Chi cerca trova

Cosa è successo: 34blu riceve fuori dall’arco, 21bianco lo insegue in netto ritardo. Mentre 34blu tira, il difensore salta scoordinato nel tentativo di impedire il tiro. 21bianco attraversa uno spazio di campo assolutamente libero da avversari e prima di atterrare impatta sulla gamba destra di 34blu decisamente fuori dal cilindro del tiratore. Entrambi i giocatori finiscono sul parquet. Arbitro coda e centro fischiano un fallo indicato come fallo dell’attaccante, il pallone non entra nel canestro.

Alla fine del secolo scorso alcuni giocatori avevano sviluppato una particolare abilità nell’agganciare con un braccio un avversario e dopo averlo tirato verso di loro si lasciavano cadere per “rubare” un fallo all’arbitro distratto: ci trovammo senza accorgercene davanti ai precursori del fake. Nella prima decade del terzo millennio l’evoluzione del gioco ha portato i difensori a cercare nuove strade per ottenere un vantaggio in una situazione che spesso li vedeva in svantaggio: frequentemente nelle situazioni di contatto in movimento tra attacco e difesa, questi ultimi uscivano spesso penalizzati da un fischio. Una volta capito che prendendo un contatto, anche leggero, sul petto la chiamata poteva essere rovesciata, i difensori hanno cominciato a lasciarsi cadere, affinando sempre più il “tuffo” all’indietro e riuscendo a collezionando falli a favore e palle recuperate! Anche se non proprio velocemente, l’arbitraggio si è adeguato a quanto accadeva, riuscendo a proporre nel tempo una crescita continua nella qualità delle letture e limitando molto gli errori. Con lo spostamento del gioco dal pitturato al perimetro, il “flopping” da parte dei difensori è diminuito in modo consistente. Il proliferare del tiro da tre ha creato nuove situazioni di contatto tra tiratore e difensore, complicate da leggere e arbitrare, specialmente quando entrambi i giocatori

sono in aria e le loro gambe si toccano. Molti attaccanti hanno capito che allargare o allungare una gamba può ingannare anche l'arbitro più esperto se questi non è attento e concentrato su tutta la giocata.

Ci sono delle differenze sostanziali nella valutazione dei contatti tra giocatori in movimento e giocatori in aria; restano validi i principi di posizione legale di difesa, cilindro e verticalità, ma a questo va aggiunto che una volta spiccato il salto ogni giocatore ha diritto di atterrare in un punto che al momento del salto non fosse occupato da altri giocatori. Ovviamente quando le traiettorie si incontrano (o scontrano) gli arbitri devono determinare chi si sia mosso per primo verso una direzione e chi sia responsabile del contatto.

Nella clip è evidente che il 21bianco, ancorché in ritardo, occupa uno spazio libero, anche nella sua traiettoria di volo. Mentre il 34blu va fuori equilibrio in un tiro scoordinato ed allungando la gamba destra va a creare un contatto con le gambe del 21bianco causandone la caduta sul parquet. 34blu è responsabile del contatto ed il danno provocato all'avversario richiede assolutamente un intervento arbitrale. Al momento del contatto 34blu ha già rilasciato il tiro e pur essendo ancora un giocatore in atto di tiro, la sua squadra non è più in controllo di palla: quindi il suo fallo non può essere un fallo in attacco. Se il tiro finisse eventualmente nel canestro questo sarebbe da convalidare!

Se sanzionato, erroneamente, in attacco il fallo del 34blu dovrebbe avere come sanzione una rimessa per la squadra bianca ed un eventuale canestro andrebbe annullato. Spesso e volentieri accade comunque che il fallo, inizialmente sanzionato come di un attaccante, sia riclassificato come un normale fallo di un giocatore della squadra non in controllo di palla e quindi sanzionato con una rimessa perimetrale o con due tiri se la squadra ha esaurito le penalità per falli nel quarto. A nostro avviso questi contatti meritano una più approfondita lettura, sia della dinamica del contatto sia

sulle modalità in cui avvengono. Se estendere la gamba può essere parte dell’equilibrio di tiro o dello show individuale del giocatore, sapere che un eventuale impatto possa creare un danno e magari un infortunio di un avversario, deve far parte del bagaglio di conoscenza di ogni giocatore. Se poi il movimento è fatto anche per ottenere una chiamata di fallo a proprio vantaggio, questa azione si può configurare tranquillamente nelle situazioni di fallo antisportivo: ovviamente se e solo se vi sia contatto tra i giocatori.

Siamo convinti che una più consistente lettura di questi contatti ed una più restrittiva classificazione del contatto nei criteri del fallo antisportivo, ne diminuirebbero radicalmente l’uso ed a volte l’abuso da parte dei tiratori. Vi ricordiamo che un tentativo di ricerca del fallo senza contatto andrebbe sanzionato con un richiamo o in casi estremamente plateali direttamente con un fallo tecnico.

3PO Podcast

Di questa clip abbiamo parlato con Tommaso Tani nel “4° angolo” Rubrica di tecnica arbitrale di 3PO Podcast!