

Le variazioni al regolamento in pillole: il protocollo IRS

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

In questo video analizzeremo i cambiamenti inerenti al protocollo Instant Replay

IRS: un cappio al collo?

Tutti ormai sanno cosa sia l'Instant Replay System, sicuramente l'inserimento nel calcio lo ha reso popolare in tutto il mondo, tanto che a tutte le latitudini ed in molti sport vediamo che alle proteste dei giocatori si è unito il gesto del rettangolo fatto con gli indici tipico della VAR calcistica. Chi pensava che l'uso dello strumento televisivo eliminasse gli errori arbitrali, si è sbagliato di grosso, certamente c'è stata una notevole riduzione degli errori e molti sono stati corretti, quindi l'introduzione non può che essere considerata positiva.

L'Italia nel 2005 fu il primo paese, fuori dagli USA, ad introdurre l'IRS sui campi da basket, nelle finali di Coppa Italia e nei Play-off scudetto per questo fu sviluppato un protocollo che è stato aggiornato fino all'introduzione dello strumento nelle competizioni FIBA (2014) e quindi il protocollo è diventato unico e univoco per tutte le competizioni sotto l'egida FIBA. In alcune nazioni e

competizioni il protocollo ha subito delle piccole modifiche o aggiunte.

La forza dello strumento sta nel permettere di fare un salto indietro nel tempo, per vedere se la decisione presa sul campo sia coerente con quanto previsto dalle regole. Poter rivedere, più volte, qualcosa che accade in un attimo oppure riguarda millimetri e centesimi di secondo, permette di verificare ed eventualmente correggere. Per evitare che gli arbitri vadano a rivedere in continuazione le giocate, è stato predisposto un protocollo in cui sono elencate le situazioni ed i momenti della partita in cui lo strumento può essere usato. Chiaramente chi ha scritto il protocollo non poteva prevedere tutte le situazioni possibili, ma tutte le situazioni devono essere ricondotte al protocollo ed alle regole! Nel 2020 la FIBA ha ricollocato il protocollo in una appendice del regolamento così come le relative interpretazioni. Ricordiamo che nel 2020 è cambiato anche qualcosa nella definizione di giocatore in atto di tiro (shooter).

La debolezza dello strumento sta come sempre nel fatto che viene usata dall'uomo, che spesso e volentieri ne abusa! Se le immagini non forniscono evidente certezza la decisione non deve essere cambiata. I problemi più grossi sorgono però quando andando a rivedere l'IRS gli arbitri scoprono che l'azione era viziata da qualche altra infrazione oppure la chiamata era totalmente errata, magari rovesciata, o come nel nostro caso completamente mancata. In quel momento il dilemma morale per l'arbitro è evidente: prendere la decisione corretta (secondo le regole!) oppure prendere la decisione giusta (scavalcando o bypassando le regole?).

00:03.5 alla fine del 4° quarto, la squadra nera, sotto di due rimette la palla. Il passaggio del 21nero ricevuto dal compagno, 6nero: palleggio, arresto e tiro da tre punti; la palla entra nel canestro proprio insieme all'accensione delle stop-lamp, la sirena accompagna la festa dei giocatori neri

che abbracciano il realizzatore. Gli arbitri si recano all'IRS e dopo aver rivisto l'azione comunicano l'annullamento del canestro per una violazione del 6nero che in palleggio ha pestato la linea laterale. L'allenatore nero, incredulo, accetta la spiegazione dell'arbitro. Il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra verde con 00:02.2 secondi sul cronometro di gara.

La decisione presa sul campo rende sicuramente giustizia alla squadra verde, infatti la violazione di 6nero, inspiegabilmente sfuggita ai due arbitri sul lato della palla è abbastanza evidente, ma non è coerente con quanto previsto dalle regole e dalle interpretazioni. Probabilmente nella mente dell'arbitro c'era un vago ricordo di una situazione simile, presente nelle interpretazioni FIBA (F-2.2), ma altrettanto probabilmente sarebbe stato più corretto applicare l'interpretazione F-2.3. La differenza è sottilissima ma la differenza fra un tiratore (shooter) ed un non tiratore (non-shooting player) è chiaramente definita sul regolamento nell'articolo 15.

Abbiamo parlato con molti addetti ai lavori in questi giorni, discutendo se l'interpretazione F-2.2 dovesse essere applicato in maniera restrittiva o elastica? Ovvero: 6nero al momento in cui pesta la riga è un palleggiatore (non-shooting player) oppure è un tiratore (shooter), perché poi sarà comunque lui ad eseguire un tiro! A nostro avviso non può esistere una applicazione elastica di una interpretazione perché l'elasticità renderebbe interpretativa la stessa interpretazione. Propendiamo quindi per una applicazione letterale della stessa, non potendo considerare per definizione 6nero come tiratore: quando pesta la riga sta palleggiando! La violazione non fischiata, anche se rivista all'IRS non può essere sanzionata perché 6nero è un "non-shooting player.

Indipendente dall'errore tecnico commesso dalla terna arbitrale, ci preme sottolineare come questo errore potesse

essere eliminato prima. L'arbitro coda (attivo) sulla rimessa dopo il passaggio del 21nero fa un piccolo movimento in avanti verso il campo, rimanendo però in linea con il giocatore che ha rimesso la palla. Questa posizione statica non gli permette di vedere quando il 6nero mette il piede sulla linea. La preoccupazione di un contatto porta il coda ed il guida a guardare solo in alto, e pur essendo discretamente posizionati nessuno dei due mette gli occhi sul terreno per cogliere la violazione. Maggiore responsabilità del coda che comunque dovrebbe "chiudere" verso la linea di fondo e curare la propria area di competenza primaria. Assolutamente responsabile il guida che in una ultima azione con pochissimi secondi da giocare deve essere in grado di guardare e portare un aiuto su una giocata decisiva. Fischiare immediatamente la violazione di palla fuori campo, confermata da una revisione IRS, avrebbe garantito le squadre e lo spirito delle regole.

Attualmente siamo a conoscenza del fatto che la Federazione Turca abbia dichiarato che nessun errore è stato commesso dalla terna arbitrale. Probabilmente sarà stato richiesto anche un parere a FIBA. Certamente se ci sarà una risposta, in un senso o nell'altro, questa farà giurisprudenza in materia! Siamo curiosi di conoscere in quale direzione si muoveranno entrambe le strutture arbitrali. E' evidente che se venisse data una lettura interpretativa dello status del tiratore, le interpretazioni FIBA attualmente in uso, sull'IRS, dovrebbero essere integralmente riscritte.

Spionaggio arbitrale!

Se cerchiamo di fare dietrologia su ogni gesto arbitrale, perdiamo del tempo e ci perdiamo dietro a mille congetture. Noi di weref cerchiamo di vedere le cose da un altro punto di

vista.

Attacco e difesa

Una delle più grosse difficoltà nell'arbitraggio del basket è la valutazione dei contatti tra giocatori che si muovono. Una decisione presa solo sul momento finale – impatto – spesso non è sufficiente per “indovinare” il responsabile ed “azzeccare” la chiamata. Arbitrare non è una scommessa: conoscenza del gioco e delle regole vanno coniugate con una precisa lettura del gioco, soprattutto quando i giocatori si “scontrano” arrivando da direzioni diverse e spesso fluttuando nell'aria.

Cosa è successo: 3blu riceve fuori dall'arco partenza incrociata per superare l'aiuto due palleggi e jump di potenza per un tiro nel cuore dell'area, 9 e 21giallo chiudono lo spazio davanti al semicerchio. 3blu e 9giallo finiscono sul parquet. L'arbitro centro e l'arbitro coda fischiano, il loro body language è eloquente: hanno fischiato esattamente uno il contrario dell'altro! Mentre la palla si adagia nella retina per il sorpasso blu, il coda fa “un passo indietro” e lascia il campo al compagno: fallo della difesa, canestro per il 3blu e il tiro libero aggiuntivo che porta la squadra blu a 100 per la vittoria finale.

Sul regolamento il criterio di lettura è chiaro: dopo aver stabilito una posizione legale di difesa, il difensore può fare uno “scivolamento difensivo” indietro o lateralmente ed in caso di contatto non può esserne ritenuto responsabile; in aggiunta, deve essere fischiato un fallo di sfondamento all'attaccante se un contatto avviene sul petto del difensore o causa a quest'ultimo un danno tecnico e/o fisico.

9giallo esegue perfettamente il movimento difensivo fermandosi fuori dal semicerchio prima che 3blu stacchi da terra;
9giallo sposta indietro il piede destro lasciando ulteriore spazio all'attaccante che prima di rilasciare il tiro provoca il contatto: fallo di sfondamento!

Il canestro doveva essere annullato ed il gioco doveva riprendere con una rimessa per la squadra gialla dalla linea laterale alla linea di tiro libero estesa.

Oltre al comunicato (trovate sotto il link) Euroleague ha deciso di fermare gli arbitri, revocando anche delle designazioni già inviate. Gli arbitri hanno "saltato" i successivi quattro turni della manifestazione!

Per ulteriori approfondimenti potete cliccare su questi link:



Dove con Tommaso Tani abbiamo analizzato molto dettagliatamente la situazione in un intervento nel podcast "Decidere"

Comunicato

Euroleague:

<https://www.euroleague.net/news/i/aaaw3k4ot9ucr8p8/euroleague-basketball-report-on-fenerbahce-beko-istanbul-valencia-basket-defensive-foul-call>

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, acquisisce 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 trattenerne 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 sarà 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 *downgraded*. 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.

Asso nella manica!

Le partite si vincono e si perdono in mille modi diversi: una grande giocata, un piccolo errore difensivo o una scelta sbagliata possono determinare il risultato. Qualche volta inconsapevolmente lo staff di una squadra avrebbe l'asso nella manica per vincere o provare il tiro per andare al supplementare; altre volte l'asso pigliatutto viene sprecato o non viene utilizzato.

Prendiamo spunto dalla partita Milano-Venezia di poche settimane fa per proporre una chiave di lettura diversa sull'Instant Replay; probabilmente questo articolo è più

indicato per allenatori e staff tecnici delle squadre di alto livello, ma anche gli arbitri e gli appassionati possono cogliere spunti interessanti.

Lo staff tecnico di una squadra dovrebbe sapere come e quando giocare l'asso, i giocatori dovrebbero aiutare lo staff a non sprecarlo inutilmente in situazioni abbastanza chiare e palesi. Stanchezza, tensione ed adrenalina sicuramente non aiutano, ma chi è più capace di gestire la pressione e agire lucidamente ha concretamente più possibilità di vincere

Con poco meno di 10" e la squadra bianca sopra di 1 punto, la palla rimbalza sull'anello e viene toccata prima dal 21rosso e poi dal 6bianco. La rimessa viene assegnata alla squadra rossa. Prima che la palla sia messa a disposizione per la rimessa dalla panchina bianca arriva la richiesta per l'instant replay, nonostante il 6bianco sia decisamente convinto di averla toccata per ultimo, e non faccia nemmeno una timida e garbata rimostranza. Dopo aver analizzato le immagini gli arbitri confermano la decisione, corretta, assunta sul campo.

Più di qualcuno ci ha richiesto un'opinione sul recupero della palla da parte del 9bianco e del passaggio al compagno 5bianco. La giocata è legale e non c'è stato nessun fischio arbitrale. Noi ci siamo posti la domanda: se l'arbitro avesse fischiato palla fuori? La valutazione è millimetrica ed avviene nel solito battito di ciglia, ma connettere piede fuori/dentro tocco della palla da parte del 5bianco non era sicuramente facile ed un fischio, seppur errato, sarebbe stato assolutamente plausibile.

22rosso sorpreso dal passaggio lungo e contrastato dal 5bianco, riesce con un tap a mantenere la palla in campo che però è facile preda del 9bianco. Anche se fuori campo 5bianco è velocissimo a rialzarsi e partire in transizione: riceve la palla con il piede destro sul terreno ed il sinistro

sollevato, quindi la sua giocata è legale perché il solo punto di contatto con il terreno di gioco lo posiziona all'interno dello stesso. Lo sviluppo dell'azione porterà un canestro del 6bianco da due punti per l'insperata vittoria.

Ma torniamo alla nostra ipotesi: l'arbitro guida valuta come irregolare la posizione del 5bianco e fischia una violazione. In situazioni simili, dove la palla non è "in contest" tra giocatori difficilmente si fa ricorso all'instant replay per determinare quale giocatore sia responsabile dell'uscita del pallone, anche perché ce ne uno solo! Ma l'allenatore bianco non avrebbe potuto richiedere l'instant replay perché aveva esaurito la richiesta. Risultato: palla rossa e partita persa. Avendo ancora a disposizione la richiesta di IRS, se gli arbitri avessero accertato che l'azione di 5bianco era stata legale avrebbero restituito il pallone alla squadra bianca, che la controllava legalmente al momento del fischio, con il residuo dei secondi sul cronometro.

Permetteteci un piccolo salto indietro alla partita di Coppa Italia tra Milano e Bologna, nel convulso finale dove gli arbitri hanno valutato con l'aiuto dell'instant replay se il tiro del 32bianco fosse stato rilasciato prima dell'accensione della stop-lamp e con l'ausilio delle immagini annullato il canestro. La panchina bianca aveva ancora un asso nella manica che purtroppo è rimasto tale. Nessuno sul campo ci ha pensato, ma l'allenatore bianco avrebbe potuto richiedere un IRS per il malfunzionamento del cronometro, partito in anticipo, e quindi avere a disposizione la palla per una rimessa con almeno 3 decimi di secondo per tentare un ulteriore tiro.

<https://www.facebook.com/531386670366809/posts/1124633651042105?sfns=mo>

Seconda chance!

Prendo spunto dall'intervista al Signor Pitana "direttore d'orchestra" dell'ultima finale dei mondiali di calcio per scrivere di **arbitri e televisione**, un connubio non sempre felice! Storicamente lo strumento televisivo – moviola – nasce per **cogliere in fallo** i direttori di gara e fomentare polemiche, non come un aiuto tecnico. Solo negli anni 90 il replay inizia ad essere utilizzato dal punto di vista **didattico**, soprattutto come base per aumentare il bagaglio e la conoscenza di situazioni tecniche difficilmente ripetibili in allenamento.

<https://youtu.be/vDkavYuFND0>

Mai come negli ultimi anni la tecnologia è entrata **prepotentemente** nello sport come supporto decisionale per gli arbitri di moltissime discipline. L'evoluzione ha investito anche il calcio, da troppo tempo **ingessato** nelle sue tradizioni. Lo strumento elettronico è stato generalmente percepito come la **panacea** di tutti i mali per poter risolvere immediatamente sul campo, con l'ausilio delle immagini, situazioni su cui si parlava per ore nei dibattiti televisivi e al bar sport. L'intento era quello di far **sparire** le polemiche, le proteste, gli scontri verbali, e non, tra le tifoserie.

Con il tempo si è capito però che talvolta un uso improprio della tecnologia può confondere le idee, anziché chiarirle. Partiamo da alcuni presupposti:

- le immagini hanno solo **due** dimensioni; manca la profondità e pertanto in determinate situazioni e da diverse angolazioni è comunque difficile stabilire le distanze tra i corpi e la **responsabilità** dei contatti.
- il gioco è **dinamico** quindi spesso si lavora sui frame e porzioni centesimali di tempo impossibili da cogliere

dal vivo; da ciò ne consegue che talvolta il fermo immagine non sia **sincronizzato** con la gestualità arbitrale e/o con il fischio.

- Inizialmente lo strumento elettronico, chiamato in modo differente nelle varie discipline, nasce per determinare la **posizione** del pallone (dentro/fuori, toccato/non toccato, meta, stoccata) o per determinare la posizione dei giocatori (fuorigioco, tiro da tre/due punti). Usare la tecnologia negli sport di rete come volley e tennis è decisamente più facile che in quelli di **contatto** come calcio, rugby o basket; per contro l'utilizzo è ancora più difficoltoso nella scherma dove non solo si valuta la stoccata ma anche chi ha iniziato l'attacco o chi ha parato e risposto.

Lo strumento sarebbe di per sé **quasi** infallibile, ma come sempre una grossa mano a renderlo meno preciso arriva dall'uomo. Le cause sono diverse e non sempre attribuibili all'arbitro:

- per fare una buona lettura sono fondamentali le **immagini**; qualità ed angolazioni diverse possono fare la differenza: le regie ed i cameraman spesso "remano contro", perdendo l'attimo o indugiando su particolari inutili.
- per **leggere** le immagini è necessaria una capacità diversa da quella che si usa sul campo: le immagini bidimensionali che scorrono sul monitor sono molto diverse da quelle "profonde" viste sul campo, senza contare il fatto che velocità normale e rallentata danno **sensazioni** diverse. Bisogna saper leggere quello che le immagini offrono, **interpretando** il body language dei giocatori, valutando le distanze, capendo le traiettorie. Velocità ed intensità sono assolutamente **smorzate**: pensate a come si vede una formula 1 all'autodromo e come la si vede alla televisione, dove tutto sembra più lento.

- un altro ostacolo arriva dai **protocolli**: è evidente che non tutte le situazioni possono essere arbitrate **due** volte; spesso nei protocolli qualche cavillo rende lo strumento meno efficace e soprattutto efficiente. Il calcio sta mettendo in forte **discussione** il proprio protocollo, nel basket nonostante le numerose falle nessuno sembra far nulla!
- in ultimo, lo strumento è **funzionale** se è usato quando serve, ovvero quando l'arbitro o i collaboratori capiscono che quella situazione deve essere **riguardata**. Spesso chi sta comodamente seduto in tribuna o in poltrona si domanda "perché non la va a rivedere"? Questa domanda contiene il verbo sbagliato: più che rivedere sarebbe importante **guardare** per cogliere tutti quei particolari che a velocità normale e sotto pressione possono sfuggire. L'orgoglio dell'arbitro o la sua presunzione sono spesso il peggior **nemico** da abbattere: rimangiarsi la decisione oppure accettare la correzione di un collega può destabilizzare anche il direttore di gara più esperto. Se alcune volte è impossibile riguardare la situazione perché non è previsto dal protocollo, altre volte è proprio l'arbitro, o chi per lui, che non ritiene la situazione degna di essere scansionata al video.

Un attributo primario dell'arbitro è quello di dare **certezze**, ma l'arbitro del "terzo millennio" deve sviluppare anche la "**coscienza**" di avere dei sani dubbi tecnici. Deve avere la capacità di analizzare immediatamente la propria scelta, di ascoltare e cogliere i **segnali** che arrivano dai protagonisti, di capire che la situazione rientra nel "mazzo" di quelle **riguardabili**, di decidere di mettersi in discussione facendo un passo indietro per poi farne due in avanti!

Più l'arbitro ha un atteggiamento **assertivo**, più facilmente potrà gestire la pressione del momento e farsi accettare dai protagonisti, anche se questo potrà comportare che non tutti

siano **contenti**. Se ci fate caso il solo fatto di andare a vedere il monitor riduce notevolmente i **decibel** all'interno dell'arena: la scelta finale dopo aver guardato le immagini vale come un "**ipse dixit**" ed ha la capacità di mettere quasi tutti a tacere, indipendentemente dalla decisione presa e dalle sue conseguenze.

La TV è una carta troppo importante per essere giocata come "**ciambella**" per non affogare! Lo ha capito bene il Signor Pitana che nell'articolo definisce il collega italiano Irrati "**un chirurgo della VAR**", e lo strumento "una seconda chance" per ridurre gli errori, senza esagerare ma con la disponibilità a rettificare l'errore. Lo ha ribadito Rizzoli, riferendosi agli arbitri nell'incontro con gli allenatori di serie A: "**bisogna andare di più al video**", ma non si può arbitrare **tutta** la partita davanti al monitor; gli errori fanno parte della prestazione arbitrale e l'obiettivo dello strumento è quello di ridurre e se possibile azzerare gli errori più gravi e **decisivi**.

Ma cosa devono fare i direttori di gara per **crescere** nell'uso dello strumento e rendere ancora più **credibile** il loro lavoro? Per prima cosa devono imparare ad arbitrare a video, guardando e riguardando fino allo sfinimento partite, situazioni di gioco, clip didattiche. Il bagaglio "televisivo" è leggermente diverso da quello acquisito sul campo; inoltre guardare video costa **fatica**: bruciano gli occhi e si perde il sonno. Solo gli arbitri di vertice hanno la possibilità di utilizzare lo strumento elettronico, ma per **aspirare** al vertice è necessario essere preparati.

La lettura delle immagini serve ad **aggiungere** informazioni; a volte deve servire a modificare la decisione: è inutile arrampicarsi su specchi insaponati, soprattutto davanti all'evidenza! **Ammettere** un errore, cambiare una decisione sbagliata e/o prendere quella giusta devono solo portare **serenità** nella testa dell'arbitro e di riflesso nei protagonisti.

In ogni caso è fondamentale utilizzare lo strumento nel **rispetto** delle regole, attenendosi rigorosamente al protocollo di utilizzo. Ciò è imprescindibile per garantire equità competitiva, nella stessa gara, su tutti i campi per tutto il campionato; gli arbitri si devono **abituare** (allenare) a classificare le situazioni da riguardare e quando il gioco non permette di fermarsi immediatamente, appuntarsi **mentalmente** di verificare appena le condizioni di gara lo permetteranno; la cosa peggiore è dimenticare: il rammarico potrebbe essere ingestibile e il **danno** irreparabile.

Probabilmente chi pensa allo strumento elettronico ne intravede solo l'utilizzo **tecnico**, dimenticandosi però l'aspetto **psicologico**, altrettanto importante. Le aree più **rilevanti** a nostro avviso sono: infallibilità e fallimento, sudditanza psicologica, concentrazione, coerenza tecnica. Una spinta importantissima allo sviluppo del sistema potrebbe arrivare proprio da questo.

Ogni arbitro nel suo piccolo pensa di essere **infallibile**, ed in effetti la percentuale di valutazioni corrette, centinaia in una singola gara, gli darebbe ragione; proprio questa sensazione può però portare all'errore più grande: **sottovalutare** una giocata, catalogandola come uguale a tutte quelle fatte bene fino a quel momento, senza capire che tutte le altre non avevano provocato nessuna reazione, mentre per questa si è scatenato il finimondo. **Cambiare** una decisione **non** è mai un **fallimento**; è normale che un arbitro talvolta prenda una evidente cantonata: l'importante è mantenere la **calma**; il regolamento prevede una soluzione per qualunque situazione, anche se quando viene "**inventato un fallo**"! Ovviamente per essere applicato nel modo giusto, il regolamento deve essere **conosciuto** bene!

La sudditanza psicologica esiste, ma non è solo verso una grande squadra o un grande palcoscenico: spesso è molto più **sottile**! Si può manifestare nei confronti di se stessi, di un collega, dell'osservatore, del designatore, dei media. Ogni

essere umano sente la **pressione**: la differenza tra le persone sta solo nella capacità e nell'allenamento nel **gestirla**. Pensate di paracadutare dentro San Siro, in divisa e col fischiello, un qualunque giornalista, opinionista, moviolista, allenatore o tifoso; secondo voi arbitrerebbe con **disinvoltura**? Ci sono dei momenti in cui l'arbitro vorrebbe **scompare** dal campo, magari dopo una serie di chiamate che hanno provocato malumore e scontentato tutti; non preoccupatevi, **il gioco è bastardo!** Vi proporrà immediatamente un fischio complicato e penserete che l'interruzione per riguardare al video vi **scaricherà** addosso anche tutto il prima, il rumore del pubblico, le proteste delle panchine. La "decisione video" coinvolge sempre due o più arbitri: **carisma**, competenza, **esperienza** giocano un ruolo fondamentale, ma possono essere anche un **boomerang**. Non sempre chi ha deciso è il più esperto: quanto il parere dell'altro **influenzerà** la decisione? Il meno esperto o più giovane avrà la capacità di **sollecitare** il compagno e magari aiutarlo a cambiare decisione? Un arbitro meno esperto è più facilmente disposto ad **accettare** un "over rule" di quanto lo sia un collega più "importante"! Quanto possono influire sul pensiero, in modo **trasversale**, eventuali **giudizi** dei media, dei valutatori e dei designatori, sulle scelte operate?

La discontinuità creata da una interruzione per andare a guardare il monitor provoca sicuramente un calo di **concentrazione**. L'arbitro deve sapere che potrebbe vedere qualcosa che momentaneamente potrebbe **"raderlo al suolo"**, non tanto per la decisione del momento quanto per gli attimi o i minuti immediatamente seguenti. Qualunque sia la decisione è necessario avere capacità di **"refresh"** mentale e ripartire. Ogni situazione deve essere **isolata** senza mai essere dimenticata! Il filo tecnico della partita deve essere ripreso immediatamente, sfruttando il momento di accettazione promosso dall'utilizzo dello strumento.

Una cosa da non dimenticare mai è: quando e perché viene

utilizzato lo strumento! Tutti si **aspettano** equilibrio ed equità: le situazioni simili dovranno essere trattate allo stesso modo, sicuramente **riguardate**, anche se le decisioni finali potranno essere diverse. Rivedere un contatto per deciderne l'upgrade o il downgrade richiede pochissimo tempo: come avrete notato nel video, due situazioni che sembrano **innocenti** possono nascondere più di una problematicità; **scaltrezza** e movimenti **pericolosi**, non devono essere permessi. Ma se come accaduto in una recente gara delle qualificazioni mondiali si fischiano **quattro** falli normali e poi riguardandoli si **trasformano** tutti e quattro in falli antisportivi, un dubbio sul criterio di valutazione deve per forza venire!

Se avete visto i video e siete arrivati a questo punto dell'articolo imparate a controllare **"sempre"** l'ultimo tiro/fischio della partita, ovviamente se avviene in prossimità della sirena di fine gare. Anche se il divario tra le due squadre è grande quei **"punticini"** potrebbero avere un valore determinante in caso di arrivo a pari merito alla fine del campionato. Può essere **vero** che ha alla fine **"torti"** e **"regali"** si compensano, ma è meglio usare la **"seconda chance"** che rimanere col dubbio!

Un filo sottile!

Cosa succede quando il filo che tiene le perle si spezza? Vi sembrerà strano ma arbitrare una partita di pallacanestro è come comporre una collana di perle, magari non tutte della stessa dimensione, ma comunque sferiche, satinare, preziose. Immaginate che le scelte arbitrali siano le perle: il filo sottile che le unisce è la coerenza perché le decisioni

lineari rendono il gioco più fluido e godibile. Tutto deve essere bilanciato ed equilibrato: devono essere garantiti gli stessi diritti e doveri per tutti i protagonisti in campo, talvolta rimediando a qualche errore grazie alla tecnologia.

Cosa è successo: 2 bianco penetra verso canestro. 32rosa ormai battuto spinge sulla schiena di 2bianco proteso in volo verso canestro. Il difensore non ha alcuna possibilità di giocare il pallone e provoca un contatto che potrebbe anche essere pericoloso. 2bianco rischia un serio infortunio!

Cosa è successo: 1rosa spalle a canestro batte in uno contro uno 2bianco che superato cerca di fermare l'avversario come può. La manata sul braccio di 1rosa, senza alcuna possibilità di giocare la palla è ben distante dalla stessa

Cosa è successo: 19 bianco ruba palla e parte in palleggio. 12rosa con un movimento innaturale del corpo prova ad ostacolare l'avversario lanciato in contropiede. L'arbitro centro coglie l'illegalità del movimento e sanziona un fallo personale. Dopo aver consultato l'IRS per valutare meglio se trasformare il fallo personale in fallo antisportivo, la sanzione iniziale viene mantenuta.

Le variazioni alle regole in vigore dal primo ottobre consentono agli arbitri di valutare con l'IRS qualunque fallo personale di contatto per decidere se mantenere la sanzione applicata o effettuare un downgrade o un upgrade. Questo perché in velocità, coperti dai giocatori o lontano dalla palla, l'intensità di un contatto può essere di difficile valutazione, grazie anche alla teatralità dei giocatori.

Lo strumento è efficace quando viene utilizzato, ma perché questo accada con maggiore frequenza gli arbitri devono uscire dall'equazione revisione=fallimento! La scelta non è sempre consapevole spesso nasce dall'inconscio, dalla paura delle

possibili reazioni dei protagonisti, da un eccesso di sicurezza o da una scarsa personalità. L'atteggiamento varia in relazione all'esperienza ed al pedigree dell'arbitro e a volte scelte precedenti possono condizionare quelle successive. Provate a pensare quanti compagni metterebbero in discussione la scelta di un "Big" e quanti "Big" mettono in discussione le scelte dei compagni più giovani. E' chiaro che la capacità dei migliori deve essere al servizio della squadra, della partita e soprattutto del basket!

La sequenza di clip, rigorosamente in ordine cronologico, ci offre lo spunto per ragionare sulle dinamiche dei contatti e sulle scelte. E' praticamente impossibile allenarsi sul campo alla lettura e valutazione dei falli antisportivi, perché la volontà di commettere apposta un fallo antisportivo renderebbe l'atto goffo e maldestro, con il rischio serio di far male a qualcuno. Sfatiamo un mito: un colpo sulla mano di un tiratore o una spinta a rimbalzo sono spesso contatti fatti con l'intenzione di far fallo, mentre i falli antisportivi sono spesso involontari o meglio dettati dalla "necessità" per il giocatore di fare qualcosa per fermare l'avversario! Chi interviene è sempre convinto di giocare la palla, anche se questa si trova lontana e "fisicamente" impossibile da giocare. I giocatori devono essere consapevoli del rischio di queste scelte tecniche, perché le probabilità di non pagare dazio sono minime. Gli arbitri devono essere umilmente consapevoli di avere uno strumento che può ridurre notevolmente la percentuale di errore.

Le nostre clip non vogliono essere una moviola sulle scelte arbitrali, ma una palestra per riflettere, capire, conoscere! Vogliamo solo mettere a disposizione del materiale a chi ha voglia di mettersi in discussione, creandosi bagaglio tecnico e d'esperienza. Purtroppo lo strumento televisivo è spesso impietoso: tanto è facile vedere gli errori altrui, altrettanto è difficile vedere e digerire i propri. Se nelle zone grigie diventa accettabile modificare una decisione, è

molto più complicato gestire la visione di un evidente errore! Ed una volta ingoiato il rospo, quali sono le ripercussioni psicologiche sulle scelte successive? Quanto si spostano gli equilibri ed il limite della fiducia all'interno di una terna? Capite bene che non è solo la tecnica o la conoscenza del gioco a fare la differenza! Ma torniamo alla nostra palestra.

Nella **prima clip** il contatto del difensore, ormai superato, non è particolarmente intenso, ma sicuramente 32rosa non prova nemmeno a giocare la palla. La piccola spinta sulla schiena non impedisce all'attaccante di eseguire un tiro fuori equilibrio, ma il vero effetto è sulla ricaduta, dove 2bianco rischia veramente di farsi male. Il regolamento comunque non prevede che la gravità di un fallo sia legata alle conseguenze, ma solo al gesto tecnico. Il fischio arriva dall'arbitro coda, a circa 6/7 metri dal contatto, con un angolo di visuale sufficiente a percepire che 2bianco ha subito fallo ma non a fare una chiara lettura del contatto. Un aiuto dovrebbe arrivare dal centro, posizionato a circa 6 metri e con un angolo di visuale decisamente migliore, per rendersi conto che il contatto provocato da 32rosa è falloso e rientra nei criteri di un fallo antisportivo. Dal fatto che non arrivi un fischio possiamo ipotizzare che abbia valutato il contatto come ininfluente. Questo non lo spinge ad un confronto con il compagno per suggerire un controllo IRS che porterebbe ad un necessario upgrade del fallo da personale ad antisportivo.

Nella **seconda clip** 1rosa in pivot basso, con una partenza reverse legale, si libera del difensore, superandolo con le gambe e con la schiena; 2bianco cerca di fermarlo con una gran manata sull'avanbraccio destro; pur essendo il braccio destro a portare la palla, in questa giocata il difensore non ha nessuna possibilità tecnica di giocare la palla, soprattutto senza usare le gambe per spostarsi verso l'avversario. Solo la scelta arbitrale di assegnare un fallo personale e di non

utilizzare l'IRS "salvano" il difensore dalla sanzione più pesante. Si nota il suggerimento/richiesta di due giocatori rosa che comunque non viene colto. Non arriva aiuto del coda che comunque non ha un angolo favorevole perché dietro le spalle dei giocatori e abbastanza lontano.

La terza clip è la chiusura del cerchio, pardon della collana: il movimento del 12rosa è chiaramente un tentativo di ostruzione fisica alla transizione impostata dal 19bianco. Il contatto è più uno scivolare di magliette che un impatto reale, dove 19bianco aggiunge un pizzico di teatralità sbracciando nel superare l'avversario. A rivedere il replay, la fluidità del movimento dell'attaccante non sembra particolarmente intaccata dal contatto e questo porterebbe a propendere per una situazione da "no call". La visione delle immagini probabilmente consiglia la stessa scelta agli arbitri che decidono di mantenere la decisione iniziale*.

Curiosità: in una situazione analoga potrebbe accadere che l'arbitro immediatamente dopo il fischio, rendendosi conto di aver fischiato un contatto non avvenuto, ritorni sulla sua decisione, cancellando il fallo e restituendo la palla alla squadra bianca, per una nuova rimessa in zona di difesa con 24" sul display dei 24" (Interruzione del gioco da parte di un arbitro non imputabile a nessuna delle due squadre). Andando a vedere l'IRS questa possibilità invece viene esclusa dalla interpretazione FIBA 46-11*: se dopo aver fischiato un fallo ed essere incerti sulla classificazione del fallo, gli arbitri andando a vedere l'IRS si accorgono che il fallo non è avvenuto, non possono cancellarlo.

Conclusione: se la lettura delle giocate in campo è tridimensionale e la profondità gioca un ruolo fondamentale nelle letture, oggi l'arbitro deve avere anche una grande capacità di lettura delle immagini bidimensionali visibili sullo schermo. Al video i riferimenti sono sicuramente diversi: grande aiuto può venire dalle righe del campo utili per determinare le distanze tra i cilindri e il movimento dei

giocatori sul campo (grazie a queste abbiamo misurato con buona approssimazione le distanze degli arbitri nella clip 2); dal body language e dalle posture assunte dai giocatori; dal punto in cui avviene il contatto, dalle traiettorie di scivolamento difensivo (a volte anche gli adesivi pubblicitari aiutano a determinare traiettorie certe); dal come finisce la giocata dopo un fallo, dopo un tiro, dopo un contatto. Nel guardare le immagini non bisogna focalizzarsi solo sul pallone e i giocatori nelle immediate vicinanze, perché spesso le cose accadono in periferia o intorno al campo. Importantissimo uno sguardo ai cronometri (se le immagini non li inquadrano direttamente a volte si possono vedere riflessi nel tabellone opposto).

Il nostro sogno? Vedere collane sempre più belle tenute insieme da "coerenza e consistenza" come amava dire il Maestro Nini' Ardito.