

4° – 5° e 6° fallo!

I play-off per lo scudetto 2018 sono stati caratterizzati da un gioco particolarmente maschio a volte duro; i giocatori non hanno mai ceduto di un centimetro, vuoi per la foga, vuoi per non farsi intimidire dall'avversario; in più di una occasione gli scontri fisici e verbali hanno portato gli arbitri a sanzionare diversi provvedimenti sotto forma di falli antisportivi e tecnici. Più di un giocatore ha fatto le spese della nuova regola che sancisce l'espulsione del giocatore che somma due falli fra tecnici e antisportivi. Questo dovrebbe insegnare ai giocatori a non cadere nelle provocazioni verbali e fisiche, soprattutto se hanno sulle spalle almeno un fallo tecnico o un antisportivo.

La terza gara di finale a poco più di cento secondi dalla fine ha visto un episodio che presenta mille sfaccettature che possono cambiare le sorti di una partita. Nonostante qualche piccola incertezza e qualche difetto di comunicazione, la situazione è stata risolta in modo efficace e nel rispetto delle regole.

Cercando di andare oltre una regia che in questi momenti indugia sempre su inutili primi piani o panoramiche sugli spalti, proveremo ad ipotizzare, carpando anche dal body language dei protagonisti, quali possano essere state le scelte arbitrali per uscire da una situazione dove le regole si attorcigliano su se stesse.

Cosa è successo: 01:49 4° periodo 22nero e 15bianco saltano a rimbalzo, la palla conquistata dal 22nero che si accartoccia su se stesso per proteggerla ed il 15bianco cerca, da tergo, di strapparla. L'arbitro guida sanziona il fallo di 15bianco, ma i due giocatori non sembrano disposti a mollare la presa sul pallone. 22nero si divincola sbracciando all'indietro

mentre 15bianco allunga una manata sul braccio dell'avversario. L'arbitro guida, ancora con il fischiello in bocca, fischia di nuovo mostrando il segnale di fallo antisportivo ai due giocatori che sono ai suoi lati, allargando le braccia ed indicando con un gesto non convenzionale.

Regia: mentre la regia indugia sul primo piano dei giocatori e passa qualche replay, perdiamo l'unico elemento essenziale: la segnalazione dei falli al tavolo.

Segnalazione: dalla segnalazione dei falli dipenderà la ripresa del gioco che potrebbe condizionare il prosieguo della gara. Il primo fischio rende la palla morta e da quel momento tutto quello che avviene rientra nell'articolo 42 situazioni speciali. La discriminante è se l'arbitro ha sanzionato un doppio fallo antisportivo ai due giocatori oppure due falli antisportivi in cronologia. Dove sta la differenza? Il doppio fallo non ha sanzione poiché avviene dopo un fischio per fallo e solo quest'ultimo sarà amministrato. Il doppio fallo antisportivo (ma potevano anche essere falli di natura diversa) si registra con una semplice U nelle caselle dei due giocatori sul referto; mentre i due falli in cronologia, le cui sanzioni si compensano, avranno accanto alla U una piccola "c" che indica la compensazione di sanzioni uguali. Nel caso specifico non ci sono soverchie differenze; ce ne sarebbero state in caso di ulteriori provvedimenti disciplinari a carico di una o entrambe le squadre. Il doppio fallo non avrebbe influito su altre chiamate e sanzioni, mentre in caso di possibili ulteriori sanzioni i due diversi falli sarebbero potuti rientrare in una nuova compensazione.

Curiosità: il fallo a rimbalzo del 15bianco è il suo 5° fallo personale, l'antisportivo del 22nero il suo 4°, il fallo antisportivo del 15bianco è il suo 6° fallo! Molti sanno che il referto prevede 5 caselle per registrare i falli di un giocatore; alcuni sanno che il regolamento tecnico prevede all'articolo 40.2 che il fallo di un giocatore escluso (che ha

già commesso il 5° fallo) viene addebitato e registrato (B) a referto a carico dell'allenatore; pochissimi sanno che perché sia considerato escluso, un giocatore deve essere informato dall'arbitro (art. 40.1) e che nel caso specifico manca il tempo materiale per ottemperare a questa operazione.

Aiuto: ci vengono in aiuto le interpretazioni FIBA, dove già dal 2000 troviamo traccia della problematica. Con le modifiche del regolamento e l'aggiornamento delle interpretazioni le spiegazioni si sono affinate fino ad arrivare al 2004 dove la stesura originale è stata definita e poi reiterata in tutte le interpretazioni successive, fino alle attuali di Febbraio 2018 36-13 (disponibili solo in Inglese). Il giocatore ha commesso il 5° fallo personale, ma non essendo ancora stato informato è da considerarsi giocatore che rimane in campo con 5 falli e ne commette un altro. L'interpretazione (c) prevede che il fallo commesso su un avversario sia sanzionato come un fallo del giocatore (personale, antisportivo, da espulsione) ed amministrato di conseguenza! Da riportarsi sul referto di gara accanto al 5° fallo del giocatore.

Ripresa del gioco: probabilmente tutte queste considerazioni, sono passate nella testa degli arbitri in pochi secondi (110) che sembrano eterni, il dialogo fra gli arbitri mostra sicurezze e dubbi, che lentamente si trasformeranno in certezze. Il supporto del tavolo può essere fondamentale per gestire al meglio la situazione, anche se il "doppio pollice su" può sembrare un "ok" o "situazione di salto a due" e se poi lo speaker dice la sua (2 tiri liberi e possesso palla ... Trento?) la confusione può aumentare! Nonostante tutto il gioco riprende nel modo corretto con 2 tiri liberi per il 22nero: sanzione del primo fallo fischiato sull'azione di rimbalzo.

Pubblico: qualcuno spieghi ai signori che entrano in campo chiedendo l'antisportivo che quella è invasione di campo!

Conclusioni: senza forzare i tempi, quando due giocatori commettono fallo uno nei confronti dell'altro approssimativamente nello stesso tempo, deve essere fischiato un doppio fallo (art. 35.1.1). Se un giocatore commette il 5° fallo e, prima di essere informato dall'arbitro, ne commette un altro questo fallo sarà registrato come suo 6° fallo e amministrato come previsto per un fallo di un giocatore (Int FIBA Feb 2018 36-13 e precedenti). Se un giocatore dopo aver commesso il 5° fallo ed esserne stato informato (escluso) prende un fallo tecnico, questo sarà riportato sulla casella dell'allenatore come "B1" (art 40.2). In tutti gli altri casi di falli di contatto commessi da giocatori esclusi, l'unica via che può essere considerata è quella dell'espulsione.

Ogni gara fa storia a se, ogni episodio può essere condizionante sul futuro, ma il susseguirsi degli eventi è così repentino da togliere il fiato, non solo a chi corre ma anche a chi lo deve metter nei fischi. A volte è importante fermarsi, pensare e ripescare nella memoria le conoscenze tecniche necessarie per scelte corrette. La serie si allunga ...
pronti per gara #5?

Perché non compensare?

Sgombriamo subito il campo: quando si parla di compensazione siamo in una particolare situazione di gioco prevista dal regolamento; potete trovare il termine compensazione in vari articoli, ma soprattutto nell'art. 42 (situazioni speciali).

Prendiamo spunto dalla clip di questa partita di domenica scorsa.

Cosa è successo: squadra rossa in attacco; lontano dalla palla 1rosso e 5bianco sono a contatto, quando 1rosso sbraccia urtando il mento di 5bianco che sposta indietro la testa. Mentre l'azione rossa prosegue 5bianco si rivolge all'arbitro centro probabilmente protestando per il colpo subito. In quel momento l'arbitro fischia e sanziona un fallo tecnico indicando con un dito verso 1rosso. Mentre 5bianco applaude la scelta l'arbitro fischia di nuovo mimando due volte il gesto di fallo tecnico. Durante la segnalazione al tavolo passa un replay che impedisce di vedere i segnali relativi ai falli fischiati. Prima della ripresa del gioco due arbitri sono al tavolo per chiarire la ripresa del gioco e alla fine il primo arbitro segnala una situazione di salto a due e la ripresa del gioco nella direzione indicata dalla freccia di possesso alternato. Rimessa bianca in difesa con un nuovo periodo di 24".

Il play by play della gara non ci aiuta a capire poiché nessuno fallo tecnico è stato registrato. Le cronache e diversi appassionati presenti riportano che siano stati assegnati due falli tecnici: il primo a 1rosso il secondo al 5bianco.

Sanzioni: le sanzioni dei due falli sono uguali (1TL + possesso palla) e pertanto devono essere compensate (RT 42). Lo stesso articolo (42.2.7) specifica come riprendere il gioco nel momento in cui non ci siano altre sanzioni da amministrare in aggiunta a quelle compensate; poiché il gioco è stato interrotto mentre la squadra rossa era ancora in controllo di palla, la rimessa in gioco spettava alla squadra rossa con il residuo dei 24".

Lavoro di squadra: fondamentale per tutta la squadra CIA fotografare, al momento del fischio, dove fosse la palla e

quale fosse la situazione dei cronometri. Grande aiuto si può trovare al tavolo dove l'operatore dei 24" ed il cronometrista che stanno seguendo l'evolversi dell'azione (ricordiamo che il precision time ferma automaticamente il tempo al fischio arbitrale congelando i cronometri) dovrebbero essere in grado di fornire informazioni utili per la ripresa del gioco.

Considerazioni: la scelta di sanzionare, seppur in ritardo, la sbracciata di Irosso con un fallo tecnico (uso illegale dei gomiti) può essere dettata dal fatto che non ci sia stato contatto (la televisione è piatta); se ci fosse stato un contatto la scelta doveva ricadere su fallo personale o meglio antisportivo. Coerente il fallo tecnico al 5bianco che prima protesta e poi applaude. Ripresa del gioco: il caso specifico non rientra nel protocollo Instant Replay quindi la decisione deve essere presa solo dalla terna arbitrale con l'aiuto degli ufficiali di campo. Ricordiamo che l'eventuale osservatore non può essere di supporto alla squadra arbitrale unica demandata alla decisione finale.

Conclusioni: appare evidente lo scollamento e la poca ricerca delle informazioni: chi ha fischiato non ha la soluzione, chi potrebbe aiutare non viene interpellato, chi viene interpellato non può aiutare, un arbitro completamente defilato che non aiuta e la decisione finale presa da chi non ha fischiato: tutte condizioni che contribuiscono ad una ripresa del gioco non coerente con le regole e il concretizzarsi di un errore tecnico!

EuroRissa!

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

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

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

36-37-38), che possono essere: antisportivi o da espulsione se con contatto, tecnici o da espulsione se comportamentali o senza contatto. Il protocollo dell'IRS prevede che si possa verificare con il mezzo televisivo solo chi ha abbandonato l'area della panchina per partecipare alla rissa. Per i giocatori in campo gli arbitri si devono basare solo su quanto hanno visto con i loro occhi. Abbiamo già trattato l'argomento nell'articolo "Instant Replay – atto secondo"

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

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

viene “deviato” proprio dal 18verde prima di venire a contatto con avversari. Probabilmente alla luce dell’amministrazione, sommaria, della sostituzione sarebbe stato più corretto considera 23verde sostituto. Sicuramente rischiosa la scelta di lasciare in campo diversi giocatori che hanno usato la testa e le mani in una situazione di palla morta!

Curiosità:

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

Dai tempo al tempo!

Il basket è un gioco fortemente governato dal tempo; la misurazione precisa di ogni singolo istante è talmente importante che al tavolo sono presenti due operatori: cronometrista e addetto ai 24”. A memoria non riesco a ricordare in quale altro sport esistano così tante regole a tempo: 2 semigare, 4 periodi (o quarti), intervalli da 20, 15 o 10, 2 minuti, sospensioni da 1 minuto che durano 50 secondi, 24 secondi, 14 secondi, 8 secondi, 5 secondi (in varie salse), 3 secondi, 3 centesimi di secondo!

Il basket è lo sport dove il tempo si dilata all’infinito ed in una manciata di secondi si riescono a segnare molti punti; oggi vogliamo però parlare di quei frangenti in cui è necessario l’intervento di tutta la squadra arbitrale per

rimettere a posto uno o entrambi i cronometri, apportando magari delle correzioni di qualche decimo di secondo.

E' più facile gestire e risolvere problematiche ricorrenti: se "conosco" velocemente "riconosco" e sono in grado di offrire la soluzione giusta. Se invece la situazione da gestire è poco frequente o inusuale, la difficoltà di lettura ed il rischio di commettere qualche imprecisione aumentano. I due esempi che vi proponiamo sono la lampante dimostrazione di ciò.

In una partita è frequente che il gioco inizi o riprenda partendo da una situazione di cronometro fermo e con la palla in mano all'arbitro (salto a due) o a un giocatore incaricato di fare una rimessa o effettuare i tiri(o) liberi(o). Quando la palla è legalmente battuta o toccata da un giocatore in campo l'arbitro "impegnato" abbassa il braccio e contestualmente gli operatori al tavolo fanno partire il cronometro (e a volte il 24")^{nota 1}. A volte però accade che **il primo tocco della palla sia illegale** e che il giocatore commetta contestualmente violazione: in questo caso le regole prevedono che il **cronometro non parta** (RT 49.2). E' però evidente che fischio arbitrale e partenza del cronometro, se governati da persone diverse, possano mostrare delle discrasie, anche per i tempi di reazione dei diversi soggetti: in questo caso il regolamento arriva in nostro soccorso, permettendo di effettuare delle correzioni in caso di evidenti errori di cronometraggio (RT 44.2.7)

Ormai tutti sono abituati a vedere il reset del cronometro a 10:00 quando viene commessa una violazione sul salto a due iniziale; meno frequentemente abituati a vedere reset del cronometro a 10:00 quando viene commessa una violazione su una rimessa di possesso alternato ad inizio periodo, molto raramente assistiamo al riposizionamento dei cronometri quando viene commessa una violazione su una normale rimessa perimetrale, specialmente se questa avviene in attacco e negli ultimi secondi di gara!

Cosa è successo: la palla a due viene battuta illegalmente da 12bianco. L'arbitro coda fischia violazione, indicando – non esiste un gesto codificato – che 12bianco ha toccato la palla quando questa era ancora in parabola ascendente. Nel frattempo il cronometro è partito ed indica 9:59. L'arbitro impegnato nella rimessa prende contatto visivo col tavolo e richiede il reset del cronometro – già richiesto verbalmente dal compagno che ha fischiato – e aspetta che tutto sia a posto prima di consegnare la palla al giocatore rosso incaricato della rimessa.

Cosa è successo: mancano 4:12 alla fine del periodo. Rimessa per la squadra verde dalla linea di fondo in attacco. Il giocatore incaricato della rimessa sbaglia il passaggio, indirizzando la palla nella sua metà campo difensiva. Un giocatore verde tocca la palla nella propria metà campo difensiva, commettendo violazione (ritorno della palla nella zona di difesa – RPZD). L'arbitro coda, ancora giustamente con il braccio alto (tempo fermo), fischia violazione segnalando nel modo corretto. La palla viene riconsegnata sulla linea di fondo nel punto in cui è stata fatta la rimessa, ma giustamente la rimessa derivante dal RPZD viene effettuata nel punto più vicino a quello in cui la violazione è stata commessa. La squadra bianca rimette in attacco, con 4:11 sul cronometro e un nuovo periodo di 24" a disposizione. Il cronometro era da riportare a 4:12

Conclusione: E' facile ripristinare le condizioni corrette di gioco quando il cronometro va riportato a 10:00; ben più complicato è farlo durante la gara quando il cronometro presenta cifre sempre variabili. E' fondamentale che chi amministra le rimesse (chi specchia nel triplo) o i tiri liberi, controlli il tempo ed il display dei 24" prima di mettere la palla a disposizione per la ripresa del gioco ed in caso di violazione contestuale ad una inopinata partenza dei cronometri, sia in grado di ripristinare correttamente le

condizioni di gara correggendo l'errore (RT 44.2.7). Come sempre il lavoro di squadra è fondamentale: un aiuto deve sempre arrivare dal compagno/i o dal tavolo. A palla morta e cronometro fermo è facile correggere un errore, ma per correggerlo bisogna accorgersene. Quel secondo in più o in meno, alla fine della gara può significare vincere, perdere, retrocedere o essere promossi!

Attenzione, se la palla rimane in controllo della stessa squadra, ad un ripristino del cronometro può corrispondere anche un ripristino del 24"!

¹: *In serie A il cronometro è gestito dagli arbitri con il **Precision Time System** e dal tavolo con la **Time Machine**; è fondamentale che i tre arbitri ed il cronometrista agiscano sul via del cronometro solo quando ne hanno responsabilità come previsto dal protocollo specifico.*

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Instant replay: atto secondo

Riprendiamo l'analisi sull'IRS con due situazioni molto interessanti e che presentano tra loro alcune analogie. In tutte e due i casi gli arbitri sono ricorsi all'IRS seguendo il protocollo, ma come vedremo tutto nasce dal comportamento scorretto di alcuni giocatori.

3:36 alla fine del III periodo, squadra bianca ha esaurito il bonus (non squadra rossa come indicato in grafica) (play by play della gara)

Cosa è successo: a rimbalzo viene fischiato fallo del 16rosso

su 24bianco. Pochi secondi dopo, a palla morta e cronometro fermo, viene fischiato fallo antisportivo allo stesso 16rosso su 25bianco. Dal commento televisivo abbiamo inoltre notizia di un ulteriore fallo tecnico sanzionato al 16rosso, ma nessuna inquadratura ci permette di vedere il momento in cui viene preso il provvedimento o la sua segnalazione al tavolo. Tra queste sanzioni e la ripresa del gioco, gli arbitri consultano l'istant replay. Dopo circa quattro minuti dal fischio del fallo antisportivo, il gioco viene ripreso con 3 tiri liberi eseguiti dal 25bianco e rimessa laterale per la squadra bianca. Pur in mancanza di una qualunque indicazione da parte degli arbitri (manca il centro!) del numero di tiri da eseguire, dall'ordine in cui sono state amministrare le sanzioni e dalla mimica del guida, possiamo ipotizzare che: i primi due tiri siano la sanzione del fallo antisportivo subito da 25bianco, il tiro libero successivo sia parte della sanzione del fallo tecnico (RT 42) a cui segue il possesso palla bianco a centrocampo (i possessi palla bianco derivanti dal primo fallo di 19rosso e dal fallo antisportivo, sono cancellati dall'amministrazione delle sanzioni successive).

Anche in questa situazione, esattamente come nel post precedente, l'IRS è stato utilizzato per determinare chi fosse il beneficiario dei tiri liberi relativi al fallo antisportivo commesso da terra dal 16rosso. Il problema è che il fallo antisportivo nasce da un'altrettanto netta e grave provocazione di 25bianco che con la gamba sinistra (ginocchio/stinco) urta la testa di 16rosso in terra. La cosa si evince chiaramente dalle immagini, ma gli arbitri non possono prendere nessuna decisione contro 25bianco, non essendo la situazione contemplata nel protocollo attuale.

1:52 alla fine del IV periodo – freccia di possesso alternato indica Bianco.

Cosa è successo: 25bianco e 18rosso si contendono il pallone e l'arbitro fischia una situazione di salto a 2; dopo il fischio

25 rosso trattiene 18 rosso, che colpisce l'avversario con una gomitata. Nessun provvedimento viene preso nei confronti dei giocatori in campo. L'arbitro coda (quello che ha fischiato) divide i due giocatori. 25 bianco si allontana mentre sopraggiunge l'arbitro guida, che si frappone tra i due per evitare ulteriori contatti. Sull'altro lato del campo, 5 bianco si alza dalla panchina ed entra nel terreno di gioco; accortosi della cosa 11 bianco entra nel terreno di gioco e riporta di forza in panchina il compagno. I due sostituti non si sono avvicinati ai giocatori in campo, tutti distanti una decina di metri. I due sono comunque visti dal centro, che correttamente "gela" nella sua posizione. Tornata la calma, il primo arbitro va a verificare l'IRS – le immagini a nostra disposizione non danno una completa visione del campo, anche se nelle immagini a disposizione degli arbitri esiste una inquadratura globale per verificare ciò. Verificato l'accaduto l'arbitro espelle 5 e 11 bianco (RT 39.2.1). Il gioco viene quindi ripreso con 1 tiro libero e rimessa a metà campo per la squadra rossa per il fallo tecnico (B) all'allenatore bianco (RT 39.3) e la situazione di salto a due giustamente cancellata.

In questa situazione l'IRS è stato utilizzato per capire chi del personale di panchina delle due squadre abbia abbandonato l'area della panchina per partecipare a una rissa o in situazione che potrebbe portare a una rissa. Attualmente, l'IRS non prevede la possibilità di verificare chi e da che cosa sia stata provocata la rissa o una situazione analoga. Dalle immagini si evince in modo inequivocabile che, dopo il fischio di palla trattenuta, 25 bianco trattiene sulla spalla sinistra 18 rosso che si divincola sbracciando e colpendo con il gomito 25 bianco, il quale reagisce a sua volta sempre da terra, allontanando 18 rosso con due mani sulla schiena e alzandosi minacciosamente.

In tutte le situazioni che abbiamo analizzato l'arbitro non può utilizzare le informazioni aggiuntive recepite grazie

all'IRS, anche se queste potrebbero aiutarlo a decidere nel modo giusto. E' eticamente corretto non sanzionare i giocatori che hanno commesso delle scorrettezze più gravi di quelli che alla fine sono stati espulsi? Potete immaginare l'imbarazzo di chi pur vedendo le immagini è costretto a non tenere in considerazione tutte le cose che sono accadute.

La qualità delle riprese e il numero di telecamere generalmente utilizzate possono dare un ausilio di gran lunga migliore rispetto a quello ipotizzabile solo qualche anno fa. Ogni ente che organizza il campionato utilizza un proprio protocollo per l'utilizzo di IRS, tanto è vero che FIBA, Eurolega and NBA utilizzano protocolli differenti. Perché non aggiungere un po' di elasticità al nostro protocollo, in modo da permettere agli arbitri di sbagliare ancora meno di oggi? L'IRS è uno strumento indispensabile; per sfruttare al meglio la tecnologia è garantire una più equa ripartizione di sanzioni e responsabilità, sarebbe auspicabile una revisione delle casistiche, ma soprattutto dare la possibilità a chi lo usa di applicare tutte le regole che insistono sulla situazione esaminata.

—

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 commessa 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

Variante su errore correggibile

Riprendiamo l'articolo "errore correggibile" per dare la soluzione al quesito posto nell'ultimo paragrafo.

- Nel in cui si fosse verificato quanto ipotizzato nell'articolo, secondo (RT 44.3.2*) l'errore correggibile sarebbe stato di mancata concessione di tiri liberi dovuti al 24nero; quindi, dopo il tiro libero realizzato e convalidato da 0nero, 24nero avrebbe avuto a disposizione 2 tiri liberi per il fallo subito. Il gioco avrebbe dovuto essere ripreso nel punto in cui era stato interrotto, ovvero possesso palla nero a cavallo della linea centrale (appendice della sanzione del fallo tecnico).

Vedi anche "tiratore di tiri liberi"

©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 amministrare 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

Tiratore di Tiri Liberi



Tiratore dei Tiri liberi

Accade, purtroppo con discreta frequenza, che dopo aver sanzionato un fallo che comporta l'esecuzione di tiri liberi (atto di tiro, bonus, falli U, falli D con contatto), si presenti in lunetta per l'esecuzione della sanzione un giocatore non titolato a tirare i tiri liberi.

Come previsto dal regolamento e dalle interpretazioni FIBA (che trattano le casistiche in modo esaustivo), questa situazione può essere gestita con la semplice sostituzione del tiratore fino al momento in cui la palla si trova nelle sue mani per l'esecuzione del primo/unico tiro libero. Dal momento in cui la palla lascia le sue mani, per il primo/unico tiro libero, vi trovate in una situazione di errore correggibile e pertanto l'errore dovrà essere corretto secondo quanto previsto dalle regole. Suggeriamo alcune modalità operative per limitare i possibili errori, causati spesso da precipitazione, scarsa concentrazione o cattiva comunicazione. Che siate in due o tre, contatto visivo e – se necessario – l'uso della voce (es. "2 per 13B") sono fondamentali affinché tutti sappiate per certo chi deve tirare i tiri liberi.

Cose da non fare:

- ***Mentre si fischia, precipitarsi verso il giocatore che ha commesso fallo:*** così facendo il focus si concentra solo su chi ha commesso il fallo e di conseguenza si può perdere di vista il contesto.
- ***Mettersi a parlare, spiegare, giustificare la scelta:*** così si può dimenticare anche chi ha commesso il fallo e si è costretti a girarsi per identificarlo.
- ***Andare a raccogliere il pallone:*** chi non ha fischiato deve congelare, il pallone arriverà nelle sue mani per amministrare la sanzione.
- ***Parlare con i giocatori vicini o che vengono a chiedere spiegazioni:*** chi non ha fischiato e dopo il congelamento, si sta muovendo verso la nuova posizione, potrebbe dimenticarsi chi deve tirare i tiri liberi.

Cose da fare:

- *Dopo il fischio fare **un passo indietro** e fermarsi un attimo per fotografare il contesto: chi ha commesso fallo, l'eventuale canestro realizzato (vale/non vale), chi ha subito fallo.*
- **Gelare e memorizzare i numeri:** se è vero che il numero di chi ha commesso fallo dovrà essere segnalato per la trascrizione sul referto, il numero del tiratore dovrà essere memorizzato da tutti gli arbitri (due o tre).
- **Comunicare:** l'arbitro che ha fischiato il fallo, incrociando il/i compagno/i dovrà comunicare il numero del giocatore tiratore.
- **Non perdere di vista il giocatore che dovrà eseguire i tiri liberi**
- **Controllo:** prima che la palla diventi viva per l'esecuzione dei tiri liberi (soprattutto nel triplo arbitraggio dove chi ha fischiato è più lontano) l'arbitro che ha fischiato si deve accertare che in lunetta ci sia il giocatore beneficiario.
- **Confronto:** in caso di dubbio non aver paura di confrontarsi con il/i compagni.
- **Chiedere all'Allenatore chi sarà il giocatore incaricato di eseguire il/i tiro/i libero/i relativi al/ai fallo/i tecnico/i**
- **Non limitarsi a "vedere" cosa accade perché gestito da un collega ma "guardare" con attenzione:** cercare di memorizzare, oltre ai numeri di maglia, altri elementi che possano aiutare ad identificare il tiratore, come: stazza e tratti somatici, colore delle scarpe, eventuale equipaggiamento protettivo, fasce e polsini.

In caso di necessità un aiuto può arrivare anche dal tavolo, ma la decisione finale e la conseguente responsabilità è sempre degli arbitri. Spesso una semplice domanda dell'ufficiale di campo può accendere la scintilla che porta

alla soluzione corretta.

Fattori di rischio: l'attenzione deve essere ancora più alta se subito dopo il fischio (segnalazione) si verificano:

- **Situazioni di richiamo:** la nuova situazione da gestire potrebbe cancellare le informazioni assunte in precedenza (chi deve tirare).
- **Sostituzioni e/o sospensioni:** il giocatore potrebbe essere sostituito o non ricordarsi di essere il beneficiario dei tiri liberi.
- **Interruzioni varie:** infortuni, campo da asciugare, proteste, intemperanze del pubblico, possono facilmente fuorviare i pensieri ed escludere dalla mente quanto avvenuto in precedenza.

A tutti può capitare di sbagliare e per questo gli errori correggibili sono stati codificati all'interno del Regolamento Tecnico, per cui in tutte le situazioni di errore correggibile non sono MAI previste sanzioni disciplinari (fallo Tecnico).

©RIPRODUZIONE RISERVATA