

Ha cominciato lui!

Tra tutti i contatti che si verificano in una partita di basket, può capitare che due avversari commettano fallo uno contro l'altro, approssimativamente nello stesso momento (RT 35). In questo caso deve essere sanzionato un doppio fallo (RT figura 48): ad entrambi i giocatori coinvolti sarà addebitato un fallo sul referto di gara e la penalità sarà conteggiata nel bonus di squadra nel periodo. Il fallo commesso, derivando da un contatto, potrà essere personale, antisportivo o da espulsione: non necessariamente i falli addebitati saranno uguali per entrambi i giocatori (int FIBA art -35-6) . L'amministrazione del doppio fallo è decisamente atipica rispetto alle altre sanzioni (RT 35.2) e pertanto quando il fischio dell'arbitro interrompe l'azione è necessario rilevare una serie di informazioni necessarie per riprendere correttamente il gioco. Non si devono **mai** assegnare dei tiri liberi, il gioco riprenderà in funzione di dove si trovava la palla al momento del fischio e soprattutto di chi ne aveva il controllo o il diritto al possesso. Di conseguenza si dovrà determinare se mantenere congelato o resettare l'apparecchio dei 24". Il gioco e le regole ci prospettano solo tre possibili soluzioni:

1. Se al momento del fischio la palla è in volo ed entra nel canestro, questo sarà convalidato ed il gioco riprenderà con una rimessa dal fondo in difesa per la squadra che ha subito il canestro.
2. se al momento del fischio una squadra è in controllo di palla o ha diritto al possesso, il gioco riprenderà con una rimessa perimetrale nel punto più vicino a dove è stata commessa l'infrazione, con il residuo dei secondi sul display dei 24" (RT 50.2) o con l'eventuale reset a 24 o 14.
3. se al momento del fischio nessuna squadra era in controllo di palla, si verifica una situazione di salto

a due ed il gioco riprenderà con la freccia di possesso alternato (RT 12.3).

Cosa è successo: lbianco, battuto nell'1 contro 1, commette fallo di trattenuta su lnero, prontamente fischiato. Il contatto prosegue e i due giocatori con le braccia intrecciate si trattengono e spintonano: un secondo fischio ed il segnale di fallo antisportivo fanno sì che i giocatori si separino. L'arbitro segnala tre falli: trattenuta lbianco, fallo antisportivo lbianco e fallo antisportivo lnero. Vista la concitazione del momento, è comprensibile l'omissione del segnale di doppio fallo al momento del secondo fischio. Il gioco riprende con una rimessa laterale nera – da cui possiamo dedurre che la squadra bianca non fosse in bonus al momento del fallo di lbianco -. Il gioco riprende con 24" per la squadra nera, poi corretto dall'operatore a 14" poco prima che la rimessa sia effettuata (il display al momento del primo fallo sanzionato segnava 12").

Cosa è successo: durante una transizione due giocatori vengono a contatto e si spintonano a vicenda sul lato debole. L'arbitro sanziona un fallo tecnico ad entrambi: il gioco riprende con una rimessa a favore della squadra bianca che avrà a disposizione il residuo dei 24 secondi (RT 42.2.7). Due giocatori che vengono a contatto **non** devono essere sanzionati con un fallo tecnico, ma con un doppio fallo: personale, antisportivo (scelta corretta nell'esempio in oggetto!) o da espulsione. Per quanto la questione possa sembrare irrilevante ai fini della ripresa del gioco, in caso di due falli tecnici si deve applicare l'articolo 42, nel caso specifico con risultato identico all'articolo 35; sanzionare correttamente quanto avvenuto può essere di fondamentale importanza per il prosieguo della gara: un giocatore a cui vengono assegnati due falli tecnici deve infatti essere espulso (RT 36.3.3), così

come uno a cui vengono assegnati due falli antisportivi (RT 37.2.3). Nessuna espulsione è invece prevista per il giocatore che commetta un antisportivo e prenda un fallo tecnico.

Cosa è successo: 13bianco e 24blu battibeccano durante l'azione. L'arbitro guida entra in campo cercando di sedare gli animi e dare un segnale ai giocatori. 13bianco tira da fuori e sul successivo rimbalzo difensivo, controllato dalla squadra blu, entra ancora in contatto con 24blu che allarga un braccio per impedirne il movimento, 13bianco spinge l'avversario che cade. L'arbitro che ha continuato a seguire l'azione sanziona un doppio fallo ai due giocatori; dopo la segnalazione mentre gli arbitri si apprestano a riprendere il gioco con una rimessa laterale blu nella propria metà campo difensiva, viene accordata una sospensione. Dopo il time out, il gioco riprende con una rimessa in zona di attacco blu (linea della rimessa RT 17.2.4) da cui possiamo dedurre che ci troviamo negli ultimi due minuti del 4° periodo. Correttamente il display dei 24" mostra 22" come residuo del periodo di attacco per la squadra blu.

Registrazione a referto: per quanto riguarda la registrazione a referto del doppio fallo nella casella dei falli individuali dei giocatori andranno P (personale) U (antisportivo) D (da espulsione), non essendoci né tiri liberi né compensazione le lettere non presenteranno nessun tipo di pedice. Ovviamente qualora uno o entrambi i falli fossero sanzionati come antisportivi, si dovrà tenere conto di quanto previsto per questa tipologia di falli (RT 37.2.3 – 37.2.4). ***Nel caso della seconda clip, stante la segnalazione arbitrale, la registrazione a referto dei due falli tecnici sarebbe dovuta essere Tc per entrambi i giocatori.***

Se gli arbitri non sono d'accordo: il doppio fallo è in generale sanzionato da un unico arbitro con un solo fischio, ma può capitare che lo stesso contatto tra due avversari sia sanzionato da due arbitri in modo difforme ed addebitato ad

entrambi i giocatori: questo può avvenire nel gioco di marcamento/smarcamento, durante una transizione o a rimbalzo; il caso più atipico è quello di contatti tra attacco e difesa durante un atto di tiro e movimento continuo a canestro. Ovviamente il contatto deve avvenire prima che l'attaccante abbia rilasciato la palla per il tiro. Non è sempre facile determinare se l'attaccante abbia commesso fallo di sfondamento o il difensore un blocco illegale: in estrema ratio gli arbitri (int FIBA art 35-1 / 35-2) possono concordare sull'attribuzione di un doppio fallo (nessun punto se realizzato sarà convalidato!) e riprendere il gioco come previsto al punto due.

©RIPRODUZIONE RISERVATA