

IRS: un cappio al collo?

Tutti ormai sanno cosa sia l'Instant Replay System, sicuramente l'inserimento nel calcio lo ha reso popolare in tutto il mondo, tanto che a tutte le latitudini ed in molti sport vediamo che alle proteste dei giocatori si è unito il gesto del rettangolo fatto con gli indici tipico della VAR calcistica. Chi pensava che l'uso dello strumento televisivo eliminasse gli errori arbitrali, si è sbagliato di grosso, certamente c'è stata una notevole riduzione degli errori e molti sono stati corretti, quindi l'introduzione non può che essere considerata positiva.

L'Italia nel 2005 fu il primo paese, fuori dagli USA, ad introdurre l'IRS sui campi da basket, nelle finali di Coppa Italia e nei Play-off scudetto per questo fu sviluppato un protocollo che è stato aggiornato fino all'introduzione dello strumento nelle competizioni FIBA (2014) e quindi il protocollo è diventato unico e univoco per tutte le competizioni sotto l'egida FIBA. In alcune nazioni e competizioni il protocollo ha subito delle piccole modifiche o aggiunte.

La forza dello strumento sta nel permettere di fare un salto indietro nel tempo, per vedere se la decisione presa sul campo sia coerente con quanto previsto dalle regole. Poter rivedere, più volte, qualcosa che accade in un attimo oppure riguarda millimetri e centesimi di secondo, permette di verificare ed eventualmente correggere. Per evitare che gli arbitri vadano a rivedere in continuazione le giocate, è stato predisposto un protocollo in cui sono elencate le situazioni ed i momenti della partita in cui lo strumento può essere usato. Chiaramente chi ha scritto il protocollo non poteva prevedere tutte le situazioni possibili, ma tutte le situazioni devono essere ricondotte al protocollo ed alle regole! Nel 2020 la

FIBA ha ricollocato il protocollo in una appendice del regolamento così come le relative interpretazioni. Ricordiamo che nel 2020 è cambiato anche qualcosa nella definizione di giocatore in atto di tiro (shooter).

La debolezza dello strumento sta come sempre nel fatto che viene usata dall'uomo, che spesso e volentieri ne abusa! Se le immagini non forniscono evidente certezza la decisione non deve essere cambiata. I problemi più grossi sorgono però quando andando a rivedere l'IRS gli arbitri scoprono che l'azione era viziata da qualche altra infrazione oppure la chiamata era totalmente errata, magari rovesciata, o come nel nostro caso completamente mancata. In quel momento il dilemma morale per l'arbitro è evidente: prendere la decisione corretta (secondo le regole!) oppure prendere la decisione giusta (scavalcando o bypassando le regole?).

00:03.5 alla fine del 4° quarto, la squadra nera, sotto di due rimette la palla. Il passaggio del 21nero ricevuto dal compagno, 6nero: palleggio, arresto e tiro da tre punti; la palla entra nel canestro proprio insieme all'accensione delle stop-lamp, la sirena accompagna la festa dei giocatori neri che abbracciano il realizzatore. Gli arbitri si recano all'IRS e dopo aver rivisto l'azione comunicano l'annullamento del canestro per una violazione del 6nero che in palleggio ha pestato la linea laterale. L'allenatore nero, incredulo, accetta la spiegazione dell'arbitro. Il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra verde con 00:02.2 secondi sul cronometro di gara.

La decisione presa sul campo rende sicuramente giustizia alla squadra verde, infatti la violazione di 6nero, inspiegabilmente sfuggita ai due arbitri sul lato della palla è abbastanza evidente, ma non è coerente con quanto previsto dalle regole e dalle interpretazioni. Probabilmente nella mente dell'arbitro c'era un vago ricordo di una situazione simile, presente nelle interpretazioni FIBA (F-2.2), ma

altrettanto probabilmente sarebbe stato più corretto applicare l'interpretazione F-2.3. La differenza è sottilissima ma la differenza fra un tiratore (shooter) ed un non tiratore (no-shooting player) è chiaramente definita sul regolamento nell'articolo 15.

Abbiamo parlato con molti addetti ai lavori in questi giorni, discutendo se l'interpretazione F-2.2 dovesse essere applicato in maniera restrittiva o elastica? Ovvero: 6nero al momento in cui pesta la riga è un palleggiatore (non-shooting player) oppure è un tiratore (shooter), perché poi sarà comunque lui ad eseguire un tiro! A nostro avviso non può esistere una applicazione elastica di una interpretazione perché l'elasticità renderebbe interpretativa la stessa interpretazione. Propendiamo quindi per una applicazione letterale della stessa, non potendo considerare per definizione 6nero come tiratore: quando pesta la riga sta palleggiando! La violazione non fischiata, anche se rivista all'IRS non può essere sanzionata perché 6nero è un "non-shooting player.

Indipendente dall'errore tecnico commesso dalla terna arbitrale, ci preme sottolineare come questo errore potesse essere eliminato prima. L'arbitro coda (attivo) sulla rimessa dopo il passaggio del 21nero fa un piccolo movimento in avanti verso il campo, rimanendo però in linea con il giocatore che ha rimesso la palla. Questa posizione statica non gli permette di vedere quando il 6nero mette il piede sulla linea. La preoccupazione di un contatto porta il coda ed il guida a guardare solo in alto, e pur essendo discretamente posizionati nessuno dei due mette gli occhi sul terreno per cogliere la violazione. Maggiore responsabilità del coda che comunque dovrebbe "chiudere" verso la linea di fondo e curare la propria area di competenza primaria. Assolutamente responsabile il guida che in una ultima azione con pochissimi secondi da giocare deve essere in grado di guardare e portare un aiuto su una giocata decisiva. Fischiare immediatamente la

violazione di palla fuori campo, confermata da una revisione IRS, avrebbe garantito le squadre e lo spirito delle regole.

Attualmente siamo a conoscenza del fatto che la Federazione Turca abbia dichiarato che nessun errore è stato commesso dalla terna arbitrale. Probabilmente sarà stato richiesto anche un parere a FIBA. Certamente se ci sarà una risposta, in un senso o nell'altro, questa farà giurisprudenza in materia! Siamo curiosi di conoscere in quale direzione si muoveranno entrambe le strutture arbitrali. E' evidente che se venisse data una lettura interpretativa dello status del tiratore, le interpretazioni FIBA attualmente in uso, sull'IRS, dovrebbero essere integralmente riscritte.

Chi ben comincia...

Il salto a due è l'essenza del basket! Individuale: lotta per conquistare il pallone; di squadra: "solo toccarla" verso un compagno. L'Eurolega ha deciso di nobilitare questo momento di gioco rimettendolo nel suo regolamento, non solo per l'inizio della gara, ma forse è proprio il primo a nascondere le insidie maggiori.

Non fatevi ingannare dalla sovraimpresione, siamo all'inizio del match, il Crew chief lancia la palla a due, 43rosso salta e col braccio colpisce il gomito del 22bianco che riesce comunque a battere la palla che però termina fuori. Il fischio di Umpire 2 assegna la rimessa alla squadra rossa. Visibile il disappunto del povero 22bianco. La partita non inizia bene!

Entriamo nel perimetro regolamentare e poi facciamo delle considerazioni. Il braccio di 22bianco è alto ma legale (nel cilindro) e viene sollevato verticalmente. Al momento

dell'uscita della palla dalle mani dell'arbitro la palla diventa viva e la partita è iniziata. Il contatto provocato da 43rosso provoca un danno al 22bianco e un vantaggio per il Squadra rossa: un fallo deve essere fischiato.

Da qualche tempo numerosi giocatori si posizionano al salto a due come 22bianco, il braccio alto rende sicuramente più difficoltoso il lancio della palla. E' normale che le braccia dei giocatori possano toccarsi, generalmente senza avere dei contatti fallosi, è altrettanto vero che in alcune circostanze il contatto possa creare un danno e portare un vantaggio. La capacità dell'arbitro sta nel leggere il contatto, valutarne la natura e decidere la sanzione corretta. Vi ricordo che pur essendo in un salto a due il fallo non deve essere necessariamente antisportivo.

Il contatto di 43rosso è evidente e meriterebbe un fischio arbitrale. A questo punto la domanda che vi sarete fatti è: il fallo è PF o UF? Il contatto provocato da 43rosso è un normale tentativo di giocare la palla? Oppure il giocatore si disinteressa di giocare la stessa e gioca solo il braccio dell'avversario? Vista la velocità a cui avviene, almeno una chiamata di PF, avrebbe consentito una eventuale revisione IRS per l'upgrade a UF. Certo che un occhio allenato e soprattutto concentrato avrebbe dovuto rilevare l'infrazione commessa da 43rosso. Il fallo è chiaramente UF e rientra nel primo criterio dell'articolo 37.1.1. Una volta fischiato UF il gioco sarebbe ripreso con 2 tiri liberi per il 22bianco (freccia PA esposta con palla viva sul primo tiro libero in direzione attacco rosso) possesso palla rosso alla linea della rimessa con 10:00 sul cronometro di gara.

Il salto a due, soprattutto in EL, coglie spesso impreparati gli arbitri disabituati a gestirlo nei loro campionati nazionali, e comunque solo una volta per gara. La postura di saltatori come 22bianco necessita una diversa tecnica di lancio: da più in alto e con una sola mano, una sorta di tiro con impercettibile parabola; gli arbitri di piccola taglia o più anziani avranno sicuramente più difficoltà. Altro aspetto da curare, ma questo prima di entrare nel cerchio, è quello

della posizione dei giocatori, che per “rubare” un millimetro e crearsi un vantaggio si dispongono nel modo più disparato spesso intrecciando piedi, gambe e braccia! Last but not least, permetteteci una considerazione: la partita inizia prima della partenza del cronometro, per cui il cervello deve essere acceso e funzionante, mancare un fischio in questo frangente denota scarsa attenzione e concentrazione.

Spionaggio arbitrale!

Se cerchiamo di fare dietrologia su ogni gesto arbitrale, perdiamo del tempo e ci perdiamo dietro a mille congetture. Noi di weref cerchiamo di vedere le cose da un altro punto di vista.

Il rovescio della medaglia

Il rovescio della medaglia.

Se ogni tanto gli attaccanti cercano di rubare un fallo allargando una gamba ed andando alla ricerca di un improbabile contatto falloso, ben più problematica da gestire è la situazione in cui il difensore va ad occupare lo spazio di ricaduta del tiratore, commettendo un “landing foul”. Abbiamo trattato nell’ultimo post diritti e doveri dei giocatori che staccano i piedi dal terreno ed in volo ritornano dove hanno saltato oppure atterrano in un punto del campo che era libero al momento del salto. Se nelle situazioni di “spread off leg”

i giocatori possono cadere dopo essersi toccati in volo, la situazione di "landing foul" presenta molti più rischi e possibilità di infortunio per il giocatore che finisce per "inciampare" su uno o entrambi i piedi del difensore anziché trovare, all'atterraggio, una superficie regolare e piana come il parquet. Chiunque abbia giocato a pallacanestro, avrà provato quanto sia doloroso prendere una storta alla caviglia: atterrare su un piede di un avversario può essere molto pericoloso e gli infortuni oltre che alle caviglie possono riguardare tutte le articolazioni e anche la schiena.

Cosa è successo:

- Clip 1 – 15rosso palleggia sull'arco da tre punti, si arresta e tira, 22giallo salta per contrastare il tiro ma finisce sotto i piedi dell'avversario. L'arbitro sanziona fallo sul tiratore: 3 tiri liberi.
- Clip 2 – 14bianco palleggia e si arresta per un tiro da 3pt, 10nero salta per contrastare il tiro e ricadendo va ad urtare l'avversario. L'arbitro sanziona fallo sul tiratore: canestro valido da 3pt e 1 tiro libero aggiuntivo.

Nella prima clip il difensore, nettamente in ritardo arriva con un piede sotto il piede destro del tiratore che non è ancora tornato con entrambi i piedi per terra, il canestro non viene realizzato. L'intervento difensivo potrebbe diventare pericoloso per l'attaccante anche in relazione al fatto che il difensore ruota su se stesso andando a invadere il cilindro dell'avversario.

Nella seconda clip il difensore oltre ad essere in ritardo è anche fuori equilibrio; il contatto falloso procurato avviene quando il tiratore ha messo entrambi i piedi in terra, il canestro sarà comunque da convalidare, ma il fallo sanzionato comporterà una rimessa laterale bianca perché l'atto di tiro si è ormai concluso. Se la squadra nera fosse stata in penalità nel quarto allora il fallo avrebbe avuto come

sanzione due tiri liberi.

In entrambe le situazioni, i contatti fanno parte del gioco e del ritardo dei difensori; ci sono purtroppo alcune giocate in cui il difensore “camminando” si mette proprio sotto il punto di ricaduta e le conseguenze del fallo sono pericolose. Questo tipo di azione si configura nei criteri del fallo antisportivo o da espulsione, in relazione alle modalità in cui si svolge. Curiosamente la FIBA ha inserito questo criterio non nell’articolo 37 o 38, ma nell’articolo “33.6 Giocatore in aria”: creando di fatto sesto criterio per la valutazione del fallo antisportivo.

Questa tipologia di contatto deve essere sanzionata consistentemente e ne deve essere limitato l’abuso da parte dei difensori, soprattutto nelle condizioni in cui il contatto possa provocare un infortunio grave dell’avversario. I giocatori sono il bene primario della pallacanestro e devono essere adeguatamente protetti (dagli arbitri), ma il rispetto degli avversari deve essere un dogma per qualunque giocatore!



Abbiamo parlato di questa clip con Tommaso Tani nel “4° angolo” Rubrica di tecnica arbitrale di 3PO Podcast!

Colpo di spugna!

Il gioco non finisce mai di mostrarci quante variabili possano incidere su una regola e quanto una discontinuità dello standard possa rendere complicata anche la gestione più

semplice. Se poi ci mettete lo scorrere del tempo e del gioco che può eliminare il ricordo di quanto successo come il più classico dei colpi di spugna, vi ritroverete pieni di dubbi e nel bel mezzo di un errore tecnico. E' inutile imparare a memoria le casistiche e confidare nell'aiuto dei compagni perché la vostra sicurezza ne scanserà l'apporto, inutile aspettarsi di trovare delle risposte se non (vi) farete le domande giuste!

Cosa è successo:

- la palla legalmente battuta dal 2rosso termina direttamente fuori; il gioco riprende con una rimessa dalla linea laterale per la squadra bianca in zona di attacco. La palla passata da 8bianco verso il 31bianco non è controllata e termina direttamente fuori dalla linea di fondo. Sulla successiva rimessa del 2rosso la palla è immediatamente controllata dal 24rosso che imposta l'azione d'attacco.
- Nel resto del 1° quarto non si verificano situazioni di salto a due amministrate con la freccia di possesso alternato.
- All'inizio del 2° quarto la freccia di possesso alternato indica la direzione di attacco rossa; prima della rimessa gli arbitri hanno il dubbio che ci sia qualcosa di sbagliato, ma la loro ricostruzione non è sufficiente ad evitare l'errore! Anche dal tavolo non arriva l'imbeccata ed il gioco prosegue erroneamente con una rimessa per la squadra rossa.

Il salto a due è la situazione di gioco di cui abbiamo visto e scritto più spesso, ripetendo fino alla nausea i criteri ed i cardini fondamentali della regola; evidentemente c'è qualcosa di diabolico che in molte partite inceppa il meccanismo mentale degli arbitri e degli ufficiali di campo, portandoli attraverso una catena di sbavature ed omissioni al compimento

dell'errore tecnico. Se la clip propone da un lato il tentativo di collaborazione da parte della terna arbitrale, dall'altro stride il distacco col tavolo, che non interpellato persevera silenziosamente nell'errore.

Certamente avrete capito che la rimessa di possesso alternato ad inizio 2° quarto sarebbe spettata alla squadra bianca: sul salto a due la palla termina fuori dal campo senza che nessun giocatore controlli la palla viva sul terreno di gioco, cosa che avviene anche sulla successiva rimessa in gioco (il tocco di 31bianco non è e non può essere considerato controllo). Il primo "vero" controllo della palla viva sul terreno è pertanto ad opera del 24rosso, ed in quel momento la freccia di possesso alternato dovrebbe essere esposta dal segnapunti in direzione del verso di attacco bianco. Purtroppo la fretta di riprendere il gioco ad inizio secondo periodo interrompe brutalmente la ricerca della soluzione corretta; il gesticolare di uno degli arbitri farebbe pensare ad un "no control ball", ma comunque si arriva ad un nulla di fatto e senza nemmeno andare a chiedere al tavolo se qualcuno nutrisse gli stessi dubbi.

Non sappiamo e non vediamo cosa succeda al tavolo tra la battuta della palla a due e l'uscita della palla. Non vediamo gesti da parte degli arbitri sul posizionamento della freccia, che dovrebbe essere ancora neutra. La pausa per il reset dei 24" a 14" può aver distratto un po' tutti. Successivamente sulla rimessa bianca l'arbitro coda fa il segnale col pollice alto come se il tavolo avesse esposto correttamente la freccia di PA. Probabilmente sia il segnapunti che l'arbitro hanno valutato un controllo di palla del 31bianco che non è avvenuto; in questo frangente sarebbe interessante sapere se l'operatore ai 24 ha fatto partire il cronometro. Ad ogni modo, sulla rimessa successiva da parte della squadra rossa, dopo il controllo da parte del 24rosso quando l'immagine si allarga possiamo vedere sul tavolo la freccia di possesso esposta (direzione attacco rosso?) e nessun arbitro

confermarne la correttezza. L'automatismo compiuto poco prima elimina (momentaneamente) il dubbio, che però stranamente si ripresenterà (inconsciamente?) all'inizio del quarto successivo. Il senso di disagio e la sensazione che qualcosa non stia funzionando correttamente prende tutti gli arbitri, ma il tempo ed il gioco trascorsi hanno cancellato il ricordo dell'inizio della partita.

Riportiamo qui di seguito alcuni concetti fondamentali che molti di voi riterranno scontati, ma mai come in questo caso *repetita juvant!*

- La freccia sarà esposta quando un giocatore controlla la palla viva sul terreno di gioco.
- Un tocco della palla per ottenerne il controllo: non è controllo di palla!
- La squadra che rimette da fuori campo controlla la palla viva ma non la controlla sul terreno di gioco.
- Un tiratore di tiro/i libero/i controlla la palla viva sul terreno di gioco
- Il controllo della palla viva sul terreno di gioco è indipendente dal fatto che il cronometro di gara sia fermo o in movimento
- Il display dei 24/14 partirà comunque al primo tocco legale della palla o quando la palla tocca il primo giocatore in campo.
- l'arbitro responsabile deve controllare che la freccia sia esposta nel verso corretto e fare un segnale col pollice su al tavolo. Il tavolo non deve replicare il gesto.

Troppe volte la ripetizione meccanica di un gesto, senza una accurata lettura della giocata, porta a commettere degli errori. L'utilizzo della meccanica e delle segnalazioni deve essere sempre consapevole: non fate le cose a memoria, ma guidate le azioni con il pensiero, sapendo sempre cosa state facendo: non potete eliminare gli errori, ma sicuramente li potrete limitare tantissimo!



Di questa clip abbiamo parlato con Tommaso Tani nel “4° angolo” Rubrica di tecnica arbitrale di 3PO Podcast!

3 secondi?

Una delle regole tanto invocate dagli spalti, quanto estemporaneamente fischiata sul campo: 3 secondi! Molti anni fa il fischio poteva servire a liberare le aree intasate da giocatori grossi e lenti. Oggi l'atletismo e la mobilità dei giocatori grandi, che spesso tirano fuori dall'arco, rende la regola generalmente obsoleta quantomeno ad alto livello. I 3 secondi meritano di contro un occhio d'attenzione a livello giovanile o nei campionati minori, dove per distrazione, stanchezza o furbizia qualcuno ne cerca di trarre vantaggio. Se nel triplo arbitraggio la competenza è ripartita tra il guida ed il centro, nel doppio ricade quasi completamente sulle spalle del guida, fermo restando la responsabilità di qualunque arbitro nelle situazioni in cui l'illegalità sia così evidente da non poter essere trascurata.

Cosa è successo: 43bianco in movimento riceve nell'area dei tre secondi, passa la palla verso 11bianco nell'angolo mentre 43bianco finisce fuori campo. Mentre 11bianco inizia la penetrazione 43bianco rientra in area e ricevuto il pallone dal compagno lo scarica immediatamente fuori per il 31bianco. L'arbitro guida sanziona violazione di 3", il tiro scagliato e

realizzato da 31bianco non è valido. Rimessa dal fondo blu.

Un velocissimo ripasso della regola:

- L'area è un rettangolo, linee incluse, di 4,9 metri (tiro libero-linea di fondo) per 5,8 metri (linee con gli spazi per i giocatori a rimbalzo).
- Per commettere violazione di tre secondi, la squadra deve:
 - essere nella sua metà campo d'attacco ed essere in controllo di palla
 - il giocatore deve trovarsi in area da almeno 3 secondi – con o senza palla – mentre il cronometro di gara è in movimento. Al giocatore deve essere consentito di:
 - fare un tentativo per uscire
 - rimanere in area se lui o un suo compagno sono in atto di tiro e la palla sta uscendo dalle mani per un tiro
 - palleggiare per tirare se è dentro l'area da meno di 3".
 - Per uscire dall'area il giocatore deve mettere entrambi i piedi fuori dall'area.
 - Un giocatore che per evitare di commettere violazione di 3" esce e rientra dalla linea di fondo commette una violazione.

Nello sviluppo dell'azione possiamo notare che l'arbitro guida controlla la giocata; tra il momento in cui 43bianco entra nell'area e quello del fischio passano 5.6 secondi: prima di uscire sosta in area meno di 2" e dal suo rientro in area al momento del passaggio passano meno di 3". Certamente la situazione è anomala e siamo al limite della regola e della sua interpretazione. Possiamo però dire che il 43bianco è uscito dal campo con entrambi i piedi per uno slancio atletico e non per evitare di commettere una violazione, per poi rientrare legalmente. Passare la palla fuori area quando si è dentro da meno di 3" non è violazione.

E' evidente che tutta questa massa di informazioni debba essere elaborata dall'arbitro in un battito di ciglia e che degli errori possano essere commessi. Certo è che se il giocatore avesse abbandonato l'area per evitare di commettere violazione il fischio sarebbe dovuto arrivare, immediatamente, al suo rientro in area. Se la scelta deriva dal tempo trascorso in area dal rientro al passaggio fuori, la chiamata appare affrettata anche in ragione del fatto che il fischio arriva quando il bianco sta tirando ed un canestro, molto probabilmente legale, sarà annullato.

E' assolutamente vero che stazionare nell'area dei 3" possa costituire un vantaggio su una eventuale azione di rimbalzo, ma una volta rilasciato il tiro la squadra non è più in controllo di palla e il fischio non deve essere fatto. Dove non si riesce con l'arbitraggio preventivo (usate la voce per "aiutare" i giocatori a uscire!) il fischio per la violazione deve arrivare tempestivamente. Una volta stabilito il metro questo deve essere mantenuto equamente per tutto l'arco della gara, visto che è improbabile che in una gara dopo il fischio di una violazione questa sparisca definitivamente.

C'è anche un altro piccolo errore, chi lo trova?

Per ulteriori approfondimenti potete cliccare su questo link: