Le variazioni al regolamento in pillole: il fallo negli ultimi due minuti

Analizziamo le variazioni al regolamento con alcuni brevi video in cui Silvio Corrias spiega le novità che ci aspettano quest'anno.

In questo video analizzeremo i cambiamenti inerenti al fallo commesso dal difensore negli ultimi due minuti di gioco quando la palla è ancora nelle mani dell'arbitro o a disposizione del giocatore incaricato di effettuare la rimessa.

Nei prossimi giorni ci aspettano altri video.

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 è 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 è 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 necessità 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.

Fallo cancellato!

13bianco in atto di tiro subisce fallo dal 50rosso, 22bianco spinge il 10rosso a rimbalzo. L’arbitro guida fischia due volte: un fallo personale al 50rosso e un fallo antisportivo al 22bianco. L’arbitro segnala i due falli personale (P) e antisportivo (U) e l’intenzione di rivedere il fallo U all’IRS. Dopo aver rivisto la giocata, l’arbitro informa l’allenatore rosso della sua decisione e segnala di nuovo al tavolo degli ufficiali di campo il fallo del 50rosso, correggendo una prima errata segnalazione per fallo del 10rosso (2 tiri liberi), dopo aver cancellato il fallo U del 22bianco, il gioco riprende con 2 tiri liberi per il 13bianco con i giocatori collocati a rimbalzo.

Considerazioni:

- Quando viene fischiato il fallo di 22bianco la palla è morta
- Un fallo personale è un contatto illegale di un giocatore con un avversario, sia a palla viva che a palla morta (RT 34.1.1); un fallo antisportivo è un

contatto di eccessivo, duro causato da un giocatore nel tentativo di giocare la palla o un avversario (RT 37.1.1 2° pallino – C2)

- Il sistema IRS può essere sempre usato per decidere prima di scrivere sul referto di gara un fallo "In qualunque momento della gara – se un fallo personale, antisportivo o da espulsione rientra nei criteri per quel tipo di fallo o deve essere incrementato* o diminuito* o deve essere considerato un fallo tecnico (RT 46.12 3° pallino 3^ lineetta)"
- Il fallo rivisto anche se non avvenuto non può essere cancellato (FIBA Int. Uff. 46-11), nel caso il contatto non ci sia il fallo U sara diminuito a fallo P o a fallo T in caso di simulazione o di uso illegale dei gomiti senza contatto (FIBA Int. Uff. 46-10)
- L'interpretazione FIBA 42-3 non può essere applicata perché il primo ed il secondo fallo sono su due giocatori diversi e non nella stessa azione di un giocatore in atto di tiro e movimento continuo (in cui la palla non diventa morta)

Noi non abbiamo a disposizione le immagini dell'IRS esaminate sul campo; possiamo solo leggere le immagini dalle riprese di Eurosport player. Il contatto causato da 22bianco sembra essere inutile e vicino alla spalla/collo del 10rosso; quando il contatto comincia la palla è morta o molto vicina a morire. Il fallo chiamato come U non dovrebbe essere diminuito e la decisione iniziale dovrebbe essere confermata. Il gioco dovrebbe riprendere con 2 tiri liberi per il 13bianco senza giocatori a rimbalzo, poi due tiri liberi per il 10rosso con possesso palla rosso alla linea della rimessa in attacco con 14" sul display.

Molte persone ci hanno chiesto se il fallo U potesse essere diminuito a P. Il Regolamento tecnico prevede che questo possa essere fatto (RT 46.12 3° pallino 3^ lineetta), ma una volta diminuito non può essere cancellato dal referto (FIBA Int.

Uff. 46-11). In caso di diminuzione da U a P il gioco sarebbe dovuto riprendere come segue:

1. se il fallo di 22bianco fosse rientrato nei primi 4 falli di squadra nel quarto, la sanzione per il fallo di 22bianco sarebbe stata rimessa rossa. Il gioco sarebbe dovuto riprendere con i due tiri del 13bianco senza giocatori a rimbalzo. Sia che l'ultimo tiro libero fosse realizzato o no la rimessa dal fondo in difesa per la squadra rossa sarebbe stata dal punto più vicino all'infrazione del 22bianco.
2. se il fallo del 22bianco fosse stato il 5° o più di squadra nel quarto, la sanzione per il fallo P del 22bianco sarebbe stata di 2 tiri liberi per il 10rosso. La penalità è uguale a quella del fallo del 50rosso sul 13bianco. Entrambe le penalità, uguali, devono essere cancellate, poiché al momento della prima infrazione la squadra bianca era in controllo di palla, il gioco deve riprendere con una rimessa bianca dalla linea di fondo in zona di attacco con il residuo di secondi presenti sul display al momento della prima infrazione fischiata.

* incrementato e diminuito sono la traduzione italiana sul RT dei termini originali *upgraded* e d*owngraded*. Considerando che le regole dispongono i falli: personali, antisportivi, squalificanti, su una scala di gravità (sia per il danno arrecato sia per la sanzione), il protocollo IRS permette di riclassificare il fallo muovendosi verso l'alto o verso il basso senza necessariamente fare un gradino alla volta. Come avrete letto si può passare da P a D e viceversa senza passare da U; in alcuni casi P/U/D possono essere trasformati in T (quando non è avvenuto un contatto), ma un fallo rivisto con l'IRS non può essere cancellato.

Ringraziamo Eurosport per averci fornito la clip.

Armageddon!

Ogni partita di pallacanestro è un piccolo “conflitto” non soltanto perche salvo rarissime eccezioni deve produrre un vincitore, ma anche perché la fisicità dei protagonisti inserita nella dinamicità del gioco può creare attriti anche senza volerlo. Non sapremo mai quali molle fanno scattare qualche reazione spropositata come quella che troverete in fondo a questo articolo. Se i protagonisti devono abituarsi a gestire lo stress generato anche dalla percezione di ingiustizia di alcune situazioni spigolose, chi gestisce la gara deve cogliere questi segnali e portare la nave fuori dalla tempesta prima che i rovesci la possano disalberare. Tutto avviene tra la metà del 1° periodo e la metà del 2° periodo.

Prima di ricevere il passaggio 18rosso marcato dal 12bianco sbraccia colpendo con il gomito destro il mento dell’avversario. 12bianco viene sanzionato con un fallo personale di spinta! 18rosso “si scusa” con un piccolo buffetto sul volto del 12bianco che timidamente parlotta con l’avversario e poi mostra all’arbitro più vicino di aver ricevuto una gomitata.

18rosso porta un blocco diagonale sotto il gomito del tiro libero; mentre 1rosso passa esterno, 12bianco si butta contro il bloccante travolgendo il 18rosso, senza che venga fatta nessuna chiamata per sanzionare il fallo! L’azione si chiude con una violazione di piede.

18rosso e 21bianco, senza palla, si “toccano” con le braccia. Ricevuto il passaggio 18rosso cerca una penetrazione, ma 21bianco ne interrompe il movimento con una ginocchiata sul muscolo della gamba destra.

12bianco tira in sospensione sulla linea di tiro libero, 18rosso senza nemmeno saltare per contrastare il tiro, gli mette una mano davanti alla faccia mentre sta tornando in terra. Anche senza contatto l’azione è passibile di un richiamo ufficiale.

Il 1° periodo si conclude con un tiro da 3punti del 4bianco scagliato dopo l’accensione delle stop lamp, ma comunque convalidato!

3bianco porta un blocco sul 18rosso, prima del contatto 3bianco si sposta indietro laterale e 18rosso mentre va a sbatterci contro lo prende con le braccia. Il fischio di fallo in attacco del 3bianco non spegne gli animi: 18rosso cerca di prendere il pallone dalle mani di 5bianco, ma questi anziché lasciarlo per terra lo sposta, poi alza il gomito destro (senza provocare contatto) e si gira spostando la palla. 18rosso mette un braccio sul tronco del 5bianco che lo aggancia con l’avambraccio sinistro. Nessun intervento, nessun provvedimento.

In una azione confusa dopo un rimbalzo in attacco la palla vagante è presa da 1rosso, 18rosso con la mano destra prende l’avambraccio sinistro del 5bianco che a sua volta colpisce l’avversario al volto con una gomitata al volto. Dopo un attimo di esitazione 18rosso si rialza e cerca di avventarsi sul 5bianco ma viene prontamente fermato da un compagno di squadra. 5bianco viene sanzionato con un fallo antisportivo, successivamente entrambi i giocatori sono sanzionati con un

fallo tecnico ed il 5bianco deve essere espulso per somma di fallo antisportivo + fallo tecnico. 18rosso è sostituito per essere medicato. Il gioco riprenderà con 2 tiri liberi per il sostituto (5rosso) e possesso palla a centro campo per la squadra rossa (i due falli tecnici si compensano e l'espulsione non comporta sanzioni aggiuntive). Veementi ed incomprensibili le proteste dell'allenatore bianco, che entra in campo ripetutamente a discutere con l'arbitro!

La giustizia sommaria non può trovare giustificazione di nessun tipo, tantomeno la proditorietà di un gesto violento e pericoloso che meritava l'espulsione diretta indipendentemente dall'entità di un danno che poteva essere ben peggiore. E' comunque inaccettabile che i protagonisti della gara trasformino il rettangolo di gioco in un ring! E non può valere l'alibi del "chi doveva intervenire non lo ha fatto". Lo sforzo massimo di tutti i protagonisti deve essere quello di mantenere il gioco nell'ambito dell'agonismo sportivo e di una fisicità che deve battere l'avversario senza offenderlo.

Grande attenzione deve essere posta da chi gestisce un evento, nel cogliere segnali e giocate "stonate" da cui possono nascere problemi o piccole e grandi vendette! L'uso dei richiami indiscriminato e ripetitivo, senza mai arrivare ad un provvedimento fermo, ha la stessa inutilità del chiudere "bonariamente" un occhio, o forse due? La gestione dei contatti a gioco fermo deve essere progressivamente restrittiva, soprattutto se il suggerimento è ignorato! Quanto l'invocato "buon senso" arbitrale può arginare l'esuberanza di chi non vuol capire?

La punta dell'iceberg è sempre più visibile ed in questo caso l'epilogo eclatante ruba completamente la scena, e spesso lascia attoniti a chiedersi perché. Come ogni infestante la gramigna ha radici profonde e ramificate, abbiamo cercato di scavare nella storia della partita per dare una chiave di lettura diversa e completa: l'ultimo fallo, ancorché esecrabile, è solo l'epilogo di una serie di giocate sporche

che dovevano essere interrotte prima! Tutti i protagonisti di questa partita dovrebbero rifletterci sopra attentamente.

Gli arbitri fischiano, i falli e le violazioni sono commesse dai giocatori!

Tutti sono sempre alla ricerca di una giustificazione, di un colpevole, di chi ha sbagliato, ma la responsabilità di ciò che accade sul campo è condivisa: chi gioca e chi allena deve conoscere i limiti in cui si può muovere, mentre chi arbitra deve mantenere il più possibile il gioco nei confini delle regole. A volte un gesto eccessivo può essere incontrollato o incontrollabile, altre è consapevole; spesso è la capacità di controllarsi sotto pressione quella che fa la differenza tra un giocatore normale e un campione! Un arbitro maturo accetta un errore, senza considerarlo un fallimento, ma incamerandolo come briciola di conoscenza.

Il gioco è bastardo: ciò che non è mai accaduto o accade raramente, può ripresentarsi a distanza di una settimana alla stessa squadra! I due episodi che analizzeremo presentano piccole differenze, ma entrambi si collocano perfettamente nei criteri stabiliti dalle regole: come nostro costume ci occuperemo asetticamente dei protagonisti, in quanto il nostro obiettivo non è giudicare, ma aiutare a capire le dinamiche del gioco e quelle delle regole.

Queste situazioni hanno creato molte polemiche. Il fallo antisportivo ha un peso elevato nell’immaginario collettivo,

anche se in termini di punteggio e possessi a volte è meno costoso di una violazione di passi non fischiata. Quanto è più confortevole per un arbitro una chiamata errata ma accettata rispetto alle proteste per una chiamata accettabile tecnicamente, ma comunque sgradita? Quante volte la lettura della situazione da parte degli addetti ai lavori comincia con "secondo me" piuttosto che "secondo le regole"? Il fischietto è in bocca ad un essere umano la cui decisione può essere corretta o non corretta rispetto a quanto previsto dalle regole, non rispetto al parere soggettivo di chicchessia. In entrambi i casi è inutile esaltare o crocifiggere, per quante volte si possa tornare indietro il risultato sarà sempre lo stesso! L'importante è fare tesoro delle esperienze altrui accrescendo il proprio bagaglio (e questo non vale solo per gli arbitri) per una meticolosa preparazione della gara successiva.

Nella clip 1: il primo contatto di 6blu fischiato dal centro (mano sulla spalla dell'avversario) avviene fuori dall'area dei 3"; dopo un secondo palleggio di 1giallo e la raccolta del pallone il secondo contatto, sanzionato come antisportivo dall'arbitro guida, avviene sotto canestro e vede come protagonista lo stesso 6blu, che mentre si accusa del fallo fischiato in precedenza, alza il braccio sinistro e con la mano destra afferra l'avambraccio di 1giallo per impedire un eventuale tiro a canestro (nonostante il primo fallo non fosse in atto di tiro). Ognuno dei protagonisti commette dei piccoli errori: il centro fischia, si gira immediatamente "abbandonando" la giocata e dimenticandosi di segnalare che il fallo è avvenuto "on the floor" e non ci saranno tiri liberi; il 6blu "reitera" il contatto per impedire un canestro che comunque non sarebbe stato convalidato; il guida parte sparato per segnalare l'antisportivo senza contatto visivo e comunicazione con chi ha appena finito di segnalare il fallo e probabilmente non si è accorto di niente; il coda si limita ad osservare tutto, facendo solo un timido tentativo di "spegnere" la reazione del 6blu che causa il successivo fallo

tecnico comminato dal collega (quello che ha fischiato il primo fallo) che probabilmente non si è accorto del fallo antisportivo; 1giallo rientra in campo con l'intento di farsi giustizia. Sicuramente l'unico in controllo è l'Allenatore giallo che stoppa "fisicamente" il suo giocatore, entrando in campo per prevenire una situazione di rissa!

Nella clip 2: 21bianco spinge 16blu in palleggio sulla linea da 2punti, tempestivamente sanzionato dal coda; dopo un ulteriore palleggio e la raccolta della palla da parte di 16blu, 21bianco colpisce con una manata palla e mano dell'avversario che tenta il tiro a canestro; a quel punto 16blu, dopo aver richiesto con il gesto un fallo antisportivo, dà una leggera spinta alla schiena di 21bianco. L'arbitro centro si avvicina e separa fisicamente i giocatori senza prendere alcun provvedimento. Ognuno dei protagonisti commette dei piccoli errori: il centro che fischia omette di segnalare che il fallo è avvenuto "on the floor" e non ci saranno tiri liberi; 21bianco reitera il fallo con una manata quantomeno intimidatoria nei confronti dell'avversario rischiando un fallo tecnico (colpendo solo la palla) o un fallo antisportivo (colpendo parte della mano dell''avversario); 16blu, dopo aver mimato il segnale di fallo antisportivo, spintona l'avversario rischiando a sua volta il fallo antisportivo. Il centro ed il guida non assumono nessun provvedimento nonostante i due contatti palesemente antisportivi.

Gli articoli delle regole spiegano "come si gioca a pallacanestro"; l'arbitro è lo "strumento" che dovrebbe mantenere l'equità competitiva tra le due squadre e tra tutte le squadre di un campionato. Normalmente le squadre e gli arbitri cambiano continuamente in una girandola di alternanze, ma se andiamo a razionalizzare e scarnificare tutte le implicazioni strategico tattiche, il gioco si riduce a palleggio-passaggio-tiro e l'arbitraggio a fischio-non fischio: di fatto sono i singoli episodi e le singole scelte a

fare la differenza.

Partiamo da alcuni assunti: il fischio dell’arbitro interrompe il gioco e rende la palla morta; a palla morta possono essere commessi dei falli e non necessariamente questi devono essere antisportivi; sono i criteri e le modalità dei contatti a determinare la classificazione di un fallo. Un arbitro può fischiare un fallo o un doppio fallo e se ha la capacità di mantenere il fischietto in bocca anche un secondo fallo; due o tre arbitri possono fischiare lo stesso fallo oppure falli diversi. Le interpretazioni prevedono che a palla morta (dopo una violazione o un fallo) un ulteriore fallo personale debba essere ignorato. Un contatto protratto (continuato) nel tempo e nello spazio deve essere sanzionato con un solo fallo, mentre contatti diversi in momenti diversi commessi da un solo giocatore o più giocatori possono essere fischiati e sanzionati separatamente. Falli antisportivi, da espulsione o tecnici non possono essere ignorati.

Un fallo può nascere normale e trasformarsi in antisportivo o da espulsione, se continuato nel tempo e nello spazio; un fallo reiterato, ovvero ripetuto nuovamente, non può essere mai un solo fallo! Nelle due situazioni i contatti sul palleggiatore sono cristallini e come accade nella normalità di queste situazioni i giocatori dovrebbero fermarsi al fischio dell’arbitro; il loro continuum li espone al rischio di essere ulteriormente sanzionati. Le motivazioni del “commettere fallo” nelle due clip possono essere diverse, ma i criteri stabiliti dalle regole richiedono due fischi in sequenza e due sanzioni distinte ed in entrambi i casi il secondo contatto non può essere ignorato!

Altrettanto impossibile entrare nelle dinamiche mentali dell’arbitro: l’omissione di un segnale e l’abbandonare la giocata possono essere concause di qualcosa che sarebbe evitabile, ma solo a posteriori e davanti al video. Una cattiva comunicazione può accrescere il senso di ingiustizia e generare proteste. La decisione più o meno conforme ai criteri

espressi dalle regole può essere consapevole o inconscia; a volte il “timore” di decidere una gara in un senso può trasformarsi nella decisione di senso opposto: non fischiare un fallo commesso, magari antisportivo, non decide la gara per chi lo commette ma sicuramente la può decidere per chi lo ha subito e non ne beneficia! Nel momento in cui si cerca di accontentare tutti la “politica” seppellisce la tecnica. Di fronte all’evidenza è inutile nascondersi dietro ad una sensazione soggettiva “secondo me” non era antisportivo o “in quel momento non sarebbe stato opportuno”! E’ molto più costruttivo fermarsi un momento e confrontarsi con i compagni per avere elementi per prendere la decisione migliore, che purtroppo non è sempre quella più morbida ed accettata.

Referee Inside: la rissa tra Virtus e Trento

Quando accadono questi fatti la corsa alla ricerca del colpevole o alla giustificazione del gesto diventa lo sport nazionale: scendono in campo tutte le fazioni ed i più beceri hanno come unico scopo insultare o schernire i protagonisti dell’episodio. Vengono spesso ignorate le dinamiche che portano alcuni protagonisti a trascendere l’agonismo sportivo e ad entrare in un vortice di azione reazione difficile da arginare

Cosa è successo: Gomes tira da tre punti. A rimbalzo vanno inizialmente Hogue e Stefano Gentile, che cadono a terra contendendosi il pallone. Anche Gutierrez ed Alessandro Gentile entrano nella contesa. A questo punto scoppia una rissa in cui alcuni giocatori entrano in contatto tra di loro.

Sedati gli animi gli arbitri vanno a consultare l'instant replay e alla fine espellono A.Gentile, Gutierrez e Sutton. Il gioco riprende con due tiri liberi e possesso di palla per la squadra nera.

La regola: è importante rimarcare come il concetto di rissa del regolamento tecnico sia leggermente diverso da quello dato dalla lingua italiana. Se parliamo di regole, dobbiamo scindere il problema in due: da un lato abbiamo i giocatori in campo, che sono responsabili e vanno sanzionati in modo individuale per i loro comportamenti. Dall'altro abbiamo il personale della panchina e i sostituti/esclusi, che vanno espulsi nel caso in cui entrino in campo (anche solo per sedare gli animi), ma nei confronti dei quali viene sanzionato un solo fallo tecnico all'allenatore 'B' indipendentemente dal numero di soggetti entrati in campo o che abbiano partecipato alla rissa. Gli allenatori e i vice allenatori sono autorizzati ad entrare in campo a patto di agire solo nei confronti dei propri giocatori per fermare la rissa: se entrano per fomentare o partecipare ai disordini, devono essere sanzionati. Per chi volesse approfondire: art.39 RT

Quanto avvenuto sul terreno di gioco tra i due Gentile e Gutierrez rientra nei provvedimenti individuali per giocatori che commettono falli di contatto, la cui penalità può essere personale, antisportiva oppure da espulsione. L'articolo 39 riguarda esclusivamente le sanzioni relative al personale di panchina che mentre è in corso una rissa, o c'è una situazione che potrebbe portare ad una rissa, lascia l'area della panchina. Nel caso specifico, il coach della Virtus Ramagli entra in campo per sedare gli animi, per cui non è passibile di alcuna sanzione; per contro Sutton, l'accompagnatore e l'addetto alle statistiche di Trento, entrati in campo per ragioni diverse, devono essere tutti espulsi, anche se accompagnatore e addetto alle statistiche sono entrati solo per fermare Sutton.

Instant Replay: vi ricordiamo che l'IRS può essere utilizzato

solo per verificare chi sia entrato in campo e sanzionarne correttamente il comportamento. Quindi *non è possibile rivedere cosa hanno fatto i giocatori in campo ed i loro gesti, contatti, colpi e comportamenti*. Su questo gli arbitri possono "lavorare" esclusivamente sulla loro memoria, che vista la concitazione del momento ed il groviglio di corpi non sempre può essere infallibile.

Spigolature: la nostra lettura della situazione cerca di andare oltre la mera cronaca degli eventi dove le cose più vistose sono sicuramente i colpi sferrati da Gutierrez ed Alessandro Gentile, oltre al tentativo di quest'ultimo di riaccendere la mischia. All'inizio del groviglio, mentre Hogue e S.Gentile sono a terra e cercano di acquisire il controllo della palla, Gutierrez si tuffa verso la palla e col gomito sinistro colpisce di striscio la testa di S.Gentile (non possiamo entrare nella volontarietà del gesto, sicuramente pericoloso), questi reagisce allungando il braccio sinistro che finisce sulla spalla del messicano. I due giocatori si separano per un attimo, ma subito dopo Gutierrez si butta addosso a S.Gentile ed inizia un corpo a corpo che culmina con il pugno di Gutierrez. A questo punto arriva Alessandro Gentile che si butta nella mischia e riesce a colpire il messicano sulla schiena. Mentre i contendenti si separano, qualche spettatore di troppo arriva fino alla linea laterale entrando praticamente in campo a "sussurrare" qualcosa nell'orecchio dei giocatori. La linea morbida applicata sia per i giocatori coinvolti in campo, sicuramente più di due, e per il personale entrato in campo, sicuramente più di uno, non è coerente con quanto previsto dalle regole.

Articolo scritto dallo staff di weref e pubblicato il 26/01/17 da Basket Inside (http://www.basketinside.com/rubriche/referee-inside-la-rissa-tra-virtus-e-trento/)

Tempestività

Innanzi tutto, buon anno a tutti! Auguriamo uno splendido 2018 a tutti i nostri follower. Analizziamo un’azione in cui un difensore commette un fallo “lontano dalla palla”mentre un suo avversario è in atto di tiro, la situazione presenta alcune peculiarità e offre interessanti spunti di riflessione.

Cosa è successo: 14 bianco va in palleggio sfrutta il blocco di 12bianco su 25 verde, si arresta e realizza un canestro da 3 punti. Gli arbitri fischiano fallo a 25verde e convalidano il canestro da 3 punti. Il gioco riprende con una rimessa laterale bianca e 16 secondi sul display del 24”. Ci sono due contatti illegali tra bloccante e bloccato: 12bianco non dà spazio/tempo al difensore ed aggiusta il blocco muovendosi ed allargando il gomito; per contro 25verde usa le braccia per girare intorno al blocco. Entrambi i giocatori sono molto pigri, scarichi e poco reattivi (nonostante il momento della gara sia topico!). Il fischio arriva mentre 12bianco è in atto di tiro (l’arbitro alza il braccio sinistro) e la palla non si è ancora staccata dalle mani.

In questa giocata le opzioni di “scelta” nel momento del fischio sono tre:
a) fallo del bloccante 12bianco – il fischio dovrebbe arrivare tempestivamente, mentre 14bianco è ancora in palleggio. Canestro non valido possesso palla e rimessa verde con 24” sul 24.
b) doppio fallo 12bianco e 25verde: i due giocatori commettono fallo uno sull’altro praticamente nello stesso tempo – canestro non valido, fallo ad entrambi i giocatori e possesso

palla bianco con 16” sul 24.
c) fallo del 25verde: il fischio dovrebbe arrivare tempestivamente, mentre 14bianco è ancora in palleggio o si sta arrestando. Canestro non valido possesso palla e rimessa bianca con 16” sul 24.

Purtroppo nella realtà il fischio dell’arbitro arriva decisamente in ritardo rispetto allo svolgersi dell’azione, mentre il giocatore bianco è in atto di tiro con movimento continuo. La regola prevede che se il fallo è commesso da un qualunque giocatore della squadra avversaria di 14bianco in atto di tiro, il canestro se realizzato sarà valido ed il fallo sanzionato in base alla tipologia. Trattandosi di un fallo personale commesso da un giocatore della squadra che non ha esaurito le penalità nel periodo la sanzione è canestro valido da 3p per 14bianco e rimessa bianca con 14” sul 24 (nella situazione il gioco riprende con 16” sul cronometro – errore tecnico).

Personalmente nello sviluppo dell’azione propendiamo un “no call” che alla luce dei contatti avrebbe lasciato fluidità al gioco!

Considerazioni: a questo livello o il fischio arriva immediatamente oppure è meglio avere la forza mentale di non fischiare. Una chiamata così ritardata è problematica da gestire e poco credibile, anche perché nessuno capisce cosa sia successo. Andare a vedere se il tentativo era da 3punti all’instant replay aggiunge un ulteriore carico psicologico non banale: cosa pensa l’arbitro quando si accorge che il contatto fischiato poteva essere trascurato o “deciso” in modo diverso? Questa scelta può ripercuotersi negativamente sulle scelte future? Sotto questi aspetti si devono sicuramente migliorare il controllo e la consapevolezza della giocata e la capacità di metabolizzare gli errori.

Tutto ok?

La consapevolezza di quanto avviene sul campo ed il controllo di quanto avviene intorno ad esso sono prerogative del ruolo dell’arbitro. Non ci stancheremo mai di ripetere che ad ogni interruzione/ripresa del gioco gli occhi devono “volare” per un attimo sui cronometri (due) per fotografare il tempo. Queste informazioni devono essere processate e verificate costantemente per ridurre al minimo gli errori, soprattutto quando il gioco è fermo ed è possibile rimediare. La clip è un è un coacervo di situazioni in cui gli automatismi hanno preso il sopravvento sul controllo ed anestetizzato tutti i protagonisti che non si sono accorti di quanto stava accadendo. C come Comunicazione, uno dei fondamentali arbitrali! C come Cambio di controllo, quando l’infrazione alle regole è commessa dalla squadra in controllo di palla la squadra che lo ottiene ha diritto ad un nuovo periodo di 24”: in qualunque zona del campo!

Cosa è successo: 1 verde in penetrazione entra in contatto con 21blu, ma nonostante ciò il suo tiro entra nel canestro. Gli arbitri sanzionano fallo in attacco ad 1 verde, annullano e il canestro e fanno riprendere il gioco con una rimessa in gioco a favore della squadra azzurra. Nell’azione successiva, 4blu si palleggia la palla su un piede e ritornando a prendere la palla in zona di difesa commette violazione. Dopo una breve comunicazione tra l’arbitro centro e gli udc l’arbitro coda, dopo un ulteriore contatto visivo con gli ufficiali di campo, consegna la palla a 11 verde per la rimessa con 10″ da giocare per completare l’azione. La squadra verde riesce a tirare giusto prima dello scadere di questi 10 secondi.

Concentrazione: si nota che prima della rimessa in gioco per

la violazione blu, ci sia fermento al tavolo, l'arbitro centro è fermo li davanti e parla con gli ufficiali di campo. Possiamo presumere, dal fatto che venga alzata una paletta dei falli personali, che ci fosse incertezza sul responsabile del contatto attacco/difesa sanzionato nell'azione precedente o comunque una contestazione sul numero di falli personali di qualche giocatore. Questo ha probabilmente distolto l'attenzione dell'operatore ai 24" che al momento della violazione blu, avrebbe dovuto resettare – consapevolmente – il display attribuendo alla squadra verde un nuovo periodo di 24".

Meccanica: l'arbitro che ha fischiato la violazione (coda) si attarda nel punto di rimessa, mentre dovrebbe diventare guida (cambio del verso di attacco) sul lato palla; l'arbitro centro impegnato al tavolo prende posizione davanti all'area della panchina verde; l'arbitro guida va ad occuparsi della rimessa diventando coda sul lato palla.

Comunicazione: prima della rimessa tutti i gesti fatti con le braccia dagli arbitri sono sicuramente riferiti alla ripresa di controllo sul gioco, ma probabilmente in relazione alla problematica del fallo in attacco (precedente) correttamente attribuito al 1verde. Il segnale "pollice su" (Fig. 13 RT – comunicazione) proposto dal coda prima di mettere la palla a disposizione per la rimessa verde, farebbe pensare che è tutto a posto per la ripresa del gioco, ma così non è! Sul display dei 24" compaiono 10" a disposizione della squadra verde che ne avrebbe dovuto avere 24!

Responsabilità: se le squadre subiscono passivamente quanto accaduto, è assolutamente necessario evitare un momento di black-out che crei un vantaggio per una squadra ed uno svantaggio per l'altra e un errore tecnico! Ancorché fuorviati da una gestione straordinaria, arbitri ed ufficiali di campo devono garantire l'equità competitiva e l'applicazione delle regole. In un gioco dove il tempo è regolato da due cronometri sono necessari: consapevolezza del tempo (trascorso

e da giocare anche in ogni singola azione), un perfetto “sincronismo” tra operatori ed arbitri, supportato da contatto visivo e comunicazione.

Conclusione: la maggior parte degli errori avvengono a palla morta e cronometro fermo, quando magari si accavallano situazioni complesse da ricostruire e/o gestire. Spesso il pensiero viene deviato, perdendo di vista quanto fischiato e sanzionato. La soluzione di un problema, pregresso, non deve far perdere contatto con la realtà ed il momento della partita. E’ evidente che la squadra verde è costretta ad organizzare un tiro forzato dall’impietoso scorrere del tempo sul display dei 24”!

Italia vs. Lettonia: era fallo antisportivo?

Tanto si è detto e tanto ci hanno chiesto di questo episodio che ha scatenato una serie infinita di commenti. Escludendo considerazioni becere ed offensive che fanno parte delle frange estremiste di un tifo che non ci piace, ci accostiamo volentieri a quelli che oltre la percezione di un forte senso di ingiustizia, sono riusciti ad andare oltre l’episodio, sottolineando la forza morale e tecnica di questo gruppo e tutto lo staff. Questa squadra ha carattere e suscita emozioni, indipendentemente dal destino purtroppo beffardo!
Adesso entreremo nel dettaglio tecnico con una doverosa premessa: le regole, ancorché complicate, sono chiare! La difficoltà vera sta nel collocare ogni singola giocata ed ogni momento di essa in una immaginaria griglia di: legale-non legale, vantaggio-svantaggio, fischio-non fischio, coerente-

incoerente. Qual è il limite di ogni quadrato? E in ogni caso ogni quadrato confina con un altro, al confine tra un quadrato e l'altro esistono delle zone grigie! Sarà per questo che le maglie degli arbitri hanno questo colore? Provate ad immaginare, per la valutazione dei contatti (ce ne sono migliaia e migliaia in una partita) una sorta di spettro dei falli: la grande massa dei contatti sta nella prima parte e sono legali (diciamo il 90%) una parte più piccola, ma consistente, è formata dai falli personali (9,5%) una parte esigua (0,49%) dai falli antisportivi, una impalpabile dai falli da espulsione (0,01%). Ovviamente questa è la teoria perché in pratica fino a che non arriva il fischio dell'arbitro non esiste un fallo ed è poi la sua scelta (comunicata con il segnale) che ne determina la collocazione nello spettro (personale, tecnico, antisportivo o da espulsione). È evidente che l'arbitro esiste per leggere e valutare i contatti e collocarli nella griglia. Più la zona è grigia più è difficile scegliere se fischiare/non fischiare o collocare il fallo nella giusta famiglia. A scombinare il tutto ci si mette il fattore umano: può succedere un evidente fallo, di qualunque famiglia, non venga fischiato o quando viene fischiato non sempre venga collocato nella giusta famiglia. Prendiamo ad esempio il fallo subito da Macchi sanzionato come fallo personale in attacco: vista la tipologia dell'azione, la zona di contatto (altezza del volto) ed il movimento della giocatrice avversaria che usa illegalmente i gomiti provocando un contatto, il fallo doveva essere sanzionato come antisportivo; solo dopo aver conosciuto le conseguenze dal fallo (frattura mandibola) si poteva ipotizzare che quel fallo potesse essere da espulsione. Pensate che nel mondo arbitrale parliamo di: "Fantasy call" fischi inventati – contatti inesistenti; "Air call" fischi d'aria – contatti dove non esiste danno o vantaggio; spesso e volentieri un fallo fischiato e collocato nei Personali andava sanzionato come Antisportivo. Ma veniamo a Italia-Lettonia, Italia +1 con 00:15 da giocare ed un fallo da spendere prima di esaurire il bonus; sull'azione di attacco Steinberga prende

posizione con una spinta di schiena che le consente un piccolo vantaggio (si poteva fischiare fallo in attacco) ricevuta la palla a destra, mentre Zandalasini cerca la palla (con una certa ingenuità) Steinberga la sposta e subisce il contatto accentuandone l'effetto lanciando le braccia in aria mentre perde la palla. Dalle immagini disponibili possiamo dire che il movimento del braccio di Zandalasini era un tentativo di giocare il pallone ed il fallo doveva essere considerato un fallo Personale. Non abbiamo le immagini dalla prospettiva dell'arbitro, che probabilmente ha letto solo il contatto e la mano di Zandalasini sull'avambraccio di Steinberga e fischiato d'istinto senza considerare tutta la giocata ed i movimenti delle giocatrici. Non conosciamo l'opinione di FIBA in materia, NBA avrebbe sicuramente commentato nella sua review la situazione e magari il fallo subito da Ress pochi secondi prima (aveva più crismi di antisportività del fallo di Zandalasini) o la palla fuori dove l'arbitro competente ha messo le mani sugli occhi per far capire che non aveva visto! Purtroppo anche premendo il tasto rewind e rivedendo l'azione centinaia di volte, la partita finisce sempre allo stesso modo! Tutti cercano risposte alla domanda se fosse o meno fallo antisportivo, noi auspichiamo che qualcuno si domandi cosa fare per ridurre gli errori, visto che eliminarli è impossibile!

Se qualcosa può andare male, lo farà! (1^ legge di Murphy)

Il salto a due è uno dei momenti più delicati della gara, in cui spesso la preparazione mentale e la reattività non sono adeguati alle difficoltà che si possono presentare. Prendiamo spunto dalla gara 4 di Eurolega tra Efes e Olympiacos dove in

pochissimi secondi di gioco troviamo una interminabile sequenza di situazioni complicate da gestire. Una volta entrati nel vortice non è semplice uscirne (tutto va male contemporaneamente cit. Murphy).

Cosa è successo: l'azione è complessa: dobbiamo cercare di capire uno degli inizi di partita più complicati della storia senza contare sull'aiuto del regista e del telecronista. Nei primi undici secondo di gioco abbiamo una fallo personale, un errore tecnico, un fallo tecnico, un paio di sceneggiate e un contatto che che sembra preso a prestito dal wrestling, un fallo in attacco! Avete voglia di analizzare la situazione con noi?

Regia: un attimo prima del lancio della palla il regista cambia inquadratura, facendoci vedere prima la signora con i capelli colorati e poi il ragazzo con la faccia dipinta che con stupore ed un gesto di diniego ci fa capire subito che ci siamo persi qualcosa! Tornati sul campo vediamo il 7bianco aiutato a rialzarsi da due compagni.

Replay: persa la prima azione "live", la regia recupera con un replay. Scopriamo che dopo la battuta legale della palla, dove potete notare al tavolo la freccia di possesso alternato rivolta verso l'alto (neutra), abbiamo la spinta del 6blu sulla schiena del 7bianco che sta andando a prendere il pallone.

Fallo: il contatto di 6blu, intervenuto sulla schiena dell'avversario senza alcuna possibilità tecnica di giocare la palla, doveva essere sanzionato come fallo antisportivo e non come fallo personale.

Campo bagnato (?): prima della ripresa del gioco diversi protagonisti chiedono di asciugare il campo per una presunta chiazza di sudore.

Freccia di possesso alternato: quando si apre il campo (televisivo) al tavolo la freccia di possesso alternato indica il verso di attacco della squadra blu! Ma dopo la battuta legale ed il fallo nessuna squadra ha ancora ottenuto il controllo della palla viva sul terreno di gioco: la freccia dovrebbe essere rivolta ancora verso l'alto!

Fallo tecnico: dopo aver cercato di calmare il nervosissimo 4blu, quando tutto sembra essere finito l'arbitro decide di sanzionare un fallo tecnico allo stesso 4blu! Nel momento in cui 7bianco ha la palla a disposizione per il tiro libero (controllo palla bianco sul terreno di gioco – anche a cronometro fermo) , la freccia di possesso alternato dovrebbe essere posizionata nel verso dell'attacco blu!

Rimessa in gioco: dopo il primo passaggio in campo, 7bianco si smarca spingendo con due mani sul petto il 4blu che accentua il contatto. Gli arbitri optano per un no call.

Post play: sullo sviluppo dell'azione d'attacco bianca si concretizza subito una situazione di contatto tra 15blu e 17bianco; 17bianco dopo un bodycheck offensivo sbraccia, coadiuvato da 7bianco che porta un blocco cieco sul 17blu; 17blu si lascia cadere accentuando il contatto e l'arbitro guida, in leggero ritardo, sanziona fallo in attacco del 17bianco! Nel momento del fischio arbitrale 7bianco marcato da 4blu "lancia" le braccia al cielo "cercando" un fallo a proprio favore.

Spigolature: tutto questo accade in solo 11" di gioco, durati in realtà più di due interminabili minuti; il concatenarsi delle situazioni, le parole con i giocatori, il comportamento stesso dei protagonisti distraggono gli arbitri dalla normale gestione della partita, portando gli stessi a prendere alcune decisioni "istintive" e magari non coerenti con lo sviluppo del gioco e con i successivi contatti cercati/trovati dai giocatori. Altro particolare non trascurabile è la perdita di contatto visivo con il tavolo, dove il posizionamento errato

della freccia, poteva causare problemi ulteriori se gli eventi tecnici fossero stati differenti (fortunatamente il fallo tecnico e la conseguente sanzione contro la squadra blu hanno certificato il possesso bianco, affrancando l'errore sul posizionamento anticipato della freccia).

Conclusioni: l'applicazione coerente delle regole (sanzionare il fallo di 6blu come antisportivo e posizionare la freccia di possesso alternato nel momento in cui 7bianco ha a disposizione la palla per il primo tiro libero) non avrebbe risolto tutti i problemi, ma avrebbe posto gli arbitri in una situazione psicologica migliore per la gestione delle situazioni immediatamente successive. Probabilmente ci sarebbe stato lo stesso rumore del pubblico causato dal fallo tecnico e dalla spinta di smarcamento del 7bianco, ma forse i protagonisti avrebbero percepito un segnale più forte e deciso sul cosa si potesse fare/non fare sul campo! Last but not least, notiamo in generale che durante il salto a due, i tiri liberi e i momenti di palla morta (a prescindere dagli utilissimi replay sul gioco) le telecamere indugiano spesso sugli spalti o in primi piani dei protagonisti per cogliere l'aspetto emozionale, mentre magari i giocatori si spintonano, gli arbitri segnalano o richiamano qualcuno. Sarebbe opportuno che almeno alcune telecamere "registrassero" quanto avviene sul campo in questi frangenti per essere utilizzati in caso di bisogno per chiarire meglio, con ulteriori replay, quanto successo.