Nemesi!

Il contropiede o la transizione veloce sono armi tattiche e come tali chi le subisce cerca di arginarle in qualunque modo. Cercare di fermare l'avversario in modo legale o illegale si può fare in molti modi, purtroppo non c'è troppo tempo per pensare e spesso gli interventi sono goffi o scomposti, a volte in ritardo! L'instant replay sembra offrire una sorta di panacea per molti mali, in primis quello di prendere una decisione fortemente impopolare come quella di fischiare un fallo antisportivo. La nuova regola che consente l'upgrade (molto frequente) o il downgrade (molto raro) del contatto falloso, da "rivalutare" attraverso lo strumento elettronico diventa una sorta di nemesi dell'arbitraggio stesso. Se l'accettazione di una decisione, ancorché errata, deve passare attraverso l'utilizzo dello strumento televisivo, la "spersonalizzazione" del ruolo dell'arbitro è decisamente a buon punto!

Le prossime clip offrono svariati spunti di riflessione; cercheremo di guidarvi sui sentieri impervi che cercano di connettere il gioco con le regole, ed anche dove la ragione non riesce a trovare una valida relazione tra quanto accaduto e quanto deciso, cercheremo di capire quanto "il fattore umano" e la "percezione" possano influenzare le scelte.

Situazione 1 – 10bianco va in contropiede senza avversari tra sé ed il canestro quando 9rosso devia la palla col braccio destro e provoca un contatto laterale con 10bianco. L'arbitro competente sanziona un fallo personale a 9rosso. Su suggerimento del compagno e dopo aver riesaminato l'azione, il fallo viene "aumentato" ad antisportivo.

Situazione 2 – 5bianco intercetta un passaggio e, dopo un

contatto con 11blu, acquisice il controllo della palla e si invola in contropiede. I due giocatori vengono a contatto ed entrambi cadono sul terreno di gioco. L'arbitro centro sanziona un fallo a 11blu. Dopo una revisione dell'IRS il fallo di 11blu da personale viene "*upgraded*" ad antisportivo.

Situazione 3 – 0giallo marcato da 32nero tira da tre punti. il tiro è deviato dallo stesso giocatore che immediatamente parte in contropiede. 0giallo in ritardo commette un evidente fallo antisportivo. I due giocatori finiscono a terra sotto canestro e tentano di rialzarsi: 0giallo cerca di trattenere a terra l'avversario con una gamba, mentre 32nero scosta la gamba con una mano per rialzarsi. Dopo l'intervento dell'arbitro centro, ed in presenza di un atto "probabilmente violento" gli arbitri vanno a consultare l'instant replay. Dopo la revisione delle immagini viene sanzionato un fallo antisportivo a 32nero ed il gioco viene ripreso con una situazione di salto a due amministrata con la freccia di possesso alternato.

In tutte e tre le situazioni la decisione, anche a fronte di una attenta revisione delle immagini (che potrebbero essere diverse da quelle visionate sul campo) , appare eccessiva ed in alcuni casi poco equa ed equanime nei confronti dei componenti delle squadre.

Situazione 1 – l'intervento di 9rosso, che è in vantaggio rispetto all'avversario, è col palmo della mano sul pallone; è evidente che il contatto successivo non possa essere trascurato, ma l'upgrade a fallo U appare una estremizzazione dei criteri del fallo U: contatto laterale provocato da un difensore nel tentativo di fermare un attaccante che non ha avversari tra se e il canestro; contatto duro o eccessivo effettuato da un giocatore nel tentativo di giocare la palla o un avversario. L'input arrivato dal centro per una revisione IRS del contatto probabilmente ha complicato le cose e confuso le idee.

Situazione 2 – il passaggio deviato da più mani è toccato da 5bianco e 11blu entrambi con i piedi sollevati dal terreno. Nel momento in cui 5bianco si impossessa della palla il piede destro di 11blu urta il sinistro di 5bianco che cade rovinosamente a terra. il contatto appare fortuito ed anche il body Language dei giocatori non fa pensare ad un tentativo del giocatore blu di fare male all'avversario con uno sgambetto. Delle tre scelte possibili: fallo P,U o D quella operata dopo la visione delle immagini appare la meno coerente con lo spirito delle regole. Se il contatto è fortuito, avendo comunque creato un danno tecnico la sanzione di fallo P doveva essere confermata; se nel contatto fossero state ravvisate eccessiva durezza ed il tentativo di fermare l'avversario con uno sgambetto il fallo P doveva essere aumentato a D.

Situazione 3 – l'arbitro guida dopo aver fischiato, correttamente, il fallo antisportivo sul tiratore, rimane impalato ad osservare il gioco da lontano. Quando nasce il parapiglia tra i giocatori, il centro si butta in mezzo per calmare gli animi. 0giallo e 32nero continuano a sfidarsi a parole con atteggiamento battagliero. Risulta difficile trovare, tra giocatori a terra e in entrambi i contatti gli estremi per sanzionare un fallo antisportivo, ma il contatto di 32nero appare decisamente meno intenso di quello provocato da 0giallo. Così come il "trash talking" di 0giallo è decisamente più acceso e visibile rispetto a quello di 32nero. La successiva decisione di sanzionare solo 32nero con un fallo antisportivo produce una compensazione di sanzioni uguali. Ma l'inaspettato è l'assegnazione della palla alla squadra gialla! Infatti il fallo è stato commesso quando 32nero era ancora in controllo di palla e la stessa doveva essere riassegnata alla squadra nera per una rimessa dal fondo in attacco con il residuo sul display dei 24″ (nel caso specifico spento). Grazie all'errore tecnico, la squadra gialla dopo aver commesso l'unico vero fallo antisportivo della giocata, si ritrova la palla in mano. Non sappiamo se nella concitazione del momento gli arbitri si siano dimenticati di

chi controllasse la palla al momento del primo fischio, certo è che anche se al 32nero in occasione del contatto fosse per un attimo sfuggita la palla il suo movimento non poteva essere considerato un atto di tiro! Da anni riteniamo indispensabile che in occasione di una revisione IRS lo strumento sia utilizzato anche per determinare quale squadra avesse il controllo di palla al momento del fischio per una infrazione, questo eliminerebbe moltissimi errori in fase sanzionatoria.
Molto più correttamente sia 0giallo che 32nero potevano essere richiamati o in ultima ratio sanzionati entrambi con un fallo tecnico per atteggiamento provocatorio. Quest'ultima soluzione avrebbe provocato l'espulsione (senza sanzioni aggiuntive) per 0giallo per aver commesso un fallo U e un fallo T! In entrambi i casi sarebbe rimasta da amministrare la sanzione del fallo U sul 32nero.

Per quanto possa essere utilizzato lo strumento di revisione, se la lettura delle immagini è superficiale o sommaria oppure guidata dal giudizio personale dell'arbitro, sarà sempre più difficile trovare uniformità e coerenza nella valutazione di questi episodi. Un consiglio sull'uso dello strumento: per fare una lettura più coerente con quanto accaduto potrebbe essere comunque utile riguardare l'azione da quando parte in tutta la sua completezza? E' possibile confermare una decisione o muoversi sulla scala dei provvedimenti anche saltando un passaggio. Come vi avevamo anticipato in un post della fine dello scorso campionato, la FIBA ha confermato che un fallo fischiato U o D può essere downgradato ma non cancellato!