



### Il concetto di vantaggio / svantaggio nella valutazione delle infrazioni

**47.3** *Per prendere una decisione su un contatto personale o una violazione, gli arbitri, in ogni caso, devono tenere in considerazione e ben presenti i seguenti principi fondamentali:*

- *Lo spirito e l'intento delle regole e la necessità di preservare l'integrità del gioco.*
- *Coerenza nell'applicare il concetto di 'vantaggio/svantaggio', dove gli arbitri non dovrebbero interrompere lo scorrere della gara senza motivo, per sanzionare un contatto personale che è accidentale e non provoca un vantaggio al giocatore responsabile né uno svantaggio all'avversario.*
- *Coerenza nell'applicare il buon senso in ogni gara, tenendo in considerazione l'abilità dei giocatori coinvolti, il loro atteggiamento e comportamento durante la gara.*
- *Coerenza nel mantenere un equilibrio tra il controllo della gara e lo scorrere della gara, con una sensibilità (feeling) per quello che i partecipanti stanno cercando di fare e fischiare ciò che è giusto per il gioco.*

L'articolo 47.3 del Regolamento Tecnico, sopra riportato, è di fondamentale importanza nella pratica dell'arbitraggio. E' posto nel paragrafo "Arbitri: Doveri e Poteri", a conclusione della trattazione regolamentare.

Qual è il suo significato? Tenere sempre ben presenti nella mente quelli che sono i principi regolamentari del gioco della pallacanestro non è sufficiente per garantire una direzione di gara corretta e aderente alla realtà del gioco.

Nella valutazione di un'infrazione (violazione o fallo) l'arbitro deve applicare le regole della pallacanestro, che stabiliscono quando una situazione è irregolare o meno, e come va amministrata. Oltre ciò, è necessario sempre **filtrare a monte la valutazione tecnica del gesto con il principio di vantaggio / svantaggio**. Giocare la palla in maniera scorretta può portare a una violazione, un uso del corpo errato può determinare un contatto falloso: in entrambi i casi il Regolamento Tecnico ci invita a rilevare l'infrazione soltanto se essa è influente ai fini del gioco.

Influente ai fini del gioco: cosa vuol dire? Questo è il passaggio decisivo e più delicato, proprio perché stabilire se un'infrazione sia influente o meno ai fini del gioco non sempre è un atto oggettivo ma più spesso si affida all'interpretazione personale dell'arbitro, dunque alla *sensibilità (feeling) per quello che i partecipanti stanno cercando di fare*.

Un contatto personale irregolare può essere non sanzionato se questo è *accidentale e non porta un vantaggio al giocatore che lo commette né uno svantaggio all'avversario*.

Una gara di pallacanestro è ricca di contatti di questo tipo, e fare selezione individuando ma non sanzionando contatti di questo tipo è di fondamentale importanza nell'ottica *di mantenere un equilibrio tra il controllo della gara e lo scorrere della gara*.

Attenzione: il contatto è necessario che sia accidentale per poter essere "ignorato". Se un contatto irregolare è volontario, l'arbitro deve rispettare il diritto del giocatore a commettere un fallo, dunque deve rilevarlo e sanzionarlo, anche se di entità minima. Questo per evitare che la gara possa sfuggire di mano: un'eccessiva "tolleranza" nei confronti di contatti irregolari anche di poca importanza può portare a un gioco sporco e a innervosire i partecipanti, con tutto ciò che ne consegue.

Dunque selezione e filtro sì, ma con intelligenza: **mantenere sempre il controllo sulla gara**.

Situazioni frequenti in cui si richiede all'arbitro l'applicazione del concetto di vantaggio / svantaggio nella valutazione di un contatto personale (importante: a commetterlo può essere sia un attaccante che un difensore!) sono:

- Il giocatore che subisce il contatto ha perso l'equilibrio o la sua stabilità è stata compromessa?
- Il giocatore che provoca il contatto (attaccante) ha creato maggior spazio tra sé e il difensore impedendogli di marcarlo?
- Il passaggio è stato compromesso a seguito del contatto personale? Situazione tipica di giocatore pressato, passa il pallone a un compagno e subisce contatto sul tronco o sulle braccia mentre passa la palla: se il contatto è lieve e non influisce sulla traiettoria del passaggio à ignorare.
- Altra azione frequente e molto interessante: giocatore che penetrando verso canestro, passa la palla a un compagno poi commette fallo d'attacco sfondando sul difensore. Quando va rilevato un fallo? Se il difensore a seguito dello sfondamento è stato tolto dal gioco, ovvero aveva possibilità di continuare a difendere e ora non può più à fallo. Generalmente è così quando il contatto avviene in area. Il difensore non avrebbe comunque avuto possibilità di intervenire in difesa à ignorare. Spesso quando il contatto avviene lontano da canestro.
- Situazione in cui il principio di vantaggio / svantaggio può portare a valutazioni differenti di contatti simili: difensore che pressa l'attaccante a stretto contatto. E' chiaro che trovandosi a contatto i due cilindri si determina una lieve "spinta" del difensore che può portare il cilindro dell'attaccante a spostarsi. Se l'attaccante ha comunque possibilità di muoversi sfruttando il perno o riesce a mantenere la posizione à ignorare. Se l'attaccante è chiuso dalle linee laterali, e lo spostamento lo fa finire fuori campo o in situazione di violazione (ritorno della palla in zona di difesa) à fallo.
- Attaccante tira da fuori, difensore salta per intervenire sul pallone poi va a generare un contatto sul giocatore che si è già liberato della palla ed è già con entrambi i piedi a terra: contatto personale accidentale che non genera alcuno svantaggio (il giocatore ha già tirato ed è fuori dal gioco) à ignorare.

Per le violazioni il discorso è del tutto analogo, seppur non esplicitato nel Regolamento. Una violazione è un'infrazione alle regole di carattere tecnico. Tutti i giocatori devono giocare a pallacanestro entro i limiti stabiliti dalle regole (piede perno, regole a tempo, campo di gioco, palleggio, ...), ed è compito dell'arbitro rilevare e sanzionare situazioni in cui un giocatore o una squadra contravvenga alle regole. Nella valutazione di alcuni tipi di violazioni però è necessario tenere conto del vantaggio che il giocatore che le commette acquisisce in maniera irregolare. Commettere una violazione di passi in partenza battendo un avversario comporta un grandissimo vantaggio, e ovviamente l'arbitro deve rilevare e sanzionare l'irregolarità immediatamente. Ma se un giocatore commette una piccola violazione alla regola dei passi, trovandosi nella propria metà campo difensiva, ricevendo il pallone da una rimessa da canestro subito, e con il primo difensore che lo aspetta a 10 metri di distanza, appare chiaro che si tratta di una violazione che non comporta alcuno svantaggio alla squadra avversaria né un vantaggio al giocatore che la commette. Allo stesso modo se un giocatore che effettua una rimessa entra

nel terreno di gioco prima di liberarsi della palla, commette una violazione. Questa però va rilevata solo se c'è difesa attiva sul giocatore che effettua la rimessa o sui compagni che tentano di liberarsi, altrimenti si tratta di una situazione in cui è sufficiente un richiamo dell'arbitro per prevenire il ripetersi di piccole irregolarità come questa.

Un breve cenno su una situazione di gioco che richiede l'applicazione del principio di vantaggio / svantaggio per una corretta valutazione, pur non trattandosi di azione accidentale bensì volontaria: l'uso delle mani.

### **33.10 Toccare un avversario con la mano(i) e/o con il braccio(a)**

*Toccare con la mano(i) un avversario non è, di per sé, necessariamente un fallo.*

*Gli arbitri devono decidere se il giocatore che ha causato il contatto ha ottenuto un vantaggio indebito. Se il contatto causato da un giocatore limita in qualche modo la libertà di movimento di un avversario, tale contatto è un fallo.*

*L'uso illegale della mano(i) o di un braccio(a) esteso si ha quando la mano(i) o il braccio(a) del difensore sono posti su di un avversario, **con o senza la palla**, e ne rimangono a contatto per impedirgli di avanzare.*

*Toccare ripetutamente o 'punzecchiare' un avversario con o senza la palla è un fallo, perché può condurre ad un aumento del gioco sporco.*

*Viene considerato fallo di **un attaccante con la palla**:*

- *L'avvinghiare o agganciare con un braccio o con un gomito il difensore nel tentativo di ottenere un vantaggio indebito.*
- *Lo spingere il difensore per impedirgli di giocare o di tentare di giocare la palla, o per ottenere più spazio tra sé e il difensore.*
- *L'uso dell'avambraccio esteso o della mano, durante il palleggio, per impedire all'avversario di ottenere il controllo della palla.*

*Viene considerato fallo di **un attaccante senza la palla** lo spingere per ottenere di:*

- *Liberarsi per ricevere la palla.*
- *Impedire al difensore di giocare o di tentare di giocare la palla.*
- *Creare più spazio tra sé e il difensore.*

Dunque un giocatore ha la possibilità di contattare con la mano o con il braccio l'avversario, l'importante è che non ne condizioni il movimento e non conduca a un aumento del gioco sporco.

Marco Pierantozzi