

Spicchi d'arancia!

Il basket è un gioco di millimetri e centesimi di secondo: tutto spesso avviene in un battito di ciglia e non sempre l'occhio umano riesce a cogliere in tempo reale ciò che sta accadendo. Succede poi che stress e pressione facciano dimenticare la possibilità di utilizzare lo strumento elettronico per dirimere una questione banale: il canestro realizzato era da due o tre punti?

Cosa è successo: 00:38 del 4° quarto Trento 87 – Cremona 85. Inero tira da 3p, la palla rimbalza sull'anello e mentre sta entrando nel canestro viene toccata da 8bianco. Coda e centro convalidano da 3punti (90-85). Nel minuto di sospensione che segue il canestro viene corretto con l'assegnazione di 2punti (89-85).

Analizziamo il filmato: la prima decisione presa sul campo sarebbe corretta, seppur presa inconsapevolmente, mentre la seconda sarebbe consapevolmente valutata ma non coerente con le regole. Certo è che a 37" dalla fine del tempo supplementare sotto di due punti, realizzarne 3 o 2 cambia tattica e strategia di gioco e magari il risultato. Non possiamo pensare che tutti i protagonisti: giocatori, allenatori ed arbitri non conoscano le regole, ma in questa occasione il black out evidentemente è generale, se pensiamo che circa 24" prima, la squadra nera su suggerimento di un proprio giocatore (chiaramente responsabile dell'uscita della palla), aveva "sprecato" il proprio "bonus" di richiesta(*) di Instant Replay.

Come sempre partiamo dalle regole per arrivare alla soluzione:

- una palla è dentro il canestro quando anche una sua piccola porzione è dentro il canestro (Int.Uff. FIBA Situazione 31-20 Diagramma 3)

- è una violazione di interferenza quando un difensore tocca la palla mentre essa si trova dentro il canestro anche con una piccola parte (Int.Uff. FIBA 31-21)
- Il protocollo IRS FIBA prevede che in qualunque momento della gara gli arbitri possano determinare se il canestro convalidato valga 2 o 3 punti. (FIBA Prot. IRS slide 14)
- Il protocollo IRS FIP prevede che anche gli allenatori possano fare richiesta di IRS. Su quello attualmente disponibile (Sito CIA) non è specificato il numero di richieste disponibili per ogni squadra.

Considerazioni: arbitro coda e guida: competenti/responsabili segnalano il tentativo di tiro da 3punti di lnero e nonostante il tocco di 8bianco convalidano da tre punti. Mentre viene assegnato il time-out 8bianco gesticola ampiamente indicando che lui ha toccato la palla. Appare legittimo che in quel momento possa venire un dubbio sul fatto che il tiro scagliato fuori dall'arco (status 3p), avendo toccato l'anello ed essendo giocabile da tutti, al momento del tocco del 8bianco possa avere modificato status, trasformando il tiro in un "auto canestro" con valore di 2p? Questo probabilmente è l'interrogativo che ha attraversato i pensieri della terna arbitrale durante il minuto di sospensione. Dal conciliabolo che ne segue nasce probabilmente la scelta di trasformare il valore del canestro da 3p in 2p. Se la decisione è generalmente accettata dai protagonisti, non è accettabile dal punto di vista regolamentare! La scelta di non adoperare l'IRS per determinare il valore del canestro lascia comunque perplessi. Probabilmente l'allenatore nero, poco convinto, nelle immagini, dalla spiegazione di un arbitro, avrebbe chiesto il ricorso all'IRS, se ne avesse ancora avuta la possibilità?

Conclusioni: per quanto molto difficile ad occhio nudo questa situazione sarebbe stata più facilmente "arbitrabile" utilizzando lo strumento elettronico di supporto. Anche nel

replay si nota che il tocco di 8bianco avviene quando la palla ha già una parte all'interno del canestro ed è sotto il livello dell'anello. A tale tocco sarebbe dovuto seguire un fischio (di centro e/o coda) per interferenza, questo avrebbe permesso di utilizzare l'IRS per valutare se il tocco del 8bianco fosse legale/illegale e convalidare il tiro da 3punti per interferenza difensiva. In mancanza del fischio si sarebbe comunque potuto utilizzare l'IRS per determinare il valore del canestro, poiché il tocco "illegale" del 8bianco avviene quando la palla è già nel canestro e quindi questo tocco non ne modifica lo status, mantenendo il valore di 3p.

Spigolature: spesso e volentieri si tende a pensare che l'IRS serva solo a determinare solo se il tiro sia partito dall'area dei 3p o da quella dei 2p, magari quando il tiratore ha staccato i piedi e "pizzicato la riga", ma nei campionati di alto livello dove spesso la palla è giocata sopra o dentro l'anello, un tocco può valere una partita. Quando è consentito dalle regole, e nel caso specifico si poteva applicare una delle opzioni del protocollo IRS, è meglio raccogliere tutte le informazioni possibili e dare un'occhiata allo schermo.

Curiosità: a 01:01 del 1° supplementare, 15nero chiaramente responsabile (ultimo replay) dell'uscita della palla, prima chiede un improbabile fallo all'arbitro vicino a lui, poi rivolto alla propria panchina facendo il gesto convenzionale (del calcio!) di Instant replay spinge il proprio allenatore alla richiesta ufficiale. Dopo il controllo delle immagini la decisione iniziale non può che essere confermata. La paletta gialla esposta sul tavolo dal lato della squadra nera segnala la richiesta esaurita (paletta gialla). Sempre che sia ancora valida la disposizione 2015-16 che prevedeva una sola richiesta per allenatore all'interno di ogni singola gara.

Provocazione!

Chi scrive le regole non sempre riesce ad immaginare quali implicazioni e complicazioni esse avranno con il gioco "giocato"! Le cose sono ancora più intricate con l'Instant replay dove spesso il protocollo per limitare le casistiche di utilizzo impedisce di correggere un errore facilmente eliminabile con l'ausilio del video. Per contro a volte l'IRS viene usato in maniera disinvolta e fuori dagli schemi, portando a decisioni che possono soddisfare il senso di giustizia, ma vanno decisamente contro le regole.

Cosa è successo: 4 periodo 00:44 Rossi 93-Gialli 90. 6giallo riceve nell'angolo e con una finta salta l'avversario diretto partendo in palleggio; l'arbitro coda indica la linea laterale sanzionando violazione di palla fuori campo, causata dal 6giallo che avrebbe pestato la linea laterale con il piede destro. Il replay mostra una impercettibile violazione di passi (il piede sinistro si alza di pochi microns dal parquet), ma soprattutto evidenzia che il piede destro non ha mai toccato la linea laterale!

IRS: limitandoci al vecchio continente, FIBA, Eurolega e FIP adottano protocolli IRS che, pur avendo una medesima matrice, differiscono sostanzialmente in alcune situazioni. Sarebbe troppo lungo entrare nei dettagli, per cui ci occuperemo solo del protocollo previsto per il caso specifico. Quando il cronometro di gara mostra 02:00 o meno nel 4° periodo in ogni supplementare IRS può essere utilizzato: "to identify the player who has caused the ball to go out-of-bounds" (ART 46.12). Quindi quando la palla va fuori campo e mancano 2 minuti o meno l'arbitro dopo aver fischiato palla fuori campo

può avvalersi dello strumento elettronico per determinare chi è stato il giocatore che ne ha causato l'uscita toccandola per ultimo, ma non può utilizzare lo strumento per verificare se effettivamente il giocatore sia realmente uscito con la palla in mano o essendo fuori è stato toccato o a toccato la palla.

Le differenze sono sottili e linguistiche: per FIBA è specificato "giocatore" mentre nel protocollo Eurolega si parla solo di "out-of-bounds" come situazione da IRS negli ultimi 2' o meno. Questo potrebbe farci pensare che in Eurolega questa situazione potrebbe essere rivista e decisa con l'aiuto dell'IRS. Non conosciamo il pensiero di Eurolega in proposito anche se, ripetutamente, nelle ultime stagioni abbiamo assistito ad un uso assolutamente improprio dell'IRS da parte di molti arbitri, con over rule su decisioni corrette o "review" fuori dal protocollo non previste dalle regole.

Perplessità: nel basket si fa uso dell'IRS ormai da molti anni, ma non sembra che i vari enti organizzatori delle manifestazioni abbiano intenzione di aggiornare ed unificare i vari protocolli. La sensazione è che tutti stiano arroccati sulle proprie posizioni (convinzioni) per dimostrare chissà quale supremazia. È più evoluto chi prevede una possibilità di chiamata IRS per gli allenatori (FIP) o chi consente agli arbitri facoltà di rivedere un fallo (Eurolega) per sanzionarlo personale o antisportivo?

Proposizione: appare evidente che quanto più si cerchi di specificare, quanto più si stringa la corda al collo di chi deve decidere! Quale sia poi in termini di spirito del gioco la necessità di differenziare la certificazione del responsabile dell'uscita del pallone rispetto al fatto stesso che la palla sia uscita o meno francamente ci sfugge, nonostante ci fossimo già posti il problema quando ancora l'IRS era prerogativa del solo campionato Italiano di Serie A e Lega2. Potrebbe essere il momento di semplificare il protocollo almeno nei casi di palla fuori, permettendo di verificare se la palla sia uscita o meno prima di identificare

l'ultimo a toccarla?

Abbaglio: quello che può sembrare un errore grossolano a volte può essere indotto da un gioco di luci (abbaglianti) su parquet sempre più chiari, lucidi e brillanti, oppure dalla luce dei display pubblicitari che a rotazione modificano di parecchio la luce sul campo. E' chiaro che concentrazione e posizione giocano un ruolo determinante nella lettura arbitrale, ma sappiamo benissimo che a volte il cervello elabora una predizione non sempre perfettamente corrispondente alla realtà. Aggiungeteci pressione e stanchezza e la frittata è fatta.

Dubbio: per utilizzare lo strumento, quando permesso, è comunque necessario che nasca il dubbio di aver commesso un errore! Su questo aspetto psicologico c'è molto da lavorare (investire su se stessi) per smussare quel "moto di infallibilità" che a volte pervade certi arbitri in alcuni momenti della gara. In questi frangenti può essere fondamentale l'aiuto dei compagni nel manifestare il proprio dubbio e nell'aiutare a trovare la soluzione corretta (secondo le regole). Pensate all'arbitro guida che in questa situazione "vede" dove non dovrebbe ma non "guarda" abbastanza attentamente da poter supportare il collega: un suo aiuto avrebbe permesso di restituire la palla alla squadra gialla che non ha commesso violazione.

Provocazione: sempre con spirito costruttivo proponiamo degli spunti che aiutino a farsi delle domande, da queste possono nascere soluzioni. Non serve cambiare per cambiare ma l'obiettivo deve essere cambiare per migliorare e semplificare.

Errare humanum est!

E' facile essere sicuri di qualcosa dopo aver visto il replay dell'azione, specialmente se lo strumento elettronico ci permette di andare avanti frame by frame e cogliere quegli attimi che l'occhio umano non riesce a leggere. Ma non sempre l'uso delle apparecchiature risolve tutti i problemi: come vedremo, ci possono essere delle situazioni in cui la risoluzione del singolo episodio complica la gestione tecnica e psicologica della gara. La clip seguente ci offre più di uno spunto di cui la chiosa finale vuole essere solo la realistica lettura dell'accaduto.

Cosa è successo: 16rosso conquista un rimbalzo in attacco e passa la palla ad 11rosso, che si arresta e tira da tre punti. A seguito di un contatto tra la gamba di 11rosso ed il corpo di 3 bianco, gli arbitri coda e centro fischiano entrambi un fallo contro il difensore 3bianco ed assegnano 3 tiri liberi. Mentre l'allenatore bianco gesticola visibilmente, due arbitri consultano l'IRS per verificare se effettivamente il tentativo di tiro fosse d 3punti. La partita ricomincia con tre tiri liberi a favore di 11rosso, dopo un richiamo ufficiale fatto all'allenatore bianco.

Contatto e cilindro: il replay evidenzia il contatto provocato dal tiratore, che con la gamba destra fuori dal proprio cilindro va ad occupare uno spazio che il difensore, al momento del salto, aveva libero. Il contatto crea un danno al 3bianco che cade per terra.

Fallo e controllo: 11bianco provoca il contatto dopo il rilascio del tiro: nessuna squadra è in controllo di palla ed un eventuale fallo sanzionato non potrà essere dell'attacco. Il fallo commesso da 11rosso deve essere

sanzionato come fallo personale del giocatore: risulta complesso e difficile fare rientrare questo fallo nel novero dei falli antisportivi, ancorché il giocatore compia il gesto volutamente per ingannare l'arbitro ed avere un fallo a favore. Dal punto di vista regolamentare è impossibile fischiare un fallo tecnico visto che si tratta di un fallo di contatto! La sanzione del fallo sarebbe dovuta essere 2 tiri liberi per 3bianco, poiché la squadra rossa ha esaurito le penalità nel periodo; una eventuale realizzazione del canestro sarebbe comunque da convalidare.

Instant replay system: la scelta arbitrale di sanzionare il fallo al 3bianco su un tiratore molto prossimo alla linea che delimita l'area da 2punti, in un frangente delicato della partita, rende consigliabile la consultazione delle immagini per stabilire se effettivamente il tentativo fosse stato effettuato dall'area dei 3punti. L'utilizzo dell'IRS viene "caldeggiato" anche dall'allenatore bianco che tra una plateale scalciata e l'altra fa il segno del televisore, ottenendo comunque un richiamo ufficiale! Dopo la visione dell'IRS l'assegnazione dei tre tiri liberi è confermata.

Considerazioni: dobbiamo assumere che lo strumento possa mettere gli arbitri di fronte ad un errore, anche evidente, senza la possibilità di tornare indietro e cancellare una chiamata sicuramente sbagliata. Questo presuppone la capacità di metabolizzare l'errore, non solo per chi lo ha commesso ma anche per i compagni di terna. La perdita di credibilità e fiducia possono causare nel prosieguo della partita ulteriori errori, come la tentazione assumersi più o meno responsabilità, la possibilità inconscia di "riparare" all'errore, la rottura di quelle impalpabili linee che delimitano le aree di competenza; il rischio di è quello di spaccare il lavoro di squadra. Bisogna sempre ricordarsi che l'errore è parte integrante della prestazione individuale e di qualsiasi squadra, anche quella arbitrale: accettare e metabolizzare l'errore deve essere un "must"!

Una partita di basket è sicuramente un conflitto, anche solo perché una squadra deve risultare vincitrice. Se il fine giustifica i mezzi ed è lecito aspettarsi che i giocatori provino a vincere ad ogni costo (e questo è uno dei motivi per cui è imprescindibile la figura dell'arbitro), è comunque incomprensibile l'atteggiamento di Ilrosso, a cui è sanzionato un fallo, a seguito di un intervento mano/palla, un paio di azioni dopo aver tirato 3 tiri liberi (non dovuti). La sua corsa per il campo e la maglia tirata sul volto da sole meriterebbero un provvedimento ben più pesante dell'occhiataccia rifilata dall'arbitro. Anche alla luce di quanto accaduto recentemente, i giocatori devono rendersi conto che il loro "body language" vale più di mille parole e le regole prevedono sanzioni disciplinari per questo tipo di comportamento!

Tempestività

Innanzitutto, buon anno a tutti! Auguriamo uno splendido 2018 a tutti i nostri follower. Analizziamo un'azione in cui un difensore commette un fallo "lontano dalla palla" mentre un suo avversario è in atto di tiro, la situazione presenta alcune peculiarità e offre interessanti spunti di riflessione.

Cosa è successo: 14 bianco va in palleggio sfrutta il blocco di 12bianco su 25 verde, si arresta e realizza un canestro da 3 punti. Gli arbitri fischiano fallo a 25verde e convalidano il canestro da 3 punti. Il gioco riprende con una rimessa laterale bianca e 16 secondi sul display del 24". Ci sono due contatti illegali tra bloccante e bloccato: 12bianco non dà spazio/tempo al difensore ed aggiusta il blocco muovendosi ed

allargando il gomito; per contro 25verde usa le braccia per girare intorno al blocco. Entrambi i giocatori sono molto pigri, scarichi e poco reattivi (nonostante il momento della gara sia topico!). Il fischio arriva mentre 12bianco è in atto di tiro (l'arbitro alza il braccio sinistro) e la palla non si è ancora staccata dalle mani.

In questa giocata le opzioni di "scelta" nel momento del fischio sono tre:

a) fallo del bloccante 12bianco – il fischio dovrebbe arrivare tempestivamente, mentre 14bianco è ancora in palleggio. Canestro non valido possesso palla e rimessa verde con 24" sul 24.

b) doppio fallo 12bianco e 25verde: i due giocatori commettono fallo uno sull'altro praticamente nello stesso tempo – canestro non valido, fallo ad entrambi i giocatori e possesso palla bianco con 16" sul 24.

c) fallo del 25verde: il fischio dovrebbe arrivare tempestivamente, mentre 14bianco è ancora in palleggio o si sta arrestando. Canestro non valido possesso palla e rimessa bianca con 16" sul 24.

Purtroppo nella realtà il fischio dell'arbitro arriva decisamente in ritardo rispetto allo svolgersi dell'azione, mentre il giocatore bianco è in atto di tiro con movimento continuo. La regola prevede che se il fallo è commesso da un qualunque giocatore della squadra avversaria di 14bianco in atto di tiro, il canestro se realizzato sarà valido ed il fallo sanzionato in base alla tipologia. Trattandosi di un fallo personale commesso da un giocatore della squadra che non ha esaurito le penalità nel periodo la sanzione è canestro valido da 3p per 14bianco e rimessa bianca con 14" sul 24 (nella situazione il gioco riprende con 16" sul cronometro – errore tecnico).

Personalmente nello sviluppo dell'azione propendiamo un "no call" che alla luce dei contatti avrebbe lasciato fluidità al gioco!

Considerazioni: a questo livello o il fischio arriva immediatamente oppure è meglio avere la forza mentale di non fischiare. Una chiamata così ritardata è problematica da gestire e poco credibile, anche perché nessuno capisce cosa sia successo. Andare a vedere se il tentativo era da 3 punti all'instant replay aggiunge un ulteriore carico psicologico non banale: cosa pensa l'arbitro quando si accorge che il contatto fischiato poteva essere trascurato o "deciso" in modo diverso? Questa scelta può ripercuotersi negativamente sulle scelte future? Sotto questi aspetti si devono sicuramente migliorare il controllo e la consapevolezza della giocata e la capacità di metabolizzare gli errori.

Se non suona la sirena!

0nero realizza e il cronometro (in sovraimpressione) si blocca a 01:16; l'immagine riparte con 22bianco in palleggio, con ancora 01:16 e 24, subito dopo sulla barra il cronometro va 01:14 ma il 24 resta fermo. La transizione della squadra bianca prosegue; si gioca in attacco per diversi secondi: sulla barra il 24" si avvia quando mancano 01:05, con un ritardo di circa 11 secondi!

Quando l'immagine si allarga il display, fino a quel momento invisibile ai telespettatori, sembra spento (probabilmente è un gioco di luci) mentre in sovraimpressione il cronometro segna 01:00; il 24 segna 17 al posto di circa 8, senza che nessuno si sia accorto di nulla. Quando il cronometro in sovraimpressione segna 00:51 la sirena dei 24" non è ancora suonata e la panchina di Bologna comincia ad agitarsi. Dopo la stoppata del 44nero la palla va fuori (la rimessa sarebbe Bianca): il crono segna 00:48.50 e sul display dei 24 compare 5 (la sovraimpressione viene corretta). L'azione di attacco

bianca è durata circa 27" e mezzo. Gli arbitri si recano al tavolo.

Probabilmente gli ufficiali di campo hanno informato gli arbitri del malfunzionamento (lo svegliotto manuale sarà stato attivato?) e con l'IRS si è verificato se fosse stata commessa una violazione di 24". Dopo una meticolosa scansione delle immagini viene sancita la violazione. La rimessa perimetrale per Bologna ne è la diretta conseguenza. Questo è probabilmente ciò che è accaduto, salvo essere smentiti da informazioni non in nostro possesso.

Gli errori di cronometraggio e dell'orologio dei 24" fanno parte degli errori correggibili (RT Art. 44) e possono essere corretti in qualunque momento della gara, ma la regola prevede che il tempo di gioco trascorso (cronometro in movimento) e giocato non si possa recuperare.

Sarebbe stato diverso se un arbitro, accortosi della partenza ritardata del 24, avesse fermato immediatamente il gioco: in questo caso si sarebbero potute ripristinare le condizioni normali di gioco, riprendendo con il tempo residuo e il giusto valore del 24 secondi sul display.

L'angolo cieco dell'anello

Spesso gli ufficiali di campo nei colloqui pre gara chiedono aiuto agli arbitri per evitare errori quando la palla tocca "nell'angolo cieco" dell'anello. Anche se trovare l'angolo in un cerchio è impresa ardua! Ma effettivamente vedere la palla che tocca l'anello stando seduti e un po' defilati non è per niente facile. La prima giornata di campionato ci offre lo spunto per analizzare una situazione, capire le regole e imparare qualcosa.

Cosa è successo: il giocatore blu conclude l'1 vs1 tirando a canestro allo scadere dei 24". 77blu prende il rimbalzo e, mentre si accende lo stop lamp e suona la sirena dei 24", tira a canestro e segna. L'arbitro centro fischia violazione di 24" ed annulla canestro. Dopo un contatto visivo e una breve comunicazione con il coda e le proteste di 77blu, l'arbitro va al tavolo e si consulta con gli ufficiali di campo. Nessun punto viene accordato e il gioco riprende con una rimessa in attacco della squadra blu con un nuovo periodo di 14".

Competenze e responsabilità: arbitro coda e centro hanno una discreta visuale: il centro si è adeguato lentamente ad una rotazione e la battuta della palla sull'anello è dal suo lato, ma probabilmente l'angolo di visuale non gli permette di cogliere il tocco; il suo tempo di reazione al suono della sirena è istintivo tanto che il fischio arriva con un attimo di ritardo e la palla in aria. Come abbiamo visto la stop lamp si accende invece quando la palla è ancora nelle mani del giocatore blu. Il suo segnale "no basket" annulla il canestro. L'arbitro coda, rimasto con il braccio alzato, cerca immediatamente il contatto visivo con il compagno e gli va incontro per confrontarsi sull'accaduto.

Comunicazione: il confronto sulla lettura della situazione deve portare velocemente ad una soluzione coerente tra quanto è successo e quanto previsto dalle regole; non scordiamoci mai che un aiuto può arrivare dal tavolo. Per uscire nel modo corretto da queste situazioni, gli arbitri e gli ufficiali coinvolti devono avere la capacità di andare "sopra" l'errore: in altri termini devono cercare di ripercorrere mentalmente il "film" di quanto accaduto ed avere la capacità di ammettere un eventuale errore/svista. Fa bene l'arbitro ad allontanare tutti dal tavolo per avere un confronto sereno con i propri collaboratori.

Regole: dal punto di vista regolamentare la situazione è complessa, ma in ogni caso esiste una sola soluzione corretta. Una certezza: la palla ha toccato l'anello, altrimenti la

violazione sarebbe stata indiscutibilmente blu! Il momento discriminante è quello in cui arriva il fischio arbitrale: è fondamentale stabilire dove si trovasse la palla al momento del fischio. Ci occuperemo prima del canestro e poi dei cronometri. Se il fischio avviene con la palla in mano al 77blu: nonostante l'errore (suono della sirena) il fischio arbitrale rende la palla morta, l'atto di tiro effettuato dal giocatore è nullo, il canestro non è valido, ma considerato che si tratta di un errore dell'operatore ai 24" la palla deve essere riassegnata alla squadra blu con il residuo dei secondi (12/11 – 77blu controlla la palla con 2" sul display). Se il fischio avviene con la palla in volo: accertato l'errore dell'operatore, il suono deve essere ignorato, la palla diventa morta ma poiché il tiro è legale, due punti devono essere accordati alla squadra blu. Nessun giocatore può intervenire sul pallone!

Spigolature: Appare evidente la distonia tra suono dell'apparecchio dei 24" con palla in mano al 77blu e il cronometro che "viaggia" fino al momento del fischio arbitrale che ne arresta la corsa con la palla già rilasciata per il tiro: forse il cronometrista ha avuto una percezione diversa rispetto all'operatore dei 24"? Se nessuno dei due avesse visto il tocco della palla sull'anello, al momento del suono dell'apparecchio anche il cronometro sarebbe dovuto essere arrestato. Il tocco della palla sull'anello non rientra nei casi previsti dal protocollo Instant Replay, mentre la validità di un tiro al limite dell'accensione delle stop lamp è soggetto ad esame arbitrale solo negli ultimi 2' del 4° periodo o supplementare. Immaginatevi se l'azione accaduta nel terzo periodo fosse avvenuta alla fine della partita: gli arbitri avrebbero avuto le informazioni per decidere nel modo corretto, ma non avrebbero potuto utilizzarle! Ogni situazione ha una soluzione coerente con le regole, che purtroppo non sempre salva capra e cavoli!

Conclusione: comodamente seduti in poltrona il canestro è da

convalidare ed il gioco deve riprendere con una rimessa bianca dal fondo. Non ci stancheremo mai di far capire quanto sia difficile leggere e valutare queste situazioni che si verificano in un battito di ciglia. Un ultimo consiglio, che vi potrà sembrare maniacale, ma aiuta moltissimo: i palloni bicolore hanno sempre un minimo di rotazione, se vi abituate a guardarli con attenzione (allenatevi!) vi accorgete che quando la palla tocca l'anello la rotazione cambia con un effetto ottico abbastanza visibile, soprattutto dal campo dove la profondità (che manca al video) aggiunge una dimensione fondamentale!

Ultimo tiro!

1 punto può fare la differenza non solo nelle gare a punteggio ravvicinato, ma anche in confronti dove le squadre si misurano in gara di andata e ritorno e vale la somma dei punteggi.

Un banalissimo punto può fare anche la differenza in una classifica avulsa e quindi indirettamente condannare o premiare una terza squadra non coinvolta direttamente nell'incontro e pertanto ogni canestro realizzato da 1,2 o 3 punti conta moltissimo: nel basket del terzo millennio molti canestri sono realizzati alla fine di un periodo (in una gara ce ne sono almeno quattro) oppure vicino allo scadere del periodo di 24/14 secondi che ogni squadra ha a disposizione per concludere le proprie azioni d'attacco. Ad alto livello un grosso aiuto arriva dall'instant replay, anche se nella recente Coppa Italia di Serie A la televisione ha dimostrato di non essere infallibile. Dove non è previsto l'uso della tecnologia a supporto la decisione è affidata all'uomo, coadiuvato da altri uomini, tutti aiutati solo dalla propria

vista e dal proprio udito!

Cosa è successo: Ultimi secondi della partita: la squadra nera perde palla e la squadra bianca parte in contropiede. L'azione è concitata, la palla sembra una saponetta e scivola di giocatore in giocatore per poi arrivare tra le mani del 13 bianco quando il suono della sirena di fine gara è ormai prossimo. 13bianco fa l'unica cosa che deve fare: tirare il più in fretta possibile. La palla finisce nel canestro. Dopo un attimo di titubanza il canestro viene convalidato e la squadra bianca vince la partita.

Abbiamo scovato un video amatoriale ([clicca qui per vederlo](#)) con una ripresa dal basso che può farci capire meglio cosa è successo.

Premessa: in una situazione non normale e ad alto coefficiente di difficoltà è fondamentale essere preparati, sia mentalmente che tecnicamente, dando per scontata una eccellente preparazione fisica che mantenga lucido e reattivo l'arbitro. Un tiro allo scadere dei 14/24 o di fine periodo può avere una influenza relativa sia sul prosieguo della gara che sul risultato finale; diverso è per l'ultima azione della partita, quella del tiro per vincere o al limite per pareggiare, che può segnare un punto di svolta definitivo per la gara! L'arbitro non deve dare niente per scontato e soprattutto curare postura del corpo e posizione sul campo per leggere con precisione: valore del tiro, eventuali contatti, stop lamp, display dei cronometri e quant'altro possa aiutare visivamente a decidere! Abbiamo volutamente lasciato per "**ultimo**" il suono della sirena, perché percettivamente arriva sempre dopo e quindi in situazioni difficoltose è utile solo a posteriori. Altresì è fondamentale una collaborazione tra gli arbitri (2 o 3) e il tavolo per una distribuzione delle competenze, degli aiuti e delle informazioni. Ricordiamo che la decisione finale di convalidare/annullare un canestro spetta sempre agli arbitri ed in estrema ratio al primo arbitro!

Arbitri: nello specifico prendiamo punti di forza e aree di debolezza evidenziate dalle immagini. Il guida (non competente) aiuta nel segnalare il tentativo da 3punti, ma dalla posizione (in campo) che ha assunto sul terreno non può vedere né il cronometro né il tabellone che si illumina (sul canestro opposto) e quindi, per convalidare, può fare affidamento solo sull'udito (sirena) ed eventualmente comunicare il minimo dubbio ai compagni. Il centro (competente) ha una postura chiusa che non aiuta: vede (non guarda!) il tiratore e il tiro, ma non ha nel campo visivo il tabellone e i display: anche lui può solo aiutarsi con l'udito e fidarsi del guida che convalida replicando il segnale. Il coda che sarebbe competente e responsabile si trova lontano ma comunque ha la visuale libera e vede anche tabellone e display. Ha la sensazione giusta e annulla il canestro (vedi immagini video amatoriale), ma poi visti i compagni anche lui decide di convalidare. Con un pizzico di pazienza in più e magari con l'aiuto del cronometrista, forse la decisione poteva essere cambiata e il canestro annullato.

Ringraziamo Massimo Galiera di Dvdvideoservice Italia che ci ha fornito le immagini.

TV, aiuto!

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

perché in una partita di basket chi non ha il microfono potrebbe spigare, mentre chi ha il microfono potrebbe confondere le idee usando terminologie sbagliate o azzardando ipotesi non riscontrabili con le regole. 7rosso stacca dentro il pitturato, tira e mentre ricade si scontra con il 21bianco.

L'arbitro centro fischia, segnala chiaramente che il canestro è valido e indica il 7rosso come responsabile del contatto. Il fallo è avvenuto dopo il tiro: nessuna squadra controlla la palla, infatti 7rosso non può fare fallo in attacco e pertanto il canestro deve essere convalidato. La squadra rossa ha esaurito il bonus, la sanzione è: 2 tiri liberi per il 21bianco. Il primo arbitro si reca al tavolo per visionare l'instant replay, non su richiesta dell'Allenatore Rosso – infatti il tavolo non espone la relativa paletta gialla – né per verificare se il 21bianco fosse all'interno o all'esterno del semicerchio no-sfondamento – in quanto il protocollo IRS non prevede questo caso tra quelli possibili -.

Resteranno a questo punto due opzioni:

- La prima: verificare se un tiro a canestro sia stato rilasciato prima del fischio di un fallo; ma per questa situazione l'uso dell'IRS è previsto quando il cronometro segna 02:00 o meno del IV periodo o di eventuali supplementari; il cronometro di gara segna 02:48 di conseguenza anche questa opzione deve essere scartata.
- La seconda: identificare il corretto tiratore dei tiri liberi (in questo caso è possibile utilizzare l'IRS in qualunque momento della gara. Possiamo quindi ipotizzare che, nella concitazione del momento, gli arbitri non ricordassero, con sicurezza, chi avesse subito il fallo di ricaduta! Il gioco riprende correttamente con 2 tiri liberi per il 21bianco

EuroRissa!

Cosa è successo: la palla va fuori campo, le squadre si spostano per la rimessa in gioco. 35giallo e 1verde si dicono qualcosa e si toccano: una piccola spinta e si accende la rissa. 18verde si appresta ad entrare in campo e mentre l'arbitro centro amministra il cambio 23verde si dirige verso la propria panchina, ma poi torna indietro perché diversi giocatori si spintonano in mezzo al campo: 1verde spinge 35giallo, 24giallo spintona 1verde, 12verde spintona 24giallo. Finalmente gli animi si calmano e la regia ci mostra il replay di ciò che ha scatenato la rissa: una testata di 35giallo ad 1verde che a sua volta lo trattiene e poi spintona. Gli arbitri si consultano e poi il primo va a controllare l'instant replay. Munito di carta e penna annota qualcosa sul foglio e sanziona alcuni provvedimenti disciplinari segnalando falli antisportivi e tecnici. Dopo la spiegazione ai due allenatori, il 18verde verde viene allontanato dal campo. Il gioco riprende con una rimessa gialla in attacco nel punto in cui il gioco doveva essere ripreso con la squadra in controllo di palla.

Sanzioni: dal play by play della partita e dalla gestualità degli arbitri abbiamo desunto che sono state prese le seguenti sanzioni (tra parentesi le trascrizioni su referto): 35giallo fallo antisportivo (Uc) e fallo tecnico (Tc), 1verde fallo antisportivo (Uc) e fallo tecnico (Tc), 24giallo fallo tecnico (Tc), 18verde espulso come sostituto (F) e fallo tecnico* all'allenatore verde (Bc). Infatti se prese in questo modo le varie sanzioni si compensano (RT 42); il gioco doveva essere comunque ripreso con una rimessa dalla linea centrale per la squadra gialla (RT 39.3.2) e non dal punto in cui il gioco era stato interrotto.

Considerazioni: la rissa è uno scontro fisico tra giocatori (RT 39) e/o tra personale di squadra in panchina (sostituti, giocatori esclusi, allenatori etc). L'art 39.2 si riferisce solo al personale di squadra in panchina mentre per i giocatori devono essere sanzionati dei falli individuali (RT

36-37-38), che possono essere: antisportivi o da espulsione se con contatto, tecnici o da espulsione se comportamentali o senza contatto. Il protocollo dell'IRS prevede che si possa verificare con il mezzo televisivo solo chi ha abbandonato l'area della panchina per partecipare alla rissa. Per i giocatori in campo gli arbitri si devono basare solo su quanto hanno visto con i loro occhi. Abbiamo già trattato l'argomento nell'articolo "Instant Replay – atto secondo"

Sostituto: nel play by play della gara compaiono alla rinfusa, più avanti, l'espulsione del 18verde e il fallo tecnico* all'allenatore verde, cosa che noi abbiamo dedotto dalla gestualità e dalla modalità di ripresa del gioco (parzialmente corretta). Si vede chiaramente l'arbitro autorizzare la sostituzione, ma nelle immagini manca il segnale che ne cambia lo status. La sostituzione è stata amministrata, come spesso accade, in modo sommario. Risulta poi difficile determinare chi tra 18 e 23 verde fosse giocatore/sostituto. Unica certezza è che 18verde entra in campo per sostituire 23verde e questi oltrepassata la linea centrale in direzione panchina ritorna sui suoi passi.

Conclusioni: ci lascia perplessi quanto sanzionato ai giocatori in campo. Sicuramente la testata del 35giallo meritava un fallo da espulsione, così come la reazione del 1verde. 24giallo e 12verde intervenuti, non certamente per sedare gli animi, con spinte e spintoni ai danni di avversari, andavano sanzionati anch'essi con un provvedimento importante: a nostro avviso espulsi (ma se proprio volete essere "buoni" almeno un fallo antisportivo, visto che c'è stato contatto fisico). Sullo status del 18verde abbiamo scritto sopra, probabilmente gli arbitri hanno stabilito che il suo status era quello di sostituto, anche se entrato al segnale proposto dal centro. Sicuramente nel suo caso risulta difficile configurare la sua azione con quanto previsto dall'art 39.1. Più grave è il comportamento del 23verde che lasciando il campo (non consapevole del proprio status) ritorna indietro e

viene “deviato” proprio dal 18verde prima di venire a contatto con avversari. Probabilmente alla luce dell’amministrazione, sommaria, della sostituzione sarebbe stato più corretto considera 23verde sostituto. Sicuramente rischiosa la scelta di lasciare in campo diversi giocatori che hanno usato la testa e le mani in una situazione di palla morta!

Curiosità:

Cosa è successo: nel corso del 3 periodo viene correttamente sanzionato con un fallo tecnico comminato per il “fake” a rimbalzo, dove senza subire nessun contatto si tuffa all’indietro simulando di aver subito un fallo. Questo secondo fallo tecnico, gli costa l’espulsione (senza ulteriore sanzione) per aver ricevuto 2 falli tecnici nel corso della stessa partita.

3...2...1...Zero – Buzzer!

Nel 2010 sono state fatte delle aggiunte al Regolamento Tecnico FIBA; tra le altre cose è stato inserito il paragrafo 16.2.5 per definire meglio il tempo necessario per segnare un canestro quando un giocatore riceve e controlla il pallone da una situazione di palla viva con cronometro fermo (rimessa perimetrale – ultimo o unico tiro libero).

Il tempo necessario per controllare una palla e rilasciare un tiro è pari a 0:00.3 (3 decimi di secondo): se il display mostra 0:00.2 o 0:00.1 è possibile solo battere o schiacciare la palla nel canestro. La regola non tiene conto dei tempi di reazione di chi deve far partire il cronometro e trova estensione di utilizzo per i 24” nei campionati dove l’apparecchio dei 24” è dotato di decimi (Eurolega) o

l'attrezzatura è collegata alla Time Machine che permette di vedere al tavolo degli Ufficiali di Campo il residuo dei decimi anche se il display sopra il canestro segna 1" (Campionato Italiano Serie A).

Ricordiamo che il cronometro deve essere attivato nel momento in cui la palla tocca o viene toccata – legalmente – dal primo giocatore in campo. Questo vuol dire che se la palla passata dal giocatore che rimette in campo tocca una parte qualunque del corpo di un qualunque giocatore in campo il cronometro deve essere attivato. Appare evidente che tra il realizzare che la palla ha toccato/è stata toccata e l'attivazione del cronometro passano dei centesimi preziosi! Se considerate che il tempo di reazione per la falsa partenza sui 100mt è di 0.10", capite bene che se chi opera non parte in anticipo, anche se svelto impiegherà da 1 a 2 decimi di secondo per attivare l'interruttore. Il caso che prendiamo in esame ci offre come di consueto numerosi spunti su cui parlare e discutere.

Cosa è successo: la palla esce e la rimessa viene assegnata alla squadra verde, già in controllo di palla in attacco. Il display dei 24" indica 1": 9verde rimette facendo un passaggio lob a favore di 12verde che riceve il pallone e rilascia un tiro. Mentre la palla è in volo si accende la stop lamp intorno al tabellone: gli arbitri fischiano violazione di 24" ed assegnano la palla alla squadra bianca.

Spigolature: Il momento immediatamente dopo l'uscita della palla è coperto da una serie di replay, ma dalla mimica arbitrale possiamo immaginare che il tavolo abbia notificato agli arbitri che "il secondo" rimasto sul display dei 24" non era esattamente pieno! Ipotizziamo che gli arbitri, come previsto, abbiano informato gli Allenatori del tempo residuo. Abbiamo spaccato il video frame-by-frame e dal momento del contatto della palla con le mani del giocatore al momento del

rilascio passano 30/32 centesimi: questo non per fare “moviolismo” o perché la situazione possa rientrare nei casi da IRS (forse in cabina di regia scorrendo i frames appare anche il tempo), ma solo per farvi capire che in quel tempo si può effettivamente realizzare un canestro; vogliamo anche farvi capire quanto possa essere difficile leggere, valutare e decidere su situazioni così complesse che si svolgono in un battito di ciglia! Tornando ai tempi di reazione come potete vedere il cronometro dei 24” è ancora in movimento mentre la palla viaggia verso il canestro e le stop-lamp si accendono quando la palla arriva vicino all’anello – tempo di reazione umano “rispettato” intorno ai 15/20 centesimi.

Televisione: Approssimativo il commento televisivo dove si parla di “secondo trascorso già sul rilascio della rimessa”: fino a che la palla non tocca o è toccata i cronometri non partono! Manca attenzione da parte della regia su quanto avviene tra tavolo arbitri e panchine. È vero che la palla morta permette di passare un replay, ma in queste situazioni indugiare su quanto avviene in campo aiuterebbe lo spettatore a capire cosa succede, soprattutto se il commento non è fatto dal campo.

Chiosa: nei campionati dove l’apparecchio dei 24” non mostra i decimi (ne sul display ne al tavolo) è ancora più difficile decidere sulla validità del canestro, in ogni caso il fatto che il display segni 1” non significa che la squadra in attacco abbia tutto quel tempo a disposizione. E’ fondamentale che la squadra arbitrale, prima di riprendere il gioco, comunichi che il tempo da giocare potrebbe essere meno. Gli arbitri dovranno decidere in relazione ai movimenti dei giocatori ed alla loro lettura della giocata.