Gli arbitri fischiano, i falli e le violazioni sono commesse dai giocatori!

Tutti sono sempre alla ricerca di una giustificazione, di un colpevole, di chi ha sbagliato, ma la responsabilità di ciò che accade sul campo è condivisa: chi gioca e chi allena deve conoscere i limiti in cui si può muovere, mentre chi arbitra deve mantenere il più possibile il gioco nei confini delle regole. A volte un gesto eccessivo può essere incontrollato o incontrollabile, altre è consapevole; spesso è la capacità di controllarsi sotto pressione quella che fa la differenza tra un giocatore normale e un campione! Un arbitro maturo accetta un errore, senza considerarlo un fallimento, ma incamerandolo come briciola di conoscenza.

Il gioco è bastardo: ciò che non è mai accaduto o accade raramente, può ripresentarsi a distanza di una settimana alla stessa squadra! I due episodi che analizzeremo presentano piccole differenze, ma entrambi si collocano perfettamente nei criteri stabiliti dalle regole: come nostro costume ci occuperemo asetticamente dei protagonisti, in quanto il nostro obiettivo non è giudicare, ma aiutare a capire le dinamiche del gioco e quelle delle regole.

Queste situazioni hanno creato molte polemiche. Il fallo antisportivo ha un peso elevato nell'immaginario collettivo, anche se in termini di punteggio e possessi a volte è meno costoso di una violazione di passi non fischiata. Quanto è più confortevole per un arbitro una chiamata errata ma accettata rispetto alle proteste per una chiamata accettabile tecnicamente, ma comunque sgradita? Quante volte la lettura della situazione da parte degli addetti ai lavori comincia con "secondo me" piuttosto che "secondo le regole"? Il fischietto

è in bocca ad un essere umano la cui decisione può essere corretta o non corretta rispetto a quanto previsto dalle regole, non rispetto al parere soggettivo di chicchessia. In entrambi i casi è inutile esaltare o crocifiggere, per quante volte si possa tornare indietro il risultato sarà sempre lo stesso! L'importante è fare tesoro delle esperienze altrui accrescendo il proprio bagaglio (e questo non vale solo per gli arbitri) per una meticolosa preparazione della gara successiva.

Nella clip 1: il primo contatto di 6blu fischiato dal centro (mano sulla spalla dell'avversario) avviene fuori dall'area dei 3"; dopo un secondo palleggio di 1giallo e la raccolta del pallone il secondo contatto, sanzionato come antisportivo dall'arbitro guida, avviene sotto canestro e vede come protagonista lo stesso 6blu, che mentre si accusa del fallo fischiato in precedenza, alza il braccio sinistro e con la mano destra afferra l'avambraccio di 1giallo per impedire un eventuale tiro a canestro (nonostante il primo fallo non fosse in atto di tiro). Ognuno dei protagonisti commette dei piccoli errori: il centro fischia, si gira immediatamente "abbandonando" la giocata e dimenticandosi di segnalare che il fallo è avvenuto "on the floor" e non ci saranno tiri liberi; il 6blu "reitera" il contatto per impedire un canestro che comunque non sarebbe stato convalidato; il guida parte sparato per segnalare l'antisportivo senza contatto visivo e comunicazione con chi ha appena finito di segnalare il fallo e probabilmente non si è accorto di niente; il coda si limita ad osservare tutto, facendo solo un timido tentativo di "spegnere" la reazione del 6blu che causa il successivo fallo tecnico comminato dal collega (quello che ha fischiato il primo fallo) che probabilmente non si è accorto del fallo antisportivo; 1giallo rientra in campo con l'intento di farsi giustizia. Sicuramente l'unico in controllo è l'Allenatore giallo che stoppa "fisicamente" il suo giocatore, entrando in campo per prevenire una situazione di rissa!

Nella clip 2: 21bianco spinge 16blu in palleggio sulla linea da 2punti, tempestivamente sanzionato dal coda; dopo un ulteriore palleggio e la raccolta della palla da parte di 16blu, 21bianco colpisce con una manata palla e mano dell'avversario che tenta il tiro a canestro; a quel punto 16blu, dopo aver richiesto con il gesto un fallo antisportivo, dà una leggera spinta alla schiena di 21bianco. L'arbitro centro si avvicina e separa fisicamente i giocatori senza prendere alcun provvedimento. Ognuno dei protagonisti commette dei piccoli errori: il centro che fischia omette di segnalare che il fallo è avvenuto "on the floor" e non ci saranno tiri liberi; 21bianco reitera il fallo con una manata quantomeno intimidatoria nei confronti dell'avversario rischiando un fallo tecnico (colpendo solo la palla) o un fallo antisportivo (colpendo parte della mano dell''avversario); 16blu, dopo aver mimato il segnale di fallo antisportivo, spintona l'avversario rischiando a sua volta il fallo antisportivo. Il centro ed il guida non assumono nessun provvedimento nonostante i due contatti palesemente antisportivi.

Gli articoli delle regole spiegano "come si gioca a pallacanestro"; l'arbitro è lo "strumento" che dovrebbe mantenere l'equità competitiva tra le due squadre e tra tutte le squadre di un campionato. Normalmente le squadre e gli arbitri cambiano continuamente in una girandola di alternanze, ma se andiamo a razionalizzare e scarnificare tutte le implicazioni strategico tattiche, il gioco si riduce a palleggio-passaggio-tiro e l'arbitraggio a fischio-non fischio: di fatto sono i singoli episodi e le singole scelte a fare la differenza.

Partiamo da alcuni assunti: il fischio dell'arbitro interrompe il gioco e rende la palla morta; a palla morta possono essere commessi dei falli e non necessariamente questi devono essere antisportivi; sono i criteri e le modalità dei contatti a determinare la classificazione di un fallo. Un arbitro può

fischiare un fallo o un doppio fallo e se ha la capacità di mantenere il fischietto in bocca anche un secondo fallo; due o tre arbitri possono fischiare lo stesso fallo oppure falli diversi. Le interpretazioni prevedono che a palla morta (dopo una violazione o un fallo) un ulteriore fallo personale debba essere ignorato. Un contatto protratto (continuato) nel tempo e nello spazio deve essere sanzionato con un solo fallo, mentre contatti diversi in momenti diversi commessi da un solo giocatore o più giocatori possono essere fischiati e sanzionati separatamente. Falli antisportivi, da espulsione o tecnici non possono essere ignorati.

Un fallo può nascere normale e trasformarsi in antisportivo o da espulsione, se continuato nel tempo e nello spazio; un fallo reiterato, ovvero ripetuto nuovamente, non può essere mai un solo fallo! Nelle due situazioni i contatti sul palleggiatore sono cristallini e come accade nella normalità di queste situazioni i giocatori dovrebbero fermarsi al fischio dell'arbitro; il loro continuum li espone al rischio di essere ulteriormente sanzionati. Le motivazioni del "commettere fallo" nelle due clip possono essere diverse, ma i criteri stabiliti dalle regole richiedono due fischi in sequenza e due sanzioni distinte ed in entrambi i casi il secondo contatto non può essere ignorato!

Altrettanto impossibile entrare nelle dinamiche mentali dell'arbitro: l'omissione di un segnale e l'abbandonare la giocata possono essere concause di qualcosa che sarebbe evitabile, ma solo a posteriori e davanti al video. Una cattiva comunicazione può accrescere il senso di ingiustizia e generare proteste. La decisione più o meno conforme ai criteri espressi dalle regole può essere consapevole o inconscia; a volte il "timore" di decidere una gara in un senso può trasformarsi nella decisione di senso opposto: non fischiare un fallo commesso, magari antisportivo, non decide la gara per chi lo commette ma sicuramente la può decidere per chi lo ha subito e non ne beneficia! Nel momento in cui si cerca di

accontentare tutti la “politica” seppellisce la tecnica. Di fronte all’evidenza è inutile nascondersi dietro ad una sensazione soggettiva “secondo me” non era antisportivo o “in quel momento non sarebbe stato opportuno”! E’ molto più costruttivo fermarsi un momento e confrontarsi con i compagni per avere elementi per prendere la decisione migliore, che purtroppo non è sempre quella più morbida ed accettata.

Il doppio palleggio

Proponiamo due azioni viste alle Final Eight di Firenze:

Cosa è successo: 2bianco prende il rimbalzo e parte in contropiede dopo il primo palleggio si trova davanti il 2nero, per evitare di perdere il controllo della palla mette una mano sotto e scarta verso sinistra evitando la difesa. 2bianco riprende il palleggio e va a concludere in terzo tempo subendo un colpo sul gomito destro da parte di 5nero sanzionato da arbitro guida e centro! 21nero si lamenta dell’evidente violazione di palming commessa dal 2bianco! Si potrebbe opinare sul fatto che la palla sfugga dalla mano di 2bianco dopo che questa si è fermata sul palmo, ma anche a volerla considerare una presa difettosa il fatto di aver ricominciato il palleggio porterebbe ad una inevitabile violazione di doppio palleggio!

Cosa è successo: 22blu prede il rimbalzo e apre il contropiede passando al 17blu che riceve in movimento con il piede destro a terra ed il sinistro sollevato. Dopo aver appoggiato il sinistro e sollevato il destro lascia andare il pallone per

iniziare il palleggio (azione legale) con la mano destra. Il successivo palleggio con la mano sinistra lo porta davanti a 0bianco che retrocede per difendere il canestro. 17blu mette la mano destra sotto il pallone facendo un cambio di direzione in corsa per poi palleggiare nuovamente la palla (violazione – palming) battendo facilmente l'avversario. Arbitro centro e guida non leggono il movimento illegale di 17blu che va a realizzare 2 punti.

P.S.: grazie al lettore che ci ha segnalato l'errore nel link al filmato.

Canestro e … rimessa dal fondo?

Il fischio non deve essere istintivo: anche se la decisione deve essere presa in un battito di ciglia, la situazione di gioco va "letta", ragionata e contestualizzata! Ci sono delle situazioni in cui la decisione è inevitabile, altre in cui sarebbe meglio soprassedere. A volte trattenere un fischio favorisce la fluidità del gioco ed evita all'arbitro un ginepraio da cui è difficile uscire. La F8 di LBA di Firenze ci offre lo spunto per analizzare **due situazioni** simili dal punto di vista del gioco, ma molto diverse sia per il peso della decisione sia per le sanzioni da comminare.

Cosa è successo: 8 nero tira da tre punti. Mentre la palla è in aria, 21 nero in corsa per prendere il rimbalzo spinge 7 bianco: tutti e due i giocatori cadono a terra. L'arbitro centro sanziona fallo contro 21 nero. Il canestro è convalidato ed il gioco riprende con una rimessa dal fondo per la squadra bianca.

Cosa è successo: 5nero va in penetrazione verso il canestro avversario e, nonostante un contatto con 41bianco, riesce a portare a termine la sua azione e segnare. Subito dopo il rilascio della palla un fischio dell'arbitro centro sanziona un fallo a 4 bianco. Dopo un attimo di perplessità e concitazione, gli arbitri vanno a vedere l'instant replay, probabilmente per vedere chi era il beneficiario dei tiri liberi. Dopo le verifiche e la comunicazione tra gli arbitri, il gioco riprende con una rimessa dal fondo (in attacco) a favore della squadra nera.

Situazione 1: il contatto provocato da 21nero è così intenso da rendere necessario un fischio tempestivo (la palla è ancora lontana dall'anello); la presenza di due giocatori per terra nella zona del semicerchio potrebbe essere pericolosa per l'incolumità dei giocatori in una eventuale azione di rimbalzo. La situazione che si genera rientra nelle pieghe poco conosciute del regolamento tecnico: il canestro realizzato da 8nero prevede una rimessa bianca dal fondo per canestro subito, in cui il giocatore che rimette può muoversi liberamente dietro la linea di fondo ed eventualmente collaborare con un compagno anch'esso fuori dal terreno; il fallo di 21nero prevede una rimessa dal fondo bianca con rispetto del punto di rimessa. Le due amministrazioni si sovrappongono con evidente differenza: poiché è il fallo a determinare la palla morta, mentre un canestro realizzato non è una infrazione, non deve essere applicata cronologia, ma soltanto l'amministrazione della sanzione del fallo con una rimessa dal punto più vicino; volendo essere pignoli sull'altro lato del canestro!

Situazione 2: Il leggero contatto di 4bianco su 23nero avviene praticamente in contemporanea all'ingresso della palla nel canestro e il fischio arriva con la palla già uscita dalla retina. il fallo di 4bianco è il 4° fallo di squadra nel periodo, ma l'arbitro rientrando in campo dopo la segnalazione (senza attribuzione di tiri liberi) vede sul tabellone

luminoso 4 falli di squadra (per entrambe le formazioni) e viene colto dal dubbio di dover assegnare 2 tiri liberi. Dopo un breve consulto con i compagni decide di andare, con il 1° arbitro, a controllare l'IRS per determinare con certezza chi dovesse tirare i tiri liberi. Sarebbe stato probabilmente più semplice ed immediato dare un occhiata al tavolo per vedere che la paletta del bonus (per la squadra bianca) non era ancora stata sollevata dal segnapunti (nelle immagini dal basso si vede il basamento rosso vuoto). L'operazione dura più di qualche secondo fino a rendersi conto che la sanzione del fallo non comporta tiri liberi, un ulteriore confronto tra gli arbitri mette fine all'indugio ed il gioco riprende con una rimessa dal fondo in attacco per la squadra nera! Anche in questo caso la rimessa avviene sul lato sbagliato rispetto al punto in cui è stata commessa l'infrazione!

Le due azioni avvengono nella stessa gara a distanza di pochi minuti una dall'altra. Pur presentando una similitudine (fallo fischiato con palla che sta entrando nel canestro) sono profondamente diverse. Per l'opportunità di fischio, i contatti ed il loro sviluppo sono assolutamente agli antipodi tecnici: nel primo caso è necessario un "call" nel secondo sarebbe auspicabile un "no call"! Simili per quanto riguarda l'applicazione delle relative sanzioni, da attribuire a squadre diverse ma con le stesse modalità: rimessa perimetrale per un fallo! Diverse per la gestione del "momento": dove nel primo caso ci sono molte certezze mentre nel secondo abbiamo più di una esitazione: ricerca di soluzioni non attinenti all'episodio, difficoltà di comunicazione all'interno della squadra arbitrale. Unica omogeneità: l'amministrazione della rimessa nel posto sbagliato (specularmente opposto) rispetto al punto in cui doveva essere effettuata! il punto di rimessa non deve essere quello più comodo, né quello dove vanno i giocatori, né quello dove magari viene recapitata la palla in mano all'arbitro. Il punto di rimessa, nasce dall'attenzione e concentrazione nel "fotografare" e "ricordare" il punto in cui è stata commessa l'infrazione da amministrare. E'

comprensibile che in un momento di confusione o difficoltà questa cosa si possa dimenticare. Fondamentale diventa diminuire la percentuale di errore.