

# Mi fido? Non mi fido!

**Arbitrare è un lavoro di squadra**, le competenze sono segnate da linee sottilissime, immaginarie! La responsabilità di quanto avviene sul campo di gioco è condivisa, ma che siate due o tre arbitri è fondamentale che vi fidiate di chi è in campo con voi. Se ogni arbitro coprisse diligentemente la propria area di competenza, almeno in triplo, non dovrebbe sfuggire praticamente nulla. Attenzione: il termine più importante della frase di prima è *diligentemente*! Come sempre tra la teoria e la pratica c'è un enorme differenza; la palla è un magnete che catalizza l'attenzione di tutti e anche l'arbitro più preparato e concentrato ogni tanto "butta un'occhiata" verso la palla, anche solo per sapere dov'è. Ed è proprio in quell'attimo che si compiono danni irrimediabili: parte un fischio, si fa un gesto, accade qualcosa nella propria area di competenza che tutti vedono tranne chi ci dovrebbe guardare!

Statisticamente **l'incidenza dei fischi inutili** è decisamente maggiore dei fischi mancati. In altri termini: è quasi impossibile che sfugga un fallo da espulsione; può capitare che un fallo antisportivo sia fischiato normale e viceversa, ma sostanzialmente i grossi contatti sfuggono raramente; quello che invece si fa fatica a limare è la percentuale dei fischi evitabili, in gergo "air call " o "fantasy call"! Troppo spesso vediamo sanzionati contatti che non interrompono la fluidità del movimento di chi li subisce e non creano un chiaro vantaggio per chi li provoca! Se ci fate caso questi fischi arrivano spesso da lontano, magari sotto i piedi di un compagno decisamente ben posizionato che sta leggendo tutta la giocata. Oppure da oltre l'arco dei tre punti nel cuore dell'area o viceversa da oltre la linea di fondo verso le zone limitrofe all'arco.

Troppo frequentemente si va a mettere il naso (fischio) dove

non è necessario. L'errore peggiore per un arbitro è fare un fischio errato dalla posizione sbagliata. Quest'errore ha diverse ripercussioni sul match, come: rompere il filo di fiducia tra gli arbitri; caricare di un fallo personale, inutile, un giocatore; generare proteste e la percezione del senso di ingiustizia; rendere difficoltoso, psicologicamente, il prendere un provvedimento disciplinare; creare discontinuità nel metro arbitrale o come vedremo nella seconda clip creare confusione nei protagonisti e concorrere, seppur involontariamente e senza accorgersene, alla determinazione del risultato della partita.

**Gli aspetti di cui stiamo narrando sono indipendenti dalla bravura dell'arbitro:** anche i più grandi, i più esperti, i più carismatici sono soggetti a questa "deviazione". Spesso per scarsa fiducia nei compagni meno esperti, a volte per eccesso di zelo, altre per un istinto che li porta ad anticipare quello che poi non avverrà o perché si è convinti di aver visto qualcosa che non c'è. Se isolata, questa tipologia di errore non inficia certamente una prestazione arbitrale, ma quando il numero di questi errori si fa importante o ravvicinato nel tempo, la partita può diventare inarbitrabile.

7bianco taglia lungo la linea di fondo rosso "cambia" e si mette sulla traiettoria di 7bianco che sta cambiando direzione; al minimo contatto rosso si lascia cadere. L'arbitro guida con ampio gesto segnala che rosso ha simulato (per la cronaca la squadra rossa era stata richiamata per flopping in precedenza). L'arbitro coda, almeno a 4 metri dall'arco dei 3 punti, con i giocatori abbondantemente staccati "chiama" un fallo dell'attaccante 7bianco, che incredulo si allontana saltellando polemicamente! Questa chiamata non ha nessuna logica tecnica: oltre a premiare "doppiamente" il simulatore (no tecnico contro ma un fallo a favore), crea una frattura all'interno della squadra arbitrale, che perde credibilità e fa brutta figura.

Overtime 00:10 sul cronometro A67-B64 dopo il time-out la squadra blu rimette in attacco. Il blu riceve il passaggio e si alza in sospensione per tirare. L'arbitro centro ad un paio di metri indica chiaramente che il giocatore pesta la riga al momento del salto, dall'altra parte del campo il coda, disinteressandosi completamente della gestualità del compagno alza in autonomia un braccio per indicare il tentativo di tiro da 3 punti. Normalmente quando il tiro è nettamente in area di competenza l'arbitro sul lato opposto deve specchiare il segnale dell'arbitro che ha competenza primaria sulla giocata. Può capitare che ci siano situazioni in "doppia competenza" dove possa esserci dell'incertezza ma vista la distanza e la staticità del coda l'aiuto portato oltre che inutile è dannoso! Mentre la palla entra nel canestro l'arbitro centro convalida il canestro da 2 punti, simultaneamente il coda alza l'altro braccio convalidando da 3 punti. Anche la regia, ingannata, propone sulla barra delle informazioni il punteggio di parità 67-67. Difficile cogliere il "due" fatto dal coda con il braccio parallelo al terreno sulla ripartenza. Anche la squadra blu è disorientata, propone infatti una difesa di posizione come se il punteggio fosse in parità, nessuno fa fallo per fermare il cronometro ed avere una chance supplementare, solo l'allenatore blu che ha "realizzato" la convalida del canestro da 2 punti si sbraccia, insieme al vice, nel chiedere un fallo ai suoi giocatori. Appare evidente la desolazione dei giocatori blu che dopo il suono della sirena si aspettavano un altro overtime. Vista l'importanza della giocata e del momento della gara, sarebbe stato opportuno fischiare (palla morta e cronometro fermo) per essere certi del punteggio prima di riprendere il gioco. Sarebbe stato importante, anche ammettendo un errore di lettura, spiegare la situazione in modo da dare certezze ad entrambe le squadre, per giocare gli ultimi 5".6!

**Rispetto, fiducia, concentrazione** sono alla base di un arbitraggio equo e bilanciato. Una diversa prospettiva di visuale può essere determinata tanto per la correttezza della

chiamata quanto per l'errore. Essere troppo lontani o troppo vicini significa perdere qualcosa di ciò che sta succedendo in una giocata. E' fondamentale allontanarsi (un poco) quando il gioco si avvicina, avvicinarsi (un poco) quando il gioco si allontana, mantenendo la distanza ottimale che permetta di leggere tutta la giocata. Lasciare ai compagni meglio posizionati la giocata che sta entrando nella loro area di competenza e soprattutto non tirare a indovinare, eviterà un fischio sbagliato che potrete giustificare solo con un "mi era sembrato che!"

---

## **4° – 5° e 6° fallo!**

I play-off per lo scudetto 2018 sono stati caratterizzati da un gioco particolarmente maschio a volte duro; i giocatori non hanno mai ceduto di un centimetro, vuoi per la foga, vuoi per non farsi intimidire dall'avversario; in più di una occasione gli scontri fisici e verbali hanno portato gli arbitri a sanzionare diversi provvedimenti sotto forma di falli antisportivi e tecnici. Più di un giocatore ha fatto le spese della nuova regola che sancisce l'espulsione del giocatore che somma due falli fra tecnici e antisportivi. Questo dovrebbe insegnare ai giocatori a non cadere nelle provocazioni verbali e fisiche, soprattutto se hanno sulle spalle almeno un fallo tecnico o un antisportivo.

La terza gara di finale a poco più di cento secondi dalla fine ha visto un episodio che presenta mille sfaccettature che possono cambiare le sorti di una partita. Nonostante qualche

piccola incertezza e qualche difetto di comunicazione, la situazione è stata risolta in modo efficace e nel rispetto delle regole.

Cercando di andare oltre una regia che in questi momenti indugia sempre su inutili primi piani o panoramiche sugli spalti, proveremo ad ipotizzare, carpando anche dal body language dei protagonisti, quali possano essere state le scelte arbitrali per uscire da una situazione dove le regole si attorcigliano su se stesse.

**Cosa è successo:** 01:49 4° periodo 22nero e 15bianco saltano a rimbalzo, la palla conquistata dal 22nero che si accartoccia su se stesso per proteggerla ed il 15bianco cerca, da tergo, di strapparla. L'arbitro guida sanziona il fallo di 15bianco, ma i due giocatori non sembrano disposti a mollare la presa sul pallone. 22nero si divincola sbracciando all'indietro mentre 15bianco allunga una manata sul braccio dell'avversario. L'arbitro guida, ancora con il fischietto in bocca, fischia di nuovo mostrando il segnale di fallo antisportivo ai due giocatori che sono ai suoi lati, allargando le braccia ed indicando con un gesto non convenzionale.

**Regia:** mentre la regia indugia sul primo piano dei giocatori e passa qualche replay, perdiamo l'unico elemento essenziale: la segnalazione dei falli al tavolo.

**Segnalazione:** dalla segnalazione dei falli dipenderà la ripresa del gioco che potrebbe condizionare il prosieguo della gara. Il primo fischio rende la palla morta e da quel momento tutto quello che avviene rientra nell'articolo 42 situazioni speciali. La discriminante è se l'arbitro ha sanzionato un doppio fallo antisportivo ai due giocatori oppure due falli antisportivi in cronologia. Dove sta la differenza? Il doppio fallo non ha sanzione poiché avviene dopo un fischio per fallo e solo quest'ultimo sarà amministrato. Il doppio fallo antisportivo (ma potevano anche essere falli di natura

diversa) si registra con una semplice U nelle caselle dei due giocatori sul referto; mentre i due falli in cronologia, le cui sanzioni si compensano, avranno accanto alla U una piccola "c" che indica la compensazione di sanzioni uguali. Nel caso specifico non ci sono soverchie differenze; ce ne sarebbero state in caso di ulteriori provvedimenti disciplinari a carico di una o entrambe le squadre. Il doppio fallo non avrebbe influito su altre chiamate e sanzioni, mentre in caso di possibili ulteriori sanzioni i due diversi falli sarebbero potuti rientrare in una nuova compensazione.

**Curiosità:** il fallo a rimbalzo del 15bianco è il suo 5° fallo personale, l'antisportivo del 22nero il suo 4°, il fallo antisportivo del 15bianco è il suo 6° fallo! Molti sanno che il referto prevede 5 caselle per registrare i falli di un giocatore; alcuni sanno che il regolamento tecnico prevede all'articolo 40.2 che il fallo di un giocatore escluso (che ha già commesso il 5° fallo) viene addebitato e registrato (B) a referto a carico dell'allenatore; pochissimi sanno che perché sia considerato escluso, un giocatore deve essere informato dall'arbitro (art. 40.1) e che nel caso specifico manca il tempo materiale per ottemperare a questa operazione.

**Aiuto:** ci vengono in aiuto le interpretazioni FIBA, dove già dal 2000 troviamo traccia della problematica. Con le modifiche del regolamento e l'aggiornamento delle interpretazioni le spiegazioni si sono affinate fino ad arrivare al 2004 dove la stesura originale è stata definita e poi reiterata in tutte le interpretazioni successive, fino alle attuali di Febbraio 2018 36-13 (disponibili solo in Inglese). Il giocatore ha commesso il 5° fallo personale, ma non essendo ancora stato informato è da considerarsi giocatore che rimane in campo con 5 falli e ne commette un altro. L'interpretazione (c) prevede che il fallo commesso su un avversario sia sanzionato come un fallo del giocatore (personale, antisportivo, da espulsione) ed amministrato di conseguenza! Da riportarsi sul referto di gara accanto al 5°

fallo del giocatore.

**Ripresa del gioco:** probabilmente tutte queste considerazioni, sono passate nella testa degli arbitri in pochi secondi (110) che sembrano eterni, il dialogo fra gli arbitri mostra sicurezze e dubbi, che lentamente si trasformeranno in certezze. Il supporto del tavolo può essere fondamentale per gestire al meglio la situazione, anche se il “doppio pollice su” può sembrare un “ok” o “situazione di salto a due” e se poi lo speaker dice la sua (2 tiri liberi e possesso palla ... Trento?) la confusione può aumentare! Nonostante tutto il gioco riprende nel modo corretto con 2 tiri liberi per il 22nero: sanzione del primo fallo fischiato sull'azione di rimbalzo.

**Pubblico:** qualcuno spieghi ai signori che entrano in campo chiedendo l'antisportivo che quella è invasione di campo!

**Conclusioni:** senza forzare i tempi, quando due giocatori commettono fallo uno nei confronti dell'altro approssimativamente nello stesso tempo, deve essere fischiato un doppio fallo (art. 35.1.1). Se un giocatore commette il 5° fallo e, prima di essere informato dall'arbitro, ne commette un altro questo fallo sarà registrato come suo 6° fallo e amministrato come previsto per un fallo di un giocatore (Int FIBA Feb 2018 36-13 e precedenti). Se un giocatore dopo aver commesso il 5° fallo ed esserne stato informato (escluso) prende un fallo tecnico, questo sarà riportato sulla casella dell'allenatore come “B1” (art 40.2). In tutti gli altri casi di falli di contatto commessi da giocatori esclusi, l'unica via che può essere considerata è quella dell'espulsione.

**Ogni gara fa storia a se,** ogni episodio può essere condizionante sul futuro, ma il susseguirsi degli eventi è così repentino da togliere il fiato, non solo a chi corre ma anche a chi lo deve metter nei fischi. A volte è importante fermarsi, pensare e ripescare nella memoria le conoscenze

tecniche necessarie per scelte corrette. La serie si allunga ...  
**pronti per gara #5?**

---

## Per comprendere meglio quel che succederà!

**Variazioni sul tema: immagini, commento regole!**



Provo a fare una piccola digressione o meglio una sorta di slalom parallelo tra commento e televisione dove i paletti sono ovviamente gli articoli del regolamento. L'intento è quello di coniugare immagini, racconto del gioco e regole. I play-off sono una sequenza interminabile di partite una dietro l'altra, non tutti hanno visto tutte le gare, ma in diverse di queste ci sono stati episodi interessanti, discussi e che faranno discutere. Purtroppo in molti casi dalle immagini disponibili non è semplicissimo capire cosa sia successo, leggere le decisioni arbitrali e magari connettere le regole. Non possiamo pretendere che commentatori e registi conoscano le regole come e quanto gli arbitri, ma avere a disposizione elementi utili a capire e spiegare cosa sia effettivamente



successo può essere d'aiuto: lo spettatore ha bisogno di certezze e spesso quello che sente, da voci sicuramente competenti, deve essere il più possibile attinente alla realtà. Disporre di più telecamere che riprendano il campo da diverse angolazioni permette di cogliere momenti di gioco che possono essere sfuggiti all'occhio umano. Se il replay aiuta i commentatori a raccontare meglio cosa sia successo, l'Instant Replay aiuta gli arbitri a prendere la decisione corretta. Proporre le immagini giuste, ma soprattutto avere nel campo della telecamera la giocata e magari i cronometri, potrebbe migliorare il prodotto in maniera esponenziale ed aiuterebbe a correggere/capire qualche inevitabile errore. Un racconto coerente per rendere tutto più godibile e sviluppare la "cultura" tecnica.

Per rendere più fruibili (ma anche lavorabili) le immagini: una o più telecamere dovrebbero riprendere (anche in funzione replay) le situazioni sotto elencate; è inutile mettere la telecamera addosso all'arbitro perché questa dovrebbe essere impiantata al centro della fronte o dentro un occhio. La visuale più completa si ha con le telecamere posizionate in alto ed il "campo" di ripresa che possa contenere tutti i giocatori ed almeno metà del terreno di gioco, linea centrale inclusa. Immagini di supporto dovrebbero arrivare dalle telecamere posizionate a livello terra che lavorano sulla linea laterale e sulle linee di fondo, per cogliere quanto avviene dentro l'area. Più si restringe il "campo" più qualcosa può sfuggire. Sarebbe bello avere anche una telecamera sempre puntata sul cronometro di gara e sul display dei 24": le barre "multi informazione" che sono esposte in sovraimpressione hanno dato più volte prova di scarso sincronismo e pertanto sono inaffidabili.

In questo articolo non leggerete solo di regole, ma anche di suggerimenti per addetti ai lavori che possano aiutare a dare un servizio migliore al gioco, agli arbitri ed agli spettatori: informazioni certificate da immagini complete, su

cui sia più facile per tutti capire cosa sia successo, spiegare e magari, per chi lo deve fare, decidere!

**Salto a due:** spesso e volentieri il “campo” offerto dalle immagini è troppo ristretto: a volte si riprende solo il volo della palla, mentre poco più in basso succede qualcosa. Con una ripresa dall’alto si vedono bene i giocatori, il primo controllo e lo sviluppo dell’eventuale azione d’attacco, mentre sono poco apprezzabili altezza e perpendicolarità nel lancio. La ripresa dal soffitto del palazzetto, ancorché spettacolare offre pochissimi elementi di lettura su quanto avviene in campo.

- Violazione sul salto a due (saltatore): se la palla non viene giocata legalmente il cronometro deve essere riposizionato a 10:00 (salvo che il saltatore abbia toccato la palla tre volte) e la rimessa deve essere effettuata in attacco.
- Violazione sul salto a due (giocatori intorno). prima del tocco legale dei saltatori: il cronometro deve essere riposizionato a 10:00 e la rimessa deve essere effettuata in attacco o in difesa a seconda del punto di violazione.
- A seguito delle violazioni sul salto a due non è possibile effettuare rimesse con i piedi a cavallo della linea centrale.

**Tiri liberi:** probabilmente è una regola televisiva quella di inquadrare la faccia del tiratore, il pubblico, l’anello o la parabola del pallone: questo può essere accettabile sui tiri liberi senza rimbalzo, ma sull’unico o ultimo tiro libero è certo che a pallacanestro si gioca da un’altra parte: il gioco di solito è a terra o vicino all’anello. Le invasioni e i contatti sul taglia fuori, poi la lotta per il tap-in/out o il rimbalzo, i contatti tra giocatori grandi e le violazioni di passi, sono probabilmente più interessanti del sorriso di una

spettatrice.

- Se il tiratore commette violazione e il tiro libero è realizzato, questo deve essere annullato. La rimessa sarà effettuata in difesa sulla linea laterale altezza linea tiro libero. Questa violazione prevale su qualunque altra.
- Se la violazione è commessa da un avversario del tiratore e il tiro è realizzato, il canestro vale, se il tiro non è realizzato sarà ripetuto.
- Se la violazione è commessa da un compagno del tiratore e il tiro è realizzato, il canestro vale; se il tiro non è realizzato la squadra in difesa rimetterà con le stesse modalità cui sopra.
- Se il tiro libero non è realizzato e giocatori di entrambe le squadre (incluso il tiratore) commettono violazione, si ha una situazione di salto a due da amministrare con la freccia di possesso alternato.

**Azioni al limite dei ventiquattro secondi, fine periodo e fine gara:** è ideale avere un “campo di ripresa largo” per includere il display posto sopra il canestro. Può venire in aiuto la ripresa da sotto il canestro opposto da cui si può vedere bene sia il cronometro che la stop lamp. Un aiuto per capire se la palla ha toccato l’anello o meno, può arrivare dal cambio di rotazione della palla stessa, ben visibile (soprattutto al rallentatore) quando la palla è bicolore! Due telecamere puntate sui cronometri e “riquadrate” in sovraimpressione risolverebbero una infinità di problemi!

**Segnalazioni arbitrali:** dopo un fischio c’è sempre un segnale, in caso di violazione è fatto sul posto, in caso di fallo l’arbitro va verso il tavolo in zona centrale. Con la segnalazione l’arbitro comunica quello che è successo, il numero di chi ha commesso fallo, la sanzione e la ripresa del

gioco: rimessa o numero di tiri liberi. In caso di più provvedimenti (anche presi da arbitri diversi) è utile stare sulle segnalazioni per capire le sanzioni e come verrà ripreso il gioco.

- A volte il segnale di direzione di ripresa del gioco (braccio teso due dita ad indicare il verso) viene confuso con il segnale di fallo in attacco (braccio teso pugno chiuso ad indicare il verso). Nel caso di fallo in attacco l'arbitro va a segnalare il numero di chi ha commesso fallo.
- Qualche volta purtroppo nel tentativo di "spiegare meglio" sono utilizzati dei gesti "non convenzionali" che possono confondere le idee.

**Rissa:** entrambe le aree della panchina devono essere inquadrare: nessuno può entrare in campo, anche solo per sedare gli animi, pena l'espulsione! Solo Allenatore e Aiuto Allenatore possono intervenire, anche sul terreno, ma solo per separare i contendenti.

- Chi è già sul terreno e partecipa sarà espulso e per ogni espulsione avrà la sanzione personale
- Chi entra dall'area della panchina sarà espulso ma la sanzione per 1 o molti sarà cumulativa a carico dell'Allenatore registrando un fallo Tecnico "B<sub>2</sub>"
- Per ogni sanzione saranno concessi 2 tiri liberi più possesso palla, sanzioni uguali a carico di squadre diverse saranno cancellate in ordine cronologico

**Interferenza:** sulla parabola di tiro sono inutili le immagini dal basso, mentre sul rimbalzo del pallone sull'anello o sul tabellone sono molto d'aiuto le telecamere posizionate dietro il canestro o sopra di esso-

– Ricordo che perché ci sia un'interferenza la palla deve essere sopra il livello dell'anello ed avere

la possibilità di entrare nel canestro.

**Il precision time** ha dato più volte problemi non arrestando il cronometro al fischio arbitrale, o addirittura causando la partenza del cronometro a gioco fermo. Un errore nel conteggio del tempo, così come nel punteggio, falli e sospensioni, è un errore che può essere corretto sempre, fino al momento in cui il 1° arbitro firma il referto di gara.

– Il tempo giocato non può essere recuperato, il tempo che scorre a gioco fermo deve essere recuperato.

– La palla non spetta ad una squadra perché ha subito un'ingiustizia o è stata svantaggiata da un errore!

**Durante la gara ci sono delle situazioni in cui piccole eccezioni alle regole cambiano sostanzialmente il modo di sanzionare o di riprendere il gioco; dove un "commento" convenzionale, magari ben espresso in lingua italiana può essere fuorviante rispetto alla lettura tecnica ed alla corretta applicazione delle regole. "Fallo in attacco" è assolutamente diverso da "Fallo commesso nella metà campo di attacco"!**

- **Fallo in attacco** è un fallo commesso da un giocatore della squadra in controllo di palla! Dopo un tiro: un fallo commesso nel tentativo di prendere un rimbalzo nella metà campo offensiva **non è mai un fallo in attacco!**
- **Doppio fallo:** se viene fischiato un doppio fallo e una delle due squadre era in controllo di palla il gioco riprenderà con una rimessa per quella squadra ed il residuo dei 24". Se nessuno aveva il controllo si riprende con la freccia di possesso alternato. Se il fischio arriva con palla in volo per un tiro e la palla

va dentro, il canestro vale e si riprende con rimessa dal fondo per chi ha subito il canestro

- **Un giocatore che cade per terra** con la palla in mano, non commette violazione di passi. Un giocatore che non ha la palla in mano e cade non può commettere violazione di passi. Un giocatore caduto per terra con la palla o che ne acquisisce il controllo in terra commette violazione di passi “solo se rotola” su se stesso o si rialza senza palleggiare. Il sedere non è “piede perno”.
- **Dopo il fischio dell'arbitro per un fallo** se c'è un atto di tiro nessuno può intervenire sul pallone (a meno che il difensore non stoppi in parabola ascendente – legale) anche se questo ha toccato il ferro. Se interviene difensore – canestro valido + un tiro libero; se interviene attaccante e la palla va dentro canestro annullato e 2 o 3 tiri liberi.
- **Sostituzioni:** un giocatore sostituito non può rientrare in campo se non è stata giocata almeno una azione di gioco col cronometro in movimento.

### **Differenza, sottilissima ma fondamentale tra Possesso e Controllo di palla!**

Il possesso di palla è solo nelle sanzioni (possesso palla – 1 Tiro libero e possesso palla – 2 Tiri liberi e possesso palla – tre tiri liberi e possesso palla).

Il possesso palla si amministra con una rimessa perimetrale, in alcuni casi con i piedi a cavallo della linea centrale.

In campo la palla si controlla: tenendola, palleggiandola, passandola a un compagno!

Battere la palla: per “rubarla all'avversario”, a rimbalzo, sul salto a due, o in qualunque altra situazione non è controllo!

Se la palla sosta su una o due mani è controllo!

Quando viene rilasciato un tiro nessuna squadra è in controllo di palla.

**La palla "vagante" sul regolamento tecnico non esiste! Possiamo dire che una palla è vagante quando non è in controllo di nessuna squadra: battuta sul salto a due e dopo un tiro!**

La regola dei 24" è disgiunta dal controllo di palla!

Se c'è un fallo di un giocatore della squadra in controllo di palla non ci saranno mai tiri liberi, a meno che questo fallo non sia: Tecnico, Antisportivo o da Espulsione!

Per un fallo tecnico c'è sempre e solo 1 tiro libero più possesso di palla, chiunque sia stato a commetterlo.

**Richiami:** i richiami ai giocatori sono individuali ma poi sono tutti comunicati all'allenatore (unico interlocutore e responsabile della squadra), stessa procedura anche per il personale di panchina. Il richiamo vale solo per la squadra che lo subisce. I richiami sono di varia natura di seguito i più frequenti.

- **Proteste:** nessun gesto ma solo parole!
- **Ritardo volontario della ripresa del gioco ostacolando una rimessa:** indicare la linea, richiamare il giocatore, comunicare all'allenatore, reset 24/14.
- **Allontanamento della palla:** l'arbitro mostra la palla e poi fa un gesto con l'indice (tipo reset dei 24") per indicare che il richiamo vale per tutta la squadra
- **Uso dei gomiti:** l'arbitro userà il segnale del "gomito alto"
- **Simulazione:** l'arbitro durante il gioco farà segno al

giocatore di stare in piedi, alla prima palla morta e cronometro fermo proporrà il richiamo, alla fine del richiamo all'allenatore mostrerà la T del fallo tecnico con le mani basse (sopra la cintura).

***Nel finale di ogni periodo e supplementare o quando sul display dei 24" compaiono i decimi (anche sulla time machine del precision time).*** Gli arbitri, con spirito collaborativo, avvisano i giocatori e gli allenatori su cosa si può fare.

- Cronometro **00:00.3** (decimi) – partendo da una situazione statica (rimessa perimetrale – tiro libero con rimbalzo) un giocatore può prendere la palla in mano per effettuare un tiro valido prima del suono della sirena (valutazione degli arbitri su validità del canestro – uso IRS).
- Cronometro **00:00.2 o 00:00.1** (decimi) – partendo da una situazione statica (rimessa perimetrale – tiro libero con rimbalzo) un giocatore per effettuare un tiro valido può solo battere (tap) la palla o schiacciarla direttamente nel canestro (valutazione degli arbitri su validità del canestro – uso IRS).

***Negli ultimi 2 minuti (da 02:00 nel 4° periodo o tempo supplementare – ognuno) alcune regole sono più restrittive oppure prevedono applicazione diversa:***

- Chi ha diritto ad una rimessa in difesa, se chiede sospensione porta la palla in attacco (linea della rimessa 8,325 – tangente arco dei 3 punti)
- Se allenatore subisce tiri liberi per portare la rimessa in attacco (realizzazione ultimo/unico tiro libero) deve chiedere sospensione dopo che la palla è diventata viva per il primo/unico tiro libero). Se la chiede prima, la sospensione sarà concessa prima dei tiri liberi, e non



avrà più diritto alla rimessa in attacco.

- Fallo con palla fuori campo (in mano all'arbitro – in mano al giocatore che rimette) sempre fallo antisportivo (U) se fischiato normale (P) è un errore!
- Falli antisportivi (U) Tecnici (T) da espulsione (D) sempre rimessa a cavallo della linea centrale, anche se subiti in metà campo difensiva e allenatore chiede e ottiene sospensione.

**Per spiegare la regola dei passi** non basterebbero delle giornate, ma un paio di concetti fondamentali possono aiutare a leggere meglio, anche se generalmente il fischio per violazione di passi è praticamente sparito.

Il passo "zero" esiste solo se il giocatore riceve/prende la palla con un solo piede a terra.

Ricevendo/prendendo la palla con due piedi a terra si può scegliere un perno ma non si può alzare il perno senza palleggiare!

Ricevendo/prendendo la palla con due piedi sollevati dal terreno il primo che tocca terra è perno, non si può alzare il perno senza palleggiare! Se si atterra con entrambi i piedi simultaneamente, poi si può scegliere un perno e via come sopra!

***Le partite non sono decise ne dagli arbitri ne dai giocatori, ma possono essere decise dall'abilità o dall'errore umano!***

**Work in Progress!**

---

# Armageddon!

**Ogni partita** di pallacanestro è un piccolo “conflitto” non soltanto perché salvo rarissime eccezioni deve produrre un vincitore, ma anche perché la fisicità dei protagonisti inserita nella dinamicità del gioco può creare attriti anche senza volerlo. Non sapremo mai quali molle fanno scattare qualche reazione spropositata come quella che troverete in fondo a questo articolo. Se i protagonisti devono abituarsi a gestire lo stress generato anche dalla percezione di ingiustizia di alcune situazioni spigolose, chi gestisce la gara deve cogliere questi segnali e portare la nave fuori dalla tempesta prima che i rovesci la possano disalberare. Tutto avviene tra la metà del 1° periodo e la metà del 2° periodo.

Prima di ricevere il passaggio 18rosso marcato dal 12bianco sbraccia colpendo con il gomito destro il mento dell'avversario. 12bianco viene sanzionato con un fallo personale di spinta! 18rosso “si scusa” con un piccolo buffetto sul volto del 12bianco che timidamente parlotta con l'avversario e poi mostra all'arbitro più vicino di aver ricevuto una gomitata.

18rosso porta un blocco diagonale sotto il gomito del tiro libero; mentre 1rosso passa esterno, 12bianco si butta contro il bloccante travolgendo il 18rosso, senza che venga fatta nessuna chiamata per sanzionare il fallo! L'azione si chiude con una violazione di piede.

18rosso e 21bianco, senza palla, si “toccano” con le braccia. Ricevuto il passaggio 18rosso cerca una penetrazione, ma 21bianco ne interrompe il movimento con una ginocchiata sul

muscolo della gamba destra.

12bianco tira in sospensione sulla linea di tiro libero, 18rosso senza nemmeno saltare per contrastare il tiro, gli mette una mano davanti alla faccia mentre sta tornando in terra. Anche senza contatto l'azione è passibile di un richiamo ufficiale.

Il 1° periodo si conclude con un tiro da 3punti del 4bianco scagliato dopo l'accensione delle stop lamp, ma comunque convalidato!

3bianco porta un blocco sul 18rosso, prima del contatto 3bianco si sposta indietro laterale e 18rosso mentre va a sbatterci contro lo prende con le braccia. Il fischio di fallo in attacco del 3bianco non spegne gli animi: 18rosso cerca di prendere il pallone dalle mani di 5bianco, ma questi anziché lasciarlo per terra lo sposta, poi alza il gomito destro (senza provocare contatto) e si gira spostando la palla. 18rosso mette un braccio sul tronco del 5bianco che lo aggancia con l'avambraccio sinistro. Nessun intervento, nessun provvedimento.

In una azione confusa dopo un rimbalzo in attacco la palla vagante è presa da 1rosso, 18rosso con la mano destra prende l'avambraccio sinistro del 5bianco che a sua volta colpisce l'avversario al volto con una gomitata al volto. Dopo un attimo di esitazione 18rosso si rialza e cerca di avventarsi sul 5bianco ma viene prontamente fermato da un compagno di squadra. 5bianco viene sanzionato con un fallo antisportivo, successivamente entrambi i giocatori sono sanzionati con un fallo tecnico ed il 5bianco deve essere espulso per somma di fallo antisportivo + fallo tecnico. 18rosso è sostituito per essere medicato. Il gioco riprenderà con 2 tiri liberi per il

sostituito (5rosso) e possesso palla a centro campo per la squadra rossa (i due falli tecnici si compensano e l'espulsione non comporta sanzioni aggiuntive). Veementi ed incomprensibili le proteste dell'allenatore bianco, che entra in campo ripetutamente a discutere con l'arbitro!

**La giustizia sommaria** non può trovare giustificazione di nessun tipo, tantomeno la proditorietà di un gesto violento e pericoloso che meritava l'espulsione diretta indipendentemente dall'entità di un danno che poteva essere ben peggiore. E' comunque inaccettabile che i protagonisti della gara trasformino il rettangolo di gioco in un ring! E non può valere l'alibi del "chi doveva intervenire non lo ha fatto". Lo sforzo massimo di tutti i protagonisti deve essere quello di mantenere il gioco nell'ambito dell'agonismo sportivo e di una fisicità che deve battere l'avversario senza offenderlo.

**Grande attenzione** deve essere posta da chi gestisce un evento, nel cogliere segnali e giocate "stonate" da cui possono nascere problemi o piccole e grandi vendette! L'uso dei richiami indiscriminato e ripetitivo, senza mai arrivare ad un provvedimento fermo, ha la stessa inutilità del chiudere "bonariamente" un occhio, o forse due? La gestione dei contatti a gioco fermo deve essere progressivamente restrittiva, soprattutto se il suggerimento è ignorato! Quanto l'invocato "buon senso" arbitrale può arginare l'esuberanza di chi non vuol capire?

**La punta dell'iceberg** è sempre più visibile ed in questo caso l'epilogo eclatante ruba completamente la scena, e spesso lascia attoniti a chiedersi perché. Come ogni infestante la gramigna ha radici profonde e ramificate, abbiamo cercato di scavare nella storia della partita per dare una chiave di lettura diversa e completa: l'ultimo fallo, ancorché esecrabile, è solo l'epilogo di una serie di giocate sporche che dovevano essere interrotte prima! Tutti i protagonisti di questa partita dovrebbero rifletterci sopra attentamente.

---

# Provocazione!

Chi scrive le regole non sempre riesce ad immaginare quali implicazioni e complicazioni esse avranno con il gioco "giocato"! Le cose sono ancora più intricate con l'Instant replay dove spesso il protocollo per limitare le casistiche di utilizzo impedisce di correggere un errore facilmente eliminabile con l'ausilio del video. Per contro a volte l'IRS viene usato in maniera disinvolta e fuori dagli schemi, portando a decisioni che possono soddisfare il senso di giustizia, ma vanno decisamente contro le regole.

**Cosa è successo:** 4 periodo 00:44 Rossi 93-Gialli 90. 6giallo riceve nell'angolo e con una finta salta l'avversario diretto partendo in palleggio; l'arbitro coda indica la linea laterale sanzionando violazione di palla fuori campo, causata dal 6giallo che avrebbe pestato la linea laterale con il piede destro. Il replay mostra una impercettibile violazione di passi (il piede sinistro si alza di pochi microns dal parquet), ma soprattutto evidenzia che il piede destro non ha mai toccato la linea laterale!

**IRS:** limitandoci al vecchio continente, FIBA, Eurolega e FIP adottano protocolli IRS che, pur avendo una medesima matrice, differiscono sostanzialmente in alcune situazioni. Sarebbe troppo lungo entrare nei dettagli, per cui ci occuperemo solo del protocollo previsto per il caso specifico. Quando il cronometro di gara mostra 02:00 o meno nel 4° periodo in ogni supplementare IRS può essere utilizzato: "to identify the player who has caused the ball to go out-of-bounds" (ART 46.12). Quindi quando la palla va fuori campo e mancano 2 minuti o meno l'arbitro dopo aver fischiato palla fuori campo

può avvalersi dello strumento elettronico per determinare chi è stato il giocatore che ne ha causato l'uscita toccandola per ultimo, ma non può utilizzare lo strumento per verificare se effettivamente il giocatore sia realmente uscito con la palla in mano o essendo fuori è stato toccato o a toccato la palla.

Le differenze sono sottili e linguistiche: per FIBA è specificato "giocatore" mentre nel protocollo Eurolega si parla solo di "out-of-bounds" come situazione da IRS negli ultimi 2' o meno. Questo potrebbe farci pensare che in Eurolega questa situazione potrebbe essere rivista e decisa con l'aiuto dell'IRS. Non conosciamo il pensiero di Eurolega in proposito anche se, ripetutamente, nelle ultime stagioni abbiamo assistito ad un uso assolutamente improprio dell'IRS da parte di molti arbitri, con over rule su decisioni corrette o "review" fuori dal protocollo non previste dalle regole.

**Perplessità:** nel basket si fa uso dell'IRS ormai da molti anni, ma non sembra che i vari enti organizzatori delle manifestazioni abbiano intenzione di aggiornare ed unificare i vari protocolli. La sensazione è che tutti stiano arroccati sulle proprie posizioni (convinzioni) per dimostrare chissà quale supremazia. È più evoluto chi prevede una possibilità di chiamata IRS per gli allenatori (FIP) o chi consente agli arbitri facoltà di rivedere un fallo (Eurolega) per sanzionarlo personale o antisportivo?

**Proposizione:** appare evidente che quanto più si cerchi di specificare, quanto più si stringa la corda al collo di chi deve decidere! Quale sia poi in termini di spirito del gioco la necessità di differenziare la certificazione del responsabile dell'uscita del pallone rispetto al fatto stesso che la palla sia uscita o meno francamente ci sfugge, nonostante ci fossimo già posti il problema quando ancora l'IRS era prerogativa del solo campionato Italiano di Serie A e Lega2. Potrebbe essere il momento di semplificare il protocollo almeno nei casi di palla fuori, permettendo di verificare se la palla sia uscita o meno prima di identificare

l'ultimo a toccarla?

**Abbaglio:** quello che può sembrare un errore grossolano a volte può essere indotto da un gioco di luci (abbaglianti) su parquet sempre più chiari, lucidi e brillanti, oppure dalla luce dei display pubblicitari che a rotazione modificano di parecchio la luce sul campo. E' chiaro che concentrazione e posizione giocano un ruolo determinante nella lettura arbitrale, ma sappiamo benissimo che a volte il cervello elabora una predizione non sempre perfettamente corrispondente alla realtà. Aggiungeteci pressione e stanchezza e la frittata è fatta.

**Dubbio:** per utilizzare lo strumento, quando permesso, è comunque necessario che nasca il dubbio di aver commesso un errore! Su questo aspetto psicologico c'è molto da lavorare (investire su se stessi) per smussare quel "moto di infallibilità" che a volte pervade certi arbitri in alcuni momenti della gara. In questi frangenti può essere fondamentale l'aiuto dei compagni nel manifestare il proprio dubbio e nell'aiutare a trovare la soluzione corretta (secondo le regole). Pensate all'arbitro guida che in questa situazione "vede" dove non dovrebbe ma non "guarda" abbastanza attentamente da poter supportare il collega: un suo aiuto avrebbe permesso di restituire la palla alla squadra gialla che non ha commesso violazione.

**Provocazione:** sempre con spirito costruttivo proponiamo degli spunti che aiutino a farsi delle domande, da queste possono nascere soluzioni. Non serve cambiare per cambiare ma l'obiettivo deve essere cambiare per migliorare e semplificare.

---

# Quando il senso di giustizia va sopra le regole

In una prestazione sportiva l'errore, sempre in agguato, fa parte del gioco e come tale deve essere accettato e gestito. In questo contesto si inseriscono le regole, scritte per amministrare correttamente qualunque situazione si possa creare, anche quella derivante da un fischio sbagliato o scappato per caso!

**Cosa è successo:** 12bianco in contropiede raccoglie il pallone all'altezza della linea di tiro libero e viene stoppato dal 2nero che recuperato il pallone si invola verso il canestro avversario. L'azione viene interrotta dal ripetuto fischio dell'arbitro sul lato tavolo appena prima che la squadra nera realizzi il tap-in con il 4nero a correggere il tiro del compagno di squadra.

**Cronometri:** il cronometro in sovraimpressione (non sempre affidabile come ricorderanno i nostri affezionati lettori) si blocca a 01:41. Nella ripresa frontale i cronometri dei display sopra i canestri non sono visibili. Fortunatamente nei replay dal basso, in entrambi i versi di attacco, si può apprezzare che effettivamente i cronometri si sono bloccati a 01:41!

**Rumori, gesti e segnali:** nel rumore di fondo del palazzetto si percepiscono nitidamente dei fischi degli arbitri; purtroppo l'audio del filmato non è perfettamente sincronizzato con il video, infatti i fischi arrivano in leggero ritardo rispetto ai gesti arbitrali. Il primo fischio arriva poco dopo l'intervento di 2nero mentre l'arbitro guida che corre verso la linea di fondo alza il braccio destro e sputa il fischietto – causando lo stop del cronometro – abortendo immediatamente il segnale di fallo! Nel contempo il centro, con un segnale



non convenzionale (braccio steso con dito indice puntato verso la giocata) fa segno che è tutto regolare e si può giocare. Mentre tutti si fermano per un attimo, 2nero rientra (legalmente) sul terreno e presa la palla parte in contropiede. L'arbitro centro sul lato del tavolo realizza che qualcosa non funziona e fischia ripetutamente per interrompere il gioco facendo chiaramente il gesto di no-basket.

**Interruzione:** dopo il chiarimento tra gli arbitri ed il consulto con gli ufficiali di campo, gli allenatori vengono informati che un fischio scappato per errore e che il gioco verrà ripreso con una rimessa perimetrale per la squadra Nera. Ma prima della ripresa del gioco e dopo un ulteriore consulto con il commissario c'è ancora la necessità di controllare l'instant replay per un eventuale riposizionamento dei cronometri?

**Senso di giustizia:** è evidente che la squadra nera abbia subito un danno oggettivo dal "fischio scappato", sia perché questo avrebbe sanzionato un intervento legale del proprio giocatore magari attribuendo due tiri liberi per il 12bianco, sia perché l'azione di difesa si era rovesciata in una azione d'attacco per 2punti facili. Questo può aver fatto sì che sia stato trascurato un piccolissimo, quanto importantissimo dettaglio: il regolamento.

**Le regole:** il fischio arbitrale interrompe il gioco e fa diventare la palla immediatamente morta. Tutto quello che succede dopo non vale (ci sono alcune eccezioni, comunque non inerenti alla specificità di questa situazione): il gioco deve essere ripreso dal momento in cui è stato interrotto (anche involontariamente) e la palla assegnata alla squadra che ne aveva il controllo al momento del fischio. La stoppata di 2nero leva la palla dalle mani di 12bianco, ma non essendo mai partito il tiro la palla è sempre in controllo della squadra bianca, tanto è vero che il display dei 24" indica 21" al momento in cui il "fischio scappato" ferma il cronometro. Ed era proprio da lì che il gioco doveva ripartire: rimessa

dal fondo in attacco per la squadra bianca con 21" sul display dei 24"!

**Aneddoto:** più di qualche anno fa, agli albori del triplo arbitraggio, durante una partita di A1, in una concitata azione sotto canestro all'arbitro guida sfugge un fischio, i giocatori si fermano per un attimo, ma l'arbitro gesticola ampiamente che si può continuare, il giocatore più lesto cattura la palla e realizza i 2punti. L'arbitro rifischia ed il tavolo ferma il cronometro (non esisteva ancora il precision time); a quel punto l'arbitro si è recato al tavolo chiedendo allo speaker di pregare il pubblico di smettere di fischiare dalla tribuna!

**Soluzioni:** Esistono diverse soluzioni ai problemi: quelle furbe, quelle che possono sembrare giuste, quelle che sono nelle regole! L'errore nell'errore può capitare, ma non deve essere considerato un fallimento, ma solo un ulteriore passo di conoscenza e bagaglio d'esperienza, non solo per chi lo commette, ma per tutti quelli che hanno voglia di imparare, studiare, crescere. Questo è il nostro contributo!

---

**Gli arbitri fischiano, i falli e le violazioni sono commesse dai giocatori!**

Tutti sono sempre alla ricerca di una giustificazione, di un colpevole, di chi ha sbagliato, ma la responsabilità di ciò che accade sul campo è condivisa: chi gioca e chi allena deve conoscere i limiti in cui si può muovere, mentre chi arbitra

deve mantenere il più possibile il gioco nei confini delle regole. A volte un gesto eccessivo può essere incontrollato o incontrollabile, altre è consapevole; spesso è la capacità di controllarsi sotto pressione quella che fa la differenza tra un giocatore normale e un campione! Un arbitro maturo accetta un errore, senza considerarlo un fallimento, ma incamerandolo come briciola di conoscenza.

Il gioco è bastardo: ciò che non è mai accaduto o accade raramente, può ripresentarsi a distanza di una settimana alla stessa squadra! I due episodi che analizzeremo presentano piccole differenze, ma entrambi si collocano perfettamente nei criteri stabiliti dalle regole: come nostro costume ci occuperemo asetticamente dei protagonisti, in quanto il nostro obiettivo non è giudicare, ma aiutare a capire le dinamiche del gioco e quelle delle regole.

Queste situazioni hanno creato molte polemiche. Il fallo antisportivo ha un peso elevato nell'immaginario collettivo, anche se in termini di punteggio e possessi a volte è meno costoso di una violazione di passi non fischiata. Quanto è più confortevole per un arbitro una chiamata errata ma accettata rispetto alle proteste per una chiamata accettabile tecnicamente, ma comunque sgradita? Quante volte la lettura della situazione da parte degli addetti ai lavori comincia con "secondo me" piuttosto che "secondo le regole"? Il fischiotto è in bocca ad un essere umano la cui decisione può essere corretta o non corretta rispetto a quanto previsto dalle regole, non rispetto al parere soggettivo di chicchessia. In entrambi i casi è inutile esaltare o crocifiggere, per quante volte si possa tornare indietro il risultato sarà sempre lo stesso! L'importante è fare tesoro delle esperienze altrui accrescendo il proprio bagaglio (e questo non vale solo per gli arbitri) per una meticolosa preparazione della gara successiva.

**Nella clip 1:** il primo contatto di 6blu fischiato dal centro (mano sulla spalla dell'avversario) avviene fuori dall'area dei 3"; dopo un secondo palleggio di lgiallo e la raccolta del pallone il secondo contatto, sanzionato come antisportivo dall'arbitro guida, avviene sotto canestro e vede come protagonista lo stesso 6blu, che mentre si accusa del fallo fischiato in precedenza, alza il braccio sinistro e con la mano destra afferra l'avambraccio di lgiallo per impedire un eventuale tiro a canestro (nonostante il primo fallo non fosse in atto di tiro). Ognuno dei protagonisti commette dei piccoli errori: il centro fischia, si gira immediatamente "abbandonando" la giocata e dimenticandosi di segnalare che il fallo è avvenuto "on the floor" e non ci saranno tiri liberi; il 6blu "reitera" il contatto per impedire un canestro che comunque non sarebbe stato convalidato; il guida parte sparato per segnalare l'antisportivo senza contatto visivo e comunicazione con chi ha appena finito di segnalare il fallo e probabilmente non si è accorto di niente; il coda si limita ad osservare tutto, facendo solo un timido tentativo di "spegnere" la reazione del 6blu che causa il successivo fallo tecnico comminato dal collega (quello che ha fischiato il primo fallo) che probabilmente non si è accorto del fallo antisportivo; lgiallo rientra in campo con l'intento di farsi giustizia. Sicuramente l'unico in controllo è l'Allenatore giallo che stoppa "fisicamente" il suo giocatore, entrando in campo per prevenire una situazione di rissa!

**Nella clip 2:** 21bianco spinge 16blu in palleggio sulla linea da 2punti, tempestivamente sanzionato dal coda; dopo un ulteriore palleggio e la raccolta della palla da parte di 16blu, 21bianco colpisce con una manata palla e mano dell'avversario che tenta il tiro a canestro; a quel punto 16blu, dopo aver richiesto con il gesto un fallo antisportivo, dà una leggera spinta alla schiena di 21bianco. L'arbitro centro si avvicina e separa fisicamente i giocatori senza prendere alcun provvedimento. Ognuno dei protagonisti commette dei piccoli errori: il centro che fischia omette di

segnalare che il fallo è avvenuto "on the floor" e non ci saranno tiri liberi; 21bianco reitera il fallo con una manata quantomeno intimidatoria nei confronti dell'avversario rischiando un fallo tecnico (colpendo solo la palla) o un fallo antisportivo (colpendo parte della mano dell'avversario); 16blu, dopo aver mimato il segnale di fallo antisportivo, spintona l'avversario rischiando a sua volta il fallo antisportivo. Il centro ed il guida non assumono nessun provvedimento nonostante i due contatti palesemente antisportivi.

Gli articoli delle regole spiegano "come si gioca a pallacanestro"; l'arbitro è lo "strumento" che dovrebbe mantenere l'equità competitiva tra le due squadre e tra tutte le squadre di un campionato. Normalmente le squadre e gli arbitri cambiano continuamente in una girandola di alternanze, ma se andiamo a razionalizzare e scarnificare tutte le implicazioni strategico tattiche, il gioco si riduce a palleggio-passaggio-tiro e l'arbitraggio a fischio-non fischio: di fatto sono i singoli episodi e le singole scelte a fare la differenza.

Partiamo da alcuni assunti: il fischio dell'arbitro interrompe il gioco e rende la palla morta; a palla morta possono essere commessi dei falli e non necessariamente questi devono essere antisportivi; sono i criteri e le modalità dei contatti a determinare la classificazione di un fallo. Un arbitro può fischiare un fallo o un doppio fallo e se ha la capacità di mantenere il fischietto in bocca anche un secondo fallo; due o tre arbitri possono fischiare lo stesso fallo oppure falli diversi. Le interpretazioni prevedono che a palla morta (dopo una violazione o un fallo) un ulteriore fallo personale debba essere ignorato. Un contatto protratto (continuato) nel tempo e nello spazio deve essere sanzionato con un solo fallo, mentre contatti diversi in momenti diversi commessi da un solo giocatore o più giocatori possono essere fischiati e sanzionati separatamente. Falli antisportivi, da espulsione o

tecnici non possono essere ignorati.

Un fallo può nascere normale e trasformarsi in antisportivo o da espulsione, se continuato nel tempo e nello spazio; un fallo reiterato, ovvero ripetuto nuovamente, non può essere mai un solo fallo! Nelle due situazioni i contatti sul palleggiatore sono cristallini e come accade nella normalità di queste situazioni i giocatori dovrebbero fermarsi al fischio dell'arbitro; il loro continuum li espone al rischio di essere ulteriormente sanzionati. Le motivazioni del "commettere fallo" nelle due clip possono essere diverse, ma i criteri stabiliti dalle regole richiedono due fischi in sequenza e due sanzioni distinte ed in entrambi i casi il secondo contatto non può essere ignorato!

Altrettanto impossibile entrare nelle dinamiche mentali dell'arbitro: l'omissione di un segnale e l'abbandonare la giocata possono essere concause di qualcosa che sarebbe evitabile, ma solo a posteriori e davanti al video. Una cattiva comunicazione può accrescere il senso di ingiustizia e generare proteste. La decisione più o meno conforme ai criteri espressi dalle regole può essere consapevole o inconscia; a volte il "timore" di decidere una gara in un senso può trasformarsi nella decisione di senso opposto: non fischiare un fallo commesso, magari antisportivo, non decide la gara per chi lo commette ma sicuramente la può decidere per chi lo ha subito e non ne beneficia! Nel momento in cui si cerca di accontentare tutti la "politica" seppellisce la tecnica. Di fronte all'evidenza è inutile nascondersi dietro ad una sensazione soggettiva "secondo me" non era antisportivo o "in quel momento non sarebbe stato opportuno"! È molto più costruttivo fermarsi un momento e confrontarsi con i compagni per avere elementi per prendere la decisione migliore, che purtroppo non è sempre quella più morbida ed accettata.

---

# Canestro e ... rimessa dal fondo?

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

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

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

**Situazione 1:** il contatto provocato da 21nero è così intenso da rendere necessario un fischio tempestivo (la palla è ancora lontana dall'anello); la presenza di due giocatori per terra nella zona del semicerchio potrebbe essere pericolosa per l'incolumità dei giocatori in una eventuale azione di rimbalzo. La situazione che si genera rientra nelle pieghe poco conosciute del regolamento tecnico: il canestro realizzato da 8nero prevede una rimessa bianca dal fondo per canestro subito, in cui il giocatore che rimette può muoversi liberamente dietro la linea di fondo ed eventualmente collaborare con un compagno anch'esso fuori dal terreno; il fallo di 21nero prevede una rimessa dal fondo bianca con rispetto del punto di rimessa. Le due amministrazioni si sovrappongono con evidente differenza: poiché è il fallo a determinare la palla morta, mentre un canestro realizzato non è una infrazione, non deve essere applicata cronologia, ma soltanto l'amministrazione della sanzione del fallo con una rimessa dal punto più vicino; volendo essere pignoli sull'altro lato del canestro!

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



arbitri mette fine all'indugio ed il gioco riprende con una rimessa dal fondo in attacco per la squadra nera! Anche in questo caso la rimessa avviene sul lato sbagliato rispetto al punto in cui è stata commessa l'infrazione!

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

---

# Se non suona la sirena!

0nero realizza e il cronometro (in sovraimpressione) si blocca a 01:16; l'immagine riparte con 22bianco in palleggio, con ancora 01:16 e 24, subito dopo sulla barra il cronometro va 01:14 ma il 24 resta fermo. La transizione della squadra bianca prosegue; si gioca in attacco per diversi secondi: sulla barra il 24" si avvia quando mancano 01:05, con un ritardo di circa 11 secondi!

Quando l'immagine si allarga il display, fino a quel momento invisibile ai telespettatori, sembra spento (probabilmente è un gioco di luci) mentre in sovraimpressione il cronometro segna 01:00; il 24 segna 17 al posto di circa 8, senza che nessuno si sia accorto di nulla. Quando il cronometro in sovraimpressione segna 00:51 la sirena dei 24" non è ancora suonata e la panchina di Bologna comincia ad agitarsi. Dopo la stoppata del 44nero la palla va fuori (la rimessa sarebbe Bianca): il crono segna 00:48.50 e sul display dei 24 compare 5 (la sovraimpressione viene corretta). L'azione di attacco bianca è durata circa 27" e mezzo. Gli arbitri si recano al tavolo.

Probabilmente gli ufficiali di campo hanno informato gli arbitri del malfunzionamento (lo svegliotto manuale sarà stato attivato?) e con l'IRS si è verificato se fosse stata commessa una violazione di 24". Dopo una meticolosa scansione delle immagini viene sancita la violazione. La rimessa perimetrale per Bologna ne è la diretta conseguenza. Questo è probabilmente ciò che è accaduto, salvo essere smentiti da informazioni non in nostro possesso.

Gli errori di cronometraggio e dell'orologio dei 24" fanno parte degli errori correggibili (RT Art. 44) e possono essere corretti in qualunque momento della gara, ma la regola prevede che il tempo di gioco trascorso (cronometro in movimento) e giocato non si possa recuperare.

Sarebbe stato diverso se un arbitro, accortosi della partenza ritardata del 24, avesse fermato immediatamente il gioco: in questo caso si sarebbero potute ripristinare le condizioni normali di gioco, riprendendo con il tempo residuo e il giusto valore del 24 secondi sul display.

---

## Tutto ok?

La consapevolezza di quanto avviene sul campo ed il controllo di quanto avviene intorno ad esso sono prerogative del ruolo dell'arbitro. Non ci stancheremo mai di ripetere che ad ogni interruzione/ripresa del gioco gli occhi devono "volare" per un attimo sui cronometri (due) per fotografare il tempo. Queste informazioni devono essere processate e verificate costantemente per ridurre al minimo gli errori, soprattutto quando il gioco è fermo ed è possibile rimediare. La clip è un è un coacervo di situazioni in cui gli automatismi hanno preso il sopravvento sul controllo ed anestetizzato tutti i protagonisti che non si sono accorti di quanto stava accadendo. C come Comunicazione, uno dei fondamentali arbitrali! C come Cambio di controllo, quando l'infrazione alle regole è commessa dalla squadra in controllo di palla la squadra che lo ottiene ha diritto ad un nuovo periodo di 24": in qualunque zona del campo!

**Cosa è successo:** 1 verde in penetrazione entra in contatto con 21blu, ma nonostante ciò il suo tiro entra nel canestro. Gli arbitri sanzionano fallo in attacco ad 1 verde, annullano e il canestro e fanno riprendere il gioco con una rimessa in gioco a favore della squadra azzurra. Nell'azione successiva, 4blu si palleggia la palla su un piede e ritornando a prendere la palla in zona di difesa commette violazione. Dopo una breve

comunicazione tra l'arbitro centro e gli udc l'arbitro coda, dopo un ulteriore contatto visivo con gli ufficiali di campo, consegna la palla a 11 verde per la rimessa con 10" da giocare per completare l'azione. La squadra verde riesce a tirare giusto prima dello scadere di questi 10 secondi.

**Concentrazione:** si nota che prima della rimessa in gioco per la violazione blu, ci sia fermento al tavolo, l'arbitro centro è fermo lì davanti e parla con gli ufficiali di campo. Possiamo presumere, dal fatto che venga alzata una paletta dei falli personali, che ci fosse incertezza sul responsabile del contatto attacco/difesa sanzionato nell'azione precedente o comunque una contestazione sul numero di falli personali di qualche giocatore. Questo ha probabilmente distolto l'attenzione dell'operatore ai 24" che al momento della violazione blu, avrebbe dovuto resettare – consapevolmente – il display attribuendo alla squadra verde un nuovo periodo di 24".

**Meccanica:** l'arbitro che ha fischiato la violazione (coda) si attarda nel punto di rimessa, mentre dovrebbe diventare guida (cambio del verso di attacco) sul lato palla; l'arbitro centro impegnato al tavolo prende posizione davanti all'area della panchina verde; l'arbitro guida va ad occuparsi della rimessa diventando coda sul lato palla.

**Comunicazione:** prima della rimessa tutti i gesti fatti con le braccia dagli arbitri sono sicuramente riferiti alla ripresa di controllo sul gioco, ma probabilmente in relazione alla problematica del fallo in attacco (precedente) correttamente attribuito al 1verde. Il segnale "pollice su" (Fig. 13 RT – comunicazione) proposto dal coda prima di mettere la palla a disposizione per la rimessa verde, farebbe pensare che è tutto a posto per la ripresa del gioco, ma così non è! Sul display dei 24" compaiono 10" a disposizione della squadra verde che ne avrebbe dovuto avere 24!

**Responsabilità:** se le squadre subiscono passivamente quanto

accaduto, è assolutamente necessario evitare un momento di black-out che crei un vantaggio per una squadra ed uno svantaggio per l'altra e un errore tecnico! Ancorché fuorviati da una gestione straordinaria, arbitri ed ufficiali di campo devono garantire l'equità competitiva e l'applicazione delle regole. In un gioco dove il tempo è regolato da due cronometri sono necessari: consapevolezza del tempo (trascorso e da giocare anche in ogni singola azione), un perfetto "sincronismo" tra operatori ed arbitri, supportato da contatto visivo e comunicazione.

**Conclusione:** la maggior parte degli errori avvengono a palla morta e cronometro fermo, quando magari si accavallano situazioni complesse da ricostruire e/o gestire. Spesso il pensiero viene deviato, perdendo di vista quanto fischiato e sanzionato. La soluzione di un problema, pregresso, non deve far perdere contatto con la realtà ed il momento della partita. E' evidente che la squadra verde è costretta ad organizzare un tiro forzato dall'impietoso scorrere del tempo sul display dei 24"!