

Sognamo un basket migliore

Un episodio più leggero del solito per capire in che direzione ci piacerebbe andasse il regolamento. Poggiate carta e penna, questa volta non servono!

Tommaso ci ha aiutato a parlare delle regole che potrebbero beneficiare di una radicale semplificazione. Via le interpretazioni, via il possesso alternato, via i canestri da 3, arbitro TV etc etc: una di queste non è stata davvero proposta, a voi indovinare quale.

Cambiamenti Regole 2020: 1° cambiamento

Art 5/19/44 Giocatori: infortunio/Sostituzioni/Situazioni Speciali (minor): lo scopo del cambio è fare chiarezza su quando un giocatore che viene curato deve essere trattato come un giocatore infortunato. Quando il gioco viene fermato per:

- un giocatore infortunato non può riprendere immediatamente o non recupera entro 15 secondi.
- un giocatore riceve assistenza da un componente della squadra

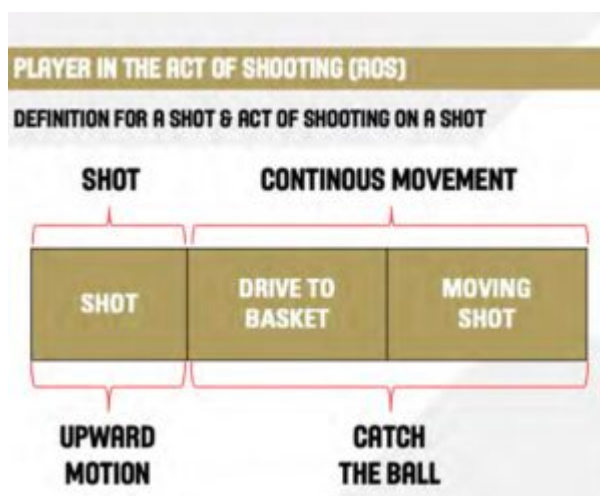
IL GIOCATORE DEVE ESSERE SOSTITUITO!

Questa regola consentirà di eliminare le interruzioni del gioco e di gestire con più consistenza il ritardo nella ripresa del gioco. Il termine assistenza è inteso in senso molto generale: può essere su una scarpa, su una lente a contatto, per la perdita di un taping, per un problema sulla

divisa di gioco, etc; in altri termini tutto ciò che esula dalla normalità è considerato assistenza.

Nella clip1 / poco prima che la palla sia messa a disposizione del 3rosso un massaggiatore assiste il giocatore applicando un cerotto nero sopra il marchio non consentito della manica protettiva. L'arbitro guida impone correttamente la sostituzione del 3rosso che deve lasciare il terreno di gioco. In caso di errore correggibile che coinvolga il giocatore sostituito per essere stato assistito, che ha commesso il suo quinto fallo o è stato espulso, il suo sostituto dovrà partecipare alla correzione di un errore (Art 44.2.5)

Art 15 / Giocatore in atto di tiro (AOS) (Major): viene data diversa definizione per il tiro e per il movimento continuo (notare che si parla di movimento e non di moto).



Il cambio della regola intende rendere più facile per giocatori, allenatori e arbitri capire se il fallo sia stato commesso in atto di tiro (act of shooting – AOS) o no. La regola definisce due tipi di AOS: il tiro ed il movimento continuo. Il movimento continuo è diviso in due parti: “andare a canestro” e “tiro in movimento”. In ogni giocata gli arbitri dovrebbero essere capaci di leggere se il giocatore in AOS è in “tiro”, sta “andando a canestro” o sta eseguendo un “tiro in movimento”. Questo richiede molta conoscenza del gioco e comprensione della tecnica di tiro, più che la conoscenza della regola.

Nuova definizione: **TIRO DA FERMO**: un esempio classico è il classico jump-shot. Il giocatore non si muove e non sta camminando/correndo.

- **AOS: inizia** dopo la raccolta della palla, con un movimento delle braccia verso l'alto in posizione di tiro e verso il canestro, non necessariamente di fronte ad esso.
- **AOS : finisce** quando la palla lascia le mani del tiratore, o se il tiratore è in aria , quando entrambi i piedi sono tornati sul terreno. Un giocatore che passa la palla dopo aver subito un fallo non è più da considerare in AOS.

Nuova definizione: **MOVIMENTO CONTINUO**. Copre due situazioni: **andare a canestro** (prendere la palla in movimento o chiudere il palleggio) e **tiro in movimento**: ... continuare con il movimento di tiro (senza interruzioni):

- **AOS : inizia** alla chiusura di un palleggio, ricevendo la palla mentre si cammina/corre, quando la palla si ferma sulla mano(i)
- **AOS finisce** – quando la palla lascia le mani del tiratore, o se il tiratore è in aria , quando entrambi i

piedi sono tornati sul terreno. Un giocatore che passa la palla dopo aver subito un fallo non è più da considerare in AOS.

Nella clip1: 55rosso dopo la raccolta della palla si arresta e fa una finta; poi con entrambi i piedi sul terreno, comincia il movimento delle braccia verso l'alto e subisce un contatto falloso da 8bianco. 55rosso è in AOS, il fallo doveva essere sanzionato con 2 tiri liberi. (Il contatto falloso avviene quando sul display dei 24" ci sono ancora 0.2").

Nella clip2: 1giallo subisce il contatto falloso di 16blu prima di raccogliere il pallone. 1giallo al momento del fallo non è un giocatore in AOS. Il fallo poteva essere sanzionato come fallo antisportivo (UF) ma in caso di fallo personale (PF) la sanzione doveva essere possesso palla giallo – squadra blu non in penalità di falli nel periodo.

Per una migliore lettura e consistente applicazione del criterio, gli arbitri devono individuare se al momento del contatto falloso (non al momento del fischio che arriva sempre un attimo in ritardo) la palla si trovasse già nella mano(i) del giocatore e che questi abbia già iniziato il movimento delle braccia verso l'alto con un movimento continuo e senza interruzioni.

Per riempire la tazza spesso bisogna svuotarla!

Ogni cambiamento, anche piccolo, provoca sempre incertezze, piccole o grandi ansie, paura di sbagliare, ma soprattutto

paura di non capire o avere capito bene/male! Per alcuni il processo di apprendimento sarà rapido, per altri lento; in ogni caso questo sarà solo l'inizio! Ci sono arbitri che dopo un anno intero ancora faticano ad assimilare il nuovo. Specialmente sotto pressione, l'arbitro attinge al suo bagaglio di esperienza e le abitudini sedimentate in anni di arbitraggio verranno fuori immancabilmente. Ognuno avrà i suoi modi ed i suoi tempi per "svuotare la tazza" e riempirla con il nuovo sapere. All'inizio sarà necessario uno sforzo supplementare di concentrazione, soprattutto il controllo di quanto si sta facendo in campo, la capacità di riflettere nei tempi morti se quanto fatto sia corretto, la capacità di aiutare e l'umiltà di farsi aiutare!

Chiaramente la lingua può essere un ostacolo ed è per questo che FIBA cerca di usare sempre le stesse terminologie ed ha introdotto un manuale, disponibile sulla app iRef Academy Library, dove trovare tutti i termini ufficiali e le abbreviazioni. L'arbitro del terzo millennio, a qualunque latitudine si trovi deve cominciare a "pensare" in inglese, lingua originale della stesura dei regolamenti, più immediata e diretta e soprattutto per quanto riguarda il basket "mondiale"; noi di WeRef continueremo comunque a pubblicare in Italiano e spagnolo anche se a volte le sfumature dei linguaggi neolatini richiedono maggiore attenzione per evitare confusione.

I cambiamenti per il 2020 sono stati suddivisi in due tipi di cambiamento:

- 4 cambiamenti importanti (Major), di cui due con aggiustamento del linguaggio conforme alla filosofia appena illustrata.
 - Art 15 /Giocatore in atto di tiro (AOS): diversa definizione per il tiro e per il movimento continuo – notare che si parla di movimento – non moto
 - Art 33 / Cilindro: si definisce il cilindro

dell'attaccante con o senza palla. La regola si concentra su azioni legali ed illegali di attaccanti e difensori nel rispetto del proprio cilindro o di quello avversario. La definizione di cilindro difensivo non è cambiata.

- Art 37 / Fallo antisportivo (UF): si chiarisce la regola sul contropiede (UF – C4), eliminando qualunque riferimento a giocatore difensore o attaccante. Il cambiamento del criterio prevede che il giocatore si muova verso il canestro avversario.
- Art 35 / Doppio Fallo (DOF): si semplifica la definizione di doppio fallo, per sanzionare un DF si richiede che entrambi i falli siano della stessa categoria (PF – UF* – DF *: *in caso di un UF e un DF si considererà comunque un doppio fallo)
- 4 cambiamenti più leggeri (Minor)
 - Art 5/19/44 Giocatori: infortunio/Sostituzioni/Situazioni Speciali: fare chiarezza su quando un giocatore che viene curato deve essere trattato come un giocatore infortunato
 - Appx B / Referto ufficiale: chiarire come in una situazione di rissa (Art 39) si debbano registrare i provvedimenti a carico dell'allenatore che partecipa attivamente: in seguito alla sua espulsione, un solo D2 dovrà essere registrato.
 - Art 49 / cambio dei doveri del segnapunti e del cronometrista in relazione ai moderni strumenti di gestione della gara (sostituzioni, indicatori penalità individuali e di squadra, strumenti acustici)
 - Appx F / Instant Replay System (IRS): tutto quanto riguarda l'IRS contenuto nell'Art 46 è stato trasferito nella nuova appendice F – solo per i campionati in cui è prevista l'applicazione del protocollo IRS (alcune Federazioni e/o leghe hanno

un protocollo IRS integrato o differente).

Se avrete pazienza di seguirci, proveremo a proporre, sulla scorta di quanto esposto da FIBA, due argomenti (1 Major & 1 Minor) per ogni post, sperando che i post non siano troppo lunghi e pesanti. All'inizio dei post useremo le terminologie complete con l'aggiunta delle abbreviazioni, nel prosieguo utilizzeremo solo le abbreviazioni, cerchiamo tutti insieme di aggiungere nuovi contenuti alla tazza senza far traboccare la conoscenza. Work in progress! ☐

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.



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

Quanto vale un canestro?

Mediamente ogni anno i giocatori crescono di almeno un centimetro, pesano un chilo di più, corrono più veloci e saltano sempre più in alto! Se non è difficile assistere a stoppate stratosferiche, in più di qualche occasione i giocatori cercano di intervenire sulla palla per realizzare o impedire un canestro spesso senza curarsi delle conseguenze del loro intervento, visto che comunque far rispettare le regole compete agli uomini col fischiotto.

Cosa è successo: sul secondo tiro libero del 13bianco la palla rimbalza sull'anello e 5rosso cerca di fare un tap-out, ma il suo tocco (legale) fa sì che la palla finisca comunque nel canestro. Dopo aver colpito la palla, la mano di 5rosso colpisce anche l'anello causando una vibrazione di canestro e tabellone. L'arbitro centro fischia interferenza difensiva e convalida da un punto mimando, con un gesto non convenzionale, come se il difensore avesse toccato il tabellone.

Sia il fischio che il segnale del centro sono poco convincenti; 5rosso non tocca il tabellone e l'impatto della mano/braccio col canestro avviene dopo il tocco legale della palla che ha già rimbalzato sull'anello. La palla giocata una volta entrata nel canestro porterebbe in qualunque caso 2pt in dote alla squadra bianca: sia per un auto-canestro che per una eventuale interferenza.

La regola dell'interferenza è divisa in due momenti:

- interferenza sul tentativo di realizzazione, da quando la palla rilasciata per un tiro raggiunto l'apice della parabola inizia la discesa verso il canestro;
- interferenza sul canestro (anello e retina), una serie di azioni in cui un giocatore interferisce con il canestro quando la palla ha possibilità di entrare nel canestro.

Il regolamento permette, una volta che la palla ha toccato l'anello, la possibilità che la stessa sia giocata; proibisce di contro qualunque intervento sul canestro che favorisca/impedisca la fuoriuscita/ingresso della palla.

Che l'interferenza sia sulla palla o sul canestro i punti attribuiti saranno comunque quelli relativi al tentativo effettuato dal giocatore, mentre nel caso di una palla giocata legalmente, dopo che ha toccato l'anello, i punti attribuiti dovranno essere due, salvo il caso (improbabile) che il giocatore prima di toccare la palla sia saltato dall'area dei 3pt.

Curiosità: l'azione si svolge in un momento della partita in cui non si può usare l'IRS, mentre se l'azione accade quando mancano 02:00 o meno nel 4° quarto o tempo supplementare, gli arbitri possono utilizzare lo strumento elettronico per verificare se si tratti di violazione di interferenza, ma non possono usarlo per determinare il valore di 1 o 2 punti in quanto il protocollo prevede questa possibilità solo per i tiri su azione da 2 o 3 punti!

Per ulteriori approfondimenti, ne abbiamo parlato nel nostro consueto appuntamento con il 3PO Podcast di Tommaso Tani che potete trovare a questi link:



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.

Non è un tiro! Ma ...

Eravamo sicuri che prima o poi sarebbe successo! La palla deviata fuori dal campo, il gioco riprende con una rimessa del 7 rosso con 19" "congelati" sul display! La palla in volo verso il canestro tocca l'anello, poi rimbalza due volte sul terreno prima di essere presa da 12 rosso. L'operatore ai 24" comincia il periodo di attacco rosso da 19". Giusto o sbagliato?

Il caso è simile a quello spiegato nelle Interpretazioni ufficiali FIBA (17-30); purtroppo però le interpretazioni non sono complete e probabilmente alcune indicazioni sono sbagliate. Le interpretazioni non coprono tutto lo spettro delle situazioni che potrebbero accadere, e tra tante particolari ne abbiamo trovato una molto intrigante.

Quando la palla colpisce l'anello, nessun orologio, di gara e di tiro, deve partire! Ma, se le interpretazioni prevedono che l'operatore ai 24" non resettì l'apparecchio fino a che il cronometro non parta e che debba resettare a 14/24 quando una squadra ottiene il controllo di palla, le interpretazioni non coprono il caso in cui la palla tocca o è toccata da un giocatore che non ottenga il controllo della stessa. Per regola, il display dei 24" deve partire quando la palla tocca/è toccata art 50.1 2° pallino! Poi resettato quando una delle squadre ottiene il controllo: FIBA OBR 17-30. Ci sembra

particolarmente difficile da applicare specialmente quando ci sono pochi secondi sul display.

Noi pensiamo che come durante un tiro, un passaggio o qualunque altra situazione, a palla viva, se la palla colpisce l'anello avversario, il display dei 24" debba essere resettato e dove possibile senza numeri visibili, incluso le situazioni di rimessa.

Da una rimessa A in zona di attacco, la palla tocca l'anello avversario:

- Il display dei 24" deve essere resettato "blank"
- Il cronometro di gara parte quando la palla tocca o è toccata da un giocatore
 - Il display partirà da 14" se la squadra A controlla la palla in zona di attacco
 - il display partirà da 24" se la squadra B controllerà la palla in zona di difesa
 - il display partirà da 24" se la squadra B controllerà la palla in zona di attacco
 - Il display partirà da 14" se la squadra A controlla la palla in zona di difesa ... e se gli arbitri non avranno fischiato una violazione di ritorno palla in zona di difesa!

In molte situazioni, come nella clip, il tocco ed il controllo avvengono simultaneamente.

Se volete divertirvi potete fare gli altri casi quando la rimessa A è in zona di difesa!

Facciamo due salti?

I giocatori saltano! Le quattro clip che proponiamo oggi sono molto interessanti, perché la giocata è talmente inaspettata da portare gli arbitri a non fischiare?

11blu riceve un passaggio e si prepara per tirare in sospensione da 3 punti. Dopo che 11blu ha staccato i piedi da terra un difensore prova a stoppare il tiratore, senza toccare né la palla, né il corpo dell'avversario. Per evitare la stoppata 11blu lascia cadere la palla sul parquet. Una volta atterrato, 11blu raccoglie la palla e tira da tre punti. – **Violazione / nessun fischio** –

25 bianco vuole tirare da tre punti in sospensione. Dopo aver staccato i piedi da terra, lo stesso 25 bianco si accorge dell'arrivo del difensore e, per evitare la stoppata, rinuncia al tiro e prima di tornare con i piedi sul terreno con un passaggio sbilenco indirizza la palla verso un compagno. – **Legale** –

25 bianco prende il rimbalzo sul tiro da tre di 0bianco. L'intenzione è probabilmente quella di tirare immediatamente a canestro: ma il movimento viene interrotto. 25bianco salta e riatterra con la palla in mano. Subito dopo l'atterraggio apre il palleggio per poi concludere a canestro. – **Violazione / nessun fischio** –

16rosso riceve un passaggio e prova ad andare immediatamente al tiro, disturbato da 0bianco. Dopo aver staccato i piedi da terra lancia la palla sul parquet. 0bianco non tocca o è toccato dalla palla, mentre una volta ritornato sul terreno 16rosso raccoglie la palla ed effettua il tiro.

- Violazione / nessun fischio -

Un giocatore con la palla in mano può saltare; una volta staccato il piede perno da terra, prima di riappoggiare il piede:

- può passare o tirare
- non può palleggiare. Se il palleggio viene aperto dopo che il piede perno è stato alzato da terra, viene commessa una violazione di passi.

Se il giocatore perde il controllo del pallone, nessuna violazione viene commessa.

Guardando le clip, molti hanno commentato: il giocatore si è liberato della palla prima di ricadere per terra. Questo cosa significa? Ha fatto un tiro? Ha passato la palla? Gli è sfuggita la palla? Ci sono poi altre opzioni: cosa succede se un avversario tocca o è toccato dalla palla? Noi pensiamo che se un giocatore lascia cadere il pallone dopo aver spiccato il salto, sta palleggiando. Un palleggio: è un movimento causato da un giocatore in controllo di palla viva che la lanci, batta, rotoli o faccia rimbalzare sul terreno” (RT. 24.1.1)

Gli arbitri devono leggere la giocata e riconoscere il movimento del giocatore, come quando devono valutare l'atto di tiro dopo aver chiamato un fallo. Per un arbitro è inutile agitare le braccia per comunicare a tutti di aver visto! L'accettazione di un gesto o di un fischio dell'arbitro non significano che la scelta sia corretta.

Grazie Eurosport



Vogliamo pubblicamente ringraziare Eurosport per aver concesso a weref.it l'autorizzazione ad usare le clip tratte dalle partite trasmesse sul player.

Tecnico fantasma

33bianco e 9rosso lottano per la posizione nel cuore del pitturato; arbitro centro e coda fischiano fallo al 9rosso; l'allenatore rosso protesta vivacemente arrivando fino al centro del tavolo, una volta riaccompagnato in panchina continua a protestare verso il tavolo. Quando il gioco sembra riprendere con i tiri liberi, l'arbitro coda si avvicina all'area della panchina rossa e con una serie di fischi attira l'attenzione dell'allenatore per poi fare il gesto di fallo tecnico. Il gioco riprende con i due tiri per il 33bianco.

Qualcuno guardando la clip si è domandato dove sia finito il tiro libero del fallo tecnico. Qualcuno più attento avrà notato che dopo la serie di "fischietтини" l'arbitro ha fatto un gesto con la mano ad indicare la prossima volta, e poi ha fatto il segnale di fallo tecnico.

Il contatto provocato dal Grosso è decisamente di poca entità rispetto all'uso illegale del braccio da parte del 33bianco: se un fallo andava sanzionato questo doveva essere attribuito al 33bianco. La protesta dell'allenatore rosso anche se motivata non richiedeva tutta questa vivacità, ed essendo uscito dall'area della panchina era sicuramente meritevole di un fallo tecnico. Appare poco credibile e fuori dai canoni la procedura di richiamo adottata dall'arbitro coda. La palla è morta: è giusto attirare l'attenzione, ma con un solo fischio! Non bisogna fare gesti mentre si cammina, né mostrare il segnale di fallo tecnico se non si è effettivamente preso il provvedimento. Fare un richiamo dopo una situazione in cui sarebbe stato opportuno assegnare un fallo tecnico appare incoerente e poco credibile, anche dopo essersi resi conto di aver invertito la fischiata.