¡Buscad y encontraréis!

34azul recibe fuera de la proa, 21blanco lo persigue con un claro retraso. Mientras 34azul finaliza un lanzamiento, el defensor salta descoordinadamente en un intento de evitar el lanzamiento. 21blanco cruza un espacio de campo absolutamente libre de oponentes pero antes de aterrizar impacta la pierna derecha de 34azul definitivamente fuera del cilindro del tirador. Ambos jugadores terminan en el terreno. El árbitro cola y centro llaman una falta indicada como falta del atacante, la pelota no entra en la canasta.

A finales del siglo pasado algunos jugadores habían desarrollado una habilidad particular para enganchar, con un brazo, a un oponente y después de tirar de él hacia ellos dejaron caer para «robar» una falta del árbitro distraído, nos encontramos sin darnos cuenta delante de los precursores de la simulación. En la primera década del tercer milenio, la evolución del juego llevó a los defensores a buscar nuevas formas de ganar ventaja en una situación que a menudo los veía en desventaja: frecuentemente en situaciones de contacto en movimiento entre el ataque y la defensa, estos últimos a menudo eran penalizados con una falta. Una vez que se dieron cuenta de que al hacer un contacto, aunque fuera leve, en el pecho se podía revertir el llamado, los defensores comenzaron a dejarse caer, afinando cada vez más la «zambullida» hacia atrás y logrando recoger faltas a favor y balones recuperados! Aunque no muy rápidamente, el árbitro se adaptó a lo propuesto y llenó constantemente el vacío entre las lecturas erróneas y las correctas, logrando proponer un crecimiento continuo de la calidad de las lecturas a lo largo del tiempo. Con el movimiento del juego desde el interior: en el área de tres segundos; al perímetro: fuera del arco de dos puntos; la caída del defensor ha disminuido sustancialmente. La proliferación del tiro de tres puntos ha creado nuevas situaciones de

contacto entre el tirador y el defensor, complicadas de leer y arbitrar, especialmente cuando ambos jugadores están en el aire y sus piernas se tocan. Muchos atacantes se han dado cuenta de que extender o estirar una pierna puede engañar incluso al árbitro más experimentado si no es cuidadoso y está concentrado en toda la jugada.

Existen diferencias sustanciales en la evaluación del contacto entre los jugadores en movimiento y los jugadores en el aire, aunque antes de flotar en el aire los jugadores tienen definitivamente una posición en el suelo y una dirección de movimiento que después de un salto desde el suelo puede desarrollarse en el aire a otro punto en el suelo. Los principios de posición de defensa legal, cilindro y verticalidad siguen siendo válidos, pero a ello hay que añadir que una vez realizado el salto cada jugador tiene derecho a aterrizar en un punto que en el momento del salto no estaba ocupado por otros jugadores. Obviamente cuando las trayectorias se encuentran (o chocan) los árbitros deben determinar quién se movió primero en una dirección y quién es responsable del contacto.

En el clip es evidente que el 21blanco, aunque tarde, ocupa un espacio libre, incluso en su trayectoria de vuelo. Mientras que el 34azul se desequilibra en un lanzamiento descoordinado y estirando la pierna derecha crea contacto con las piernas del 21blanco haciendo que caiga sobre el terreno de juego. 34azul es responsable del contacto y el daño causado al oponente requiere absolutamente una llamda de los arbitros. En el momento del contacto, 34azul ya ha lanzado el tiro y aunque sigue siendo un jugador de tiro, su equipo ya no tiene el control del balón: por lo tanto su falta no puede ser una falta de ataque. ¡Si el tiro terminara en la canasta esto tendría que ser validado!

Si se sanciona, erróneamente, como en el ataque, la falta del 34azul tendría como penalización un saque de banda para el equipo blanco y una posible canasta tendría que ser anulada.

Sin embargo, a menudo y de buena gana, sucede que la falta, inicialmente sancionada como atacante, se reclasifica como una falta normal de un jugador del equipo que no tiene el control del balón y luego se sanciona con un saque de banda o con dos tiros si el equipo ha agotado los penaltis por faltas en el cuarto. En nuestra opinión, estos contactos merecen una lectura más profunda, tanto la dinámica del contacto como la forma en que se producen. Si extender la pierna puede ser parte de la balanza de tiro individual del jugador o del espectáculo, saber que un impacto puede crear daños y posiblemente lesiones a un oponente debe ser parte del conocimiento de cada jugador. Si entonces el movimiento también se hace para conseguir una llamada de falta a su favor, esta acción puede ser fácilmente configurada en situaciones de falta antideportivas: obviamente si y sólo si hay contacto entre los jugadores.

Estamos convencidos de que una lectura más coherente de estos contactos y una clasificación más restrictiva de los mismos en los criterios de conducta antideportiva, reduciría radicalmente el uso y a veces el abuso por parte de los jugadores.