Se vogliamo che tutto rimanga come è, bisogna che tutto cambi!

Qualcosa è decisamente cambiato, anche se potrebbe sembrare che nulla sia cambiato. Osservando attentamente le partite dei recenti campionati continentali (non solo europei) e le prime della nuova stagione, non sembra che ci siano grosse differenze rispetto al passato: i giocatori continuano a muovere i piedi senza nessuna particolare attenzione a dove li mettono e come li muovono, i fischi a volte arrivano ed altre no. Avere i piedi a posto ed un buon equilibrio è fondamentale per battere l'avversario, indipendentemente dal fatto che il piede perno sia scelto dal giocatore o dalla regola. Ci sono delle situazioni in cui il giocatore ha facoltà di scegliere il perno in funzione di come ha completato la ricezione e l'arresto, altre in cui il piede perno è definito dalle regole, sempre in funzione di quanto sopra. Le nuove disposizioni in materia hanno creato una situazione tecnica particolarmente favorevole per l'attacco: solo col tempo capiremo la portata di questo vantaggio, ma gli allenatori avranno il loro bel da fare per cambiare la "memoria muscolare" dei giocatori per sfruttare tutte le opzioni offerte dalla regola. Probabilmente, come per la possibilità di palleggiare "intorno" alla linea centrale, solo i giocatori più giovani riusciranno a padroneggiare meglio questa regola e a giocare ad armi pari con i colleghi d'oltre oceano.

Trascureremo volontariamente ciò che non è cambiato per cercare di capire meglio quanto ancora può apparire nebuloso; Permettetemi di fissare alcuni cardini che vi aiuteranno a "conoscere, per riconoscere"; **i fondamentali** interessati dalla situazione sono: **ricezione, palleggio, passaggio, arresto**, ma comunque il cardine fondamentale per una efficiente lettura

del movimento è **“fotografare”** il momento in cui il giocatore **prende la palla**! Trattandosi di una situazione dinamica, dovete immaginare sempre un giocatore che prende la palla: con due mani, con una mano (tipo arancia), o la tiene sul palmo da sotto (come un vassoio); con un solo, piede per terra: destro o sinistro è indifferente. Vi siete mai domandati quando e come un giocatore riceve la palla durante un’azione di gioco e la prende? Dopo la battuta legale del salto a due, da una situazione di rimbalzo – in entrambi i casi nessuna delle due squadre controlla il pallone prima; intercettando il pallone o recuperando un pallone sfuggito quando è in controllo della squadra avversaria; ricevendo un passaggio da un compagno di squadra, recuperando un pallone sfuggito ad un compagno di squadra, chiudendo un palleggio. Ogni volta che un giocatore prende il pallone ed ha un solo piede a terra **(step 0)** il regolamento gli consente di fare altri due appoggi **(step1 e step2)** per arrestarsi. Se invece, presa la palla, dinamicamente decide di partire in palleggio deve lasciare il pallone prima di appoggiare lo step 2 per terra. **Questo non significa assolutamente che se un giocatore si arresta facendo step 0-1-2 poi non possa più palleggiare!** La fase dinamica: prendo la palla – palleggio, è nettamente distinta da quella statica, prendo la palla e mi arresto, faccio perno e parto in palleggio. Una volta stabilito/scelto il piede perno: se il giocatore non ha ancora palleggiato e decide di partire, la palla dovrà essere rilasciata dalla mano/i prima di alzare il perno. Chiarito questo concetto, ritorniamo sulla **determinazione del perno**. Il regolamento prevede che lo step 1 possa essere fatto con un piede (obbligatoriamente diverso da quello dello step 0) o con entrambi i piedi simultaneamente. Se il giocatore si ferma allo step 1: può scegliere quale piede perno utilizzare: ovvero nel momento in cui ne alzerà uno, l’altro diventerà automaticamente piede perno ed in caso di, tiro-passaggio- partenza in palleggio varranno tutti i criteri che sono stati usati fino ad oggi e che “non sono cambiati”. Se dopo aver completato lo step 1, il giocatore fa un altro appoggio – step 2 – il piede perno sarà quello

appoggiato durante lo step 1. Chiarisco con un solo esempio, invertendo i piedi avrete le altre possibili varianti: destro (0) sinistro (1) scelgo il perno; destro (0) due piedi simultaneamente (1) scelgo il perno; destro (0) sinistro (1) destro (2) la regola determina che il sinistro è perno; destro (0) due piedi simultaneamente (1) destro (2) il sinistro è piede perno. Un giocatore che fa destro (0) destro (1) commette violazione di passi!
Le combinazioni possibili sono definite, ben più complesso è connettere gli appoggi che ormai sono compiuti in tutte le direzioni: frontali, diagonali, laterali, in arretramento e mentre si gira (spin – reverse), con il momento in cui effettivamente il giocatore prende la palla. **Inutile compilare una casistica**: anche se le possibilità sono limitate non avreste il tempo materiale per scorrerle mentalmente e decidere se il movimento sia legale o meno. Per applicare la regola bisogna capirla bene e la lettura dei movimenti deve essere allenata in palestra e al video. Non fidatevi della sensazione che il giocatore abbia fatto qualcosa di strano, perché da domani molti movimenti saranno strani e diversi da quelli che siete abituati a vedere. I giocatori riusciranno, man mano che cominceranno a padroneggiare la regola, a creare movimenti sempre più complessi. Moltissimi nel settore arbitrale hanno sottolineato che **questa regola da un grande vantaggio all'attacco**: in effetti è così, ma questo è un problema dei difensori e degli allenatori, poiché **questo è un vantaggio legale**! Il compito degli arbitri dovrà essere quello di non permettere vantaggi illegali, ovvero sanzionare tutti quei movimenti del piede perno che cambia sistematicamente o che si alza prima di lasciare la palla rendendo impossibile la difesa, come abbiamo visto anche negli ultimi campionati europei.

Permettetemi, senza nessuna polemica, un'ultima considerazione: ho letto e sentito spesso che finalmente si potrà tornare ad insegnare la virata, restituendo al basket un movimento spettacolare. Se qualcuno ha insegnato la virata con

tre appoggi, negli ultimi 25 anni, ha insegnato un movimento sbagliato: la regola è sempre stata quella! Solo con le ultime modifiche quel tipo di movimento diventa legale, ampliando le possibilità di giocate per l'attacco. Si comincerà ad insegnare ed utilizzare la virata sistematicamente come fondamentale di attacco, oppure l'esecuzione sarà affidata all'estro ed alle gambe dei giocatori migliori, come accaduto fin ora? L'introduzione della regola potrebbe far pensare alla poca consistenza dei fischi arbitrali: sappiamo invece che questa modifica nasce dalla difficoltà di determinare quando il pallone è saldamente nelle mani del giocatore.

Come per tutte le altre situazioni di gioco, più è alto il livello, più si riducono i tempi di esecuzione; più aumenta la velocità, più aumenta la difficoltà di leggere e decidere. Per questo ci vogliono Arbitri allenati, preparati tecnicamente e che siano nel punto giusto per leggere al meglio le giocate. Se le nuove direttive porteranno ad una maggiore attenzione sulla legalità dei movimenti in tutte le azioni di gioco, avremo una pallacanestro più fluida e spettacolare; se le scelte saranno ondivaghe e le chiamate poco consistenti avremo più falli dei difensori, più proteste e più provvedimenti disciplinari.

Non abbiamo usato video perché dovete fare lo sforzo di immaginare, "visualizzare" il giocatore che fa i movimenti; comunque non avremo avuto esempi per tutte le soluzioni possibili. Cominceremo ad analizzare il gioco strada facendo, cogliendo qullo che verrà dal campo, sempre con spirito collaborativo e costruttivo nei confronti di tutte le componenti del gioco del basket.