Ci si perde anche se si conosce a memoria il percorso!

https://youtu.be/E6PbbF0BLDA

Sabato sera mi sono infilato in un labirinto da cui sono uscito solo domenica a mezzogiorno. Ho mescolato gli articoli di una regola e commesso un “errore tecnico”, non inficiante ai fini del risultato di una partita (guardata in televisione), ma che ha sicuramente creato confusione in chi ha letto il mio post. Mi scuso con chi, anche solo per un minuto, è stato fuorviato dal mio pensiero e ringrazio chi mi ha fatto accorgere dell’errore commesso. Il mio post non era un test per valutare il grado di attenzione e di conoscenza delle regole: vi posso però garantire che molti addetti ai lavori mi hanno contattato, dimostrando grande interesse alle pieghe del regolamento.

Ecco cosa è successo:
4° periodo: la squadra Azzurra controlla la palla quando il 23azzurro in palleggio durante un cambio di mano manda la palla direttamente fuori dal campo. Sul cronometro 00:21.29, Allenatore Bianco chiede sospensione. Per effetto di questo, la squadra bianca effettuerà la ripresa del gioco all’altezza della linea della rimessa nella propria zona di attacco. Poiché **il controllo di palla è cambiato, la squadra Bianca ha diritto ad un nuovo periodo di 24”**. Il tempo sul cronometro di gara è inferiore a 24”, il display sopra i canestri viene correttamente tenuto spento dall’operatore e la squadra Bianca ha diritto a tutto il tempo residuo sul cronometro per effettuare un tiro.

Mi è stato domandato se, dopo la sospensione, la rimessa effettuata dal 4bianco fosse regolare o viziata da una

violazione. Il giocatore che rimette deve avere i piedi a cavallo della linea, nel caso specifico la posizione di partenza del 4bianco non è conforme, ma questo non comporta una infrazione delle regole. Una volta ricevuta la palla, il giocatore può muoversi lateralmente per non più di 1 metro in entrambe le direzioni (avanti e indietro quanto vuole) RT 17.3.1. Nel primo movimento a destra un piede (sx) rimane saldamente al suolo (nessuna distanza percorsa), nel secondo verso sinistra: entrambi i piedi si staccano dal campo di gioco. Se pensiamo che le sedie del parterre sono larghe circa 50cm e la rimessa avviene dentro la seconda sedia, la distanza percorsa da 4bianco è intorno ad 1 metro (centimetro più/centimetro meno!). Ovviamente queste considerazioni sono facilissime davanti al video, molto più complicato valutare sul campo in un battito di ciglia.

Uno spunto per i Coach – con punteggio pari poco meno di 24" sul cronometro, cosa fareste?

1. nessuna richiesta di sospensione (da conservare per futura necessità), con conseguente rimessa in difesa e più spazio sul terreno di gioco per mangiare secondi (sfuggire al fallo) cercando di tirare allo scadere o al limite "morire" con la palla in mano, ovviamente dopo aver oltrepassato la linea centrale entro 8".
2. richiesta di sospensione, per rimettere in attacco e cercare di giocare con le stesse opzioni di tiro
   E' chiaro che il fallo immediato della difesa complica le cose. Ma in difesa avreste fatto fallo immediatamente?

Ringrazio "Emma" per l'incipit – Work in progress!

Ho visto una cosa, ma ne è successa un’altra!

Nella sofisticazione del gioco molti dei protagonisti cercano di ottenere un fischio a favore accentuando l’effetto di un contatto. Fino a qualche anno fa la maggior parte delle simulazioni “Fake” avvenivano in situazioni di 1vs1 con il difensore che simulava di subire un contatto per “guadagnare” un fallo di sfondamento; ultimamente le situazioni si sono moltiplicate e sono trasversali: non è più solo il difensore a simulare, perché anche gli attaccanti vanno alla ricerca di contatti per ottenere un fischio a favore.

Qui di seguito vi riportiamo alcuni elementi che speriamo possano aiutarvi a fare una migliore lettura delle responsabilità dei contatti e dei suoi effetti, spesso spropositati rispetto all’intensità degli impatti:

I punti fondamentali per valutare un contatto sono:

- Posizione iniziale dei giocatori
- Direzione del movimento dei giocatori
- Lettura dei vantaggi

Il contatto può essere diviso in tre momenti:

1. Presa di contatto
2. Prosecuzione del contatto
3. Danno

Nel basket moderno non sempre un contatto deve avere come conseguenza un fallo: nella maggior parte dei casi il contatto inizia, prosegue e finisce senza che nessuno dei giocatori subisca un danno o crei un vantaggio illegale! Ci sono comunque degli indicatori da tenere presenti per migliorare la lettura di queste giocate: cilindro, postura, equilibrio, posizione del baricentro, movimento delle braccia, del tronco

e della testa. Se al momento del contatto uno dei giocatori sta cadendo ci sono alte probabilità che stia avvenendo una simulazione, se il contatto prosegue all'interno della giocata e si verifica un danno ci sono alte probabilità che si sia verificato un fallo!

Abbiamo preparato una breve casistica degli indizi che possono far pensare ad una simulazione nelle varie azioni di gioco, supportate da alcuni video che vi aiuteranno a capire meglio.

Sfondamento: Cambio della postura difensiva con posizionamento arretrato del baricentro e peso del corpo sui talloni, inarcamento della schiena e braccia protese verso l'alto per dare slancio alla caduta all'indietro. E' evidente che un difensore fermo che subisce sfondamento tende ad accartocciarsi su se stesso, perché difendere la posizione non presuppone di fratturarsi lo sterno: è fisiologico cercare di ammortizzare l'impatto cadendo, ma difficilmente chi non simula volerà all'indietro a qualche metro di distanza. Un difensore che scivola lateralmente o all'indietro può dopo il contatto scivolare/cadere ulteriormente nella direzione della propria linea di difesa, ma sempre compatibilmente con la durata e l'intensità del contatto subito.

https://youtu.be/OdwuLdd5ybE

Marcamento/smarcamento o taglio: posizione naturale delle braccia (cilindro) e movimenti innaturali delle stesse. L'attaccante aggancia volutamente il braccio/a dell'avversario e portando le proprie in alto simula una trattenuta (per liberarsi da una eventuale trattenuta si devono portare le braccia in basso, se si portano in alto la strada è chiusa dall'ascella dell'avversario); movimenti innaturali del tronco e della testa per attirare l'attenzione.

https://youtu.be/IjQOrYsoWgk

Tiro: fuoriuscita della gamba dal cilindro del tiratore (*"spread off leg"*) per creare un contatto, generalmente dopo

che la palla è uscita dalle mani, seguito magari un atterraggio rovinoso sul parquet. Talvolta dopo il tiro le braccia dell'attaccante continuano a muoversi verso le braccia del difensore (verticali) per ottenere il rumore di uno schiaffone. Bisogna comunque prestare molta attenzione alla sequenza degli eventi perché a volte capita che un tiratore si lasci cadere per evitare un serio infortunio (caviglia/ginocchio): questo tipo di azione non deve essere confuso con una una simulazione!

https://www.youtube.com/watch?v=56bbHKRJ7fM

Blocco: situazioni in cui il bloccante è fermo e il difensore volutamente va a sbattere contro il blocco (tronco o gambe) simulando un contatto falloso che non è avvenuto; azioni in cui il difensore che passa sul blocco, utilizza un braccio per agganciare il bloccante e tirarselo addosso. E' facile vedere attaccanti e difensori che perdono l'equilibrio o cadono, accentuando il movimento delle braccia del tronco e della testa.

https://youtu.be/486JKnMDlA4

Palleggio: appena il difensore appoggia una mano per "sentire" il palleggiatore, questi con una scatto del tronco o della testa simula gli effetti di una spinta che in realtà non c'è. Movimenti innaturali del braccio libero mentre passa accanto al difensore.

https://www.youtube.com/watch?v=pyUhjYScnAM&edit=vd

Per un regolare flusso del gioco è opportuno che ci sia la massima collaborazione tra tutti i protagonisti della partita: le simulazioni spesso generano proteste da parte dei tesserati e possono accendere gli animi in tribuna. Gli arbitri possono prevenire queste situazioni con suggerimenti volanti, non spendendo il richiamo ufficiale su cose piccole. La ricerca della collaborazione da parte di giocatori e allenatori deve essere sollecitata, ma è fondamentale essere coerenti e

consistenti nell’applicazione delle direttive previste dal protocollo (Richiamo ufficiale e Fallo Tecnico) quando l’evento è certificato dall’apposito segnale. Il richiamo deve essere proposto al giocatore e successivamente al suo allenatore (se il giocatore sta lasciando il campo per una sostituzione si può fare un solo richiamo ad entrambi nei pressi dell’area della panchina); ogni squadra può subire un solo richiamo! Durante il richiamo all’allenatore l’arbitro mostrerà il segnale del fallo tecnico (Fig 49).

https://www.youtube.com/watch?v=O1TdhTOvpvc

Ricordate:

- un giocatore che simula senza contatto deve essere sanzionato immediatamente con un fallo Tecnico.
- Non deve mai essere fischiato un fallo personale ad un giocatore che simula, ma se c’è un fallo non ci può essere una simulazione nella stessa giocata!

I più attenti avranno notato che nel PlayPic® del nuovo regolamento quando si sanziona un fallo tecnico il segnale di arresto del gioco è tempo fermo!

Regole, eccezioni e… leggende metropolitane!

A volte anche gli addetti ai lavori hanno convinzioni del tutto errate su certe situazioni…..

Parliamo di alcune nuove leggende metropolitane Clicca sopra leggere l’articolo

Per gentile concessione di SuperBasket pubblichiamo integralmente l’articolo uscito sulla rivista nel numero di giugno 2016.

Se ti prendo… è fallo antisportivo!

Quattro cose importanti da tenere in mente per capire quando e perché va fatto quel segnale a braccia alzate e una mano che stringe il polso. Molti credono di saperlo, ma non è così…..

Clicca qui per leggere l’articolo

Per gentile concessione di SuperBasket pubblichiamo integralmente l’articolo uscito sulla rivista nel numero di maggio 2016.

Prima regola: il tiratore è sacro!

Atto di tiro e movimento continuo, valore di un canestro, libero aggiuntivo. Non sempre le norme sono note a tutti. Auto canestri volontari e non ed altri casi limite….

Clicca qui per leggere l’articolo

Per gentile concessione di SuperBasket pubblichiamo

integralmente l’articolo uscito sulla rivista nel numero di aprile 2016.

Salto a due: dove tutto ha inizio…

Sembra semplicemente l’inizio del gioco, invece nasconde una miriade di connessioni regolamentari. Le mille cose che bisogna sapere attorno al “Jump Ball” e di conseguenza al possesso alternato.

Clicca per leggere l’articolo

Per gentile concessione di SuperBasket pubblichiamo integralmente l’articolo uscito sulla rivista nel mese di marzo 2016.

Primo comandamento: Conoscere per fischiare…

Nel senso di dirigere una gara, ma anche di criticare l’operato degli arbitri. Perché il regolamento ha mille pieghe, e cambia di continuo. Per questo bisogna conoscerlo bene….

Clicca per leggere l’articolo

Per gentile concessione di SuperBasket pubblichiamo integralmente l’articolo uscito sulla rivista nel numero di febbraio 2016.

Quo vadis?

Capita, per fortuna abbastanza raramente, che i giocatori perdano l’orientamento sul campo e compiano delle azioni che inducono in errore anche tutti gli altri attori della gara. Le regole e le interpretazioni contengono le specifiche per risolvere tutte queste situazioni. Nei casi in esame, simili ma non uguali, ci sono numerosi spunti interessanti. Abbiamo cercato di allargare il campo sentendo anche il parere di uno psicologo dello sport e di un allenatore che segue sia la pallacanestro giovanile che quella seniores.

https://www.youtube.com/watch?v=u_EQ_SfuSgo&feature=youtu.be

Cosa è successo: la giocatrice bianca sbaglia l’ultimo tiro libero a sua disposizione. Il rimbalzo viene preso da una giocatrice blu, che passa la palla alla 4blu. La 4blu perde l’orientamento e segna nel proprio canestro. A questo punto tutti perdono l’orientamento: le giocatrici bianche effettuano una rimessa dal fondo (come se avessero subito un canestro), facendo cominciare una nuova azione come se nulla fosse a campi invertiti e gli arbitri si adeguano immediatamente al “cambio campo”.

Spigolature: La giocatrice 4blu ha commesso violazione ed il canestro avrebbe dovuto essere annullato (RT 16.2.3) . La giocatrice ha compiuto un atto di tiro verso il proprio canestro e di conseguenza, dal punto di vista regolamentare, ha “deliberatamente segnato” nel proprio canestro.

https://youtu.be/p_0Kdflh4x4

Cosa è successo: Dopo il tiro libero realizzato da 8arancio, il pallone finisce tra le mani di 21arancio che perso l'orientamento si porta dietro la linea di fondo, ed effettua una rimessa in gioco al posto della squadra verde (Tiro libero subito realizzato). La palla arriva alla a 4arancio che inizia a palleggiare verso il proprio canestro ma esortata da una compagna si gira e va a realizzare 2 punti nel canestro avversario. A quel punto la terna arbitrale si accorge dell'errore ed interrompe il gioco. Dopo un confronto tra gli arbitri, gli allenatori sono informati che il canestro realizzato è illegale ed il gioco riprende con una rimessa dal fondo verde.

Spigolature: dopo il tiro libero arbitro coda e centro amministrano la rimessa come se tutto fosse normale; allo stesso modo le giocatrici in campo e le panchine non ravvisano nessuna irregolarità: solo l'allenatore verde dopo aver subito il canestro fa le sue rimostranze (pacate) all'arbitro centro. Non sappiamo se il cronometro sia partito, ma come previsto dalle regole: il tempo giocato non può essere recuperato ed il canestro deve essere annullato, con apposito segnale. Corrette le spiegazioni ad entrambi gli allenatori (insieme, davanti al tavolo, per evitare inutili ripetizioni), ma anche qui manca il segnale di annullamento del canestro non valido.

Cosa accade dal punto di vista psicologico in queste situazioni? Una cosa è certa: in entrambe le situazioni c'è stato un calo o perdita della concentrazione! Quando l'attenzione cala le possibilità di sbagliare aumentato.

Cosa può influire sulla concentrazione tanto da commettere questi tipi di errori? I fattori che possono influire sull'attenzione sono molti: stress, emozioni, motivazione/demotivazione, errori pregressi, tensioni, fischi sbagliati, punteggio della gara, importanza della partita, pensieri ed emozioni personali extra basket, ecc.

Paradossalmente le situazioni statiche, sulla carta più facili da leggere ed amministrate ripetitivamente, risentono di un calo della concentrazione di tutti i protagonisti del gioco. Le situazioni di cronometro fermo sono vissute a livello mentale e fisico come una pausa in cui riprendersi, allentare un po' la tensione e rilassarsi; la soglia di attenzione tende a calare perché non ci sono particolari situazioni di gioco da sviluppare (giocatori ed allenatori) o contatti da valutare (arbitri); il battito cardiaco tende a calare e spesso si rischia di non essere "reattivi" fisicamente e mentalmente alla ripresa del gioco.

La concentrazione è data dal modo in cui prestiamo attenzione a qualcosa: è importante il "come" si presta attenzione e "dove" si dirige la l'attenzione. Gli stili attentivi (Nideffer, 1993) vengono definiti in base a due dimensioni del focus attentivo:

- "ampiezza" che può essere ampia o ristretta
- "direzione" interna o esterna.

Da queste dimensioni si ottengono 4 stili attentivi:

- Focus attentivo ESTERNO AMPIO – integrazione di molti stimoli ambientali, rapida analisi delle situazioni e reazioni adeguate e precise (gran parte della gara, crono in movimento e palla viva)
- Focus attentivo INTERNO AMPIO – attenzione su pensieri, emozioni e sensazioni fisiche. In fase di pianificazione gara o in determinate tipologie di pause all'interno della gara. (caso tipico sono i time out, gli intervalli, l'amministrazione di situazioni statiche)
- Focus attentivo ESTERNO RISTRETTO – esecuzione di uno specifico stimolo chiave per favorire la concentrazione per l'esecuzione ottimale di un gesto tecnico. (lettura di situazioni tecniche con adeguamenti per fare la cosa giusta nel momento giusto)
- Focus attentivo INTERNO RISTRETTO – necessario per

eseguire compiti di precisione; maggiori risorse attentive sulla propria azione con esclusione della maggior parte degli stimoli distraenti ambientali.

Bisogna sottolineare come ogni persona utilizza uno stile attentivo di preferenza consono con le sue caratteristiche di personalità.

Per ogni arbitro (e ogni atleta) l'attenzione fluttua nei diversi modi in base alla funzionalità nei momenti opportuni; prevalentemente per gli arbitri è rivolta verso l'esterno. La distrazione avviene quando la nostra attenzione non è al posto giusto al momento giusto.

Per esempio in entrambe le clip: il gesto di alzare la palla per il primo o unico tiro libero non deve essere un "automatismo" o una semplice convenzione, ma dovrebbe diventare per gli arbitri un gesto che "attiva" e ripristina il focus attentivo da interno ampio ad esterno ampio, in modo da essere subito pronti a riconoscere qualsiasi evento possa succedere dopo l'esecuzione del tiro libero. Se l'arbitro rimane su una modalità di focus interno ampio il rischio è che prenda anche il movimento errato dei giocatori come buono (andare dietro alla giocatrice attaccante che dopo il tiro libero rimette come se fosse in difesa, o come nella clip dove si gioca un'intera azione invertita senza che tutti i partecipanti "si rendano conto" di quel che è successo).

Gli arbitri con il giusto switch tra i vari stili attentivi e quindi con la "concentrazione" sempre alta (errori fisiologici compresi) riescono a stare sempre un passo o due avanti al gioco, proprio come i giocatori di talento che vedono il gioco con due o tre passaggi in anticipo. Ciò permette di condurre in maniera fluida ed equilibrata qualsiasi situazione tecnica o comportamentale si venga a creare.

Allenatori: cosa fare in questi casi, se non si è colti dal torpore generale? Ovviamente la reazione può essere veemente

ed esplosiva, non solo nei confronti degli arbitri ma anche dei propri giocatori. Questo può generare ulteriore confusione, rischiando di incorrere in provvedimenti disciplinari. Una proposizione che privilegi il dialogo (magari anche a voce molto alta) piuttosto che dei gesti disarticolati sarebbe sicuramente più efficace.

WeRef ringrazia il Dr. Mirko Paolinelli Vitali, ex Arbitro ed istruttore CIA, Psicologo dello sport, per il sostanziale contributo alla stesura dell'articolo.

3…2….1….Zero – Buzzer!

Nel 2010 sono state fatte delle aggiunte al Regolamento Tecnico FIBA; tra le altre cose è stato inserito il paragrafo 16.2.5 per definire meglio il tempo necessario per segnare un canestro quando un giocatore riceve e controlla il pallone da una situazione di palla viva con cronometro fermo (rimessa perimetrale – ultimo o unico tiro libero).

Il tempo necessario per controllare una palla e rilasciare un tiro è pari a 0:00.3 (3 decimi di secondo): se il display mostra 0:00.2 o 0:00.1 è possibile solo battere o schiacciare la palla nel canestro. La regola non tiene conto dei tempi di reazione di chi deve far partire il cronometro e trova estensione di utilizzo per i 24″ nei campionati dove l'apparecchio dei 24" è dotato di decimi (Eurolega) o l'attrezzatura è collegata alla Time Machine che permette di vedere al tavolo degli Ufficiali di Campo il residuo dei decimi anche se il display sopra il canestro segna 1" (Campionato Italiano Serie A).

Ricordiamo che il cronometro deve essere attivato nel momento in cui la palla tocca o viene toccata – legalmente – dal primo giocatore in campo. Questo vuol dire che se la palla passata dal giocatore che rimette in campo tocca una parte qualunque del corpo di un qualunque giocatore in campo il cronometro deve essere attivato. Appare evidente che tra il realizzare che la palla ha toccato/è stata toccata e l'attivazione del cronometro passano dei centesimi preziosi! Se considerate che il tempo di reazione per la falsa partenza sui 100mt è di 0.10", capite bene che se chi opera non parte in anticipo, anche se svelto impiegherà da 1 a 2 decimi di secondo per attivare l'interruttore. Il caso che prendiamo in esame ci offre come di consueto numerosi spunti su cui parlare e discutere.

https://youtu.be/4VpW6y7VXpQ

Cosa è successo: la palla esce e la rimessa viene assegnata alla squadra verde, già in controllo di palla in attacco. Il display dei 24″ indica 1″: 9verde rimette facendo un passaggio lob a favore di 12verde che riceve il pallone e rilascia un tiro. Mentre la palla è in volo si accende la stop lamp intorno al tabellone: gli arbitri fischiano violazione di 24″ ed assegnano la palla alla squadra bianca.

Spigolature: Il momento immediatamente dopo l'uscita della palla è coperto da una serie di replay, ma dalla mimica arbitrale possiamo immaginare che il tavolo abbia notificato agli arbitri che "il secondo" rimasto sul display dei 24" non era esattamente pieno! Ipotizziamo che gli arbitri, come previsto, abbiano informato gli Allenatori del tempo residuo. Abbiamo spaccato il video frame-by-frame e dal momento del contatto della palla con le mani del giocatore al momento del rilascio passano 30/32 centesimi: questo non per fare "moviolismo" o perché la situazione possa rientrare nei casi da IRS (forse in cabina di regia scorrendo i frames appare anche il tempo), ma solo per farvi capire che in quel tempo si

può effettivamente realizzare un canestro; vogliamo anche farvi capire quanto possa essere difficile leggere, valutare e decidere su situazioni così complesse che si svolgono in un battito di ciglia! Tornando ai tempi di reazione come potete vedere il cronometro dei 24” è ancora in movimento mentre la palla viaggia verso il canestro e le stop-lamp si accendono quando la palla arriva vicino all’anello – tempo di reazione umano “rispettato” intorno ai 15/20 centesimi.

Televisione: Approssimativo il commento televisivo dove si parla di “secondo trascorso già sul rilascio della rimessa”: fino a che la palla non tocca o è toccata i cronometri non partono! Manca attenzione da parte della regia su quanto avviene tra tavolo arbitri e panchine. È vero che la palla morta permette di passare un replay, ma in queste situazioni indugiare su quanto avviene in campo aiuterebbe lo spettatore a capire cosa succede, soprattutto se il commento non è fatto dal campo.

Chiosa: nei campionati dove l’apparecchio dei 24” non mostra i decimi (ne sul display ne al tavolo) è ancora più difficile decidere sulla validità del canestro, in ogni caso il fatto che il display segni 1” non significa che la squadra in attacco abbia tutto quel tempo a disposizione. E’ fondamentale che la squadra arbitrale, prima di riprendere il gioco, comunichi che il tempo da giocare potrebbe essere meno. Gli arbitri dovranno decidere in relazione ai movimenti dei giocatori ed alla loro lettura della giocata.

A palla morta!

A palla morta!

Capita che in una partita possano essere commessi degli errori

da condividersi tra tutte le componenti del gioco. Se arbitri ed ufficiali di campo hanno il compito di sovraintendere alle procedure relative a sostituzioni e sanzioni, gli allenatori ed i giocatori devono conoscere le regole e sono pertanto ritenuti corresponsabili di eventuali errori nell'amministrazione del gioco. Basta una piccola disattenzione per ritrovarsi in una situazione ingarbugliata ed apparentemente cervellotica.

https://www.youtube.com/watch?v=58lQ0Wffqjw

Cosa è successo: 70azzurro subisce un contatto falloso e cade. Mentre 70azzurro è in terra il tavolo accorda una sostituzione: 4azzurro (giocatore) esce e 3azzurro (sostituto) entra. 70azzuro si rialza e si avvia verso l'area della propria panchina con un arbitro che lo segue da vicino. Il giocatore ha diritto ad eseguire 2 tiri liberi per il fallo subito, ma probabilmente non è in grado di continuare a causa del colpo ricevuto. L'allenatore decide pertanto di sostituire 70 azzurro con 4azzurro, che rientra in campo. 4azzurro viene indicato come il beneficiario dei tiri liberi e si reca in lunetta. Dopo l'esecuzione del primo tiro libero alcuni giocatori fanno notare che i tiri liberi dovevano essere eseguiti dal 3azzurro ed il tavolo fischia per richiamare l'attenzione dell'arbitro. Dopo un lungo consulto e la ricostruzione dei vari movimenti di giocatori e sostituti, 4azzurro rientra in panchina sostituito dal 70azzurro. Il tiro libero realizzato dal 4azzurro viene annullato e la palla assegnata alla squadra bianca per una rimessa laterale all'altezza della linea di tiro libero.

Sostituzione: la sostituzione di 4azzurro con 3azzurro è completata. 70azurro può essere a sua volta sostituito da un altro compagno a cui le regole attribuiscono il diritto di esecuzione dei tiri liberi relativi al fallo subito da 70azzurro. 4 e 70 azzurro non potranno rientrare fino a che la palla non sia di nuovo diventata morta e sia stata giocata

un’azione con il cronometro in movimento (RT 19.2.4) , così come i giocatori entrati non potranno uscire se non negli stessi tempi previsti da (RT 19.3.8).

Errore correggibile: 4azzurro non può rientrare in campo e pertanto non è il sostituto di 70azzurro: ne consegue che il/i tiro/i liberi sono stati eseguiti dal giocatore non beneficiario e costituiscano un errore correggibile (RT 44.3.3). Appena scoperto l’errore deve essere corretto: 4azzurro deve uscire dal campo, il/i tiro/i realizzati devono essere cancellati e la palla assegnata all’altra squadra. Non è prevista nessuna sanzione disciplinare a carico di 4azzurro o Allenatore Azzurro.

Amministrazione delle sostituzioni: pur fuori schermo la gestione della prima sostituzione da parte dell’arbitro coda (esce 4azzurro entra 3azzurro) è abbastanza evidente e certa; l’arbitro avrebbe dovuto continuare a stare sul lato tavolo per l’amministrazione dei tiri liberi in posizione centro e per gestire ulteriori situazioni di sostituzione; l’arbitro, senza un motivo funzionale al gioco, si sposta invece sul lato opposto, lasciando l’amministrazione della sostituzione al compagno, che dopo il contatto visivo col tavolo autorizza il rientro del 4azzurro mandato in campo dal suo allenatore. *Tavolo e arbitro coda avrebbero dovuto “fotografare” la situazione ricordando l’uscita del 4azzurro. Il fatto che arbitri diversi amministrino sostituzioni diverse può generare questa tipologia di errore*.

Allenatore: solo il sostituto ha diritto di chiedere la sostituzione, ma il giocatore e l’allenatore devono sapere quando sono autorizzati a effettuare la richiesta. Nel caso specifico la situazione è complicata dall’ulteriore attribuzione del diritto a eseguirei tiri liberi come sostituto del beneficiario.

Telecronaca: appare evidente la non conoscenza della problematica tecnica inerente sia le sostituzioni che gli

errori correggibili: la soluzione “semplicistica” di annullare o ritirare il tiro libero non trova riscontro regolamentare, così come l’ipotesi relativa ad un eventuale fallo tecnico.

Conclusione: le regole prevedono gli “errori correggibili” per garantire, a fronte di uguali diritti e doveri, equità competitiva alle squadre. In termini di efficacia, la soluzione applicata trova piena corrispondenza nelle regole: probabilmente una maggiore velocità nel ripercorrere i vari step che hanno portato alla definizione dell’errore, avrebbe garantito migliore efficienza ed una pausa meno lunga.

Spigolature: esiste un caso limite, non applicabile alla gara in oggetto, in cui 4azzurro sarebbe potuto rientrare in campo e tirare i tiri liberi al posto del 70 azzurro! Ma per questo chiediamo la vostra collaborazione…….?

©RIPRODUZIONE RISERVATA