

# Ho visto una cosa, ma ne è successa un'altra!

Nella sofisticazione del gioco molti dei protagonisti cercano di ottenere un fischio a favore accentuando l'effetto di un contatto. Fino a qualche anno fa la maggior parte delle simulazioni "Fake" avvenivano in situazioni di lvs1 con il difensore che simulava di subire un contatto per "guadagnare" un fallo di sfondamento; ultimamente le situazioni si sono moltiplicate e sono trasversali: non è più solo il difensore a simulare, perché anche gli attaccanti vanno alla ricerca di contatti per ottenere un fischio a favore.

Qui di seguito vi riportiamo alcuni elementi che speriamo possano aiutarvi a fare una migliore lettura delle responsabilità dei contatti e dei suoi effetti, spesso spropositati rispetto all'intensità degli impatti:

I punti fondamentali per valutare un contatto sono:

- Posizione iniziale dei giocatori
- Direzione del movimento dei giocatori
- Lettura dei vantaggi

Il contatto può essere diviso in tre momenti:

1. Presa di contatto
2. Prosecuzione del contatto
3. Danno

Nel basket moderno non sempre un contatto deve avere come conseguenza un fallo: nella maggior parte dei casi il contatto inizia, prosegue e finisce senza che nessuno dei giocatori subisca un danno o crei un vantaggio illegale! Ci sono comunque degli indicatori da tenere presenti per migliorare la lettura di queste giocate: cilindro, postura, equilibrio, posizione del baricentro, movimento delle braccia, del tronco

e della testa. Se al momento del contatto uno dei giocatori sta cadendo ci sono alte probabilità che stia avvenendo una simulazione, se il contatto prosegue all'interno della giocata e si verifica un danno ci sono alte probabilità che si sia verificato un fallo!

Abbiamo preparato una breve casistica degli indizi che possono far pensare ad una simulazione nelle varie azioni di gioco, supportate da alcuni video che vi aiuteranno a capire meglio.

**Sfondamento:** Cambio della postura difensiva con posizionamento arretrato del baricentro e peso del corpo sui talloni, inarcamento della schiena e braccia protese verso l'alto per dare slancio alla caduta all'indietro. E' evidente che un difensore fermo che subisce sfondamento tende ad accartocciarsi su se stesso, perché difendere la posizione non presuppone di fratturarsi lo sterno: è fisiologico cercare di ammortizzare l'impatto cadendo, ma difficilmente chi non simula volerà all'indietro a qualche metro di distanza. Un difensore che scivola lateralmente o all'indietro può dopo il contatto scivolare/cadere ulteriormente nella direzione della propria linea di difesa, ma sempre compatibilmente con la durata e l'intensità del contatto subito.

**Marcamento/smarcamento o taglio:** posizione naturale delle braccia (cilindro) e movimenti innaturali delle stesse. L'attaccante aggancia volutamente il braccio/a dell'avversario e portando le proprie in alto simula una trattenuta (per liberarsi da una eventuale trattenuta si devono portare le braccia in basso, se si portano in alto la strada è chiusa dall'ascella dell'avversario); movimenti innaturali del tronco e della testa per attirare l'attenzione.

**Tiro:** fuoriuscita della gamba dal cilindro del tiratore ("*spread off leg*") per creare un contatto, generalmente dopo che la palla è uscita dalle mani, seguito magari un atterraggio rovinoso sul parquet. Talvolta dopo il tiro le

braccia dell'attaccante continuano a muoversi verso le braccia del difensore (verticali) per ottenere il rumore di uno schiaffone. Bisogna comunque prestare molta attenzione alla sequenza degli eventi perché a volte capita che un tiratore si lasci cadere per evitare un serio infortunio (caviglia/ginocchio): questo tipo di azione non deve essere confuso con una simulazione!

**Blocco:** situazioni in cui il bloccante è fermo e il difensore volutamente va a sbattere contro il blocco (tronco o gambe) simulando un contatto falloso che non è avvenuto; azioni in cui il difensore che passa sul blocco, utilizza un braccio per agganciare il bloccante e tirarselo addosso. E' facile vedere attaccanti e difensori che perdono l'equilibrio o cadono, accentuando il movimento delle braccia del tronco e della testa.

**Palleggio:** appena il difensore appoggia una mano per "sentire" il palleggiatore, questi con uno scatto del tronco o della testa simula gli effetti di una spinta che in realtà non c'è. Movimenti innaturali del braccio libero mentre passa accanto al difensore.

Per un regolare flusso del gioco è opportuno che ci sia la massima collaborazione tra tutti i protagonisti della partita: le simulazioni spesso generano proteste da parte dei tesserati e possono accendere gli animi in tribuna. Gli arbitri possono prevenire queste situazioni con suggerimenti volanti, non spendendo il richiamo ufficiale su cose piccole. La ricerca della collaborazione da parte di giocatori e allenatori deve essere sollecitata, ma è fondamentale essere coerenti e consistenti nell'applicazione delle direttive previste dal protocollo (Richiamo ufficiale e Fallo Tecnico) quando l'evento è certificato dall'apposito segnale. Il richiamo deve essere proposto al giocatore e successivamente al suo allenatore (se il giocatore sta lasciando il campo per una

sostituzione si può fare un solo richiamo ad entrambi nei pressi dell'area della panchina); ogni squadra può subire un solo richiamo! Durante il richiamo all'allenatore l'arbitro mostrerà il segnale del fallo tecnico (Fig 49).

Ricordate:

- un giocatore che simula senza contatto deve essere sanzionato immediatamente con un fallo Tecnico.
- Non deve mai essere fischiato un fallo personale ad un giocatore che simula, ma se c'è un fallo non ci può essere una simulazione nella stessa giocata!

I più attenti avranno notato che nel PlayPic® del nuovo regolamento quando si sanziona un fallo tecnico il segnale di arresto del gioco è tempo fermo!