

PER COMPRENDERE MEGLIO QUEL CHE SUCCEDERÀ!

Variazioni sul tema: immagini, commento regole!



Provo a fare una piccola digressione o meglio una sorta di slalom parallelo tra commento e televisione dove i paletti sono ovviamente gli articoli del regolamento. L'intento è quello di coniugare immagini, racconto del gioco e regole. I play-off sono una sequenza interminabile di partite una dietro l'altra, non tutti hanno visto tutte le gare, ma in diverse di queste ci sono stati episodi interessanti, discussi e che faranno discutere. Purtroppo in molti casi dalle immagini disponibili non è semplicissimo capire cosa sia successo, leggere le decisioni arbitrali e magari connettere le regole. Non possiamo pretendere che commentatori e registi conoscano le regole come e quanto gli arbitri, ma avere a disposizione elementi utili a capire e spiegare cosa sia effettivamente successo può essere d'aiuto: lo spettatore ha bisogno di certezze e spesso quello che sente, da voci sicuramente competenti, deve essere il più possibile attinente alla realtà. Disporre di più telecamere che riprendano il campo da diverse angolazioni permette di cogliere momenti di gioco che possono essere sfuggiti all'occhio umano. Se il replay aiuta i commentatori a raccontare meglio cosa sia successo, l'Instant Replay aiuta gli arbitri a prendere la decisione corretta. Proporre le immagini giuste, ma soprattutto avere nel campo della telecamera la giocata e magari i cronometri, potrebbe migliorare il prodotto in maniera esponenziale ed aiuterebbe a correggere/capire qualche inevitabile errore. Un racconto coerente per rendere tutto più godibile e sviluppare la "cultura" tecnica.

Per rendere più fruibili (ma anche lavorabili) le immagini: una o più telecamere dovrebbero riprendere (anche in funzione replay) le situazioni sotto elencate; è inutile mettere la telecamera addosso all'ar-

bitro perché questa dovrebbe essere impiantata al centro della fronte o dentro un occhio. La visuale più completa si ha con le telecamere posizionate in alto ed il "campo" di ripresa che possa contenere tutti i giocatori ed almeno metà del terreno di gioco, linea centrale inclusa. Immagini di supporto dovrebbero arrivare dalle telecamera posizionate a livello terra che lavorano sulla linea laterale e sulle linee di fondo, per cogliere quanto avviene dentro l'area. Più si restringe il "campo" più qualcosa può sfuggire. Sarebbe bello avere anche una telecamera sempre puntata sul cronometro di gara e sul display dei 24": le barre "multi informazione" che sono esposte in sovrapposizione hanno dato più volte prova di scarso sincronismo e pertanto sono inaffidabili.

In questo articolo non leggerete solo di regole, ma anche di suggerimenti per addetti ai lavori che possano aiutare a dare un servizio migliore al gioco, agli arbitri ed agli spettatori: informazioni certificate da immagini complete, su cui sia più facile per tutti capire cosa sia successo, spiegare e magari, per chi lo deve fare, decidere!

Salto a due: spesso e volentieri il "campo" offerto dalle immagini è troppo ristretto: a volte si riprende solo il volo della palla, mentre poco più in basso succede qualcosa. Con una ripresa dall'alto si vedono bene i giocatori, il primo controllo e lo sviluppo dell'eventuale azione d'attacco, mentre sono poco apprezzabili altezza e perpendicolarità nel lancio. La ripresa dal soffitto del palazzetto, ancorché spettacolare offre pochissimi elementi di lettura su quanto avviene in campo.

- Violazione sul salto a due (saltatore): se la palla non viene giocata legalmente il cronometro deve essere riposizionato a 10:00 (salvo che il saltatore abbia toccato la palla tre volte) e la rimessa deve essere effettuata in attacco.
- Violazione sul salto a due (giocatori intorno). prima del tocco legale dei saltatori: il cronometro deve essere riposizionato a 10:00 e la rimessa deve essere effettuata in attacco o in difesa a seconda del punto di violazione.
- A seguito delle violazioni sul salto a due non è possibile effettuare rimesse con i piedi a cavallo della linea centrale.

Tiri liberi: probabilmente è una regola televisiva quella di inquadrare la faccia del tiratore, il pubblico, l'anello o la parabola del pallone: questo può essere accettabile sui tiri liberi senza rimbalzo, ma sull'unico o ultimo tiro libero è certo che a pallacanestro si gioca da un'altra parte: il gioco di solito è a terra o vicino all'anello. Le invasioni e i contatti sul taglia fuori, poi la lotta per il tap-in/out o il rimbalzo, i contatti tra giocatori grandi e le violazioni di passi, sono probabilmente più interessanti del sorriso di una spettatrice.

- Se il tiratore commette violazione e il tiro libero è realizzato, questo deve essere annullato. La rimessa sarà effettuata in difesa sulla linea laterale altezza linea tiro libero. Questa violazione prevale su qualunque altra.
- Se la violazione è commessa da un avversario del tiratore e il tiro è realizzato, il canestro vale, se il tiro non è realizzato sarà ripetuto.
- Se la violazione è commessa da un compagno del tiratore e il tiro è realizzato, il canestro vale; se il tiro non è realizzato la squadra in difesa rimetterà con le stesse modalità cui sopra.
- Se il tiro libero non è realizzato e giocatori di entrambe le squadre (incluso il tiratore) commettono violazione, si ha una situazione di salto a due da amministrare con la freccia di possesso alternato.

Azioni al limite dei ventiquattro secondi, fine periodo e fine gara: è ideale avere un "campo di ripresa largo" per includere il display posto sopra il canestro. Può venire in aiuto la ripresa da sotto il canestro opposto da cui si può vedere bene sia il cronometro che la stop lamp. Un aiuto per capire se la palla ha toccato l'anello o meno, può arrivare dal cambio di rotazione della palla stessa, ben visibile (soprattutto al rallentatore) quando la palla è bicolore! Due telecamere puntate sui cronometri e "riquadrate" in sovraimpressione risolverebbero una infinità di problemi!

Segnalazioni arbitrali: dopo un fischio c'è sempre un segnale, in caso di violazione è fatto sul posto, in caso di fallo l'arbitro va verso

il tavolo in zona centrale. Con la segnalazione l'arbitro comunica quello che è successo, il numero di chi ha commesso fallo, la sanzione e la ripresa del gioco: rimessa o numero di tiri liberi. In caso di più provvedimenti (anche presi da arbitri diversi) è utile stare sulle segnalazioni per capire le sanzioni e come verrà ripreso il gioco.

- A volte il segnale di direzione di ripresa del gioco (braccio teso due dita ad indicare il verso) viene confuso con il segnale di fallo in attacco (braccio teso pugno chiuso ad indicare il verso). Nel caso di fallo in attacco l'arbitro va a segnalare il numero di chi ha commesso fallo.
- Qualche volta purtroppo nel tentativo di "spiegare meglio" sono utilizzati dei gesti "non convenzionali" che possono confondere le idee.

Rissa: entrambe le aree della panchina devono essere inquadrare: nessuno può entrare in campo, anche solo per sedare gli animi, pena l'espulsione! Solo Allenatore e Aiuto Allenatore possono intervenire, anche sul terreno, ma solo per separare i contendenti.

- Chi è già sul terreno e partecipa sarà espulso e per ogni espulsione avrà la sanzione personale
- Chi entra dall'area della panchina sarà espulso ma la sanzione per 1 o molti sarà cumulativa a carico dell'Allenatore registrando un fallo Tecnico "B2"
- Per ogni sanzione saranno concessi 2 tiri liberi più possesso palla, sanzioni uguali a carico di squadre diverse saranno cancellate in ordine cronologico

Interferenza: sulla parabola di tiro sono inutili le immagini dal basso, mentre sul rimbalzo del pallone sull'anello o sul tabellone sono molto d'aiuto le telecamere posizionate dietro il canestro o sopra di esso-

– Ricordo che perché ci sia un'interferenza la palla deve essere sopra il livello dell'anello ed avere

la possibilità di entrare nel canestro.

Il precision time ha dato più volte problemi non arrestando il cronometro al fischio arbitrale, o addirittura causando la partenza del cronometro a gioco fermo. Un errore nel conteggio del tempo, così come nel punteggiaggio, falli e sospensioni, è un errore che può essere corretto sempre, fino al momento in cui il 1° arbitro firma il referto di gara.

– Il tempo giocato non può essere recuperato, il tempo che scorre a gioco fermo deve essere recuperato.

– La palla non spetta ad una squadra perché ha subito un'ingiustizia o è stata svantaggiata da un errore!

Durante la gara ci sono delle situazioni in cui piccole eccezioni alle regole cambiano sostanzialmente il modo di sanzionare o di riprendere il gioco; dove un "commento" convenzionale, magari ben espresso in lingua italiana può essere fuorviante rispetto alla lettura tecnica ed alla corretta applicazione delle regole. "Fallo in attacco" è assolutamente diverso da "Fallo commesso nella metà campo di attacco"!

- Fallo in attacco è un fallo commesso da un giocatore della squadra in controllo di palla! Dopo un tiro: un fallo commesso nel tentativo di prendere un rimbalzo nella metà campo offensiva non è mai un fallo in attacco!
- Doppio fallo: se viene fischiato un doppio fallo e una delle due squadre era in controllo di palla il gioco riprenderà con una rimessa per quella squadra ed il residuo dei 24". Se nessuno aveva il controllo si riprende con la freccia di possesso alternato. Se il fischio arriva con palla in volo per un tiro e la palla va dentro, il canestro vale e si riprende con rimessa dal fondo per chi ha subito il canestro
- Un giocatore che cade per terra con la palla in mano, non commette violazione di passi. Un giocatore che non ha la palla in mano e cade non può commettere violazione di passi. Un giocatore caduto per terra con la palla o che ne acquisisce il controllo in terra commette violazione di passi "solo se rotola" su se stesso o si rialza senza palleggiare. Il sedere non è "piede perno".

- Dopo il fischio dell'arbitro per un fallo se c'è un atto di tiro nessuno può intervenire sul pallone (a meno che il difensore non stoppi in parabola ascendente – legale) anche se questo ha toccato il ferro. Se interviene difensore – canestro valido + un tiro libero; se interviene attaccante e la palla va dentro canestro annullato e 2 o 3 tiri liberi.
- Sostituzioni: un giocatore sostituito non può rientrare in campo se non è stata giocata almeno una azione di gioco col cronometro in movimento.

Differenza, sottilissima ma fondamentale tra Possesso e Controllo di palla!

Il possesso di palla è solo nelle sanzioni (possesso palla – 1 Tiro libero e possesso palla – 2 Tiri liberi e possesso palla – tre tiri liberi e possesso palla).

Il possesso palla si amministra con una rimessa perimetrale, in alcuni casi con i piedi a cavallo della linea centrale.

In campo la palla si controlla: tenendola, palleggiandola, passandola a un compagno!

Battere la palla: per “rubarla all'avversario”, a rimbalzo, sul salto a due, o in qualunque altra situazione non è controllo!

Se la palla sosta su una o due mani è controllo!

Quando viene rilasciato un tiro nessuna squadra è in controllo di palla.

La palla “vagante” sul regolamento tecnico non esiste! Possiamo dire che una palla è vagante quando non è in controllo di nessuna squadra: battuta sul salto a due e dopo un tiro!

La regola dei 24” è disgiunta dal controllo di palla!

Se c'è un fallo di un giocatore della squadra in controllo di palla non ci saranno mai tiri liberi, a meno che questo fallo non sia: Tecni-

co, Antisportivo o da Espulsione!

Per un fallo tecnico c'è sempre e solo 1 tiro libero più possesso di palla, chiunque sia stato a commetterlo.

Richiami: i richiami ai giocatori sono individuali ma poi sono tutti comunicati all'allenatore (unico interlocutore e responsabile della squadra), stessa procedura anche per il personale di panchina. Il richiamo vale solo per la squadra che lo subisce. I richiami sono di varia natura di seguito i più frequenti.

- Proteste: nessun gesto ma solo parole!
- Ritardo volontario della ripresa del gioco ostacolando una rimessa: indicare la linea, richiamare il giocatore, comunicare all'allenatore, reset 24/14.
- Allontanamento della palla: l'arbitro mostra la palla e poi fa un gesto con l'indice (tipo reset dei 24") per indicare che il richiamo vale per tutta la squadra
- Uso dei gomiti: l'arbitro userà il segnale del "gomito alto"
- Simulazione: l'arbitro durante il gioco farà segno al giocatore di stare in piedi, alla prima palla morta e cronometro fermo proporrà il richiamo, alla fine del richiamo all'allenatore mostrerà la T del fallo tecnico con le mani basse (sopra la cintura).

Nel finale di ogni periodo e supplementare o quando sul display dei 24" compaiono i decimi (anche sulla time machine del precision time). Gli arbitri, con spirito collaborativo, avvisano i giocatori e gli allenatori su cosa si può fare.

- Cronometro 00:00.3 (decimi) – partendo da una situazione statica (rimessa perimetrale – tiro libero con rimbalzo) un giocatore può prendere la palla in mano per effettuare un tiro valido prima del suono della sirena (valutazione degli arbitri su validità del canestro – uso IRS).
- Cronometro 00:00.2 o 00:00.1 (decimi) – partendo da una situazione

statica (rimessa perimetrale – tiro libero con rimbalzo) un giocatore per effettuare un tiro valido può solo battere (tap) la palla o schiacciarla direttamente nel canestro (valutazione degli arbitri su validità del canestro – uso IRS).

Negli ultimi 2 minuti (da 02:00 nel 4° periodo o tempo supplementare – ognuno) alcune regole sono più restrittive oppure prevedono applicazione diversa:

- Chi ha diritto ad una rimessa in difesa, se chiede sospensione porta la palla in attacco (linea della rimessa 8,325 – tangente arco dei 3 punti)
- Se allenatore subisce tiri liberi per portare la rimessa in attacco (realizzazione ultimo/unico tiro libero) deve chiedere sospensione dopo che la palla è diventata viva per il primo/unico tiro libero). Se la chiede prima, la sospensione sarà concessa prima dei tiri liberi, e non avrà più diritto alla rimessa in attacco.
- Fallo con palla fuori campo (in mano all'arbitro – in mano al giocatore che rimette) sempre fallo antisportivo (U) se fischiato normale (P) è un errore!
- Falli antisportivi (U) Tecnici (T) da espulsione (D) sempre rimessa a cavallo della linea centrale, anche se subiti in metà campo difensiva e allenatore chiede e ottiene sospensione.

Per spiegare la regola dei passi non basterebbero delle giornate, ma un paio di concetti fondamentali possono aiutare a leggere meglio, anche se generalmente il fischio per violazione di passi è praticamente sparito.

Il passo “zero” esiste solo se il giocatore riceve/prende la palla con un solo piede a terra.

Ricevendo/prendendo la palla con due piedi a terra si può scegliere un perno ma non si può alzare il perno senza palleggiare!

Ricevendo/prendendo la palla con due piedi sollevati dal terreno il

primo che tocca terra è perno, non si può alzare il perno senza palleggiare! Se si atterra con entrambi i piedi simultaneamente, poi si può scegliere un perno e via come sopra!

Le partite non sono decise ne dagli arbitri ne dai giocatori, ma possono essere decise dall'abilità o dall'errore umano!

Work in Progress!