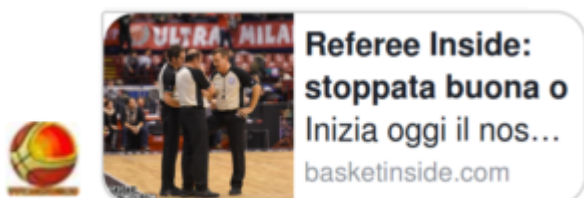


Nuova collaborazione con Basket Inside!

Siamo lieti di annunciare una nuova collaborazione con il portale Basket Inside



All'interno della rubrica "Referee Inside" potrete trovare azioni curiose o inusuali utilizzate per spiegare il regolamento anche ai non addetti ai lavori: un ripasso per i più esperti ed una piccola guida per chi si affaccia per le prime volte al basket. Vi aspettiamo numerosi!

Ultimo Tiro

Cosa è successo: a pochi secondi alla sirena 5verde riceve dalla rimessa. La sovrimpressionazione (non sarebbe il caso di abbassarla e renderla più piccola?) non ci permette di valutare una probabile violazione di passi in partenza; quattro rapidissimi palleggi, raccolta del pallone, arresto e fischio dell'arbitro! Il giocatore prosegue lanciando le braccia verso l'alto e successivamente abbozza una sorta di tiro senza pallone.

L'arbitro guida sembra intenzionato a segnalare "on the floor", quando viene raggiunto in mezzo al campo dal centro e dal coda: dopo un breve consulto la decisione presa è 3 tiri

liberi per il 5verde che con 3su3 porta la gara al supplementare; la partita sarà poi vinta dalla squadra verde.

Considerazioni: spesso e volentieri in queste giocate, a pochi secondi dalla fine, chi riceve il primo passaggio, da rimbalzo o da rimessa, inizia il palleggio dopo aver mosso il piede perno, commettendo violazione di passi e prendendo un grande vantaggio! E' chiaro che in velocità le difficoltà di valutazione da parte degli arbitri aumentano, ma è fondamentale essere concentrati e sapere che tipo di movimento possono fare i vari giocatori in campo: è evidente che il giocatore verde cercherà di tirare il più vicino possibile alla linea da tre punti (ne ha il tempo), tanto quanto è evidente che il difensore cercherà di fermarlo prima che inizi l'atto di tiro, per concedere solo 2 tiri liberi.

Regola: chi volesse approfondire i concetti regolamentari può leggere il regolamento tecnico (RT art. 15) e i nostri articoli "il tiratore è sacro" uscito su Superbasket e "io tiro!". Una cosa è certa: l'atto di tiro è un fondamentale, così come lo sono il palleggio, la ricezione e l'arresto. Se un giocatore sta eseguendo uno di questi fondamentali non può contemporaneamente eseguirne un altro: tutti avvengono in sequenza. Ed è proprio a questa sequenza che ci si deve riferire per valutare il momento del contatto, visto che per forza di cose il fischio arriverà sempre un attimo dopo!

Conclusione: 5verde interrompe il palleggio (mano sinistra) e si arresta. Prima che il pallone venga raccolto (ricezione), 2bianco ha già iniziato a cercare il braccio destro per creare il contatto; inizialmente colpisce il braccio destro del 5verde per poi trattenerlo sullo stesso avambraccio; durante il contatto 5verde cerca di raccogliere il pallone senza riuscirci; 5verde poi mima un tiro, ma questo è irrilevante ai fini della determinazione dell'atto di tiro – cosa che si apprezza meglio nella ripresa dal basso (cameraman di fianco al Guida). Paradossalmente se il 2bianco si fosse limitato a colpire solo il braccio dell'avversario, pur avendo scarsa

possibilità di giocare la palla, il fallo sarebbe stato commesso su un giocatore **“non in atto di tiro”**; la continuazione del contatto con la trattenuta porta la valutazione del fallo più sull'antisportivo (non dimenticate che la palla è sulla mano sinistra!); di fatto la raccolta del pallone, seppur tentata, non è mai avvenuta. Quindi il movimento interrotto dalla trattenuta è quello di una ricezione, poi ripreso in **“modalità tiro”** per **“vendere”** meglio il contatto subito. La valutazione appare più chiara dopo svariate visionature di azione e replay. Probabilmente la sanzione più vicina alle regole è quella di: fallo antisportivo di 2bianco su 5verde in arresto (sanzione 2 tiri 5verde e palla verde con 00:04 per un ulteriore ultimo tiro). Esaminata la dinamica dell'azione sul campo e la diversa posizione degli arbitri considerare il giocatore in atto di tiro può essere una **“mediazione”** tra le valutazioni. Psicologicamente una decisione di fallo antisportivo con 3TL e possesso palla verde sarebbe stata difficile da prendere.

Io tiro!

Alcuni giocatori sono maestri nel capire come trarre vantaggio dalle situazioni che il gioco propone. Per fare questo bisogna essere padroni delle regole è soprattutto sviluppare quella **“intelligenza cestistica”** di cui abbiamo già trattato in un articolo precedente.

Quando inizia l'atto di tiro? Non vi stiamo a tediare con la regola, di cui sotto trovate i riferimenti, ma vogliamo darvi alcuni indicatori che vi permettano di leggere meglio la giocata.

Se un giocatore: riceve, passa, palleggia o si arresta non è

in atto di tiro! Passare da una ricezione all'atto di tiro spesso è tutt'uno (carpe diem!). **La posizione sul campo e quella dei piedi sono irrilevanti.**

Cosa è successo:

- Situazione 1: la squadra bianca rimette dal fondo per impostare l'ultima azione del quarto periodo. Inero commette fallo su 7 bianco. Notate che appena vede arrivare l'avversario, 7bianco inizia l'atto di tiro, nonostante non abbia ancora raggiunto la metà campo d'attacco. L'arbitro sanziona il contatto attribuendo 3 tiri liberi a favore di 7 bianco.
- Situazione 2: 19rosso effettua una rimessa; lo stesso 19rosso riprende la palla dopo un dai e segue con un compagno; 8bianco provoca un contatto con 19rosso. Notate che nel momento in cui si concretizza il contatto 19rosso ha iniziato l'atto di tiro. L'arbitro sanziona il fallo con 3 tiri liberi.

E' interessante notare come in entrambe le giocate (pochi secondi al termine punteggio ravvicinato) l'attaccante sia certo di subire un fallo, sapendo che il difensore vorrà concedere 2 tiri liberi piuttosto che un tiro da 3 punti (per il pareggio). Di conseguenza l'attaccante, brucia il tempo al difensore eseguendo un atto di tiro, seppur da distanza siderale o in equilibrio alquanto precario. Il difensore, che mentalmente "vuole" commettere fallo, non riesce ad interrompere la ricerca del contatto, facendo il gioco dell'avversario. Bravi i due attaccanti a cogliere l'attimo: 7bianco raccoglie dal palleggio e tira senza arrestarsi, leggendo che l'avversario gli andrà addosso; 19rosso è rapidissimo nel "continuare" ricezione-arresto-attoditiro mentre subisce il contatto dal difensore in ritardo "di un attimo". Di contro se il difensore fosse riuscito ad interrompere la foga agonistica e fermarsi un attimo prima, l'attaccante avrebbe fatto un tiro a bassissima percentuale o

avrebbe rischiato una una violazione di passi.

Indipendentemente dalle speculazioni tattiche dei protagonisti, l'arbitro: consapevole di quanto potrebbe accadere, deve limitarsi a leggere la giocata (conoscere per riconoscere) e -di conseguenza- determinare se il fallo è stato commesso su un giocatore in atto di tiro (RT art.15) o meno.

Quarto tempo?

Spesso e volentieri ci troviamo a discutere su alcuni movimenti che sono legali solo se eseguiti con la corretta tecnica e nei tempi giusti. Per valutarne la legalità non è fondamentale la velocità di esecuzione: un terzo tempo lento non è passi, un reverse eseguito a 1000 all'ora non sempre è legale. Il momento topico è quello della raccolta del pallone, cioè quando il giocatore termina il fondamentale precedente: la ricezione o più frequentemente il palleggio.

Per fare questo abbiamo preso in esame tre situazioni, con la certezza che si tratti di violazione di passi: abbiamo una clip tratta dall'Eurolega, una del campionato italiano di serie A e una della NBA.

Cosa è successo:

1. 3bianco chiude il palleggio con il piede destro a terra e va in penetrazione 1 contro 1. Nell'esecuzione del movimento appoggia il piede sinistro, solleva e riappoggia il destro, dopodiché rilascia la palla. L'arbitro fischia violazione di passi.

2. il giocatore bianco in penetrazione chiude il palleggio con il piede destro a terra, che diventa piede perno. Nella prosecuzione del movimento salta, riappoggia il piede destro a terra, dopodiché appoggia il sinistro e rilascia la palla per il tiro.
3. 9bianco chiude il palleggio con il piede destro a terra e va in penetrazione 1 contro 1 facendo una virata. Nell'esecuzione del movimento appoggia il piede sinistro, solleva e riappoggia il destro, dopodiché rilascia la palla.

Di fatto i tre movimenti -ed in particolare il primo ed il terzo- sono molto simili: in tutti e tre i casi il palleggio viene chiuso troppo presto e a causa di ciò l'attaccante è costretto ad alzare e riappoggiare il piede perno sul terreno per terminare il proprio movimento offensivo.

Conclusioni: come in occasione di una partenza (palla esce dalle mani>perno si stacca), il momento di raccolta del pallone è difficile da cogliere ed in generale nel dubbio il suggerimento è "non fischiare"; comunque la violazione deve essere fischiata se provoca un enorme vantaggio tecnico per l'attaccante, a cui purtroppo può seguire anche il fallo della difesa. Spesso sentiamo dire che "non è giusto penalizzare un movimento spettacolare", ma questo non può giustificare l'ignorare una regola. I giocatori non commettono volutamente violazione, spesso questa nasce da una cattiva esecuzione o da una buona difesa; spesso i giocatori "ripetono" un movimento redditizio, quando capiscono che ad una violazione non segue un fischio.

Argomento di discussione: non abbiamo dubbi su quanto e come venga insegnato il terzo tempo "classico"; ci piacerebbe sapere quanto in un programma settimanale di allenamenti sia giovanili che senior gli allenatori includano e perfezionino l'esecuzione del reverse e del terzo tempo con due appoggi sullo stesso piede. Ci permettiamo, nella nostra ignoranza, una considerazione: non vediamo quasi mai eseguire questi

movimenti durante il riscaldamento delle squadre, mentre vista la difficoltà di esecuzione dovrebbe essere un movimento da “mettere in ritmo”!

Consiglio: è evidente che un giocatore che “gira” non ha commesso violazione fino a che non ha fatto tre appoggi, quindi il fischio non deve arrivare solo perché il giocatore ha iniziato il movimento: per fischiare passi dovete aspettare il terzo appoggio! Ci sono giocatori che eseguono bene e rilasciano il pallone prima di riappoggiare il perno. Il giocatore che raccoglie e salta due volte sullo stesso piede per tirare prima di poggiare il terzo passo dovrà avere ritmo ed equilibrio perfetto, magari usare la mano contraria. In ogni caso prima di fischiare violazione aspettate che il giocatore l’abbia commessa.

1,2,3 ... Secondi!

1. Post play! Quando l’attaccante prende posizione in area e non esce più!

Scorrendo le clip potremmo chiudere l’articolo in poche righe: ma in effetti, non arbitrando le clip e non facendo moviola, gli spunti che il video propone sono estremamente interessanti. Come sempre vogliamo aiutare i nostri lettori a conoscere meglio il regolamento, non entrando nel merito delle scelte operate dagli arbitri. Le clip proposte su Facebook hanno generato una discussione che ha interessato allenatori, addetti ai lavori e semplici tifosi: questo ci fornisce un ulteriore “assist” per focalizzare alcuni punti fondamentali dove probabilmente c’è un po’ di confusione.

1. la regola dei 3 secondi esiste e non è stata cancellata dal regolamento, nonostante spesso si senta dire il contrario. Inoltre non esistono direttive FIBA che suggeriscono agli arbitri di trascurare o ignorare questa violazione.
2. nel valutare una infrazione (violazione o fallo) gli arbitri devono sempre tenere conto del vantaggio/svantaggio causato dalla ipotetica violazione o fallo in funzione del danno fisico/tecnico creato (RT 47.3)
3. nello specifico della violazione dei tre secondi: gli arbitri non devono fischiare mentre un giocatore tenta di uscire dall'area dei tre secondi o un suo compagno sta per effettuare un tiro (RT 26.1.2). Comunque un giocatore esce dall'area solo se appoggia tutti e due i piedi fuori dal "pitturato" (RT 26.1.3)
4. Una squadra può commettere violazione di 3" solo se è in controllo di palla nella propria metà campo di attacco con il cronometro in movimento (RT 26.1.1).

È evidente che un pivot giallo (a volte anche 2) staziona in area per un tempo notevole commettendo una chiara violazione di 3". Correttamente molti degli allenatori intervenuti nella discussione sono concordi nell'affermare che il pivot ottenga un enorme vantaggio dal suo stazionare in area, sia in funzione dello spazio occupato, che in funzione del dispendio difensivo (non solo del marcatore diretto, ma anche di eventuali aiuti/rotazioni "forzate"), che di un probabile vantaggio sull'eventuale azione di rimbalzo. Il tempo trascorso dal pivot nel "pitturato" è comunque troppo lungo per essere ignorato.

Rivolgendoci soprattutto a chi non è arbitro e di conseguenza non può avere un'idea precisa di quello che un arbitro vede/guarda in ogni momento, vorremmo evidenziare una difficoltà oggettiva nella valutazione della violazione in queste tre azioni: la palla viene sempre passata in angolo,

una o più volte, e questo fa sì che l'arbitro sotto canestro, competente della valutazione sui tre secondi, debba staccare per una frazione di secondo lo sguardo dall'area, complicando non di poco la percezione del tempo e la certezza che il giocatore non sia mai uscito dall'area (certezza che nella seconda clip non abbiamo neppure in video). Altra complicazione arriva dal "penetra e scarica" dove l'aspettare un tiro può "cancellare" la percezione della permanenza di un pivot nell'area. Soprattutto nel doppio arbitraggio, l'arbitro è chiamato a valutare simultaneamente più situazioni di quelle che l'occhio umano può seguire: di conseguenza deve leggere il gioco e concentrare la sua attenzione sugli aspetti che possono essere più problematici da lì a pochi attimi dopo: questo tipo di scelta, a volte forzata, fa sì che possano sfuggire situazioni che poi si rivelano meno marginali del previsto. Comunque quando una situazione si ripete più volte in un vada, una lampadina negli arbitri si deve accendere assolutamente, per poi essere pronti ad uno o più fischi, per garantire l'equilibrio tecnico in campo.

Non crediamo esistano differenze di letture tecniche tra arbitri ed allenatori; è chiaro che ci possa essere diversità di vedute negli episodi specifici, un po' per competenza e capacità un po' perchè chi arbitra non ha sempre una visione globale dell'azione. Ben venga un confronto più frequente tra le parti: conoscere la tecnica di gioco e soprattutto avere la capacità di leggere il momento tecnico al di là della singola giocata aiuterebbe a limitare gli errori. Al fine di stemperare la tensione, in alcuni momenti della gara, diventa importante anche la proposizione delle lamentele, dove ad una certa intensità potrebbe corrispondere una risposta non propriamente coerente.

Le regole devono essere applicate, ma sempre dopo avere interpretato la giocata!

PS: la discussione su facebook è disponibile all'indirizzo <https://www.facebook.com/100009202544285/videos/vb.10000920254>

Se faccio passi dopo aver subito fallo?

Riprendiamo l'articolo "Un raffica di antisportivi" per analizzare i vari scenari di ripresa del gioco dopo la sanzione di un fallo antisportivo commesso su un giocatore in atto di tiro. Partiamo dal filmato:

Cosa è successo: lazzurro parte in contropiede, supera 4bianco in palleggio, fronteggia 5bianco e lo batte con una virata. Al momento della raccolta del pallone 5bianco aggancia il braccio sinistro di lazzurro con il suo braccio sinistro, mentre con il braccio destro (ripresa da sotto) cintura il fianco destro. (RT 37.1.1 1° pallino).

Il fallo è stato commesso dopo la raccolta del pallone e pertanto:

- il giocatore ha iniziato l'atto di tiro e, di conseguenza
- è terminato il contropiede

Dopo aver raccolto il pallone ed aver subito fallo lazzurro esegue una virata, nella quale commette violazione di passi, e va a tirare a canestro. Nel caso specifico il canestro non è stato realizzato e di conseguenza la ripresa del gioco dovrà essere 2 tiri e possesso. Ma cosa sarebbe successo in caso di realizzazione?

Ci viene in aiuto una interpretazione FIBA (25-5), grazie

alla quale possiamo affermare che:

- il canestro avrebbe dovuto essere annullato a causa della violazione di passi e, di conseguenza, lazzurro avrebbe dovuto beneficiare di 2 tiri e possesso.
- se la virata fosse stata fatta in modo legale, il canestro sarebbe stato convalidato e lazzurro avrebbe avuto diritto a 1 tiro e possesso.
- analogamente, nel caso in cui la violazione di passi fosse stata ignorata, il canestro sarebbe stato convalidato e lazzurro avrebbe avuto diritto a 1 tiro e palla a lato.

Piccole cose che fanno la differenza

Fisico ed atletismo sicuramente aiutano, ma non sono sufficienti per giocare a basket. L'elenco delle doti e delle capacità necessarie per eccellere a pallacanestro è lunghissimo: molti hanno tanto, ma pochissimi hanno tutto. Solo pochi giocatori eccellono in intelligenza cestistica, ovvero nella capacità di cogliere l'attimo e ottenere il massimo vantaggio da quello che sta accadendo sul campo, magari sfruttando le pieghe delle regole, o cogliendo clinicamente il minimo errore dell'avversario.

In questo articolo usciremo dal cliché tradizionale di WeRef: partendo dal gioco e da alcune situazioni curiose e cercheremo di capire cosa i giocatori hanno "inventato" per volgere a loro favore la giocare. Ci piace pensare che tutto quello che vi descriveremo sia stato fatto consapevolmente dai giocatori,

e conoscendone molti ne abbiamo quasi la certezza.

Situazione 1 – he knows you know!

Nel basket il tempo ha doppia valenza, poiché si gioca con due cronometri contemporaneamente. La regola dei 24"/14" avrebbe dovuto velocizzare il gioco e premiare l'attacco, ma alla fine probabilmente favorisce la difesa. Ad ogni modo per gli attaccanti e per i difensori è fondamentale sapere quanto manca al suono della/e sirena/e, sia durante l'azione che partendo da una rimessa. Organizzare un gioco d'attacco o preparare una difesa in 3" non è facile, ma averne contezza è già un passo avanti! Chi poi oltre ad essere consapevole del tempo trasmette l'informazione ai compagni è "in controllo" della partita: 23rosso e 8bianco fanno questo per le proprie squadre.

Situazione 2 – tap the ball!

Battere la palla nel tentativo di entrarne in controllo o sottrarla all'avversario non è controllo di palla! Il tabellone fa parte del terreno di gioco, ma nel caso specifico il tentativo di controllo non è un palleggio. 6bianco con un movimento legale e senza entrare in controllo di palla (fino a quando non la prende con due mani) esclude due avversari dal rimbalzo, usando il tabellone come sponda.

Situazione 3 – killer instinct!

Il basket è un gioco dove il fair-play vince spesso, ma se un avversario finisce per terra, non aspettatevi che la palla sia buttata fuori o il gioco ristagni. 15bianco osserva il tuffo a vuoto del 14azzurro: lo guarda impietosamente, aggiusta i piedi e realizza una tripla!

Situazione 4 – 3..2..1 Dunk!

Tre secondi, due passaggi, una schiacciata spettacolare! La pazienza di aspettare il rimbalzo del pallone per controllare un passaggio complicato, leggere il rimorchio e trasformare un terzo tempo in un passaggio perfetto per una spettacolare schiacciata nel canestro avversario!

Situazione 5 – waiting for 24!

Manca poco alla fine del periodo, la squadra subisce canestro. 12giallo raccoglie la palla in mezzo all'area (00:28 sul cronometro) e con molta nonchalance si avvia a rimettere. Senza fretta, ha appena guardato il cronometro, sa che ha 5" per effettuare la rimessa. Gioca con tale abilità col cronometro che la sua squadra inizia l'ultimo possesso con meno di 24", avendo l'opportunità di concludere il periodo con l'ultimo tiro: senza magari concedere agli avversari diritto di replica.

Quasi quasi mi butto!

Simulazione: abbiamo delle novità per la stagione che sta per cominciare?

http://www.weref.it/wp-content/uploads/2016/09/SPA_AUS_2_FT.mp4

Cosa è successo: 6bianco fa uscire il braccio dal suo cilindro per smarcarsi e ricevere palla da 7bianco. Il giocatore blu accentua in modo vistoso il contatto che si viene a creare: l'arbitro coda sanziona 6bianco con un fallo in attacco; a questo punto 7bianco protesta (per qualcosa successo in precedenza e non attinente all'ultimo contatto) e viene sanzionato con un fallo tecnico. Nell'azione successiva, 35blu

provoca un contatto su 7bianco aggiustando un blocco in ritardo e usando le braccia fuori dal suo cilindro: 35blu è responsabile del contatto, che viene comunque accentuato da 7bianco. Nessun fallo viene fischiato a 35blu e il giocatore 7bianco viene sanzionato con un fallo tecnico per simulazione. Da notare che nessun giocatore della squadra bianca fino a quel momento fosse stato richiamato per flopping. Come conseguenza delle due sanzioni, 7bianco è stato espulso (RE art 36.3.3)

Nel basket del terzo millennio una delle situazioni che creano più problemi in una partita di pallacanestro è la simulazione. Il tentativo di "guadagnare" un fallo accentuando l'effetto di un contatto ha raggiunto una sofisticazione tale che a volte risulta difficile anche per l'arbitro più esperto leggere danno e vantaggio. Nessun allenatore insegna ai giocatori a simulare, ma i giocatori continueranno in questo atteggiamento scorretto, fintanto che otterranno un vantaggio dalla loro condotta. Per limitare il problema è quindi necessaria un'azione congiunta di tutte le componenti del movimento:

- arbitri: devono avere una maggiore consistenza nella valutazione dei contatti, non premiando chi simula o accentua, anzi sanzionando opportunamente e sistematicamente i giocatori che simulano;
- allenatori e compagni del simulatore: ancorché avvantaggiati da una scorrettezza, devono stigmatizzare il comportamento del proprio compagno!

Sappiamo che il "fair play" può sembrare anacronistico e sorpassato dalla necessità di vincere a tutti i costi, ma fortunatamente molti giocatori, con altri gesti, ci ricordano che la sportività esiste sempre.

Tutti gli sport, incluso il basket, si scontrano con questa problematica; alcuni utilizzano la tecnologia televisiva per aiutare gli arbitri. La NBA per i propri giocatori utilizza addirittura i video per multarli anche successivamente.

La FIBA ha divulgato, recentemente, un nuovo protocollo per l'amministrazione delle situazioni di simulazione: conoscendo le segnalazioni arbitrali potrete capire meglio quanto sta avvenendo sul campo.

Clicca per visionare il nuovo protocollo e le nuove segnalazioni FIBA

In progressione didattica usciremo a breve con letture ed esempi video che vi possano aiutare a riconoscere se e quando un giocatore simula

La palla è mia!

Quando viene realizzato un canestro la palla diventa morta, ma è comunque "di proprietà" della squadra che ha diritto al possesso per la rimessa dal fondo. Nessun giocatore della squadra che ha realizzato canestro può toccare la palla o ritardare volontariamente la rimessa in gioco della stessa (RT 36.3.1).

Nell'articolo "Piccole – Scaramucce" abbiamo già trattato marginalmente l'argomento, ma il campo ci ha offerto l'opportunità di approfondire ulteriormente e di cogliere alcuni spunti e sfumature che permettono di migliorare la lettura, la conoscenza e la gestione di queste situazioni da parte di tutti i protagonisti della gara. Vi ricordiamo che l'arbitro dovrebbe facilitare lo svolgimento della gara: questo compito può essere svolto solo se c'è la collaborazione di tutti i protagonisti e la comunicazione è efficiente

Cosa è successo: la squadra rossa segna un canestro da 3

punti. Rosso allontana, col petto, la palla appena fuoriuscita dalla retina ritardando la ripresa del gioco. L'arbitro guida fischia immediatamente, arrestando così il cronometro, ed effettuando un richiamo. Il gioco riprende, la squadra bianca non realizza il canestro e concede una transizione veloce alla squadra rossa, con lo stesso Rosso che realizza 2 punti. Quando la palla esce dalla retina Rosso la prende e la passa all'arbitro sottocanestro che sanziona l'infrazione con un fallo tecnico.

Comunicazione: in occasione della prima situazione di ritardo volontario l'arbitro è tempestivo nel fischio, risparmiando tempo da giocare! Il richiamo ufficiale è abbastanza visibile e plateale ma la gestualità e la proposizione del richiamo ai soggetti interessati è sbrigativa e parziale. Chi ha allontanato la palla è già scappato e sta correndo spalle all'arbitro, lo stesso arbitro dovrebbe informare del richiamo l'allenatore della squadra, mentre è l'arbitro più vicino a spiegare all'allenatore le motivazioni del richiamo. Il segnale proposto più volte con le braccia "a forbice" davanti al petto (RT fig 11 – canestro non valido, fine periodo) potrebbe anche trarre in inganno qualcuno visto che un canestro è stato appena realizzato! Mentre il segnale da utilizzare è quello convenzionalmente fatto mostrando le mani alte come a tenere un pallone immaginario ed indicando con la rotazione del dito indice che il richiamo include tutti i componenti della squadra.

Concentrazione: nei primi minuti del terzo periodo la partita può cambiare; l'intervallo modifica tattica e strategia delle squadre e anche un piccolo rilassamento mentale che può portare qualcuno a non entrare immediatamente in ritmo partita. Possiamo confrontare: l'attenzione e puntualità della terna arbitrale nel sanzionare l'infrazione in due azioni d'attacco contigue della stessa squadra con due arbitri diversi (comunicazione in-terna!) con la disattenzione e la superficialità dei giocatori nel commettere due volte di

seguito un banale errore che costa un fallo tecnico. Vediamo l'allenatore, consapevole dell'accaduto, invitare i propri giocatori alla calma, mentre alcuni chiedono spiegazioni perché non si sono accorti di nulla.

Interazione: è fondamentale che la comunicazione parta da un soggetto ed arrivi a tutti i "recettori" interessati: chi comunica deve accertarsi che il messaggio sia arrivato in modo chiaro ai destinatari. Quanto all'interno delle dinamiche di squadra si presta attenzione alla comunicazione proposta dagli arbitri? Quanto sotto pressione o sotto scarico mentale i giocatori prestano attenzione a quanto viene richiesto dalle regole e dagli arbitri della partita?

Televisione: tempestivo l'assist dell'inviato a bordo campo per spiegare al telespettatore ed ai telecronisti la dinamica della situazione e la decisione arbitrale.

(piccole) scaramucce!

A volte nelle partite nascono dei conflitti tra giocatori, allenatori, arbitri. Non sempre il fair-play trionfa, anzi in più di un'occasione i giocatori mettono in atto piccole furberie, *trash talking* o azioni di disturbo mirate ad innervosire e deconcentrare gli avversari. Normalmente chi accende la scintilla cerca di confondersi tra compagni e avversari, magari per sfuggire agli strali arbitrali e a qualche provvedimento disciplinare; alcuni giocatori con spirito collaborativo cercano di sedare gli animi, mentre altri più battaglieri si fanno avanti a petto in fuori per attizzare il fuoco e cercare giustizia sommaria. Raramente vediamo i giocatori arrivare alle mani, ma l'atteggiamento di qualcuno meriterebbe pesanti reprimende da parte del proprio

team staff e qualche provvedimento disciplinare più pesante di un semplice richiamo.

Come sempre prendiamo spunto da episodi reali per spiegare meglio quali sono i principi che regolano queste situazioni, conoscere per riconoscere piccole e grandi scorrettezze!

Cosa è successo: dopo il canestro di un compagno 22bianco passa la palla all'arbitro posizionato dietro la linea di fondo. Indipendentemente dal fatto che siamo con meno di 02:00 sul cronometro di gara nel 4° periodo e che il tempo si ferma, in queste situazioni, quando la palla fuoriesce dalla retina è a disposizione della squadra che ha subito canestro per la rimessa in gioco: nessun attaccante deve interferire con il pallone, soprattutto se questo è fatto con l'intento di rallentare il gioco e permettere ai propri compagni di pressare la difesa (fate caso al 24bianco che va a disturbare la ricezione del 4rosso). Il primo giocatore di ogni squadra che commette questa infrazione deve essere richiamato dagli arbitri – il richiamo esteso all'allenatore e valido per tutti i componenti della squadra. Dopo il richiamo alla successiva infrazione sarà sanzionato un fallo tecnico a carico del giocatore, così come per ogni ulteriore infrazione a carico della squadra.

Cosa è successo: mentre il 52rosso esegue il primo tiro libero, il 9bianco entra nell'area dei 3" ed allarga le braccia entrando nel campo visivo del tiratore, con il chiaro intento di disturbarlo. Il tiro libero viene realizzato e nessuna sanzione deve essere applicata per la violazione di invasione del 9bianco, ma sarebbe opportuno un richiamo per l'evidente scorrettezza del 9bianco, rimarcata anche dal 43rosso che si è accorto di quanto accadeva. Si può notare un momento di disattenzione da parte dell'arbitro centro che pur impegnato nell'amministrazione dei tiri liberi ha la testa girata da un'altra parte e non vede quanto sta accadendo; la

situazione è più difficile da leggere per il guida posizionato correttamente lungo l'area di tiro libero; un aiuto potrebbe arrivare dal coda che si trova dietro 9bianco e 52rosso.

Cosa è successo: Un difensore può marcare da vicino l'avversario e con la mano impedirne la visuale o chiudere le linee di passaggio, ma non può agitare la mano davanti agli occhi o toccare il viso dell'avversario. 4bianco in palleggio viene affrontato da 1rosso che gli agita ripetutamente la mano all'altezza degli occhi probabilmente toccandolo anche sul viso. Questa azione è sanzionabile con un fallo tecnico (RT 36.3.1) o eventualmente prevenibile con un richiamo. Nel caso di contatto il difensore può essere sanzionato con un fallo antisportivo (RT 37.1.1) – in quanto la sua azione di disturbo è volta esclusivamente ad innervosire l'avversario e non a sottrarre la palla. Stupisce il commento televisivo che asserisce che il contatto non sia falloso e giustifica il non fischio con il momento topico della partita. In effetti l'azione illegale di 1rosso poteva essere sanzionata come fallo tecnico (1TL + possesso Bianco) o come fallo antisportivo (2TL per 4bianco e possesso Bianco) sul punteggio di 81-78 a 00:50 dalla fine della partita a fronte della palla, poi persa dal 4bianco sull'azione di disturbo. Sorge spontanea una domanda: se il fischio poteva decidere la partita per una squadra, il non fischio la può decidere per l'altra?

Cosa è successo: 6rosso penetra e scarica al compagno che realizza da 3p; il 24bianco in mezzo all'area provoca un inutile contatto sul 6rosso; a questo punto 6rosso spintona 24bianco, che cadendo accentua l'effetto della spinta. Il gioco prosegue e dopo il canestro bianco, 4rosso si smarca (trattenendo 24bianco) e ricevuto il pallone subisce fallo dall'8bianco. A quel punto 8bianco e 6rosso si trovano faccia a faccia e volano delle parole. Tempestivo l'intervento dell'arbitro coda che dopo aver seguito l'azione precedente –

forse era meglio intervenire subito al primo spintone? – si interpone tra i due giocatori separandoli. Da rimarcare negativamente il comportamento di 9bianco che assolutamente avulso dall'azione si avventa sull'avversario con atteggiamento aggressivo. Seppure poco ortodosso (mai toccare un giocatore!) è molto efficace l'intervento dell'arbitro che prende sottobraccio 6rosso e lo "accompagna" verso il tunnel delgi spogliatoi. Anche se a gara ormai finita e punteggio ampiamente definito, il comportamento del 9bianco andava comunque sanzionato, magari con un fallo tecnico, senza gli eccessi proposti nella telecronaca. Stanti le decisioni prese sul campo, corretta la ripresa del gioco con i 2 tiri liberi per il 4rosso e i due tiri liberi più possesso palla bianca.

E' plausibile pensare che l'arbitro a volte debba astenersi dall'intervenire per non decidere il risultato? In quale momento della gara un fischio o un non fischio non hanno impatto sul risultato della stessa? Quanto il "buon senso" di un arbitro può essere oggettivo? A nostro avviso sono i giocatori che scelgono movimenti più o meno legali o comportamenti sopra le righe, indipendentemente dal punteggio della gara o dal minuto scandito dal cronometro; le decisioni devono essere il più possibile coerenti con le regole, altrimenti "non decidere" ha lo stesso un effetto decisivo sulla gara! La posta in palio è sempre più alta, nel basket la vittoria è imprescindibile per chiunque, ma correttezza e lealtà sportiva devono essere dei protagonisti in tutti i momenti della partita: se così non è l'arbitro può garantire l'equità competitiva solo intervenendo.