Nuova Collaborazione con BasketCoach.Net

WeRef.it è ospite con i suoi articoli sulla piattaforma di BasketCoach.net.

Inizia oggi una importante collaborazione tra BasketCoach.Net e Weref.it. Pensiamo infatti che i due siti siano complementari tra loro: uno scambio di sinergie tra le piattaforme rappresenta una grande occasione di arricchimento per tutte le componenti del movimento. Cercheremo di approfondire alcuni aspetti del gioco e delle regole che spesso – per le più svariate ragioni – sono analizzati in modo marginale, stimolando il confronto e il dibattito tra gli addetti ai lavori, interagendo con gli appassionati.

Tutti giù per terra!

Il regolamento tecnico definisce quando un giocatore può iniziare un palleggio e come può muovere i piedi quando non sta palleggiando. La pallacanestro è un gioco di contatti veloce e giocato in spazi ristretti, per cui a un giocatore può capitare di cadere o scivolare mentre ha la palla in mano o mentre cerca di prenderla.

Cosa è successo: il palleggiatore scivola mentre tenta di battere il difensore con un cambio di direzione e di mano; una volta a terra recupera la palla e – senza cambiare punto di contatto con il terreno – passa la palla ad un compagno. Gli arbitri non fischiano. Vi sareste aspettati un fischio per una violazione di passi?

Cosa è successo: il giocatore rosso prova a penetrare in palleggio. Scivola e – sullo slancio – percorre circa un metro scivolando “sui glutei” con la palla in mano, dopodiché riesce a passare la stessa ad un compagno. Gli arbitri non fischiano. Vi sareste aspettati un fischio?

Cosa è successo: il giocatore bianco in palleggio spalle a canestro si muove verso l’area, quando scivola a cade su un fianco cercando di trattenere la palla in mano. L’ arbitro fischia violazione di passi. Vi sareste aspettati un fischio?

Cosa è successo: il giocatore blu scivola mentre cerca di prendere la palla passatagli da un compagno e acquisisce il controllo della palla con il ginocchio destro e il piede sinistro a contatto con il terreno di gioco. L’ arbitro fischia violazione di passi. Vi sareste aspettati un fischio?

Cosa dice il regolamento?

Chi si muove con la palla in mano ha il vantaggio di comandare il gioco ed è di fatto è l’unico giocatore che può segnare dei punti. Le regole tendono a salvaguardare i giocatori da fatti accidentali e non voluti come una scivolata o una caduta. Sfogliando il RT, scopriamo così che:

- un giocatore non commette violazione quando cade e scivola sul terreno, mentre trattiene la palla, oppure se acquisisce il controllo della palla, mentre è sdraiato o seduto sul terreno di gioco. (RT 25.2.3)
- un giocatore commette violazione se poi rotola o tenta di alzarsi, mentre trattiene la palla (RT 25.2.3).
- Durante la gara, la palla viene giocata solo con la/le mano/i e può essere passata, tirata, deviata, rotolata o palleggiata in qualunque direzione (RT 13.1)

Conclusione: tutte e quattro le azioni che avete visto nelle clip sono legali! In situazioni di gioco simili non ci si dovrebbe mai aspettare un fischio arbitrale. Spesso nella concitazione del momento, vedendo il giocatore in terra, può facilmente scappare un fischio d’istinto!

Per valutare correttamente se il giocatore commette violazione o meno, i punti da focalizzare sono:

- controllo di palla
- eventuali battute /palleggi e il “rotolare” la palla per acquisire/mantenere il controllo (RT 13.1 – 14.1.1 – 24.1.4)
- punto di contatto del giocatore con il terreno di gioco. Ricordiamo che per il giocatore in terra non esiste piede perno, ne come in alcune leggende metropolitane si tramanda “alcune altra parte ***anatomica*** perno”!

Prima di fischiare, protestare, urlare dalla tribuna è fondamentale leggere la giocata!

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Violazione di piede

Cosa è successo: il giocatore nero prova a battere il diretto avversario in 1 vs 1 con un cambio di mano frontale. Dopo il cambio di mano, il giocatore bianco intercetta la palla, che carambola sullo stinco del giocatore nero. Il giocatore bianco sta per partire in contropiede 1 vs 0, quando l’arbitro fischia violazione di piede al giocatore nero, assegnando la palla alla squadra bianca per una rimessa laterale.

Situazione: come si gioca la palla (RT 13.2). E’ violazione giocare la palla con la gamba; lo stesso articolo precisa altresì che un tocco *accidentale* non è una violazione.

Giocatori: i giocatori sono a distanza molto ravvicinata. Il palleggiatore prova a battere il difensore che però è molto abile a deviare la palla. L’attaccante non ha neppure il tempo di realizzare di aver perso l’uno contro uno che il difensore

è già partito in contropiede. Il giocatore nero non fa nulla per prendere la palla con la gamba.

Arbitro: l'arbitro – in buona posizione – fischia immediatamente violazione e fa il segnale di "*piede volontario*". Una lettura meno precipitosa e l'applicazione del criterio di vantaggio/svantaggio avrebbe garantito il corretto "no call"!

Conclusione: è importante ricordare che in caso di piede *involontario* non abbiamo mai violazione, a prescindere da qualsiasi altra considerazione. La pallacanestro è molto veloce e si gioca in spazi ristretti: di conseguenza il regolamento non vuole penalizzare chi nel corso di un'azione di gioco magari concitata o di un 1vs1 tocca la palla con la gamba/piede solo perché non ha il tempo di spostare l'arto ed evitare il pallone. Dobbiamo pensare al tocco **accidentale** come ad un qualcosa di esterno all'azione su cui **non si deve intervenire**.

Ringraziamo Pallacanestro Biella per il prezioso contributo video

---

Variante su errore correggibile

Riprendiamo l'articolo "errore correggibile" per dare la soluzione al quesito posto nell'ultimo paragrafo.

- Nel in cui si fosse verificato quanto ipotizzato nell'articolo, secondo (RT 44.3.2*) l'errore correggibile sarebbe stato di mancata concessione di tiri liberi dovuti al 24nero; quindi, dopo il tiro

libero realizzato e convalidato da 0nero, 24nero avrebbe avuto a disposizione 2 tiri liberi per il fallo subito. Il gioco avrebbe dovuto essere ripreso nel punto in cui era stato interrotto, ovvero possesso palla nero a cavallo della linea centrale (appendice della sanzione del fallo tecnico).

Vedi anche “tiratore di tiri liberi”

©RIPRODUZIONE RISERVATA

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?

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 a 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

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.

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

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

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.

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.XXXXXXXX@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

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 metterá in difficoltá.

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 poprio 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

E’ mancato Ninì Ardito

Oggi è un giorno estremamente triste per tutti noi: siamo costretti a salutare per sempre una persona speciale, che riusciva a trasformare una qualsiasi riunione tecnica in qualcosa di indelebile ed indimenticabile. Se ne è andato Maestro con la M maiuscula. Ciao Ninì!

Ecco il video del primo minuto di silenzio dedicato a Ninì: