Per riempire la tazza spesso bisogna svuotarla!

Ogni cambiamento, anche piccolo, provoca sempre incertezze, piccole o grandi ansie, paura di sbagliare, ma soprattutto paura di non capire o avere capito bene/male! Per alcuni il processo di apprendimento sarà rapido, per altri lento; in ogni caso questo sarà solo l'inizio! Ci sono arbitri che dopo un anno intero ancora faticano ad assimilare il nuovo. Specialmente sotto pressione, l'arbitro attinge al suo bagaglio di esperienza e le abitudini sedimentate in anni di arbitraggio verranno fuori immancabilmente. Ognuno avrà i suoi modi ed i suoi tempi per "svuotare la tazza" e riempirla con il nuovo sapere. All'inizio sarà necessario uno sforzo supplementare di concentrazione, soprattutto il controllo di quanto si sta facendo in campo, la capacità di riflettere nei tempi morti se quanto fatto sia corretto, la capacità di aiutare e l'umiltà di farsi aiutare!

Chiaramente la lingua può essere un ostacolo ed è per questo che FIBA cerca di usare sempre le stesse terminologie ed ha introdotto un manuale, disponibile sulla app iRef Accademy Library, dove trovare tutti i termini ufficiali e le abbreviazioni. L'arbitro del terzo millennio, a qualunque latitudine si trovi deve cominciare a "pensare" in inglese, lingua originale della stesura dei regolamenti, più immediata e diretta e soprattutto per quanto riguarda il basket "mondiale"; noi di WeRef continueremo comunque a pubblicare in Italiano e spagnolo anche se a volte le sfumature dei linguaggi neolatini richiedono maggiore attenzione per evitare confusione.

I cambiamenti per il 2020 sono stati suddivisi in due tipi di cambiamento:

- 4 cambiamenti importanti (Major), di cui due con aggiustamento del linguaggio conforme alla filosofia appena illustrata.
    - Art 15 /Giocatore in atto di tiro (AOS): diversa definizione per il tiro e per il movimento continuo – notare che si parla di movimento – non moto
    - Art 33 / Cilindro: si definisce il cilindro dell'attaccante con o senza palla. La regola si concentra su azioni legali ed illegali di attaccanti e difensori nel rispetto del proprio cilindro o di quello avversario. La definizione di cilindro difensivo non è cambiata.
    - Art 37 / Fallo antisportivo (UF): si chiarisce la regola sul contropiede (UF – C4), eliminando qualunque riferimento a giocatore difensore o attaccante. Il cambiamento del criterio prevede che il giocatore si muova verso il canestro avversario.
    - Art 35 / Doppio Fallo (DOF): si semplifica la definizione di doppio fallo, per sanzionare un DF si richiede che entrambi i falli siano della stessa categoria (PF – UF* – DF *: *in caso di un UF e un DF si considererà comunque un doppio fallo)
- 4 cambiamenti più leggeri (Minor)
    - Art 5/19/44 Giocatori: infortunio/Sostituzioni/Situazioni Speciali: fare chiarezza su quando un giocatore che viene curato deve essere trattato come un giocatore infortunato
    - Appx B / Referto ufficiale: chiarire come in una situazione di rissa (Art 39) si debbano registrare i provvedimenti a carico dell'allenatore che partecipa attivamente: in seguito alla sua espulsione, un solo D2 dovrà essere registrato.
    - Art 49 / cambio dei doveri del segnapunti e del cronometrista in relazione ai moderni strumenti di

gestione della gara (sostituzioni, indicatori penalità individuali e di squadra, strumenti acustici)
- Appx F / Instant Replay System (IRS): tutto quanto riguarda l'IRS contenuto nell'Art 46 è stato trasferito nella nuova appendice F – solo per i campionati in cui è prevista l'applicazione del protocollo IRS (alcune Federazioni e/o leghe hanno un protocollo IRS integrato o differente).

Se avrete pazienza di seguirci, proveremo a proporre, sulla scorta di quanto esposto da FIBA, due argomenti (1 Major & 1 Minor) per ogni post, sperando che i post non siano troppo lunghi e pesanti. All'inizio dei post useremo le terminologie complete con l'aggiunta delle abbreviazioni, nel prosieguo utilizzeremo solo le abbreviazioni, cerchiamo tutti insieme di aggiungere nuovi contenuti alla tazza senza far traboccare la conoscenza. Work in progress!