

Se vogliamo che tutto rimanga come è, bisogna che tutto cambi!

<https://www.youtube.com/watch?v=8GnJ7xe-2MY>

Qualcosa è decisamente cambiato, anche se potrebbe sembrare che nulla sia cambiato. Osservando attentamente le partite dei recenti campionati continentali (non solo europei) e le prime della nuova stagione, non sembra che ci siano grosse differenze rispetto al passato: i giocatori continuano a muovere i piedi senza nessuna particolare attenzione a dove li mettono e come li muovono, i fischi a volte arrivano ed altre no. Avere i piedi a posto ed un buon equilibrio è fondamentale per battere l'avversario, indipendentemente dal fatto che il piede perno sia scelto dal giocatore o dalla regola. Ci sono delle situazioni in cui il giocatore ha facoltà di scegliere il perno in funzione di come ha completato la ricezione e l'arresto, altre in cui il piede perno è definito dalle regole, sempre in funzione di quanto sopra. Le nuove disposizioni in materia hanno creato una situazione tecnica particolarmente favorevole per l'attacco: solo col tempo capiremo la portata di questo vantaggio, ma gli allenatori avranno il loro bel da fare per cambiare la "memoria muscolare" dei giocatori per sfruttare tutte le opzioni offerte dalla regola. Probabilmente, come per la possibilità di palleggiare "intorno" alla linea centrale, solo i giocatori più giovani riusciranno a padroneggiare meglio questa regola e a giocare ad armi pari con i colleghi d'oltre oceano.

Trascureremo volontariamente ciò che non è cambiato per cercare di capire meglio quanto ancora può apparire nebuloso; Permettetemi di fissare alcuni cardini che vi aiuteranno a "conoscere, per riconoscere"; **i fondamentali** interessati dalla situazione sono: **ricezione, palleggio, passaggio, arresto**, ma

comunque il cardine fondamentale per una efficiente lettura del movimento è **“fotografare”** il momento in cui il giocatore **prende la palla!** Trattandosi di una situazione dinamica, dovete immaginare sempre un giocatore che prende la palla: con due mani, con una mano (tipo arancia), o la tiene sul palmo da sotto (come un vassoio); con un solo, piede per terra: destro o sinistro è indifferente. Vi siete mai domandati quando e come un giocatore riceve la palla durante un’azione di gioco e la prende? Dopo la battuta legale del salto a due, da una situazione di rimbalzo – in entrambi i casi nessuna delle due squadre controlla il pallone prima; intercettando il pallone o recuperando un pallone sfuggito quando è in controllo della squadra avversaria; ricevendo un passaggio da un compagno di squadra, recuperando un pallone sfuggito ad un compagno di squadra, chiudendo un palleggio. Ogni volta che un giocatore prende il pallone ed ha un solo piede a terra (**step 0**) il regolamento gli consente di fare altri due appoggi (**step1 e step2**) per arrestarsi. Se invece, presa la palla, dinamicamente decide di partire in palleggio deve lasciare il pallone prima di appoggiare lo step 2 per terra. **Questo non significa assolutamente che se un giocatore si arresta facendo step 0-1-2 poi non possa più palleggiare!** La fase dinamica: prendo la palla – palleggio, è nettamente distinta da quella statica, prendo la palla e mi arresto, faccio perno e parto in palleggio. Una volta stabilito/scelto il piede perno: se il giocatore non ha ancora palleggiato e decide di partire, la palla dovrà essere rilasciata dalla mano/i prima di alzare il perno. Chiarito questo concetto, ritorniamo sulla **determinazione del perno**. Il regolamento prevede che lo step 1 possa essere fatto con un piede (obbligatoriamente diverso da quello dello step 0) o con entrambi i piedi simultaneamente. Se il giocatore si ferma allo step 1: può scegliere quale piede perno utilizzare: ovvero nel momento in cui ne alzerà uno, l’altro diventerà automaticamente piede perno ed in caso di, tiro-passaggio- partenza in palleggio varranno tutti i criteri che sono stati usati fino ad oggi e che “non sono cambiati”. Se dopo aver completato lo step 1, il giocatore fa

un altro appoggio – step 2 – il piede perno sarà quello appoggiato durante lo step 1. Chiarisco con un solo esempio, invertendo i piedi avrete le altre possibili varianti: destro (0) sinistro (1) scelgo il perno; destro (0) due piedi simultaneamente (1) scelgo il perno; destro (0) sinistro (1) destro (2) la regola determina che il sinistro è perno; destro (0) due piedi simultaneamente (1) destro (2) il sinistro è piede perno. Un giocatore che fa destro (0) destro (1) commette violazione di passi!

Le combinazioni possibili sono definite, ben più complesso è connettere gli appoggi che ormai sono compiuti in tutte le direzioni: frontali, diagonali, laterali, in arretramento e mentre si gira (spin – reverse), con il momento in cui effettivamente il giocatore prende la palla. **Inutile compilare una casistica:** anche se le possibilità sono limitate non avreste il tempo materiale per scorrerle mentalmente e decidere se il movimento sia legale o meno. Per applicare la regola bisogna capirla bene e la lettura dei movimenti deve essere allenata in palestra e al video. Non fidatevi della sensazione che il giocatore abbia fatto qualcosa di strano, perché da domani molti movimenti saranno strani e diversi da quelli che siete abituati a vedere. I giocatori riusciranno, man mano che cominceranno a padroneggiare la regola, a creare movimenti sempre più complessi. Moltissimi nel settore arbitrale hanno sottolineato che **questa regola da un grande vantaggio all'attacco:** in effetti è così, ma questo è un problema dei difensori e degli allenatori, poiché **questo è un vantaggio legale!** Il compito degli arbitri dovrà essere quello di non permettere vantaggi illegali, ovvero sanzionare tutti quei movimenti del piede perno che cambia sistematicamente o che si alza prima di lasciare la palla rendendo impossibile la difesa, come abbiamo visto anche negli ultimi campionati europei.

Permettetemi, senza nessuna polemica, un'ultima considerazione: ho letto e sentito spesso che finalmente si potrà tornare ad insegnare la virata, restituendo al basket un

movimento spettacolare. Se qualcuno ha insegnato la virata con tre appoggi, negli ultimi 25 anni, ha insegnato un movimento sbagliato: la regola è sempre stata quella! Solo con le ultime modifiche quel tipo di movimento diventa legale, ampliando le possibilità di giocare per l'attacco. Si comincerà ad insegnare ed utilizzare la virata sistematicamente come fondamentale di attacco, oppure l'esecuzione sarà affidata all'estro ed alle gambe dei giocatori migliori, come accaduto fin ora? L'introduzione della regola potrebbe far pensare alla poca consistenza dei fischi arbitrali: sappiamo invece che questa modifica nasce dalla difficoltà di determinare quando il pallone è saldamente nelle mani del giocatore.

Come per tutte le altre situazioni di gioco, più è alto il livello, più si riducono i tempi di esecuzione; più aumenta la velocità, più aumenta la difficoltà di leggere e decidere. Per questo ci vogliono Arbitri allenati, preparati tecnicamente e che siano nel punto giusto per leggere al meglio le giocate. Se le nuove direttive porteranno ad una maggiore attenzione sulla legalità dei movimenti in tutte le azioni di gioco, avremo un pallacanestro più fluida e spettacolare; se le scelte saranno ondivaghe e le chiamate poco consistenti avremo più falli dei difensori, più proteste e più provvedimenti disciplinari.

Non abbiamo usato video perché dovete fare lo sforzo di immaginare, "visualizzare" il giocatore che fa i movimenti; comunque non avremo avuto esempi per tutte le soluzioni possibili. Cominceremo ad analizzare il gioco strada facendo, cogliendo quello che verrà dal campo, sempre con spirito collaborativo e costruttivo nei confronti di tutte le componenti del gioco del basket.

Italia vs. Lettonia: era fallo antisportivo?

Tanto si è detto e tanto ci hanno chiesto di questo episodio che ha scatenato una serie infinita di commenti. Escludendo considerazioni becere ed offensive che fanno parte delle frange estremiste di un tifo che non ci piace, ci accostiamo volentieri a quelli che oltre la percezione di un forte senso di ingiustizia, sono riusciti ad andare oltre l'episodio, sottolineando la forza morale e tecnica di questo gruppo e tutto lo staff. Questa squadra ha carattere e suscita emozioni, indipendentemente dal destino purtroppo beffardo!

Adesso entreremo nel dettaglio tecnico con una doverosa premessa: le regole, ancorché complicate, sono chiare! La difficoltà vera sta nel collocare ogni singola giocata ed ogni momento di essa in una immaginaria griglia di: legale-non legale, vantaggio-svantaggio, fischio-non fischio, coerente-incoerente. Qual è il limite di ogni quadrato? E in ogni caso ogni quadrato confina con un altro, al confine tra un quadrato e l'altro esistono delle zone grigie! Sarà per questo che le maglie degli arbitri hanno questo colore? Provate ad immaginare, per la valutazione dei contatti (ce ne sono migliaia e migliaia in una partita) una sorta di spettro dei falli: la grande massa dei contatti sta nella prima parte e sono legali (diciamo il 90%) una parte più piccola, ma consistente, è formata dai falli personali (9,5%) una parte esigua (0,49%) dai falli antisportivi, una impalpabile dai falli da espulsione (0,01%). Ovviamente questa è la teoria perché in pratica fino a che non arriva il fischio dell'arbitro non esiste un fallo ed è poi la sua scelta (comunicata con il segnale) che ne determina la collocazione nello spettro (personale, tecnico, antisportivo o da espulsione). È evidente che l'arbitro esiste per leggere e valutare i contatti e collocarli nella griglia. Più la zona è

grigia più è difficile scegliere se fischiare/non fischiare o collocare il fallo nella giusta famiglia. A scombinare il tutto ci si mette il fattore umano: può succedere un evidente fallo, di qualunque famiglia, non venga fischiato o quando viene fischiato non sempre venga collocato nella giusta famiglia. Prendiamo ad esempio il fallo subito da Macchi sanzionato come fallo personale in attacco: vista la tipologia dell'azione, la zona di contatto (altezza del volto) ed il movimento della giocatrice avversaria che usa illegalmente i gomiti provocando un contatto, il fallo doveva essere sanzionato come antisportivo; solo dopo aver conosciuto le conseguenze dal fallo (frattura mandibola) si poteva ipotizzare che quel fallo potesse essere da espulsione. Pensate che nel mondo arbitrale parliamo di: "Fantasy call" fischi inventati – contatti inesistenti; "Air call" fischi d'aria – contatti dove non esiste danno o vantaggio; spesso e volentieri un fallo fischiato e collocato nei Personali andava sanzionato come Antisportivo. Ma veniamo a Italia-Lettonia, Italia +1 con 00:15 da giocare ed un fallo da spendere prima di esaurire il bonus; sull'azione di attacco Steinberga prende posizione con una spinta di schiena che le consente un piccolo vantaggio (si poteva fischiare fallo in attacco) ricevuta la palla a destra, mentre Zandalasini cerca la palla (con una certa ingenuità) Steinberga la sposta e subisce il contatto accentuandone l'effetto lanciando le braccia in aria mentre perde la palla. Dalle immagini disponibili possiamo dire che il movimento del braccio di Zandalasini era un tentativo di giocare il pallone ed il fallo doveva essere considerato un fallo Personale. Non abbiamo le immagini dalla prospettiva dell'arbitro, che probabilmente ha letto solo il contatto e la mano di Zandalasini sull'avambraccio di Steinberga e fischiato d'istinto senza considerare tutta la giocata ed i movimenti delle giocatrici. Non conosciamo l'opinione di FIBA in materia, NBA avrebbe sicuramente commentato nella sua review la situazione e magari il fallo subito da Ress pochi secondi prima (aveva più crismi di antisportività del fallo di Zandalasini) o la palla fuori dove l'arbitro competente ha

messo le mani sugli occhi per far capire che non aveva visto! Purtroppo anche premendo il tasto rewind e rivedendo l'azione centinaia di volte, la partita finisce sempre allo stesso modo! Tutti cercano risposte alla domanda se fosse o meno fallo antisportivo, noi auspichiamo che qualcuno si domandi cosa fare per ridurre gli errori, visto che eliminarli è impossibile!

Prima dell'intervallo!

Prima dell'intervallo!

Clima play-off e secondi finali di un periodo, non necessariamente l'ultimo, sono gli ingredienti di una partita che può essere dolce, amara o piccante! Come sempre l'obiettivo è conoscere per riconoscere, quindi cercare di fornire spunti di riflessione su letture, conoscenza delle regole e scelte. Non abbiamo a disposizione le immagini di Sky che offrono angolazioni e informazioni aggiuntive che aiuterebbero a capire meglio e pertanto vi chiediamo fiducia sulla parola, anche perché come sempre analizzeremo tutte le possibilità, anche quelle che non si sono manifestate. Meno di 50" e abbiamo in successione due situazioni di "possibile" ritorno della palla in zona di difesa.

Nella prima, controllo di palla rosso nella metà campo di attacco: il passaggio di 15rosso verso il compagno 2rosso è deviato da 5nero successivamente la palla ritorna nella metà campo di difesa rossa. Il tocco (palleggio) da parte di 2rosso è legale, infatti l'ultimo giocatore a toccare la palla nella metà campo di attacco rossa è stato il 5nero!

Spigolature 1: nel momento in cui 2rosso rientra in controllo

di palla, per la squadra rossa parte un nuovo conteggio degli 8" per riportare la palla in zona di attacco; la successiva uscita del pallone determina una rimessa rossa prima della quale l'arbitro deve indicare il residuo dei secondi per portare la palla in zona di attacco (7!)

Nella seconda situazione, nel momento in cui la palla lascia le mani del 3rosso (tiro a canestro) nessuna squadra è in controllo di palla; dopo il tocco dell'anello (display dei 24" blank) 10rosso si lancia verso la palla che sta per uscire dal campo; il suo "schiaffone" sulla palla, ancorché voluto e con evidente vantaggio per la squadra rossa, non determina controllo di palla. Di conseguenza il tocco di 11rosso è assolutamente legale e nessuna violazione è stata commessa.

Spigolature 2: la lettura della situazione coinvolge principalmente l'arbitro centro (intervento 10rosso sul pallone) e l'arbitro coda competente sulla linea centrale (violazione di ritorno palla in zona di difesa). La discriminante per scegliere se fischiare violazione o lasciar proseguire il gioco è determinare se il 10rosso abbia controllato o meno la palla. Battere la palla per ottenerne il controllo non è controllo di palla: per ottenere il controllo di palla con una mano questa deve sostare sulla mano del giocatore ed il giocatore deve disporre della palla indirizzandola consapevolmente verso un compagno (passaggio). Anche dopo il fischio un aiuto da parte del centro avrebbe potuto determinare un cambio della decisione con la conseguente restituzione della palla alla squadra rossa per una rimessa in zona di difesa con 14" (rimbalzo conquistato dopo che un tiro ha colpito l'anello del canestro avversario). Un sostegno al dubbio è sicuramente arrivato dal suggerimento arrivato dall'allenatore rosso che evidenziava il "no control ball" sullo schiaffo di 10rosso. Il gioco riprende e...

L'ultima azione presenta altre interessanti peculiarità: 5nero retrocede in posizione legale di difesa, si sposta

lateralmente e si ferma subendo, sul tronco, il contatto del 2rosso! L'arbitro coda fischia fallo del 2rosso (sfondamento). Ma il fallo è arrivato prima o dopo la fine del tempo? E soprattutto, cosa determinante, il fischio è arrivato prima/contemporaneamente o dopo il suono della sirena? Ricordiamo che nel campionato di A2 non è previsto l'uso di IRS (lo sarà solo in occasione della serie finale!). Abbiamo volutamente evidenziato la discriminante tra momento del fallo e momento del fischio, poiché senza l'ausilio dell'IRS la prima cosa da stabilire quando è arrivato il fischio: se prima/contemporaneamente al suono della sirena il fallo deve essere sanzionato e registrato a referto (se il fallo comportasse dei tiri liberi devono essere eseguiti immediatamente); se il fischio arriva dopo il suono della sirena il fallo deve essere trascurato (a meno che il fallo sia tecnico antisportivo o da espulsione). Nella fattispecie, il fallo è stato fischiato (immagini Sky) con ancora il cronometro in movimento (braccio dell'arbitro che si alza) ed il fischio (non udibile) è molto probabilmente contemporaneo al suono della sirena. Un fallo è stato correttamente attribuito al 2rosso, la rimessa in gioco cancellata ed il terzo periodo è ripreso con la rimessa di possesso alternato.

Se qualcosa può andare male, lo farà! (1^ legge di Murphy)

Il salto a due è uno dei momenti più delicati della gara, in cui spesso la preparazione mentale e la reattività non sono adeguati alle difficoltà che si possono presentare. Prendiamo spunto dalla gara 4 di Eurolega tra Efes e Olympiacos dove in pochissimi secondi di gioco troviamo una interminabile sequenza di situazioni complicate da gestire. Una volta

entrati nel vortice non è semplice uscirne (tutto va male contemporaneamente cit. Murphy).

Cosa è successo: l'azione è complessa: dobbiamo cercare di capire uno degli inizi di partita più complicati della storia senza contare sull'aiuto del regista e del telecronista. Nei primi undici secondo di gioco abbiamo un fallo personale, un errore tecnico, un fallo tecnico, un paio di sceneggiate e un contatto che sembra preso a prestito dal wrestling, un fallo in attacco! Avete voglia di analizzare la situazione con noi?

Regia: un attimo prima del lancio della palla il regista cambia inquadratura, facendoci vedere prima la signora con i capelli colorati e poi il ragazzo con la faccia dipinta che con stupore ed un gesto di diniego ci fa capire subito che ci siamo persi qualcosa! Tornati sul campo vediamo il 7bianco aiutato a rialzarsi da due compagni.

Replay: persa la prima azione "live", la regia recupera con un replay. Scopriamo che dopo la battuta legale della palla, dove potete notare al tavolo la freccia di possesso alternato rivolta verso l'alto (neutra), abbiamo la spinta del 6blu sulla schiena del 7bianco che sta andando a prendere il pallone.

Fallo: il contatto di 6blu, intervenuto sulla schiena dell'avversario senza alcuna possibilità tecnica di giocare la palla, doveva essere sanzionato come fallo antisportivo e non come fallo personale.

Campo bagnato (?): prima della ripresa del gioco diversi protagonisti chiedono di asciugare il campo per una presunta chiazza di sudore.

Freccia di possesso alternato: quando si apre il campo (televisivo) al tavolo la freccia di possesso alternato indica

il verso di attacco della squadra blu! Ma dopo la battuta legale ed il fallo nessuna squadra ha ancora ottenuto il controllo della palla viva sul terreno di gioco: la freccia dovrebbe essere rivolta ancora verso l'alto!

Fallo tecnico: dopo aver cercato di calmare il nervosissimo 4blu, quando tutto sembra essere finito l'arbitro decide di sanzionare un fallo tecnico allo stesso 4blu! Nel momento in cui 7bianco ha la palla a disposizione per il tiro libero (controllo palla bianco sul terreno di gioco – anche a cronometro fermo) , la freccia di possesso alternato dovrebbe essere posizionata nel verso dell'attacco blu!

Rimessa in gioco: dopo il primo passaggio in campo, 7bianco si smarca spingendo con due mani sul petto il 4blu che accentua il contatto. Gli arbitri optano per un no call.

Post play: sullo sviluppo dell'azione d'attacco bianca si concretizza subito una situazione di contatto tra 15blu e 17bianco; 17bianco dopo un bodycheck offensivo sbraccia, coadiuvato da 7bianco che porta un blocco cieco sul 17blu; 17blu si lascia cadere accentuando il contatto e l'arbitro guida, in leggero ritardo, sanziona fallo in attacco del 17bianco! Nel momento del fischio arbitrale 7bianco marcato da 4blu “lancia” le braccia al cielo “cercando” un fallo a proprio favore.

Spigolature: tutto questo accade in solo 11” di gioco, durati in realtà più di due interminabili minuti; il concatenarsi delle situazioni, le parole con i giocatori, il comportamento stesso dei protagonisti distraggono gli arbitri dalla normale gestione della partita, portando gli stessi a prendere alcune decisioni “istintive” e magari non coerenti con lo sviluppo del gioco e con i successivi contatti cercati/trovati dai giocatori. Altro particolare non trascurabile è la perdita di contatto visivo con il tavolo, dove il posizionamento errato della freccia, poteva causare problemi ulteriori se gli eventi tecnici fossero stati differenti (fortunatamente il fallo

tecnico e la conseguente sanzione contro la squadra blu hanno certificato il possesso bianco, affrancando l'errore sul posizionamento anticipato della freccia).

Conclusioni: l'applicazione coerente delle regole (sanzionare il fallo di 6blu come antisportivo e posizionare la freccia di possesso alternato nel momento in cui 7bianco ha a disposizione la palla per il primo tiro libero) non avrebbe risolto tutti i problemi, ma avrebbe posto gli arbitri in una situazione psicologica migliore per la gestione delle situazioni immediatamente successive. Probabilmente ci sarebbe stato lo stesso rumore del pubblico causato dal fallo tecnico e dalla spinta di smarcamento del 7bianco, ma forse i protagonisti avrebbero percepito un segnale più forte e deciso sul cosa si potesse fare/non fare sul campo! Last but not least, notiamo in generale che durante il salto a due, i tiri liberi e i momenti di palla morta (a prescindere dagli utilissimi replay sul gioco) le telecamere indugiano spesso sugli spalti o in primi piani dei protagonisti per cogliere l'aspetto emozionale, mentre magari i giocatori si spintonano, gli arbitri segnalano o richiamano qualcuno. Sarebbe opportuno che almeno alcune telecamere "registrassero" quanto avviene sul campo in questi frangenti per essere utilizzati in caso di bisogno per chiarire meglio, con ulteriori replay, quanto successo.

Comunicazione!

La velocità del gioco può mettere in difficoltà chiunque e in una partita ci sono situazioni particolari che, vista la complessità delle regole, possono essere complicati da amministrare e da spiegare. Spesso è difficile per chi sta in campo riuscire a comunicare con gli altri protagonisti mentre

si gioca. Gli allenatori saltano, gesticolano e si sgolano: nonostante ciò, quanto dei loro messaggi arriva realmente ai giocatori?

Le **tre squadre** in campo hanno necessità di comunicare anche durante le azioni: un gesto o un'occhiata possono aiutare a capirsi, ma per tutti è essenziale rimanere concentrati sul gioco. Per contro quando il gioco si ferma tutti hanno tempo e spazio per comunicare. Principalmente ci occuperemo di comunicazione arbitrale, ma questa come sempre coinvolge tutte le componenti che partecipano e assistono alla partita. Negli anni le segnalazioni arbitrali sono entrate nel "vocabolario" degli appassionati e degli addetti ai lavori, anche se non sempre ad ogni gesto viene attribuita la corretta "traduzione"; ci sono poi dei gesti "non convenzionali" che nelle intenzioni di chi li trasmette dovrebbero semplificare le cose, ma che spesso le complicano: vuoi perché si accavallano ad altri gesti, vuoi perché, ancorché corretti, sono proposti nel modo sbagliato! Se poi ci aggiungiamo rumore, tensione e percezione dell'ingiustizia, un segnale o un gesto sbagliato possono rivelarsi una bomba che può scardinare l'equilibrio di una partita e dei rapporti tra i protagonisti. Una comunicazione pacata ed assertiva aiuta sempre a riportare il match nei binari del fair play e della correttezza che tutti auspicano in una partita di basket!

Come nostro costume prendiamo spunto da quanto accaduto in una recente partita per analizzare alcune situazioni, cercando di capire la successione degli eventi, ipotizzare quanto sia accaduto e le possibili soluzioni.

Cosa è successo: 44verde realizza subendo fallo (punteggio è 35bianco 14verde). Sull'unico tiro libero, dopo che la palla ha toccato l'anello, 24bianco interviene apparentemente senza riuscire a toccare la palla o il canestro. L'arbitro centro fischia e con un gesto "non convenzionale" (si sfrega le mani) forse a indicare che la palla è stata toccata; poi si volta

verso il tavolo e indica 2 con le dita della mano destra, come per convalidare il canestro da due punti a seguito di una violazione di interferenza; questo segnale viene confermato dal segnapunti con 2 dita e pollice alto. In quel momento nel punteggio in sovrimpressioni compare 34-15, così come nel tabellone sopra il tavolo che successivamente viene corretto in 34-16, mentre la sovrimpressioni resta 34-15. Nelle due azioni successive 4bianco realizza da 2p e 4verde realizza da 3p: in quel momento il punteggio in sovrimpressioni viene posizionato a 36-18 e immediatamente corretto in 36-19. Dopo un ulteriore canestro di 4bianco (38-19) la palla va fuori campo e qualcuno si accorge che qualcosa non va nel punteggio. Il gioco riprende con il punteggio corretto in 38-18. Probabilmente l'arbitro al tavolo ha corretto il valore del canestro attribuito da 2p correggendone il valore in 1p come previsto per una sanzione di interferenza sul tiro libero (RT 44.1, terzo pallino). Dopo l'assegnazione dei 2p e prima della correzione dell'errore, il gioco si sviluppa con più situazioni di palla viva e palla morta, ragione per cui l'errore non può più essere corretto (RT 44.2.1). La correzione fuori dai tempi e modalità previsti si configura come un errore tecnico. Se come sembra, 24bianco non ha toccato nulla, di fatto era possibile, nei tempi previsti, cancellare il canestro, che comunque al massimo poteva essere da un punto.

Una comunicazione poco efficace e una correzione di un errore inefficiente possono dare un vantaggio per una squadra o per l'altra, minare la credibilità della squadra arbitrale e creare attrito con i protagonisti,

Nella seconda parte di questo articolo, che seguirà nei prossimi giorni, ritorneremo ad occuparci del problema comunicazione per farvi capire quanto la proposizione e la gestualità possano influire positivamente nei rapporti tra arbitri e allenatori.

Colpo d'occhio!

La **concentrazione** è uno dei cardini fondamentali per giocare e arbitrare. Per avere una prestazione di buon livello è fondamentale riuscire a fissare l'attenzione sulla gara, su quanto sta accadendo dentro e fuori dal terreno di gioco, su quello che è stato fatto, su quello che si sta facendo e su quello che si farà. In un gioco ricco di pause ed interruzioni è impossibile mantenere il livello di concentrazione costantemente vicino al 100%: è più facile indirizzare il proprio "focus" mentre si gioca, ma qualunque interruzione, agente o fattore esterno può minare la concentrazione dei protagonisti. Può succedere anche che tutti gli attori perdano il collegamento con la partita nello stesso momento, commettendo errori o ingenuità inspiegabili in relazione alla loro capacità ed esperienza.

Nelle situazioni che andremo ad esaminare le scelte di giocatori e arbitri sono in generale legate ad esecuzioni errate di situazioni assolutamente conosciute e ben definite dalle regole. Come al solito noi giocheremo sporco: valuteremo seduti comodamente in poltrona, senza avere pressioni esterne e senza risentire della stanchezza fisica e mentale che a volte toglie lucidità quando si è in campo. L'obiettivo è quello di farvi pensare e possibilmente di farvi assimilare un po' di conoscenza ed esperienza per gestire meglio tutto questo in futuro, qualsiasi ruolo abbiate nel gioco.

Nella prima parte di questo articolo ci occuperemo degli ultimi due minuti del 4° periodo o di un tempo supplementare (RT 37.1.1 3° pallino):

- un difensore "**deve**" sapere che un contatto provocato

sull'attaccante mentre la palla è fuori dal campo in mano all'arbitro o al giocatore che deve effettuare la rimessa sarà sempre sanzionato come fallo antisportivo!

- un arbitro **"deve"** sapere che fischiando un contatto falloso di un difensore mentre la palla è fuori dal campo, in mano all'arbitro o al giocatore che sta effettuando la rimessa, dovrà sanzionare un fallo antisportivo!

Cosa è successo: l'arbitro coda fischia un fallo personale al difensore 13giallo mentre la palla è ancora nelle mani del giocatore incaricato di effettuare la rimessa, per poi rendersi conto che mancano meno di due minuti alla fine del IV periodo e cambia la sanzione segnalando fallo antisportivo; a questo punto lo stesso arbitro coda ha un ripensamento e giudica il suo fischio come estemporaneo: dopo un breve colloquio con gli allenatori, cancella il fallo.

Cosa è successo: mancano 55 secondi alla fine del IV periodo. L'arbitro coda fischia un fallo personale al difensore 15blu mentre la palla è ancora nelle mani del giocatore incaricato di effettuare la rimessa. Subito dopo lo stesso arbitro coda, aiutato provvidenzialmente dall'arbitro centro, cambia il segnale del fallo da personale in antisportivo.

Come avrete notato queste situazioni di gioco nascono a cronometro fermo (ben visibile in generale): è quindi necessario che tutti gli attori della gara, qualunque ruolo rivestano, abbiano contezza del momento e ricordino cosa si possa e cosa non si possa fare, anche perché sbagliare può significare vincere o perdere!

Difensori: è evidente che anche se la palla palla ancora si trova fuori ed il cronometro è fermo, sul terreno si stia comunque giocando con azioni di marcamento/smarcamento! E' fondamentale fare attenzione ai contatti ed evitare: spinte,

trattenute, blocchi e body check. E' necessaria una grande concentrazione per eseguire movimenti difensivi tecnici, senza troppa foga, ed evitare di incorrere nell'ingenuità di commettere un fallo che potrebbe scrivere la parola fine sulla partita.

Arbitro: deve avere la capacità di leggere le giocate ed interpretare i fondamentali eseguiti dai giocatori. L'assoluto controllo del tempo, prima e dopo la ripresa del gioco, l'esecuzione immediata della sanzione del fallo o convalida/annullamento del canestro sono elementi fondamentali per fare un buon lavoro. E' altrettanto fondamentale l'aiuto da portare ai compagni in caso di errata amministrazione della situazione tecnica.

Vi aspettiamo domenica per la seconda parte: "Mancano 3 decimi alla fine di un periodo."

Ringraziamo per il contributo video: Alessandro Molinari di Video Treviso Basket

Fallo sul salto a due!

Il salto a due si conferma come una delle situazioni più complesse da gestire. L'anno scorso nel primo articolo di Weref.it ci eravamo occupati di una serie di contatti proprio sul salto a due spesso di natura antisportiva (leggi l'articolo). Nelle immagini abbiamo un raro caso di fallo personale sul salto a due.

16celeste nel tentativo di battere la palla schiaffeggia il braccio del 35bianco. Il contatto fa sì che il 35bianco riesca solo a toccare la palla (parte il cronometro) mentre arriva

il fischio dell'arbitro (stop automatico del cronometro) a sanzionare il fallo, immediatamente segnalato. Prima della ripresa del gioco, gli arbitri si accorgono che il cronometro di gara è partito, ma il tocco della palla è successivo al contatto. Dopo un breve consulto con il tavolo, l'arbitro torna sui suoi passi ed indica al compagno che si deve rifare il salto a due, mimando ripetutamente con le mani un tocco, del pallone? L'arbitro dopo aver parlato con uno degli allenatori, torna verso il tavolo e con un chiaro segnale delle braccia (no basket) intende probabilmente segnalare che il fallo di 16celeste sia da cancellare da referto. Il gioco riprende con un nuovo salto a due ed il cronometro a 10:00. Possiamo solo ipotizzare che l'arbitro abbia riconsiderato il fischio di fallo come un proprio errore di lettura, ma a quel punto poiché il tocco della palla da parte di 35bianco è precedente ad un fischio "estemporaneo", sarebbe stato sì corretto ripetere il salto a due, ma il tempo trascorso (probabilmente pochi decimi) doveva essere lasciato sul cronometro. Invece se il fallo (commesso) fosse stato confermato come sarebbe dovuto riprendere il gioco? Considerando il tempo di reazione tra contatto/tocco della palla/fischio partenza e stop del cronometro sarebbe stato corretto assegnare una rimessa bianca in zona di attacco con il cronometro a 10:00: infatti il fallo commesso a palla viva (uscita dalle mani dell'arbitro per il salto a due), ma non ancora battuta, fa parte comunque del primo periodo e deve essere amministrato. I più attenti avranno notato, sulla segnalazione del fallo, che la freccia di possesso alternato è stata abbassata, mentre in questa situazione non essendo ancora stato stabilito il primo controllo della palla viva sul terreno di gioco, la freccia avrebbe dovuto essere neutra fino al controllo della palla sul terreno di gioco da parte di una delle due squadre! Tutte queste complicazioni possono lasciare nella mente qualche scoria: quando la partita ricomincia per un momento abbiamo due arbitri centro.

Articolo correlato:

Palla a due, violazione o fallo?

Ritorno palla in zona di difesa

La conoscenza delle regole può portare a un giocatore e la sua squadra ad ottenere un vantaggio legale. Ogni singola azione può essere una palestra per imparare qualcosa e magari mettere il primo mattoncino che porta alla vittoria. Spesso giocatori ed arbitri fanno le cose istintivamente, attingendo “inconsciamente” al loro bagaglio di esperienze e ripetendo gesti e movimenti allenati all’infinito. La differenza tra buoni giocatori è fuoriclasse sta come sempre nella cura dei dettagli e nella consapevolezza di ciò che si sta facendo.

Cosa è successo: la palla battuta molto vicino al punto massimo di salita va verso il 31bianco che si sposta, saltando, dalla sua metà campo di difesa verso quella d’attacco; acquisito il controllo della palla con una mano, atterra con entrambi i piedi nella metà campo di attacco. Perde l’equilibrio e mentre sta per mettere un piede oltre la linea centrale passa la palla ad un proprio compagno nella metà campo di difesa, concretizzando la violazione di ritorno palla in zona di difesa; puntualmente fischiata!

Avremmo potuto liquidare il tutto come una corretta scelta su una evidente violazione, ma questa azione presenta una serie di complessità che ad una lettura superficiale saranno sicuramente sfuggite!

Complicazioni: vorremmo farvi capire quanti articoli di

regolamento insistono sul gioco in questi due secondi di partita e quanto sia articolato il lavoro di squadra di arbitri ed ufficiali di campo. Il cronometro deve essere avviato simultaneamente al segnale di via al tempo dato dall'arbitro davanti al tavolo. Nel momento in cui il bianco controlla la palla deve partire il periodo di 24" per la squadra bianca e simultaneamente deve essere posizionata la freccia di possesso alternato ad indicare il verso di attacco della squadra rossa. L'arbitro che ha alzato la palla deve accertarsi che la freccia sia stata posizionata correttamente e fare l'apposito segnale. Se il gioco scorre tutti devono cercare la miglior posizione sul campo per giocare e arbitrare.

Interruzioni: il fischio comporta una interruzione delle operazioni, per capire cosa è stato fischiato, ma il fatto che tutto sia fermo permette di verificare tutte le "complicazioni" e riprendere il gioco come previsto dalle regole, sempre che la comunicazione sia fatta nel modo corretto. Nel momento in cui si concretizza la violazione bianca, la squadra rossa avrà diritto al possesso con una rimessa in zona di attacco e un nuovo periodo di 24". Le immagini, con il campo di ripresa che cambia repentinamente da stretto in lungo ed ampio, non ci permettono di vedere display dei 24" e l'esposizione della freccia, ma dall'ordine e calma che vediamo nei pressi del tavolo, ipotizziamo che il lavoro sia stato svolto con precisione. Ricordiamo che la barra in sovraimpressione non è collegata direttamente al tabellone di gara, pertanto le sue informazioni, ancorché aggiornate sistematicamente, non possono essere considerate ufficiali e attendibili al 100%.

Gestualità: per le stesse ragioni esposte sopra, l'arbitro che ha alzato la palla e quello sul lato tavolo avranno verificato la corretta esposizione della freccia e la partenza dei cronometri. Inutile il gesto, fatto col pollice alto verso il tavolo, dopo l'esecuzione della rimessa rossa in attacco.

Infatti la freccia è già posizionata correttamente e quindi non è necessaria una ulteriore conferma.

Consapevolezza: il 31bianco si rende conto che sta per commettere violazione, ma il suo tentativo di liberarsi del pallone non sortisce nessun effetto se non quello di spostare un poco più avanti il punto di violazione e la conseguente rimessa.

Vantaggio legale: ben diverso sviluppo avrebbe potuto avere l'azione se il 31bianco, acquisito il controllo di palla in volo ed in pieno controllo del corpo, fosse ricaduto con i piedi a cavallo della linea centrale (azione legale). A quel punto 31bianco avrebbe potuto palleggiare o passare la palla nella propria metà campo difensiva. Altra opzione, per 31bianco, poteva essere quella di battere, anziché prendere, la palla verso un compagno nella propria metà campo difensiva (azione legale).

Conclusione: conoscere per riconoscere, aiuta ad arbitrare meglio! Conoscere per giocare meglio, aiuta a vincere!

Ultimo tiro!

1 punto può fare la differenza non solo nelle gare a punteggio ravvicinato, ma anche in confronti dove le squadre si misurano in gara di andata e ritorno e vale la somma dei punteggi.

Un banalissimo punto può fare anche la differenza in una classifica avulsa e quindi indirettamente condannare o premiare una terza squadra non coinvolta direttamente nell'incontro e pertanto ogni canestro realizzato da 1,2 o 3 punti conta moltissimo: nel basket del terzo millennio molti

canestri sono realizzati alla fine di un periodo (in una gara ce ne sono almeno quattro) oppure vicino allo scadere del periodo di 24/14 secondi che ogni squadra ha a disposizione per concludere le proprie azioni d'attacco. Ad alto livello un grosso aiuto arriva dall'instant replay, anche se nella recente Coppa Italia di Serie A la televisione ha dimostrato di non essere infallibile. Dove non è previsto l'uso della tecnologia a supporto la decisione è affidata all'uomo, coadiuvato da altri uomini, tutti aiutati solo dalla propria vista e dal proprio udito!

Cosa è successo: Ultimi secondi della partita: la squadra nera perde palla e la squadra bianca parte in contropiede. L'azione è concitata, la palla sembra una saponetta e scivola di giocatore in giocatore per poi arrivare tra le mani del 13 bianco quando il suono della sirena di fine gara è ormai prossimo. 13bianco fa l'unica cosa che deve fare: tirare il più in fretta possibile. La palla finisce nel canestro. Dopo un attimo di titubanza il canestro viene convalidato e la squadra bianca vince la partita.

Abbiamo scovato un video amatoriale ([clicca qui per vederlo](#)) con una ripresa dal basso che può farci capire meglio cosa è successo.

Premessa: in una situazione non normale e ad alto coefficiente di difficoltà è fondamentale essere preparati, sia mentalmente che tecnicamente, dando per scontata una eccellente preparazione fisica che mantenga lucido e reattivo l'arbitro. Un tiro allo scadere dei 14/24 o di fine periodo può avere una influenza relativa sia sul prosieguo della gara che sul risultato finale; diverso è per l'ultima azione della partita, quella del tiro per vincere o al limite per pareggiare, che può segnare un punto di svolta definitivo per la gara! L'arbitro non deve dare niente per scontato e soprattutto curare postura del corpo e posizione sul campo per leggere con precisione: valore del tiro, eventuali contatti, stop lamp, display dei cronometri e quant'altro possa aiutare visivamente

a decidere! Abbiamo volutamente lasciato per **“ultimo”** il suono della sirena, perché percettivamente arriva sempre dopo e quindi in situazioni difficoltose è utile solo a posteriori. Altresì è fondamentale una collaborazione tra gli arbitri (2 o 3) e il tavolo per una distribuzione delle competenze, degli aiuti e delle informazioni. Ricordiamo che la decisione finale di convalidare/annullare un canestro spetta sempre agli arbitri ed in estrema ratio al primo arbitro!

Arbitri: nello specifico prendiamo punti di forza e aree di debolezza evidenziate dalle immagini. Il guida (non competente) aiuta nel segnalare il tentativo da 3punti, ma dalla posizione (in campo) che ha assunto sul terreno non può vedere né il cronometro né il tabellone che si illumina (sul canestro opposto) e quindi, per convalidare, può fare affidamento solo sull'udito (sirena) ed eventualmente comunicare il minimo dubbio ai compagni. Il centro (competente) ha una postura chiusa che non aiuta: vede (non guarda!) il tiratore e il tiro, ma non ha nel campo visivo il tabellone e i display: anche lui può solo aiutarsi con l'udito e fidarsi del guida che convalida replicando il segnale. Il coda che sarebbe competente e responsabile si trova lontano ma comunque ha la visuale libera e vede anche tabellone e display. Ha la sensazione giusta e annulla il canestro (vedi immagini video amatoriale), ma poi visti i compagni anche lui decide di convalidare. Con un pizzico di pazienza in più e magari con l'aiuto del cronometrista, forse la decisione poteva essere cambiata e il canestro annullato.

Ringraziamo Massimo Galiera di Dvdvideoservice Italia che ci ha fornito le immagini.

Tempus Fugit

Il tempo scorre velocemente!

Cosa è successo: mancano meno di due di minuti alla fine della partita: nonostante lo zero su due ai liberi la squadra gialla pressa nel tentativo di recuperare il pallone. I giocatori verdi si attardano con qualche palleggio di troppo e il raddoppio giallo ottiene l'effetto di rallentare l'azione offensiva. Il dai e vai tra 1 e 4 verde smarca 1verde, ma il passaggio è lento. Prima ancora che la palla esca dalle mani di 4verde, una parte del personale di panchina giallo si precipita fuori dal box e l'allenatore entra in campo invocando la violazione di 8" commessa dalla squadra verde. Risultato: fallo tecnico all'allenatore giallo per proteste.

Spigolature: se osservate con attenzione i display dei 24" sopra i canestri, appena 14verde controlla il rimbalzo l'apparecchio scatta a 23; quando 1 verde riceve il passaggio in zona di attacco il display sull'altro canestro segna 15 (immediatamente dopo passerà a 14), per cui la squadra verde ha sicuramente commesso violazione di 8". La palla deve infatti arrivare "fisicamente" in attacco, ovvero toccare o essere toccata da un qualunque giocatore in attacco entro 8" (RT art 28). L'allenatore giallo dimostra una profonda conoscenza delle regole ed una certa tempestività nel rilevare l'errore arbitrale, ma il trasporto e la veemenza causati dalla percezione dell'ingiustizia subita lo mettono nella condizione di subire un provvedimento disciplinare ineluttabile.

Conclusioni: una maggiore concentrazione della terna arbitrale – con un occhio al display dei 24" – ed un fischio tempestivo sulla violazione avrebbero garantito una maggiore regolarità del match. Ultima notazione sulla barra in sovrapposizione: tra il display dei 24" in campo e quello sulla barra abbiamo

una differenza di oltre 1". Se l'informazione è errata o inattendibile vale la pena di proporla agli spettatori?

Curiosità: i più attenti avranno notato che sul campo di Tenerife, in una competizione FIBA, viene utilizzato un'apparecchiatura dei 24 secondi conforme alle regole Eurolega: questo comporta per squadre ed arbitri la necessità di adeguarsi a strumentazioni diverse nell'arco di breve tempo; se con le attrezzature canoniche si concretizza la violazione quando il display segna 16", con l'attrezzatura Eurolega la stessa violazione si commette a 15" -nella fattispecie il passaggio 15"-14" avrebbe dovuto far accendere "numerose lampadine"!

Articoli correlati:

8 secondi con palla in volo

Leggende metropolitane