Se scappa un fischio!

9:31 alla fine del quarto periodo, rimessa laterale a favore squadra bianca con 10 secondi per tirare. Il prossimo possesso alternato sarà bianco.

Il 7bianco attacca il canestro in semigancio ed il 2rosso stoppa la palla sul tabellone. L'arbitro coda fischia fermando il tempo, l'arbitro centro convalida il canestro da due punti. Dopo una breve esitazione i due arbitri si trovano in mezzo all'area a parlare; poco dopo a loro si unisce anche il guida. Alla fine è il guida ad andare verso il tavolo per risolvere la situazione. Dopo la spiegazione agli allenatori il gioco riprende con palla bianca dal fondo in attacco e 14" sul display dei 24".

Situazione: il gioco viene interrotto dal fischio arbitrale per poi essere ripreso senza che nessuna sanzione sia stata applicata.

Alcune considerazioni: dal fatto che il gioco sia ripreso come avvenuto, possiamo ipotizzare che gli arbitri abbiano considerato che il fischio abbia reso morta la palla quando nessuna delle due squadre ne era in controllo – con il tiro del 7bianco nessuna squadra è in controllo di palla (RT 12.3) – ed applicato la regola del possesso alternato (RT 12.5.4). Troppo lungo il tempo morto impiegato per risolvere la situazione.

Giocatore: l'intervento del 2rosso è legale perché la palla – pur in parabola discendente – non ha nessuna possibilità di entrare nel canestro (RT 31.1.1). Al momento del fischio, 2rosso non controlla la palla (RT 14.1.1) poiché la batte solo sul tabellone; lo stesso 2rosso prenderà poi la palla in mano.

Ufficiali di campo: corretto il congelamento a 4" del display dei 24" in attesa di informazioni certe di come verrà ripreso

il gioco. Il congelamento lascia aperte tutte le ipotesi e non crea problemi nel caso in cui poi si debba riprendere con il residuo dei 24″.

Arbitri: il body-language dell'arbitro che fischia mostra immediata incertezza; il fatto che manchi la segnalazione di una "ipotetica" violazione di interferenza può significare coscienza dell'errore commesso. Al momento della stoppata, l'arbitro sul lato opposto fa prima un gesto di "ok" con il pollice alto (per lui l'intervento è legale?), immediatamente trasformato in un 2 con le dita (convalida?) dopo il fischio del compagno. L'arbitro guida lascia parlare i compagni, poi si reca al tavolo per gestire la situazione.

Allenatori: la soluzione scelta viene spiegata dall'arbitro ai due allenatori che accettano la decisione. L'arbitro indica chiaramente che il gioco sarà ripreso con un possesso di palla in attacco per la squadra bianca, senza mai proporre il segnale di salto a due ed il conseguente utilizzo della freccia di possesso alternato.

Commento televisivo: la conoscenza delle regole è sommaria, ognuno cerca di contribuire con una opinione, a volte corretta altre assolutamente fuorviante, soprattutto sull'intervento di 2rosso, che è legale. Le telecamere non inquadrano mai il tavolo, dove si trova la freccia e dove si svolge parte importante della comunicazione tra arbitro/tavolo/allenatori. Definire "palla ad Imola" come la cosa più strana, non trova fondamento nelle regole.

Conclusione: Il gioco viene ripreso con palla bianca e 14" sul display dei 24" – **unica soluzione non prevista dalle regole**! Proviamo come sempre ad immaginare i vari scenari possibili:

- Con certezza possiamo affermare che non è stata fischiata interferenza. In questo caso il gioco sarebbe ripreso con possesso palla rosso sulla linea di fondo dopo la convalida del canestro.

- Da come è stato ripreso il gioco possiamo affermare che il fischio è stato considerato estemporaneo e che quindi nessuna illegalità sia stata commesse dalle squadre; nessun punto è stato attribuito. A questo punto però, per l'attribuzione del possesso diventa determinante stabilire dove si trovava la palla al momento del fischio:
    1. Palla solo toccata, ma non controllata, da 2rosso: il gioco sarebbe dovuto riprendere con una situazione di salto a due. La freccia di PA indicava bianco, per cui la squadra bianca avrebbe avuto diritto ad una rimessa dal fondo in attacco con 4" sul display dei 24" (non con 14" – come avvenuto)
    2. Palla già in controllo di 2rosso: la palla avrebbe dovuto essere assegnata alla squadra rossa ed il gioco ripreso con una rimessa dal fondo in difesa (rispetto del punto di rimessa), con un nuovo periodo di 24″.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

---

5 contro 4

La pallacanestro è un gioco di situazioni simili, ripetitive, mai uguali! Dopo pochi giorni torniamo sull'argomento **"sostituzione durante una sospensione"**, segno che la materia necessita di attenzione da parte di tutti gli attori della partita. Non torneremo sui sentieri percorsi nel post "Sostituto Sostituito Subito?", ma cercheremo di aggiungere spunti, suggerimenti e riflessioni su quanto accaduto durante la gara Capo d'Orlando – Bologna.

Mentre si sviluppa l’azione offensiva nera, si intravede sul cubo del cambio un **sostituto nero** in attesa. 20nero in penetrazione va a sfondare su 6bianco fermo e fuori dal semicerchio. Dopo la segnalazione arbitrale, viene concessa una sospensione e il **sostituto** sul cubo del cambio rientra in panchina. Ricordiamo che in caso di sospensione la **sostituzione** è congelata in attesa di conferma fino a quando il sostituto o un altro suo compagno si presenteranno al segnapunti chiedendo la sostituzione e confermando il **numero del giocatore da sostituire** (l’allenatore può anche decidere di non operare alcuna sostituzione). Durante la sospensione un aiuto allenatore e l’accompagnatore nero parlano con gli Ufficiali di Campo, probabilmente per sapere se sostituti avversari hanno richiesto sostituzioni. Al termine della sospensione le immagini non chiariscono se dal tavolo sia stata richiesta la sostituzione. Ricordiamo che l’opportunità per le squadre termina quando l’arbitro mette la palla a disposizione per la rimessa in gioco.

L’arbitro impegnato nell’amministrazione della rimessa, probabilmente distratto dal clamore del pubblico al rientro delle squadre in campo, non si avvede che la squadra nera ha 4 giocatori in campo! Non arriva nessun segnale di “allerta” né dal tavolo, né dalla panchina nera, sulla quale 14nero è seduto senza che nessuno sia entrato al suo posto. Dopo circa 6” c’è una breve comunicazione verbale tra l’Arbitro centro e l’Allenatore nero: nessuno, dentro e fuori dal campo, sembra essersi accorto di niente. Dopo altri 5″ l’Allenatore nero sollecita il 24nero ad entrare e un componente dello staff lo trascina letteralmente fuori dall’area della panchina. Mentre l’arbitro lo invita ad entrare con un gesto del braccio, il pallone è intercettato dai neri e la transizione viene interrotta con un “fallo tattico” dal 5bianco – dovreste avere tutti gli strumenti per classificare questo fallo! –. Prima di segnalare il fallo, l’arbitro fa cenno all’Allenatore bianco, che probabilmente protestava per la “sostituzione irregolare”,

di aspettare una sua spiegazione.

Il colloquio Arbitro/Allenatore bianco, è rapido e si risolve con un gesto di intesa ed un sorriso – ci piacerebbe fosse sempre così! –; il gioco riprende velocemente senza ulteriori strascichi.

Conclusioni

Cerchiamo di analizzare come le procedure siano state amministrate e come avrebbero dovuto esserlo. Una sostituzione può essere effettuata solo a palla morta e cronometro fermo (RT 19.2.2), quando si crea una opportunità di sostituzione per quella squadra. In ogni caso se una squadra effettua una sostituzione anche l'altra squadra può effettuare uno o più cambi.

Scenario A – 24nero non è passato dal tavolo per comunicare che entrerà in campo e che sostituirà 14nero. Il tavolo non ha fischiato la sostituzione, quindi 14nero è ancora un giocatore, che si trova momentaneamente fuori dal campo (non per ottenere un vantaggio illegale).

1. Possiamo pensare che 14nero possa rientrare in campo in qualunque momento, come un giocatore che sullo slancio per recuperare una palla o dopo un tiro a canestro finisce fuori e rientra; deve ovviamente rientrare senza ottenere un vantaggio illegale, magari sbucando alle spalle di un avversario o sfruttando il "fuori campo" per raggiungere una favorevole posizione difensiva. Il RT non copre questo tipo di situazione.
2. L'ingresso di 24nero – un sostituto – è illegale, ancorché la squadra nera sia in evidente condizione di svantaggio! Il gioco deve essere fermato ed un fallo Tecnico sanzionato all'Allenatore nero, come responsabile della squadra (RT 36.3.2).

Scenario B – 24nero ha comunicato al tavolo di entrare per

14nero, il tavolo ha comunicato la sostituzione e l’arbitro l’ha concessa con l’apposito segnale. 24nero è un giocatore per cui valgono le stesse considerazioni esposte in “Scenario A.1”. Il suo ingresso, avvalorato dal gesto dell’arbitro, avviene nello spirito delle regole in una posizione di campo “neutra” e senza ottenere vantaggio illegale.

E’ possibile eliminare questa problematicità? Probabilmente no, ma è possibile limitare al massimo l’errore. Come? Con Attenzione – Concentrazione – Comunicazione! L’arbitro che ha segnalato il fallo di sfondamento (troppa enfasi durante il fischio) vede un giocatore nero sul cubo del cambio (memorizzare la possibilità di un cambio nero). Al rientro dalla sospensione, al tavolo devono essere controllate le entrate/uscite dei giocatori – richiesto il passaggio dal tavolo del sostituto o la conferma che il cambio non sarà effettuato (collaborazione del personale in panchina). È sempre auspicabile il conteggio dei giocatori in campo, da parte di tutta la squadra arbitrale, prima di rendere la palla viva. Il gioco poteva comunque essere fermato (la squadra nera in evidente condizione di svantaggio) fintanto che la squadra bianca stava muovendo il pallone senza tentare un tiro o non aveva una chiara occasione per realizzare un canestro. A quel punto, dopo aver capito se il cambio fosse stato richiesto/fischiato/autorizzato o meno, procedere con le soluzioni proposte in Scenario 1 e 2!

Ringraziamo Flavio Tranquillo per il prezioso contributo video.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Errore correggibile

Errore correggibile!

Cosa è successo: 24nero in atto di tiro subisce fallo da 32bianco. L'allenatore bianco e l'arbitro centro escono dall'inquadratura mentre parlano tra loro; si sente un ulteriore fischio e dal commento apprendiamo che è stato sanzionato un fallo tecnico all'Allenatore Bianco. Sulla linea di tiro libero si presenta 0nero: l'arbitro guida – senza aspettare che tutti siano a posto – indica 2 tiri liberi, dopodiché l'arbitro centro arriva e alza le braccia ad indicare la sanzione. 0nero realizza il tiro libero e si allontana, mentre arriva 24nero, 0nero viene richiamato in lunetta per il secondo tiro libero, ma l'arbitro centro dopo un breve colloquio con il guida e un contatto visivo con il coda si accorge che il beneficiario dei due tiri liberi avrebbe dovuto essere il 24nero. Un successivo colloquio tra centro e coda e alcuni momenti di esitazione, portano alla ripresa del gioco con due tiri liberi per il 24nero seguiti da un tiro libero per 0nero e possesso palla nero, a cavallo della linea centrale.

Situazione: ci troviamo in una situazione speciale (RT 42.1) dove dopo un fallo, a palla morta, viene commesso un ulteriore fallo. Nel caso in esame le sanzioni sono entrambe contro la squadra bianca e dovranno essere amministrate cronologicamente come sono avvenute: 2 tiri liberi per 24nero, 1 tiro libero per un giocatore nero scelto dall'allenatore e rimessa laterale a cavallo della linea centrale per la squadra nera. All'interno della situazione speciale si verifica un'ulteriore situazione tecnica di errore correggibile (RT 44), in quanto mentre gli arbitri amministrano la prima sanzione (2 tiri liberi – la segnalazione di guida e coda è evidente) in lunetta si presenta 0nero. Nel momento in cui la palla lascia le mani di 0nero (indipendentemente dalla realizzazione o meno

del tiro libero) viene commesso un errore correggibile: l'esecuzione di tiro(i) libero (i) da parte di giocatore non beneficiario (RT 44.3.3)

Arbitro: al momento del fischio il coda, sul lato palla e competente sull'inizio della penetrazione, "non memorizza" chi ha subito fallo e immediatamente dopo amministra i tiri liberi (in numero corretto) ma con in lunetta il giocatore sbagliato, senza dare il tempo al collega che aveva fischiato il fallo di avvedersi che in lunetta c'è il giocatore sbagliato (nonostante l'evidente differenza di stazza tra i giocatori). Il centro avrebbe comunque avuto il tempo di fermare l'azione fino a che la palla non abbia lasciato le mani del tiratore.

Giocatori: i giocatori – come gli arbitri – devono sapere chi e quando deve tirare i tiri liberi in base alla cronologia delle sanzioni. In questo caso la responsabilità è condivisa anche con con l'allenatore, responsabile della squadra e della scelta del tiratore in caso di amministrazione di falli tecnici.

Alcune considerazioni: dalle immagini non vediamo chi ha fischiato il fallo tecnico. Dalla ripresa del gioco, secondo le regole di meccanica, si evince che il fallo tecnico sia stato fischiato dal centro, in quanto è lui che amministra la rimessa a cavallo della linea centrale, diventando coda.

Televisione: nel commento viene rilevata la presenza dell'osservatore arbitri al tavolo, in realtà assente.; la gara è stata probabilmente visionate in video. Per cogliere meglio i dettagli di ciò che stava avvenendo a gioco fermo, sarebbe stato meglio riprendere i dialoghi tra arbitri ed ufficiali di campo e – prima della ripresa del gioco – tra arbitri e allenatori. Un'inquadratura a campo aperto avrebbe permesso a tutti di comprendere meglio la situazione.

Spigolature: prima che 24nero esegua i tiri liberi, l'arbitro

centro fa un timido segnale di no basket (RT fig. 11) ad indicare che il tiro libero realizzato da 0nero deve essere annullato. Il contatto visivo e la comunicazione tra arbitri non produce una corretta amministrazione dell'errore correggibile, con conseguente errore tecnico da parte della terna arbitrale.

Conclusione: in questa situazione si sarebbe dovuto procedere come segue (RT 44.3.3): il tiro libero di 0nero doveva essere annullato, l'ulteriore tiro libero (spettante a 24nero) cancellato. Il gioco doveva riprendere con un tiro libero per il fallo tecnico ad Allenatore bianco (qualunque giocatore nero avrebbe potuto tirare) e palla nera a cavallo della linea centrale.

Variante: se per errore gli arbitri avessero amministrato prima il fallo tecnico all'allenatore bianco indicando 1 tiro libero, avremmo avuto sempre un errore correggibile, ma con procedura specifica diversa. Se proprio non vi ci raccapezzate abbiate la pazienza di aspettare giovedì 4 febbraio alle ore 04:43:20*!

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Fallo con palla in volo

Cosa è successo: vicino a canestro 25verde e 11bianco lottano per la posizione mentre 1verde raccoglie dal palleggio e tira da tre punti. L'arbitro guida fischia un fallo sotto canestro, va verso il tavolo, segnala la convalida del tiro da tre punti di 1verde e sanziona un fallo. Il gioco riprende con una rimessa dal fondo in attacco per la squadra verde con un nuovo periodo di 24".

Giocatore: nella lotta per la posizione, il contatto provocato da 11bianco (si vede meglio nel replay dal basso) che trattiene con la mano sinistra il 25verde, inizia quando ancora 1verde è in palleggio, ma finisce nel momento in cui 1verde carica il tiro, ed i due giocatori si girano per l'eventuale rimbalzo offensivo. Il contatto non crea particolare danno tecnico o fisico essendo la coppia avulsa dal gioco 1vs1 di 1verde.

Situazione: un difensore commette fallo su un qualunque avversario mentre un attaccante già in atto di tiro finisce la sua azione con un movimento continuo. In questo caso, con il fischio la palla non diventa morta, il canestro deve essere convalidato ed il fallo sanzionato (RT 10.4).

Alcune considerazioni: dal fatto che il gioco sia ripreso con una rimessa verde dalla linea di fondo nella sua metà campo di attacco, si evince che il fallo sia stato commesso dal giocatore 16bianco (RT 34.2.1) con squadra bianca non in bonus.

Arbitro: l'arbitro guida – in leggero ritardo sulla rotazione – segue il gioco dei pivot nell'area dei tre secondi (rettangolo 5), questo non gli permette di "vedere" anche il pallone e come si stia sviluppando il gioco. Il fischio non è tempestivo e purtroppo avviene quando il contatto è finito ed il tiro ormai in esecuzione. Uscito per segnalare, dopo un contatto visivo e un breve colloquio con il coda convalida il tiro da 3 punti con il giusto segnale. Si volta per controllare il giocatore da sanzionare, ma inizia con il 2 (dorso) e non sappiamo se prosegue con il 5 (palmo) verde ; sicuramente si corregge (fuori campo tv) in 11bianco poiché la palla è assegnata ai verdi.

Ufficiali di campo: nel momento in cui il pallone entra nel canestro (RT 50) l'operatore resetta l'apparecchio – che al momento del fischio mostra 11" – lasciandolo spento (RT 50.3). Alla ripresa del gioco l'apparecchio deve essere resettato a

14” (RT 50.5 e Int. FIBA 29/50-28 caso a).

Televisione: l’inquadratura offre una discreta visione dell’azione, anche se manca una coppia nell’angolo destro; il replay dal basso fa capire l’intensità del contatto e la tempistica tra momento del contatto e atto di tiro. Purtroppo non viene mai inquadrato il display dei 24” posto sopra il canestro. Dal commento, dalla sovraimpressione e da chi ci ha segnalato il caso, sappiamo che l’azione è ripresa con 24” per la squadra verde.

Conclusione: su questa situazione si intersecano più regole e diversi principi della meccanica.

- **Arbitro:** se – guardando la propria area di competenza – avesse percepito (vedere) anche ciò che stava succedendo intorno alla palla, avrebbe forse potuto evitare un fischio per un contatto che nell’azione appare marginale.
- **Meccanica:** vista la disposizione iniziale dei giocatori e la posizione del pallone, sarebbe stato meglio ruotare con un minimo di anticipo per avere una prospettiva migliore sul gioco dei pivot e maggiore consapevolezza sul tiro.
- **Operatore 24˝:** quando viene fischiato un fallo con palla in volo, è bene congelare il display dei 24” in modo da essere liberi di fare qualsiasi operazione che permetta poi di resettare eventualmente il tempo, in modo corretto, per la nuova azione d’attacco.

24˝ – Ripresa del gioco: Il gioco avrebbe dovuto esser ripreso con una rimessa dal fondo in attacco per la squadra verde con14”.

Secondo voi? Quanti secondi avrebbe avuto la squadra verde per concludere l’azione se la palla…

- avesse toccato l’anello senza entrare?
- non avesse toccato l’anello ma solo il tabellone?

- non avesse toccato ne’ anello ne’ tabellone finendo sul terreno di gioco o fuori campo quanti?

Risposta:

Le varie casistiche rendono la risposta al quesito un po’ articolata. In particolare:

- **Se sul display del 24″ rimangono 14″ o meno** (caso specifico della clip): l’attacco avrà a disposizione sempre 14″.
- **Se sul display del 24″ rimangono più di 14″**
  - se la palla entra nel canestro l’attacco avrà a disposizione 14″
  - in tutti gli altri casi, avrà a disposizione il residuo dei 24″

Int. Fiba 29/50-28 e 29/50-29

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Leggende metropolitane, atto terzo

Leggende metropolitane, atto terzo

Situazione 05 – “Il giocatore XX ha commesso un fallo in attacco spingendo a rimbalzo”

Fallo in attacco al rimbalzo: termine spesso abusato nelle telecronache delle partite! Una situazione di rimbalzo nasce sempre da un tiro: **dal momento in cui parte un tiro nessuna delle due squadre è più in controllo di palla, quindi nessun giocatore è in attacco,** a prescindere dalla posizione sul

terreno di gioco!

Conseguenza: in caso di un fallo al rimbalzo, se la squadra del giocatore che ha commesso fallo ha esaurito le penalità di squadra, chi ha subito fallo avrà diritto a tirare due tiri liberi.

Clip1: 4rosso tira, a rimbalzo 11rosso lotta trattiene 44bianco, il fallo è sanzionato e la squadra rossa è in bonus, 44bianco avrà a disposizione 2 tiri liberi. È errato definire il fallo di 11rosso come “offensivo”: il fallo avviene nella metà campo offensiva rossa, ma dal momento in cui la palla lascia le mani di 4rosso, la squadra rossa non è più in possesso di palla e quindi nessuna delle due squadre è in attacco!

Spigolatura: Piccolo errore di meccanica alla ripresa del gioco: l’arbitro che ha fischiato il fallo, dopo il segnale, deve andare sul lato opposto al tavolo in posizione coda ma finisce sotto canestro ad amministrare i tiri liberi; l’arbitro coda (che non ha letto cosa è successo) si porta verso il canestro difeso dai bianchi, ma dovrebbe andare ad amministrare i tiri liberi (guida) sotto il canestro difeso dai rossi, invece si posiziona centro; l’arbitro centro dovrebbe andare in posizione centro sul lato tavolo, ma finisce coda.

clip 2: 11bianco tira, nella lotta a rimbalzo 14bianco strattona 11rosso e viene sanzionata con un fallo, 14bianco accenna una protesta e poi lancia il pallone in aria urlando qualcosa, l’arbitro sanziona un fallo tecnico. Poiché la squadra bianca è in bonus il gioco riprenderà con due tiri liberi per 11rosso e 1 tiro libero (tira un giocatore scelto dall’allenatore rosso) + possesso palla rosso.

Spigolatura: La segnalazione di trattenuta non è conforme a quanto previsto dal regolamento tecnico.

clip 3: 5bianco tira, la palla rimbalza sull'anello mentre 31bianco spinge un avversario a rimbalzo; finiscono a terra 7rosso, che ha subito la spinta e 10rosso, che sbatte fortuitamente su 13bianco.

Arbitri: Si può notare la comunicazione dell'arbitro centro che chiede se il 10rosso abbia subito fallo e quindi debba tirare i tiri liberi (squadra bianca in bonus). Quando i giocatori si portano verso il canestro bianco, 7 rosso va verso la linea ma 5rosso indica come tiratore 10rosso; si crea un breve momento di indecisione, ma l'arbitro che ha fischiato il fallo indica con fermezza che il tiratore è 7rosso ed esegue la sanzione. Anche in questa situazione gli arbitri, alla ripresa del gioco, si posizionano in modo errato.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Leggende metropolitane, atto secondo

Leggende metropolitane, atto secondo

Situazione 04 – "Arbitro, ferma il gioco!"
Molti credono che l'arbitro debba interrompere il gioco quando un giocatore si infortuna; **in realtà** il gioco **non deve essere interrotto**, se una delle due squadre ha una **chiara occasione per realizzare un canestro o sta effettuando un tiro a canestro**. Si applicano rare eccezioni, per esempio: giocatore a terra in pericolo quando altri giocatori gli saltano intorno in situazione di rimbalzo. **Il gioco** deve invece essere **fermato immediatamente se un giocatore ha battuto la testa o sanguina;** in quest'ultimo caso il giocatore deve essere immediatamente sostituito, a meno che la squadra non abbia più sostituti; in

questo caso, il flusso di sangue deve essere comunque interrotto.

Clip 1: è frequente che i giocatori cadano per un errore difensivo, per un movimento sbagliato, per una scivolata. Nel Basket esiste una sorta di regola non scritta per cui l'attaccante, senza "nessuna pietà" , visto l'avversario diretto in terra, spara un tiro ad alta percentuale di realizzazione!

clip 2: 14rosso fa un movimento difensivo e cade "scivolando" probabilmente su una macchia di sudore, per poi rimanere a terra mentre il gioco prosegue; la squadra bianca sviluppa una azione d'attacco che porta a due tiri consecutivi. Correttamente, gli arbitri non fermano il gioco fino a che la palla non entra nel canestro, diventando morta.

Clip 3: 8azzurro scivola e cade, 8bianco tira immediatamente, la palla rimbalza sull'anello e il controllo del rimbalzo è azzurro; sulla transizione azzurra gli arbitri si rendono conto (forse con un piccolo ritardo) che 8azzurro ha delle difficoltà e richiama l'attenzione. Fermato il gioco (con palla nella metà campo difensiva azzurra) 8azzurro, non in grado di continuare, si reca verso la panchina e viene sostituito. Il gioco riprende con una rimessa azzurra, erroneamente effettuata in attacco! Con il residuo dei 24″.

Riferimenti regolamento: art. 5 regolamento tecnico

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Fallo Tattico

FALLO “TATTICO”

Riprendiamo volentieri uno spunto di **Federico Danna**, condividendo molto di quanto pubblicato da **Flavio Tranquillo** sul suo blog nell’articolo “Del fatto tattico” lunedì scorso.

Non torneremo sugli enunciati regolamentari, già correttamente trattati nell’articolo a cui ci riferiamo, ma vorremmo cogliere lo spunto per puntualizzare alcuni concetti un po’ nebulosi o misconosciuti dai più; l’argomento è spinoso, per cui speriamo avrete la pazienza di seguirci fino in fondo.

Innanzi tutto dobbiamo partire da una considerazione: sul Regolamento tecnico, il fallo tattico non esiste. Le tipologie di fallo sono classificate in: personale, doppio fallo, antisportivo, tecnico, da espulsione (regola 6 – art da 32 a 39). **Un contatto falloso** fischiato in transizione/contropiede, ancorché definibile “tattico”, deve essere quindi inquadrato e sanzionato solo in una di queste famiglie: personale, antisportivo, da espulsione.
Perché sia fischiato un fallo, il responsabile del contatto deve provocare un danno ad un avversario; bisogna riflettere sul fatto che spesso vengono fischiati dei falli a causa di contatti che non hanno alcun effetto sul gioco o sulla giocata . **L’articolo 47** (senza nessun riferimento alla smorfia!) enuncia i principi fondamentali che l’Arbitro deve tenere in considerazione quando prende una decisione su violazioni e falli, applicando con coerenza il concetto di vantaggio/svantaggio. Nell’articolo si parla anche dello spirito delle regole, che non sono un insieme di divieti ma più semplicemente il “come si gioca a pallacanestro”; il buon senso citato dallo stesso articolo non è inteso nell’accezione individuale e soggettiva, ma in riferimento alle regole stesse, alle linee guida e alle direttive che sono emanate dalla FIBA e dalle federazioni nazionali.

Quando pensiamo al fallo “tattico” pensiamo subito ad un fallo fatto per interrompere una transizione o un contropiede. Come giustamente fa notare Flavio Tranquillo, il fallo tattico si può manifestare anche in molte altre situazioni di gioco. **Una discriminante fondamentale** è sicuramente la presenza del pallone: i falli commessi lontano dalla palla (marcamento/smarcamento, blocchi, taglia fuori, gioco dei pivot) nella maggioranza dei casi possono essere definiti come “tattici”, non sono fatti per giocare la palla (anzi sono commessi proprio per prendere un vantaggio sull’avversario), raramente sono antisportivi, quasi mai da espulsione, benché l’intensità del contatto possa essere grande. **Sul giocatore con il pallone** invece è molto più comune vedere contatti, duri, furbi, pericolosi, fatti senza alcuna possibilità tecnica di giocare la palla o giocando direttamente l’uomo. Un grosso aiuto nella lettura deve venire dalla posizione del pallone rispetto ai punti di contatto, e dalle traiettorie percorse dai giocatori. Comunque questi contatti, anche se ricercati, non possono essere sanzionati come antisportivi sulla presunzione di intenzionalità: l’Arbitro non può e non deve leggere nel pensiero dei giocatori.

Come è possibile discriminare la tipologia di contatto e classificare in modo corretto un fallo antisportivo piuttosto che un fallo personale? (compito primario della classe arbitrale)

- Requisito numero uno: conoscere il gioco
- Requisito numero due: conoscere le regole
- Requisito numero tre: leggere la giocata
- Requisito numero quattro: valutare il danno
- Requisito numero cinque: decidere!

Decidere se fischiare o non fischiare, perché a volte il fischio crea un danno maggiore del non fischio e negli esempi vedrete perché!

Esiste sempre una zona grigia dove la differenza tra fallo

Personale e Antisportivo è labile, così come quella tra fallo Antisportivo e da Espulsione. Se non possiamo essere perfetti dobbiamo pretendere però di avvicinarci il più possibile ad una lettura dei contatti coerente con lo spirito delle regole, soprattutto per contatti simili che avvengono magari nella stessa gara.

Partita 1

5blu si disinteressa del pallone e gioca l'avversario 8bianco con una sorta di body check sul tronco **Fallo Antisportivo** – (8bianco accentua effetto contatto)

4blu finta e si alza per tirare, 22bianco dopo aver saltato sulla finta si aggrappa al braccio di 4blu per impedire la realizzazione del canestro **Fallo Antisportivo**

22blu intercetta perpendicolarmente 8bianco sul braccio destro che palleggia a sinistra **Fallo Antisportivo**

9bianco arresto finta e tiro, 10blu fuori cilindro contatto con il corpo **Fallo Personale** completa l'opera calando un fendente con il braccio **Fallo Antisportivo** *(si sanziona solo un fallo antisportivo)*.

5blu batte 9bianco che lo cintura da dietro **Fallo Antisportivo**

6bianco palleggia a sinistra, 11blu lo fa passare e poi lo aggancia su spalla e braccio destro **Fallo Antisportivo**

Tutti i falli sono stati fischiati Personali. E' stato tenuto un metro accettato, ma non accettabile da un punto di vista strettamente tecnico.

Partita 2

31celeste batte cambio di direzione in palleggio a destra quando 5giallo lo afferra sul braccio sinistro **Fallo Antisportivo**

6celeste palleggia a destra, 6giallo cerca di bloccarlo toccandogli la mano sinistra **nessun fallo** *(ma viene fischiato un fallo e può essere solo fallo antisportivo)*

Partita 3

50bianco parte in palleggio il difensore che lo insegue ci sbatte addosso e lo spintona senza giocare la palla **nessun fallo**, il difensore finisce pure per terra autoescludendosi dall'azione *(ma viene fischiato un fallo e può essere solo fallo antisportivo)*

Partita 4

3blu aspetta l'attaccante e cerca di provocare un **contatto ininfluente,** alza il braccio per accusarsi di un fallo ma **il fischio, correttamente, non arriva**!

Conclusione

Il regolamento copre abbondantemente tutte le casistiche possibili: una attenta lettura della giocata e una valutazione asettica del gesto compiuto dai giocatori dovrebbero essere sufficienti per consentire all'Arbitro di prendere la decisione corretta. L'applicazione del criterio è però influenzata dal fattore umano e questo rende la coerenza delle chiamate discontinua e farraginosa.

Possiamo eliminare il fallo "tattico"? Difficile! Limitarlo? Possibile! Non serve sicuramente un deterrente maggiore: la sanzione del fallo antisportivo è già la più pesante del regolamento ed al secondo fallo antisportivo il giocatore

viene espulso. Non serve neppure la depenalizzazione: anche se la sanzione valesse meno, il gioco sarebbe comunque spezzettato, aumenterebbero i viaggi verso la linea di tiro libero, i tempi morti e le proteste.

Come per il flopping, lo spred off leg, il fake, o per altre situazioni che questo sport ci ha presentato ciclicamente, per migliorare la situazione è necessario il contributo di tutti gli addetti ai lavori.

- **I Giocatori** dovrebbero difendere di più con le gambe e non "aspettare" l'aiuto del fischio arbitrale per interrompere l'azione avversaria;
- **gli Allenatori** dovrebbero stigmatizzare la pigrizia o furbizia dei loro giocatori in allenamento, ma soprattutto al video, e lavorare sugli errori difensivi a consuntivo;
- **gli Arbitri** dovrebbero garantire una lettura precisa e puntuale, restando mentalmente liberi dalle conseguenze che un fischio del genere può comportare.

Anche negli ultimi campionati europei, nei gironi eliminatori queste situazioni non sono mai (o quasi) state sanzionate come fallo antisportivo, mentre nella fase finale l'interpretazione dei contatti era decisamente più affine al criterio. Sicuramente la centralizzazione del gruppo di arbitri in un'area unica ed il lavoro degli istruttori hanno prodotto un miglioramento della qualità, anche se siamo lontani dal risultato ottimale. **Un altro passo in avanti** può essere fatto con l'informazione e l'educazione: spesso l'Arbitro dopo un fischio sbagliato, fatto magari sotto pressione, persevera nell'errore e porta avanti, anche consapevolmente, una scelta sbagliata! Come sarebbe accolto dai protagonisti un "ho sbagliato, era un fallo antisportivo" o magari "attenzione questa volta ti è andata bene ma il fallo è antisportivo" o ancora "coach questo tipo di contatto è antisportivo"? Quali reazioni potrebbe scatenare in chi si ritiene parte svantaggiata?

Troppo spesso sentiamo frasi del tipo “secondo me era fallo antisportivo”, “secondo me non era fallo antisportivo”, “ho valutato con il buon senso ed in quel momento della gara il fischio poteva essere decisivo” come se, non facendo il fischio, non si decidesse comunque la gara! **Molto più semplice** sarebbe analizzare la giocata “secondo le regole” ed applicare il criterio previsto. Se questi falli, quando commessi, fossero sistematicamente sanzionati come antisportivi, sparirebbero in pochissime giornate di campionato. E’ altrettanto ovvio che si possa commettere un fallo personale per fermare l’azione avversaria senza cadere nel fallo antisportivo: basta stare giù di gambe e difendere fronteggiando l’avversario, un hand-checking, un uso illegale delle mani…… ma siamo pronti?

©RIPRODUZIONE RISERVATA

---

8 secondi con palla in volo

Riprendiamo la situazione 03 dell’articolo “leggende metropolitane”

http://www.weref.it/wp-content/uploads/2016/01/Violazione_8_sec.mp4
30 bianco riceve il pallone, dopo alcuni palleggi il pallone arriva a un compagno che passa verso la metà di attacco quando il pallone arriva nelle mani del 7 bianco sono passati poco più di 9 secondi concretizzando la violazione di 8sec bianca. Si intravede (in basso a sinistra il braccio) il conteggio dell’arbitro guida (competente), un aiuto arriva dal centro (poi inquadrato nel confermare la violazione). Puntuale la

chiamata che Premia il lavoro difensivo della squadra rossa che ha lavorato per ottenere questa violazione. Veemente la reazione del pubblico, che probabilmente non conosce, a fondo, la regola!

©RIPRODUZIONE RISERVATA

---

3 e 24 secondi in successione

Riprendiamo la situazione 2 dell'articolo "leggende metropolitane"

http://www.weref.it/wp-content/uploads/2016/01/Violazione_3e24sec.mp4
16 rosso entra nell'area (24" a 6) e riceve la palla senza mai uscire dall'area, riceve il pallone con (24" a 3) esiste una tolleranza per provare a tirare ma nel momento in cui scarica la palla fuori si concretizza una violazione, che dovrebbe essere sanzionata. L'azione termina con una violazione di 24", il tiro di 5 rosso lascia le mani quando il pallino rosso sul 24" è già acceso.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Due situazioni di

interferenza a canestro

Riprendiamo la situazione 01 dell’articolo “leggende metropolitane” con due contributi video

Video 1

http://www.weref.it/wp-content/uploads/2016/01/PluckNet1.mp4
L’intervento di 33 blu che spolvera la retina, durante la parabola del tiro, è **assolutamente ininfluente** sul rimbalzo del pallone sull’anello, immobile insieme al tabellone come si vede nel replay dal basso.

Video 2

http://www.weref.it/wp-content/uploads/2016/01/StretchNet2.mp4
Il 4 rosso si aggrappa alla retina mentre la palla è a contatto dell’anello, apprezzabile nel replay come l’anello si abbassi e rimbalzi sulla palla aumentandone la rotazione d’uscita. Probabilmente la palla non sarebbe comunque entrata nel canestro, ma tutto questo avviene in poco meno di 500 millesimi di secondo.

©RIPRODUZIONE RISERVATA