arbitro per il salto a due), ma non ancora battuta, fa parte comunque del primo periodo e deve essere amministrato. I più attenti avranno notato, sulla segnalazione del fallo, che la freccia di possesso alternato è stata abbassata, mentre in questa situazione non essendo ancora stato stabilito il primo controllo della palla viva sul terreno di gioco, la freccia avrebbe dovuto essere neutra fino al controllo della palla sul terreno di gioco da parte di una delle due squadre! Tutte queste complicazioni possono lasciare nella mente qualche scoria: quando la partita ricomincia per un momento abbiamo due arbitri centro.

Articolo correlato:

[Palla a due, violazione o fallo?](#)

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!