(piccole) scaramucce!

A volte nelle partite nascono dei conflitti tra giocatori, allenatori, arbitri. Non sempre il fair-play trionfa, anzi in più di un’occasione i giocatori mettono in atto piccole furberie, *trash talking* o azioni di disturbo mirate ad innervosire e deconcentrare gli avversari. Normalmente chi accende la scintilla cerca di confondersi tra compagni e avversari, magari per sfuggire agli strali arbitrali e a qualche provvedimento disciplinare; alcuni giocatori con spirito collaborativo cercano di sedare gli animi, mentre altri più battaglieri si fanno avanti a petto in fuori per attizzare il fuoco e cercare giustizia sommaria. Raramente vediamo i giocatori arrivare alle mani, ma l’atteggiamento di qualcuno meriterebbe pesanti reprimende da parte del proprio team staff e qualche provvedimento disciplinare più pesante di un semplice richiamo.

Come sempre prendiamo spunto da episodi reali per spiegare meglio quali sono i principi che regolano queste situazioni, conoscere per riconoscere piccole e grandi scorrettezze!

https://youtu.be/7v5KxcUzZbc

Cosa è successo: dopo il canestro di un compagno 22bianco passa la palla all’arbitro posizionato dietro la linea di fondo. Indipendentemente dal fatto che siamo con meno di 02:00 sul cronometro di gara nel 4°periodo e che il tempo si ferma, in queste situazioni, quando la palla fuoriesce dalla retina è a disposizione della squadra che ha subito canestro per la rimessa in gioco: nessun attaccante deve interferire con il pallone, soprattutto se questo è fatto con l’intento di rallentare il gioco e permettere ai propri compagni di pressare la difesa (fate caso al 24bianco che va a disturbare la ricezione del 4rosso). Il primo giocatore di ogni squadra che commette questa infrazione deve essere richiamato dagli

arbitri – il richiamo esteso all’allenatore e valido per tutti i componenti della squadra. Dopo il richiamo alla successiva infrazione sarà sanzionato un fallo tecnico a carico del giocatore, così come per ogni ulteriore infrazione a carico della squadra.

https://www.youtube.com/watch?v=BkHewYnMI98

Cosa è successo: mentre il 52rosso esegue il primo tiro libero, il 9bianco entra nell’area dei 3” ed allarga le braccia entrando nel campo visivo del tiratore, con il chiaro intento di disturbarlo. Il tiro libero viene realizzato e nessuna sanzione deve essere applicata per la violazione di invasione del 9bianco, ma sarebbe opportuno un richiamo per l’evidente scorrettezza del 9bianco, rimarcata anche dal 43rosso che si è accorto di quanto accadeva. Si può notare un momento di disattenzione da parte dell’arbitro centro che pur impegnato nell’amministrazione dei tiri liberi ha la testa girata da un’altra parte e non vede quanto sta accadendo; la situazione è più difficile da leggere per il guida posizionato correttamente lungo l’area di tiro libero; un aiuto potrebbe arrivare dal coda che si trova dietro 9bianco e 52rosso.

https://www.youtube.com/watch?v=vdZloyNz2dQ

Cosa è successo: Un difensore può marcare da vicino l’avversario e con la mano impedirne la visuale o chiudere le linee di passaggio, ma non non può agitare la mano davanti agli occhi o toccare il viso dell’avversario. 4bianco in palleggio viene affrontato da 1rosso che gli agita ripetutamente la mano all’altezza degli occhi probabilmente toccandolo anche sul viso. Questa azione è sanzionabile con un fallo tecnico (RT 36.3.1) o eventualmente prevenibile con un richiamo. Nel caso di contatto il difensore può essere sanzionato con un fallo antisportivo (RT 37.1.1) – in quanto la sua azione di disturbo è volta esclusivamente ad innervosire l’avversario e non a sottrarre la palla. Stupisce il commento televisivo che asserisce che il contatto non sia

falloso e giustifica il non fischio con il momento topico della partita. In effetti l’azione illegale di 1rosso poteva essere sanzionata come fallo tecnico (1TL + possesso Bianco) o come fallo antisportivo (2TL per 4bianco e possesso Bianco) sul punteggio di 81-78 a 00:50 dalla fine della partita a fronte della palla, poi persa dal 4bianco sull’azione di disturbo. Sorge spontanea una domanda: se il fischio poteva decidere la partita per una squadra, il non fischio la può decidere per l’altra?

https://www.youtube.com/watch?v=W4Pj91QMBwA

Cosa è successo: 6rosso penetra e scarica al compagno che realizza da 3p; il 24bianco in mezzo all’area provoca un inutile contatto sul 6rosso; a questo punto 6rosso spintona 24bianco, che cadendo accentua l’effetto della spinta. Il gioco prosegue e dopo il canestro bianco, 4rosso si smarca (trattenendo 24bianco) e ricevuto il pallone subisce fallo dall’8bianco. A quel punto 8bianco e 6rosso si trovano faccia a faccia e volano delle parole. Tempestivo l’intervento dell’arbitro coda che dopo aver seguito l’azione precedente – forse era meglio intervenire subito al primo spintone? – si interpone tra i due giocatori separandoli. Da rimarcare negativamente il comportamento di 9bianco che assolutamente avulso dall’azione si avventa sull’avversario con atteggiamento aggressivo. Seppure poco ortodosso (mai toccare un giocatore!) è molto efficace l’intervento dell’arbitro che prende sottobraccio 6rosso e lo “accompagna” verso il tunnel delgi spogliatoi. Anche se a gara ormai finita e punteggio ampiamente definito, il comportamento del 9bianco andava comunque sanzionato, magari con un fallo tecnico, senza gli eccessi proposti nella telecronaca. Stanti le decisioni prese sul campo, corretta la ripresa del gioco con i 2 tiri liberi per il 4rosso e i due tiri liberi più possesso palla bianca.

E’ plausibile pensare che l’arbitro a volte debba astenersi dall’intervenire per non decidere il risultato? In quale momento della gara un fischio o un non fischio non hanno

impatto sul risultato della stessa? Quanto il “buon senso” di un arbitro può essere oggettivo? A nostro avviso sono i giocatori che scelgono movimenti più o meno legali o comportamenti sopra le righe, indipendentemente dal punteggio della gara o dal minuto scandito dal cronometro; le decisioni devono essere il più possibile coerenti con le regole, altrimenti “non decidere” ha lo stesso un effetto decisivo sulla gara! La posta in palio è sempre più alta, nel basket la vittoria è imprescindibile per chiunque, ma correttezza e lealtà sportiva devono essere dei protagonisti in tutti i momenti della partita: se così non è l’arbitro può garantire l’equità competitiva solo intervenendo.

Se non basta un fallo, ne faccio 2!

A volte capita che un giocatore commetta due falli di contatto uno di seguito all’altro. Il secondo avviene sempre a palla morta e se sanzionato deve essere antisportivo o da espulsione; in caso contrario deve essere trascurato.

Andate al minuto 27 del video qui sotto:

https://youtu.be/sq5RHze6aHg?t=1624

Cosa è successo: 6giallo commette fallo su 10rosso in palleggio. Dopo il fischio dell’arbitro centro (palla morta), 6 giallo crea un nuovo contatto colpendo 10rosso con una sbracciata. L’arbitro guida sanziona, correttamente, questo secondo contatto come fallo antisportivo. La squadra gialla non ha esaurito il bonus nel periodo (vedi play by play) e pertanto il gioco riprende con 2 tiri per 10rosso e palla

rossa a cavallo della linea centrale. Si “cancella” il possesso palla relativo al fallo personale fischiato a 6giallo

Spigolature: un amico ufficiale di campo di chiede “Se il personale fosse stato il quinto, l’antisportivo (a questo punto a carico di un giocatore escluso) come sarebbe stato amministrato? Può un giocatore escluso commettere un fallo antisportivo? Come sarebbe stato registrato a referto?” Un giocatore quando commette il 5 personale deve essere informato dall’arbitro, uscire dal campo ed essere sostituito. In questo caso, 6giallo avrebbe commesso il sesto fallo prima di essere informato di essere un giocatore escluso (Int. Fiba 36-15) e pertanto:

- il fallo deve essere sanzionato come un qualsiasi fallo commesso da un giocatore
- il fallo è da registrare a referto accanto al quinto fallo
- la sanzione è quella prevista dal regolamento per il tipo di fallo commesso
- nessuna altra sanzione deve essere presa a carico dell’allenatore

---

A palla morta!

A palla morta!

Capita che in una partita possano essere commessi degli errori da condividersi tra tutte le componenti del gioco. Se arbitri ed ufficiali di campo hanno il compito di sovraintendere alle

procedure relative a sostituzioni e sanzioni, gli allenatori ed i giocatori devono conoscere le regole e sono pertanto ritenuti corresponsabili di eventuali errori nell'amministrazione del gioco. Basta una piccola disattenzione per ritrovarsi in una situazione ingarbugliata ed apparentemente cervellotica.

https://www.youtube.com/watch?v=58lQ0Wffqjw

Cosa è successo: 70azzurro subisce un contatto falloso e cade. Mentre 70azzurro è in terra il tavolo accorda una sostituzione: 4azzurro (giocatore) esce e 3azzurro (sostituto) entra. 70azzuro si rialza e si avvia verso l'area della propria panchina con un arbitro che lo segue da vicino. Il giocatore ha diritto ad eseguire 2 tiri liberi per il fallo subito, ma probabilmente non è in grado di continuare a causa del colpo ricevuto. L'allenatore decide pertanto di sostituire 70 azzurro con 4azzurro, che rientra in campo. 4azzurro viene indicato come il beneficiario dei tiri liberi e si reca in lunetta. Dopo l'esecuzione del primo tiro libero alcuni giocatori fanno notare che i tiri liberi dovevano essere eseguiti dal 3azzurro ed il tavolo fischia per richiamare l'attenzione dell'arbitro. Dopo un lungo consulto e la ricostruzione dei vari movimenti di giocatori e sostituti, 4azzurro rientra in panchina sostituito dal 70azzurro. Il tiro libero realizzato dal 4azzurro viene annullato e la palla assegnata alla squadra bianca per una rimessa laterale all'altezza della linea di tiro libero.

Sostituzione: la sostituzione di 4azzurro con 3azzurro è completata. 70azurro può essere a sua volta sostituito da un altro compagno a cui le regole attribuiscono il diritto di esecuzione dei tiri liberi relativi al fallo subito da 70azzurro. 4 e 70 azzurro non potranno rientrare fino a che la palla non sia di nuovo diventata morta e sia stata giocata un'azione con il cronometro in movimento (RT 19.2.4) , così come i giocatori entrati non potranno uscire se non negli

stessi tempi previsti da (RT 19.3.8).

Errore correggibile: 4azzurro non può rientrare in campo e pertanto non è il sostituto di 70azzurro: ne consegue che il/i tiro/i liberi sono stati eseguiti dal giocatore non beneficiario e costituiscano un errore correggibile (RT 44.3.3). Appena scoperto l'errore deve essere corretto: 4azzurro deve uscire dal campo, il/i tiro/i realizzati devono essere cancellati e la palla assegnata all'altra squadra. Non è prevista nessuna sanzione disciplinare a carico di 4azzurro o Allenatore Azzurro.

Amministrazione delle sostituzioni: pur fuori schermo la gestione della prima sostituzione da parte dell'arbitro coda (esce 4azzurro entra 3azzurro) è abbastanza evidente e certa; l'arbitro avrebbe dovuto continuare a stare sul lato tavolo per l'amministrazione dei tiri liberi in posizione centro e per gestire ulteriori situazioni di sostituzione; l'arbitro, senza un motivo funzionale al gioco, si sposta invece sul lato opposto, lasciando l'amministrazione della sostituzione al compagno, che dopo il contatto visivo col tavolo autorizza il rientro del 4azzurro mandato in campo dal suo allenatore. *Tavolo e arbitro coda avrebbero dovuto "fotografare" la situazione ricordando l'uscita del 4azzurro. Il fatto che arbitri diversi amministrino sostituzioni diverse può generare questa tipologia di errore*.

Allenatore: solo il sostituto ha diritto di chiedere la sostituzione, ma il giocatore e l'allenatore devono sapere quando sono autorizzati a effettuare la richiesta. Nel caso specifico la situazione è complicata dall'ulteriore attribuzione del diritto a eseguirei tiri liberi come sostituto del beneficiario.

Telecronaca: appare evidente la non conoscenza della problematica tecnica inerente sia le sostituzioni che gli errori correggibili: la soluzione "semplicistica" di annullare o ritirare il tiro libero non trova riscontro regolamentare,

così come l’ipotesi relativa ad un eventuale fallo tecnico.

Conclusione: le regole prevedono gli “errori correggibili” per garantire, a fronte di uguali diritti e doveri, equità competitiva alle squadre. In termini di efficacia, la soluzione applicata trova piena corrispondenza nelle regole: probabilmente una maggiore velocità nel ripercorrere i vari step che hanno portato alla definizione dell’errore, avrebbe garantito migliore efficienza ed una pausa meno lunga.

Spigolature: esiste un caso limite, non applicabile alla gara in oggetto, in cui 4azzurro sarebbe potuto rientrare in campo e tirare i tiri liberi al posto del 70 azzurro! Ma per questo chiediamo la vostra collaborazione…….?

©RIPRODUZIONE RISERVATA

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.

https://youtu.be/tFiQeDJreq0

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.