Una raffica di antisportivi!

La recente gara di campionato tra Reggio Emilia e Sassari ha registrato ben 5 falli antisportivi sanzionati dalla terna arbitrale, che ha applicato con consistenza la regola in molte delle sue sfaccettature. Benché molto sia stato detto e scritto sul fallo antisportivo, molti addetti ai lavori considerano valide le seguenti equazioni:

- Antisportivo = Intenzionale
- Antisportivo = Violento

Nella realtà dei fatti l'arbitro non è assolutamente in grado di stabilire cosa passi nel cervello del giocatore e quindi la sua intenzione! Senza contare il fatto che caso di contatti violenti deve essere sanzionato un fallo da espulsione. La valutazione del fallo antisportivo deve essere tecnica e seguire i principi del regolamento tecnico (RT art 37). Solo leggendo l'articolo ci si può rendere conto di quali e quante siano le situazioni in cui può essere commesso un fallo antisportivo. Vi invitiamo pertanto a "cancellare" le equazioni e seguirci nella lettura delle situazioni estrapolate dalla gara Reggio Emilia-Sassari. Stranamente nel "mazzo" dei 5 non abbiamo un fallo antisportivo commesso su un giocatore in contropiede che non ha avversari tra se ed il canestro; in compenso abbiamo due chiarissimi falli antisportivi su inizio e fine del contropiede!

https://youtu.be/obgAMnNy5dw
Cosa è successo: 16azzurro e 6bianco si agganciano mentre lottano per la posizione a rimbalzo, il tiro va nel canestro e mentre la palla esce dalla retina (morta) 16azzurro spinge vistosamente e con intensità il 6bianco: Fallo antisportivo (RT 37.1.1 2° pallino)

https://youtu.be/KsK2zPl_Gf0
Cosa è successo: 4bianco è in palleggio (mano sx) sulla linea

laterale; 23azzurro senza usare le gambe per difendere usa un braccio teso per impedire all'avversario di avanzare giocando il tronco (sul lato dx) e non la palla. Dalla ripresa dal basso si apprezza maggiormente il contatto provocato (RT 37.1.1 1° pallino)

https://youtu.be/N9jLseDQfgE
Cosa è successo: 1azzurro parte in contropiede, supera 4bianco in palleggio, fronteggia 5bianco e lo batte con una virata. Al momento della raccolta del pallone (inizia l'atto di tiro e finisce il contropiede) 5bianco aggancia il braccio sinistro di 1azzurro con il suo braccio sinistro, mentre con il braccio destro (ripresa da sotto) cintura il fianco destro. (RT 37.1.1 1° pallino). Nota: nel caso in cui 1azzurro avesse realizzato, il canestro sarebbe stato da annullare per evidente violazione di passi. Nel prossimo articolo esamineremo come avrebbe dovuto riprendere il gioco in questo caso.

https://youtu.be/ot7oS18AnS0
Cosa è successo: 14 e 25 azzurro perfezionano l'intercetto del pallone, 14azzurro parte in transizione, palleggia a dx, subisce un contatto dal 9bianco che interviene lateralmente/dietro e sulla parte sinistra del corpo. Oltre a non avere possibilità tecnica di giocare la palla il contatto è particolarmente duro.

https://youtu.be/C0jXh0orT_k
Cosa è successo: 1azzurro batte in palleggio 6bianco, che commette fallo per uso illegale delle braccia. 1azzurro prosegue la corsa verso il canestro avversario raccogliendo il pallone (ha comunque subito un fallo non essendo in atto di tiro – chiaro il segnale dell'arbitro che indica "*on the floor*"); a quel punto il 9bianco commette un ulteriore fallo (a palla morta) duro sulla testa e braccia dell'avversario. Il 9bianco avendo commesso il suo 2° fallo antisportivo nell'ambito della gara deve essere espulso. L'espulsione non comporta nessuna sanzione aggiuntiva oltre a quella prevista per i falli commessi. Nel caso specifico i falli di 9bianco

sono il secondo ed il terzo di squadra nel periodo, quindi il possesso palla del primo fallo viene cancellato dalla sanzione del fallo antisportivo. Nota: se la squadra bianca avesse già commesso 4 falli di squadra nel periodo il primo fallo sarebbe stato sanzionato con 2 tiri liberi seguiti da altri 2 tiri liberi e possesso palla per il fallo antisportivo. Tutti e 4 i tiri eseguiti da 1azzurro.

Lascia perplessi l'atteggiamento dei giocatori sempre sorpresi, non dal fischio, ma dalla sanzione di fallo antisportivo. Siamo convinti che la pulizia del gioco cominci dalla consistenza di queste chiamate e che nel giro di pochissime giornate vedremo i giocatori difendere, le squadre fare più contropiede, il gioco meno spezzettato e più spettacolare.

Articoli correlati: Fallo tattico

Ho visto una cosa, ma ne è successa un'altra!

Nella sofisticazione del gioco molti dei protagonisti cercano di ottenere un fischio a favore accentuando l'effetto di un contatto. Fino a qualche anno fa la maggior parte delle simulazioni "Fake" avvenivano in situazioni di 1vs1 con il difensore che simulava di subire un contatto per "guadagnare" un fallo di sfondamento; ultimamente le situazioni si sono moltiplicate e sono trasversali: non è più solo il difensore a simulare, perché anche gli attaccanti vanno alla ricerca di contatti per ottenere un fischio a favore.

Qui di seguito vi riportiamo alcuni elementi che speriamo possano aiutarvi a fare una migliore lettura delle

responsabilità dei contatti e dei suoi effetti, spesso spropositati rispetto all'intensità degli impatti:

I punti fondamentali per valutare un contatto sono:

- Posizione iniziale dei giocatori
- Direzione del movimento dei giocatori
- Lettura dei vantaggi

Il contatto può essere diviso in tre momenti:

1. Presa di contatto
2. Prosecuzione del contatto
3. Danno

Nel basket moderno non sempre un contatto deve avere come conseguenza un fallo: nella maggior parte dei casi il contatto inizia, prosegue e finisce senza che nessuno dei giocatori subisca un danno o crei un vantaggio illegale! Ci sono comunque degli indicatori da tenere presenti per migliorare la lettura di queste giocate: cilindro, postura, equilibrio, posizione del baricentro, movimento delle braccia, del tronco e della testa. Se al momento del contatto uno dei giocatori sta cadendo ci sono alte probabilità che stia avvenendo una simulazione, se il contatto prosegue all'interno della giocata e si verifica un danno ci sono alte probabilità che si sia verificato un fallo!

Abbiamo preparato una breve casistica degli indizi che possono far pensare ad una simulazione nelle varie azioni di gioco, supportate da alcuni video che vi aiuteranno a capire meglio.

Sfondamento: Cambio della postura difensiva con posizionamento arretrato del baricentro e peso del corpo sui talloni, inarcamento della schiena e braccia protese verso l'alto per dare slancio alla caduta all'indietro. E' evidente che un difensore fermo che subisce sfondamento tende ad accartocciarsi su se stesso, perché difendere la posizione non presuppone di fratturarsi lo sterno: è fisiologico cercare di

ammortizzare l'impatto cadendo, ma difficilmente chi non simula volerà all'indietro a qualche metro di distanza. Un difensore che scivola lateralmente o all'indietro può dopo il contatto scivolare/cadere ulteriormente nella direzione della propria linea di difesa, ma sempre compatibilmente con la durata e l'intensità del contatto subito.

https://youtu.be/OdwuLdd5ybE

Marcamento/smarcamento o taglio: posizione naturale delle braccia (cilindro) e movimenti innaturali delle stesse. L'attaccante aggancia volutamente il braccio/a dell'avversario e portando le proprie in alto simula una trattenuta (per liberarsi da una eventuale trattenuta si devono portare le braccia in basso, se si portano in alto la strada è chiusa dall'ascella dell'avversario); movimenti innaturali del tronco e della testa per attirare l'attenzione.

https://youtu.be/IjQOrYsoWgk

Tiro: fuoriuscita della gamba dal cilindro del tiratore (*"spread off leg"*) per creare un contatto, generalmente dopo che la palla è uscita dalle mani, seguito magari un atterraggio rovinoso sul parquet. Talvolta dopo il tiro le braccia dell'attaccante continuano a muoversi verso le braccia del difensore (verticali) per ottenere il rumore di uno schiaffone. Bisogna comunque prestare molta attenzione alla sequenza degli eventi perché a volte capita che un tiratore si lasci cadere per evitare un serio infortunio (caviglia/ginocchio): questo tipo di azione non deve essere confuso con una una simulazione!

https://www.youtube.com/watch?v=56bbHKRJ7fM

Blocco: situazioni in cui il bloccante è fermo e il difensore volutamente va a sbattere contro il blocco (tronco o gambe) simulando un contatto falloso che non è avvenuto; azioni in cui il difensore che passa sul blocco, utilizza un braccio per agganciare il bloccante e tirarselo addosso. E' facile vedere

attaccanti e difensori che perdono l'equilibrio o cadono, accentuando il movimento delle braccia del tronco e della testa.

https://youtu.be/486JKnMDlA4

Palleggio: appena il difensore appoggia una mano per "sentire" il palleggiatore, questi con una scatto del tronco o della testa simula gli effetti di una spinta che in realtà non c'è. Movimenti innaturali del braccio libero mentre passa accanto al difensore.

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

Per un regolare flusso del gioco è opportuno che ci sia la massima collaborazione tra tutti i protagonisti della partita: le simulazioni spesso generano proteste da parte dei tesserati e possono accendere gli animi in tribuna. Gli arbitri possono prevenire queste situazioni con suggerimenti volanti, non spendendo il richiamo ufficiale su cose piccole. La ricerca della collaborazione da parte di giocatori e allenatori deve essere sollecitata, ma è fondamentale essere coerenti e consistenti nell'applicazione delle direttive previste dal protocollo (Richiamo ufficiale e Fallo Tecnico) quando l'evento è certificato dall'apposito segnale. Il richiamo deve essere proposto al giocatore e successivamente al suo allenatore (se il giocatore sta lasciando il campo per una sostituzione si può fare un solo richiamo ad entrambi nei pressi dell'area della panchina); ogni squadra può subire un solo richiamo! Durante il richiamo all'allenatore l'arbitro mostrerà il segnale del fallo tecnico (Fig 49).

https://www.youtube.com/watch?v=O1TdhTOvpvc

Ricordate:

- un giocatore che simula senza contatto deve essere sanzionato immediatamente con un fallo Tecnico.
- Non deve mai essere fischiato un fallo personale ad un

giocatore che simula, ma se c’è un fallo non ci può essere una simulazione nella stessa giocata!

I più attenti avranno notato che nel PlayPic® del nuovo regolamento quando si sanziona un fallo tecnico il segnale di arresto del gioco è tempo fermo!

Se ti prendo… è fallo antisportivo!

Quattro cose importanti da tenere in mente per capire quando e perché va fatto quel segnale a braccia alzate e una mano che stringe il polso. Molti credono di saperlo, ma non è così…..

Clicca qui per leggere l’articolo

Per gentile concessione di SuperBasket pubblichiamo integralmente l’articolo uscito sulla rivista nel numero di maggio 2016.

(piccole) scaramucce!

A volte nelle partite nascono dei conflitti tra giocatori, allenatori, arbitri. Non sempre il fair-play trionfa, anzi in più di un’occasione i giocatori mettono in atto piccole furberie, *trash talking* o azioni di disturbo mirate ad innervosire e deconcentrare gli avversari. Normalmente chi accende la scintilla cerca di confondersi tra compagni e

avversari, magari per sfuggire agli strali arbitrali e a qualche provvedimento disciplinare; alcuni giocatori con spirito collaborativo cercano di sedare gli animi, mentre altri più battaglieri si fanno avanti a petto in fuori per attizzare il fuoco e cercare giustizia sommaria. Raramente vediamo i giocatori arrivare alle mani, ma l'atteggiamento di qualcuno meriterebbe pesanti reprimende da parte del proprio team staff e qualche provvedimento disciplinare più pesante di un semplice richiamo.

Come sempre prendiamo spunto da episodi reali per spiegare meglio quali sono i principi che regolano queste situazioni, conoscere per riconoscere piccole e grandi scorrettezze!

https://youtu.be/7v5KxcUzZbc

Cosa è successo: dopo il canestro di un compagno 22bianco passa la palla all'arbitro posizionato dietro la linea di fondo. Indipendentemente dal fatto che siamo con meno di 02:00 sul cronometro di gara nel 4°periodo e che il tempo si ferma, in queste situazioni, quando la palla fuoriesce dalla retina è a disposizione della squadra che ha subito canestro per la rimessa in gioco: nessun attaccante deve interferire con il pallone, soprattutto se questo è fatto con l'intento di rallentare il gioco e permettere ai propri compagni di pressare la difesa (fate caso al 24bianco che va a disturbare la ricezione del 4rosso). Il primo giocatore di ogni squadra che commette questa infrazione deve essere richiamato dagli arbitri – il richiamo esteso all'allenatore e valido per tutti i componenti della squadra. Dopo il richiamo alla successiva infrazione sarà sanzionato un fallo tecnico a carico del giocatore, così come per ogni ulteriore infrazione a carico della squadra.

https://www.youtube.com/watch?v=BkHewYnMI98

Cosa è successo: mentre il 52rosso esegue il primo tiro libero, il 9bianco entra nell'area dei 3" ed allarga le

braccia entrando nel campo visivo del tiratore, con il chiaro intento di disturbarlo. Il tiro libero viene realizzato e nessuna sanzione deve essere applicata per la violazione di invasione del 9bianco, ma sarebbe opportuno un richiamo per l'evidente scorrettezza del 9bianco, rimarcata anche dal 43rosso che si è accorto di quanto accadeva. Si può notare un momento di disattenzione da parte dell'arbitro centro che pur impegnato nell'amministrazione dei tiri liberi ha la testa girata da un'altra parte e non vede quanto sta accadendo; la situazione è più difficile da leggere per il guida posizionato correttamente lungo l'area di tiro libero; un aiuto potrebbe arrivare dal coda che si trova dietro 9bianco e 52rosso.

https://www.youtube.com/watch?v=vdZloyNz2dQ

Cosa è successo: Un difensore può marcare da vicino l'avversario e con la mano impedirne la visuale o chiudere le linee di passaggio, ma non non può agitare la mano davanti agli occhi o toccare il viso dell'avversario. 4bianco in palleggio viene affrontato da 1rosso che gli agita ripetutamente la mano all'altezza degli occhi probabilmente toccandolo anche sul viso. Questa azione è sanzionabile con un fallo tecnico (RT 36.3.1) o eventualmente prevenibile con un richiamo. Nel caso di contatto il difensore può essere sanzionato con un fallo antisportivo (RT 37.1.1) – in quanto la sua azione di disturbo è volta esclusivamente ad innervosire l'avversario e non a sottrarre la palla. Stupisce il commento televisivo che asserisce che il contatto non sia falloso e giustifica il non fischio con il momento topico della partita. In effetti l'azione illegale di 1rosso poteva essere sanzionata come fallo tecnico (1TL + possesso Bianco) o come fallo antisportivo (2TL per 4bianco e possesso Bianco) sul punteggio di 81-78 a 00:50 dalla fine della partita a fronte della palla, poi persa dal 4bianco sull'azione di disturbo. Sorge spontanea una domanda: se il fischio poteva decidere la partita per una squadra, il non fischio la può decidere per l'altra?

https://www.youtube.com/watch?v=W4Pj91QMBwA

Cosa è successo: 6rosso penetra e scarica al compagno che realizza da 3p; il 24bianco in mezzo all'area provoca un inutile contatto sul 6rosso; a questo punto 6rosso spintona 24bianco, che cadendo accentua l'effetto della spinta. Il gioco prosegue e dopo il canestro bianco, 4rosso si smarca (trattenendo 24bianco) e ricevuto il pallone subisce fallo dall'8bianco. A quel punto 8bianco e 6rosso si trovano faccia a faccia e volano delle parole. Tempestivo l'intervento dell'arbitro coda che dopo aver seguito l'azione precedente – forse era meglio intervenire subito al primo spintone? – si interpone tra i due giocatori separandoli. Da rimarcare negativamente il comportamento di 9bianco che assolutamente avulso dall'azione si avventa sull'avversario con atteggiamento aggressivo. Seppure poco ortodosso (mai toccare un giocatore!) è molto efficace l'intervento dell'arbitro che prende sottobraccio 6rosso e lo "accompagna" verso il tunnel delgi spogliatoi. Anche se a gara ormai finita e punteggio ampiamente definito, il comportamento del 9bianco andava comunque sanzionato, magari con un fallo tecnico, senza gli eccessi proposti nella telecronaca. Stanti le decisioni prese sul campo, corretta la ripresa del gioco con i 2 tiri liberi per il 4rosso e i due tiri liberi più possesso palla bianca.

E' plausibile pensare che l'arbitro a volte debba astenersi dall'intervenire per non decidere il risultato? In quale momento della gara un fischio o un non fischio non hanno impatto sul risultato della stessa? Quanto il "buon senso" di un arbitro può essere oggettivo? A nostro avviso sono i giocatori che scelgono movimenti più o meno legali o comportamenti sopra le righe, indipendentemente dal punteggio della gara o dal minuto scandito dal cronometro; le decisioni devono essere il più possibile coerenti con le regole, altrimenti "non decidere" ha lo stesso un effetto decisivo sulla gara! La posta in palio è sempre più alta, nel basket la vittoria è imprescindibile per chiunque, ma correttezza e

lealtà sportiva devono essere dei protagonisti in tutti i momenti della partita: se così non è l'arbitro può garantire l'equità competitiva solo intervenendo.

Se non basta un fallo, ne faccio 2!

A volte capita che un giocatore commetta due falli di contatto uno di seguito all'altro. Il secondo avviene sempre a palla morta e se sanzionato deve essere antisportivo o da espulsione; in caso contrario deve essere trascurato.

Andate al minuto 27 del video qui sotto:

https://youtu.be/sq5RHze6aHg?t=1624

Cosa è successo: 6giallo commette fallo su 10rosso in palleggio. Dopo il fischio dell'arbitro centro (palla morta), 6 giallo crea un nuovo contatto colpendo 10rosso con una sbracciata. L'arbitro guida sanziona, correttamente, questo secondo contatto come fallo antisportivo. La squadra gialla non ha esaurito il bonus nel periodo (vedi play by play) e pertanto il gioco riprende con 2 tiri per 10rosso e palla rossa a cavallo della linea centrale. Si "cancella" il possesso palla relativo al fallo personale fischiato a 6giallo

Spigolature: un amico ufficiale di campo di chiede "Se il personale fosse stato il quinto, l'antisportivo (a questo punto a carico di un giocatore escluso) come sarebbe stato amministrato? Può un giocatore escluso commettere un fallo antisportivo? Come sarebbe stato registrato a referto?" Un giocatore quando commette il 5 personale deve essere informato

dall’arbitro, uscire dal campo ed essere sostituito. In questo caso, 6giallo avrebbe commesso il sesto fallo prima di essere informato di essere un giocatore escluso (Int. Fiba 36-15) e pertanto:

- il fallo deve essere sanzionato come un qualsiasi fallo commesso da un giocatore
- il fallo è da registrare a referto accanto al quinto fallo
- la sanzione è quella prevista dal regolamento per il tipo di fallo commesso
- nessuna altra sanzione deve essere presa a carico dell’allenatore

---

Di qua o di là dalla linea?

Durante la transizione o il contropiede possono essere commessi dei falli in prossimità della linea centrale. Se la squadra che commette fallo non ha ancora esaurito le penalità del bonus ed il gioco riprende con una rimessa perimetrale, è necessario determinare il punto esatto in cui è stata commessa l’infrazione, poiché in relazione ad esso, il successivo punto di rimessa determinerà l’eventuale reset o congelamento dell’apparecchio dei 24” (RT 29.2.1).

https://youtu.be/wUG1LAA4Rnc

Cosa è successo: 31celeste intercetta il pallone nella sua metà campo difensiva, subisce un contatto falloso da 44giallo mentre passa la linea centrale. L’arbitro centro sanziona un

fallo personale al 44giallo. Il tavolo segnala una richiesta di sospensione e le squadre si recano verso le rispettive panchine. L'arbitro indica ai compagni che la rimessa in gioco celeste sarà nella metà campo d'attacco, l'apparecchio dei 24" (in sovraimpressione) segna 23". Alla ripresa del gioco il display dei 24" indica correttamente 23" e la rimessa celeste è amministrata in zona di attacco.

Spigolature: 31celeste intercetta la palla più o meno all'altezza del semicerchio (circa 2mt dalla linea di fondo) prima di subire il contatto palleggia 5 volte e dal suo controllo di palla al fischio arbitrale passano circa 4". Il contatto inizia quando il 31celeste non ha ancora completamente attraversato la linea centrale e di conseguenza la palla non è ancora giunta in attacco (RT 30.1.1). Ovviamente vista la velocità dell'azione e il momento del fischio entrambi i giocatori si trovano abbondantemente oltre la linea centrale. Spesso il contatto si concretizza prima della linea centrale, velocità e tempo di reazione fanno si che la "fotografia mentale" del "dove è successo" scatti nella metà campo offensiva, quando il tutto si ferma!

Ufficiali di campo: possiamo ipotizzare una difficoltà da parte dell'operatore nel resettare e far ripartire l'apparecchio dei 24" in seguito all'intercetto del 31celeste. Non sappiamo se il ritardo nella ripartenza è dovuto ad un malfunzionamento dell'apparecchio o ad una tardiva lettura della situazione tecnica (cambio di controllo). Stante la decisione arbitrale di attribuire la rimessa celeste in zona di attacco, era ipotizzabile correggere il display dei 24″ secondi portando lo stesso a 21 o più probabilmente 20?

Conclusione: questo tipo di azioni meritano una particolare attenzione: al momento del fischio si ferma il cronometro e di conseguenza l'apparecchio dei 24". E' fondamentale fotografare il tempo segnato sul display, tempo da verificare sia prima di rendere la palla viva per la rimessa, sia dopo la partenza del cronometro. Probabilmente una piccola attenzione a questi

particolari ed una analisi dello sviluppo dell’azione durante il minuto di sospensione avrebbero potuto portare ad una correzione del display.

Curiosità: nel caso in cui, considerando che la palla non fosse giunta ancora in attacco ed il contatto falloso fosse stato sanzionato come avvenuto nella metà campo difensiva celeste, la rimessa in gioco, da fare appena prima della linea centrale (mai a cavallo) avrebbe garantito il reset a 24”.

Fuori Controllo!

Rispondiamo ad una domanda pervenuta attraverso la sezione “contattaci”.

Domanda:
Da: Alessandro Niccolini
Oggetto: chiarimento su possesso di palla

Corpo del messaggio:
domanda fatta mille volte, ma alla soglia dei 60 anni, mi sono scordato le mille risposte. Tiro a canestro bianco, palla rimbalza sul ferro, più giocatori bianchi e rossi la toccano, sta andando fuori , quando un giocatore della squadra rossa, salta da l’interno del campo, prende mentre è in volo la palla con due mani e la butta dentro (diciamo che vorrebbe passarla per un contropiede) E’ POSSESSO ROSSO? chiedo venia, ma non mi ricordo

Risposta:
Probabilmente ti riferisci a questo episodio che anche altri lettori ci hanno segnalato.
https://youtu.be/Hn0P0U2-7ec

01:12 4° periodo, A 82 – B 82
Cosa è successo: 6bianco tira, la palla tocca l'anello. 12bianco, 10 e 6 rosso cercano di prendere la palla che sta uscendo dal campo; 6rosso riesce a buttare la palla in campo dopo averla presa con due mani (controllo rosso – int FIBA 14.3): a quel punto dovrebbe partire il periodo di 24" per la squadra rossa, ma il display dei 24" rimane spento! La palla va verso 4bianco e 5rosso: entrambi cercano di controllarla, ma nessuno dei due giocatori riesce a mettere le mani sulla palla, che rimbalza sul parquet. A quel punto un contatto tra 22rosso e 9bianco è sanzionato come fallo personale ed addebitato al 22rosso. Al momento del fischio l'operatore dei 24" rilasciando le levette, rende visibile il 24 sul display. Dopo circa un minuto e la consultazione dell'Istant replay System (IRS), per determinare chi abbia subito fallo dal 22rosso, il giocatore 9bianco viene indicato come il beneficiario dei tiri liberi (entrambe le squadre in bonus) che saranno eseguiti e realizzati. La squadra bianca non era in controllo di palla e pertanto non avrebbe dovuto tirare i tiri liberi, ma avrebbe avuto diritto ad una rimessa sulla linea laterale con un nuovo periodo di 24".

Dopo Cremona – Sassari alle Final 8 di Milano, abbiamo un altro caso in cui sono stati assegnati dei tiri liberi per un fallo commesso dalla squadra in controllo di palla. L'IRS è stato usato ancora una volta per identificare un tiratore che non aveva diritto ad eseguire dei tiri liberi. Nel ribadire l'utilità assoluta dello strumento, sarebbe importante valutare la ridefinizione dei campi di applicazione. Appare evidente che nei finali convulsi ed in situazioni di palla toccata, deviata e/o trattenuta, sarebbe necessario utilizzare le immagini anche per stabilire quale squadra controlla la palla al momento dell'interruzione del gioco. Questo permetterebbe agli arbitri di determinare con maggiore certezza le modalità di ripresa del gioco e le sanzioni da applicare secondo quanto previsto dalle regole.

Arbitri, ufficiali di campo, allenatori ed assistenti, giocatori, addetti ai lavori: nessuno si accorge di ciò che succede? E' importante conoscere per riconoscere! Prima di proporre qualunque soluzione, in una situazione di rimbalzo o dopo una palla recuperata mentre usciva fuori dal campo, è bene domandarsi quale squadra avesse il controllo di palla al momento del fischio. Fermo restando che se gli arbitri, rivedendo mentalmente il "film" dell'azione, ricostruiscono che il fallo è stato commesso dalla squadra in controllo di palla, dovrebbero, senza cambiare la decisione, applicare la corretta sanzione!

©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'instant 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 amministrate 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 18rosso, che colpisce l'avversario con una gomitata. Nessun provvedimento viena preso nei confronti dei giocatori in campo. L'arbitro coda (quello che ha fischiato) divide i due giocatori. 25bianco si allontana mentre sopraggiunge l'arbitro guida, che si frappone tra i due per evitare ulteriori contatti. Sull'altro lato del campo, 5bianco

si alza dalla panchina ed entra nel terreno di gioco; accortosi della cosa 11bianco 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 11bianco (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, 25bianco trattiene sulla spalla sinistra 18rosso che si divincola sbracciando e colpendo con il gomito 25bianco, 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.

—

Voglio 2 tiri!

Ci sono delle situazioni spettacolari in cui gli attaccanti realizzano dei canestri ricevendo la palla al volo schiacciandola nel canestro (alley-oop); altre i giocatori cercando di realizzare un canestro battendo la palla dopo che questa ha colpito l'anello (tap-in).

In questi casi, quando il giocatore è considerato in atto di tiro e conseguentemente ha diritto a tirare i tiri liberi nel caso in cui subisca fallo? Se subisce un fallo prima di toccare la palla come si dovranno comportare gli arbitri?

Partiamo da alcuni concetti importanti:

- **cilindro** – lo spazio occupato da un giocatore sul

terreno di gioco. (RT 32.1)

- **verticalità** – tutto lo spazio sopra il cilindro, lo spazio sotto di esso quando salta. (RT 33.2)
- **giocatore in aria** – un giocatore che salta in un punto ha diritto di ricadere nello stesso punto; se salta verso un altro punto del terreno di gioco ha diritto di ricadervi, se al momento del salto quel punto non era occupato da un avversario. (RT 33.6)
- **Tiro a canestro –** abbiamo un tiro a canestro quando la palla che è nelle mani(o) di un giocatore viene poi indirizzata verso il canestro avversario (RT 15.1.1)
- **atto di tiro:** – tap-in e schiacciata sono atto di tiro (RT 15.1.1)
- **tiratore** – un tiratore che ha staccato entrambi i piedi dal terreno di gioco è considerato tiratore fino a quando non tornerà con entrambi i piedi a contatto del terreno di gioco. (RT 15.1.2)

Una volta analizzati tutti questi elementi fondamentali, iniziamo ad avere gli elementi per rispondere al nostro quesito.

- **alley-oop**: l'attaccante riceve un passaggio da un compagno di squadra e pertanto sarà considerato in *atto di tiro dal momento in cui riceve la palla,* fino a quando non torna con entrambi i piedi sul terreno di gioco.
- **Tap-in:** l'attaccante sarà considerato *in atto di tiro dal momento in cui tocca la palla*, fino a quando non torna con entrambi i piedi sul terreno di gioco.

Poiché si tratta di situazioni estremamente dinamiche in aria e in spazi ristretti, i contatti tra i cilindri dei giocatori non devono essere necessariamente considerati fallosi. Particolare attenzione deve essere posta invece all'uso di mani e/o braccia che colpiscono/spingono/trattengono: a volte i falli commessi rientrano nei criteri del fallo antisportivo.

In base alle considerazioni esposte, un fallo fatto su un attaccante in aria che non ha ancora ricevuto il passaggio o battuto la palla non può essere un fallo su un giocatore in atto di tiro: non devono pertanto essere concessi tiri liberi ed un eventuale canestro dovrà essere annullato. Dal momento della ricezione/tocco, il fallo è commesso su un giocatore in atto di tiro: punti e tiri liberi devono essere assegnati secondo la regola generale prevista per i falli commessi su chi sta tirando a canestro (RT 34.2.2).

Per comprendere meglio seguite gli esempi video.

1rosso in penetrazione fa un alley-oop, 8azzuro spinge alle spalle 15rosso che va per schiacciare ma non tocca nemmeno la palla: pertanto 15rosso **non può essere considerato** giocatore in **atto di tiro**. L'Arbitro centro sanziona come personale il fallo di 8azzurro ed indica due tiri (anche se la squadra azzurra non è in bonus): visto che il fallo di 8azzurro è stato considerato un semplice fallo personale, il gioco sarebbe dovuto riprendere con la rimessa dal fondo in attacco per la squadra rossa. In realtà, il fallo di 8azzurro era da sanzionare come fallo antisportivo: 8azzurro non gioca la palla e non fa nessun tentativo per giocarla. Al giocatore 15rosso sarebbero spettati 2 tiri liberi + possesso palla. Se così non fosse, ogni difensore potrebbe impedire sempre questa azione spettacolare pagando un dazio minimo.

4azzurro passa la palla verso 9azzurro; mentre 9azzurro ha la palla su una mano e cerca di realizzare il canestro, 15bianco lo colpisce su un braccio impedendo la realizzazione del canestro. Sullo slancio e dopo il contatto i due giocatori cadono in terra. 9azzurro deve essere considerato in **atto di tiro** e due tiri liberi concessi

10rosso tira a canestro; dopo il rimbalzo della palla sull'anello con grande reattività salta e in tap-in tenta

un’altra conclusione. Dopo aver battuto la palla subisce un contatto falloso da 14giallo. Il contatto, avvenuto dopo che la palla è stata battuta e prima che 10rosso sia tornata con entrambi i piedi sul parquet, fa sì che il fallo fischiato debba essere sanzionato con due tiri liberi, poiché 10rosso è giocatore in atto di tiro.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

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 commesse 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