

# REGOLAMENTO TECNICO 2018

E' stato pubblicato il regolamento tecnico 2018 tradotto in italiano.  
[Puoi scaricare il file cliccando qui](#)

Buona lettura!

---

## NUOVA STAGIONE, NUOVE REGOLE!

L'inizio della stagione sportiva 2018/2019 si prospetta molto interessante per weref: nuove regole e nuove interpretazioni entreranno in vigore il 1° ottobre 2018.

Negli ultimi anni la FIBA ha dato una brusca accelerata cambiando e aggiungendo nuove regole;

la necessità di avvicinare i regolamenti FIBA ed NBA si è fatta pressante e questo sta un po' complicando la vita a tutti. A volte la sensazione è che qualche modifica sia fatta senza capire le conseguenze e le complicazioni applicative che porterà (doppio fallo – rissa). Sicuramente l'implementazione dell'Instant replay system aiuterà a gestire meglio alcune situazioni ingarbugliate: noi di WeRef già dal 2017 avevamo sottolineato il fatto che fosse limitativo andare a vedere chi avesse partecipato ad una rissa senza poter poi sanzionare chi l'avesse causata! La possibilità di rivedere falli nella zona grigia dell'antisportività eliminerà sicuramente qualche polemica.

Riteniamo che manchino ancora due cose fondamentali al protocollo: la possibilità di stabilire quale squadra fosse in controllo di palla, per evitare tiri liberi per un fallo commesso da un attaccante; la necessità di stabilire se è quando la palla sia uscita dal campo in occasione di tocchi da parte dei giocatori. Ovviamente tutto questo è subordinato alla possibilità di avere una qualità e quantità di immagini su tutti i campi perlomeno buona

Abbiamo già avuto modo di leggere le bozze del nuovo regolamento e delle nuove interpretazioni, disponibili in rete in via non ufficiale. Si tratta di "working papers" -per il regolamento siamo alla versione 2 (Yellow-Blue) e per le Interpretazioni ufficiali addirittura-

ra alla 6.0- nei quali abbiamo rilevato errori e refusi o comunque situazioni ancora nebulose.

Per non alimentare la confusione e soprattutto non dire qualcosa che dall'oggi al domani potrebbe cambiare, abbiamo deciso di non pubblicare nulla, nella speranza che in pochi giorni la FIBA renda disponibile il materiale ufficiale. E' vero che le regole entrano in vigore il primo ottobre e che nel mese di Settembre si giocheranno ancora partite internazionali con il "vecchio" regolamento, ma probabilmente con un briciolo di lungimiranza in più la FIBA poteva rendere disponibile prima il materiale definitivo. Scrimmage, amichevoli e tornei precampionato, nonché (previa delibera federale) tutte le manifestazioni ufficiali relative alla stagione 2018/19 tipo la Supercoppa si sarebbero potute disputare già con le nuove disposizioni!

A presto!

---

## MI FIDO? NON MI FIDO!

Arbitrare è un lavoro di squadra, le competenze sono segnate da linee sottilissime, immaginarie! La responsabilità di quanto avviene sul campo di gioco è condivisa, ma che siate due o tre arbitri è fondamentale che vi fidiate di chi è in campo con voi. Se ogni arbitro coprisse diligentemente la propria area di competenza, almeno in triplo, non dovrebbe sfuggire praticamente nulla. Attenzione: il termine più importante della frase di prima è *diligentemente*! Come sempre tra la teoria e la pratica c'è un enorme differenza; la palla è un magnete che catalizza l'attenzione di tutti e anche l'arbitro più preparato e concentrato ogni tanto "butta un'occhiata" verso la palla, anche solo per sapere dov'è. Ed è proprio in quell'attimo che si compiono danni irrimediabili: parte un fischio, si fa un gesto, accade qualcosa nella propria area di competenza che tutti vedono tranne chi ci dovrebbe guardare!

Statisticamente l'incidenza dei fischi inutili è decisamente maggiore dei fischi mancati. In altri termini: è quasi impossibile che sfugga un fallo da espulsione; può capitare che un fallo antisportivo sia fischiato normale e viceversa, ma sostanzialmente i grossi contatti

sfuggono raramente; quello che invece si fa fatica a limare è la percentuale dei fischi evitabili, in gergo "air call " o "fantasy call"! Troppo spesso vediamo sanzionati contatti che non interrompono la fluidità del movimento di chi li subisce e non creano un chiaro vantaggio per chi li provoca! Se ci fate caso questi fischi arrivano spesso da lontano, magari sotto i piedi di un compagno decisamente ben posizionato che sta leggendo tutta la giocata. Oppure da oltre l'arco dei tre punti nel cuore dell'area o viceversa da oltre la linea di fondo verso le zone limitrofe all'arco.

Troppo frequentemente si va a mettere il naso (fischio) dove non è necessario. L'errore peggiore per un arbitro è fare un fischio errato dalla posizione sbagliata. Quest'errore ha diverse ripercussioni sul match, come: rompere il filo di fiducia tra gli arbitri; caricare di un fallo personale, inutile, un giocatore; generare proteste e la percezione del senso di ingiustizia; rendere difficoltoso, psicologicamente, il prendere un provvedimento disciplinare; creare discontinuità nel metro arbitrale o come vedremo nella seconda clip creare confusione nei protagonisti e concorrere, seppur involontariamente e senza accorgersene, alla determinazione del risultato della partita.

Gli aspetti di cui stiamo narrando sono indipendenti dalla bravura dell'arbitro: anche i più grandi, i più esperti, i più carismatici sono soggetti a questa "deviazione". Spesso per scarsa fiducia nei compagni meno esperti, a volte per eccesso di zelo, altre per un istinto che li porta ad anticipare quello che poi non avverrà o perché si è convinti di aver visto qualcosa che non c'è. Se isolata, questa tipologia di errore non inficia certamente una prestazione arbitrale, ma quando il numero di questi errori si fa importante o ravvicinato nel tempo, la partita può diventare inarbitrabile.

7bianco taglia lungo la linea di fondo rosso "cambia" e si mette sulla traiettoria di 7bianco che sta cambiando direzione; al minimo contatto rosso si lascia cadere. L'arbitro guida con ampio gesto segnala che rosso ha simulato (per la cronaca la squadra rossa era stata richiamata per flopping in precedenza). L'arbitro coda, almeno a 4 metri dall'arco dei 3punti, con i giocatori abbondantemente staccati "chiama" un fallo dell'attaccante 7bianco, che incredulo si allontana saltellando polemicamente! Questa chiamata non ha nessuna logica tecnica: oltre a premiare "doppiamente" il simulatore (no tecnico contro ma

un fallo a favore), crea una frattura all'interno della squadra arbitrale, che perde credibilità e fa brutta figura.

Overtime 00:10 sul cronometro A67-B64 dopo il time-out la squadra blu rimette in attacco. Il blu riceve il passaggio e si alza in sospensione per tirare. L'arbitro centro ad un paio di metri indica chiaramente che il giocatore pesta la riga al momento del salto, dall'altra parte del campo il coda, disinteressandosi completamente della gestualità del compagno alza in autonomia un braccio per indicare il tentativo di tiro da 3 punti. Normalmente quando il tiro è nettamente in area di competenza l'arbitro sul lato opposto deve specchiare il segnale dell'arbitro che ha competenza primaria sulla giocata. Può capitare che ci siano situazioni in "doppia competenza" dove possa esserci dell'incertezza ma vista la distanza e la staticità del coda l'aiuto portato oltre che inutile è dannoso! Mentre la palla entra nel canestro l'arbitro centro convalida il canestro da 2 punti, simultaneamente il coda alza l'altro braccio convalidando da 3 punti. Anche la regia, ingannata, propone sulla barra delle informazioni il punteggio di parità 67-67. Difficile cogliere il "due" fatto dal coda con il braccio parallelo al terreno sulla ripartenza. Anche la squadra blu è disorientata, propone infatti una difesa di posizione come se il punteggio fosse in parità, nessuno fa fallo per fermare il cronometro ed avere una chance supplementare, solo l'allenatore blu che ha "realizzato" la convalida del canestro da 2 punti si sbraccia, insieme al vice, nel chiedere un fallo ai suoi giocatori. Appare evidente la desolazione dei giocatori blu che dopo il suono della sirena si aspettavano un altro overtime. Vista l'importanza della giocata e del momento della gara, sarebbe stato opportuno fischiare (palla morta e cronometro fermo) per essere certi del punteggio prima di riprendere il gioco. Sarebbe stato importante, anche ammettendo un errore di lettura, spiegare la situazione in modo da dare certezze ad entrambe le squadre, per giocare gli ultimi 5".6!

Rispetto, fiducia, concentrazione sono alla base di un arbitraggio equo e bilanciato. Una diversa prospettiva di visuale può essere determinata tanto per la correttezza della chiamata quanto per l'errore. Essere troppo lontani o troppo vicini significa perdere qualcosa di ciò che sta succedendo in una giocata. È fondamentale allontanarsi (un poco) quando il gioco si avvicina, avvicinarsi (un poco) quando il gioco si allontana, mantenendo la distanza ottimale che permetta di leggere tutta la giocata. Lasciare ai compagni meglio posizionati la giocata

che sta entrando nella loro area di competenza e soprattutto non tirare a indovinare, eviterà un fischio sbagliato che potrete giustificare solo con un “mi era sembrato che!”

---

## 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'arbitro 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 telecamere 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 sovraimpressione 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.

stro 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: Tecnico, 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!

---

## QUANDO IL SENSO DI GIUSTIZIA VA SOPRA LE REGOLE

In una prestazione sportiva l'errore, sempre in agguato, fa parte del gioco e come tale deve essere accettato e gestito. In questo contesto si inseriscono le regole, scritte per amministrare correttamente qualunque situazione si possa creare, anche quella derivante da un fischio sbagliato o scappato per caso!

Cosa è successo: 12bianco in contropiede raccoglie il pallone all'altezza della linea di tiro libero e viene stoppato dal 2nero che recuperato il pallone si invola verso il canestro avversario. L'azione viene interrotta dal ripetuto fischio dell'arbitro sul lato tavolo appena prima che la squadra nera realizzi il tap-in con il 4nero a correggere il tiro del compagno di squadra.

Cronometri: il cronometro in sovraimpressione (non sempre affidabile come ricorderanno i nostri affezionati lettori) si blocca a 01:41. Nella ripresa frontale i cronometri dei display sopra i canestri non sono visibili. Fortunatamente nei replay dal basso, in entrambi i versi di attacco, si può apprezzare che effettivamente i cronometri si sono

bloccati a 01:41!

Rumori, gesti e segnali: nel rumore di fondo del palazzetto si percepiscono nitidamente dei fischi degli arbitri; purtroppo l'audio del filmato non è perfettamente sincronizzato con il video, infatti i fischi arrivano in leggero ritardo rispetto ai gesti arbitrali. Il primo fischio arriva poco dopo l'intervento di 2nero mentre l'arbitro guida che corre verso la linea di fondo alza il braccio destro e sputa il fischiotto – causando lo stop del cronometro – abortendo immediatamente il segnale di fallo! Nel contempo il centro, con un segnale non convenzionale (braccio steso con dito indice puntato verso la giocata) fa segno che è tutto regolare e si può giocare. Mentre tutti si fermano per un attimo, 2nero rientra (legalmente) sul terreno e presa la palla parte in contropiede. L'arbitro centro sul lato del tavolo realizza che qualcosa non funziona e fischia ripetutamente per interrompere il gioco facendo chiaramente il gesto di no-basket.

Interruzione: dopo il chiarimento tra gli arbitri ed il consulto con gli ufficiali di campo, gli allenatori vengono informati che un fischio scappato per errore e che il gioco verrà ripreso con una rimessa perimetrale per la squadra Nera. Ma prima della ripresa del gioco e dopo un ulteriore consulto con il commissario c'è ancora la necessità di controllare l'instant replay per un eventuale riposizionamento dei cronometri?

Senso di giustizia: è evidente che la squadra nera abbia subito un danno oggettivo dal "fischio scappato", sia perché questo avrebbe sanzionato un intervento legale del proprio giocatore magari attribuendo due tiri liberi per il 12bianco, sia perché l'azione di difesa si era rovesciata in una azione d'attacco per 2punti facili. Questo può aver fatto sì che sia stato trascurato un piccolissimo, quanto importantissimo dettaglio: il regolamento.

Le regole: il fischio arbitrale interrompe il gioco e fa diventare la palla immediatamente morta. Tutto quello che succede dopo non vale (ci sono alcune eccezioni, comunque non inerenti alla specificità di questa situazione): il gioco deve essere ripreso dal momento in cui è stato interrotto (anche involontariamente) e la palla assegnata alla squadra che ne aveva il controllo al momento del fischio. La stoppata di 2nero leva la palla dalle mani di 12bianco, ma non essendo mai partito il tiro la palla è sempre in controllo della squadra bianca, tanto è

vero che il display dei 24" indica 21" al momento in cui il "fischio scappato" ferma il cronometro. Ed era proprio da lì che il gioco doveva ripartire: rimessa dal fondo in attacco per la squadra bianca con 21" sul display dei 24"!

Aneddoto: più di qualche anno fa, agli albori del triplo arbitraggio, durante una partita di A1, in una concitata azione sotto canestro all'arbitro guida sfugge un fischio, i giocatori si fermano per un attimo, ma l'arbitro gesticola ampiamente che si può continuare, il giocatore più lesto cattura la palla e realizza i 2 punti. L'arbitro rifischia ed il tavolo ferma il cronometro (non esisteva ancora il precision time); a quel punto l'arbitro si è recato al tavolo chiedendo allo speaker di pregare il pubblico di smettere di fischiare dalla tribuna!

Soluzioni: Esistono diverse soluzioni ai problemi: quelle furbe, quelle che possono sembrare giuste, quelle che sono nelle regole! L'errore nell'errore può capitare, ma non deve essere considerato un fallimento, ma solo un ulteriore passo di conoscenza e bagaglio d'esperienza, non solo per chi lo commette, ma per tutti quelli che hanno voglia di imparare, studiare, crescere. Questo è il nostro contributo!

---

## INTERPRETAZIONI FIBA 2017 CON DECORRENZA 01/02/18

Potete trovare on line le interpretazioni FIBA al regolamento 2017 da applicare dal 1 febbraio 2018. Il documento è disponibile al seguente indirizzo:

[Interpretazioni FIBA decorrenza 01/02/18](#)



Questo documento integra e sostituisce le interpretazioni pubblicate ed in vigore dal 01/10/2017. Per una migliore consultazione suggeriamo comunque di prendere visione anche di quelle di ottobre dove troverete sostanziali ed importanti cambiamenti. Le interpretazioni non sono attualmente disponibili in lingua italiana così come il Regolamento Tecnico di cui per vostra comodità riportiamo qui sotto il link sempre in versione inglese con le modifiche in giallo:

Official Basketball Rules 2017:

[http://www.weref.it/documenti/2017\\_OfficialBasketballRules\\_Final-Yellow-Blue version\\_low.pdf](http://www.weref.it/documenti/2017_OfficialBasketballRules_Final-Yellow-Blue version_low.pdf)

---

## NUOVO REGOLAMENTO E NUOVE INTERPRETAZIONI FIBA

Abbiamo pubblicato on line l'aggiornamento del regolamento FIBA 2017 e le nuove interpretazioni FIBA aggiornate alle nuove regole. Qui di seguito i link da cui scaricare i documenti:

- **Regolamento tecnico ufficiale pallacanestro 2017 (versione inglese):**  
[http://www.weref.it/documenti/2017\\_OfficialBasketballRules\\_Final-Yellow-Blue version\\_low.pdf](http://www.weref.it/documenti/2017_OfficialBasketballRules_Final-Yellow-Blue version_low.pdf)
- **Interpretazioni FIBA 2017 (versione inglese):**  
[http://www.weref.it/documenti/2017FIBAofficial-Interpretations\\_OCT2017\\_Final-Y.pdf](http://www.weref.it/documenti/2017FIBAofficial-Interpretations_OCT2017_Final-Y.pdf)



---

# COMUNICAZIONE!

La velocità del gioco può mettere in difficoltà chiunque e in una partita ci sono situazioni particolari che, vista la complessità delle regole, possono essere complicati da amministrare e da spiegare. Spesso è difficile per chi sta in campo riuscire a comunicare con gli altri protagonisti mentre si gioca. Gli allenatori saltano, gesticolano e si sgolano: nonostante ciò, quanto dei loro messaggi arriva realmente ai giocatori?

Le tre squadre in campo hanno necessità di comunicare anche durante le azioni: un gesto o un'occhiata possono aiutare a capirsi, ma per tutti è essenziale rimanere concentrati sul gioco. Per contro quando il gioco si ferma tutti hanno tempo e spazio per comunicare. Principalmente ci occuperemo di comunicazione arbitrale, ma questa come sempre coinvolge tutte le componenti che partecipano e assistono alla partita. Negli anni le segnalazioni arbitrali sono entrate nel "vocabolario" degli appassionati e degli addetti ai lavori, anche se non sempre ad ogni gesto viene attribuita la corretta "traduzione"; ci sono poi dei gesti "non convenzionali" che nelle intenzioni di chi li trasmette dovrebbero semplificare le cose, ma che spesso le complicano: vuoi perché si accavallano ad altri gesti, vuoi perché, ancorché corretti, sono proposti nel modo sbagliato! Se poi ci aggiungiamo rumore, tensione e percezione dell'ingiustizia, un segnale o un gesto sbagliato possono rivelarsi una bomba che può scardinare l'equilibrio di una partita e dei rapporti tra i protagonisti. Una comunicazione pacata ed assertiva aiuta sempre a riportare il match nei binari del fair play e della correttezza che tutti auspicano in una partita di basket!

Come nostro costume prendiamo spunto da quanto accaduto in una recente partita per analizzare alcune situazioni, cercando di capire la successione degli eventi, ipotizzare quanto sia accaduto e le possibili soluzioni.

Cosa è successo: 44verde realizza subendo fallo (punteggio è 35bianco 14verde). Sull'unico tiro libero, dopo che la palla ha toccato l'anello, 24bianco interviene apparentemente senza riuscire a toccare la palla o il canestro. L'arbitro centro fischia e con un gesto "non convenzionale" (si sfrega le mani) forse a indicare che la palla è stata

toccata; poi si volta verso il tavolo e indica 2 con le dita della mano destra, come per convalidare il canestro da due punti a seguito di una violazione di interferenza; questo segnale viene confermato dal segnapunti con 2 dita e pollice alto. In quel momento nel punteggio in sovrimpressioni compare 34-15, così come nel tabellone sopra il tavolo che successivamente viene corretto in 34-16, mentre la sovrimpressioni resta 34-15. Nelle due azioni successive 4bianco realizza da 2p e 4verde realizza da 3p: in quel momento il punteggio in sovrimpressioni viene posizionato a 36-18 e immediatamente corretto in 36-19. Dopo un ulteriore canestro di 4bianco (38-19) la palla va fuori campo e qualcuno si accorge che qualcosa non va nel punteggio. Il gioco riprende con il punteggio corretto in 38-18. Probabilmente l'arbitro al tavolo ha corretto il valore del canestro attribuito da 2p correggendone il valore in 1p come previsto per una sanzione di interferenza sul tiro libero (RT 44.1, terzo pallino). Dopo l'assegnazione dei 2p e prima della correzione dell'errore, il gioco si sviluppa con più situazioni di palla viva e palla morta, ragione per cui l'errore non può più essere corretto (RT 44.2.1). La correzione fuori dai tempi e modalità previsti si configura come un errore tecnico. Se come sembra, 24bianco non ha toccato nulla, di fatto era possibile, nei tempi previsti, cancellare il canestro, che comunque al massimo poteva essere da un punto.

Una comunicazione poco efficace e una correzione di un errore inefficiente possono dare un vantaggio per una squadra o per l'altra, minare la credibilità della squadra arbitrale e creare attrito con i protagonisti,

Nella seconda parte di questo articolo, che seguirà nei prossimi giorni, ritorneremo ad occuparci del problema comunicazione per farvi capire quanto la proposizione e la gestualità possano influire positivamente nei rapporti tra arbitri e allenatori.

---

## NUOVA COLLABORAZIONE CON BASKET INSIDE!

Siamo lieti di annunciare una nuova collaborazione con il portale [Basket Inside](#)



**Referee Inside:**  
**stoppata buona o**  
**Inizia oggi il nos...**  
basketinside.com

All'interno della rubrica "Referee Inside" potrete trovare azioni curiose o inusuali utilizzate per spiegare il regolamento anche ai non addetti ai lavori: un ripasso per i più esperti ed una piccola guida per chi si affaccia per le prime volte al basket. Vi aspettiamo numerosi!

## AUGURI WEREF!



Tornando indietro di 366 giorni, il 1° gennaio 2016 alle 18.32, WeRef si accendeva nel Web. Pochi ci hanno scoperto subito, molti lo hanno fatto piano piano.

La famiglia dei nostri lettori è cresciuta nel tempo. Spesso mi domando se gli articoli siano noiosi o scarsamente interessanti, oppure se gli argomenti siano troppo difficili o addirittura ostici, se le

uscite siano troppo o poco frequenti. Abbiamo attraversato momenti difficili, l'esposto nei nostri confronti, l'ufficio inchieste, il processo federale! Cose che ci aspettavamo, sicuramente non nei termini e nelle accuse che ci sono state mosse, decisamente pesanti ed offensive. Ma tutto si è risolto, come auspicato nelle nostre memorie difensive, senza alcun provvedimento vista la natura didattica e divulgativa del nostro lavoro, sempre asettico e mai offensivo. Gli attestati di stima e gradimento sono arrivati dai posti più disparati, anche dall'estero, e da persone inaspettate: dirigenti, agenti, giocatori, giornalisti, fotografi! I nostri più affezionati lettori sono Allenatori e Ufficiali di Campo: in generale persone attente alle regole! Abbiamo ricevuto diverse proposte ed aperto alcune collaborazioni importanti, a cui speriamo di dare miglior seguito nel corso del prossimo anno. I nostri post sono "rimbalzati" su siti e pagine face book, anche al di là dell'atlantico. Un articolo è comparso sul divulgatissimo "Refereeing" e i nostri articoli pubblicati su "Superbasket" per gentile concessione dell'editore (Grazie Giampiero!) resi disponibili per tutti i nostri lettori in forma originale. La Televisione e la stessa FIBA hanno aperto al grande pubblico cercando di spiegare situazioni di gioco e decisioni arbitrali. Questo ci fa pensare di essere sulla strada giusta, con l'orgoglio di averne anticipato i tempi. Continueremo a guidare i nostri lettori attraverso il labirinto delle regole, spingendoli a pensare, perché non vogliamo semplicemente arbitrare delle clip! Vorremmo riuscire a trasmettere la voglia di capire, approfondire e discutere dando spunti, consigli, soluzioni. Abbiamo risposto a molti, spesso privatamente, continueremo a farlo, perché nessuna domanda è stupida o banale e, soprattutto, una risposta può sgombrare molti dubbi e qualche nuvola. Abbiamo in mente alcuni progetti interessanti che pensiamo di concretizzare nel 2017. Auguri a noi ma soprattutto Auguri a voi per un altro anno pieno di Basket!