

Proiettile umano!

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

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

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

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

Falling stars!

Si dice che quando cade qualcosa di grosso faccia molto rumore. Nella recente gara tra Efes Anadolu e Real Madrid, i padroni di casa hanno chiesto la ripetizione della gara per un presunto errore tecnico degli arbitri, che avrebbero assegnato un nuovo periodo di 14" in attacco al Real dopo un fallo tecnico comminato ad un giocatore dell'Efes per "flopping". Se avrete la pazienza di seguirci, vi accorgete che sono stati sicuramente commessi degli errori, che anche ad altissimo livello la conoscenza delle regole è spesso sommaria e che non sempre il regolamento viene applicato correttamente.

- **Cosa è successo:** 33bianco palleggia in post basso fronteggiato dal 42blu; dopo un giro in palleggio 33bianco pesta il piede dell'avversario che perde l'equilibrio e cade rovinosamente al suolo. 33bianco ha una breve esitazione, carica il tiro e rilascia la palla. L'arbitro guida sanziona un fallo tecnico per flopping al 42blu, mentre la palla sta lasciando le mani del tiratore. Nel momento del fischio il display dei 24" segna 4.3". Mentre la regia indugia sui giocatori, gli arbitri annullano il canestro del 33bianco e segnalano il fallo tecnico al 42blu. Il gioco riprende con un tiro libero del 33bianco (avrebbe potuto tirare un qualunque giocatore bianco) ed una rimessa bianca in attacco dalla linea di fondo.

Contatto: il primo spunto arriva dal contatto tra i piedi dei due giocatori, assolutamente fortuito e non sanzionabile. E' altrettanto evidente che dopo "l'inciampo" il difensore che scivola all'indietro possa cadere. La chiamata di fallo tecnico, in netto ritardo con la dinamica dell'azione, appare una decisione poco credibile.

Momento: la frase "rigore è quando arbitro fischia" del

mitico V. Boskov ci deve aiutare nella soluzione del caso: è infatti fondamentale determinare dove si trovava la palla al momento del fischio (così recita il regolamento) perché da quell'informazione dipenderà la ripresa del gioco dopo l'esecuzione del tiro libero derivante dal fallo tecnico.

Tiro: al momento del fischio il tiro è stato rilasciato; comunque anche se il fischio fosse arrivato durante il movimento continuo di tiro del 33bianco ai fini del regolamento cambierebbe poco: il canestro sarebbe sempre da convalidare!

Canestro annullato: lascia perplessi la decisione di annullare il canestro, per collocare retroattivamente la chiamata del fallo al momento in cui il 33bianco controllava la palla ma non era in movimento continuo di tiro a canestro. Scelta da cui dipende la successiva ripresa del gioco. E' chiaro che la lettura della giocata da parte dell'arbitro comporti un certo tempo, ma quasi due secondi nel basket sono un'eternità!

Reset a 14": stante la decisione (errata) di annullare il canestro, dopo l'amministrazione del tiro libero, il gioco è correttamente ripreso con una rimessa bianca in attacco con 14" sul display dei 24"

Soluzione: per una amministrazione corretta si sarebbe dovuto procedere in questo modo.

- Canestro valido del 33bianco (2 punti)
- 1 tiro libero per un qualunque giocatore bianco (no rimbalzo)
- Rimessa dal fondo Blu per il canestro subito
- 24" sul display per la squadra Blu

Paradossalmente, se la squadra blu è stata svantaggiata dal fischio del fallo tecnico, per un presunto fake determinato da un contatto fortuito, la squadra bianca è stata a sua volta svantaggiata con l'annullamento di un canestro valido! Priva di fondamento la richiesta di ripetizione della gara per il presunto errore tecnico sul reset a 14" del display, così come

sarebbe altrettanto priva di fondamento la richiesta della ripetizione per la serie di sviste ed errata applicazione delle regole nella giocata. Situazione in cui non si poteva sicuramente andare al video per riguardare quanto successo, ma che la terna arbitrale con un minimo di comunicazione poteva risolvere velocemente nel modo corretto.

Per completezza di informazione: potete leggere il commento ufficiale Eurolega riferito esclusivamente alla protesta dell'Efes cliccando [qui](#)

Canestro e ... rimessa dal fondo?

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

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

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

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

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

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

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

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

Così non vale!

Capita che la palla, una volta entrata nel canestro, possa fuoriuscire dall'alto. Nell'immaginario collettivo questo può far pensare che la squadra abbia realizzato un canestro; magari nella concitazione arriva anche il fischio del tavolo perché l'allenatore ha richiesto minuto. Molti giocatori si fermano, qualcuno più lesto degli altri raccoglie il rimbalzo e realizza il canestro. Cerchiamo di ricostruire il puzzle delle regole che girano intorno a questa situazione.

<https://youtu.be/h5nTxfRVhLc>

Cosa è successo: 22bianco recupera la palla, si invola in contropiede e va a schiacciare. La palla entra nel canestro, ma esce dall'alto a causa del contraccolpo subito dal canestro (anello+retina). 15bianco recupera il rimbalzo offensivo e segna.

Analizzando più nel dettaglio: un canestro è realizzato quando una palla viva entra nel canestro dall'alto e si ferma nella retina o la attraversa (RT 16.1.1) . Di fatto la schiacciata di 22bianco è stata quindi un tiro sbagliato che non ha interrotto in alcun modo il gioco. L'apparecchio dei 24" avrebbe dovuto essere resettato nel momento in cui la palla è entrata nel canestro per la schiacciata (RT 29.1.1 secondo pallino) e riportato a 14" nel momento in cui 15bianco ha acquisito il controllo della palla (RT 29.2.3 secondo pallino). Ricordiamo che il fischio del tavolo e l'eventuale stop del cronometro non interrompono il gioco e non rendono la

palla morta (RT 48.2 quarto pallino).

Ufficiali di campo: il timing del fischio è anticipato rispetto all'effettiva realizzazione del canestro. Per una corretta gestione del momento tecnico è necessario attendere che la palla rimanga dentro la retina o fuoriesca dal basso. Il momento giusto per il fischio, nella normalità dei casi, è quando la palla fuoriesce dalla rete: aspettare un attimo permette comunque di gestire il rarissimo caso di palla che rimane dentro la rete (tiro realizzato) o fuoriesce dall'alto (tiro sbagliato).

Conclusioni: il canestro realizzato dal 15 bianco è valido, la decisione spiegata dalla terna arbitrale è accettata ed accettabile tecnicamente. Dalle immagini non si hanno informazioni sul cronometro di gara: se il cronometro è stato, erroneamente, fermato al fischio del segnapunti, probabilmente 1 o 2 secondi andavano poi levati dal tempo residuo, in relazione al quello trascorso e giocato per prendere il rimbalzo e fare canestro.

Addendum21/04/16: da una più attenta analisi delle immagini, possiamo affermare che il cronometro è stato fermato sulla schiacciata (il 24" resta fermo a 21") (RT 18.3.4). Quindi un paio di secondi avrebbero dovuto essere tolti dal cronometro alla ripresa del gioco

©RIPRODUZIONE RISERVATA