Referee Inside: la rissa tra Virtus e Trento

Quando accadono questi fatti la corsa alla ricerca del colpevole o alla giustificazione del gesto diventa lo sport nazionale: scendono in campo tutte le fazioni ed i più beceri hanno come unico scopo insultare o schernire i protagonisti dell'episodio. Vengono spesso ignorate le dinamiche che portano alcuni protagonisti a trascendere l'agonismo sportivo e ad entrare in un vortice di azione reazione difficile da arginare

Cosa è successo: Gomes tira da tre punti. A rimbalzo vanno inizialmente Hogue e Stefano Gentile, che cadono a terra contendendosi il pallone. Anche Gutierrez ed Alessandro Gentile entrano nella contesa. A questo punto scoppia una rissa in cui alcuni giocatori entrano in contatto tra di loro. Sedati gli animi gli arbitri vanno a consultare l'instant replay e alla fine espellono A.Gentile, Gutierrez e Sutton. Il gioco riprende con due tiri liberi e possesso di palla per la squadra nera.

La regola: è importante rimarcare come il concetto di rissa del regolamento tecnico sia leggermente diverso da quello dato dalla lingua italiana. Se parliamo di regole, dobbiamo scindere il problema in due: da un lato abbiamo i giocatori in campo, che sono responsabili e vanno sanzionati in modo individuale per i loro comportamenti. Dall'altro abbiamo il personale della panchina e i sostituti/esclusi, che vanno espulsi nel caso in cui entrino in campo (anche solo per sedare gli animi), ma nei confronti dei quali viene sanzionato un solo fallo tecnico all'allenatore 'B' indipendentemente dal numero di soggetti entrati in campo o che abbiano partecipato alla rissa. Gli allenatori e i vice allenatori sono

autorizzati ad entrare in campo a patto di agire solo nei confronti dei propri giocatori per fermare la rissa: se entrano per fomentare o partecipare ai disordini, devono essere sanzionati. Per chi volesse approfondire: art.39 RT

Quanto avvenuto sul terreno di gioco tra i due Gentile e Gutierrez rientra nei provvedimenti individuali per giocatori che commettono falli di contatto, la cui penalità può essere personale, antisportiva oppure da espulsione. L'articolo 39 riguarda esclusivamente le sanzioni relative al personale di panchina che mentre è in corso una rissa, o c'è una situazione che potrebbe portare ad una rissa, lascia l'area della panchina. Nel caso specifico, il coach della Virtus Ramagli entra in campo per sedare gli animi, per cui non è passibile di alcuna sanzione; per contro Sutton, l'accompagnatore e l'addetto alle statistiche di Trento, entrati in campo per ragioni diverse, devono essere tutti espulsi, anche se accompagnatore e addetto alle statistiche sono entrati solo per fermare Sutton.

Instant Replay: vi ricordiamo che l'IRS può essere utilizzato solo per verificare chi sia entrato in campo e sanzionarne correttamente il comportamento. Quindi *non è possibile rivedere cosa hanno fatto i giocatori in campo ed i loro gesti, contatti, colpi e comportamenti*. Su questo gli arbitri possono "lavorare" esclusivamente sulla loro memoria, che vista la concitazione del momento ed il groviglio di corpi non sempre può essere infallibile.

Spigolature: la nostra lettura della situazione cerca di andare oltre la mera cronaca degli eventi dove le cose più vistose sono sicuramente i colpi sferrati da Gutierrez ed Alessandro Gentile, oltre al tentativo di quest'ultimo di riaccendere la mischia. All'inizio del groviglio, mentre Hogue e S.Gentile sono a terra e cercano di acquisire il controllo della palla, Gutierrez si tuffa verso la palla e col gomito sinistro colpisce di striscio la testa di S.Gentile (non possiamo entrare nella volontarietà del gesto, sicuramente

pericoloso), questi reagisce allungando il braccio sinistro che finisce sulla spalla del messicano. I due giocatori si separano per un attimo, ma subito dopo Gutierrez si butta addosso a S.Gentile ed inizia un corpo a corpo che culmina con il pugno di Gutierrez. A questo punto arriva Alessandro Gentile che si butta nella mischia e riesce a colpire il messicano sulla schiena. Mentre i contendenti si separano, qualche spettatore di troppo arriva fino alla linea laterale entrando praticamente in campo a "sussurrare" qualcosa nell'orecchio dei giocatori. La linea morbida applicata sia per i giocatori coinvolti in campo, sicuramente più di due, e per il personale entrato in campo, sicuramente più di uno, non è coerente con quanto previsto dalle regole.

Articolo scritto dallo staff di weref e pubblicato il 26/01/17 da Basket Inside (http://www.basketinside.com/rubriche/referee-inside-la-rissa-tra-virtus-e-trento/)

Errare humanum est!

E' facile essere sicuri di qualcosa dopo aver visto il replay dell'azione, specialmente se lo strumento elettronico ci permette di andare avanti frame by frame e cogliere quegli attimi che l'occhio umano non riesce a leggere. Ma non sempre l'uso delle apparecchiature risolve tutti i problemi: come vedremo, ci possono essere delle situazioni in cui la risoluzione del singolo episodio complica la gestione tecnica e psicologica della gara. La clip seguente ci offre più di uno spunto di cui la chiosa finale vuole essere solo la realistica lettura dell'accaduto.

Cosa è successo: 16rosso conquista un rimbalzo in attacco e passa la palla ad 11rosso, che si arresta e tira da tre punti. A seguito di un contatto tra la gamba di 11rosso ed il corpo di 3 bianco, gli arbitri coda e centro fischiano entrambi un fallo contro il difensore 3bianco ed assegnano 3 tiri liberi. Mentre l'allenatore bianco gesticola visibilmente, due arbitri consultano l'IRS per verificare se effettivamente il tentativo di tiro fosse d 3punti. La partita ricomincia con tre tiri liberi a favore di 11rosso, dopo un richiamo ufficiale fatto all'allenatore bianco.

Contatto e cilindro: il replay evidenzia il contatto provocato dal tiratore, che con la gamba destra fuori dal proprio cilindro va ad occupare uno spazio che il difensore, al momento del salto, aveva libero. Il contatto crea un danno al 3bianco che cade per terra.

Fallo e controllo: 11bianco provoca il contatto dopo il rilascio del tiro: nessuna squadra è in controllo di palla ed un eventuale fallo sanzionato non potrà essere dell'attacco. Il fallo commesso da 11rosso deve essere sanzionato come fallo personale del giocatore: risulta complesso e difficile fare rientrare questo fallo nel novero dei falli antisportivi, ancorché il giocatore compia il gesto volutamente per ingannare l'arbitro ed avere un fallo a favore. Dal punto di vista regolamentare è impossibile fischiare un fallo tecnico visto che si tratta di un fallo di contatto! La sanzione del fallo sarebbe dovuta essere 2 tiri liberi per 3bianco, poiché la squadra rossa ha esaurito le penalità nel periodo; una eventuale realizzazione del canestro sarebbe comunque da convalidare.

Instant replay system: la scelta arbitrale di sanzionare il fallo al 3bianco su un tiratore molto prossimo alla linea che delimita l'area da 2punti, in un frangente delicato della partita, rende consigliabile la consultazione delle immagini per stabilire se effettivamente il tentativo fosse stato effettuato dall'area dei 3punti. L'utilizzo dell'IRS viene

“caldeggiato” anche dall’allenatore bianco che tra una plateale scalciata e l’altra fa il segno del televisore, ottenendo comunque un richiamo ufficiale! Dopo la visione dell’IRS l’assegnazione dei tre tiri liberi è confermata.

Considerazioni: dobbiamo assumere che lo strumento possa mettere gli arbitri di fronte ad un errore, anche evidente, senza la possibilità di tornare indietro e cancellare una chiamata sicuramente sbagliata. Questo presuppone la capacità di metabolizzare l’errore, non solo per chi lo ha commesso ma anche per i compagni di terna. La perdita di credibilità e fiducia possono causare nel prosieguo della partita ulteriori errori, come la tentazione assumersi più o meno responsabilità, la possibilità inconscia di “riparare” all’errore, la rottura di quelle impalpabili linee che delimitano le aree di competenza; il rischio di è quello di spaccare il lavoro di squadra. Bisogna sempre ricordarsi che l’errore è parte integrante della prestazione individuale e di qualsiasi squadra, anche quella arbitrale: accettare e metabolizzare l’errore deve essere un “must”!

Una partita di basket è sicuramente un conflitto, anche solo perché una squadra deve risultare vincitrice. Se il fine giustifica i mezzi ed è lecito aspettarsi che i giocatori provino a vincere ad ogni costo (e questo è uno dei motivi per cui è imprescindibile la figura dell’ arbitro), è comunque incomprensibile l’atteggiamento di 11rosso, a cui è sanzionato un fallo, a seguito di un intervento mano/palla, un paio di azioni dopo aver tirato 3 tiri liberi (non dovuti). La sua corsa per il campo e la maglia tirata sul volto da sole meriterebbero un provvedimento ben più pesante dell’occhiataccia rifilata dall’arbitro. Anche alla luce di quanto accaduto recentemente, i giocatori devono rendersi conto che il loro “body language” vale più di mille parole e le regole prevedono sanzioni disciplinari per questo tipo di comportamento!

Tempestività

Innanzi tutto, 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 topico!). 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.