Autocanestro e rilevazione statistica

Approfondiamo quanto scritto un paio di giorni fa nell'articolo "Autocanestro!", riproponendo la clip integrale e confrontando quanto successo con quello registrato sul play by play della gara

Ecco la clip integrale:
https://www.youtube.com/watch?v=wrOUd1_W6QU
Cosa è successo in campo: Fallo di 12rosso su 13bianco. 13bianco tira due tiri liberi. Segna il primo. Sbaglia il secondo. La palla, dopo aver toccato l'anello, entra nel canestro dopo essere stata toccata da 53rosso. Il tiro libero è terminato nel momento in cui la palla ha toccato l'anello (RT 31.1.1) e pertanto il tocco di 53rosso è perfettamente legale. Lo stesso tocco fa però sì che alla squadra bianca debbano essere assegnati 2 punti (RT 16.2.2). Di fondamentale importanza la segnalazione dell'arbitro centro che indica chiaramente e ripetutamente che il canestro vale 2 punti. Anche la grafica televisiva -inizialmente errata- è stata immediatamente corretta. Subito dopo, abbiamo un fallo in attacco di 11rosso su 13bianco.

Cosa c'è sul play by play: leggendo l'ordine cronologico delle rilevazioni statistiche, possiamo notare come inizialmente NON sia stato registrato l'autocanestro. Sul play by play infatti il punteggio resta 11-14. Sempre sul punteggio (teorico) di 11-14 troviamo l'annotazione del fallo in attacco (con conseguente palla persa) di 11rosso su 13bianco. A questo punto troviamo l'annotazione del canestro da due punti attribuito a 13bianco, che combinazione è il capitano della squadra bianca e in quel momento era sul parquet.

		Filloy Ariel sostituisce – Knowles Preston
		Lombardi Eric – Fallo commesso (1)
		Lombardi Eric – Palla persa (1)
Veremeenko Vladimir – Fallo subito (1)		
Veremeenko Vladimir – Palla recuperata (1)		
Kaukenas Rimantas – Fallo subito (3)		
		Filloy Ariel – Fallo commesso (1)
Kaukenas Rimantas – Tiro libero segnato	11-14	
		Lombardi Eric – Fallo commesso (2)
		Lombardi Eric – Palla persa (2)
Kaukenas Rimantas – Palla recuperata (1)		
Kaukenas Rimantas – Fallo subito (4)		
Kaukenas Rimantas – Canestro da sotto	13-14	

Abbiamo analizzato la situazione con Guido Corti di StatBasket. La rilevazione corretta sarebbe stata:

- Fallo di Filloy
- Fallo subito di Kaukenas
- Tiro libero realizzato di Kaukenas (Eventuale assist di chi gli ha fatto il passaggio, nel caso ci fosse stato, se avesse segnato almeno 1 dei 2 liberi).
- Tiro libero sbagliato da Kaukenas
- Rimbalzo in attacco di squadra bianco
- Canestro da 2 punti del capitano in campo della squadra bianca.
- Fallo di Lombardi
- Palla persa di Lombardi
- Fallo subito di Kaukenas

Guido Corti: "è corretto assegnare il canestro, anche se in ritardo, al 13 bianco (capitano); mancano il tiro libero sbagliato ed il rimbalzo di squadra in attacco. Per completare al meglio la rilevazione, sarebbe stato necessario modificare il Time dell'azione inserita per farla poi risultare nel play by play nella corretta sequenza; questa è però un'operazione che solo in pochi sanno fare in breve tempo durante la gara, senza contare che forse il software della A1 non permette la modifica. Non doveva essere assegnata una palla recuperata a Kaukenas, perché il regolamento FIBA non prevede la palla recuperata del difensore che subisce fallo".
Considerazioni: fatta salva la procedura indicata dal regolamento, necessaria per la registrazione sul referto, riteniamo una "forzatura" statistica assegnare due punti al capitano (in campo) della squadra che muove il punteggio grazie ad un autocanestro avversario. Come esiste il rimbalzo di squadra, non sarebbe meglio ipotizzare anche un canestro di squadra? Perché premiare un giocatore che non ha alcun merito nella realizzazione? Inoltre: nel caso specifico, perché assegnare un rimbalzo di squadra a fronte di una palla toccata? Questo eliminerebbe anche il problema per gli

statistici di doversi interfacciare col tavolo o la panchina durante le fasi di gioco. Inoltre: perché non premiare con una palla recuperata un giocatore che prende sfondamento?

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Autocanestro!

Cosa è successo: 43azzurro appoggia a canestro al termine di un contropiede. Dopo che la palla ha toccato l'anello 43azzurro e 22bianco lottano per prendere il rimbalzo. 22bianco tocca la palla e realizza involontariamente nel proprio canestro.

Cosa è successo: 13bianco tira due tiri liberi. Segna il primo. Sbaglia il secondo. La palla, **dopo** aver toccato l'anello, entra nel canestro **dopo** essere stata toccata da 53rosso. Il tiro libero è terminato nel momento in cui la palla ha toccato l'anello (RT 31.1.1) e pertanto il tocco di 53rosso è perfettamente legale. Lo stesso tocco fa però sì che alla squadra bianca debbano essere assegnati 2 punti (RT 16.2.2). Di fondamentale importanza la segnalazione dell'arbitro centro che indica chiaramente e ripetutamente che il canestro vale 2 punti.

Registrazione a referto: a chi vanno attribuiti i punti dell'autocanestro? Un canestro realizzato accidentalmente da una squadra nel proprio canestro deve essere registrato come segnato dal **capitano in campo** della squadra avversaria (RT B.11.2)

Rilevazione statistica: qual è la procedura? In questo caso la regola di rilevazione statistica dice di assegnare:

- Tiro – o tiro libero – sbagliato.
- Rimbalzo in attacco di squadra per la squadra che ha tirato.
- Canestro del **capitano in campo** della squadra che ha effettuato il tiro

Il **capitano in campo** rappresenta il primo problema da affrontare: se il capitano della squadra in quel momento è sul parquet è tutto semplice. Ma cosa succede se il capitano è in panchina? Gli ufficiali di campo potranno chiedere all'allenatore chi è il capitano in campo e mettere a posto le cose, eventualmente registrando il canestro e verificando alla prima occasione (palla morta) il numero di maglia da abbinare; chiaramente la questione è più difficile per gli statistici, che sono lontani dal tavolo degli udc.

Guido Corti: "Quello che insegniamo ai rilevatori in questa situazione è di non perdere il controllo e la sequenzialità delle azioni, perché il gioco non si ferma. Quindi è bene:

1. assegnare il punteggio ad un giocatore in campo in quel momento e alla prima pausa:
2. andare a confrontare il loro lavoro con il lavoro ufficiale degli UDC

E' quindi importante la collaborazione tra UDC e statistici, affinché gli statistici possano essere informati su chi era il capitano in campo nel più breve tempo e nel miglior modo possibile, anche considerando il fatto che generalmente le postazioni di UDC e statitici non sono adiacenti".

Guido Corti conclude dicendo che "E' importante che i punti sul referto ed i punti sul tabellino statistico coincidano: molti giocatori hanno nei contratti anche dei premi per una media-punti e capita spesso che dei giocatori contattino StatBasket per farsi assegnare dei punti che invece sono

stati dati ad altri compagni. Nei corsi di formazione puntiamo anche sul ricordare agli statistici di verificare il proprio lavoro a fine gara con quello degli UDC, ma di fatto questo controllo incrociato viene fatto molto raramente.”

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Weref.it collabora con StatBasket

Da oggi inizia una collaborazione con StatBasket, progetto di rilevazione statistiche informatizzate ideato ed attivato nel 1989. Attraverso questa partnership proveremo ad instaurare un dialogo per armonizzare il più possibile le interpretazioni statistiche con quelle del regolamento tecnico.

Distributori italiani unici dei software di rilevazione statistica adottati da FIBA WORLD, i rilevatori del team di StatBasket danno assistenza alle società durante la stagione; in 25 anni di lavoro hanno partecipato a circa 50 finali nazionali, numerose manifestazioni del settore squadre nazionali, a 2 campionati Mondiali e 7 campionati Europei giovanili; si occupano anche della elaborazione e trasmissione dei dati in tempo reale delle manifestazioni di 3×3 attraverso una App di propria realizzazione.

StatBasket è fornitore ufficiale di FIP, LNP, Federazione Sammarinese Pallacanestro, Pallacanestro Cantù e Lega Italiana Pallacanestro Sordi e da una decina di anni organizza corsi di formazione e clinic su tutto il territorio italiano. I vari workshop hanno visto la partecipazione di più di 500 rilevatori delle società LNP e delle manifestazioni nazionali FIP .

Una delle mission del progetto è infatti quella di uniformare i criteri di rilevazione statistica con quelli ufficiali europei di FIBA.

Guido Corti, ideatore di StatBasket, dice:”La collaborazione con WeRef.it nasce per mettere a disposizione degli appassionati anche il punto di vista ufficiale della rilevazione statistica in alcuni episodi. Situazioni in cui è indispensabile la collaborazione tra gli UDC ed i rilevatori statistici, il cui lavoro è sempre più fondamentale per gli atleti, gli addetti ai lavori, i media ed i tifosi, ma talvolta viene sottovalutato”.

Nella giornata di domani usciremo con il primo articolo che parlerà della collaborazione tra UDC ed addetti statistici.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

La partita in un centesimo di secondo

Non ci stancheremo mai di ripetere che per riconoscere è necessario conoscere! Nonostante la tecnologia sempre più spinta ed avanzata, il fattore umano e la capacità di controllo da parte di chi governa una partita di basket restano fondamentali. Infatti le regole sono sempre amministrate da esseri umani, quindi basta un piccolissimo calo di concentrazione per determinare degli errori che ai più possono sembrare banali e irrilevanti, ma i cui effetti si riverberano, negativamente, nel prosieguo della gara. E’ quindi importantissimo poter prendere delle decisioni corrette e consapevolmente coerenti con le regole.

Cosa è successo:

A 02:00 dalla fine del IV periodo viene fischiato palming a 9bianco. A palla morta, l'Allenatore verde (Djordjevic – Pana) chiede time-out. Dopo la sospensione il gioco riprende con una rimessa verde nella propria metà campo difensiva.

Regole:

- Il cronometro di gara è quello visibile a tutti i partecipanti alla gara, incluso gli spettatori (FIBA Basketball Equipment 2014 – 8 Gamenclock e Diagram 8).
- Quando il cronometro indica 02:00 o meno (RT 17.2.4) nel 4° periodo o tempo supplementare e una sospensione viene richiesta dalla squadra che ha diritto al possesso di palla per una rimessa in difesa, dopo la sospensione la rimessa sarà amministrata in zona di attacco dalla linea della rimessa (RT 2.4.6)
- Quando il cronometro indica 02:00 o meno nel 4° periodo (RT 18.2.5), nel caso in cui la/e squadra/e non abbia/no utilizzato la prima sospensione della seconda metà gara, il segnapunti deve tracciare una doppia lineetta nella prima casella del secondo tempo della squadra/e (RT B.7.2)
- Quando il cronometro indica 02:00 o meno nel 4° periodo o tempo supplementare può essere utilizzato l'IRS per verificare se:
    - un tiro sia stato rilasciato prima della fine del periodo di 24"
    - un tiro a canestro sia stato rilasciato prima che sia stato fischiato un fallo
    - per identificare il giocatore che ha causato il fuori campo
- Quando negli ultimi due minuti del 4 periodo o di un supplementare è commesso un fallo da un difensore mentre la palla è fuori campo per una rimessa o si trova nelle mani del giocatore che deve rimettere, quel fallo deve essere sanzionato come fallo antisportivo (RT 37.1.1).

Considerazioni:

La situazione presenta evidenti anomalie; il fatto che il gioco sia ripreso con una rimessa verde in difesa ci propone diversi scenari possibili:

1. una topica della squadra arbitrale: infatti la rimessa verde susseguente alla richiesta di sospensione doveva essere effettuata in zona di attacco!
2. che la l'allenatore della squadra bianca avesse richiesto sospensione in precedenza e che di conseguenza l'allenatore verde abbia rinunciato ad usare la sua mentre non era inquadrato.
3. che sia stato usato come riferimento per la rilevazione del tempo il cronometro presente sulla ***time machine*** degli ufficiali al tavolo e che questa indicasse sul display visibile solo dal tavolo 02:00 e dei centesimi (da 1 a 99), e per questo abbiano ritenuto di non essere ancora sopra la soglia di tempo prevista dal regolamento.

Per approfondire siamo andati a verificare il Play by play della gara

38	Turnover	61 – 57	Crvena Zvezda Telekom Belgrade	JOVIC, STEFAN
38	Time Out	61 – 57	Panathinaikos Athens	
39	Minute	61 – 57		

La sospensione è stata addebitata alla squadra verde, mentre non ci sono sospensioni bianche pertanto possiamo scartare l'ipotesi 2!

Da una attenta analisi del play by play si evince che la sospensione sia ascritta al minuto 38 ed immediatamente dopo (automaticamente?) sia stato registrato il cambio di minuto (39). Questo avvalorerebbe la tesi che mancasse qualche

centesimo oltre 02:00!

Da quest’anno l’Eurolega è tornata ad applicare in toto il regolamento tecnico FIBA. Appare quindi anomalo, perché non previsto, l’utilizzo della time machine per determinare il tempo esatto da giocare. Capite bene quale importanza possa avere questa scelta sulle valutazioni tattiche e strategiche da parte delle due squadre:

- **Non** amministrare il possesso palla in zona di attacco.
- **La sospensione** verde potrebbe essere la prima (delle tre previste) lasciandone ancora due per la squadra verde, mentre per la squadra bianca l’eventuale prima sospensione, inutilizzata, sarebbe stata chiusa come previsto dalle regole! (nel caso specifico bianco aveva già utilizzato 2 time out e verde 1 time out)
- **Nel caso** in cui il gioco fosse stato interrotto anziché per violazione di palming 9bianco, ma per una palla uscita fuori campo, per un fallo fischiato o per il suono della sirena dei 24” mentre veniva rilasciato un tiro, non sarebbe stato possibile usare l’IRS per confermare o correggere la decisione.
- **Se dopo** la sospensione, con palla fuori campo in mano all’arbitro o al giocatore verde incaricato della rimessa, un difensore bianco avesse commesso fallo su un avversario, questo fallo non necessariamente sarebbe stato antisportivo!

L’utilizzo della ***time machine*** dovrebbe essere regolamentato ufficialmente ed il suo utilizzo potrebbe essere ipotizzabile solo quando si gioca su campi di in una lega/campionato in cui tutti gli impianti siano dotati di strumentazione uguale e della ***time machine*** (es. la nostra Serie A). Quando il gioco è fermo, quando tutti vedono sul cronometro di gara 02:00, sia nel 4 periodo che in un tempo supplementare, è evidente la necessità che le squadre siano informate, dagli arbitri, che non si trovano ancora negli ultimi 2 minuti di gara.

Attualmente, a stretti termini regolamentari, quando il cronometro di gara segna 02:00, anche se ci fossero dei centesimi (da 1 a 99) le regole sopra enunciate devono essere applicate. Questo perché sulla quasi totalità dei campi non è possibile determinare se effettivamente questi centesimi ci siano o meno, visto che il countdown, visibile sul cronometro di gara, con i centesimi è previsto, dalla stessa FIBA, solo negli ultimi 60”!

Una piccola curiosità regolamentare: negli ultimi anni la FIBA ha sostituito in tutti gli articoli del regolamento, la dicitura ***“ultimi 2 minuti”*** con ***“indica 2:00 minuti o meno”*** tranne che negli articoli 18.2.5 – 37.1.1 – B.7.2 dove troviamo ancora ***ultimi 2 minuti*** o nella versione Inglese **last 2 minutes**!

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Ha cominciato lui!

Tra tutti i contatti che si verificano in una partita di basket, può capitare che due avversari commettano fallo uno contro l’altro, approssimativamente nello stesso momento (RT 35). In questo caso deve essere sanzionato un doppio fallo (RT figura 48): ad entrambi i giocatori coinvolti sarà addebitato un fallo sul referto di gara e la penalità sarà conteggiata nel bonus di squadra nel periodo. Il fallo commesso, derivando da un contatto, potrà essere personale, antisportivo o da espulsione: non necessariamente i falli addebitati saranno uguali per entrambi i giocatori (int FIBA art -35-6) . L’amministrazione del doppio fallo è decisamente atipica rispetto alle altre sanzioni (RT 35.2) e pertanto quando il fischio dell’arbitro interrompe l’azione è necessario rilevare

una serie di informazioni necessarie per riprendere correttamente il gioco. Non si devono **mai** assegnare dei tiri liberi, il gioco riprenderà in funzione di dove si trovava la palla al momento del fischio e soprattutto di chi ne aveva il controllo o il diritto al possesso. Di conseguenza si dovrà determinare se mantenere congelato o resettare l'apparecchio dei 24". Il gioco e le regole ci prospettano solo tre possibili soluzioni:

1. Se al momento del fischio la palla è in volo ed entra nel canestro, questo sarà convalidato ed il gioco riprenderà con una rimessa dal fondo in difesa per la squadra che ha subito il canestro.
2. se al momento del fischio una squadra è in controllo di palla o ha diritto al possesso, il gioco riprenderà con una rimessa perimetrale nel punto più vicino a dove è stata commessa l'infrazione, con il residuo dei secondi sul display dei 24" (RT 50.2) o con l'eventuale reset a 24 o 14.
3. se al momento del fischio nessuna squadra era in controllo di palla, si verifica una situazione di salto a due ed il gioco riprenderà con la freccia di possesso alternato (RT 12.3).

Cosa è successo: 1bianco, battuto nell'1 contro 1, commette fallo di trattenuta su 11nero, prontamente fischiato. Il contatto prosegue e i due giocatori con le braccia intrecciate si trattengono e spintonano: un secondo fischio ed il segnale di fallo antisportivo fanno sì che i giocatori si separino. L'arbitro segnala tre falli: trattenuta 1bianco, fallo antisportivo 1bianco e fallo antisportivo 11nero. Vista la concitazione del momento, è comprensibile l'omissione del segnale di doppio fallo al momento del secondo fischio. Il gioco riprende con una rimessa laterale nera – da cui possiamo dedurre che la squadra bianca non fosse in bonus al momento

del fallo di 1bianco -. Il gioco riprende con 24″ per la squadra nera, poi corretto dall'operatore a 14″ poco prima che la rimessa sia effettuata (il display al momento del primo fallo sanzionato segnava 12″).

Cosa è successo: durante una transizione due giocatori vengono a contatto e si spintonano a vicenda sul lato debole. L'arbitro sanziona un fallo tecnico ad entrambi: il gioco riprende con una rimessa a favore della squadra bianca che avrà a disposizione il residuo dei 24 secondi (RT 42.2.7). Due giocatori che vengono a contatto **non** devono essere sanzionati con un fallo tecnico, ma con un doppio fallo: personale, antisportivo (scelta corretta nell'esempio in oggetto!) o da espulsione. Per quanto la questione possa sembrare irrilevante ai fini della ripresa del gioco, in caso di due falli tecnici si deve applicare l'articolo 42, nel caso specifico con risultato identico all'articolo 35; sanzionare correttamente quanto avvenuto può essere di fondamentale importanza per il prosieguo della gara: un giocatore a cui vengono assegnati due falli tecnici deve infatti essere espulso (RT 36.3.3), così come uno a cui vengono assegnati due falli antisportivi (RT 37.2.3). Nessuna espulsione è invece prevista per il giocatore che commetta un antisportivo e prenda un fallo tecnico.

Cosa è successo: 13bianco e 24blu battibeccano durante l'azione. L'arbitro guida entra in campo cercando di sedare gli animi e dare un segnale ai giocatori. 13bianco tira da fuori e sul successivo rimbalzo difensivo, controllato dalla squadra blu, entra ancora in contatto con 24blu che allarga un braccio per impedirne il movimento, 13bianco spinge l'avversario che cade. L'arbitro che ha continuato a seguire l'azione sanziona un doppio fallo ai due giocatori; dopo la segnalazione mentre gli arbitri si apprestano a riprendere il gioco con una rimessa laterale blu nella propria metà campo difensiva, viene accordata una sospensione. Dopo il time out,

il gioco riprende con una rimessa in zona di attacco blu (linea della rimessa RT 17.2.4) da cui possiamo dedurre che ci troviamo negli ultimi due minuti del 4° periodo. Correttamente il display dei 24″ mostra 22″ come residuo del periodo di attacco per la squadra blu.

Registrazione a referto: per quanto riguarda la registrazione a referto del doppio fallo nella casella dei falli individuali dei giocatori andranno P (personale) U (antisportivo) D (da espulsione), non essendoci né tiri liberi né compensazione le lettere non presenteranno nessun tipo di pedice. Ovviamente qualora uno o entrambi i falli fossero sanzionati come antisportivi, si dovrò tenere conto di quanto previsto per questa tipologia di falli (RT 37.2.3 – 37.2.4). ***Nel caso della seconda clip, stante la segnalazione arbitrale, la registrazione a referto dei due falli tecnici sarebbe dovuta essere Tc per entrambi i giocatori.***

Se gli arbitri non sono d'accordo: il doppio fallo è in generale sanzionato da un unico arbitro con un solo fischio, ma può capitare che lo stesso contatto tra due avversari sia sanzionato da due arbitri in modo difforme ed addebitato ad entrambi i giocatori: questo può avvenire nel gioco di marcamento/smarcamento, durante una transizione o a rimbalzo; il caso più atipico è quello di contatti tra attacco e difesa durante un atto di tiro e movimento continuo a canestro. Ovviamente il contatto deve avvenire prima che l'attaccante abbia rilasciato la palla per il tiro. Non è sempre facile determinare se l'attaccante abbia commesso fallo di sfondamento o il difensore un blocco illegale: in estrema ratio gli arbitri (int FIBA art 35-1 / 35-2) possono concordare sull'attribuzione di un doppio fallo (nessun punto se realizzato sarà convalidato!) e riprendere il gioco come previsto al punto due.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Nuova Collaborazione con The Basketball Post

WeRef.it da oggi sarà ospite con alcuni dei suoi articoli su The Basketball Post.

Luigi Liguori, fondatore e direttore di "The Basketball Post.Net", ha dichiarato: "Sono entusiasta della collaborazione tra i due siti. Credo che l'idea di spiegare il gioco dal punto di vista degli arbitri sia un qualcosa di unico ed un'occasione da non poter perdere. I nostri lettori ne saranno entusiasti."

Dal canto nostro, aumenteremo i ulteriormente i nostri sforzi per cercare di spiegare le situazioni più curiose o di difficile interpretazione dal punto di vista regolamentare. Siamo convinti che l'accordo con The Basketball Post possa avvicinare molti appassionati e tifosi a Weref.it

©RIPRODUZIONE RISERVATA

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.

Perché weref.it

Perché WeRef.it: probabilmente non esiste qualcosa di simile, ma in fondo ci devono sempre essere dei precursori per costruire qualcosa di nuovo! Per non disperdere spunti, proposte, idee, interazione tra gioco regole, protagonisti, arbitraggio.

Inside

Vorremmo portare un punto di vista attento al particolare, possibilmente neutrale, cercando di aiutare a capire, la

filosofia delle regole, lo spirito del gioco, le chiamate arbitrali e le giocate dei giocatori. Avremo un approccio diverso ai problemi, fruibile per quelli che seguono il gioco da semplici spettatori, spingendoci gradualmente a fondo per i puristi del tecnicismo.

Siamo convinti che in molti la conoscenza delle regole sia sommaria o superficiale, spesso questo nasce dalla complessità delle regole stesse e dal loro concatenarsi ed intersecarsi, dalle eccezioni che ogni regola presenta, dal sentito dire, dal buon senso, dal secondo me!

Outside

Abbiamo intenzione di proporre la nostra conoscenza portandola nelle vostre società: l'ufficio stampa, i vostri tecnici, dirigenti e giocatori. Una giornata, mezza o solo un paio d'ore per una mirata full'immersion, una chiacchierata costruttiva e conoscitiva. Il giocatore o l'allenatore proveniente da un altro campionato, chi troppo spesso è preso dalla foga e compromette un risultato, chi si fa multare o squalificare, chi sapendo cosa fare vi aiuterà a vincere una partita E perché no' verso il vostro pubblico per dieci minuti nell'intervallo o tramite il vostro house horgan.

Vorremmo interfacciarci con telecronisti e giornalisti, aiutarli a riconoscere i segnali, per raccontare al telespettatore o al lettore l'esatta decisione, magari dissentendo per opinione. Registi e cameraman per catturare i momenti topici. Coniugando la tecnica con le regole e lo spirito del gioco. Del resto per informare bisogna essere informati e non infarinati.

Together

Ci potete seguire in molti modi, leggendo quello che scriviamo, guardando i nostri video, commentando ed esprimendo le vostre opinioni, sempre nell'ambito del civile confronto e senza il becero accento del tifoso da stadio. Potrete

cimentarvi con quiz e video quiz, cercheremo di rompervi la testa con i nostri brain-crash.

Avremo bisogno del vostro aiuto, quesiti, segnalazioni, videoclips e quant’altro possa dare spunto ad un nostro intervento. Stiamo implementando un’area riservata, dove una volta registrati potrete interagire con i nostri tools e programmi.

©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: