
NUMERO 9 – FEBBRAIO 2023

Lo scopo di “CLIP OF THE WEEK” vuole essere quello di chiarire una situazione di gioco avvenuta durante le partite dei nostri campionati Regionali, che richiede una particolare “lettura” o che ci riporta ai PUNTI DI ENFASI di inizio campionato.

In questo numero più che una clip analizzeremo un “fenomeno” sempre più presente nei nostri campi: la simulazione.

Innanzitutto diamo una definizione di **SIMULAZIONE**:

-AZIONE di un giocatore **-DIFENSORE O ATTACCANTE-** che pretende di ricevere un fallo a favore
- ESASPERAZIONE TEATRALE dei movimenti per far sembrare di aver subito un fallo e ottenere quindi un vantaggio illegale.

Nota: quello che noi chiamiamo “**FLOP**” è una particolare forma di simulazione (un difensore che simula di ricevere uno sfondamento).

Quando ci si riferisce ad un DIFENSORE le azioni che più comunemente ci troviamo a valutare sono:

- 1 vs 1 con attaccante che penetra- sfondamento vs fallo della difesa
- 1 vs 1 in post basso – attaccante che arretra
- Blocchi /Pick & Roll
- Smarcamento lontano dalla palla

Mentre quando ci riferiamo ad un ATTACCANTE di solito ci possiamo trovare di fronte a:

- 1 vs 1 con attaccante che agita la testa simulando o accentuando un contatto
- Blocchi /Pick & Roll
- Simulazione del tiratore durante atto di tiro

Ci possono essere due tipi di simulazione:

- a) Standard:** c’è un contatto e il giocatore simula di subire un fallo senza creare a sua volta un contatto illegale.
- b) Eccessivo:** non c’è affatto contatto o la reazione ad un piccolo contatto ricevuto è estremamente teatrale

Nel primo caso l’arbitro competente deve iniziare immediatamente il protocollo previsto.

Nel secondo caso l’arbitro deve sanzionare direttamente un fallo tecnico al giocatore/attore.

Esiste anche la possibilità che simulando il giocatore crei un contatto illegale. In questo caso l’arbitro deve ignorare la simulazione (e quindi l’eventuale protocollo) e sanzionare il contatto illegale creato.

Capito cosa sia una simulazione e in quali situazioni essa ci si può presentare, un grande aiuto per le nostre valutazioni è sapere quali sono i “segnali” che chi vuole simulare può mettere in atto.

- 1) Chi vuole simulare cerca il contatto per primo. Ha bisogno del contatto (effetto rimbalzo).
- 2) La distanza tra il punto di impatto e il punto di caduta generalmente sono molto vicini tra loro

- 3) I piedi si alzano mentre il giocatore cade con le mani pronte per la caduta.
- 4) La testa va all'indietro e in alto anche se il contatto è avvenuto da tutt'altra parte.

Trattiamo di SIMULAZIONE della difesa. Per questo analizziamo la clip

<https://www.youtube.com/watch?v=Lzg2GxBGgok>

e vediamo se ritroviamo qualcuno di questi segnali.

Il difensore 13 Bianco cerca il contatto (1). Una volta trovato sul suo petto, lascia andare indietro la testa come se questa fosse stata centro dell'impatto stesso. Le sue braccia sono già alte e sono pronte per la caduta (2). Sapendo di cadere prepara le mani per attutire l'impatto e la distanza dal punto di impatto è molto vicina (3)



1



2



3

L'arbitro competente decide di ignorare il contatto (decisione corretta) mentre non è visibile se considera l'azione del difensore come una simulazione.

Nello specifico ci sono molti degli elementi elencati per poter considerare questa azione come SIMULAZIONE da parte del difensore e la procedura prevista così come descritta sopra, doveva essere iniziata.

Ancora una volta quindi vogliamo ribadire l'importanza di:

- Arbitrare la difesa
- Determinare il punto di contatto
- Evitare di fischiare le reazioni ma solo ed esclusivamente le azioni.
- Saper riconoscere i segnali del "fake".

Per fare tutto questo diventa sempre più fondamentale continuare a lavorare sui vostri fondamentali arbitrali cercando SEMPRE di avere angoli aperti grazie a movimenti ed adeguamenti fatti consapevolmente e non seguendo il movimento della palla.

Il Settore Tecnico Regionale CIA Veneto