

Chi sono i giocatori durante un time out?

Rispondiamo ad una domanda che ci è pervenuta tramite la pagina “contattaci”

Da: Giuseppe <g.XXXXXXX@tiscali.it>

Domanda: Durante una sospensione qual è lo status dei giocatori e cosa succede in caso di sanzione fischiata durante un Time out?

Risposta

Buongiorno Giuseppe.

La tua domanda spalanca un mondo: molto semplicemente potremmo rispondere che durante la sospensione lo status dei giocatori è di “giocatore”, ma anche in questa situazione si intersecano molte regole e la terminologia è fondamentale! Cerchiamo di approfondire: una squadra è composta da atleti, allenatori e personale della panchina.

Durante la gara gli atleti sono (RT 4.1.3):

- giocatori quando sono autorizzati a giocare
- sostituti quando sono a sedere in panchina
- giocatori esclusi quando sono sostituti che hanno commesso 5 falli.

Quando si verifica una opportunità di sostituzione, il giocatore esce e il sostituto autorizzato dall'arbitro entra! Il segnale dell'arbitro (non le braccia incrociate, ma il gesto “entra”) concretizza il cambio di status. Quando viene richiesta una sospensione le procedure sono leggermente diverse: il sostituto si deve presentare al tavolo ed oltre alla richiesta di sostituzione deve obbligatoriamente comunicare il numero del giocatore che andrà a sostituire; in

quel momento il sostituto diventa giocatore e il giocatore diventa sostituto, concretizzando il cambio di status (RT 4.2.3)

Durante una sospensione un fallo può essere solo un fallo tecnico, antisportivo, da espulsione! Se questo viene comminato ad un giocatore, andrà nei falli individuali del giocatore e nei falli di squadra del periodo. Se invece viene comminato ad un sostituto (o a un giocatore escluso) la sanzione sarà un fallo Tecnico all'Allenatore registrato sul referto di gara come "B" (sta per Bench-Panchina e fa capire che la sanzione è stata causata da un comportamento anomalo da parte di qualcuno che "non è" l'Allenatore) e non andrà ad influire sui falli individuali del giocatore né nei falli di squadra nel periodo. Nel caso in cui venga preso un provvedimento durante una sospensione, l'Arbitro si deve accertare con il tavolo che nessuna sostituzione sia stata richiesta, o in caso contrario valutare se il destinatario del provvedimento abbia cambiato status. Una precisazione importante: un sostituto non può commettere un fallo antisportivo (RT 37.1.1)!

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Sostituto sostituito subito?

https://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=TGo2RVAaMaE

Cosa è successo: 13bianco commette il 5° fallo personale e viene sostituito da 11bianco. Il fallo commesso comporta 2 tiri liberi per la squadra rossa; dopo il secondo tiro libero realizzato viene concessa una sospensione. Prima che il gioco riprenda, gli Ufficiali di Campo richiamano l'attenzione degli

arbitri. L'arbitro si reca al tavolo e viene informato di una irregolarità sulle sostituzioni; l'Arbitro informa l'Allenatore che *11bianco non può essere sostituito e deve rientrare in campo*. Allenatore richiama in panchina 3bianco appena entrato.

Situazione: siamo nel finale di gara ed il punteggio è ravvicinato; 13bianco, dopo aver commesso il quinto fallo, viene sostituito con 11bianco. Dopo che la palla è stata messa a disposizione per l'esecuzione del 1° tiro libero, una delle due squadre richiede sospensione, con la realizzazione del 2° tiro libero la sospensione è concessa. Al rientro in campo 11bianco non è nel quintetto, mentre è in campo 3bianco.

Giocatore: dalle immagini non si vede se 3bianco passi davanti al tavolo per comunicare la sostituzione, ma ricordiamo che questa procedura è obbligatoria: il sostituto che entra nel minuto di sospensione deve comunicare quale giocatore sostituirà (RT 19.3.7), rendendo effettivo il cambio di status (RT 4.2.3).

Regolamento: 11bianco è entrato a palla morta e prima dell'esecuzione dei tiri liberi, ma non è rientrato dopo il minuto di sospensione: **non avendo giocato almeno una azione con cronometro in movimento non può essere sostituito** (RT 19.2.4).

Ufficiali di campo: il tavolo richiama in maniera tempestiva l'attenzione dell'arbitro incaricato di amministrare la rimessa, comunicando poi in modo chiaro l'irregolarità.

Arbitro: propone la soluzione corretta all'Allenatore, probabilmente senza ricorrere ad un richiamo ufficiale.

Allenatore: l'Allenatore, che probabilmente non si ricordava la regola, dopo aver ascoltato la spiegazione dell'arbitro richiama in panchina il 3bianco e fa entrare nuovamente 11bianco.

Commento televisivo: la situazione “burocratica” è in realtà una regola complicata, ma con una ratio precisa. La norma tende a limitare l’esasperato tatticismo, per cui in situazioni come i tiri liberi si possa mettere in campo uno specialista (tiratore o rimbalzista) levandolo immediatamente prima che il gioco riprenda, causando ulteriore interruzione del gioco.

Spigolature:

- 3bianco poteva rimanere in campo, l’unico obbligo per Allenatore bianco era quello di far rientrare in campo 11bianco; infatti 3bianco avrebbe comunque potuto sostituire uno qualsiasi degli altri 4 compagni.
- dal fatto che il gioco sia ripreso con una rimessa bianca in attacco (linea della rimessa) si deduce che la sospensione si è stata richiesta dall’Allenatore Bianco (RT 17.2.4)

Conclusione: un ottimo lavoro di squadra e una corretta comunicazione, sono garanzia di giusta amministrazione del gioco e tutela delle squadre.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Fallo con palla in volo

<https://youtu.be/XP8w8ntA300>

Cosa è successo: vicino a canestro 25verde e 11bianco lottano per la posizione mentre 1verde raccoglie dal palleggio e tira da tre punti. L’arbitro guida fischia un fallo sotto canestro, va verso il tavolo, segnala la convalida del tiro da tre punti di 1verde e sanziona un fallo. Il gioco riprende con una

rimessa dal fondo in attacco per la squadra verde con un nuovo periodo di 24".

Giocatore: nella lotta per la posizione, il contatto provocato da 11bianco (si vede meglio nel replay dal basso) che trattiene con la mano sinistra il 25verde, inizia quando ancora 1verde è in palleggio, ma finisce nel momento in cui 1verde carica il tiro, ed i due giocatori si girano per l'eventuale rimbalzo offensivo. Il contatto non crea particolare danno tecnico o fisico essendo la coppia avulsa dal gioco 1vs1 di 1verde.

Situazione: un difensore commette fallo su un qualunque avversario mentre un attaccante già in atto di tiro finisce la sua azione con un movimento continuo. In questo caso, con il fischio la palla non diventa morta, il canestro deve essere convalidato ed il fallo sanzionato (RT 10.4).

Alcune considerazioni: dal fatto che il gioco sia ripreso con una rimessa verde dalla linea di fondo nella sua metà campo di attacco, si evince che il fallo sia stato commesso dal giocatore 16bianco (RT 34.2.1) con squadra bianca non in bonus.

Arbitro: l'arbitro guida – in leggero ritardo sulla rotazione – segue il gioco dei pivot nell'area dei tre secondi (rettangolo 5), questo non gli permette di "vedere" anche il pallone e come si stia sviluppando il gioco. Il fischio non è tempestivo e purtroppo avviene quando il contatto è finito ed il tiro ormai in esecuzione. Uscito per segnalare, dopo un contatto visivo e un breve colloquio con il coda convalida il tiro da 3 punti con il giusto segnale. Si volta per controllare il giocatore da sanzionare, ma inizia con il 2 (dorso) e non sappiamo se prosegue con il 5 (palmo) verde ; sicuramente si corregge (fuori campo tv) in 11bianco poiché la palla è assegnata ai verdi.

Ufficiali di campo: nel momento in cui il pallone entra nel

canestro (RT 50) l'operatore resetta l'apparecchio – che al momento del fischio mostra 11" – lasciandolo spento (RT 50.3). Alla ripresa del gioco l'apparecchio deve essere resettato a 14" (RT 50.5 e Int. FIBA 29/50-28 caso a).

Televisione: l'inquadratura offre una discreta visione dell'azione, anche se manca una coppia nell'angolo destro; il replay dal basso fa capire l'intensità del contatto e la tempistica tra momento del contatto e atto di tiro. Purtroppo non viene mai inquadrato il display dei 24" posto sopra il canestro. Dal commento, dalla sovraimpressione e da chi ci ha segnalato il caso, sappiamo che l'azione è ripresa con 24" per la squadra verde.

Conclusione: su questa situazione si intersecano più regole e diversi principi della meccanica.

- **Arbitro:** se – guardando la propria area di competenza – avesse percepito (vedere) anche ciò che stava succedendo intorno alla palla, avrebbe forse potuto evitare un fischio per un contatto che nell'azione appare marginale.
- **Meccanica:** vista la disposizione iniziale dei giocatori e la posizione del pallone, sarebbe stato meglio ruotare con un minimo di anticipo per avere una prospettiva migliore sul gioco dei pivot e maggiore consapevolezza sul tiro.
- **Operatore 24":** quando viene fischiato un fallo con palla in volo, è bene congelare il display dei 24" in modo da essere liberi di fare qualsiasi operazione che permetta poi di resettare eventualmente il tempo, in modo corretto, per la nuova azione d'attacco.

24" – Ripresa del gioco: Il gioco avrebbe dovuto esser ripreso con una rimessa dal fondo in attacco per la squadra verde con 14".

Secondo voi? Quanti secondi avrebbe avuto la squadra verde per

concludere l'azione se la palla...

- avesse toccato l'anello senza entrare?
- non avesse toccato l'anello ma solo il tabellone?
- non avesse toccato ne' anello ne' tabellone finendo sul terreno di gioco o fuori campo quanti?

Risposta:

Le varie casistiche rendono la risposta al quesito un po' articolata. In particolare:

- **Se sul display del 24" rimangono 14" o meno** (caso specifico della clip): l'attacco avrà a disposizione sempre 14".
- **Se sul display del 24" rimangono più di 14"**
 - se la palla entra nel canestro l'attacco avrà a disposizione 14"
 - in tutti gli altri casi, avrà a disposizione il residuo dei 24"

Int. Fiba 29/50-28 e 29/50-29

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Leggende metropolitane, atto quarto

Leggende metropolitane, atto quarto

Situazione 06 -Un giocatore può prendere sfondamento solo quando è fermo come una statua di marmo

Un **giocatore in movimento non può subire sfondamento:** uno degli aspetti più difficili da valutare nei contatti tra i

giocatori è quello che avviene tra l'attaccante -spesso diretto a canestro- e il difensore in movimento. A volte sentiamo dire che un difensore in movimento non può subire fallo di sfondamento. Questa è in realtà una leggenda metropolitana: non sempre chi subisce fallo di sfondamento è fermo sul terreno di gioco!

Concetti fondamentali:

- Un giocatore ha diritto allo spazio che occupa, alla verticalità sullo spazio che occupa, a mantenere una posizione legale di difesa (in equilibrio con le braccia alte o lungo i fianchi) con una traiettoria di movimento con spostamenti laterali e all'indietro.
- Il difensore può anche girarsi per proteggersi da urti eventuali o evitare infortuni, purché resti nel suo cilindro.

Qualora vi sia un contatto tra l'attaccante ed il tronco del difensore, o l'attaccante forzi lo spazio occupato dal difensore in posizione legale difensiva ed in movimento l'attaccante sarà responsabile di questo contatto. Se tale contatto provoca un danno tecnico e/o fisico al difensore, un fallo di sfondamento deve essere sanzionato.

<http://youtu.be/q5qf7XDlmqw>

Clip1 : 5blu stabilita una posizione legale di difesa retrocede, 11bianco provoca un contatto, correttamente nessun fischio.

<https://youtu.be/eHogzVQyAYw>

Clip2: 4rosso stabilita una posizione legale difensiva, esegue uno scivolamento laterale, in entrambi i contatti, causati dal 25arancio, correttamente nessun fischio.

<http://youtu.be/-pcMtX7dhsY>

Clip3: 11celeste parte in palleggio, 21azzurro ha stabilito

una posizione legale di difesa e con uno scivolamento difensivo arretra lateralmente. 11celeste con la spalla forza un contatto sul petto di 21azzurro – fallo di sfondamento – correttamente fischiato.

<http://youtu.be/xtHgK-h8VE4>

Clip4: 6giallo batte l'avversario e penetra a canestro, 11azzurro non in posizione legale di difesa cerca un aiuto al centro dell'area, al momento della raccolta del pallone e del salto di 6giallo il difensore non è ancora fermo con entrambi i piedi per terra – fallo della difesa – correttamente fischiato. Nell'ipotesi che 11azzurro fosse stato fermo al momento dello stacco da terra di 6giallo, avendo il difensore il piede destro a contatto della linea del semicerchio, il contatto del 6giallo non sarebbe stato sanzionato come fallo in attacco.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Ricezione palla a metà campo

Rispondiamo ad una domanda che ci è pervenuta tramite la pagina “contattaci”

Da: fabio <fabioXX.XXXXXXXXXX@gmail.com>

Domanda

Metà campo: ricevo palla e sono a cavallo della linea di metà campo. se passo indietro commetto infrazione??

Risposta:

Art. 30.1.1 RT: Una squadra è in controllo di una palla viva nella propria zona d'attacco se:

- un giocatore di quella squadra è con ambedue i piedi a contatto con la sua zona d'attacco mentre trattiene, prende o palleggia la palla nella sua zona d'attacco
- la palla è passata tra giocatori di quella squadra nella loro zona d'attacco

Quindi, nel caso da te indicato se la palla arriva dalla zona difensiva non viene commessa violazione a prescindere da dove la palla venga passata. Se viceversa il passaggio arriva dalla zona offensiva la violazione si concretizza al momento della ricezione.

Scarica il regolamento tecnico 2014

Leggende metropolitane, atto terzo

Leggende metropolitane, atto terzo

Situazione 05 – “Il giocatore XX ha commesso un fallo in attacco spingendo a rimbalzo”

Fallo in attacco al rimbalzo: termine spesso abusato nelle telecronache delle partite! Una situazione di rimbalzo nasce sempre da un tiro: **dal momento in cui parte un tiro nessuna delle due squadre è più in controllo di palla, quindi nessun giocatore è in attacco**, a prescindere dalla posizione sul terreno di gioco!

Conseguenza: in caso di un fallo al rimbalzo, se la squadra del giocatore che ha commesso fallo ha esaurito le penalità di squadra, chi ha subito fallo avrà diritto a tirare due tiri liberi.

<http://youtu.be/xgNZn3w7QUI>

Clip1: 4rosso tira, a rimbalzo 11rosso lotta trattiene 44bianco, il fallo è sanzionato e la squadra rossa è in bonus, 44bianco avrà a disposizione 2 tiri liberi. È errato definire il fallo di 11rosso come "offensivo": il fallo avviene nella metà campo offensiva rossa, ma dal momento in cui la palla lascia le mani di 4rosso, la squadra rossa non è più in possesso di palla e quindi nessuna delle due squadre è in attacco!

Spigolatura: Piccolo errore di meccanica alla ripresa del gioco: l'arbitro che ha fischiato il fallo, dopo il segnale, deve andare sul lato opposto al tavolo in posizione coda ma finisce sotto canestro ad amministrare i tiri liberi; l'arbitro coda (che non ha letto cosa è successo) si porta verso il canestro difeso dai bianchi, ma dovrebbe andare ad amministrare i tiri liberi (guida) sotto il canestro difeso dai rossi, invece si posiziona centro; l'arbitro centro dovrebbe andare in posizione centro sul lato tavolo, ma finisce coda.

<http://youtu.be/hW0xfoXwCzg>

clip 2: 11bianco tira, nella lotta a rimbalzo 14bianco strattona 11rosso e viene sanzionata con un fallo, 14bianco accenna una protesta e poi lancia il pallone in aria urlando qualcosa, l'arbitro sanziona un fallo tecnico. Poiché la squadra bianca è in bonus il gioco riprenderà con due tiri liberi per 11rosso e 1 tiro libero (tira un giocatore scelto dall'allenatore rosso) + possesso palla rosso.

Spigolatura: La segnalazione di trattenuta non è conforme a quanto previsto dal regolamento tecnico.

<http://youtu.be/lo5yXfueUnc>

clip 3: 5bianco tira, la palla rimbalza sull'anello mentre 31bianco spinge un avversario a rimbalzo; finiscono a terra

7rosso, che ha subito la spinta e 10rosso, che sbatte fortuitamente su 13bianco.

Arbitri: Si può notare la comunicazione dell'arbitro centro che chiede se il 10rosso abbia subito fallo e quindi debba tirare i tiri liberi (squadra bianca in bonus). Quando i giocatori si portano verso il canestro bianco, 7 rosso va verso la linea ma 5rosso indica come tiratore 10rosso; si crea un breve momento di indecisione, ma l'arbitro che ha fischiato il fallo indica con fermezza che il tiratore è 7rosso ed esegue la sanzione. Anche in questa situazione gli arbitri, alla ripresa del gioco, si posizionano in modo errato.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Leggende metropolitane, atto secondo

Leggende metropolitane, atto secondo

Situazione 04 – “Arbitro, ferma il gioco!”

Molti credono che l'arbitro debba interrompere il gioco quando un giocatore si infortuna; **in realtà il gioco non deve essere interrotto**, se una delle due squadre ha una **chiara occasione per realizzare un canestro o sta effettuando un tiro a canestro**. Si applicano rare eccezioni, per esempio: giocatore a terra in pericolo quando altri giocatori gli saltano intorno in situazione di rimbalzo. **Il gioco** deve invece essere **fermato immediatamente se un giocatore ha battuto la testa o sanguina**; in quest'ultimo caso il giocatore deve essere immediatamente sostituito, a meno che la squadra non abbia più sostituti; in questo caso, il flusso di sangue deve essere comunque interrotto.

http://youtu.be/Wez8ju_ZMC8

Clip 1: è frequente che i giocatori cadano per un errore difensivo, per un movimento sbagliato, per una scivolata. Nel Basket esiste una sorta di regola non scritta per cui l'attaccante, senza "nessuna pietà", visto l'avversario diretto in terra, spara un tiro ad alta percentuale di realizzazione!

<http://youtu.be/MBuNG-izjZ4>

clip 2: 14rosso fa un movimento difensivo e cade "scivolando" probabilmente su una macchia di sudore, per poi rimanere a terra mentre il gioco prosegue; la squadra bianca sviluppa una azione d'attacco che porta a due tiri consecutivi. Correttamente, gli arbitri non fermano il gioco fino a che la palla non entra nel canestro, diventando morta.

http://youtu.be/_pc3Mrz0UQ4

Clip 3: 8azzurro scivola e cade, 8bianco tira immediatamente, la palla rimbalza sull'anello e il controllo del rimbalzo è azzurro; sulla transizione azzurra gli arbitri si rendono conto (forse con un piccolo ritardo) che 8azzurro ha delle difficoltà e richiama l'attenzione. Fermato il gioco (con palla nella metà campo difensiva azzurra) 8azzurro, non in grado di continuare, si reca verso la panchina e viene sostituito. Il gioco riprende con una rimessa azzurra, erroneamente effettuata in attacco! Con il residuo dei 24".

Riferimenti regolamento: art. 5 regolamento tecnico

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Fallo Tattico

FALLO "TATTICO"

Riprendiamo volentieri uno spunto di [Federico Danna](#), condividendo molto di quanto pubblicato da [Flavio Tranquillo](#) sul suo blog nell'articolo "Del fatto tattico" lunedì scorso.

Non torneremo sugli enunciati regolamentari, già correttamente trattati nell'articolo a cui ci riferiamo, ma vorremmo cogliere lo spunto per puntualizzare alcuni concetti un po' nebulosi o misconosciuti dai più; l'argomento è spinoso, per cui speriamo avrete la pazienza di seguirci fino in fondo.

Innanzitutto dobbiamo partire da una considerazione: sul Regolamento tecnico, il fallo tattico non esiste. Le tipologie di fallo sono classificate in: personale, doppio fallo, antisportivo, tecnico, da espulsione (regola 6 – art da 32 a 39). **Un contatto falloso** fischiato in transizione/contropiede, ancorché definibile "tattico", deve essere quindi inquadrato e sanzionato solo in una di queste famiglie: personale, antisportivo, da espulsione.

Perché sia fischiato un fallo, il responsabile del contatto deve provocare un danno ad un avversario; bisogna riflettere sul fatto che spesso vengono fischiati dei falli a causa di contatti che non hanno alcun effetto sul gioco o sulla giocata. **L'articolo 47** (senza nessun riferimento alla smorfia!) enuncia i principi fondamentali che l'Arbitro deve tenere in considerazione quando prende una decisione su violazioni e falli, applicando con coerenza il concetto di vantaggio/svantaggio. Nell'articolo si parla anche dello spirito delle regole, che non sono un insieme di divieti ma più semplicemente il "come si gioca a pallacanestro"; il buon senso citato dallo stesso articolo non è inteso nell'accezione individuale e soggettiva, ma in riferimento alle regole stesse, alle linee guida e alle direttive che sono emanate dalla FIBA e dalle federazioni nazionali.

Quando pensiamo al fallo “tattico” pensiamo subito ad un fallo fatto per interrompere una transizione o un contropiede. Come giustamente fa notare Flavio Tranquillo, il fallo tattico si può manifestare anche in molte altre situazioni di gioco. **Una discriminante fondamentale** è sicuramente la presenza del pallone: i falli commessi lontano dalla palla (marcamento/smarcamento, blocchi, taglia fuori, gioco dei pivot) nella maggioranza dei casi possono essere definiti come “tattici”, non sono fatti per giocare la palla (anzi sono commessi proprio per prendere un vantaggio sull’avversario), raramente sono antisportivi, quasi mai da espulsione, benché l’intensità del contatto possa essere grande. **Sul giocatore con il pallone** invece è molto più comune vedere contatti, duri, furbi, pericolosi, fatti senza alcuna possibilità tecnica di giocare la palla o giocando direttamente l’uomo. Un grosso aiuto nella lettura deve venire dalla posizione del pallone rispetto ai punti di contatto, e dalle traiettorie percorse dai giocatori. Comunque questi contatti, anche se ricercati, non possono essere sanzionati come antisportivi sulla presunzione di intenzionalità: l’Arbitro non può e non deve leggere nel pensiero dei giocatori.

Come è possibile discriminare la tipologia di contatto e classificare in modo corretto un fallo antisportivo piuttosto che un fallo personale? (compito primario della classe arbitrale)

- Requisito numero uno: conoscere il gioco
- Requisito numero due: conoscere le regole
- Requisito numero tre: leggere la giocata
- Requisito numero quattro: valutare il danno
- Requisito numero cinque: decidere!

Decidere se fischiare o non fischiare, perché a volte il fischio crea un danno maggiore del non fischio e negli esempi vedrete perché!

Esiste sempre una zona grigia dove la differenza tra fallo

Personale e Antisportivo è labile, così come quella tra fallo Antisportivo e da Espulsione. Se non possiamo essere perfetti dobbiamo pretendere però di avvicinarci il più possibile ad una lettura dei contatti coerente con lo spirito delle regole, soprattutto per contatti simili che avvengono magari nella stessa gara.

Partita 1

<https://www.youtube.com/watch?v=cv5qWYut7uI>

5blu si disinteressa del pallone e gioca l'avversario 8bianco con una sorta di body check sul tronco **Fallo Antisportivo** – (8bianco accentua effetto contatto)

<https://www.youtube.com/watch?v=SxuKgaeRo9w>

4blu finta e si alza per tirare, 22bianco dopo aver saltato sulla finta si aggrappa al braccio di 4blu per impedire la realizzazione del canestro **Fallo Antisportivo**

<https://www.youtube.com/watch?v=SZPz4o0R9yY>

22blu intercetta perpendicolarmente 8bianco sul braccio destro che palleggia a sinistra **Fallo Antisportivo**

https://www.youtube.com/watch?v=rl5Tbw0BR_A

9bianco arresto finta e tiro, 10blu fuori cilindro contatto con il corpo **Fallo Personale** completa l'opera calando un fendente con il braccio **Fallo Antisportivo** (*si sanziona solo un fallo antisportivo*).

<https://www.youtube.com/watch?v=2HgRDHHeNJQ>

5blu batte 9bianco che lo cintura da dietro **Fallo Antisportivo**

<https://www.youtube.com/watch?v=XIYy3uSRzw8>

6bianco palleggia a sinistra, 11blu lo fa passare e poi lo aggancia su spalla e braccio destro **Fallo Antisportivo**

Tutti i falli sono stati fischiati Personali. E' stato tenuto un metro accettato, ma non accettabile da un punto di vista strettamente tecnico.

Partita 2

<https://www.youtube.com/watch?v=Y9LvuvPW0eo>

31celeste batte cambio di direzione in palleggio a destra quando 5giallo lo afferra sul braccio sinistro **Fallo Antisportivo**

https://www.youtube.com/watch?v=V-GMGb_udtQ

6celeste palleggia a destra, 6giallo cerca di bloccarlo toccandogli la mano sinistra **nessun fallo** (*ma viene fischiato un fallo e può essere solo fallo antisportivo*)

Partita 3

<https://www.youtube.com/watch?v=yYK1KL6-Mqc>

50bianco parte in palleggio il difensore che lo insegue ci sbatte addosso e lo spintona senza giocare la palla **nessun fallo**, il difensore finisce pure per terra autoescludendosi dall'azione (*ma viene fischiato un fallo e può essere solo fallo antisportivo*)

Partita 4

https://www.youtube.com/watch?v=51eY5dU-e_Q

3blu aspetta l'attaccante e cerca di provocare un **contatto ininfluyente**, alza il braccio per accusarsi di un fallo ma **il fischio, correttamente, non arriva!**

Conclusione

Il regolamento copre abbondantemente tutte le casistiche possibili: una attenta lettura della giocata e una valutazione asettica del gesto compiuto dai giocatori dovrebbero essere sufficienti per consentire all'Arbitro di prendere la decisione corretta. L'applicazione del criterio è però influenzata dal fattore umano e questo rende la coerenza delle chiamate discontinua e farraginoso.

Possiamo eliminare il fallo "tattico"? Difficile! Limitarlo? Possibile! Non serve sicuramente un deterrente maggiore: la sanzione del fallo antisportivo è già la più pesante del regolamento ed al secondo fallo antisportivo il giocatore

viene espulso. Non serve neppure la depenalizzazione: anche se la sanzione valesse meno, il gioco sarebbe comunque spezzettato, aumenterebbero i viaggi verso la linea di tiro libero, i tempi morti e le proteste.

Come per il flopping, lo spread off leg, il fake, o per altre situazioni che questo sport ci ha presentato ciclicamente, per migliorare la situazione è necessario il contributo di tutti gli addetti ai lavori.

- **I Giocatori** dovrebbero difendere di più con le gambe e non “aspettare” l’aiuto del fischio arbitrale per interrompere l’azione avversaria;
- **gli Allenatori** dovrebbero stigmatizzare la pigrizia o furbizia dei loro giocatori in allenamento, ma soprattutto al video, e lavorare sugli errori difensivi a consuntivo;
- **gli Arbitri** dovrebbero garantire una lettura precisa e puntuale, restando mentalmente liberi dalle conseguenze che un fischio del genere può comportare.

Anche negli ultimi campionati europei, nei gironi eliminatori queste situazioni non sono mai (o quasi) state sanzionate come fallo antisportivo, mentre nella fase finale l’interpretazione dei contatti era decisamente più affine al criterio. Sicuramente la centralizzazione del gruppo di arbitri in un’area unica ed il lavoro degli istruttori hanno prodotto un miglioramento della qualità, anche se siamo lontani dal risultato ottimale. **Un altro passo in avanti** può essere fatto con l’informazione e l’educazione: spesso l’Arbitro dopo un fischio sbagliato, fatto magari sotto pressione, persevera nell’errore e porta avanti, anche consapevolmente, una scelta sbagliata! Come sarebbe accolto dai protagonisti un “ho sbagliato, era un fallo antisportivo” o magari “attenzione questa volta ti è andata bene ma il fallo è antisportivo” o ancora “coach questo tipo di contatto è antisportivo”? Quali reazioni potrebbe scatenare in chi si ritiene parte svantaggiata?

Troppo spesso sentiamo frasi del tipo “secondo me era fallo antisportivo”, “secondo me non era fallo antisportivo”, “ho valutato con il buon senso ed in quel momento della gara il fischio poteva essere decisivo” come se, non facendo il fischio, non si decidesse comunque la gara! **Molto più semplice** sarebbe analizzare la giocata “secondo le regole” ed applicare il criterio previsto. Se questi falli, quando commessi, fossero sistematicamente sanzionati come antisportivi, sparirebbero in pochissime giornate di campionato. E' altrettanto ovvio che si possa commettere un fallo personale per fermare l'azione avversaria senza cadere nel fallo antisportivo: basta stare giù di gambe e difendere fronteggiando l'avversario, un hand-checking, un uso illegale delle mani..... ma siamo pronti?

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Rimessa e canestro!

Rimessa e canestro, con una domanda per voi!

http://www.weref.it/wp-content/uploads/2016/01/2016_passaggio_tutto_campo.mp4

Cosa è successo: rimessa dal fondo nella metà campo difensiva, 2 secondi sul display dei 24". Il giocatore giallo fa un lancio lungo verso un compagno che riceve al volo e corregge a canestro.

Alcune considerazioni

Situazione: squadre molto allungate, nessuna pressione sulla

palla; giocatori: una coppia nella metà campo difensiva (gialla), un rosso nei pressi della linea centrale, tre coppie giocatori nella metà campo offensiva (gialla).

Giocatore: Il giocatore giallo sullo slancio e per imprimere la forza necessaria ad un volo di palla di circa 26 metri, **mette un piede sul terreno di gioco** prima di rilasciare il pallone, commettendo violazione. Il giocatore rosso, battuto a causa della parabola del passaggio, provoca un contatto, sanzionabile, con il tiratore. *Nota importante: se il giocatore avesse solo toccato la linea senza toccare il terreno di gioco non avrebbe commesso alcuna violazione.*

Arbitro: l'Arbitro coda amministra correttamente la rimessa procedendo tra le altre cose nel conteggio dei 5"; la posizione sul terreno dei giocatori e lo sviluppo dell'azione creano una difficoltà oggettiva nella lettura completa della giocata. L'arbitro guida -che vediamo arrivare sulla linea di fondo- avrebbe potuto tagliare un pezzo di campo per posizionarsi meglio dietro la linea di fondo e valutare da più vicino e con angolo migliore il contatto sul tiratore.

Televisione: ringraziamo che c'è e ci offre la possibilità di vedere abbastanza bene quasi tutto. Probabilmente vista la grandezza della palestra il posizionamento della telecamera non permette di inquadrare contemporaneamente tutto il campo di gioco, cosa auspicabile in queste situazioni. Bravo il cameraman a riprendere tutta la parabola del passaggio e includere nella ripresa il display che indica 02", a quel punto meglio non stringere l'immagine ma lasciare una visione più ampia, magari se la palla rimbalza sull'anello ci può essere un tap-in.

Spigolature: Il giocatore che effettua la rimessa non si accorge di entrare sul terreno di gioco, ma prende un vantaggio illegale. Il focus dell'arbitro è su quanto avviene dentro il terreno e sul conteggio dei 5". Difficile ipotizzare una posizione degli arbitri invertita con coda a destra e

guida a sinistra, ma per il coda era necessario stare ben dietro il giocatore che rimette, in modo da controllare anche la linea di fondo: non bisogna mai dimenticare di avere nel campo visivo il giocatore che rimette, stargli semplicemente a fianco vi metterà in difficoltà.

Conclusione: L'abitudine e la fiducia nella gestione delle situazioni normali possono creare difficoltà di lettura della giocata, trascurare la possibilità che il giocatore che rimette possa commettere questo tipo di violazione crea un vantaggio illegale. Prendiamo comunque spunto per migliorare quegli automatismi che ci permettano di avere tutto "lo spettacolo" sotto controllo.

Secondo voi? L'azione inizia con rimessa gialla dal fondo, sotto il proprio canestro, il display dei 24" indica 2": quali sono le situazioni tecniche che possono aver portato a questa amministrazione del gioco?

Risposta: La rimessa può nascere da una palla deviata fuori dalla squadra rossa, da una palla trattenuta con freccia di possesso alternato, da un doppio fallo, da situazioni che generano sanzioni che si compensano accadute nel punto vicino a cui viene effettuata la rimessa.

Fonte filmato: madeinpms

©RIPRODUZIONE RISERVATA

8 secondi con palla in volo

Riprendiamo la situazione 03 dell'articolo "leggende metropolitane"

http://www.weref.it/wp-content/uploads/2016/01/Violazione_8_sec.mp4

30 bianco riceve il pallone, dopo alcuni palleggi il pallone arriva a un compagno che passa verso la metà di attacco quando il pallone arriva nelle mani del 7 bianco sono passati poco più di 9 secondi concretizzando la violazione di 8sec bianca. Si intravede (in basso a sinistra il braccio) il conteggio dell'arbitro guida (competente), un aiuto arriva dal centro (poi inquadrato nel confermare la violazione). Puntuale la chiamata che Premia il lavoro difensivo della squadra rossa che ha lavorato per ottenere questa violazione. Veemente la reazione del pubblico, che probabilmente non conosce, a fondo, la regola!

©RIPRODUZIONE RISERVATA