Situazioni complesse e antisportivi di diversa natura!

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

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

Spigolature: Il contatto falloso si sviluppa mentre la palla è ancora fuori campo in mano al 20bianco. Come da tecnica il 55bianco riduce lo spazio con il difensore andando verso la palla; il contatto, comunque accettato ed accettabile, si evolve in una leggera trattenuta da parte del 33nero. A causa dell'inevitabile tempo di reazione, il fischio arriva quando la palla esce dalle mani del 20bianco e contemporaneamente

alla fine del contatto con 55bianco che sta per ricevere il pallone. Se l'arbitro avesse avuto la forza di trattenere un attimo il fischio probabilmente l'azione si sarebbe completata con un passaggio e magari un successivo fallo sul 55bianco, ma con alcuni secondi trascorsi sul cronometro; la chiamata fatta svantaggia la squadra bianca, perché permette alla squadra nera di mandare in lunetta gli avversari senza far muovere il cronometro "pagando" solo 2 tiri liberi (ragione per cui è stata scritta la regola, e probabilmente il limite della stessa). Durante la rimessa l'arbitro guida **guarda** con attenzione la giocata di sua competenza, posizionandosi troppo vicino alla linea di fondo: un paio di passi indietro lo avrebbero aiutato a **vedere** (perifericamente) anche la rimessa. L'arbitro coda cerca di aiutare il centro sulle tre coppie presenti sul lato debole' ma non può aiutare su rimessa/contatto perché troppo alto. Facendo un paio di passi più in basso e fuori dal campo avrebbe potuto osservare meglio le situazioni critiche sul lato forte ed aiutare il compagno (guida) che invece ricorre all'aiuto del centro (1° arbitro) che forse ha una visuale globale.

Cosa è successo sullo sviluppo dei tiri liberi concessi a 55bianco: nell'azione immediatamente successiva 34nero sfrutta un cambio difensivo batte e 12bianco in penetrazione 1 contro 1. 34nero dopo aver raccolto il pallone subisce una spinta sulla schiena da 12bianco, fallo fischiato dal coda. Il tiro rilasciato da 34nero rimbalza sull'anello quando 12bianco lo spazza commettendo violazione di interferenza (RT 31.2.5), poiché dopo un fischio arbitrale la palla non è più giocabile da nessuno; di conseguenza perché il canestro viene convalidato con la concessione di un tiro libero aggiuntivo per 34nero.

Considerazioni: Possiamo ipotizzare che la situazione precedente abbia condizionato psicologicamente la chiamata di fallo personale quando è evidente che il fallo di 12bianco ha tutti i crismi del fallo antisportivo. Sicuramente l'azione

del difensore è antisportiva e pericolosa: una spinta alle spalle di un giocatore per aria o lanciato a canestro può creare oltre al danno tecnico/fisico un rischio per l’incolumità del giocatore al momento del ritorno sul terreno di gioco. Informazione tecnica, maggiore reattività ed una più attenta lettura delle giocate, per far corrispondere la giusta sanzione del fallo, fermerebbe sul nascere questa cattiva scelta dei giocatori.