Tecnico fantasma

33bianco e 9rosso lotttano per la posizione nel cuore del pitturato; arbitro centro e coda fischiano fallo al 9rosso; l’allenatore rosso protesta vivacemente arrivando fino al centro del tavolo, una volta riaccompagnato in panchina continua a protestare verso il tavolo. Quando il gioco sembra riprendere con i tiri liberi, l’arbitro coda si avvicina all’area della panchina rossa e con una serie di fischi attira l’attenzione dell’allenatore per poi fare il gesto di fallo tecnico. Il gioco riprende con i due tiri per il 33bianco.

Qualcuno guardando la clip si è domandato dove sia finito il tiro libero del fallo tecnico. Qualcuno più attento avrà notato che dopo la serie di “fischiettini” l’arbitro ha fatto un gesto con la mano ad indicare la prossima volta, e poi ha fatto il segnale di fallo tecnico.

Il contatto provocato dal 9rosso è decisamente di poca entità rispetto all’uso illegale del braccio da parte del 33bianco: se un fallo andava sanzionato questo doveva essere attribuito al 33bianco. La protesta dell’allenatore rosso anche se motivata non richiedeva tutta questa vivacità, ed essendo uscito dall’area della panchina era sicuramente meritevole di un fallo tecnico. Appare poco credibile e fuori dai canoni la procedura di richiamo adottata dall’arbitro coda. La palla è morta: è giusto attirare l’attenzione, ma con un solo fischio! Non bisogna fare gesti mentre si cammina, né mostrare il segnale di fallo tecnico se non si è effettivamente preso il provvedimento. Fare un richiamo dopo una situazione in cui sarebbe stato opportuno assegnare un fallo tecnico appare incoerente e poco credibile, anche dopo essersi resi conto di aver invertito la fischiata.

Proiettile umano!

Gli allenatori insegnano, i giocatori creano! Esploriamo la nuova frontiera del fallo in questa clip.

11bianco blocca per 1bianco ma 16blu forza il blocco spingendo 11bianco addosso al compagno, che non riesce a concludere il tiro a canestro da 3punti. L’arbitro coda sanziona il fallo, mentre il guida richiama verbalmente il 16blu. 1bianco si porta in lunetta dove sembra che gli siano accordati tre tiri liberi, ma prima che abbia eseguito il primo tiro libero l’arbitro coda fischia, evitando un errore correggibile, e cambia il tiratore concedendo solo due tiri liberi per 11bianco (squadra blu ha esaurito le penalita nel periodo).

La forzatura di un blocco è un’azione frequente, ma spingere un bloccante sul tiratore è una azione antisportiva e come tale deve essere sanzionata. Sarebbe troppo facile utilizzare compagni ed avversari come “proiettili” per impedire un tiro. Che la penalità dei falli sia raggiunta o meno un fallo sul bloccante che impedisce un tiro sarebbe sempre uno scambio troppo vantaggioso! La sanzione per il fallo di 16blu doveva essere: fallo antisportivo, due tiri liberi 11bianco e possesso palla. Se il tiro di 1bianco fosse entrato nel canestro sarebbe comunque stato valido.

Curiosità: NBA ha una regola diversa da applicare in queste situazioni la trovate a questo link http://www.weref.it/2016/04/05/760/

Un colpo di spugna!

Spesso è più facile cancellare tutto e ricominciare da capo piuttosto che cercare una soluzione che non si conosce. Qualcuno sorriderà nel vedere cosa è successo, ma ricordatevi che al loro posto domani potreste esserci voi!

Sul salto a 2 la palla, battuta ma non controllata da nessuna squadra, va fuori campo. Il tavolo erroneamente accende la freccia di PA per la squadra arancione; la freccia viene corretta (direzione attacco bianco) quando il primo giocatore arancione controlla la palla viva sul terreno. Il secondo quarto inizia con una rimessa di PA bianca. All'inizio del terzo quarto le squadre si schierano, entrambe, nella direzione sbagliata ed il gioco riprende con una rimessa di PA eseguita ancora dalla squadra bianca. Dopo qualche secondo l'allenatore arancione, che aveva diritto alla rimessa di PA, richiama con ampi gesti l'attenzione degli arbitri ed il gioco viene interrotto (09:49 – 13″). Dopo una lunghissima consultazione tra arbitri e tavolo si decide di cancellare tutto e ricominciare il terzo periodo come nulla fosse accaduto!

Gli arbitri hanno commesso tre gravi errori:
– Consegnare la palla alla squadra bianca
– Cancellare il tempo giocato
– Asegnare la rimessa alla squadra arancione

Nessuno è esente da responsabilità per l'errore, incluse le squadre che dovrebbero sapere in quale canestro attaccano ed a chi spetta il successivo possesso alternato, visto che la freccia è esposta al tavolo e visibile da tutti. Questa

casistica è inserità all’interno delle interpretazioni FIBA da moltisimi anni, per cui non è poi così infrequente come qualcuno puo pensare.

Il gioco doveva riprendere, dopo lo scambio del verso di attacco tra le due squadre, con una rimessa bianca dalla linea laterale, in zona di attacco (posizionata a specchio) con 09:49 sul cronometro di gara e 13″ sul display (Int FIBA 9-6). La successiva rimessa di possesso alternato assegnata alla squadra arancione (Int FIBA 12-4).