TV, aiuto!

La situazione potrebbe sembrare complessa e forse lo è! Quindi cerchiamo di capire insieme cosa è successo

perché in una partita di basket chi non ha il microfono potrebbe spigare, mentre chi ha il microfono potrebbe confondere le idee usando terminologie sbagliate o azzardando ipotesi non riscontrabili con le regole. 7rosso stacca dentro il pitturato, tira e mentre ricade si scontra con il 21bianco. L'arbitro centro fischia, segnala chiaramente che il canestro è valido e indica il 7rosso come responsabile del contatto. Il fallo è avvenuto dopo il tiro: nessuna squadra controlla la palla, infatti 7rosso non può fare fallo in attacco e pertanto il canestro deve essere convalidato. La squadra rossa ha esaurito il bonus, la sanzione è: 2 tiri liberi per il 21bianco. Il primo arbitro si reca al tavolo per visionare l'instant replay, non su richiesta dell'Allenatore Rosso – infatti il tavolo non espone la relativa paletta gialla – né per verificare se il 21bianco fosse all'interno o all'esterno del semicerchio no-sfondamento – in quanto il protocollo IRS non prevede questo caso tra quelli possibili -.
Resteranno a questo punto due opzioni:

- La prima: verificare se un tiro a canestro sia stato rilasciato prima del fischio di un fallo; ma per questa situazione l'uso dell'IRS è previsto quando il cronometro segna 02:00 o meno del IV periodo o di eventuali supplementari; il cronometro di gara segna 02:48 di conseguenza anche questa opzione deve essere scartata.
- La seconda: identificare il corretto tiratore dei tiri liberi (in questo caso è possibile utilizzare l'IRS in qualunque momento della gara. Possiamo quindi ipotizzare che, nella concitazione del momento, gli arbitri non ricordassero, con sicurezza, chi avesse subito il fallo

di ricaduta! Il gioco riprende correttamente con 2 tiri iberi per il 21bianco

---

Angoli diversi

Quanto velocità, prospettiva, angolo di visuale e profondità possono rendere diversa la lettura di un contatto?

Azioni simili a questa sono molto frequenti in ogni partita: 2blu recupera il pallone e parte “coast to coast”; la linea di penetrazione verso il canestro è libera, ma 17giallo ha già capito l’intenzione dell’attaccante e con un piccolo scivolamento difensivo aspetta l’avversario nel cuore del pitturato. L’impatto non è perfettamente sul tronco; la raccolta del piede destro per ottenere migliore equilibrio, non modificano la posizione del cilindro difensivo. 17giallo, anche per non farsi male, ammortizza l’impatto e finisce a terra.

Gli arbitri vedono l’azione da tre angoli differenti e le letture sono discordanti! Quando un arbitro deve fare una valutazione possono fare la differenza particolari come: l’essere fermo o in movimento, essere troppo vicino o troppo lontano rispetto all’azione. Entrambe le telecamere ci danno un’ottima prospettiva di quanto avviene: in questo caso decidere dalla poltrona è sicuramente più facile, anche se, la televisione ha solo due dimensioni!

Spigolature: Il **guida** (ex coda), lesto a partire quando cambia il controllo, arriva sulla linea di fondo e si volta; è aperto al gioco, ma, quasi pietrificato, non fischia (o sceglie il “no call” valutando che il 17giallo accentui leggermente un impatto non perfettamente sul tronco?). Il **centro**, col

giusto balance, segue il giocatore con la palla; forse rallenta un attimo dopo la linea centrale, ma questo permette ai giocatori di sfilare, lasciandogli un buon angolo sul punto di contatto. Un attimo di attesa, nel rispetto delle competenze, poi il fischio! La scarica di adrenalina riversata nel gesto (no basket e fallo in attacco) impedisce di sentire e vedere che dall'altra parte è arrivato un fischio! Il **coda,** lontano, mangia il campo con ampie falcate, vede l'impatto; nell'impeto dell'azione non vede e non sente che dall'altra parte è arrivato un fischio. Il segnale è eloquente, blocco difensivo! **2blu** alza il braccio, consapevole della propria responsabilità ed a testa bassa torna nella propria metà campo difensiva.

Conclusioni: Quando si fischia è necessario imparare a gestire l'impeto: se è vero che per un fallo un in attacco può non essere necessario alzare il braccio, prima di partire con il "pugno verso", una piccola "esitation" può evitare l'esternazione di discordanze; per lo stesso motivo quando si fischia un fallo difensivo è fondamentale evitare una plateale gestualità che inficia il lavoro di squadra. Non vogliamo fare morale, ma solo stimolare il pensiero di chi vuole capire quali sono i meccanismi mentali su cui lavorare. Paradossalmente da ogni posizione la scelta può essere coerente, ma certo è che le tre decisioni diverse non possono coesistere! E' apprezzabile il "passo indietro" del coda che giustamente lascia segnale e sanzione al centro, sicuramente vicino, ma una tempestiva presenza del guida avrebbe potuto evitare tutto questo.

Auguri WeRef!

Tornando indietro di 366 giorni, il 1° gennaio 2016 alle 18.32, WeRef si accendeva nel Web. Pochi ci hanno scoperto subito, molti lo hanno fatto piano piano.
La famiglia dei nostri lettori è cresciuta nel tempo. Spesso mi domando se gli articoli siano noiosi o scarsamente interessanti, oppure se gli argomenti siano troppo difficili o addirittura ostici, se le uscite siano troppo o poco frequenti. Abbiamo attraversato momenti difficili, l'esposto nei nostri confronti, l'ufficio inchieste, il processo federale! Cose che ci aspettavamo, sicuramente non nei termini e nelle accuse che ci sono state mosse, decisamente pesanti ed offensive. Ma tutto si è risolto, come auspicato nelle nostre memorie difensive, senza alcun provvedimento vista la natura didattica e divulgativa del nostro lavoro, sempre asettico e mai offensivo. Gli attestati di stima e gradimento sono arrivati dai posti più disparati, anche dall'estero, e da persone inaspettate: dirigenti, agenti, giocatori,

giornalisti, fotografi! I nostri più affezionati lettori sono Allenatori e Ufficiali di Campo: in generale persone attente alle regole! Abbiamo ricevuto diverse proposte ed aperto alcune collaborazioni importanti, a cui speriamo di dare miglior seguito nel corso del prossimo anno. I nostri post sono “rimbalzati” su siti e pagine face book, anche al di là dell’atlantico. Un articolo è comparso sul divulgatissimo “Refereeing” e i nostri articoli pubblicati su “Superbasket” per gentile concessione dell’editore (Grazie Giampiero!) resi disponibili per tutti i nostri lettori in forma originale. La Televisione e la stessa FIBA hanno aperto al grande pubblico cercando di spiegare situazioni di gioco e decisioni arbitrali. Questo ci fa pensare di essere sulla strada giusta, con l’orgoglio di averne anticipato i tempi. Continueremo a guidare i nostri lettori attraverso il labirinto delle regole, spingendoli a pensare, perché non vogliamo semplicemente arbitrare delle clip! Vorremmo riuscire a trasmettere la voglia di capire, approfondire e discutere dando spunti, consigli, soluzioni. Abbiamo risposto a molti, spesso privatamente, continueremo a farlo, perché nessuna domanda è stupida o banale e, soprattutto, una risposta può sgombrare molti dubbi e qualche nuvola. Abbiamo in mente alcuni progetti interessanti che pensiamo di concretizzare nel 2017. Auguri a noi ma soprattutto Auguri a voi per un altro anno pieno di Basket!

EuroRissa!

https://www.youtube.com/watch?v=wE0opoV7kwE&edit=vd

Cosa è successo: la palla va fuori campo, le squadre si

spostano per la rimessa in gioco. 35giallo e 1verde si dicono qualcosa e si toccano: una piccola spinta e si accende la rissa. 18verde si appresta ad entrare in campo e mentre l'arbitro centro amministra il cambio 23verde si dirige verso la propria panchina, ma poi torna indietro perché diversi giocatori si spintonano in mezzo al campo: 1verde spinge 35giallo, 24giallo spintona 1verde, 12verde spintona 24giallo. Finalmente gli animi si calmano e la regia ci mostra il replay di ciò che ha scatenato la rissa: una testata di 35giallo ad 1verde che a sua volta lo trattiene e poi spintona. Gli arbitri si consultano e poi il primo va a controllare l'instant replay. Munito di carta e penna annota qualcosa sul foglio e sanziona alcuni provvedimenti disciplinari segnalando falli antisportivi e tecnici. Dopo la spiegazione ai due allenatori, il 18verde verde viene allontanato dal campo. Il gioco riprende con una rimessa gialla in attacco nel punto in cui il gioco doveva essere ripreso con la squadra in controllo di palla.

Sanzioni: dal play by play della partita e dalla gestualità degli arbitri abbiamo desunto che sono state prese le seguenti sanzioni (tra parentesi le trascrizioni su referto): 35giallo fallo antisportivo (Uc) e fallo tecnico (Tc), 1verde fallo antisportivo (Uc) e fallo tecnico (Tc), 24giallo fallo tecnico (Tc), 18verde espulso come sostituto (F) e fallo tecnico* all'allenatore verde (Bc). Infatti se prese in questo modo le varie sanzioni si compensano (RT 42); il gioco doveva essere comunque ripreso con una rimessa dalla linea centrale per la squadra gialla (RT 39.3.2) e non dal punto in cui il gioco era stato interrotto.

Considerazioni: la rissa è uno scontro fisico tra giocatori (RT 39) e/o tra personale di squadra in panchina (sostituti, giocatori esclusi, allenatori etc). L'art 39.2 si riferisce solo al personale di squadra in panchina mentre per i giocatori devono essere sanzionati dei falli individuali (RT 36-37-38), che possono essere: antisportivi o da espulsione se

con contatto, tecnici o da espulsione se comportamentali o senza contatto. Il protocollo dell'IRS prevede che si possa verificare con il mezzo televisivo solo chi ha abbandonato l'area della panchina per partecipare alla rissa. Per i giocatori in campo gli arbitri si devono basare solo su quanto hanno visto con i loro occhi. Abbiamo già trattato l'argomento nell'articolo "Instant Replay – atto secondo"

Sostituto: nel play by play della gara compaiono alla rinfusa, più avanti, l'espulsione del 18verde e il fallo tecnico* all'allenatore verde, cosa che noi abbiamo dedotto dalla gestualità e dalla modalità di ripresa del gioco (parzialmente corretta). Si vede chiaramente l'arbitro autorizzare la sostituzione, ma nelle immagini manca il segnale che ne cambia lo status. La sostituzione è stata amministrata, come spesso accade, in modo sommario. Risulta poi difficile determinare chi tra 18 e 23 verde fosse giocatore/sostituto. Unica certezza è che 18verde entra in campo per sostituire 23verde e questi oltrepassata la linea centrale in direzione panchina ritorna sui suoi passi.

Conclusioni: ci lascia perplessi quanto sanzionato ai giocatori in campo. Sicuramente la testata del 35giallo meritava un fallo da espulsione, così come la reazione del 1verde. 24giallo e 12verde intervenuti, non certamente per sedare gli animi, con spinte e spintoni ai danni di avversari, andavano sanzionati anch'essi con un provvedimento importante: a nostro avviso espulsi (ma se proprio volete essere "buoni" almeno un fallo antisportivo, visto che c'è stato contatto fisico). Sullo status del 18verde abbiamo scritto sopra, probabilmente gli arbitri hanno stabilito che il suo status era quello di sostituto, anche se entrato al segnale proposto dal centro. Sicuramente nel suo caso risulta difficile configurare la sua azione con quanto previsto dall'art 39.1. Più grave è il comportamento del 23verde che lasciando il campo (non consapevole del proprio status) ritorna indietro e viene "deviato" proprio dal 18verde prima di venire a contatto

con avversari. Probabilmente alla luce dell'amministrazione, sommaria, della sostituzione sarebbe stato più corretto considera 23verde sostituto. Sicuramente rischiosa la scelta di lasciare in campo diversi giocatori che hanno usato la testa e le mani in una situazione di palla morta!

Curiosità:
https://youtu.be/wqdb_x7yl7Q
Cosa è successo: nel corso del 3 periodo viene correttamente sanzionato con un fallo tecnico comminato per il "fake" a rimbalzo, dove senza subire nessun contatto si tuffa all'indietro simulando di aver subito un fallo. Questo secondo fallo tecnico, gli costa l'espulsione (senza ulteriore sanzione) per aver ricevuto 2 falli tecnici nel corso della stessa partita.

Go further!

- Every player fill a space on the court, this space is enclosed in an imaginary cylinder starting from feet, just large then shoulders, according his height. Cylinder extends above the player or down his feet, if he's on air for a vertical jump. If no player, with his cylinder, fills the space adjacent to another opponent, the player may extend legs and arms outside his cylinder, but he will be charged of any contact occurred.

https://youtu.be/-JXZeNlsvWc

What happened: 3red receive from throw in, closely guarded from 13black. With his back to defender, 3red with right arm low swings elbow towards the torso of 13black, then spinning

on the pivot foot 3red turns in his cylinder hitting with the left elbow the face of the opponent. Trail referee calls an offensive foul of 3red. Referee “whispers” something to 13black before making the signals. Play resume with a black throw in on the side line.

Considerations: during the first try of swinging elbow by 3red, because of the close distance between cylinders, we may configure a T foul situation – no contact! (RT 36.3.1 dot 6, Int. FIBA 2014 -2nd edition Feb 2015 punto 36-20). Instead in the second one, excessive swinging elbow, lifted on the head of opponent cause a contact on his face, making necessary a call for a foul.

Conclusions: Personal foul charged against 3red (offensive foul) seems too light related to the type of contact. The contact should have been charged with an unsportsmanlike foul, not excessively hard but dangerous for player safety (eyes, nose, cheekbones are “fragile” zones on which offend!). The call of an unsportsmanlike foul can stop the rise of rough play and revenge feelings of the leading actors of the game. Well done, when referee “whispers” to 13black to don’t fake the effect of contact, for burning passions of players and attendants. Throw-in had to be made from base line, not from side line, in fact the foul occurs in the imaginary area between baseline e free throw line (trapezoidal area).

Fatti più in là!

Ogni giocatore ha diritto ad occupare sul terreno di gioco uno spazio racchiuso in un cilindro immaginario che parte dai suoi piedi, appena più larghi delle spalle, in una posizione fondamentale di gioco. Il cilindro si estende sopra il

giocatore fino al soffitto della palestra o sotto i suoi piedi se si stacca dal suolo e salta in verticale. Un giocatore può estendere gambe e braccia fuori dal cilindro, ma sarà responsabile di qualunque contatto provocato nel momento in cui "invade" il cilindro di un avversario. I cilindri si toccano, contrappongono, urtano: non necessariamente si verificherà un fallo!

Cosa è successo: 3rosso riceve una rimessa, pressato da 13nero. 3rosso, di spalle rispetto al difensore, con il gomito destro basso va verso il tronco di 13nero; immediatamente dopo 3rosso si gira colpendo con il gomito sinistro -fuori dal proprio cilindro- tra zigomo e naso dell'avversario. L'arbitro coda fischia un fallo in attacco del 3rosso. L'arbitro "sussurra" qualcosa al 13nero prima di andare a segnalare. Il gioco sarà ripreso con una rimessa laterale nera in attacco.

Considerazioni: 3rosso ha tentato di colpire 13 nero due volte di fila. Già in occasione del primo tentativo di gomitata, letta la distanza ridotta tra i cilindri e vista l'assenza di contatto si poteva configurare una situazione da fallo tecnico (RT 36.3.1 6° pallino, Int. FIBA 2014 -2nd edition Feb 2015 punto 36-20). Nel secondo tentativo invece, l'uso illegale del gomito provoca un contatto sul volto di 13nero, rendendo necessaria la chiamata di fallo.

Conclusione: Il fallo personale fischiato al 3rosso (in attacco) appare comunque, in relazione alla tipologia del contatto, una decisione "blanda"! Nella fattispecie il contatto va sanzionato con un fallo antisportivo del 3rosso, non eccessivamente duro, ma pericoloso per l'incolumità del giocatore (occhi naso e zigomi sono zone "fragili" su cui offendere!). Un fallo antisportivo serve oltretutto ad impedire il sorgere del gioco sporco ed eventuali sentimenti di "vendetta" nei protagonisti. Fa bene l'arbitro a "sussurrare" al 13nero di non accentuare eccessivamente gli

effetti del contatto per non alimentare ulteriori focolai in campo e sugli spalti. La rimessa in gioco va fatta dalla linea di fondo e non da quella laterale poiché il fallo è avvenuto nel trapezio “immaginario” incluso tra linea di fondo e linea del tiro libero

---

Situazioni complesse e antisportivi di diversa natura!

A volte, nei finali di partita, certe giocate che in tv o dagli spalti possono sembrare semplici presentano sul campo una difficoltà estrema. Vuoi perché non sempre si può rivedere l’azione al replay, vuoi perché la tempestività richiesta e la comunicazione non precise complicano ulteriormente le cose. Negli articoli scorsi abbiamo visto come di fatto il fallo tattico sia stato molto limitato: nonostante ciò situazioni di antisportività continuano a ripresentarsi in altra forma. Prendiamo spunto da due accadute recentemente nella partita Avellino-Tenerife.

Cosa è successo: 4° periodo 00:16 rimessa bianca (+1 nel punteggio) in attacco. 33nero trattiene 55bianco che cerca di smarcarsi per ricevere, l’arbitro guida sanziona un fallo antisportivo (RT 37.1.1 4° pallino); mentre si reca a segnalare l’arbitro è però colto dal dubbio che il fischio sia partito quando già la palla era uscita dalle mani del giocatore incaricato della rimessa. Dopo un breve consulto con l’arbitro centro e il tavolo l’arbitro cambia la tipologia del fallo da antisportivo a personale. Alla fine la decisione è corretta, ma come sempre vorremmo cogliere alcuni spunti per

crescere.

Spigolature: Il contatto falloso si sviluppa mentre la palla è ancora fuori campo in mano al 20bianco. Come da tecnica il 55bianco riduce lo spazio con il difensore andando verso la palla; il contatto, comunque accettato ed accettabile, si evolve in una leggera trattenuta da parte del 33nero. A causa dell'inevitabile tempo di reazione, il fischio arriva quando la palla esce dalle mani del 20bianco e contemporaneamente alla fine del contatto con 55bianco che sta per ricevere il pallone. Se l'arbitro avesse avuto la forza di trattenere un attimo il fischio probabilmente l'azione si sarebbe completata con un passaggio e magari un successivo fallo sul 55bianco, ma con alcuni secondi trascorsi sul cronometro; la chiamata fatta svantaggia la squadra bianca, perché permette alla squadra nera di mandare in lunetta gli avversari senza far muovere il cronometro "pagando" solo 2 tiri liberi (ragione per cui è stata scritta la regola, e probabilmente il limite della stessa). Durante la rimessa l'arbitro guida **guarda** con attenzione la giocata di sua competenza, posizionandosi troppo vicino alla linea di fondo: un paio di passi indietro lo avrebbero aiutato a **vedere** (perifericamente) anche la rimessa. L'arbitro coda cerca di aiutare il centro sulle tre coppie presenti sul lato debole' ma non può aiutare su rimessa/contatto perché troppo alto. Facendo un paio di passi più in basso e fuori dal campo avrebbe potuto osservare meglio le situazioni critiche sul lato forte ed aiutare il compagno (guida) che invece ricorre all'aiuto del centro (1° arbitro) che forse ha una visuale globale.

Cosa è successo sullo sviluppo dei tiri liberi concessi a 55bianco: nell'azione immediatamente successiva 34nero sfrutta un cambio difensivo batte e 12bianco in penetrazione 1 contro 1. 34nero dopo aver raccolto il pallone subisce una spinta sulla schiena da 12bianco, fallo fischiato dal coda. Il tiro rilasciato da 34nero rimbalza sull'anello quando 12bianco lo spazza commettendo violazione di interferenza (RT 31.2.5),

poiché dopo un fischio arbitrale la palla non è più giocabile da nessuno; di conseguenza perché il canestro viene convalidato con la concessione di un tiro libero aggiuntivo per 34nero.

Considerazioni: Possiamo ipotizzare che la situazione precedente abbia condizionato psicologicamente la chiamata di fallo personale quando è evidente che il fallo di 12bianco ha tutti i crismi del fallo antisportivo. Sicuramente l'azione del difensore è antisportiva e pericolosa: una spinta alle spalle di un giocatore per aria o lanciato a canestro può creare oltre al danno tecnico/fisico un rischio per l'incolumità del giocatore al momento del ritorno sul terreno di gioco. Informazione tecnica, maggiore reattività ed una più attenta lettura delle giocate, per far corrispondere la giusta sanzione del fallo, fermerebbe sul nascere questa cattiva scelta dei giocatori.

One way to the locker room!

What happens: 15grey complains hardly with the referee after an offensive foul called (hooking – 3rd player foul). The referee calls technical foul against 15grey (4th player foul). During the free throw, 15grey stays in the middle of the court looking the referee waiting on the center line for the next throw in. To avoid any problem, grey team's coach decides to substitute 15grey. Anyway, 15grey continues his bad behavior also from the bench, mimicking a fainting; after that, trail and center referees call another technical foul against 15grey. After a speech between two referees 15grey is disqualified (call and signal). The clip does not show how the game resumed after the penalties called: we will analyze the

different possibilities to resume the match later on.

Communication: referees' signals are a powerful tool of communication; anyway, the signals are inefficient if they are proposed in a hasty and superficial way, or if the referees invent some signal during the match. If some signals are omitted and someone are non-standard, everything becomes incomprehensible or interpretable. We mean: during the substitution, referee makes substitution signal (RB fig7), forgetting the beckoning-in for change of status of player/substitute and vice versa (RB fig8). During the substitutions of 20 and 15grey, substitutes always enter before players leave the court. Obviously 20 e 15grey became substitutes when are in the bench area. When both referees call the 2nd technical foul after signal (RB fig49) they use their right hand to intimate 15grey to go to the locker room (this is not conventional signal). When a player is ejected for his 2nd individual technical foul, the correct signal to be shown is (RB fig51) clenched fists on both hands. In the video this signal is shown after, together with a referees' call: does it add a new penalty?

Penalties: penalty for offensive foul is: possession orange, deleted by the successive penalty for T foul 15grey (RB art.42) – this is clear! From now on, we must focus on the referees' signals, during the dead ball and the substitutions, to understand if when the second technical foul is called: 15grey is a player or a substitute?

- **Player**: the video does not show the signal (RB fig8). If 15grey is still a player, the second technical foul is charged again to 15grey, that must be disqualified for the rest of the game, without any other penalty added to anybody; on the scoresheet after T1+T1 a GD must be recorded. Game resumes with another 1 free throw and possession for orange team.
- **Substitute**: looking the position of players and substitutes, 20 e 15grey in the bench area are

substitutes (despite nobody made signal –RB fig8-). Therefore the technical foul called by the referees during the dead ball, will be charged to Coach grey (RB art 36.4.1 2nd dot): this foul doesn't count in team penalties in the period and the penalty is 1 free throw and possession for orange team. The following signal of clenched fists on both hands (and call), disqualifies 15grey as substitute and determines another penalty charged to Coach grey (B1 recorded on scoresheet – 2nd in the game). After ejection, a D recorded on the scoresheet (RB B.8.3.10) individual fouls of 15grey. Game resumes with one (more) free throws and possession for orange team. If Coach grey was charged before of one T foul (B1 or C1) also him should been ejected (GD recorded on the scoresheet), without any other penalty added!

Considerations: generally any call generates a penalty, but when a double/triple call are on the same infraction we charge only one foul/violation and one penalty: therefore the simultaneous technical foul called by trail and center generate one penalty only. This situation is complex: it is not easy to manage and explain what happened to the players and the bench personnel. In addition, the unconventional signals contribute to create confusion! Counting the calls (and signals in different moments) penalties may be three: T foul to 15gray player, T foul to 15grey substitute (charged on Coach), D foul to 15grey substitute (charged on Coach): then 1+1+1 free throws and possession ball orange.

Conclusions: what do they do?

- **the easiest solution:** was to eject 15grey (substitute) when in the bench area he waves disrespectful. T foul charged on Coach grey recording on the scoresheet B1 and D on 15grey individual fouls. 1 free throw and possession orange.
- **the practice solution and so close to what happens on**

court: T foul to 15grey (substitute). T foul charged on Coach grey recording on the scoresheet B1. 1 free throw an possession orange. 15grey (4 individual fouls) will be part of the game at the next opportunity for grey team.

- **the complex solution, connected to the number of calls and signals makes from referees.** T foul and D foul for 15grey substitute, charged on Coach grey (B1 and B1), D on individual fouls of 15grey.
- **the technical error solution or else:** ejection of 15grey for two individual T foul, recorded on the scoresheet as T1 +T1 and GD!

In prigione senza passare dal via?

Cosa è successo: 15grigio commette fallo in attacco (hooking – 3° fallo del giocatore) e protesta veementemente verso l'arbitro. Al giocatore viene sanzionato un fallo tecnico (4° fallo del giocatore). Durante l'esecuzione del tiro libero 15grigio fermo in mezzo

al campo cerca il contatto visivo con l'arbitro in attesa di amministrare la rimessa. Allenatore grigio, per evitare problemi chiede la sostituzione del 15grigio, che lascia il campo. Arrivato in panchina 15grigio continua nel suo atteggiamento polemico e viene sanzionato con un ulteriore fallo tecnico da due arbitri. Dopo un breve confronto, tra gli arbitri, il giocatore viene espulso con un ulteriore fischio e

segnale. Nella clip manca la ripresa del gioco dopo i provvedimenti legati ai falli sanzionati. Più avanti esamineremo gli scenari correlati.

Comunicazione: i segnali arbitrali sono un potentissimo strumento di comunicazione, ma la loro efficacia è spesso minata dal modo sbrigativo e sommario con cui sono proposti; se poi alcuni sono omessi ed altri vengono inventati tutto diventa incomprensibile o interpretabile. Per farvi capire meglio: durante la sostituzione l'arbitro lato tavolo fa il segnale (7) di autorizzazione per la sostituzione (4entra – 20 esce) senza fare il segnale (8) di ingresso al sostituto; questo segnale è in realtà quello fondamentale perché è quello che determina l'effettivo cambio di status tra sostituto e giocatore. Si può notare come entri sempre prima il sostituto e poi esca il giocatore anche in occasione dell'uscita, successiva, del 15grigio. E' comunque evidente, anche in mancanza del segnale, che i giocatori 20 e 15 grigio quando si trovano nell'area della panchina sono ormai sostituti. In occasione del secondo fallo tecnico i due arbitri dopo il fischio ed il segnale (49) utilizzano la mano destra per intimare il giocatore ad andare negli spogliatoi, mentre se il giocatore fosse stato espulso, direttamente o per aver commesso il 2° fallo T, il segnale (51) da mostrare sarebbe stato quello con i pugni chiusi alti sopra la testa. Questo segnale viene comunque mostrato successivamente ed accompagnato da un fischio, con il conseguente abbandono del terreno di gioco da parte del 15grigio. Questo fischio ha determinando un terzo provvedimento?

Sanzioni: la sanzione del fallo in attacco determina un possesso palla arancione, cancellato dalla successiva sanzione per il fallo T al 15grigio (RT art.42). A questo punto si concretizzano i diversi scenari derivanti dalla comunicazione non corretta operata dalla squadra arbitrale durante la palla morta e per le sostituzioni. Ai fini della ripresa del gioco diventa determinante lo status del 15grigio: è giocatore o

sostituto?

- **Giocatore:** in mancanza del segnale (8) 15grigio è ancora un giocatore e quindi il 2° fallo T è a suo carico deve essere conteggiato nei falli del giocatore e della squadra nel periodo, ma poiché si tratta del 2° fallo T addebitato il giocatore deve essere espulso – segnale (51)– senza ulteriori sanzioni; sul referto deve essere riportato GD tra i falli del giocatore. Il gioco riprenderà con l'amministrazione di un ulteriore tiro libero più possesso di palla.
- **Sostituto:** considerando la dinamica della situazione e la posizione dei giocatori in campo e dei sostituti nell'area della panchina possiamo affermare che anche in mancanza del segnale appropriato il 15grigio è ormai un sostituto. Il fallo tecnico comminato, per il comportamento del 15grigio – sostituto – avrebbe dovuto essere ascritto all'allenatore (RT art 36.4.1 2°pallino) e non conteggiato nei falli di squadra del periodo; sanzione: 1 tiro libero e possesso palla. Il successivo segnale di espulsione presuppone un ulteriore fallo T all'allenatore grigio la chiusura dei falli individuali del 15grigio con una D (RT B.8.3.10) e quindi l'esecuzione di un altro tiro libero seguito da possesso palla arancione. Con il rischio che se l'allenatore grigio avesse già sul referto un fallo T (C o B) sanzionato in precedenza anche lui dovrebbe essere espulso (senza ulteriore sanzione!) e GD registrato sul referto nelle caselle dell'allenatore.

Considerazioni: ad ogni fischio arbitrale generalmente deve corrispondere una sanzione, ma in occasione di un doppio (o triplo) fischio sulla stessa infrazione sarà comunque sanzionato un solo fallo (violazione): il tecnico comminato in simultanea da due arbitri verso lo steso giocatore (per la stessa infrazione comportamentale) avrà quindi unica sanzione. E' evidente quanto questa situazione sia complicata

da gestire e spiegare anche agli addetti ai lavori e quanto tempo il gioco stia fermo, con possibili effetti collaterali sul pubblico. La comunicazione impropria genera ancora più confusione: in base ai segnali le sanzioni sarebbero tre, un fallo T al giocatore, uno come sostituto e una espulsione come sostituto, conseguentemente i tiri liberi da eseguire sarebbero 1+1+1 e possesso palla arancione.

Conclusioni: cosa si poteva fare?

- La soluzione più semplice: espellere il 15grigio (sostituto) quando in panchina si agita irrispettosamente. Fallo T ascritto all'allenatore (B1) e D sui falli individuali del 15grigio – 1 tiro libero più possesso palla arancione.
- Quella più pratica, e più vicina a quello che è successo in campo: sanzionare il fallo T a 15grigio (sostituto) Fallo T ascritto all'allenatore (B1) – 1 tiro libero più possesso palla arancione. Ed il 15grigio sarebbe potuto rientrare in campo successivamente (gravato di 4 falli individuali).
- Quella più complessa: legata al numero di fischi e segnali fatti dagli arbitri con il fallo T e l'espulsione sanzionate al 15grigio (sostituto) ascritti all'allenatore grigio (B1 e B1) la D sui falli individuali del giocatore.
- Quella errata, tecnicamente: ovvero l'espulsione di 15grigio per due falli tecnici individuali ascritti nei falli accompagnati dalla scritta GD.

Una raffica di antisportivi!

La recente gara di campionato tra Reggio Emilia e Sassari ha

registrato ben 5 falli antisportivi sanzionati dalla terna arbitrale, che ha applicato con consistenza la regola in molte delle sue sfaccettature. Benché molto sia stato detto e scritto sul fallo antisportivo, molti addetti ai lavori considerano valide le seguenti equazioni:

- Antisportivo = Intenzionale
- Antisportivo = Violento

Nella realtà dei fatti l'arbitro non è assolutamente in grado di stabilire cosa passi nel cervello del giocatore e quindi la sua intenzione! Senza contare il fatto che caso di contatti violenti deve essere sanzionato un fallo da espulsione. La valutazione del fallo antisportivo deve essere tecnica e seguire i principi del regolamento tecnico (RT art 37). Solo leggendo l'articolo ci si può rendere conto di quali e quante siano le situazioni in cui può essere commesso un fallo antisportivo. Vi invitiamo pertanto a "cancellare" le equazioni e seguirci nella lettura delle situazioni estrapolate dalla gara Reggio Emilia-Sassari. Stranamente nel "mazzo" dei 5 non abbiamo un fallo antisportivo commesso su un giocatore in contropiede che non ha avversari tra se ed il canestro; in compenso abbiamo due chiarissimi falli antisportivi su inizio e fine del contropiede!

https://youtu.be/obgAMnNy5dw
Cosa è successo: 16azzurro e 6bianco si agganciano mentre lottano per la posizione a rimbalzo, il tiro va nel canestro e mentre la palla esce dalla retina (morta) 16azzurro spinge vistosamente e con intensità il 6bianco: Fallo antisportivo (RT 37.1.1 2° pallino)

https://youtu.be/KsK2zPl_Gf0
Cosa è successo: 4bianco è in palleggio (mano sx) sulla linea laterale; 23azzurro senza usare le gambe per difendere usa un braccio teso per impedire all'avversario di avanzare giocando il tronco (sul lato dx) e non la palla. Dalla ripresa dal

basso si apprezza maggiormente il contatto provocato (RT 37.1.1 1° pallino)

https://youtu.be/N9jLseDQfgE
Cosa è successo: 1azzurro parte in contropiede, supera 4bianco in palleggio, fronteggia 5bianco e lo batte con una virata. Al momento della raccolta del pallone (inizia l'atto di tiro e finisce il contropiede) 5bianco aggancia il braccio sinistro di 1azzurro con il suo braccio sinistro, mentre con il braccio destro (ripresa da sotto) cintura il fianco destro. (RT 37.1.1 1° pallino). Nota: nel caso in cui 1azzurro avesse realizzato, il canestro sarebbe stato da annullare per evidente violazione di passi. Nel prossimo articolo esamineremo come avrebbe dovuto riprendere il gioco in questo caso.

https://youtu.be/ot7oS18AnS0
Cosa è successo: 14 e 25 azzurro perfezionano l'intercetto del pallone, 14azzurro parte in transizione, palleggia a dx, subisce un contatto dal 9bianco che interviene lateralmente/dietro e sulla parte sinistra del corpo. Oltre a non avere possibilità tecnica di giocare la palla il contatto è particolarmente duro.

https://youtu.be/C0jXh0orT_k
Cosa è successo: 1azzurro batte in palleggio 6bianco, che commette fallo per uso illegale delle braccia. 1azzurro prosegue la corsa verso il canestro avversario raccogliendo il pallone (ha comunque subito un fallo non essendo in atto di tiro – chiaro il segnale dell'arbitro che indica "*on the floor*"); a quel punto il 9bianco commette un ulteriore fallo (a palla morta) duro sulla testa e braccia dell'avversario. Il 9bianco avendo commesso il suo 2° fallo antisportivo nell'ambito della gara deve essere espulso. L'espulsione non comporta nessuna sanzione aggiuntiva oltre a quella prevista per i falli commessi. Nel caso specifico i falli di 9bianco sono il secondo ed il terzo di squadra nel periodo, quindi il possesso palla del primo fallo viene cancellato dalla sanzione del fallo antisportivo. Nota: se la squadra bianca avesse già

commesso 4 falli di squadra nel periodo il primo fallo sarebbe stato sanzionato con 2 tiri liberi seguiti da altri 2 tiri liberi e possesso palla per il fallo antisportivo. Tutti e 4 i tiri eseguiti da 1azzurro.

Lascia perplessi l’atteggiamento dei giocatori sempre sorpresi, non dal fischio, ma dalla sanzione di fallo antisportivo. Siamo convinti che la pulizia del gioco cominci dalla consistenza di queste chiamate e che nel giro di pochissime giornate vedremo i giocatori difendere, le squadre fare più contropiede, il gioco meno spezzettato e più spettacolare.

Articoli correlati: Fallo tattico