# Le variazioni al regolamento in pillole: il fallo antisportivo

Analizziamo le variazioni al regolamento con alcuni brevi video in cui Silvio Corrias spiega le novità che ci aspettano quest’anno.

In questo secondo video parleremo di fallo antisportivo

Nei prossimi giorni ci aspettano altri video. 

---

# T’abbraccio!

Nelle due clip che seguono possiamo trovare parte della filosofia ispiratrice del fallo antisportivo.

Cosa è successo: 21bianco sfrutta il blocco su 14bianco. 44nero abbraccia e sposta 14bianco disinteressandosi totalmente dell’evolversi dell’azione. Gli arbitri sanzionano fallo personale a 44nero. Il gioco riprende con due tiri libero per 14bianco.

Cosa è successo: mancano 10 secondi alla fine della partita e la squadra bianca è avanti di tre punti e non è in bonus. Lontano dalla palla, per fermare il cronometro 4bianco abbraccia vistosamente 6blu. L’arbitro centro fischia un fallo personale. L’allenatore blu chiede al tavolo la revisione

all’IRS. Dopo la revisione, gli arbitri confermano la decisione iniziale: fallo personale. Il gioco riprende con una rimessa laterale per la squadra blu.

Nelle due situazioni il contatto falloso non è un’azione tecnica di gioco, ma un chiaro intento di fermare il gioco e/o l’avversario con uno scopo ben preciso: nel primo caso mandare in lunetta un giocatore con bassa percentuale di realizzazione nei tiri liberi; nel secondo quello di fermare il cronometro spendendo un fallo con l’intento di ridurre il tempo per l’ultimo tiro per il pareggio.

Entrambi i difensori cercano goffamente di mascherare il loro tentativo con un abbraccio prolungato. Nella prima situazione nessuno pensa alla revisione IRS. Nella seconda è l’allenatore bianco a richiedere la revisione. Non sappiamo se gli arbitri abbiano accesso alle immagini mostrate da Eurosport, ma in entrambi i casi ci sentiamo di dire che il tentativo non è di giocare la palla, ma di ottenere un vantaggio trovando una “scorciatoia” illegale.

---

# 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!

---

# Fallo cancellato!

13bianco in atto di tiro subisce fallo dal 50rosso, 22bianco spinge il 10rosso a rimbalzo. L'arbitro guida fischia due volte: un fallo personale al 50rosso e un fallo antisportivo al 22bianco. L'arbitro segnala i due falli personale (P) e antisportivo (U) e l'intenzione di rivedere il fallo U all'IRS. Dopo aver rivisto la giocata, l'arbitro informa l'allenatore rosso della sua decisione e segnala di nuovo al tavolo degli ufficiali di campo il fallo del 50rosso, correggendo una prima errata segnalazione per fallo del

10rosso (2 tiri liberi), dopo aver cancellato il fallo U del 22bianco, il gioco riprende con 2 tiri liberi per il 13bianco con i giocatori collocati a rimbalzo.

Considerazioni:

- Quando viene fischiato il fallo di 22bianco la palla è morta
- Un fallo personale è un contatto illegale di un giocatore con un avversario, sia a palla viva che a palla morta (RT 34.1.1); un fallo antisportivo è un contatto di eccessivo, duro causato da un giocatore nel tentativo di giocare la palla o un avversario (RT 37.1.1 2° pallino – C2)
- Il sistema IRS può essere sempre usato per decidere prima di scrivere sul referto di gara un fallo "In qualunque momento della gara – se un fallo personale, antisportivo o da espulsione rientra nei criteri per quel tipo di fallo o deve essere incrementato* o diminuito* o deve essere considerato un fallo tecnico (RT 46.12 3° pallino 3^ lineetta)"
- Il fallo rivisto anche se non avvenuto non può essere cancellato (FIBA Int. Uff. 46-11), nel caso il contatto non ci sia il fallo U sara diminuito a fallo P o a fallo T in caso di simulazione o di uso illegale dei gomiti senza contatto (FIBA Int. Uff. 46-10)
- L'interpretazione FIBA 42-3 non può essere applicata perché il primo ed il secondo fallo sono su due giocatori diversi e non nella stessa azione di un giocatore in atto di tiro e movimento continuo (in cui la palla non diventa morta)

Noi non abbiamo a disposizione le immagini dell'IRS esaminate sul campo; possiamo solo leggere le immagini dalle riprese di Eurosport player. Il contatto causato da 22bianco sembra essere inutile e vicino alla spalla/collo del 10rosso; quando il contatto comincia la palla è morta o molto vicina a morire. Il fallo chiamato come U non dovrebbe essere diminuito e la

decisione iniziale dovrebbe essere confermata. Il gioco dovrebbe riprendere con 2 tiri liberi per il 13bianco senza giocatori a rimbalzo, poi due tiri liberi per il 10rosso con possesso palla rosso alla linea della rimessa in attacco con 14” sul display.

Molte persone ci hanno chiesto se il fallo U potesse essere diminuito a P. Il Regolamento tecnico prevede che questo possa essere fatto (RT 46.12 3° pallino 3^ lineetta), ma una volta diminuito non può essere cancellato dal referto (FIBA Int. Uff. 46-11). In caso di diminuzione da U a P il gioco sarebbe dovuto riprendere come segue:

1. se il fallo di 22bianco fosse rientrato nei primi 4 falli di squadra nel quarto, la sanzione per il fallo di 22bianco sarebbe stata rimessa rossa. Il gioco sarebbe dovuto riprendere con i due tiri del 13bianco senza giocatori a rimbalzo. Sia che l’ultimo tiro libero fosse realizzato o no la rimessa dal fondo in difesa per la squadra rossa sarebbe stata dal punto più vicino all’infrazione del 22bianco.
2. se il fallo del 22bianco fosse stato il 5° o più di squadra nel quarto, la sanzione per il fallo P del 22bianco sarebbe stata di 2 tiri liberi per il 10rosso. La penalità è uguale a quella del fallo del 50rosso sul 13bianco. Entrambe le penalità, uguali, devono essere cancellate, poiché al momento della prima infrazione la squadra bianca era in controllo di palla, il gioco deve riprendere con una rimessa bianca dalla linea di fondo in zona di attacco con il residuo di secondi presenti sul display al momento della prima infrazione fischiata.

* incrementato e diminuito sono la traduzione italiana sul RT dei termini originali *upgraded* e d*owngraded*. Considerando che le regole dispongono i falli: personali, antisportivi, squalificanti, su una scala di gravità (sia per il danno arrecato sia per la sanzione), il protocollo IRS permette di riclassificare il fallo muovendosi verso l’alto o verso il

basso senza necessariamente fare un gradino alla volta. Come avrete letto si può passare da P a D e viceversa senza passare da U; in alcuni casi P/U/D possono essere trasformati in T (quando non è avvenuto un contatto), ma un fallo rivisto con l'IRS non può essere cancellato.

Ringraziamo Eurosport per averci fornito la clip.

---

# Proiettile umano!

Gli allenatori insegnano, i giocatori creano! Esploriamo la nuova frontiera del fallo in questa clip.

11bianco blocca per 1bianco ma 16blu forza il blocco spingendo 11bianco addosso al compagno, che non riesce a concludere il tiro a canestro da 3punti. L'arbitro coda sanziona il fallo, mentre il guida richiama verbalmente il 16blu. 1bianco si porta in lunetta dove sembra che gli siano accordati tre tiri liberi, ma prima che abbia eseguito il primo tiro libero l'arbitro coda fischia, evitando un errore correggibile, e cambia il tiratore concedendo solo due tiri liberi per 11bianco (squadra blu ha esaurito le penalita nel periodo).

La forzatura di un blocco è un'azione frequente, ma spingere un bloccante sul tiratore è una azione antisportiva e come tale deve essere sanzionata. Sarebbe troppo facile utilizzare compagni ed avversari come "proiettili" per impedire un tiro. Che la penalità dei falli sia raggiunta o meno un fallo sul bloccante che impedisce un tiro sarebbe sempre uno scambio troppo vantaggioso! La sanzione per il fallo di 16blu doveva essere: fallo antisportivo, due tiri liberi 11bianco e possesso palla. Se il tiro di 1bianco fosse entrato nel

canestro sarebbe comunque stato valido.

Curiosità: NBA ha una regola diversa da applicare in queste situazioni la trovate a questo link http://www.weref.it/2016/04/05/760/