Nuovo regolamento e nuove interpretazioni fiba

Abbiamo pubblicato on line l'aggiornamento del regolamento FIBA 2017 e le nuove interpretazioni FIBA aggiornate alle nuove regole. Qui di seguito i link da cui scaricare i documenti:

- **Regolamento tecnico ufficiale pallacanestro 2017 (versione inglese)**: http://www.weref.it/documenti/2017_OfficialBasketballRules_Final-Yellow-Blue version_low.pdf
- **Interpretazioni FIBA 2017 (versione inglese)**: http://www.weref.it/documenti/2017FIBAOfficial-Interpretations_OCT2017_Final-Y.pdf

---

Comunicazione!

La velocità del gioco può mettere in difficoltà chiunque e in una partita ci sono situazioni particolari che, vista la complessità delle regole, possono essere complicati da amministrare e da spiegare. Spesso è difficile per chi sta in campo riuscire a comunicare con gli altri protagonisti mentre si gioca. Gli allenatori saltano, gesticolano e si sgolano: nonostante ciò, quanto dei loro messaggi arriva realmente ai giocatori?

Le **tre squadre** in campo hanno necessità di comunicare anche durante le azioni: un gesto o un'occhiata possono aiutare a capirsi, ma per tutti è essenziale rimanere concentrati sul gioco. Per contro quando il gioco si ferma tutti hanno tempo e spazio per comunicare. Principalmente ci occuperemo di

comunicazione arbitrale, ma questa come sempre coinvolge tutte le componenti che partecipano è assistono alla partita. Negli anni le segnalazioni arbitrali sono entrate nel “vocabolario” degli appassionati e degli addetti ai lavori, anche se non sempre ad ogni gesto viene attribuita la corretta “traduzione”; ci sono poi dei gesti “non convenzionali” che nelle intenzioni di chi li trasmette dovrebbero semplificare le cose, ma che spesso le complicano: vuoi perché si accavallano ad altri gesti, vuoi perché, ancorché corretti, sono proposti nel modo sbagliato! Se poi ci aggiungiamo rumore, tensione e percezione dell’ingiustizia, un segnale o un gesto sbagliato possono rivelarsi una bomba che può scardinare l’equilibrio di una partita e dei rapporti tra i protagonisti. Una comunicazione pacata ed assertiva aiuta sempre a riportare il match nei binari del fair play e della correttezza che tutti auspicano in una partita di basket!

Come nostro costume prendiamo spunto da quanto accaduto in una recente partita per analizzare alcune situazioni, cercando di capire la successione degli eventi, ipotizzare quanto sia accaduto e le possibili soluzioni.

Cosa è successo: 44verde realizza subendo fallo (punteggio è 35bianco 14verde). Sull’unico tiro libero, dopo che la palla ha toccato l’anello, 24bianco interviene apparentemente senza riuscire a toccare la palla o il canestro. L’arbitro centro fischia e con un gesto “non convenzionale” (si sfrega le mani) forse a indicare che la palla è stata toccata; poi si volta verso il tavolo e indica 2 con le dita della mano destra, come per convalidare il canestro da due punti a seguito di una violazione di interferenza; questo segnale viene confermato dal segnapunti con 2 dita e pollice alto. In quel momento nel punteggio in sovrimpressione compare 34-15, così come nel tabellone sopra il tavolo che successivamente viene corretto in 34-16, mentre la sovrimpressione resta 34-15. Nelle due azioni successive 4bianco realizza da 2p e 4verde realizza da 3p: in quel momento il punteggio in sovrimpressione viene

posizionato a 36-18 e immediatamente corretto in 36-19. Dopo un ulteriore canestro di 4bianco (38-19) la palla va fuori campo e qualcuno si accorge che qualcosa non va nel punteggio. Il gioco riprende con il punteggio corretto in 38-18. Probabilmente l'arbitro al tavolo ha corretto il valore del canestro attribuito da 2p correggendone il valore in 1p come previsto per una sanzione di interferenza sul tiro libero (RT 44.1, terzo pallino). Dopo l'assegnazione dei 2p e prima della correzione dell'errore, il gioco si sviluppa con più situazioni di palla viva e palla morta, ragione per cui l'errore non può più essere corretto (RT 44.2.1). La correzione fuori dai tempi e modalità previsti si configura come un errore tecnico. Se come sembra, 24bianco non ha toccato nulla, di fatto era possibile, nei tempi previsti, cancellare il canestro, che comunque al massimo poteva essere da un punto.

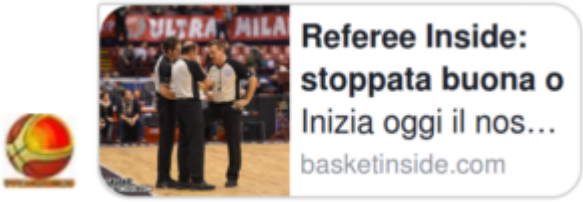
Una comunicazione poco efficace e una correzione di un errore inefficiente possono dare un vantaggio per una squadra o per l'altra, minare la credibilità della squadra arbitrale e creare attrito con i protagonisti,

Nella seconda parte di questo articolo, che seguirà nei prossimi giorni, ritorneremo ad occuparci del problema comunicazione per farvi capire quanto la proposizione e la gestualità possano influire positivamente nei rapporti tra arbitri e allenatori.

Nuova collaborazione con Basket Inside!

Siamo lieti di annunciare una nuova collaborazione con il

portale Basket Inside



All’interno della rubrica “Referee Inside” potrete trovare azioni curiose o inusuali utilizzate per spiegare il regolamento anche ai non addetti ai lavori: un ripasso per i più esperti ed una piccola guida per chi si affaccia per le prime volte al basket. Vi aspettiamo numerosi!

Auguri WeRef!

Tornando indietro di 366 giorni, il 1° gennaio 2016 alle

18.32, WeRef si accendeva nel Web. Pochi ci hanno scoperto subito, molti lo hanno fatto piano piano.
La famiglia dei nostri lettori è cresciuta nel tempo. Spesso mi domando se gli articoli siano noiosi o scarsamente interessanti, oppure se gli argomenti siano troppo difficili o addirittura ostici, se le uscite siano troppo o poco frequenti. Abbiamo attraversato momenti difficili, l'esposto nei nostri confronti, l'ufficio inchieste, il processo federale! Cose che ci aspettavamo, sicuramente non nei termini e nelle accuse che ci sono state mosse, decisamente pesanti ed offensive. Ma tutto si è risolto, come auspicato nelle nostre memorie difensive, senza alcun provvedimento vista la natura didattica e divulgativa del nostro lavoro, sempre asettico e mai offensivo. Gli attestati di stima e gradimento sono arrivati dai posti più disparati, anche dall'estero, e da persone inaspettate: dirigenti, agenti, giocatori, giornalisti, fotografi! I nostri più affezionati lettori sono Allenatori e Ufficiali di Campo: in generale persone attente alle regole! Abbiamo ricevuto diverse proposte ed aperto alcune collaborazioni importanti, a cui speriamo di dare miglior seguito nel corso del prossimo anno. I nostri post sono "rimbalzati" su siti e pagine face book, anche al di là dell'atlantico. Un articolo è comparso sul divulgatissimo "Refereeing" e i nostri articoli pubblicati su "Superbasket" per gentile concessione dell'editore (Grazie Giampiero!) resi disponibili per tutti i nostri lettori in forma originale. La Televisione e la stessa FIBA hanno aperto al grande pubblico cercando di spiegare situazioni di gioco e decisioni arbitrali. Questo ci fa pensare di essere sulla strada giusta, con l'orgoglio di averne anticipato i tempi. Continueremo a guidare i nostri lettori attraverso il labirinto delle regole, spingendoli a pensare, perché non vogliamo semplicemente arbitrare delle clip! Vorremmo riuscire a trasmettere la voglia di capire, approfondire e discutere dando spunti, consigli, soluzioni. Abbiamo risposto a molti, spesso privatamente, continueremo a farlo, perché nessuna domanda è stupida o banale e, soprattutto, una risposta può sgombrare

molti dubbi e qualche nuvola. Abbiamo in mente alcuni progetti interessanti che pensiamo di concretizzare nel 2017. Auguri a noi ma soprattutto Auguri a voi per un altro anno pieno di Basket!

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.

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!

Quo vadis?

Capita, per fortuna abbastanza raramente, che i giocatori perdano l’orientamento sul campo e compiano delle azioni che inducono in errore anche tutti gli altri attori della gara. Le regole e le interpretazioni contengono le specifiche per risolvere tutte queste situazioni. Nei casi in esame, simili ma non uguali, ci sono numerosi spunti interessanti. Abbiamo cercato di allargare il campo sentendo anche il parere di uno psicologo dello sport e di un allenatore che segue sia la pallacanestro giovanile che quella seniores.

Cosa è successo: la giocatrice bianca sbaglia l’ultimo tiro libero a sua disposizione. Il rimbalzo viene preso da una giocatrice blu, che passa la palla alla 4blu. La 4blu perde

l’orientamento e segna nel proprio canestro. A questo punto tutti perdono l’orientamento: le giocatrici bianche effettuano una rimessa dal fondo (come se avessero subito un canestro), facendo cominciare una nuova azione come se nulla fosse a campi invertiti e gli arbitri si adeguano immediatamente al “cambio campo”.

Spigolature: La giocatrice 4blu ha commesso violazione ed il canestro avrebbe dovuto essere annullato (RT 16.2.3) . La giocatrice ha compiuto un atto di tiro verso il proprio canestro e di conseguenza, dal punto di vista regolamentare, ha “deliberatamente segnato” nel proprio canestro.

Cosa è successo: Dopo il tiro libero realizzato da 8arancio, il pallone finisce tra le mani di 21arancio che perso l’orientamento si porta dietro la linea di fondo, ed effettua una rimessa in gioco al posto della squadra verde (Tiro libero subito realizzato). La palla arriva alla a 4arancio che inizia a palleggiare verso il proprio canestro ma esortata da una compagna si gira e va a realizzare 2 punti nel canestro avversario. A quel punto la terna arbitrale si accorge dell’errore ed interrompe il gioco. Dopo un confronto tra gli arbitri, gli allenatori sono informati che il canestro realizzato è illegale ed il gioco riprende con una rimessa dal fondo verde.

Spigolature: dopo il tiro libero arbitro coda e centro amministrano la rimessa come se tutto fosse normale; allo stesso modo le giocatrici in campo e le panchine non ravvisano nessuna irregolarità: solo l’allenatore verde dopo aver subito il canestro fa le sue rimostranze (pacate) all’arbitro centro. Non sappiamo se il cronometro sia partito, ma come previsto dalle regole: il tempo giocato non può essere recuperato ed il canestro deve essere annullato, con apposito segnale. Corrette le spiegazioni ad entrambi gli allenatori (insieme, davanti al tavolo, per evitare inutili ripetizioni), ma anche qui manca il segnale di annullamento del canestro non valido.

Cosa accade dal punto di vista psicologico in queste situazioni? Una cosa è certa: in entrambe le situazioni c'è stato un calo o perdita della concentrazione! Quando l'attenzione cala le possibilità di sbagliare aumentato.

Cosa può influire sulla concentrazione tanto da commettere questi tipi di errori? I fattori che possono influire sull'attenzione sono molti: stress, emozioni, motivazione/demotivazione, errori pregressi, tensioni, fischi sbagliati, punteggio della gara, importanza della partita, pensieri ed emozioni personali extra basket, ecc.

Paradossalmente le situazioni statiche, sulla carta più facili da leggere ed amministrate ripetitivamente, risentono di un calo della concentrazione di tutti i protagonisti del gioco. Le situazioni di cronometro fermo sono vissute a livello mentale e fisico come una pausa in cui riprendersi, allentare un po' la tensione e rilassarsi; la soglia di attenzione tende a calare perché non ci sono particolari situazioni di gioco da sviluppare (giocatori ed allenatori) o contatti da valutare (arbitri); il battito cardiaco tende a calare e spesso si rischia di non essere "reattivi" fisicamente e mentalmente alla ripresa del gioco.

La concentrazione è data dal modo in cui prestiamo attenzione a qualcosa: è importante il "come" si presta attenzione e "dove" si dirige la l'attenzione. Gli stili attentivi (Nideffer, 1993) vengono definiti in base a due dimensioni del focus attentivo:

- "ampiezza" che può essere ampia o ristretta
- "direzione" interna o esterna.

Da queste dimensioni si ottengono 4 stili attentivi:

- Focus attentivo ESTERNO AMPIO – integrazione di molti stimoli ambientali, rapida analisi delle situazioni e reazioni adeguate e precise (gran parte della gara, crono in movimento e palla viva)

- Focus attentivo INTERNO AMPIO – attenzione su pensieri, emozioni e sensazioni fisiche. In fase di pianificazione gara o in determinate tipologie di pause all'interno della gara. (caso tipico sono i time out, gli intervalli, l'amministrazione di situazioni statiche)
- Focus attentivo ESTERNO RISTRETTO – esecuzione di uno specifico stimolo chiave per favorire la concentrazione per l'esecuzione ottimale di un gesto tecnico. (lettura di situazioni tecniche con adeguamenti per fare la cosa giusta nel momento giusto)
- Focus attentivo INTERNO RISTRETTO – necessario per eseguire compiti di precisione; maggiori risorse attentive sulla propria azione con esclusione della maggior parte degli stimoli distraenti ambientali.

Bisogna sottolineare come ogni persona utilizza uno stile attentivo di preferenza consono con le sue caratteristiche di personalità.

Per ogni arbitro (e ogni atleta) l'attenzione fluttua nei diversi modi in base alla funzionalità nei momenti opportuni; prevalentemente per gli arbitri è rivolta verso l'esterno. La distrazione avviene quando la nostra attenzione non è al posto giusto al momento giusto.

Per esempio in entrambe le clip: il gesto di alzare la palla per il primo o unico tiro libero non deve essere un "automatismo" o una semplice convenzione, ma dovrebbe diventare per gli arbitri un gesto che "attiva" e ripristina il focus attentivo da interno ampio ad esterno ampio, in modo da essere subito pronti a riconoscere qualsiasi evento possa succedere dopo l'esecuzione del tiro libero. Se l'arbitro rimane su una modalità di focus interno ampio il rischio è che prenda anche il movimento errato dei giocatori come buono (andare dietro alla giocatrice attaccante che dopo il tiro libero rimette come se fosse in difesa, o come nella clip dove si gioca un'intera azione invertita senza che tutti i partecipanti "si rendano conto" di quel che è successo).

Gli arbitri con il giusto switch tra i vari stili attentivi e quindi con la “concentrazione” sempre alta (errori fisiologici compresi) riescono a stare sempre un passo o due avanti al gioco, proprio come i giocatori di talento che vedono il gioco con due o tre passaggi in anticipo. Ciò permette di condurre in maniera fluida ed equilibrata qualsiasi situazione tecnica o comportamentale si venga a creare.

Allenatori: cosa fare in questi casi, se non si è colti dal torpore generale? Ovviamente la reazione può essere veemente ed esplosiva, non solo nei confronti degli arbitri ma anche dei propri giocatori. Questo può generare ulteriore confusione, rischiando di incorrere in provvedimenti disciplinari. Una proposizione che privilegi il dialogo (magari anche a voce molto alta) piuttosto che dei gesti disarticolati sarebbe sicuramente più efficace.

WeRef ringrazia il Dr. Mirko Paolinelli Vitali, ex Arbitro ed istruttore CIA, Psicologo dello sport, per il sostanziale contributo alla stesura dell’articolo.

Quando meno te lo aspetti….

Gli allenatori insegnano, i giocatori creano, agli arbitri il duro compito di far rispettare le regole! Dopo il proiettile umano la NBA ci propone un altro caso estremamente interessante e dibattuto.

Cosa è successo: mancano 13 secondi alla fine del IV periodo; il giocatore bianco pressa il giocatore blu incaricato della rimessa. Durante l’azione difensiva il giocatore bianco mette

un piede sulla linea. L’attaccante blu riapre le linee di passaggio spostando il difensore con l’avambraccio destro.

L’arbitro impegnato nell’amministrazione della rimessa è almeno 1mt dietro la linea laterale; il giocatore che rimette ha quindi spazio dietro di sé per retrocedere e per rimettere. E’ sempre opportuno che l’arbitro prima di mettere a disposizione la palla per la rimessa si accerti che tutto lo spazio necessario sia disponibile.

Mondi paralleli: dal punto di vista regolamentare, anche in questo caso NBA e FIBA presentano punti di contatto e divergenze. Cercheremo di districarci tra le pieghe e le interpretazioni. trattandosi di due infrazioni distinte a carico di entrambe le squadre bisogna stabilire quale sia avvenuta prima e considerare la seconda come non avvenuta!

Chi rimette: ha diritto allo spazio fuori dal campo 2mt, ma non può portare la palla in campo oltre la proiezione della linea laterale, né entrare in campo con la palla in mano. NBA e FIBA hanno regole uguali. Il gomito dell’attaccante che spinge per creare spazio provoca un fallo personale a causa del quale la palla deve essere assegnata alla squadra bianca.

Chi difende: ha diritto a muoversi ma non oltrepassare fisicamente la proiezione della linea laterale: toccare la linea, mettere i piedi fuori, uscire con le braccia o altra parte del corpo fuori dal campo è una infrazione trattata in modo differente tra NBA e FIBA. Nel caso specifico, il difensore avrebbe dovuto essere sanzionato con un fallo tecnico. Vediamo perché:

NBA – section II – Delay of game

(5) se il difensore attraversa la linea perimetrale prima che la palla sia rilasciata per la rimessa.

Penalty – la prima volta ci sarà un richiamo, per ogni successiva infrazione sarà assegnato un fallo tecnico. L'apparecchio dei 24" rimarrà congelato o sarà resettato a 14 (se segna 13 o meno). La squadra in difesa avrà un nuovo periodo di 8 secondi per portare la palla in attacco, se la rimessa è assegnata nella metà campo di difesa. Se la cosa si ripete più volte, sarà dato un avvertimento al capo allenatore come maggiore responsabile

Exception (5) negli ultimi 2 minuti del 4°periodo o di ogni supplementare, un fallo tecnico sarà assegnato al difensore che attraversa o rompe il piano della linea perimetrale quando un attaccante è in posizione per rimettere a prima che la palla sia rilasciata per la rimessa.

FIBA – RT articolo 17.3.2 e RT 36.1.3 e 36.1.4 36.3.1

Il regolamento prevede che il giocatore difensore commette una violazione, l'apparecchio dei 24" deve essere congelato o resettato in funzione del punto in cui si effettuerà la rimessa in seguito alla violazione. Ritardare la ripresa del gioco non permettendo di effettuare una rimessa in gioco comporta un richiamo per il giocatore, da estendere immediatamente all'allenatore (valido per tutti i componenti della squadra) e successivamente un fallo tecnico per ogni seguente infrazione da parte di quella squadra. Il regolamento

FIBA non prevede eccezioni quando il cronometro di gara segna 02:00 o meno nel 4° periodo o in un tempo supplementare.

Curiosità: come già analizzato nell'articolo "Proiettile umano", se l'attaccante avesse usato il pallone per spingere il difensore cosa sarebbe successo?

NBA – la mano è considerata parte della palla quando è a contatto con essa, ma non possiamo dedurre con certezza se spingere un avversario con la palla sia da considerarsi un semplice fallo in attacco, sicuramente non può rientrare nei flagrant o tecnichal foul. Cercheremo di scoprire il mistero.

FIBA – spingere un avversario con il pallone per ottenere un vantaggio illegale o creando un danno al difensore rientra nell'enunciato del art 36.3.1; non essendo un fallo di contatto, il giocatore dovrà essere sanzionato con un fallo tecnico – ed il relativo tiro libero tirato da un giocatore scelto dall'allenatore.

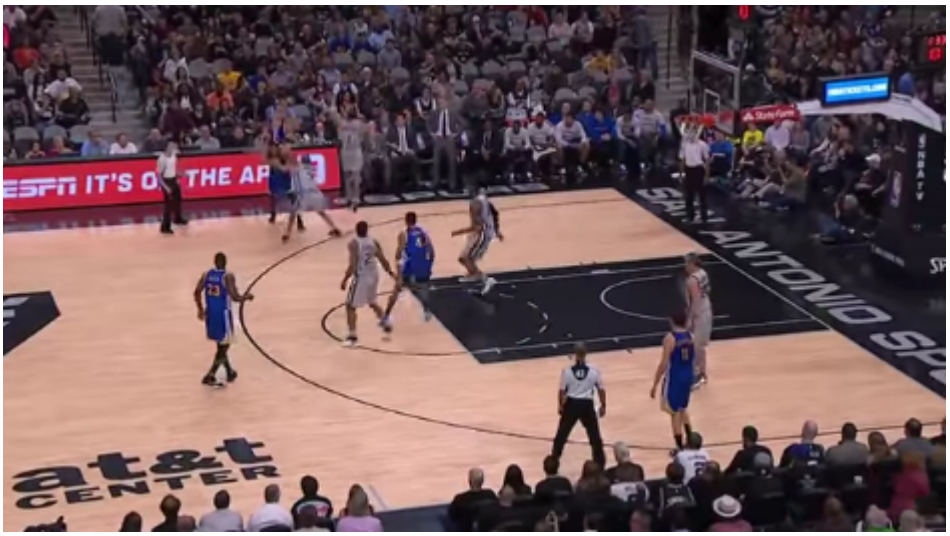
Expect the unexpected! Nell'amministrazione delle rimesse durante un finale di gara con punteggio ravvicinato è normale aspettarsi una forte pressione sulla palla e sul giocatore che rimette. Ma l'attenzione è anche su quanto avviene in campo tra chi smarca: il focus arbitrale si sposta di continuo tra dentro e fuori campo. E' bene assumere una posizione aperta, molto fuori campo, che includa chi rimette e chi difende, lasciando soprattutto in triplo il resto delle coppie ai compagni di terna. Spesso il difensore preso dalla foga commette violazione. Non altrettanto spesso questa violazione viene rilevata e sanzionata. A volte l'arbitro si limita a fischiare e allontanare il giocatore, al massimo dando un semplice suggerimento volante, ma questa non è la procedura corretta prevista dalle regole. Ancora più raramente capita che sia il giocatore attaccante a commettere violazione; certamente è rarissimo il caso in cui l'attaccante (tra l'altro della squadra in vantaggio nel punteggio) commetta un fallo di contatto utilizzando parte del corpo o tecnico con il

pallone. Affrontare queste situazioni con l’adeguata preparazione mentale e tecnica può aiutare a prendere la decisione giusta, soprattutto con la tempestività necessaria: una volta perso l’attimo ed entrata la palla sul terreno di gioco tutta l’attenzione si sposta altrove ed il fischio è perso!

Per i più curiosi: interpretazione ufficiale NBA disponibile cliccando qui.

Proiettile umano!

Regole? FIBA e NBA cercano di trovare punti d’incontro, ma su alcune situazioni di gioco la visione è diametralmente opposta. La clip proposta ci offre interessantissimi spunti di riflessione; non vogliamo stabilire quale sia la soluzione migliore in assoluto, ma vogliamo cogliere l’occasione per fare un parallelo tra i due mondi ed apprezzarne le differenze.



Cosa è successo? Andiamo a 1:05 del filmato. Gioco a due tra 30 e 34blu fuori dall'arco da 3 punti. 30blu, marcato da 9celeste, riceve il pallone e sfrutta il blocco di 34blu. 9celeste, ormai battuto, spinge 34blu addosso a 30blu. L'arbitro sanziona fallo del 9celeste ed assegna 3 tiri liberi a 30blu.

NBA – Official Rules
Joe Borgia, Senior Vice President di Replay e Referees Operation di NBA, ha tra i suoi compiti quello di interpretare le regole. La sua voce accompagna lo scorrere delle immagini e ci spiega l'interpretazione della decisione presa sul campo ed alcune implicazioni aggiuntive. 30blu è in atto di tiro da 3 punti e subisce il contatto da 34blu per un fallo causato da 9celeste ed a lui sanzionato. Ci sono due possibilità per amministrare questa situazione:

- se il tiro non viene realizzato: devono essere assegnati 3 tiri a 30 blu.
- se il tiro viene realizzato: il canestro è valido, ma il tiro aggiuntivo non spetterebbe a 30blu, ma a 34blu perché è quello che ha subito il fallo.

Quindi come spiegato da Joe Borgia la decisione presa sul campo è corretta. 3 tiri liberi per 30blu. * **(vedi nota integrativa sotto)**

FIBA – Official Basketball Rules
Il fallo commesso da 9celeste è un fallo antisportivo, data la pericolosità del contatto e i possibili effetti sul 30blu in aria. Anche qui due possibili scenari:

- se il tiro non viene realizzato: il fallo antisportivo di 9celeste è sanzionato con 2 tiri liberi per 34blu e possesso palla blu.
- se il tiro viene realizzato: il canestro è valido, il

fallo antisportivo di 9celeste è sanzionato con 2 tiri liberi per 34blu e possesso palla blu.

Considerazioni: in questa situazione i due regolamenti propongono delle soluzioni completamente diverse per lo stesso tipo di contatto. E' evidente che quando i criteri sono stabiliti e le regole scritte gli arbitri si debbano comportare di conseguenza, applicandole.

Conclusione: come per l'hack-a-Shaq, e per i falli che interrompono il contropiede, anche in questa situazione il regolamento NBA appare molto più permissivo di quello FIBA, classificando la spinta di un avversario contro un proprio compagno come qualcosa di ordinario, ed il peso delle sanzioni ne è la dimostrazione. Immaginate in quante situazioni di pick'n'roll, il difensore in ritardo sul blocco proverà a "sparare" il bloccante sul tiratore – in fondo il rischio è basso quanto quello di dargli un colpo sul braccio! Il regolamento FIBA al contrario sancisce questo comportamento come contrario allo spirito del gioco e punisce la "furbata" con almeno due tiri e palla; se poi il canestro è realizzato in continuità di movimento 3 punti + 2 tiri liberi e possesso palla: fate voi il possibile conteggio del costo del fallo. Il duello Parker-Curry potrebbe ripetersi alle prossime Olimpiadi di Rio, dove si giocherà con il regolamento FIBA: secondo voi Parker farà questo tipo di fallo? Vista la risonanza planetaria del video, che ha intasato i social network ed i siti specializzati, potremmo vedere a breve qualche emulatore ripetere il gesto, anche sui campetti di periferia, da qui alla fine della stagione. Gli arbitri saranno pronti? Forse oggi un po' di più! **Conoscere per riconoscere.**

Nota integrativa:
Siamo andati a cercare sul regolamento NBA la definizione di Fallo Personale
Section III—Fouls
a. A common personal foul is illegal physical contact which

occurs with an opponent after the ball has become live and before the horn sounds to end the period.

Come nel Regolamento FIBA Il fallo personale è un contatto illegale con un avversario. Ma per capire come mai il contatto di un attaccante su un altro attaccante, ancorché provocato da un difensore portasse alla sanzione di 3 tiri liberi abbiamo scoperto che il regolamento NBA propone una particolarità

B. Personal Foul
Section I—Types
c. Any player whose actions against an opponent cause illegal contact with yet another opponent has committed the personal foul.

Qualunque giocatore con le sue azioni contro un avversario sia causa di un contatto illegale con un altro avversario, quel giocatore ha commesso un fallo personale. La sanzione per questo fallo è la seguente:

PENALTIES: The offender is charged with a personal foul. The offended team is charged with a team foul if the illegal contact was caused by the defender. There is no team foul if there are personal fouls on one member of each team or the personal foul is against an
offensive player. The offended team is awarded:
……
(3) one free throw attempt if the personal foul is on the defender and there is a successful field goal or free throw on the play.

©RIPRODUZIONE RISERVATA