

## Commissione arbitri Field lacrosse

Federazione Italiana Giuoco Lacrosse



NEWSLETTER COMMISSIONE ARBITRI n. 04M/2019

### - I falli meno gravi, i più difficili da giudicare: “alcuni falli tecnici, holding, Illegal pick”

*Gli argomenti trattati prendono spunto dalle risposte corrette del gioco a quiz **foul or not** (03/2019).*

*I video sono visionabili al link riportato.*

*Passiamo in rassegna le risposte corrette.*

*La newsletter non vuole essere esaustiva, altrimenti sarebbe una ripetizione del regolamento a cui rimandiamo per una trattazione completa della casistica.*

### Video 1: <https://youtu.be/xM1nfl4lcOw>

*Si chiedeva di visionare il video e selezionare la risposta vera. Vediamo come sia più interessante discutere le motivazioni che rendevano diverse proposte non corrette*

#### Risposte vere:

- 19 White – Holding

Motivazione: La regola 55 dice che un giocatore non deve trattenere l'avversario o la stecca dell'avversario eccetto nei due seguenti casi.

1. Si può trattenere un avversario (che sia in possesso della palla o che si trovi a 3yrd da una palla libera o in volo e con entrambe le mani chiuse sulla stecca o con entrambi gli avambracci. Il giocatore che trattiene deve avere entrambe le mani sulla stecca.
2. Un giocatore in possesso di palla può proteggere la propria stecca da un check avversario con le mani, le braccia o altre parti del corpo. La mano, il braccio o qualsiasi altra parte del corpo può essere usato solo per fermare il check (impedimento fisico/spaziale), non per cambiare **TRATTENERE, SPINGERE, CONTROLLARE** la direzione della stecca o del corpo dell'avversario

Oggettivamente la regola non è spiegata benissimo, anche per chi volesse leggerla in inglese (vi invitiamo a farlo). La prima cosa che salta all'occhio è che l'holding può essere commesso sia da chi difende ma anche da chi attacca, cosa che spesso dimentichiamo (oppure viene chiamato il fallo di interference perché il nome ricorda “l'interferenza”). Sebbene l'interference sia sempre un fallo personale non è formalmente corretto.

In pratica, NON si deve mai trattenere un avversario o la sua stecca ma:

- la prima eccezione intende definire il caso in cui un avversario cerca di limitare il portatore di palla con il proprio corpo o con la propria stecca. Il significato è che l'avversario non deve essere bloccato da ogni possibilità di movimento e che la limitazione deve essere eseguita con la stecca (senza commettere cross check) e quindi con le due mani guantate sulla propria stecca, oppure utilizzando il proprio corpo. Non sono ammesse costrizioni, abbracci, trattenute.

- La seconda eccezione si riferisce invece al portatore di palla che può proteggersi dai tentativi di check dell'avversario ma non deve in nessun modo bloccare totalmente la stecca dell'avversario, trattenerla con la mano, deciderne il movimento, spingerla. In pratica può intervenire SOLO mentre l'avversario sta tentando un check e solo per proteggere la propria stecca. Una mano che agguanta la stecca avversaria o la spinge via con la mano è illegale. In questo caso, per assonanza con il termine "interferenza", alcuni arbitri che riescono a identificare il fallo, usano chiamare "interference" quando la definizione dell'interference non troverebbe applicazione. Tuttavia la gestione e le conseguenze delle due chiamate (holding o interference) sono le stesse in ogni condizione di gioco.

Di conseguenza il 19 bianco commette fallo di holding. **Quando?** Non quando infila la propria stecca sotto il braccio dell'attaccante, ma nel momento in cui non lasciandola e applicando forza non si può dire che stia cercando il check della stecca avversaria, ma causa lo spostamento del braccio avversario, nonché il cambio di direzione obbligato e limitante dell'avversaria.

Si tenga presente come l'avversario debba stare attento a non serrare e trattenere la stecca sotto il proprio avambraccio, per non commettere a sua volta holding.

Al 6" del video la stecca del 19 bianco viene messa sotto l'avambraccio e l'azione è regolare  
Al 7" applica forza per spostare il braccio del giocatore e la sua direzione.

- Quello che bisogna chiedersi è :” Il portatore di palla ha un impedimento? Per quanto limitato dal giusto impedimento dell'avversario è LUI a decidere dove vuole andare?” Dal settimo al nono secondo la risposta è negativa, quindi è palese il fallo di holding da parte del giocatore bianco. Si ricorda che in questo caso il giocatore BIANCO riceve la penalità di 30 secondi che la squadra giocherà in man down. Ripartenza con free clear da metà campo per il giocatore blu.

### Risposte false e motivazioni:

- 25 Blue USMLC o 19 White USMLC: Non c'è condotta antisportiva. Il 25 Blu non trattiene in nessun modo il giocatore avversario o la stecca, non commette alcun fallo di reazione. Se avesse trattenuto la stecca del giocatore avversario, senza malizia e intenzione, sarebbe stato

HOLDING. Il 19 Bianco che commette holding, non lo fa' per atteggiamento antisportivo e non abbiamo elementi per poter dire che il fallo sia repentino.

- 25 Blue Warding: Non c'è alcun movimento dell'avambraccio libero del giocatore blu volto a spostare il tentativo di check di un avversario (quello che spesso si paragona al nuotare a stile libero). I giocatori possono correre con una mano sola sulla stecca a patto che l'avambraccio libero non sia usato per spostare eventuali tentativi di check. Il normale "ciondolare" dell'avambraccio libero durante una corsa veloce deve essere ben valutato dall'arbitro per distinguere il movimento involontario e non significativo dal fallo di warding
- 25 Blue Withholding the ball from play: Il giocatore blu ha la palla nella pocket. Non copre la pocket con la mano, non appoggia la pocket al corpo chiudendola, non copre la palla con nessuna parte del corpo. In pratica la palla potrebbe uscire senza impedimenti se viene ricevuto un check sufficiente o per un movimento errato.
- 19 White Illegal procedure (OVER AND BACK). La regola dell'over and back non è chiaramente infranta. Si tratta della nuova regola con la ratio di sostenere il flow del gioco, che non permette ad una squadra con possesso di passare nella metà campo d'attacco e tornare volutamente nella metà campo difensiva (far tornare la palla nella metà campo difensiva). Per maggiori dettagli e spiegazioni sull'over and back , fare riferimento alla newsletter 01/2019.
- 73 White, interference o 73 White slash: Il giocatore si vede nei primi secondi del video sulla sinistra. Non interviene in nessun modo sull'azione e non è di certo una limitazione per il giocatore blu. I movimenti della stecca del 73 sono controllati, non sono a vuoto e sono del tutto regolari.
- Play on o nessun fallo: Entrambe le risposte sono errate. Il play on avrebbe potuto essere chiamato qualora, nonostante l'holding del giocatore bianco, il giocatore blu fosse riuscito a tenere possesso e ripartire (avendo quindi maggior vantaggio a continuare rispetto ad uno stop del gioco).

## Video 2: <https://youtu.be/0RS0xaldFbM>

*Si chiedeva di visionare il video e selezionare la risposta vera. Vediamo come sia più interessante discutere le motivazioni che rendevano diverse proposte non corrette*

### Risposte vere:

- 86 White – Illegal pick (moving pick)  
Motivazione: La regola 54.1 dice che nessun giocatore della squadra in attacco può muoversi verso/avere contatto con un giocatore della squadra difensiva con l'intento di bloccarlo e impedirgli di marcare il giocatore che stava marcando. **PRIMA** del contatto con il difensore, il giocatore della squadra attaccante deve essere **FERMO e IMMOBILE**, e rimanere nella sua posizione normale (eretta, fermo, immobile).

All'inizio del video, il giocatore rosso sta marcando il portatore di palla e qualche istante dopo colpisce il giocatore bianco che stava facendo "blocco" per permettere al compagno di avvantaggiarsi. L'azione sarebbe regolare ed è un ottimo espediente tattico se il giocatore bianco non fosse in ritardo. Questo lo porta a essere ancora in movimento al momento del contatto con il difensore, causando l'irregolarità del blocco. Questo fallo è ILLEGAL PICK anche se in ambito europeo viene spesso chiamato "Moving pick" "Illegal screen" "Defense foul (raro)".

Si presti attenzione che il metro di giudizio è rigido. Il giocatore che fa' il blocco deve essere COMPLETAMENTE fermo.

Si presti attenzione a una particolarità tattica che può non essere d'interesse arbitrale ma è interessante per chi gioca ancora e per chi, arbitrando, deve avere la malizia di prestare attenzione a eventuali movimenti irregolari. Dopo il fischio dell'arbitro per illegal pick, gli arbitri fanno riprendere il gioco velocemente, è loro responsabilità mantenere la fluidità del gioco e permettere alla squadra che ha palla di ripartire nella miglior situazione tattica. Il giocatore bianco decide invece di uscire, pensando ad una ripresa meno rapida e questo crea la possibilità, per la squadra rossa, di giocare momentaneamente in superiorità numerica e di raggiungere la porta avversaria (qui il video completo, prestare attenzione al commento audio dopo il 20" riassumibile con' *"non si esce in quel momento, si rimane in campo e si gioca di difesa per la propria squadra"*). <https://youtu.be/b8VhpbZlhHs>

#### Risposte false e motivazioni

- White 41 – Warding: Il giocatore che sta portando palla non muove il braccio se non per il normale incedere della corsa. Non commette fallo di warding
- Red 23 – Pushing o Red 23 Cross Check: Il giocatore rosso impatta contro il giocatore bianco che commette moving pick. Non vi è spinta illegale del giocatore rosso sul bianco (è da davanti, dovuta al blocco e comunque con due mani sulla stecca).
- Red 23 – Illegal pick: Il giocatore rosso subisce il pick irregolare, non è lui a fare pick illegale ma lo subisce.
- Red 28 – USMLC (non attende il fischio): Il giocatore recupera palla, ma si noti come guarda l'arbitro , quasi a chiedere di fischiare per ripartire. E' l'arbitro che ha il DOVERE di far ripartire il gioco il prima possibile. E' merito del giocatore avere visione di gioco e piena conoscenza del regolamento. E' merito dell'arbitro e del team arbitrale avere la prontezza di riflessi e l'intesa per poter ripartire immediatamente dopo un semplice possesso palla e senza perdere consapevolezza dello stato del gioco.
- Red 1 – Dangerous propelling. Non esiste il fallo di "tiro pericoloso" nel lacrosse maschile. Qualora si ritenga (raro) che un giocatore tiri volutamente contro un altro giocatore , con

intento e dolo, si deve USMLC .

- White 41 – Illegal Pick: Il giocatore che commette pick illegale è il numero 86 bianco, non il 41 bianco.
- Play on: Non è possibile chiamare il play on. Il fallo è avvenuto con il giocatore rosso senza palla, continuando non vi sarebbe alcun maggior favore per la squadra rossa rispetto ad uno stop del gioco (sebbene molto rapido in questo caso) per potergli consegnare il possesso.

### **Video 3: <https://youtu.be/xM1nfl4lcOw> (as know as “La fiera del fallo”)**

*Si chiedeva di visionare il video e selezionare la risposta vera. Vediamo come sia più interessante discutere le motivazioni che rendevano diverse proposte non corrette*

#### **Risposte vere:**

Per questa domanda, come era stato specificato, si chiedeva di indicare tutti i falli che potevano essere chiamati, dimenticando per un attimo la possibilità di avere un metro di giudizio più o meno severo. Vi sono almeno 4 falli commessi dal giocatore giallo che potrebbero essere chiamati e uno del giocatore bianco:

Yellow 51 – Spearing: Non esiste il fallo di spearing, rientra nell'Illegal body check quando, per giudizio arbitrale, non si ricada nella violenza non necessaria o nell'atteggiamento antisportivo (sempre e comunque fallo personale e pericoloso). Il giocatore giallo impatta contro il petto dell'avversario con il casco. E' un gioco pericoloso, è irregolare. Si tenga presente che non è necessario vi sia contatto per poter chiamare il fallo di spearing, anzi, l'arbitro dovrebbe prevenire il pericolo di un contatto del casco contro il torace. È bene non chiamare il fallo di spearing quando l'abbassamento del capo è dovuto allo slancio della corsa e la situazione NON crea alcun pericolo per i giocatori a debita distanza o il casco non è volto in loro direzione.

Yellow 51 - Unecessary roughness e Yellow 51 Slashing violenza non necessaria: Quando il giocatore bianco è a terra i movimenti della stecca del giocatore giallo sono inutili, non sono volti a conquistare il possesso di palle e qualora lo fossero, sarebbero fatti con un'energia non adeguata al necessario.

Yellow 51 - Cross check: I cross check fatti dal giocatore giallo al secondo 1” e 2” sono con significativa energia, le mani sono aperte e sull'avversario è appoggiata la stecca e non le mani chiuse del giocatore giallo.

White 14 - Crease violation: Il giocatore bianco commette fallo quando, nel tirare in porta salta e atterra in crease. La palla non entra in porta quindi lui è ricade all'interno della crease. Se la palla fosse entrata nella porta, il gol sarebbe valido.

Vediamo le due diverse gestioni da attuare ipotizzando di voler chiamare tutti i falli al giocatore giallo con un metro di giudizio molto severo.

Se la palla non entra in porta, l'arbitro deve aver lanciato 4 flag e fischiare dopo il tiro. Simultaneous

fouls (il segno arbitrale è dato da due mani appoggiate sulla nuca). I giocatori sanno che è una situazione complessa e che deve essere gestita. Bisogna chiamare i 4 falli al giocatore bianco e il tecnico al giocatore bianco. Tuttavia la somma delle penalità del giocatore giallo (ipotizzando gli vengano dati 4 minuti di penalità , cioè un minuto per ogni fallo personale) depone per la ripresa con possesso palla bianca, a 20 yards dalla porta (frontalmente o lateralmente).

Se la palla fosse entrata in porta, l'arbitro deve aver lanciato 4 flag, deve ufficializzare il gol e procedere alle chiamate dei falli del giocatore giallo. La ripresa avviene comunque con un face off. Si precisa che l'eventualità in cui al giocatore giallo vengano contestati tutti e 4 i falli descritti è comunque rara. I più evidenti sono gli slash con il giocatore a terra e gli illegal body check.

### Risposte false e motivazioni

Le rimanenti opzioni, tolte le risposte affermative, erano chiaramente sbagliate.

Il play on non è minimamente ipotizzabile, il 14 Bianco non ha modo di fare warding, ha sempre le mani sulla stecca . Il 51 giallo commette qualsiasi personale ma non di certo un'interference, Il 14 giallo non può commettere illegal pick, di fatto manca proprio il giocatore su cui l'illegal pick potrebbe compiersi.

*Si rimane a disposizione per chiarimenti o per segnalazioni di eventuali errori. I falli tecnici, considerati falli minori, sono i più difficili da chiamare, i più facili da contestare. Spesso la corretta interpretazione è data da una ferrea applicazione del regolamento (basti pensare alla particolarità delle condizioni espresse dalle regola 55 del holding o alla ferrea applicazione dello stato di "fermo" dell'illegal pick) unita alla sicura interpretazione arbitrale e all'equo metro di giudizio.*

*Come arbitri bisogna sempre ricordare che per prima cosa deve essere garantita la sicurezza di quanti in campo, in panchina e del pubblico. Quindi garantire la fluidità del gioco e il rispetto delle regole con un corretto comportamento dei giocatori.*

## Commissione arbitri lacrosse

*Italian RIC*

**Michele Radaelli**