

# Percezione

Ad ogni scelta dovrebbe corrispondere una decisione (fischio-non fischio) connessa con la realtà

---

## Asso nella manica!

Le partite si vincono e si perdono in mille modi diversi: una grande giocata, un piccolo errore difensivo o una scelta sbagliata possono determinare il risultato. Qualche volta inconsapevolmente lo staff di una squadra avrebbe l'asso nella manica per vincere o provare il tiro per andare al supplementare; altre volte l'asso pigliatutto viene sprecato o non viene utilizzato.

Prendiamo spunto dalla partita Milano-Venezia di poche settimane fa per proporre una chiave di lettura diversa sull'Instant Replay; probabilmente questo articolo è più indicato per allenatori e staff tecnici delle squadre di alto livello, ma anche gli arbitri e gli appassionati possono cogliere spunti interessanti.

Lo staff tecnico di una squadra dovrebbe sapere come e quando giocare l'asso, i giocatori dovrebbero aiutare lo staff a non sprecarlo inutilmente in situazioni abbastanza chiare e palesi. Stanchezza, tensione ed adrenalina sicuramente non aiutano, ma chi è più capace di gestire la pressione e agire lucidamente ha concretamente più possibilità di vincere

Con poco meno di 10" e la squadra bianca sopra di 1 punto, la palla rimbalza sull'anello e viene toccata prima dal 21 rosso e poi dal 6 bianco. La rimessa viene assegnata alla squadra

rossa. Prima che la palla sia messa a disposizione per la rimessa dalla panchina bianca arriva la richiesta per l'instant replay, nonostante il 6bianco sia decisamente convinto di averla toccata per ultimo, e non faccia nemmeno una timida e garbata rimostranza. Dopo aver analizzato le immagini gli arbitri confermano la decisione, corretta, assunta sul campo.

Più di qualcuno ci ha richiesto un'opinione sul recupero della palla da parte del 9bianco e del passaggio al compagno 5bianco. La giocata è legale e non c'è stato nessun fischio arbitrale. Noi ci siamo posti la domanda: se l'arbitro avesse fischiato palla fuori? La valutazione è millimetrica ed avviene nel solito battito di ciglia, ma connettere piede fuori/dentro tocco della palla da parte del 5bianco non era sicuramente facile ed un fischio, seppur errato, sarebbe stato assolutamente plausibile.

22rosso sorpreso dal passaggio lungo e contrastato dal 5bianco, riesce con un tap a mantenere la palla in campo che però è facile preda del 9bianco. Anche se fuori campo 5bianco è velocissimo a rialzarsi e partire in transizione: riceve la palla con il piede destro sul terreno ed il sinistro sollevato, quindi la sua giocata è legale perché il solo punto di contatto con il terreno di gioco lo posiziona all'interno dello stesso. Lo sviluppo dell'azione porterà un canestro del 6bianco da due punti per l'insperata vittoria.

Ma torniamo alla nostra ipotesi: l'arbitro guida valuta come irregolare la posizione del 5bianco e fischia una violazione. In situazioni simili, dove la palla non è "in contest" tra giocatori difficilmente si fa ricorso all'instant replay per determinare quale giocatore sia responsabile dell'uscita del pallone, anche perché ce ne uno solo! Ma l'allenatore bianco non avrebbe potuto richiedere l'instant replay perché aveva esaurito la richiesta. Risultato: palla rossa e partita persa. Avendo ancora a disposizione la richiesta di IRS, se gli

arbitri avessero accertato che l'azione di 5bianco era stata legale avrebbero restituito il pallone alla squadra bianca, che la controllava legalmente al momento del fischio, con il residuo dei secondi sul cronometro.

Permetteteci un piccolo salto indietro alla partita di Coppa Italia tra Milano e Bologna, nel convulso finale dove gli arbitri hanno valutato con l'aiuto dell'instant replay se il tiro del 32bianco fosse stato rilasciato prima dell'accensione della stop-lamp e con l'ausilio delle immagini annullato il canestro. La panchina bianca aveva ancora un asso nella manica che purtroppo è rimasto tale. Nessuno sul campo ci ha pensato, ma l'allenatore bianco avrebbe potuto richiedere un IRS per il malfunzionamento del cronometro, partito in anticipo, e quindi avere a disposizione la palla per una rimessa con almeno 3 decimi di secondo per tentare un ulteriore tiro.

<https://www.facebook.com/531386670366809/posts/1124633651042105?sfns=mo>

---

## **Lupo ulu..là, freccia ulu..lì! (□□ below)**

Spesso basta poco per perdere la direzione, soprattutto se non si conoscono i percorsi delle regole; per fortuna lungo il cammino a volte si incontrano delle persone che possono aiutare a ritrovare la retta via. Nel divertente siparietto tra arbitri e allenatori, con i giocatori spettatori attoniti, possiamo cogliere: indecisione, perplessità, proteste!

Questa sequenza di clip ci dà modo di rinfrescare diversi articoli del regolamento che i nostri protagonisti sembrano avere dimenticato!

Dopo la battuta legale sul salto a due del 55bianco la palla termina direttamente fuori. Il gioco riprende con una rimessa nera, mentre la freccia di possesso alternato non viene esposta perché nessuna squadra ha ancora controllato la palla sul terreno di gioco. Nel momento in cui 44nero controlla la palla passata da fuori campo la freccia di possesso alternato viene esposta: indicando il verso di attacco bianco per il prossimo possesso alternato.

A poco meno di 90" dalla fine del primo periodo la palla sfugge di mano al 4bianco che si tuffa sul parquet per recuperarla. Insieme a lui anche 8nero cerca di prenderla e mentre la trattengono, entrambi finiscono fuori campo. Non è rilevante chi dei due esca per primo perché in questa situazione le regole prevedono comunque una situazione di salto a due da amministrare con la freccia di possesso alternato; come ricorderete la freccia indica la squadra bianca.

Il gioco riprende con la rimessa in attacco bianca, con 7" sul display dei 24, ma prima che la palla sia passata dal giocatore in campo, l'arbitro coda fischia un fallo in attacco al 28bianco per un blocco illegale. Prima della ripresa del gioco, con una rimessa laterale nera, l'arbitro coda indica il tavolo e fa il gesto con il "pollice su" che significa che tutto è a posto: si riferisce alla freccia?

All'inizio del secondo quarto, gli arbitri si portano verso la linea centrale per amministrare la rimessa di possesso alternato per la squadra bianca. Tutto sembra procedere normalmente quando l'allenatore nero chiede spiegazioni al 2° arbitro, asserendo di avere diritto alla rimessa perché in precedenza (clip 2 e 3) in occasione della palla trattenuta, la stessa era stata assegnata alla squadra bianca. Dopo un consulto tra secondo e primo arbitro, quest'ultimo si reca al tavolo e chiede di girare la freccia, mentre i due allenatori

mostrano il loro disappunto. Il dialogo tra arbitro e commissioner sembra convincere il primo arbitro della correttezza della posizione della freccia, anche se la successiva spiegazione all'allenatore nero non sembra avere lo stesso effetto.

Gli arbitri, riprendono il gioco dopo aver superato il vuoto di memoria regolamentare. Noi riprendiamo il filo della regola per chi, come l'allenatore nero non la conosce.

- La freccia di possesso alternato viene girata solo quando la rimessa per possesso alternato viene completata.
- Per completare una rimessa di possesso alternato:
  - la palla passata da fuori campo deve toccare o essere toccata da un giocatore in campo o
  - la squadra che rimette deve commettere una violazione o
  - la palla viva si deve bloccare tra anello e tabellone durante la rimessa!

Se viene commesso un fallo la freccia viene congelata ed il fallo deve essere amministrato. Nel caso specifico il fallo in attacco del 28bianco, squadra bianca in controllo di palla, determina una perdita di controllo ed una conseguente rimessa nera, ma non determina la perdita del diritto al successivo possesso alternato, poiché la rimessa non è stata completata. La stessa cosa sarebbe accaduta anche se il fallo con palla fuori dal campo per la rimessa fosse stato commesso da un giocatore nero. La squadra bianca avrebbe eseguito la rimessa relativa al fallo (o tiri liberi) ma la freccia non sarebbe stata girata.

La gestione della freccia di Possesso Alternato, ancora dopo molti anni, si sta rivelando sempre ostica per tutti i protagonisti della gara. Anche in questa occasione è stato impiegato troppo tempo per capire e gestire un'informazione che doveva essere data immediatamente. Come spesso accade una

parte della risposta può essere trovata al tavolo, sempre che da lì il messaggio arrivi agli arbitri solido e consistente. Trasmettere certezze e sicurezza, sulla base di una profonda conoscenza delle regole, aiuta allenatori e giocatori a mantenere controllo e serenità.

### ***There wolf, there arrow!***

Often may be easy to lose direction, mostly if you don't know the rules paths; anyway you can meet some people who helps you to find the right path again. In the following funny scene between referees and coaches, with the players astonished spectators, we can seize: indecision, perplexity, complaints!

This sequence of clips allows us to refresh some articles of the rule book that the leading actors of the game have forgotten.

After the legal tap on the jump ball by 55white, the ball goes directly out of bounds. The game resume with a black throw-in, while the possession arrow is, correctly, still neutral, because neither team have controlled the live ball on the playing court. When 44black controls the ball throwed-in by his mate, the possession arrow is showed: entitled to the white team for next alternating possession.

Less than 90" to the end of the first period, the ball slip off the hands of 4white who dives on the floor to recover it. Also 8black try to recover the ball. While both players are holding the ball they go out of bounds. Is not important who goes out first, because in this situation the rules provide a jump ball situation administered with the possession arrow; as you will remember is for white team.

The game resume with white throw-in, with 7" on the shot clock, but before the ball is throwed-in, the trail referee calls an offensive foul to 28white: illegal screen. Before the

ball has been placed at the disposal of the black player for the throw-in, the trail referee makes the signal of thumb up to the officials, which means that is all under control.

At the start of the second quarter, referees are going to the centre line to administer the alternating possession throw-in for white team. Everithing seems to proceed normally when the black coach asks for explanations to the umpire, claiming to be entitled of the throw-in because some minutes ago (clip 2 and 3) after the held ball, the throw-in was granted to the white team. After the consultation between umpire and referee, the last one goes to the table and asks to reverse the possession arrow, while the two coaches, too close to the officials table, are showing their disappointment. The conversation between referee and commissioner seems to persuade the referee of the correct position of the possession arrow, even if the subsequent explanation to the black coach not seem to convince him.

While the referees, have passed the rules memory gap and resume the game, we take back the thread of the rule for who, as the black coach, didn't know it.

- The possession arrow will be reversed only when the alternating possession throw-in ends. The throw-in ends when: the ball touches or is legally touched by a player on the playing court, or
  - the team taking the throw in commits a violation, or
  - a live ball lodges between the ring and the backboard during the throw-in!

If a foul is committed by either team the possession arrow is freezed and the penalty of the foul will be administered. In this specific case, the 28white offensive foul, white team in control of ball, determines that white team lose control of ball and a consequent black team throw-in, but white team

didn't lose his right to the next alternate possession, because the throw-in didn't ends. The same thing would happen if the foul had been committed by a black player. The white team would have had a throw-in (or free throws) for the foul but the possession arrow shouldn't be reversed.

The management of the possession arrow, still after many years, is always proving difficult for the actors of the game. Also on this occasion, too much time is elapsed to understand and manage an information which had to be done immediately. As it often happens a piece of the answer can be found at the officials table, providing the message will arrive to the referees solid and consistent. Transmit certainties and security, based on a deep knowledge of the rules, helps players and coaches to keep control and serenity.

---

## Falling stars!

Si dice che quando cade qualcosa di grosso faccia molto rumore. Nella recente gara tra Efes Anadolu e Real Madrid, i padroni di casa hanno chiesto la ripetizione della gara per un presunto errore tecnico degli arbitri, che avrebbero assegnato un nuovo periodo di 14" in attacco al Real dopo un fallo tecnico comminato ad un giocatore dell'Efes per "flopping". Se avrete la pazienza di seguirci, vi accorgete che sono stati sicuramente commessi degli errori, che anche ad altissimo livello la conoscenza delle regole è spesso sommaria e che non sempre il regolamento viene applicato correttamente.

- **Cosa è successo:** 33bianco palleggia in post basso fronteggiato dal 42blu; dopo un giro in palleggio 33bianco pesta il piede dell'avversario che perde



l'equilibrio e cade rovinosamente al suolo. 33bianco ha una breve esitazione, carica il tiro e rilascia la palla. L'arbitro guida sanziona un fallo tecnico per flopping al 42blu, mentre la palla sta lasciando le mani del tiratore. Nel momento del fischio il display dei 24" segna 4.3". Mentre la regia indugia sui giocatori, gli arbitri annullano il canestro del 33bianco e segnalano il fallo tecnico al 42blu. Il gioco riprende con un tiro libero del 33bianco (avrebbe potuto tirare un qualunque giocatore bianco) ed una rimessa bianca in attacco dalla linea di fondo.

**Contatto:** il primo spunto arriva dal contatto tra i piedi dei due giocatori, assolutamente fortuito e non sanzionabile. E' altrettanto evidente che dopo "l'inciampo" il difensore che scivola all'indietro possa cadere. La chiamata di fallo tecnico, in netto ritardo con la dinamica dell'azione, appare una decisione poco credibile.

**Momento:** la frase "rigore è quando arbitro fischia" del mitico V. Boskov ci deve aiutare nella soluzione del caso: è infatti fondamentale determinare dove si trovava la palla al momento del fischio (così recita il regolamento) perché da quell'informazione dipenderà la ripresa del gioco dopo l'esecuzione del tiro libero derivante dal fallo tecnico.

**Tiro:** al momento del fischio il tiro è stato rilasciato; comunque anche se il fischio fosse arrivato durante il movimento continuo di tiro del 33bianco ai fini del regolamento cambierebbe poco: il canestro sarebbe sempre da convalidare!

**Canestro annullato:** lascia perplessi la decisione di annullare il canestro, per collocare retroattivamente la chiamata del fallo al momento in cui il 33bianco controllava la palla ma non era in movimento continuo di tiro a canestro. Scelta da cui dipende la successiva ripresa del gioco. E' chiaro che la lettura della giocata da parte dell'arbitro comporti un certo tempo,

ma quasi due secondi nel basket sono un'eternità!

**Reset a 14"':** stante la decisione (errata) di annullare il canestro, dopo l'amministrazione del tiro libero, il gioco è correttamente ripreso con una rimessa bianca in attacco con 14" sul display dei 24"

**Soluzione:** per una amministrazione corretta si sarebbe dovuto procedere in questo modo.

- Canestro valido del 33bianco (2 punti)
- 1 tiro libero per un qualunque giocatore bianco (no rimbalzo)
- Rimessa dal fondo Blu per il canestro subito
- 24" sul display per la squadra Blu

Paradossalmente, se la squadra blu è stata svantaggiata dal fischio del fallo tecnico, per un presunto fake determinato da un contatto fortuito, la squadra bianca è stata a sua volta svantaggiata con l'annullamento di un canestro valido! Priva di fondamento la richiesta di ripetizione della gara per il presunto errore tecnico sul reset a 14" del display, così come sarebbe altrettanto priva di fondamento la richiesta della ripetizione per la serie di sviste ed errata applicazione delle regole nella giocata. Situazione in cui non si poteva sicuramente andare al video per riguardare quanto successo, ma che la terna arbitrale con un minimo di comunicazione poteva risolvere velocemente nel modo corretto.

Per completezza di informazione: potete leggere il commento ufficiale Eurolega riferito esclusivamente alla protesta dell'Efes cliccando [qui](#)

---

## Seconda chance!

Prendo spunto dall'intervista al Signor Pitana "direttore

d'orchestra" dell'ultima finale dei mondiali di calcio per scrivere di **arbitri e televisione**, un connubio non sempre felice! Storicamente lo strumento televisivo – moviola – nasce per **cogliere in fallo** i direttori di gara e fomentare polemiche, non come un aiuto tecnico. Solo negli anni 90 il replay inizia ad essere utilizzato dal punto di vista **didattico**, soprattutto come base per aumentare il bagaglio e la conoscenza di situazioni tecniche difficilmente ripetibili in allenamento.

<https://youtu.be/vDkavYuFND0>

Mai come negli ultimi anni la tecnologia è entrata **prepotentemente** nello sport come supporto decisionale per gli arbitri di moltissime discipline. L'evoluzione ha investito anche il calcio, da troppo tempo **ingessato** nelle sue tradizioni. Lo strumento elettronico è stato generalmente percepito come la **panacea** di tutti i mali per poter risolvere immediatamente sul campo, con l'ausilio delle immagini, situazioni su cui si parlava per ore nei dibattiti televisivi e al bar sport. L'intento era quello di far **sparire** le polemiche, le proteste, gli scontri verbali, e non, tra le tifoserie.

Con il tempo si è capito però che talvolta un uso improprio della tecnologia può confondere le idee, anziché chiarirle. Partiamo da alcuni presupposti:

- le immagini hanno solo **due** dimensioni; manca la profondità e pertanto in determinate situazioni e da diverse angolazioni è comunque difficile stabilire le distanze tra i corpi e la **responsabilità** dei contatti.
- il gioco è **dinamico** quindi spesso si lavora sui frame e porzioni centesimali di tempo impossibili da cogliere dal vivo; da ciò ne consegue che talvolta il fermo immagine non sia **sincronizzato** con la gestualità arbitrale e/o con il fischio.
- Inizialmente lo strumento elettronico, chiamato in modo

differente nelle varie discipline, nasce per determinare la **posizione** del pallone (dentro/fuori, toccato/non toccato, meta, stoccata) o per determinare la posizione dei giocatori (fuorigioco, tiro da tre/due punti). Usare la tecnologia negli sport di rete come volley e tennis è decisamente più facile che in quelli di **contatto** come calcio, rugby o basket; per contro l'utilizzo è ancora più difficoltoso nella scherma dove non solo si valuta la stoccata ma anche chi ha iniziato l'attacco o chi ha parato e risposto.

Lo strumento sarebbe di per sé **quasi** infallibile, ma come sempre una grossa mano a renderlo meno preciso arriva dall'uomo. Le cause sono diverse e non sempre attribuibili all'arbitro:

- per fare una buona lettura sono fondamentali le **immagini**; qualità ed angolazioni diverse possono fare la differenza: le regie ed i cameraman spesso "remano contro", perdendo l'attimo o indugiando su particolari inutili.
- per **leggere** le immagini è necessaria una capacità diversa da quella che si usa sul campo: le immagini bidimensionali che scorrono sul monitor sono molto diverse da quelle "profonde" viste sul campo, senza contare il fatto che velocità normale e rallentata danno **sensazioni** diverse. Bisogna saper leggere quello che le immagini offrono, **interpretando** il body language dei giocatori, valutando le distanze, capendo le traiettorie. Velocità ed intensità sono assolutamente **smorzate**: pensate a come si vede una formula 1 all'autodromo e come la si vede alla televisione, dove tutto sembra più lento.
- un altro ostacolo arriva dai **protocolli**: è evidente che non tutte le situazioni possono essere arbitrate **due** volte; spesso nei protocolli qualche cavillo rende lo strumento meno efficace e soprattutto efficiente. Il

calcio sta mettendo in forte **discussione** il proprio protocollo, nel basket nonostante le numerose falle nessuno sembra far nulla!

- in ultimo, lo strumento è **funzionale** se è usato quando serve, ovvero quando l'arbitro o i collaboratori capiscono che quella situazione deve essere **riguardata**. Spesso chi sta comodamente seduto in tribuna o in poltrona si domanda "perché non la va a rivedere"? Questa domanda contiene il verbo sbagliato: più che rivedere sarebbe importante **guardare** per cogliere tutti quei particolari che a velocità normale e sotto pressione possono sfuggire. L'orgoglio dell'arbitro o la sua presunzione sono spesso il peggior **nemico** da abbattere: rimangiarsi la decisione oppure accettare la correzione di un collega può destabilizzare anche il direttore di gara più esperto. Se alcune volte è impossibile riguardare la situazione perché non è previsto dal protocollo, altre volte è proprio l'arbitro, o chi per lui, che non ritiene la situazione degna di essere scansionata al video.

Un attributo primario dell'arbitro è quello di dare **certezze**, ma l'arbitro del "terzo millennio" deve sviluppare anche la "**coscienza**" di avere dei sani dubbi tecnici. Deve avere la capacità di analizzare immediatamente la propria scelta, di ascoltare e cogliere i **segnali** che arrivano dai protagonisti, di capire che la situazione rientra nel "mazzo" di quelle **riguardabili**, di decidere di mettersi in discussione facendo un passo indietro per poi farne due in avanti!

Più l'arbitro ha un atteggiamento **assertivo**, più facilmente potrà gestire la pressione del momento e farsi accettare dai protagonisti, anche se questo potrà comportare che non tutti siano **contenti**. Se ci fate caso il solo fatto di andare a vedere il monitor riduce notevolmente i **decibel** all'interno dell'arena: la scelta finale dopo aver guardato le immagini vale come un "**ipse dixit**" ed ha la capacità di mettere quasi

tutti a tacere, indipendentemente dalla decisione presa e dalle sue conseguenze.

La TV è una carta troppo importante per essere giocata come **"ciambella"** per non affogare! Lo ha capito bene il Signor Pitana che nell'articolo definisce il collega italiano Irrati **"un chirurgo della VAR"**, e lo strumento "una seconda chance" per ridurre gli errori, senza esagerare ma con la disponibilità a rettificare l'errore. Lo ha ribadito Rizzoli, riferendosi agli arbitri nell'incontro con gli allenatori di serie A: **"bisogna andare di più al video"**, ma non si può arbitrare **tutta** la partita davanti al monitor; gli errori fanno parte della prestazione arbitrale e l'obiettivo dello strumento è quello di ridurre e se possibile azzerare gli errori più gravi e **decisivi**.

Ma cosa devono fare i direttori di gara per **crescere** nell'uso dello strumento e rendere ancora più **credibile** il loro lavoro? Per prima cosa devono imparare ad arbitrare a video, guardando e riguardando fino allo sfinimento partite, situazioni di gioco, clip didattiche. Il bagaglio "televisivo" è leggermente diverso da quello acquisito sul campo; inoltre guardare video costa **fatica**: bruciano gli occhi e si perde il sonno. Solo gli arbitri di vertice hanno la possibilità di utilizzare lo strumento elettronico, ma per **aspirare** al vertice è necessario essere preparati.

La lettura delle immagini serve ad **aggiungere** informazioni; a volte deve servire a modificare la decisione: è inutile arrampicarsi su specchi insaponati, soprattutto davanti all'evidenza! **Ammettere** un errore, cambiare una decisione sbagliata e/o prendere quella giusta devono solo portare **serenità** nella testa dell'arbitro e di riflesso nei protagonisti.

In ogni caso è fondamentale utilizzare lo strumento nel **rispetto** delle regole, attenendosi rigorosamente al protocollo di utilizzo. Ciò è imprescindibile per garantire equità

competitiva, nella stessa gara, su tutti i campi per tutto il campionato; gli arbitri si devono **abituar**e (allenare) a classificare le situazioni da riguardare e quando il gioco non permette di fermarsi immediatamente, appuntarsi **mentalmente** di verificare appena le condizioni di gara lo permetteranno; la cosa peggiore è dimenticare: il rammarico potrebbe essere ingestibile e il **danno** irreparabile.

Probabilmente chi pensa allo strumento elettronico ne intravede solo l'utilizzo **tecnico**, dimenticandosi però l'aspetto **psicologico**, altrettanto importante. Le aree più **rilevanti** a nostro avviso sono: infallibilità e fallimento, sudditanza psicologica, concentrazione, coerenza tecnica. Una spinta importantissima allo sviluppo del sistema potrebbe arrivare proprio da questo.

Ogni arbitro nel suo piccolo pensa di essere **infallibile**, ed in effetti la percentuale di valutazioni corrette, centinaia in una singola gara, gli darebbe ragione; proprio questa sensazione può però portare all'errore più grande: **sottovalutare** una giocata, catalogandola come uguale a tutte quelle fatte bene fino a quel momento, senza capire che tutte le altre non avevano provocato nessuna reazione, mentre per questa si è scatenato il finimondo. **Cambiare** una decisione **non** è mai un **fallimento**; è normale che un arbitro talvolta prenda una evidente cantonata: l'importante è mantenere la **calma**; il regolamento prevede una soluzione per qualunque situazione, anche se quando viene "**inventato un fallo**"! Ovviamente per essere applicato nel modo giusto, il regolamento deve essere **conosciuto** bene!

**La sudditanza psicologica** esiste, ma non è solo verso una grande squadra o un grande palcoscenico: spesso è molto più **sottile**! Si può manifestare nei confronti di se stessi, di un collega, dell'osservatore, del designatore, dei media. Ogni essere umano sente la **pressione**: la differenza tra le persone sta solo nella capacità e nell'allenamento nel **gestirla**. Pensate di paracadutare dentro San Siro, in divisa e

col fischiotto, un qualunque giornalista, opinionista, moviolista, allenatore o tifoso; secondo voi arbitrerebbe con **disinvoltura**? Ci sono dei momenti in cui l'arbitro vorrebbe **scompare** dal campo, magari dopo una serie di chiamate che hanno provocato malumore e scontentato tutti; non preoccupatevi, **il gioco è bastardo!** Vi proporrà immediatamente un fischio complicato e penserete che l'interruzione per riguardare al video vi **scaricherà** addosso anche tutto il prima, il rumore del pubblico, le proteste delle panchine. La "decisione video" coinvolge sempre due o più arbitri: **carisma**, competenza, **esperienza** giocano un ruolo fondamentale, ma possono essere anche un **boomerang**. Non sempre chi ha deciso è il più esperto: quanto il parere dell'altro **influenzerà** la decisione? Il meno esperto o più giovane avrà la capacità di **sollecitare** il compagno e magari aiutarlo a cambiare decisione? Un arbitro meno esperto è più facilmente disposto ad **accettare** un "over rule" di quanto lo sia un collega più "importante"! Quanto possono influire sul pensiero, in modo **trasversale**, eventuali **giudizi** dei media, dei valutatori e dei designatori, sulle scelte operate?

La discontinuità creata da una interruzione per andare a guardare il monitor provoca sicuramente un calo di **concentrazione**. L'arbitro deve sapere che potrebbe vedere qualcosa che momentaneamente potrebbe **"raderlo al suolo"**, non tanto per la decisione del momento quanto per gli attimi o i minuti immediatamente seguenti. Qualunque sia la decisione è necessario avere capacità di **"refresh"** mentale e ripartire. Ogni situazione deve essere **isolata** senza mai essere dimenticata! Il filo tecnico della partita deve essere ripreso immediatamente, sfruttando il momento di accettazione promosso dall'utilizzo dello strumento.

Una cosa da non dimenticare mai è: quando e perché viene utilizzato lo strumento! Tutti si **aspettano** equilibrio ed equità: le situazioni simili dovranno essere trattate allo stesso modo, sicuramente **riguardate**, anche se le decisioni



finali potranno essere diverse. Rivedere un contatto per deciderne l'upgrade o il downgrade richiede pochissimo tempo: come avrete notato nel video, due situazioni che sembrano **innocenti** possono nascondere più di una problematicità; **scaltrezza** e movimenti **pericolosi**, non devono essere permessi. Ma se come accaduto in una recente gara delle qualificazioni mondiali si fischiano **quattro** falli normali e poi riguardandoli si **trasformano** tutti e quattro in falli antisportivi, un dubbio sul criterio di valutazione deve per forza venire!

Se avete visto i video e siete arrivati a questo punto dell'articolo imparate a controllare **"sempre"** l'ultimo tiro/fischio della partita, ovviamente se avviene in prossimità della sirena di fine gare. Anche se il divario tra le due squadre è grande quei **"punticini"** potrebbero avere un valore determinante in caso di arrivo a pari merito alla fine del campionato. Può essere **vero** che ha alla fine "torti" e "regali" si compensano, ma è meglio usare la **"seconda chance"** che rimanere col dubbio!

---

## **Rimessa cinese! Chinese Throw-in!**

Tra post, messaggi, mail e telefonate abbiamo risposto a moltissime persone, ma soprattutto abbiamo riscontrato quanto poco si sappia sulle regole, anche quelle "antiche" e semplici come quella sulla rimessa da fuori campo. (english version below)

Ad una prima visione del video qualche particolare può

sfuggire; partendo dall'esempio, cercheremo di trattare l'argomento in modo esaustivo, perché ci sono mille pieghe regolamentari su si può inciampare se non sia analizza la situazione a 360 gradi.

La domanda più frequente è: si può fare? La risposta è: sì, forse, dipende!

Dopo un canestro subito, la palla può essere passata tra compagni di squadra che si trovano dietro la linea di fondo; badate bene, non è prevista alcuna restrizione sul numero di passaggi: l'importante è che la palla venga rimessa in gioco entro 5" da quando è a disposizione del primo giocatore per la rimessa. Le interpretazioni FIBA specificano che la palla può essere "passata" tra compagni anche con un passaggio consegnato o mettendola per terra. Il canestro può essere realizzato su azione, tiro libero o attribuito per una interferenza difensiva. Il pallone può essere raccolto direttamente dai giocatori, dopo essere fuoriuscito dalla retina, oppure messo a disposizione da un arbitro, come può accadere dopo una sospensione e/o sostituzione. In tutte queste situazioni l'azione del video è legale.

In tutte le rimesse non susseguenti ad un canestro subito il giocatore che rimette è l'unico autorizzato ad uscire dal terreno di gioco; un'ulteriore restrizione è data dal rispetto del punto di rimessa, che come ben sapete in caso di rimessa dopo canestro subito non esiste! Si può quindi dire che in caso di violazione (esclusa l'interferenza difensiva) o fallo questa giocata è illegale. Nel momento in cui il giocatore incaricato per la rimessa passa o consegna la palla ad un compagno che ha anche una sola parte del corpo fuori dal terreno di gioco la violazione di palla fuori campo sarebbe compiuta.

Per completezza di informazione e in relazione alla nuova sanzione del fallo tecnico: se dal momento in cui il tiro è stato rilasciato (entrando poi nel canestro) fino al momento

in cui dopo la rimessa dal fondo la palla viene controllata dal primo giocatore in campo, un eventuale fallo tecnico sanzionato contro qualunque giocatore o allenatore comporterebbe la seguente ripresa del gioco: dopo il tiro libero del fallo tecnico, il gioco riprenderà sempre con una rimessa dal fondo per canestro subito, eccetto l'opzione per l'allenatore di richiedere sospensione (negli ultimo 2' del 4°quarto o supplementare) e decidere poi di spostare la rimessa in zona di attacco.

—English

This viral video is riding worldwide, many people are asking us what we think about it. At the first sight some particulars may escape: that's why we will try to explain the case exhaustively using the clip as example.

Is it allowed? This is the most frequent question! The answer is: yes, it depends!

Rules book: after a basket the non-scoring team has right to take a throw-in from any place behind his team end line. Ball may be passed between team mates behind the end line; anyway the 5" count starts when the ball is at disposal of the first player out of bound. The FIBA Official Interpretations specifies that the ball may be also placed on the floor or handed between team mates.

The basket may be scored after a field goal, after a free throw (one or last), or granted for a violation of interference/goal tending by the defensive team. The ball must be collected directly by the players or put at disposal by a referee, for example after a Time-out and/or a substitution. In all these situations as we can see in the video is legal.

On the other hand, when we have a throw-in for violation or foul, alternating possession or game interruption by a referee call (when game clock is running), all the restrictions to the thrower-in, must be applied and therefore we have only player

authorized to leave the playing court; in addition the throw-in point, must be respected.

For completeness of information, related to the new sanction of Technical foul, if from the moment when a field goal is released (and the shoot enters in the basket) to the moment after the throw in is released and the ball controlled by the first player on the playing court: a Technical foul was called, to any player or coach; after the free throw, the game resume with a throw-in for the non scoring team behind the end line, except the option for the coach who request a time-out (in last 2' of 4th quarter or overtime) and he decides that the throw-in shall be administered in his front court.

---

## Un filo sottile!

Cosa succede quando il filo che tiene le perle si spezza? Vi sembrerà strano ma arbitrare una partita di pallacanestro è come comporre una collana di perle, magari non tutte della stessa dimensione, ma comunque sferiche, satinata, preziose. Immaginate che le scelte arbitrali siano le perle: il filo sottile che le unisce è la coerenza perché le decisioni lineari rendono il gioco più fluido e godibile. Tutto deve essere bilanciato ed equilibrato: devono essere garantiti gli stessi diritti e doveri per tutti i protagonisti in campo, talvolta rimediando a qualche errore grazie alla tecnologia.

**Cosa è successo:** 2 bianco penetra verso canestro. 32rosa ormai battuto spinge sulla schiena di 2bianco proteso in volo verso canestro. Il difensore non ha alcuna possibilità di giocare il pallone e provoca un contatto che potrebbe anche essere pericoloso. 2bianco rischia un serio infortunio!

**Cosa è successo:** 1rosa spalle a canestro batte in uno contro uno 2bianco che superato cerca di fermare l'avversario come può. La manata sul braccio di 1rosa, senza alcuna possibilità di giocare la palla è ben distante dalla stessa

**Cosa è successo:** 19 bianco ruba palla e parte in palleggio. 12rosa con un movimento innaturale del corpo prova ad ostacolare l'avversario lanciato in contropiede. L'arbitro centro coglie l'illegalità del movimento e sanziona un fallo personale. Dopo aver consultato l'IRS per valutare meglio se trasformare il fallo personale in fallo antisportivo, la sanzione iniziale viene mantenuta.

Le variazioni alle regole in vigore dal primo ottobre consentono agli arbitri di valutare con l'IRS qualunque fallo personale di contatto per decidere se mantenere la sanzione applicata o effettuare un downgrade o un upgrade. Questo perché in velocità, coperti dai giocatori o lontano dalla palla, l'intensità di un contatto può essere di difficile valutazione, grazie anche alla teatralità dei giocatori.

Lo strumento è efficace quando viene utilizzato, ma perché questo accada con maggiore frequenza gli arbitri devono uscire dall'equazione  $\text{revisione} = \text{fallimento!}$  La scelta non è sempre consapevole spesso nasce dall'inconscio, dalla paura delle possibili reazioni dei protagonisti, da un eccesso di sicurezza o da una scarsa personalità. L'atteggiamento varia in relazione all'esperienza ed al pedigree dell'arbitro e a volte scelte precedenti possono condizionare quelle successive. Provate a pensare quanti compagni metterebbero in discussione la scelta di un "Big" e quanti "Big" mettono in discussione le scelte dei compagni più giovani. E' chiaro che la capacità dei migliori deve essere al servizio della squadra, della partita e soprattutto del basket!

La sequenza di clip, rigorosamente in ordine cronologico, ci offre lo spunto per ragionare sulle dinamiche dei contatti e

sulle scelte. E' praticamente impossibile allenarsi sul campo alla lettura e valutazione dei falli antisportivi, perché la volontà di commettere apposta un fallo antisportivo renderebbe l'atto goffo e maldestro, con il rischio serio di far male a qualcuno. Sfatiamo un mito: un colpo sulla mano di un tiratore o una spinta a rimbalzo sono spesso contatti fatti con l'intenzione di far fallo, mentre i falli antisportivi sono spesso involontari o meglio dettati dalla "necessità" per il giocatore di fare qualcosa per fermare l'avversario! Chi interviene è sempre convinto di giocare la palla, anche se questa si trova lontana e "fisicamente" impossibile da giocare. I giocatori devono essere consapevoli del rischio di queste scelte tecniche, perché le probabilità di non pagare dazio sono minime. Gli arbitri devono essere umilmente consapevoli di avere uno strumento che può ridurre notevolmente la percentuale di errore.

Le nostre clip non vogliono essere una moviola sulle scelte arbitrali, ma una palestra per riflettere, capire, conoscere! Vogliamo solo mettere a disposizione del materiale a chi ha voglia di mettersi in discussione, creandosi bagaglio tecnico e d'esperienza. Purtroppo lo strumento televisivo è spesso impietoso: tanto è facile vedere gli errori altrui, altrettanto è difficile vedere e digerire i propri. Se nelle zone grigie diventa accettabile modificare una decisione, è molto più complicato gestire la visione di un evidente errore! Ed una volta ingoiato il rospo, quali sono le ripercussioni psicologiche sulle scelte successive? Quanto si spostano gli equilibri ed il limite della fiducia all'interno di una terna? Capite bene che non è solo la tecnica o la conoscenza del gioco a fare la differenza! Ma torniamo alla nostra palestra.

Nella **prima clip** il contatto del difensore, ormai superato, non è particolarmente intenso, ma sicuramente 32rosa non prova nemmeno a giocare la palla. La piccola spinta sulla schiena non impedisce all'attaccante di eseguire un tiro fuori

equilibrio, ma il vero effetto è sulla ricaduta, dove 2bianco rischia veramente di farsi male. Il regolamento comunque non prevede che la gravità di un fallo sia legata alle conseguenze, ma solo al gesto tecnico. Il fischio arriva dall'arbitro coda, a circa 6/7 metri dal contatto, con un angolo di visuale sufficiente a percepire che 2bianco ha subito fallo ma non a fare una chiara lettura del contatto. Un aiuto dovrebbe arrivare dal centro, posizionato a circa 6 metri e con un angolo di visuale decisamente migliore, per rendersi conto che il contatto provocato da 32rosa è falloso e rientra nei criteri di un fallo antisportivo. Dal fatto che non arrivi un fischio possiamo ipotizzare che abbia valutato il contatto come ininfluente. Questo non lo spinge ad un confronto con il compagno per suggerire un controllo IRS che porterebbe ad un necessario upgrade del fallo da personale ad antisportivo.

Nella **seconda clip** 1rosa in pivot basso, con una partenza reverse legale, si libera del difensore, superandolo con le gambe e con la schiena; 2bianco cerca di fermarlo con una gran manata sull'avanbraccio destro; pur essendo il braccio destro a portare la palla, in questa giocata il difensore non ha nessuna possibilità tecnica di giocare la palla, soprattutto senza usare le gambe per spostarsi verso l'avversario. Solo la scelta arbitrale di assegnare un fallo personale e di non utilizzare l'IRS "salvano" il difensore dalla sanzione più pesante. Si nota il suggerimento/richiesta di due giocatori rosa che comunque non viene colto. Non arriva aiuto del coda che comunque non ha un angolo favorevole perché dietro le spalle dei giocatori e abbastanza lontano.

**La terza clip** è la chiusura del cerchio, pardon della collana: il movimento del 12rosa è chiaramente un tentativo di ostruzione fisica alla transizione impostata dal 19bianco. Il contatto è più uno scivolare di magliette che un impatto reale, dove 19bianco aggiunge un pizzico di teatralità sbracciando nel superare l'avversario. A rivedere il replay,

la fluidità del movimento dell'attaccante non sembra particolarmente intaccata dal contatto e questo porterebbe a propendere per una situazione da "no call". La visione delle immagini probabilmente consiglia la stessa scelta agli arbitri che decidono di mantenere la decisione iniziale\*.

**Curiosità:** in una situazione analoga potrebbe accadere che l'arbitro immediatamente dopo il fischio, rendendosi conto di aver fischiato un contatto non avvenuto, ritorni sulla sua decisione, cancellando il fallo e restituendo la palla alla squadra bianca, per una nuova rimessa in zona di difesa con 24" sul display dei 24" (Interruzione del gioco da parte di un arbitro non imputabile a nessuna delle due squadre). Andando a vedere l'IRS questa possibilità invece viene esclusa dalla interpretazione FIBA 46-11\*: se dopo aver fischiato un fallo ed essere incerti sulla classificazione del fallo, gli arbitri andando a vedere l'IRS si accorgono che il fallo non è avvenuto, non possono cancellarlo.

**Conclusione:** se la lettura delle giocate in campo è tridimensionale e la profondità gioca un ruolo fondamentale nelle letture, oggi l'arbitro deve avere anche una grande capacità di lettura delle immagini bidimensionali visibili sullo schermo. Al video i riferimenti sono sicuramente diversi: grande aiuto può venire dalle righe del campo utili per determinare le distanze tra i cilindri e il movimento dei giocatori sul campo (grazie a queste abbiamo misurato con buona approssimazione le distanze degli arbitri nella clip 2); dal body language e dalle posture assunte dai giocatori; dal punto in cui avviene il contatto, dalle traiettorie di scivolamento difensivo (a volte anche gli adesivi pubblicitari aiutano ad determinare traiettorie certe); dal come finisce la giocata dopo un fallo, dopo un tiro, dopo un contatto. Nel guardare le immagini non bisogna focalizzarsi solo sul pallone e i giocatori nelle immediate vicinanze, perché spesso le cose accadono in periferia o intorno al campo. Importantissimo uno sguardo ai cronometri (se le



immagini non li inquadrano direttamente a volte si possono vedere riflessi nel tabellone opposto).

Il nostro sogno? Vedere collane sempre più belle tenute insieme da “coerenza e consistenza” come amava dire il Maestro Nini' Ardito.

---

## **Quando le interpretazioni scavalcano le regole**

Dopo le numerose variazioni ad alcuni dei 50 articoli che compongono il regolamento, la FIBA ha aggiunto 90 pagine di interpretazioni con numerose eccezioni alle stesse. Nel corso della pausa estiva abbiamo potuto leggere 12 edizioni di regolamento ed almeno 7 di interpretazioni. Nonostante alcune stesure inverosimili, aggiunte, correzioni e modifiche, il 25 settembre 2018 sono arrivate le versioni finali ufficiali dei documenti in inglese; poco dopo abbiamo potuto leggere le traduzioni in Italiano.

L'impressione dell'inizio di stagione è che le variazioni complicheranno notevolmente il lavoro degli arbitri e dei protagonisti in campo. Tutte queste modifiche hanno come “ratio” quella di rendere più spettacolare il gioco, ma attualmente non hanno fatto altro che complicare l'amministrazione di molte situazioni con conseguente aumento dei tempi morti e ed errori tecnici. Vorremmo riflettere anche sul fatto che la continua variazione dei 24/14” alla ricerca esasperata della velocizzazione del gioco ha penalizzato l'attacco, cioè chi deve produrre canestri e spettacolo! La riduzione del tempo di un azione ha decisamente

favorito la difesa, costringendo spesso l'attacco ad un aumento dei tiri forzati e una diminuzione della percentuale di realizzazione, cosa che genera numerose situazioni di rimbalzo e conseguente possibilità di contatti fallosi. Arrivati fin qui, una domanda sorge spontanea: ce n'era bisogno?

Per applicare gli articoli del regolamento occorre conoscere lo spirito del gioco e la filosofia delle regole. In generale le scelte della FIBA sono motivate dai cambiamenti del gioco e dalla volontà di uniformare più possibile le sue regole a quelle della NBA. Questo processo di brusca accelerazione ha provocato nel recente passato tutta una serie di modifiche con articoli di regolamento che si attorcigliano su se stessi e si intersecano con altri. Senza addentrarci troppo nei tecnicismi, vorremmo aiutarvi a conoscere meglio alcune sfaccettature per farvi capire quanto sia diventato complicato e difficile arbitrare.

Ad una prima lettura, i più attenti conoscitori delle questioni arbitrali si sono scontrati con numerose incongruenze tra il regolamento e le interpretazioni, che in più di una occasione hanno ingarbugliato le cose rendendo impossibile un'applicazione lineare delle regole. Alcuni errori nascevano da palesi refusi risultanti da qualche sbadato "copia e incolla", altri dal fatto che talvolta le interpretazioni erano in contrasto con le norme del regolamento; le interpretazioni servono a chiarire con degli esempi calzanti quanto previsto dagli articoli del regolamento, ma in questa occasione hanno decisamente scavalcato le regole. Cercheremo di spiegarvi meglio con alcuni esempi di situazioni che non ci convincono.

Premettiamo che quando trovate la parola reset ci riferiamo alla possibilità di aggiungere o togliere secondi dal display dei 24/14". Novità assoluta del nuovo regolamento!

**Nell'interpretazione FIBA 17-39 c'è un grosso**

## **misunderstanding.**

Gli esempi riportati in calce alla situazione (Statement) 17-39 chiariscono tutte quelle situazioni (quando sul cronometro di gara mancano meno di 02:00 nel 4° quarto o supplementare) in cui dopo un fallo tecnico ed il relativo tiro libero eseguito immediatamente, l'allenatore che ha diritto, per riprendere il gioco, ad una rimessa nella propria metà campo di difesa: richiede una sospensione.

La situazione esposta nelle interpretazioni, stranamente, generalizza la ripresa del gioco in tutte le situazioni in cui dopo il tiro libero del fallo tecnico il gioco riprenda con una rimessa perimetrale assegnata sia alla squadra non in controllo di palla (defensive team) sia alla squadra in controllo di palla (offensive team). Questo mette in crash l'art 29.2.3 (che si riferisce solo a quando sul cronometro di gara mancano 02:00 minuti o meno nel 4° quarto) e l'art 50.2. Attualmente la direttiva del settore arbitrale, su indicazione FIBA, è quella di applicare quanto scritto nelle interpretazioni in tutte le azioni, in cui il fallo tecnico sia fischiato contro la squadra in controllo di palla, ed il gioco interrotto anche con la palla nella metà campo di attacco. Se il display dei 24" segna 14" o più deve essere comunque resettato a 14, mentre se segna 13 o meno deve rimanere fermo.

Negli esempi **17-40 17-41 17-42** la palla al momento del fischio di fallo tecnico si trova sempre nella metà campo di difesa e l'allenatore che ha diritto alla rimessa chiama una sospensione. Come previsto nell'art 29.2.3 al termine della sospensione l'allenatore può scegliere se rimettere in difesa o in attacco ed in conseguenza di questo come si debba regolare l'orologio dei 24", in funzione della sua scelta e di cosa abbia determinato la rimessa in gioco.

Se nella prima situazione: il fallo tecnico è attribuito alla squadra non in controllo di palla, la specifica relativa al reset è applicabile in tutto l'arco della

gara. Nella seconda troviamo delle incongruenze: coerente quando il fallo tecnico è attribuito alla squadra in controllo di palla (nella propria metà campo difensiva), con il cronometro di gara che indica 02:00 o meno e l'allenatore della squadra in controllo di palla abbia richiesto minuto di sospensione, decidendo alla fine di esso per una rimessa nella metà campo di attacco alla linea della rimessa (RT 29.2.3 1° pallino), l'orologio sarebbe da resettare a 14 (con 14" o più sul display) oppure da congelare con 13" o meno; altrettanto incoerente quando la squadra in controllo di palla si trova già nella propria metà campo di attacco e il display indica 14" o più, dove il regolamento prevede (Art. 50.2) che il display sia fermato ma non resettato.

Chiariamo con due esempi, specificando che attualmente la direttiva in atto prevede che ci si debba comportare come nel primo esempio:

#### **Regolamento sbagliato > interpretazione corretta**

A2 palleggia nella sua metà campo di attacco con 19 secondi sul display, quando Allenatore A viene sanzionato con un fallo tecnico, dopo il tiro libero tentato da un qualunque giocatore B, il gioco riprenderà con una rimessa A nel punto più vicino a cui si trovava la palla al momento del fischio di fallo tecnico con 14 secondi sul display.

#### **Regolamento corretto > interpretazione sbagliata**

A2 palleggia nella sua metà campo di attacco con 19 secondi sul display, quando Allenatore A viene sanzionato con un fallo tecnico, dopo il tiro libero tentato da un qualunque giocatore B, il gioco riprenderà con una rimessa A nel punto più vicino a cui si trovava la palla al momento del fischio di fallo tecnico con 19 secondi sul display.

**Sulla stessa lunghezza d'onda (stonata) troviamo gli esempi 17-17/18.** gli esempi presentano diverse incongruenze e l'uso improprio di molti termini.

**Nell'esempio 17-17** si fa riferimento a due giocatori (A1 e B1) che sono espulsi per rissa uno contro l'altro, ma l'articolo della rissa non si applica per i giocatori, ma solo per i sostituti/esclusi/componenti della panchina. L'interpretazione chiarisce che le sanzioni dei falli si compensano, dimenticandosi che quando due giocatori commettono fallo uno contro l'altro praticamente nello stesso tempo (e la sanzione è la stessa) si tratta di un doppio fallo e non di una rissa e che le sanzioni (uguali) nel doppio fallo non si compensano (Dc e Dc) ma si riportano semplicemente sul referto come D e D. Poiché la palla era in controllo della squadra A da 5" nella propria metà campo difensiva e l'allenatore A ha richiesto sospensione, il gioco riprenderà in funzione della scelta del punto di rimessa: se in difesa rimessa A con 19" sul display, se in attacco alla linea della rimessa con 14".

**Nell'esempio 17-18** nelle stesse condizioni di tempo e possesso c'è effettivamente una situazione di rissa, con A6 e B6 (sostituti) che entrano sul terreno di gioco. Entrambi i giocatori sono espulsi ed in questo caso le sanzioni compensate (non sappiamo se partecipano attivamente o meno!). Anche in questo esempio l'allenatore A ottiene una sospensione. La rimessa assegnata alla squadra A nel punto più vicino a cui si trovava la palla quando è iniziata la rissa ma

...

... l'esempio è chiaramente in contrasto con l'articolo 39 (e relative interpretazioni 39-1) dove è specificato che se tutte le penalità della rissa sono compensate tra loro, alla squadra che era in controllo di palla (o ne avesse diritto!) quando la rissa è iniziata, sarà assegnata una rimessa in zona di attacco alla linea della rimessa e che la squadra avrà a disposizione solo il tempo rimasto (sul display dei 24") congelato al momento dell'interruzione del gioco. L'esempio conclude con una ermetica interpretazione: "a seguito del time out il gioco sarà ripreso con una rimessa in gioco alla linea della rimessa in zona di attacco A con 14" sul display, in netta antitesi con quanto sopra.

Appare chiara l'incongruenza: il regolamento prevede che in caso di sanzioni compensate, relative ad una situazione di rissa (art. 39) il gioco debba essere ripreso con una rimessa (assegnata alla squadra che controllava la palla o ne aveva il diritto) in zona di attacco. L'interpretazione "sottende" che la rimessa sia da effettuarsi in difesa e la richiesta di sospensione da parte dell'allenatore ne causi la "traslazione" in zona di attacco. Mentre la richiesta di sospensione, da parte di qualunque dei due allenatori, non può avere nessuna influenza sul cronometro dei 24" perché la rimessa deve essere effettuata obbligatoriamente (da regola) in zona di attacco e non "portata" dalla difesa a seguito della sospensione ottenuta.

Chiariamo con due esempi, specificando che il primo fa riferimento all'interpretazione 17-18 mentre il secondo segue l'interpretazione 39-2, come potrete capire scorrendo gli esempi la differenza è sostanziale, la difficoltà è a quale delle due uniformarsi, alla luce delle direttive, è evidente!

### **Regolamento sbagliato > interpretazione corretta 17-18**

Con 01:29 sul cronometro di gara nel 4° quarto, la squadra A ha controllato la palla per 5" quando A6 e B6 sono espulsi per essere entrati sul terreno di gioco in una situazione di rissa. Le sanzioni dei falli sono compensate. La rimessa è assegnata alla squadra A nel punto più vicino a cui si trovava la palla quando la rissa è iniziata. Prima che la rimessa sia amministrata all'allenatore A è concessa una sospensione. A seguito della sospensione il gioco sarà ripreso con una rimessa in zona di attacco A alla linea della rimessa con 14 secondi sul display.

### **Regolamento corretto > interpretazione corretta 39-2**

La squadra A è in possesso di palla per: (a) 20" (b) 5" quando accade una situazione che può portare a una rissa. Gli arbitri espellono due sostituti di entrambe le squadre per aver lasciato l'area della panchina.

La squadra A che controllava la palla prima che iniziasse la rissa avrà a disposizione la palla per una rimessa in zona di attacco dalla linea della rimessa con: (a) 4" (b) 19"

E' evidente che la variabile "minuto di sospensione" richiesto dall'allenatore", che controllava/aveva diritto la/palla nel caso specifico non abbia alcuna valenza sulla gestione dei 24/14", poiché la ripresa del gioco deve essere in zona di attacco e non nel punto più vicino a cui era stato interrotto il gioco! Diventa inapplicabile l'interpretazione 17-18 che prevedrebbe un reset da 19" a 14".

### **Qualche piccolo grattacapo arriva dagli esempi 18/19-15-16-17**

...

... se la situazione **18/19-12** afferma che gli articoli 18 e19 chiariscono quando inizia e finisce una opportunità di sospensione o sostituzione. Aggiunge che le squadre che richiedono sospensione o sostituzione devono prestare attenzione ad alcune limitazioni per le quali la sospensione o sostituzione non sarà garantita immediatamente.

**18/19-15** Esempio: A1 subisce fallo da B1 durante un tentativo di tiro da 2punti. Dopo che A1 ha eseguito il primo dei due tiri liberi, un fallo tecnico è sanzionato contro A2. Una delle due squadre a questo punto richiede sospensione o sostituzione.

**Interpretazione:** un qualunque giocatore B (solo tra i 5 già in campo) eseguirà il tiro libero (per il fallo tecnico) senza rimbalzo. A1 eseguirà il secondo tiro libero ed il gioco continuerà come in occasione di ogni ultimo tiro libero. La sospensione o la sostituzione saranno assegnate a palla morta e cronometro fermo.

**18/19-16** Esempio: A1 subisce fallo da B1 durante un tentativo di tiro da 2punti. Dopo che A1 ha eseguito il primo dei due tiri liberi, un fallo tecnico è sanzionato contro A2. Un giocatore B (solo tra i 5 già in campo) eseguirà il tiro

libero senza rimbalzo. Una delle due squadre a questo punto richiede sospensione o sostituzione.

**Interpretazione:** A1 eseguirà il secondo tiro libero ed il gioco continuerà come in occasione di ogni ultimo tiro libero. La sospensione o la sostituzione saranno assegnate a palla morta e cronometro fermo.

**18/19-17** Esempio: Un fallo tecnico è sanzionato contro A1. B6 (sostituito) richiede sostituzione per (entrare e) tirare il tiro libero. Interpretazione: Questa è una opportunità di sostituzione per entrambe le squadre (in teoria tutti i 10 giocatori presenti sul campo potrebbero essere sostituiti). Dopo essere diventato un giocatore, B6 effettuerà il tiro libero ma non potrà essere (a sua volta) sostituito fino a che la successiva azione di gioco con cronometro in movimento sarà terminata.

Probabilmente una cronologicità diversa degli esempi prima il 17 poi il 15 e 16 avrebbero chiarito meglio quanto sottinteso nella situazione 18/19-12. Ma lo specificare alcune particolarità degli articoli citati avrebbe facilitato la logica e la comprensione. A volte la categoricità espressa negli esempi cozza poi con la realtà pratica.

Partendo dall'assunto che all'interno di una sanzione (in tiri liberi) abbiamo sempre una consecutio di palla viva/palla morta, il regolamento tecnico prevede che non possano essere concesse né sospensioni né sostituzioni durante "blocchi" di tiri liberi. Lo spostamento (nell'immediato) dell'amministrazione del tiro libero di un fallo tecnico ha creato (al legislatore) più di un problema! Queste disfunzioni si riverberano poi sulle scelte degli allenatori: infatti l'affermazione categorica che tra un tiro libero e l'altro non debbano essere concesse sospensioni o sostituzioni viene "distrutta" nel momento in cui il giocatore che commette fallo tecnico ha contemporaneamente commesso il proprio 5° fallo personale oppure abbia collezionato già un



fallo tecnico/antisportivo nel corso della gara: in entrambe le situazioni quel giocatore dovrà essere “obbligatoriamente” sostituito/allontanato e le interpretazioni negano alla squadra avversaria la possibilità tattica di una contromossa!

Sicuramente la vecchia “consecutio” delle sanzioni garantiva un maggiore equilibrio nelle possibili scelte tecnico/tattiche da parte degli allenatori.

Last but not least! Provate a pensare a quanti possano essere gli scenari, relativi a sospensioni o sostituzioni possibili dopo l'esecuzione del tiro libero per un fallo tecnico senza rimbalzo seguito da tiro/i libero/i di una serie :

- **Se il tiro libero sarà realizzato o si verificherà una violazione della squadra del giocatore che esegue il tiro libero, o una violazione di interferenza (attacco/difesa) si creerà opportunità di sospensione o sostituzione per entrambe le squadre.**
- **Se il tiro libero non sarà realizzato (ma la palla tocca l'anello) il gioco proseguirà e non si verificherà nessuna opportunità.**
- **Se un difensore commette violazione e il tiro libero dovrà essere ripetuto e non si verificherà nessuna opportunità.**

Non vi voglio far venire mal di testa ma mi piace chiudere questa dissertazione con una perla, realmente accaduta:

A7 subisce fallo da B4, squadra B ha esaurito le penalità nel periodo. Mentre l'arbitro segnala il fallo, B4 viene sanzionato con un fallo tecnico. Il gioco viene erroneamente ripreso con i due tiri liberi di A7. Dopo il secondo tiro libero di A7 gli arbitri interrompono il gioco per eseguire (errore correggibile – mancata attribuzione di tiro libero) il tiro libero relativo al fallo tecnico. Il gioco è ripreso con un tiro libero eseguito da un qualunque giocatore A e con i giocatori schierati a rimbalzo.

E' indubbio che sia stato commesso un errore correggibile, ma che la correzione abbia comportato un errore tecnico. Voi come vi sareste comportati?

Tornando agli esempi 17, un altro che lascia parecchie perplessità è **17-27 Esempio:** con 5" sul display dei 24", Al fuori campo per una rimessa, passa la palla verso il canestro B, la palla tocca l'anello.

**Interpretazione:** l'operatore dei 24" non dovrà resettare il suo apparecchio, fino a quando anche il cronometro di gara non sarà partito. Il cronometro partirà insieme con il display dei 24". Se la squadra A otterrà il controllo di palla dovrà essere resettato a 14". Se la squadra B otterrà il controllo di palla dovrà essere resettato a 24".

Chi ha scritto l'interpretazione (l'esempio è presente sulle interpretazioni da diversi anni) ha trascurato una serie di particolari:

- 1 – La squadra A è già in controllo di palla (fa una rimessa)
- 2- La palla tocca l'anello > il cronometro non parte
- 3- Dopo il tocco dell'anello un tocco del giocatore A sarebbe comunque controllo
- 4 – Dopo il tocco dell'anello la palla potrebbe essere toccata e non controllata da un giocatore B

Quindi nel caso di un tocco di un giocatore A: cronometro e display partirebbero simultaneamente e il display dovrebbe essere resettato a 14". Mentre nel caso di un tocco del giocatore B, il controllo sarebbe sempre A, cronometro e display partirebbero simultaneamente, ma sul display dovrebbe scorrere il tempo da 5" in giù (4..3..2...) fino al tocco di un giocatore A che presupporrebbe un reset a 14"? Ma allora perché mettere nell'interpretazione controllo? Quando per la squadra A sarebbe sufficiente toccare semplicemente la palla

per riaffermare il proprio controllo?

Probabilmente anche rileggendo l'art 29.2.5 l'interpretazione dovrebbe essere: quando la palla rimessa da A1 tocca l'anello l'operatore dovrà resettare il display in "blank", poi nel momento in cui la palla tocca o sarà toccata dal primo giocatore in campo, partirà il cronometro di gioco, mentre al primo controllo l'operatore partirà con 14" se controllo A con 24" se controllo B. In caso di Controllo contestuale al tocco i cronometri partiranno simultaneamente. Come avviene quando la palla durante una azione di gioco sul campo tocca l'anello della squadra avversaria.

---

## Spicchi d'arancia!

Il basket è un gioco di millimetri e centesimi di secondo: tutto spesso avviene in un battito di ciglia e non sempre l'occhio umano riesce a cogliere in tempo reale ciò che sta accadendo. Succede poi che stress e pressione facciano dimenticare la possibilità di utilizzare lo strumento elettronico per dirimere una questione banale: il canestro realizzato era da due o tre punti?

**Cosa è successo:** 00:38 del 4° quarto Trento 87 – Cremona 85. Inero tira da 3p, la palla rimbalza sull'anello e mentre sta entrando nel canestro viene toccata da 8bianco. Coda e centro convalidano da 3punti (90-85). Nel minuto di sospensione che segue il canestro viene corretto con l'assegnazione di 2punti (89-85).

**Analizziamo il filmato:** la prima decisione presa sul campo sarebbe corretta, seppur presa inconsapevolmente, mentre la seconda sarebbe consapevolmente valutata ma non coerente con

le regole. Certo è che a 37" dalla fine del tempo supplementare sotto di due punti, realizzarne 3 o 2 cambia tattica e strategia di gioco e magari il risultato. Non possiamo pensare che tutti i protagonisti: giocatori, allenatori ed arbitri non conoscano le regole, ma in questa occasione il black out evidentemente è generale, se pensiamo che circa 24" prima, la squadra nera su suggerimento di un proprio giocatore (chiaramente responsabile dell'uscita della palla), aveva "sprecato" il proprio "bonus" di richiesta(\*) di Instant Replay.

### **Come sempre partiamo dalle regole per arrivare alla soluzione:**

- una palla è dentro il canestro quando anche una sua piccola porzione è dentro il canestro (Int.Uff. FIBA Situazione 31-20 Diagramma 3)
- è una violazione di interferenza quando un difensore tocca la palla mentre essa si trova dentro il canestro anche con una piccola parte (Int.Uff. FIBA 31-21)
- Il protocollo IRS FIBA prevede che in qualunque momento della gara gli arbitri possano determinare se il canestro convalidato valga 2 o 3 punti. (FIBA Prot. IRS slide 14)
- Il protocollo IRS FIP prevede che anche gli allenatori possano fare richiesta di IRS. Su quello attualmente disponibile (Sito CIA) non è specificato il numero di richieste disponibili per ogni squadra.

**Considerazioni:** arbitro coda e guida: competenti/responsabili segnalano il tentativo di tiro da 3punti di Inero e nonostante il tocco di 8bianco convalidano da tre punti. Mentre viene assegnato il time-out 8bianco gesticola ampiamente indicando che lui ha toccato la palla. Appare legittimo che in quel momento possa venire un dubbio sul fatto che il tiro scagliato fuori dall'arco (status 3p), avendo toccato l'anello ed essendo giocabile da tutti, al momento del tocco del 8bianco possa avere modificato status, trasformando il tiro in un "auto canestro" con valore di 2p? Questo probabilmente

è l'interrogativo che ha attraversato i pensieri della terna arbitrale durante il minuto di sospensione. Dal conciliabolo che ne segue nasce probabilmente la scelta di trasformare il valore del canestro da 3p in 2p. Se la decisione è generalmente accettata dai protagonisti, non è accettabile dal punto di vista regolamentare! La scelta di non adoperare l'IRS per determinare il valore del canestro lascia comunque perplessi. Probabilmente l'allenatore nero, poco convinto, nelle immagini, dalla spiegazione di un arbitro, avrebbe chiesto il ricorso all'IRS, se ne avesse ancora avuta la possibilità?

**Conclusioni:** per quanto molto difficile ad occhio nudo questa situazione sarebbe stata più facilmente "arbitrabile" utilizzando lo strumento elettronico di supporto. Anche nel replay si nota che il tocco di 8bianco avviene quando la palla ha già una parte all'interno del canestro ed è sotto il livello dell'anello. A tale tocco sarebbe dovuto seguire un fischio (di centro e/o coda) per interferenza, questo avrebbe permesso di utilizzare l'IRS per valutare se il tocco del 8bianco fosse legale/illegale e convalidare il tiro da 3punti per interferenza difensiva. In mancanza del fischio si sarebbe comunque potuto utilizzare l'IRS per determinare il valore del canestro, poiché il tocco "illegale" del 8bianco avviene quando la palla è già nel canestro e quindi questo tocco non ne modifica lo status, mantenendo il valore di 3p.

**Spigolature:** spesso e volentieri si tende a pensare che l'IRS serva solo a determinare solo se il tiro sia partito dall'area dei 3p o da quella dei 2p, magari quando il tiratore ha staccato i piedi e "pizzicato la riga", ma nei campionati di alto livello dove spesso la palla è giocata sopra o dentro l'anello, un tocco può valere una partita. Quando è consentito dalle regole, e nel caso specifico si poteva applicare una delle opzioni del protocollo IRS, è meglio raccogliere tutte le informazioni possibili e dare un'occhiata allo schermo.

**Curiosità:** a 01:01 del 1° supplementare, 15nero chiaramente

responsabile (ultimo replay) dell'uscita della palla, prima chiede un improbabile fallo all'arbitro vicino a lui, poi rivolto alla propria panchina facendo il gesto convenzionale (del calcio!) di Instant replay spinge il proprio allenatore alla richiesta ufficiale. Dopo il controllo delle immagini la decisione iniziale non può che essere confermata. La paletta gialla esposta sul tavolo dal lato della squadra nera segnala la richiesta esaurita (paletta gialla). Sempre che sia ancora valida la disposizione 2015-16 che prevedeva una sola richiesta per allenatore all'interno di ogni singola gara.

---

## **Un autentico rompicapo!**

Cominciamo a familiarizzare con le variazioni alle regole in vigore dal 1 ottobre 2018. Non avendo sempre a disposizione materiale di partite relative alla stagione in corso utilizzeremo anche delle clip recenti che ci possano aiutare a spiegare cosa si dovrebbe fare.

Provate a guardare la clip ed immaginate quali dovrebbero essere i provvedimenti da prendere per quanto accaduto. Se avrete la pazienza di seguirci cercheremo di darvi tutte le informazioni compreso un breve salto nel passato.

Per quelli che sono meno addentro alle questioni regolamentari permetteteci una doverosa premessa: la "rissa" nella lingua italiana ha un significato leggermente diverso da quello che viene dato dal regolamento tecnico! Non vogliamo tediarvi sul piano linguistico, ma è necessario specificare che l'articolo 39 del RT FIBA si riferisce solo a sostituti, allenatori, aiuto allenatori, giocatori al seguito e membri della

delegazione al seguito della squadra. Nel caso in cui una o più di queste persone oltrepassino i confini dell'area della panchina durante una rissa o in una situazione che potrebbe portare a una rissa, devono essere espulsi.

**Cosa è successo:** 3bianco e 19rosso si strattonano a vicenda durante l'azione di rimbalzo; dopo l'ultima sbracciata di 19rosso i due si staccano e poco dopo, mentre 7bianco inizia a palleggiare, 3bianco colpisce con una spallata sul petto 19rosso che finisce a terra. Mentre l'arbitro coda fischia e sanziona un doppio fallo, 3bianco si china sull'avversario inveendo contro di lui. Allenatore bianco e 14bianco oltrepassano l'area della panchina ed entrano sul terreno di gioco, mentre alcuni giocatori arrivano di corsa provenienti dall'altra meta campo. Il pronto intervento di coda e centro evita che altri giocatori vengano a contatto e la situazione si sbroglia.

L'arbitro segnala un doppio fallo antisportivo, mentre i giocatori coinvolti, a centro campo, si spiegano. Il gioco è stato ripreso, compensando i due falli, con una rimessa per la squadra bianca che controllava la palla al momento dell'interruzione del gioco, dalla linea di fondo con il residuo dei secondi (22) sul display dei 24. I più attenti avranno notato che la squadra rossa ha esaurito il bonus dei falli nel periodo mentre la squadra bianca no.

Per non fuorviarvi lasceremo in sospeso la soluzione del problema con le regole 2017-18, ma molte delle considerazioni sulla tempestività, coerenza e consistenza delle scelte e delle decisioni le potrete comodamente evincere perché attualissime.

Il primo contatto tra i due giocatori può essere "istintivamente" fischiato come un doppio fallo, salvo poi accorgersi che avendo penalità diverse, non potrà essere amministrato come tale. Il primo fallo è stato commesso quando nessuna delle due squadre era in controllo di palla: il fallo

di 19rosso comporterà la sanzione di 2TL per il 3bianco, mentre il fallo di 3bianco comporterà un possesso palla per la squadra rossa. La strattonata data dal 19rosso deve essere sanzionata come un fallo antisportivo "U2", mentre il successivo contatto provocato da 3bianco merita quantomeno la sanzione di un fallo antisportivo "U2" (se non una espulsione diretta!). Il suo successivo comportamento con l'avversario a terra necessita di un fallo da espulsione "D2". Tutti i giocatori sul terreno cercano di ristabilire l'ordine ed evitare il peggio e nessuno di loro deve essere sanzionato. Difficile classificare il comportamento dell'Allenatore, autorizzato dalle regole ad entrare in campo per aiutare a sedare il principio di rissa, anche se il suo body language può non sembrare particolarmente amichevole; in ogni caso, una volta rientrato nell'area panchina il coach avrebbe dovuto essere sanzionato con un "C1" per proteste. Il 14bianco pur non partecipando attivamente, solo per essere entrato sul terreno deve essere espulso. Nel caso in cui sia sostituito tutte le sue caselle dei falli saranno riempite con la lettera "F"; nel caso in cui sia già un giocatore escluso la lettera "F" sarà trascritta accanto al 5° fallo, all'allenatore A sarà attribuito un "B2" perché comunque responsabile del comportamento dei componenti della squadra.

**Ma come si riprende il gioco?** Per prima cosa bisogna stabilire cronologicamente come sono avvenuti i falli e come devono essere amministrati le relative sanzioni, ricordandosi che eventualmente al momento dell'interruzione del gioco il controllo di palla era bianco e la palla si trovava dentro l'area dei 3" nella metà campo di difesa bianca. Ma soprattutto, altra novità di quest'anno, che eventuali falli tecnici dovranno essere amministrati immediatamente (salvo compensazioni) prima di qualunque altra sanzione.

Vi ricordo che nei campionati dove previsto (Serie A) gli arbitri possono usare l'instant replay per determinare chi abbia lasciato l'area della panchina, ma non per determinare



chi abbia iniziato la rissa o eventualmente commesso il primo fallo. Certamente la determinazione di quale tra 19rosso e 3bianco abbia commesso per primo il fallo in occasione del duplice contatto non ha nessuna influenza sull'amministrazione delle sanzioni, poiché in ogni caso il possesso palla bianco sarà comunque cancellato perché seguito o in mezzo a serie di tiri liberi. Per semplicità (le immagini ci confortano ma non le potrete usare) consideriamo il fallo del 3bianco (trattenuta a rimbalzo) il primo della serie.

Fallo tecnico Allenatore bianco "C1" > sanzione 1TL per un giocatore rosso

Fallo tecnico Allenatore bianco "B2" > sanzione 2TL per un giocatore rosso

Fallo 3bianco su 19rosso > sanzione possesso palla rosso (non amministrabile)

Fallo 19rosso su 3bianco > sanzione 2TL (bonus) 2TL per il sostituto del 3bianco (espulso)

Fallo antisportivo 19rosso su 3bianco > sanzione 2TL per sostituto 3bianco + PP bianco (Compensato)

Fallo antisportivo 3bianco su 19rosso > sanzione 2TL per 19rosso + PP rosso (Compensato)

Fallo da espulsione 3bianco > sanzione 2TL per un giocatore rosso + PP rosso alla linea della rimessa con 14"

Deja-vu!

Facciamo un piccolo salto indietro e torniamo alla stagione passata. La "salomonica" decisione di doppio fallo antisportivo utilizzata sul campo lascia sicuramente perplessi; raggruppare i diversi contatti avvenuti attribuendo un doppio fallo semplifica sicuramente la gestione ma è abbastanza distante da quanto previsto dalle regole. Il contatto provocato da 3bianco è decisamente ritardato rispetto al primo doppio contatto a rimbalzo ed alla sbracciata del 19rosso che si divincola. Su questa situazione poteva arrivare un aiuto tempestivo dal centro o dal coda? Oppure il doppio

contatto iniziale poteva essere "derubricato" a fronte delle ben più gravi sbracciate e spallata, da fischiare in successione? Certo è che indipendentemente da tutto l4bianco deve sempre essere espulso ed allenatore bianco sanzionato con un fallo tecnico per il suo comportamento.