

Canestro e ... rimessa dal fondo?

Il fischio non deve essere istintivo: anche se la decisione deve essere presa in un battito di ciglia, la situazione di gioco va "letta", ragionata e contestualizzata! Ci sono delle situazioni in cui la decisione è inevitabile, altre in cui sarebbe meglio soprassedere. A volte trattenere un fischio favorisce la fluidità del gioco ed evita all'arbitro un ginepraio da cui è difficile uscire. La F8 di LBA di Firenze ci offre lo spunto per analizzare **due situazioni** simili dal punto di vista del gioco, ma molto diverse sia per il peso della decisione sia per le sanzioni da comminare.

Cosa è successo: 8 nero tira da tre punti. Mentre la palla è in aria, 21 nero in corsa per prendere il rimbalzo spinge 7 bianco: tutti e due i giocatori cadono a terra. L'arbitro centro sanziona fallo contro 21 nero. Il canestro è convalidato ed il gioco riprende con una rimessa dal fondo per la squadra bianca.

Cosa è successo: 5nero va in penetrazione verso il canestro avversario e, nonostante un contatto con 41bianco, riesce a portare a termine la sua azione e segnare. Subito dopo il rilascio della palla un fischio dell'arbitro centro sanziona un fallo a 4 bianco. Dopo un attimo di perplessità e concitazione, gli arbitri vanno a vedere l'instant replay, probabilmente per vedere chi era il beneficiario dei tiri liberi. Dopo le verifiche e la comunicazione tra gli arbitri, il gioco riprende con una rimessa dal fondo (in attacco) a favore della squadra nera.

Situazione 1: il contatto provocato da 21nero è così intenso da rendere necessario un fischio tempestivo (la palla è ancora lontana dall'anello); la presenza di due giocatori per terra

nella zona del semicerchio potrebbe essere pericolosa per l'incolumità dei giocatori in una eventuale azione di rimbalzo. La situazione che si genera rientra nelle pieghe poco conosciute del regolamento tecnico: il canestro realizzato da 8nero prevede una rimessa bianca dal fondo per canestro subito, in cui il giocatore che rimette può muoversi liberamente dietro la linea di fondo ed eventualmente collaborare con un compagno anch'esso fuori dal terreno; il fallo di 21nero prevede una rimessa dal fondo bianca con rispetto del punto di rimessa. Le due amministrazioni si sovrappongono con evidente differenza: poiché è il fallo a determinare la palla morta, mentre un canestro realizzato non è una infrazione, non deve essere applicata cronologia, ma soltanto l'amministrazione della sanzione del fallo con una rimessa dal punto più vicino; volendo essere pignoli sull'altro lato del canestro!

Situazione 2: Il leggero contatto di 4bianco su 23nero avviene praticamente in contemporanea all'ingresso della palla nel canestro e il fischio arriva con la palla già uscita dalla retina. il fallo di 4bianco è il 4° fallo di squadra nel periodo, ma l'arbitro rientrando in campo dopo la segnalazione (senza attribuzione di tiri liberi) vede sul tabellone luminoso 4 falli di squadra (per entrambe le formazioni) e viene colto dal dubbio di dover assegnare 2 tiri liberi. Dopo un breve consulto con i compagni decide di andare, con il 1° arbitro, a controllare l'IRS per determinare con certezza chi dovesse tirare i tiri liberi. Sarebbe stato probabilmente più semplice ed immediato dare un'occhiata al tavolo per vedere che la paletta del bonus (per la squadra bianca) non era ancora stata sollevata dal segnapunti (nelle immagini dal basso si vede il basamento rosso vuoto). L'operazione dura più di qualche secondo fino a rendersi conto che la sanzione del fallo non comporta tiri liberi, un ulteriore confronto tra gli arbitri mette fine all'indugio ed il gioco riprende con una rimessa dal fondo in attacco per la squadra nera! Anche in questo caso la rimessa avviene sul lato sbagliato rispetto al

punto in cui è stata commessa l'infrazione!

Le due azioni avvengono nella stessa gara a distanza di pochi minuti una dall'altra. Pur presentando una similitudine (fallo fischiato con palla che sta entrando nel canestro) sono profondamente diverse. Per l'opportunità di fischio, i contatti ed il loro sviluppo sono assolutamente agli antipodi tecnici: nel primo caso è necessario un "call" nel secondo sarebbe auspicabile un "no call"! Simili per quanto riguarda l'applicazione delle relative sanzioni, da attribuire a squadre diverse ma con le stesse modalità: rimessa perimetrale per un fallo! Diverse per la gestione del "momento": dove nel primo caso ci sono molte certezze mentre nel secondo abbiamo più di una esitazione: ricerca di soluzioni non attinenti all'episodio, difficoltà di comunicazione all'interno della squadra arbitrale. Unica omogeneità: l'amministrazione della rimessa nel posto sbagliato (specularmente opposto) rispetto al punto in cui doveva essere effettuata! il punto di rimessa non deve essere quello più comodo, né quello dove vanno i giocatori, né quello dove magari viene recapitata la palla in mano all'arbitro. Il punto di rimessa, nasce dall'attenzione e concentrazione nel "fotografare" e "ricordare" il punto in cui è stata commessa l'infrazione da amministrare. E' comprensibile che in un momento di confusione o difficoltà questa cosa si possa dimenticare. Fondamentale diventa diminuire la percentuale di errore.