

Δευτέρα, 6 Αυγούστου 2012

Από τον Ανδρέα Βασιλάτο

## Οι Χρονικοί Περιορισμοί και η Εξέλιξή τους στο Μπάσκετ.

Οι πολλοί χρονικοί περιορισμοί που ισχύουν στο μπάσκετ είναι ένα από τα στοιχεία που το διαφοροποιούν από τα υπόλοιπα ομαδικά αθλήματα.

Περιληπτικά, η σημερινή μορφή κανονισμών σε σχέση με το χρόνο έχει ως εξής.

- Ένας αγώνας διαρκεί σύμφωνα με τους κανόνες της FIBA 40 λεπτά.
- Η μέγιστη διάρκεια επίθεσης μιας ομάδας χωρίς να γίνει ανανέωση είναι 24 δευτερόλεπτα.
- Κάθε ομάδα έχει 8 δευτερόλεπτα για να περάσει τη γραμμή του κέντρου.
- Ένας παίχτης απαγορεύεται να μείνει στη ρακέτα της ομάδας του ή της αντίπαλης ομάδας για περισσότερο από 3 δευτερόλεπτα.
- Η ανανέωση της επίθεσης μετά από φάουλ είναι 14 δευτερόλεπτα εάν ο χρόνος που απομένει στο 24άρι είναι 13 δευτερόλεπτα ή λιγότερο ενώ δεν υπάρχει ανανέωση εάν το 24άρι είναι μεταξύ 14ων και 24ων δευτερολέπτων.

Οι λόγοι που μας οδήγησαν στη σημερινή μορφή των κανονισμών εξετάζονται στο άρθρο αυτό.

## Το ξεκίνημα

Μέχρι το 1935 οι κανόνες που σχετίζονται με τον χρόνο δεν είχαν τροποποιηθεί σημαντικά.

Συγκεκριμένα οι κανονισμοί που αφορούσαν τον χρόνο ήταν μόλις 2.

Ο πρώτος ήταν ότι ένας αγώνας είχε διάρκεια 2 δεκαπενταλέπτων με 5 λεπτά ανάπαυλας στο ημίχρονο.

Ο δεύτερος που αποτελεί και έναν από τους ελάχιστους κανονισμούς που έχουν μείνει αναλλοίωτοι είναι ότι ο παίχτης που κάνει την επαναφορά της μπάλας από την sideline ή την baseline έχει στη διάθεση του 5 δευτερόλεπτα.

Χαρακτηριστικό των αγώνων εκείνης της εποχής ήταν τα χαμηλά σκορ καθώς δεν υπήρχε κανονισμός για το πόση ώρα μπορούσε μια ομάδα να έχει κατοχή μπάλας. Οπότε εάν μια ομάδα κατάφερνε να εξασφαλίσει μια διαφορά της τάξεως των 8 με 10 πόντων συχνά κράταγε την μπάλα για πολύ ώρα έτσι ώστε να αποτρέψει τους αντιπάλους της να ξαναμπουν στη διεκδίκηση της νίκης. Αυτή η τεχνική ήταν μεν αποτελεσματική αλλά ο αγώνας γινόταν βαρετός για τους φιλάθλους που τον παρακολουθούσαν.

## 24 δευτερόλεπτα επίθεσης

Το 1954 λοιπόν το NBA θέλοντας να αυξήσει το σκορ, το θέαμα, το ενδιαφέρον των αγώνων και συνεπώς να αυξήσει την προσέλευση των φιλάθλων εισήγαγε τα 24 δευτερόλεπτα επίθεσης. Η ιδέα ανήκει στον Howard Hobson αλλά ο David Biasone ήταν αυτός σε μια προπόνηση των Syracuse Nationals στην Νέα Υόρκη πειραματίστηκε δοκιμάζοντας τα 24 δευτερόλεπτα για πρώτη φορά. Η λογική ήταν απλή και βασιζόταν στη στατιστική διαπίστωση του Biasone ότι όταν οι ομάδες δεν χρησιμοποίησαν την τακτική της καθυστέρησης κάθε ομάδα σουτάρει περίπου από 60 φορές, άρα γινόντουσαν 120 σουτ συνολικά. Οπότε πήρε τα 48 λεπτά που διαρκεί ένας αγώνας, δηλαδή 2880 δευτερόλεπτα και τα διαίρεσε με τα 120 σουτ. Το αποτέλεσμα ήταν 24 δευτερόλεπτα ανά σουτ.

Έτσι μια ομάδα δεν μπορούσε να έχει κατοχή μπάλας για περισσότερο από 24 δευτερόλεπτα, γεγονός που άλλαξε ριζικά τον τρόπο και το ρυθμό παιχνιδιού. Κατά αυτό τον τρόπο ενώ οι ομάδες προσπαθούσαν να βρουν παίχτες που μπορούσαν να πασάρουν και να σουτάρουν από μακρινές αποστάσεις, έπρεπε πλέον

να βρουν παίχτες που θα μπορούσαν να τρέχουν γρήγορα, να πηδάνε ψηλά και να έχουν την δυνατότητα να πλησιάζουν και να σκοράρουν κοντά στο καλάθι.

Αυτές οι αλλαγές οδήγησαν σε πολύ υψηλότερα σκορ, σε πολλούς αιφνιδιασμούς και συνεχόμενα εκατέρωθεν καλάθια, στοιχεία που ικανοποιούσαν τους φιλάθλους.

Ο διάσημος “Houdini of the Hardwood” Bob Cousy δήλωσε ότι:

“I think it saved the NBA at that time. It allowed the game to breathe and progress”.

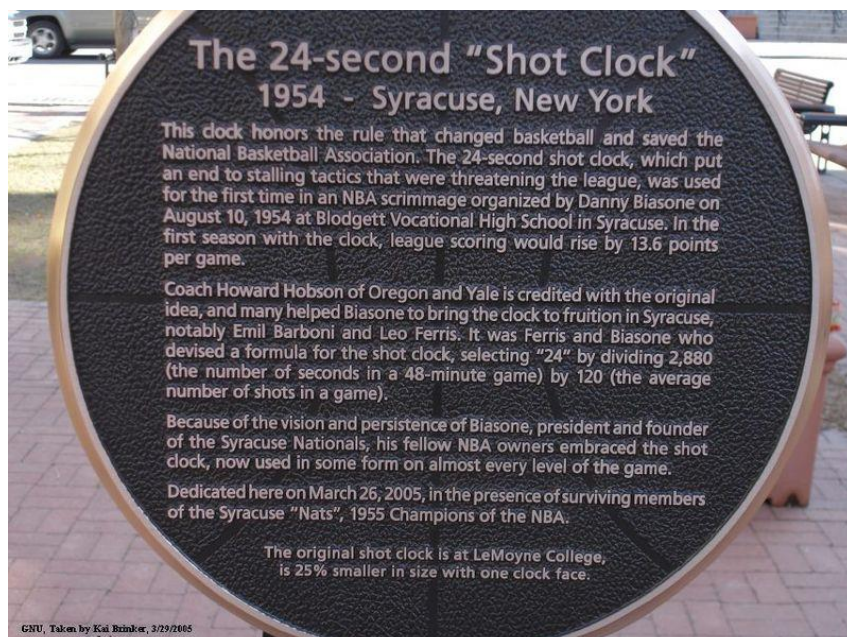
Ενώ ο πρώτος πρόεδρος του NBA είπε:

“The adoption of the shot clock was the most important event in the NBA”

Η FIBA ακολουθώντας πάντα και χωρίς δική της λογική την τακτική του NBA θέσπισε το 1956 τον κανονισμό των 30 δευτερολέπτων ως μέγιστη διάρκεια επίθεσης ενώ μόλις το 2000 τα 30 δευτερά έγιναν 24.



Στις φωτογραφίες βλέπουμε το μνημείο στην πόλη που ο David Biasone εισήγαγε για πρώτη φορά το ρολόι των 24ων δευτερολέπτων.



## Χρόνος διάρκειας αγώνα και παράταση

Χωρίς να γνωρίζουμε την ακριβή χρονολογία αλλά σύμφωνα με πηγές την περίοδο 1920-1940 ο χρόνος διάρκειας ενός αγώνα είχε αυξηθεί από 2 δεκαπεντάλεπτα σε 2 εικοσιτετράλεπτα. Ωστόσο δεν είχε προβλεφθεί τι θα γινόταν σε περίπτωση ισοπαλίας. Αρχικά πολλοί αγώνες έληγαν ισόπαλοι χωρίς να υπάρχει έξτρα χρόνος. Το σκορ του πρώτου αγώνα που έληξε ισόπαλος ήταν 2-2.

Σταδιακά αποφασίστηκε ότι δεν είναι δυνατόν ένας αγώνας να λήξει ισόπαλος και πως στο τέλος της αναμέτρησης έπρεπε να υπάρχει νικήτης. Για αυτό το λόγο τέθηκε σε ισχύ ο ξαφνικός θάνατος. Η πρώτη ομάδα που θα σκόραρε στον έξτρα χρόνο θα ήταν και η νικήτρια. Αυτό άλλαξε αργότερα τη σεζόν 1974-1975 όταν αντικαταστάθηκε ο ξαφνικός θάνατος με παράταση 5 λεπτών έτσι ώστε και οι 2 ομάδες να έχουν ίσες ευκαιρίες να νικήσουν.

Η παράταση αύξανε πάντα την αγωνία στο κατακόρυφο και οι καλύτεροι και πιο σπουδαίοι αγώνες έχουν κριθεί σε παρατάσεις.

Ως ο καλύτερος αγώνας της ιστορίας του μπάσκετ χαρακτηρίστηκε το 1976 ο 5ος τελικός του NBA στο Boston Garden μεταξύ των Boston Celtics εναντίων των Phoenix Suns που κρίθηκε στην 4η παράταση και στο τέλος επικράτησαν με σκορ 128-126 οι Celtics οι οποίοι αργότερα στέφτηκαν και πρωταθλητές.

[http://www.nba.com/encyclopedia/finals/game5\\_1976.html](http://www.nba.com/encyclopedia/finals/game5_1976.html)

Εδώ μπορείτε να βρείτε μερικά στατιστικά στοιχεία για τους αγώνες που έχουν οδηγηθεί σε παρατάσεις στην ιστορία των Playoffs του NBA .

<http://sportsdelve.wordpress.com/2011/05/25/the-history-of-overtime-in-the-nba-playoffs/>

## Τα 8 δευτερόλεπτα για να περάσει μια ομάδα τη γραμμή του κέντρου

Τη σεζόν 1937-1938 τίθεται σε εφαρμογή για πρώτη φορά ο περιορισμός των 10 δευτερολέπτων για να περάσει μια ομάδα την γραμμή του κέντρου. Έτσι οι ομάδες αρχίζουν να πιέζουν σε όλο το γήπεδο, στα στατιστικά στοιχεία ο αριθμός των κλεψιμάτων αυξάνεται και επίσης δεν υπάρχει πλέον η δυνατότητα μια ομάδα να έχει κατοχή μπάλας σε όλο το μήκος του γηπέδου. Το 2000 η FIBA θα μειώσει τον χρόνο σε 8 δευτερόλεπτα και ένα χρόνο αργότερα το NBA θα το θέσει επίσης σε ισχύ. Αυτή αποτέλεσε και την μοναδική φορά όπου το NBA δεν πρωτοπορεί και ακολουθεί κανονισμό που θέσπισε η FIBA.

## 3 δεύτερα στη ρακέτα

Μεταφερόμαστε στη σεζόν 1944-1945 όπου στα κολεγιακά πρωταθλήματα των Ηνωμένων Πολιτειών εισάγεται ο κανονισμός των 3ων επιθετικών δευτερολέπτων και ένα χρόνο αργότερα υιοθετείται και από το NBA. Σύμφωνα με τον κανονισμό αυτό ο επιτιθέμενος απαγορεύεται να βρίσκεται μέσα στη ρακέτα της αντίπαλης ομάδας για περισσότερα από 3 δεύτερα.

Πολύ αργότερα τη σεζόν 2001-2002 το NBA θέσπισε τον αντίστοιχο κανονισμό 3ων δευτερολέπτων για την αμυνόμενη ομάδα όπως επίσης επέτρεψε για πρώτη φορά την άμυνα ζώνης. Έτσι ο αμυνόμενος απαγορεύεται να βρίσκεται στη ρακέτα της ομάδας του για περισσότερο από 3 δευτερόλεπτα εκτός και εάν ο επιτιθέμενος παίχτης που μαρκάρει βρίσκεται μέσα ή ακριβώς έξω από τη ρακέτα.

Ο κανονισμός αυτός δεν έχει υιοθετηθεί από τη FIBA.

## Η ανανέωση των 14ων δευτερολέπτων

Φτάνουμε λοιπόν στην πολύ πιο πρόσφατη ημερομηνία της 1ης Οκτωβρίου του 2010 όπου η FIBA εισάγει τον κανονισμό των 14ων δευτερολέπτων στην περίπτωση των φάουλ.

Σύμφωνα με τον κανονισμό:

- Εάν 14 και άνω δευτερόλεπτα εμφανίζονται στο 24άρι τη στιγμή που σταμάτησε ο αγώνας, το 24άρι δεν θα ξεκινάει από την αρχή και θα μένει ως έχει.

- Εάν 13 και κάτω δευτερόλεπτα εμφανίζονται στο 24άρι τη στιγμή που σταματά ο αγώνας, το 24άρι θα ρυθμίζεται στα 14 δευτερόλεπτα.

### Ένας συνολικός απολογισμός

Όλα τα στοιχεία τα οποία πρόσθεταν κατά καιρούς στους κανονισμούς γίνονταν πάντα με βάση τις συνολικές στατιστικές αναλύσεις κάθε χρονιάς. Για παράδειγμα εάν ο μέσος όρος σκοραρίσματος αυξανόταν με έναν νέο κανονισμό τότε ο κανονισμός παρέμενε ενεργός, διαφορετικά καταργούταν.

Έτσι λοιπόν φτάσαμε στη σημερινή μορφή του μπάσκετ με το NBA και τη FIBA να καταφέρνουν τροποποιώντας τους κανονισμούς να κάνουν τους αγώνες θεαματικότερους, με υψηλότερα σκορ, μεγαλύτερο ανταγωνισμό και να μεγιστοποιούν το ενδιαφέρον των φιλάθλων σε κάθε αγώνα.

---

#### Αναφορές:

1. <http://www.kansasheritage.org/people/naismith.html>
2. [http://www.hooptactics.com/Basketball\\_Basics\\_History](http://www.hooptactics.com/Basketball_Basics_History)
3. [http://www.nba.com/analysis/rules\\_index.html](http://www.nba.com/analysis/rules_index.html)
4. [http://www.nba.com/analysis/rules\\_history.html](http://www.nba.com/analysis/rules_history.html)
5. [http://en.wikipedia.org/wiki/Overtime\\_\(sports\)#Basketball](http://en.wikipedia.org/wiki/Overtime_(sports)#Basketball)
6. [http://sportsillustrated.cnn.com/basketball/news/2002/02/08/neutral\\_timekeepers\\_ap/](http://sportsillustrated.cnn.com/basketball/news/2002/02/08/neutral_timekeepers_ap/)
7. <http://www.disabled.gr/forum/showthread.php?19400-%D4%EF-%EC%F0%DC%F3%EA%E5%F4-%E1%EB%EB%DC%E6%E5%E9...>
8. [http://www.answerbag.com/q\\_view/61362](http://www.answerbag.com/q_view/61362)
9. [http://en.wikipedia.org/wiki/Shot\\_clock](http://en.wikipedia.org/wiki/Shot_clock)
10. <http://www.nba.com/analysis/00422949.html>
11. <http://www.nba.com/history/top-moments-50s/index.html>
12. [http://en.wikipedia.org/wiki/Shot\\_clock](http://en.wikipedia.org/wiki/Shot_clock)
13. [http://www.usabasketball.com/rules/official\\_fiba\\_rules\\_2004.pdf](http://www.usabasketball.com/rules/official_fiba_rules_2004.pdf)
14. [http://www.answerbag.com/q\\_view/61362](http://www.answerbag.com/q_view/61362)
15. <http://www.livestrong.com/article/350688-how-did-the-game-of-basketball-change/>
16. <http://www.worldofbasketball.org/basketball-rules.htm>