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 mente 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 1rosso 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 l 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!

Colpo d’occhio!

La **concentrazione** è uno dei cardini fondamentali per giocare e arbitrare. Per avere una prestazione di buon livello è fondamentale riuscire a fissare l’attenzione sulla gara, su quanto sta accadendo dentro e fuori dal terreno di gioco, su quello che è stato fatto, su quello che si sta facendo e su quello che si farà. In un gioco ricco di pause ed interruzioni è impossibile mantenere il livello di concentrazione costantemente vicino al 100%: è più facile indirizzare il proprio “focus” mentre si gioca, ma qualunque interruzione, agente o fattore esterno può minare la concentrazione dei protagonisti. Può succedere anche che tutti gli attori perdano il collegamento con la partita nello stesso momento, commettendo errori o ingenuità inspiegabili in relazione alla loro capacità ed esperienza.

Nelle situazioni che andremo ad esaminare le scelte di giocatori e arbitri sono in generale legate ad esecuzioni errate di situazioni assolutamente conosciute e ben definite dalle regole. Come al solito noi giocheremo sporco: valuteremo seduti comodamente in poltrona, senza avere pressioni esterne e senza risentire della stanchezza fisica e mentale che a volte toglie lucidità quando si è in campo. L’obiettivo è quello di farvi pensare e possibilmente di farvi assimilare un po’ di conoscenza ed esperienza per gestire meglio tutto questo in futuro, qualsiasi ruolo abbiate nel gioco.

Nella prima parte di questo articolo ci occuperemo degli ultimi due minuti del 4° periodo o di un tempo supplementare (RT 37.1.1 3° pallino):

- un difensore **“deve”** sapere che un contatto provocato

sull’attaccante mentre la palla è fuori dal campo in mano all’arbitro o al giocatore che deve effettuare la rimessa sarà sempre sanzionato come fallo antisportivo!

- un arbitro **“deve”** sapere che fischiando un contatto falloso di un difensore mentre la palla è fuori dal campo, in mano all’arbitro o al giocatore che sta effettuando la rimessa, dovrà sanzionare un fallo antisportivo!

Cosa è successo: l’arbitro coda fischia un fallo personale al difensore 13giallo mentre la palla è ancora nelle mani del giocatore incaricato di effettuare la rimessa, per poi rendersi conto che mancano meno di due minuti alla fine del IV periodo e cambia la sanzione segnalando fallo antisportivo; a questo punto lo stesso arbitro coda ha un ripensamento e giudica il suo fischio come estemporaneo: dopo un breve colloquio con gli allenatori, cancella il fallo.

Cosa è successo: mancano 55 secondi alla fine del IV periodo. L’arbitro coda fischia un fallo personale al difensore 15blu mentre la palla è ancora nelle mani del giocatore incaricato di effettuare la rimessa. Subito dopo lo stesso arbitro coda, aiutato provvidenzialmente dall’arbitro centro, cambia il segnale del fallo da personale in antisportivo.

Come avrete notato queste situazioni di gioco nascono a cronometro fermo (ben visibile in generale): è quindi necessario che tutti gli attori della gara, qualunque ruolo rivestano, abbiano contezza del momento e ricordino cosa si possa e cosa non si possa fare, anche perché sbagliare può significare vincere o perdere!

Difensori: è evidente che anche se la palla palla ancora si trova fuori ed il cronometro è fermo, sul terreno si stia comunque giocando con azioni di marcamento/smarcamento! E’ fondamentale fare attenzione ai contatti ed evitare: spinte,

trattenute, blocchi e body check. E’ necessaria una grande concentrazione per eseguire movimenti difensivi tecnici, senza troppa foga, ed evitare di incorrere nell’ingenuità di commettere un fallo che potrebbe scrivere la parola fine sulla partita.

Arbitro: deve avere la capacità di leggere le giocate ed interpretare i fondamentali eseguiti dai giocatori. L’assoluto controllo del tempo, prima e dopo la ripresa del gioco, l’esecuzione immediata della sanzione del fallo o convalida/annullamento del canestro sono elementi fondamentali per fare un buon lavoro. E’ altrettanto fondamentale l’aiuto da portare ai compagni in caso di errata amministrazione della situazione tecnica.

Vi aspettiamo domenica per la seconda parte: “Mancano 3 decimi alla fine di un periodo.”

Ringraziamo per il contributo video: Alessandro Molinari di Video Treviso Basket

---

Fallo sul salto a due!

Il salto a due si conferma come una delle situazioni più complesse da gestire. L’anno scorso nel primo articolo di Weref.it ci eravamo occupati di una serie di contatti proprio sul salto a due spesso di natura antisportiva (leggi l’articolo). Nelle immagini abbiamo un raro caso di fallo personale sul salto a due.

16celeste nel tentativo di battere la palla schiaffeggia il braccio del 35bianco. Il contatto fa si che il 35bianco riesca solo a toccare la palla (parte il cronometro) mentre arriva

il fischio dell’arbitro (stop automatico del cronometro) a sanzionare il fallo, immediatamente segnalato. Prima della ripresa del gioco, gli arbitri si accorgono che il cronometro di gara è partito, ma il tocco della palla è successivo al contatto. Dopo un breve consulto con il tavolo, l’arbitro torna sui suoi passi ed indica al compagno che si deve rifare il salto a due, mimando ripetutamente con le mani un tocco, del pallone? L’arbitro dopo aver parlato con uno degli allenatori, torna verso il tavolo e con un chiaro segnale delle braccia (no basket) intende probabilmente segnalare che il fallo di 16celeste sia da cancellare da referto. Il gioco riprende con un nuovo salto a due ed il cronometro a 10:00. Possiamo solo ipotizzare che l’arbitro abbia riconsiderato il fischio di fallo come un proprio errore di lettura, ma a quel punto poiché il tocco della palla da parte di 35bianco è precedente ad un fischio “estemporaneo”, sarebbe stato sì corretto ripetere il salto a due, ma il tempo trascorso (probabilmente pochi decimi) doveva essere lasciato sul cronometro. Invece se il fallo (commesso) fosse stato confermato come sarebbe dovuto riprendere il gioco? Considerando il tempo di reazione tra contatto/tocco della palla/fischio partenza e stop del cronometro sarebbe stato corretto assegnare una rimessa bianca in zona di attacco con il cronometro a 10:00: infatti il fallo commesso a palla viva (uscita dalle mani dell’arbitro per il salto a due), ma non ancora battuta, fa parte comunque del primo periodo e deve essere amministrato. I più attenti avranno notato, sulla segnalazione del fallo, che la freccia di possesso alternato è stata abbassata, mentre in questa situazione non essendo ancora stato stabilito il primo controllo della palla viva sul terreno di gioco, la freccia avrebbe dovuto essere neutra fino al controllo della palla sul terreno di gioco da parte di una delle due squadre! Tutte queste complicazioni possono lasciare nella mente qualche scoria: quando la partita ricomincia per un momento abbiamo due arbitri centro.

Articolo correlato:

Palla a due, violazione o fallo?

TV, aiuto!

La situazione potrebbe sembrare complessa e forse lo è! Quindi cerchiamo di capire insieme cosa è successo

perché in una partita di basket chi non ha il microfono potrebbe spigare, mentre chi ha il microfono potrebbe confondere le idee usando terminologie sbagliate o azzardando ipotesi non riscontrabili con le regole. 7rosso stacca dentro il pitturato, tira e mentre ricade si scontra con il 21bianco. L'arbitro centro fischia, segnala chiaramente che il canestro è valido e indica il 7rosso come responsabile del contatto. Il fallo è avvenuto dopo il tiro: nessuna squadra controlla la palla, infatti 7rosso non può fare fallo in attacco e pertanto il canestro deve essere convalidato. La squadra rossa ha esaurito il bonus, la sanzione è: 2 tiri liberi per il 21bianco. Il primo arbitro si reca al tavolo per visionare l'instant replay, non su richiesta dell'Allenatore Rosso – infatti il tavolo non espone la relativa paletta gialla – né per verificare se il 21bianco fosse all'interno o all'esterno del semicerchio no-sfondamento – in quanto il protocollo IRS non prevede questo caso tra quelli possibili -.
Resteranno a questo punto due opzioni:

- La prima: verificare se un tiro a canestro sia stato rilasciato prima del fischio di un fallo; ma per questa situazione l'uso dell'IRS è previsto quando il cronometro segna 02:00 o meno del IV periodo o di eventuali supplementari; il cronometro di gara segna 02:48 di conseguenza anche questa opzione deve essere scartata.

- La seconda: identificare il corretto tiratore dei tiri liberi (in questo caso è possibile utilizzare l'IRS in qualunque momento della gara. Possiamo quindi ipotizzare che, nella concitazione del momento, gli arbitri non ricordassero, con sicurezza, chi avesse subito il fallo di ricaduta! Il gioco riprende correttamente con 2 tiri iberi per il 21bianco

---

Angoli diversi

Quanto velocità, prospettiva, angolo di visuale e profondità possono rendere diversa la lettura di un contatto?

Azioni simili a questa sono molto frequenti in ogni partita: 2blu recupera il pallone e parte "coast to coast"; la linea di penetrazione verso il canestro è libera, ma 17giallo ha già capito l'intenzione dell'attaccante e con un piccolo scivolamento difensivo aspetta l'avversario nel cuore del pitturato. L'impatto non è perfettamente sul tronco; la raccolta del piede destro per ottenere migliore equilibrio, non modificano la posizione del cilindro difensivo. 17giallo, anche per non farsi male, ammortizza l'impatto e finisce a terra.

Gli arbitri vedono l'azione da tre angoli differenti e le letture sono discordanti! Quando un arbitro deve fare una valutazione possono fare la differenza particolari come: l'essere fermo o in movimento, essere troppo vicino o troppo lontano rispetto all'azione. Entrambe le telecamere ci danno un'ottima prospettiva di quanto avviene: in questo caso decidere dalla poltrona è sicuramente più facile, anche se, la televisione ha solo due dimensioni!

Spigolature: Il **guida** (ex coda), lesto a partire quando cambia il controllo, arriva sulla linea di fondo e si volta; è aperto al gioco, ma, quasi pietrificato, non fischia (o sceglie il "no call" valutando che il 17giallo accentui leggermente un impatto non perfettamente sul tronco?). Il **centro**, col giusto balance, segue il giocatore con la palla; forse rallenta un attimo dopo la linea centrale, ma questo permette ai giocatori di sfilare, lasciandogli un buon angolo sul punto di contatto. Un attimo di attesa, nel rispetto delle competenze, poi il fischio! La scarica di adrenalina riversata nel gesto (no basket e fallo in attacco) impedisce di sentire e vedere che dall'altra parte è arrivato un fischio! Il **coda,** lontano, mangia il campo con ampie falcate, vede l'impatto; nell'impeto dell'azione non vede e non sente che dall'altra parte è arrivato un fischio. Il segnale è eloquente, blocco difensivo! **2blu** alza il braccio, consapevole della propria responsabilità ed a testa bassa torna nella propria metà campo difensiva.

Conclusioni: Quando si fischia è necessario imparare a gestire l'impeto: se è vero che per un fallo un in attacco può non essere necessario alzare il braccio, prima di partire con il "pugno verso", una piccola "esitation" può evitare l'esternazione di discordanze; per lo stesso motivo quando si fischia un fallo difensivo è fondamentale evitare una plateale gestualità che inficia il lavoro di squadra. Non vogliamo fare morale, ma solo stimolare il pensiero di chi vuole capire quali sono i meccanismi mentali su cui lavorare. Paradossalmente da ogni posizione la scelta può essere coerente, ma certo è che le tre decisioni diverse non possono coesistere! E' apprezzabile il "passo indietro" del coda che giustamente lascia segnale e sanzione al centro, sicuramente vicino, ma una tempestiva presenza del guida avrebbe potuto evitare tutto questo.

EuroRissa!

https://www.youtube.com/watch?v=wE0opoV7kwE&edit=vd

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:
https://youtu.be/wqdb_x7yl7Q
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.

Go further!

- Every player fill a space on the court, this space is enclosed in an imaginary cylinder starting from feet, just large then shoulders, according his height. Cylinder extends above the player or down his feet, if

he’s on air for a vertical jump. If no player, with his cylinder, fills the space adjacent to another opponent, the player may extend legs and arms outside his cylinder, but he will be charged of any contact occurred.

https://youtu.be/-JXZeNlsvWc

What happened: 3red receive from throw in, closely guarded from 13black. With his back to defender, 3red with right arm low swings elbow towards the torso of 13black, then spinning on the pivot foot 3red turns in his cylinder hitting with the left elbow the face of the opponent. Trail referee calls an offensive foul of 3red. Referee “whispers” something to 13black before making the signals. Play resume with a black throw in on the side line.

Considerations: during the first try of swinging elbow by 3red, because of the close distance between cylinders, we may configure a T foul situation – no contact! (RT 36.3.1 dot 6, Int. FIBA 2014 -2nd edition Feb 2015 punto 36-20). Instead in the second one, excessive swinging elbow, lifted on the head of opponent cause a contact on his face, making necessary a call for a foul.

Conclusions: Personal foul charged against 3red (offensive foul) seems too light related to the type of contact. The contact should have been charged with an unsportsmanlike foul, not excessively hard but dangerous for player safety (eyes, nose, cheekbones are “fragile” zones on which offend!). The call of an unsportsmanlike foul can stop the rise of rough play and revenge feelings of the leading actors of the game. Well done, when referee “whispers” to 13black to don’t fake the effect of contact, for burning passions of players and attendants. Throw-in had to be made from base line, not from side line, in fact the foul occurs in the imaginary area between baseline e free throw line (trapezoidal area).

Fatti più in là!

Ogni giocatore ha diritto ad occupare sul terreno di gioco uno spazio racchiuso in un cilindro immaginario che parte dai suoi piedi, appena più larghi delle spalle, in una posizione fondamentale di gioco. Il cilindro si estende sopra il giocatore fino al soffitto della palestra o sotto i suoi piedi se si stacca dal suolo e salta in verticale. Un giocatore può estendere gambe e braccia fuori dal cilindro, ma sarà responsabile di qualunque contatto provocato nel momento in cui "invade" il cilindro di un avversario. I cilindri si toccano, contrappongono, urtano: non necessariamente si verificherà un fallo!

Cosa è successo: 3rosso riceve una rimessa, pressato da 13nero. 3rosso, di spalle rispetto al difensore, con il gomito destro basso va verso il tronco di 13nero; immediatamente dopo 3rosso si gira colpendo con il gomito sinistro -fuori dal proprio cilindro- tra zigomo e naso dell'avversario. L'arbitro coda fischia un fallo in attacco del 3rosso. L'arbitro "sussurra" qualcosa al 13nero prima di andare a segnalare. Il gioco sarà ripreso con una rimessa laterale nera in attacco.

Considerazioni: 3rosso ha tentato di colpire 13 nero due volte di fila. Già in occasione del primo tentativo di gomitata, letta la distanza ridotta tra i cilindri e vista l'assenza di contatto si poteva configurare una situazione da fallo tecnico (RT 36.3.1 6° pallino, Int. FIBA 2014 -2nd edition Feb 2015 punto 36-20). Nel secondo tentativo invece, l'uso illegale del gomito provoca un contatto sul volto di 13nero, rendendo necessaria la chiamata di fallo.

Conclusione: Il fallo personale fischiato al 3rosso (in

attacco) appare comunque, in relazione alla tipologia del contatto, una decisione “blanda”! Nella fattispecie il contatto va sanzionato con un fallo antisportivo del 3rosso, non eccessivamente duro, ma pericoloso per l’incolumità del giocatore (occhi naso e zigomi sono zone “fragili” su cui offendere!). Un fallo antisportivo serve oltretutto ad impedire il sorgere del gioco sporco ed eventuali sentimenti di “vendetta” nei protagonisti. Fa bene l’arbitro a “sussurrare” al 13nero di non accentuare eccessivamente gli effetti del contatto per non alimentare ulteriori focolai in campo e sugli spalti. La rimessa in gioco va fatta dalla linea di fondo e non da quella laterale poiché il fallo è avvenuto nel trapezio “immaginario” incluso tra linea di fondo e linea del tiro libero

---

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.

Io tiro!

Alcuni giocatori sono maestri nel capire come trarre vantaggio dalle situazioni che il gioco propone. Per fare questo bisogna essere padroni delle regole è soprattutto sviluppare quella "intelligenza cestistica" di cui abbiamo già trattato in un

articolo precedente.

Quando inizia l’atto di tiro? Non vi stiamo a tediare con la regola, di cui sotto trovate i riferimenti, ma vogliamo darvi alcuni indicatori che vi permettano di leggere meglio la giocata.

Se un giocatore: riceve, passa, palleggia o si arresta non è in atto di tiro! Passare da una ricezione all’atto di tiro spesso è tutt’uno (carpe diem!). **La posizione sul campo e quella dei piedi sono irrilevanti**.

https://www.youtube.com/watch?v=I_-8ubYqEwM

Cosa è successo:

- Situazione 1: la squadra bianca rimette dal fondo per impostare l’ultima azione del quarto periodo. 1nero commette fallo su 7 bianco. Notate che appena vede arrivare l’avversario, 7bianco inizia l’atto di tiro, nonostante non abbia ancora raggiunto la metà campo d’attacco. L’arbitro sanziona il contatto attribuendo 3 tiri liberi a favore di 7 bianco.
- Situazione 2: 19rosso effettua una rimessa; lo stesso 19rosso riprende la palla dopo un dai e segui con un compagno; 8bianco provoca un contatto con 19rosso. Notate che nel momento in cui si concretizza il contatto 19rosso ha iniziato l’atto di tiro. L’arbitro sanziona il fallo con 3 tiri liberi.

E’ interessante notare come in entrambe le giocate (pochi secondi al termine punteggio ravvicinato) l’attaccante sia certo di subire un fallo, sapendo che il difensore vorrà concedere 2 tiri liberi piuttosto che un tiro da 3 punti (per il pareggio). Di conseguenza l’attaccante, brucia il tempo al difensore eseguendo un atto di tiro, seppur da distanza siderale o in equilibrio alquanto precario. Il difensore, che mentalmente “vuole” commettere fallo, non riesce ad interrompere la ricerca del contatto, facendo il gioco

dell’avversario. Bravi i due attaccanti a cogliere l’attimo: 7bianco raccoglie dal palleggio e tira senza arrestarsi, leggendo che l’avversario gli andrà addosso; 19rosso è rapidissimo nel “continuare” ricezione-arresto-attoditiro mentre subisce il contatto dal difensore in ritardo “di un attimo”. Di contro se il difensore fosse riuscito ad interrompere la foga agonistica e fermarsi un attimo prima, l’attaccante avrebbe fatto un tiro a bassissima percentuale o avrebbe rischiato una una violazione di passi.

Indipendentemente dalle speculazioni tattiche dei protagonisti, l’arbitro: consapevole di quanto potrebbe accadere, deve limitarsi a leggere la giocata (conoscere per riconoscere) e -di conseguenza- determinare se il fallo è stato commesso su un giocatore in atto di tiro (RT art.15) o meno.