Cambiamenti Regole 2020: 1° cambiamento

Art 5/19/44 Giocatori: infortunio/Sostituzioni/Situazioni Speciali (minor): lo scopo del cambio è fare chiarezza su quando un giocatore che viene curato deve essere trattato come un giocatore infortunato. Quando il gioco viene fermato per:

- un giocatore infortunato non può riprendere immediatamente o non recupera entro 15 secondi.
- un giocatore riceve assistenza da un componente della squadra

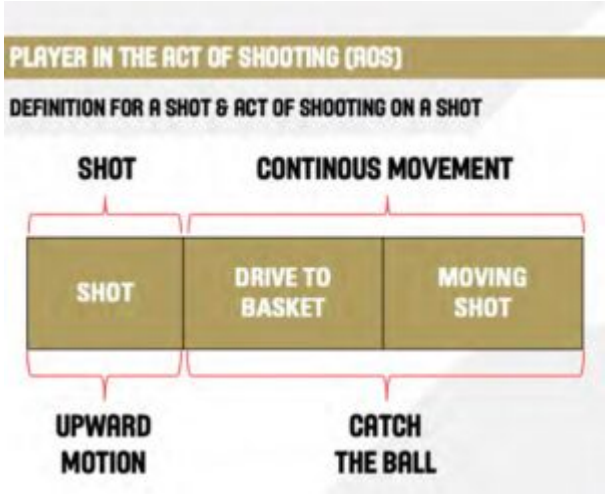
IL GIOCATORE DEVE ESSERE SOSTITUITO!

Questa regola consentirà di eliminare le interruzioni del gioco e di gestire con più consistenza il ritardo nella ripresa del gioco. Il termine assistenza è inteso in senso molto generale: può essere su una scarpa, su una lente a contatto, per la perdita di un taping, per un problema sulla divisa di gioco, etc; in altri termini tutto ciò che esula dalla normalità è considerato assistenza.

Nella clip1 / poco prima che la palla sia messa a disposizione del 3rosso un massaggiatore assiste il giocatore applicando un cerotto nero sopra il marchio non consentito della manica protettiva. L'arbitro guida impone correttamente la sostituzione del 3rosso che deve lasciare il terreno di gioco. In caso di errore correggibile che coinvolga il giocatore sostituito per essere stato assistito, che ha commesso il suo quinto fallo o è stato espulso, il suo sostituto dovrà partecipare alla correzione di un errore (Art 44.2.5)

Art 15 / Giocatore in atto di tiro (AOS) (Major): viene data diversa definizione per il tiro e per il movimento continuo

(notare che si parla di movimento e non di moto).



Il cambio della regola intende rendere più facile per giocatori, allenatori e arbitri capire se il fallo sia stato commesso in atto di tiro (act of shhoting – AOS) o no. La reogla definisce due due tipi di AOS: il tiro ed il movimento continuo. Il movimento continuo è diviso in due parti: “andare a canestro” e “tiro in movimento”. In ogni giocata gli arbitri dovrebbero essere capaci di leggere se il giocatore in AOS è in “tiro”, sta“andando a canestro” o sta eseguendo un “tiro in movimento”. Questo richiede molta conoscenza del gioco e comprensione della tecnica di tiro, più che la conoscenza della regola.

Nuova definizione: **TIRO DA FERMO**: un esempio classico è il classico jump-shot. Il giocatore non si muove e non sta camminando/correndo.

- **AOS: inizia** dopo la raccolta della palla, con un movimento delle braccia verso l'alto in posizione di tiro e verso il canestro, non necessariamente di fronte ad esso.
- **AOS : finisce** quando la palla lascia le mani del tiratore, o se il tiratore è in aria , quando entrambi i piedi sono tornati sul terreno. Un giocatore che passa la palla dopo aver subito un fallo non è più da considerare in AOS.

Nuova definizione: **MOVIMENTO CONTINUO**. Copre due situazioni: **andare a canestro (**prendere la palla in movimento o chiudere il palleggio) e tiro in movimento: … continuare con il movimento di tiro (senza interruzioni):

- **AOS : inizia** alla chiusura di un palleggio, ricevendo la palla mentre si cammina/corre, quando la palla si ferma sulla mano(i)
- **AOS finisce** – quando la palla lascia le mani del tiratore, o se il tiratore è in aria , quando entrambi i piedi sono tornati sul terreno. Un giocatore che passa la palla dopo aver subito un fallo non è più da considerare in AOS.

Nella clip1: 55rosso dopo la raccolta della palla si arresta e fa una finta; poi con entrambi i piedi sul terreno, comincia il movimento delle braccia verso l'alto e subisce un contatto falloso da 8bianco. 55rosso è in AOS, il fallo doveva essere sanzionato con 2 tiri liberi. (Il contatto falloso avviene quando sul display dei 24" ci sono ancora 0.2").

Nella clip2: 1giallo subisce il contatto falloso di 16blu prima di raccogliere il pallone. 1giallo al momento del fallo non è un giocatore in AOS. Il fallo poteva essere sanzionato come fallo antisportivo (UF) ma in caso di fallo personale (PF) la sanzione doveva essere possesso palla giallo – squadra blu non in penalità di falli nel periodo.

Per una migliore lettura e consistente applicazione del criterio, gli arbitri devono individuare se al momento del contatto falloso (non al momento del fischio che arriva sempre un attimo in ritardo) la palla si trovasse già nella mano(i) del giocatore e che questi abbia già iniziato il movimento delle braccia verso l’alto con un movimento continuo e senza interruzioni.