1,2,3 … Secondi!

1. Post play! Quando l’attaccante prende posizione in area e non esce più!

Scorrendo le cilp potremmo chiudere l’articolo in poche righe: ma in effetti, non arbitrando le clip e non facendo moviola, gli spunti che il video propone sono estremamente interessanti. Come sempre vogliamo aiutare i nostri lettori a conoscere meglio il regolamento, non entrando nel merito delle scelte operate dagli arbitri. Le clip propste su Facebook hanno generato una discussione
che ha interessato allenatori, addetti ai lavori e semplici tifosi: questo ci fornisce un ulteriore “assist” per focalizzare alcuni punti fondamentali dove probabilmente c’è un po’ di confusione.

1. la regola dei 3 secondi esiste e non è stata cancellata dal regolamento, nonostante spesso si senta dire il contrario. Inoltre non esistono direttive FIBA che suggeriscono agli arbitri di trascurare o ignorare questa violazione.
2. nel valutare una infrazione (violazione o fallo) gli arbitri devono sempre tenere conto del vantaggio/svantaggio causato dalla ipotetica violazione o fallo in funzione del danno fisico/tecnico creato (RT 47.3)
3. nello specifico della violazione dei tre secondi: gli arbitri non devono fischiare mentre un giocatore tenta di uscire dall’area dei tre secondi o un suo compagno sta per effettuare un tiro (RT 26.1.2). Comunque un giocatore esce dall’area solo se appoggia tutti e due i piedi fuori dal “pitturato” (RT 26.1.3)
4. Una squadra può commettere violazione di 3″ solo se è in controllo di palla nella propria metà campo di attacco

con il cronometro in movimento (RT 26.1.1).

È evidente che un pivot giallo (a volte anche 2) staziona in area per un tempo notevole commettendo una chiara violazione di 3″. Correttamente molti degli allenatori intervenuti nella discussione sono concordi nell'affermare che il pivot ottenga un enorme vantaggio dal suo stazionare in area, sia in funzione dello spazio occupato, che in funzione del dispendio difensivo (non solo del marcatore diretto, ma anche di eventuali aiuti/rotazioni "forzate"), che di un probabile vantaggio sull'eventuale azione di rimbalzo. Il tempo trascorso dal pivot nel "pitturato" è comunque troppo lungo per essere ignorato.

Rivolgendoci soprattutto a chi non è arbitro e di conseguenza non può avere un'idea precisa di quello che un arbitro vede/guarda in ogni momento, vorremmo evidenziare una difficoltà oggettiva nella valutazione della violazione in queste tre azioni: la palla viene sempre passata in angolo, una o più volte, e questo fa sì che l'arbitro sotto canestro, competente della valutazione sui tre secondi, debba staccare per una frazione di secondo lo sguardo dall'area, complicando non di poco la percezione del tempo e la certezza che il giocatore non sia mai uscito dall'area (certezza che nella seconda clip non abbiamo neppure in video). Altra complicazione arriva dal "penetra e scarica" dove l'aspettare un tiro può "cancellare" la percezione della permanenza di un pivot nell'area. Soprattutto nel doppio arbitraggio, l'arbitro é chiamato a valutare simultaneamente più situazioni di quelle che l'occhio umano può seguire: di conseguenza deve leggere il gioco e concentrare la sua attenzione sugli aspetti che possono essere più problematici da lì a pochi attimi dopo: questo tipo di scelta, a volte forzata, fa sì che possano sfuggire situazioni che poi si rivelano meno marginali del previsto. Comunque quando una situazione si ripete più volte in un vada, una lampadina negli arbitri si deve accendere assolutamente, per poi essere pronti ad uno o più fischi, per

garantire l’equilibrio tecnico in campo.

Non crediamo esistano differenze di letture tecniche tra arbitri ed allenatori; è chiaro che ci possa essere diversità di vedute negli episodi specifici, un po’ per competenza e capacità un po’ perchè chi arbitra non ha sempre una visione globale dell’azione. Ben venga un confronto più frequente tra le parti: conoscere la tecnica di gioco e soprattutto avere la capacità di leggere il momento tecnico al di là della singola giocata aiuterebbe a limitare gli errori. Al fine di stemperare la tensione, in alcuni momenti della gara, diventa importante anche la proposizione delle lamentele, dove ad una certa intensità potrebbe corrispondere una risposta non propriamente coerente.

Le regole devono essere applicate, ma sempre dopo avere interpretato la giocata!

PS: la discussione su facebook è disponibile all’indirizzo https://www.facebook.com/100009202544285/videos/vb.100009202544285/1681798168803585/?type=2&theater

---

Se faccio passi dopo aver subito fallo?

Riprendiamo l’articolo “Un raffica di antisportivi” per analizzare i vari scenari di ripresa del gioco dopo la sanzione di un fallo antisportivo commesso su un giocatore in atto di tiro. Partiamo dal filmato:

Cosa è successo: 1azzurro parte in contropiede, supera 4bianco

in palleggio, fronteggia 5bianco e lo batte con una virata. Al momento della raccolta del pallone 5bianco aggancia il braccio sinistro di 1azzurro con il suo braccio sinistro, mentre con il braccio destro (ripresa da sotto) cintura il fianco destro. (RT 37.1.1 1° pallino).

Il fallo è stato commesso dopo la raccolta del pallone e pertanto:

- il giocatore ha iniziato l'atto di tiro e, di conseguenza
- è terminato il contropiede

Dopo aver raccolto il pallone ed aver subito fallo 1azzurro esegue una virata, nella quale commette violazione di passi, e va a tirare a canestro. Nel caso specifico il canestro non è stato realizzato e di conseguenza la ripresa del gioco dovrà essere 2 tiri e possesso. Ma cosa sarebbe successo in caso di realizzazione?

Ci viene in aiuto una interpretazione FIBA (25-5), grazie alla quale possiamo affermare che:

- il canestro avrebbe dovuto essere annullato a causa della violazione di passi e, di conseguenza, 1azzurro avrebbe dovuto beneficiare di 2 tiri e possesso.
- se la virata fosse stata fatta in modo legale, il canestro sarebbe stato convalidato e 1azzurro avrebbe avuto diritto a 1 tiro e possesso.
- analogamente, nel caso in cui la violazione di passi fosse stata ignorata, il canestro sarebbe stato convalidato e 1azzurro avrebbe avuto diritto a 1 tiro e palla a lato.

Una raffica di antisportivi!

La recente gara di campionato tra Reggio Emilia e Sassari ha registrato ben 5 falli antisportivi sanzionati dalla terna arbitrale, che ha applicato con consistenza la regola in molte delle sue sfaccettature. Benché molto sia stato detto e scritto sul fallo antisportivo, molti addetti ai lavori considerano valide le seguenti equazioni:

- Antisportivo = Intenzionale
- Antisportivo = Violento

Nella realtà dei fatti l'arbitro non è assolutamente in grado di stabilire cosa passi nel cervello del giocatore e quindi la sua intenzione! Senza contare il fatto che caso di contatti violenti deve essere sanzionato un fallo da espulsione. La valutazione del fallo antisportivo deve essere tecnica e seguire i principi del regolamento tecnico (RT art 37). Solo leggendo l'articolo ci si può rendere conto di quali e quante siano le situazioni in cui può essere commesso un fallo antisportivo. Vi invitiamo pertanto a "cancellare" le equazioni e seguirci nella lettura delle situazioni estrapolate dalla gara Reggio Emilia-Sassari. Stranamente nel "mazzo" dei 5 non abbiamo un fallo antisportivo commesso su un giocatore in contropiede che non ha avversari tra se ed il canestro; in compenso abbiamo due chiarissimi falli antisportivi su inizio e fine del contropiede!

Cosa è successo: 16azzurro e 6bianco si agganciano mentre lottano per la posizione a rimbalzo, il tiro va nel canestro e mentre la palla esce dalla retina (morta) 16azzurro spinge vistosamente e con intensità il 6bianco: Fallo antisportivo (RT 37.1.1 2° pallino)

Cosa è successo: 4bianco è in palleggio (mano sx) sulla linea

laterale; 23azzurro senza usare le gambe per difendere usa un braccio teso per impedire all'avversario di avanzare giocando il tronco (sul lato dx) e non la palla. Dalla ripresa dal basso si apprezza maggiormente il contatto provocato (RT 37.1.1 1° pallino)

Cosa è successo: 1azzurro parte in contropiede, supera 4bianco in palleggio, fronteggia 5bianco e lo batte con una virata. Al momento della raccolta del pallone (inizia l'atto di tiro e finisce il contropiede) 5bianco aggancia il braccio sinistro di 1azzurro con il suo braccio sinistro, mentre con il braccio destro (ripresa da sotto) cintura il fianco destro. (RT 37.1.1 1° pallino). Nota: nel caso in cui 1azzurro avesse realizzato, il canestro sarebbe stato da annullare per evidente violazione di passi. Nel prossimo articolo esamineremo come avrebbe dovuto riprendere il gioco in questo caso.

Cosa è successo: 14 e 25 azzurro perfezionano l'intercetto del pallone, 14azzurro parte in transizione, palleggia a dx, subisce un contatto dal 9bianco che interviene lateralmente/dietro e sulla parte sinistra del corpo. Oltre a non avere possibilità tecnica di giocare la palla il contatto è particolarmente duro.

Cosa è successo: 1azzurro batte in palleggio 6bianco, che commette fallo per uso illegale delle braccia. 1azzurro prosegue la corsa verso il canestro avversario raccogliendo il pallone (ha comunque subito un fallo non essendo in atto di tiro – chiaro il segnale dell'arbitro che indica "*on the floor*"); a quel punto il 9bianco commette un ulteriore fallo (a palla morta) duro sulla testa e braccia dell'avversario. Il 9bianco avendo commesso il suo 2° fallo antisportivo nell'ambito della gara deve essere espulso. L'espulsione non comporta nessuna sanzione aggiuntiva oltre a quella prevista per i falli commessi. Nel caso specifico i falli di 9bianco

sono il secondo ed il terzo di squadra nel periodo, quindi il possesso palla del primo fallo viene cancellato dalla sanzione del fallo antisportivo. Nota: se la squadra bianca avesse già commesso 4 falli di squadra nel periodo il primo fallo sarebbe stato sanzionato con 2 tiri liberi seguiti da altri 2 tiri liberi e possesso palla per il fallo antisportivo. Tutti e 4 i tiri eseguiti da 1azzurro.

Lascia perplessi l'atteggiamento dei giocatori sempre sorpresi, non dal fischio, ma dalla sanzione di fallo antisportivo. Siamo convinti che la pulizia del gioco cominci dalla consistenza di queste chiamate e che nel giro di pochissime giornate vedremo i giocatori difendere, le squadre fare più contropiede, il gioco meno spezzettato e più spettacolare.

Articoli correlati: Fallo tattico

Piccole cose che fanno la differenza

Fisico ed atletismo sicuramente aiutano, ma non sono sufficienti per giocare a basket. L'elenco delle doti e delle capacità necessarie per eccellere a pallacanestro è lunghissimo: molti hanno tanto, ma pochissimi hanno tutto. Solo pochi giocatori eccellono in intelligenza cestistica, ovvero nella capacità di cogliere l'attimo e ottenere il massimo vantaggio da quello che sta accadendo sul campo, magari sfruttando le pieghe delle regole, o cogliendo cinicamente il minimo errore dell'avversario.

In questo articolo usciremo dal cliché tradizionale di WeRef: partendo dal gioco e da alcune situazioni curiose e cercheremo

di capire cosa i giocatori hanno “inventato” per volgere a loro favore la giocate. Ci piace pensare che tutto quello che vi descriveremo sia stato fatto consapevolmente dai giocatori, e conoscendone molti ne abbiamo quasi la certezza.

Situazione 1 – he knows you know!
Nel basket il tempo ha doppia valenza, poiché si gioca con due cronometri contemporaneamente. La regola dei 24”/14″ avrebbe dovuto velocizzare il gioco e premiare l’attacco, ma alla fine probabilmente favorisce la difesa. Ad ogni modo per gli attaccanti e per i difensori è fondamentale sapere quanto manca al suono della/e sirena/e, sia durante l’azione che partendo da una rimessa. Organizzare un gioco d’attacco o preparare una difesa in 3” non è facile, ma averne contezza è già un passo avanti! Chi poi oltre ad essere consapevole del tempo trasmette l’informazione ai compagni è “in controllo” della partita: 23rosso e 8bianco fanno questo per le proprie squadre.

Situazione 2 – tap the ball!
Battere la palla nel tentativo di entrarne in controllo o sottrarla all’avversario non è controllo di palla! Il tabellone fa parte del terreno di gioco, ma nel caso specifico il tentativo di controllo non è un palleggio. 6bianco con un movimento legale e senza entrare in controllo di palla (fino a quando non la prende con due mani) esclude due avversari dal rimbalzo, usando il tabellone come sponda.

Situazione 3 – killer instinct!
Il basket è un gioco dove il fair-play vince spesso, ma se un avversario finisce per terra, non aspettatevi che la palla sia buttata fuori o il gioco ristagni. 15bianco osserva il tuffo a vuoto del 14azzurro: lo guarda impietosamente, aggiusta i piedi e realizza una tripla!

Situazione 4 – 3..2..1 Dunk!
Tre secondi, due passaggi, una schiacciata spettacolare! La pazienza di aspettare il rimbalzo del pallone per controllare un passaggio complicato, leggere il rimorchio e trasformare un terzo tempo in un passaggio perfetto per una spettacolare schiacciata nel canestro avversario!

Situazione 5 – waiting for 24!
Manca poco alla fine del periodo, la squadra subisce canestro. 12giallo raccoglie la palla in mezzo all'area (00:28 sul cronometro) e con molta nonchalance si avvia a rimettere. Senza fretta, ha appena guardato il cronometro, sa che ha 5" per effettuare la rimessa. Gioca con tale abilità col cronometro che la sua squadra inizia l'ultimo possesso con meno di 24", avendo l'opportunità di concludere il periodo con l'ultimo tiro: senza magari concedere agli avversari diritto di replica.

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

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.

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.

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!

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.

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.

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).

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!