

# TEMPESTIVITÀ

---

Innanzitutto, buon anno a tutti! Auguriamo uno splendido 2018 a tutti i nostri follower. Analizziamo un'azione in cui un difensore commette un fallo "lontano dalla palla" mentre un suo avversario è in atto di tiro, la situazione presenta alcune peculiarità e offre interessanti spunti di riflessione.

Cosa è successo: 14 bianco va in palleggio sfrutta il blocco di 12bianco su 25 verde, si arresta e realizza un canestro da 3 punti. Gli arbitri fischiano fallo a 25verde e convalidano il canestro da 3 punti. Il gioco riprende con una rimessa laterale bianca e 16 secondi sul display del 24". Ci sono due contatti illegali tra bloccante e bloccato: 12bianco non dà spazio/tempo al difensore ed aggiusta il blocco muovendosi ed allargando il gomito; per contro 25verde usa le braccia per girare intorno al blocco. Entrambi i giocatori sono molto pigri, scarichi e poco reattivi (nonostante il momento della gara sia tipico!). Il fischio arriva mentre 12bianco è in atto di tiro (l'arbitro alza il braccio sinistro) e la palla non si è ancora staccata dalle mani.

In questa giocata le opzioni di "scelta" nel momento del fischio sono tre:

- a) fallo del bloccante 12bianco – il fischio dovrebbe arrivare tempestivamente, mentre 14bianco è ancora in palleggio. Canestro non valido possesso palla e rimessa verde con 24" sul 24.
- b) doppio fallo 12bianco e 25verde: i due giocatori commettono fallo uno sull'altro praticamente nello stesso tempo – canestro non valido, fallo ad entrambi i giocatori e possesso palla bianco con 16" sul 24.
- c) fallo del 25verde: il fischio dovrebbe arrivare tempestivamente, mentre 14bianco è ancora in palleggio o si sta arrestando. Canestro non valido possesso palla e rimessa bianca con 16" sul 24.

Purtroppo nella realtà il fischio dell'arbitro arriva decisamente in ritardo rispetto allo svolgersi dell'azione, mentre il giocatore bianco è in atto di tiro con movimento continuo. La regola prevede che se il fallo è commesso da un qualunque giocatore della squadra avversaria di 14bianco in atto di tiro, il canestro se realizzato sarà valido ed

il fallo sanzionato in base alla tipologia. Trattandosi di un fallo personale commesso da un giocatore della squadra che non ha esaurito le penalità nel periodo la sanzione è canestro valido da 3p per 14bianco e rimessa bianca con 14" sul 24 (nella situazione il gioco riprende con 16" sul cronometro – errore tecnico).

Personalmente nello sviluppo dell'azione propendiamo un "no call" che alla luce dei contatti avrebbe lasciato fluidità al gioco!

Considerazioni: a questo livello o il fischio arriva immediatamente oppure è meglio avere la forza mentale di non fischiare. Una chiamata - così ritardata è problematica da gestire e poco credibile, anche perché nessuno capisce cosa sia successo. Andare a vedere se il tentativo era da 3punti all'instant replay aggiunge un ulteriore carico psicologico non banale: cosa pensa l'arbitro quando si accorge che il contatto fischiato poteva essere trascurato o "deciso" in modo diverso? Questa scelta può ripercuotersi negativamente sulle scelte future? Sotto questi aspetti si devono sicuramente migliorare il controllo e la consapevolezza della giocata e la capacità di metabolizzare gli errori.