Ritorno palla in zona di difesa

La conoscenza delle regole può portare a un giocatore e la sua squadra ad ottenere un vantaggio legale. Ogni singola azione può essere una palestra per imparare qualcosa e magari mettere il primo mattoncino che porta alla vittoria. Spesso giocatori ed arbitri fanno le cose istintivamente, attingendo "inconsciamente" al loro bagaglio di esperienze e ripetendo gesti e movimenti allenati all'infinito. La differenza tra buoni giocatori è fuoriclasse sta come sempre nella cura dei dettagli e nella consapevolezza di ciò che si sta facendo.

Cosa è successo: la palla battuta molto vicino al punto massimo di salita va verso il 31bianco che si sposta, saltando, dalla sua metà campo di difesa verso quella d'attacco; acquisito il controllo della palla con una mano, atterra con entrambi i piedi nella metà campo di attacco. Perde l'equilibrio e mentre sta per mettere un piede oltre la linea centrale passa la palla ad un proprio compagno nella metà campo di difesa, concretizzando la violazione di ritorno palla in zona di difesa; puntualmente fischiata!

Avremmo potuto liquidare il tutto come una corretta scelta su una evidente violazione, ma questa azione presenta una serie di complessità che ad una lettura superficiale saranno sicuramente sfuggite!

Complicazioni: vorremmo farvi capire quanti articoli di regolamento insistono sul gioco in questi due secondi di partita e quanto sia articolato il lavoro di squadra di arbitri ed ufficiali di campo. Il cronometro deve essere avviato simultaneamente al segnale di via al tempo dato dall'arbitro davanti al tavolo. Nel momento in cui 31bianco controlla la palla deve partire il periodo di 24" per la

squadra bianca e simultaneamente deve essere posizionata la freccia di possesso alternato ad indicare il verso di attacco della squadra rossa. L'arbitro che ha alzato la palla deve accertarsi che la freccia sia stata posizionata correttamente e fare l'apposito segnale. Se il gioco scorre tutti devono cercare la miglior posizione sul campo per giocare e arbitrare.

Interruzioni: il fischio comporta una interruzione delle operazioni, per capire cosa è stato fischiato, ma il fatto che tutto sia fermo permette di verificare tutte le "complicazioni" e riprendere il gioco come previsto dalle regole, sempre che la comunicazione sia fatta nel modo corretto. Nel momento in cui si concretizza la violazione bianca, la squadra rossa avrà diritto al possesso con una rimessa in zona di attacco e un nuovo periodo di 24". Le immagini, con il campo di ripresa che cambia repentinamente da stretto in lungo ed ampio, non ci permettono di vedere display dei 24" e l'esposizione della freccia, ma dall'ordine e calma che vediamo nei pressi del tavolo, ipotizziamo che il lavoro sia stato svolto con precisione. Ricordiamo che la barra in sovraimpressione non è collegata direttamente al tabellone di gara, pertanto le sue informazioni, ancorché aggiornate sistematicamente, non possono essere considerate ufficiali e attendibili al 100%.

Gestualità: per le stesse ragioni esposte sopra, l'arbitro che ha alzato la palla e quello sul lato tavolo avranno verificato la corretta esposizione della freccia e la partenza dei cronometri. Inutile il gesto, fatto col pollice alto verso il tavolo, dopo l'esecuzione della rimessa rossa in attacco. Infatti la freccia è già posizionata correttamente e quindi non è necessaria una ulteriore conferma.

Consapevolezza: il 31bianco si rende conto che sta per commettere violazione, ma il suo tentativo di liberarsi del pallone non sortisce nessun effetto se non quello di spostare un poco più avanti il punto di violazione e la conseguente

rimessa.

Vantaggio legale: ben diverso sviluppo avrebbe potuto avere l’azione se il 31bianco, acquisito il controllo di palla in volo ed in pieno controllo del corpo, fosse ricaduto con i piedi a cavallo della linea centrale (azione legale). A quel punto 31bianco avrebbe potuto palleggiare o passare la palla nella propria metà campo difensiva. Altra opzione, per 31bianco, poteva essere quella di battere, anziché prendere, la palla verso un compagno nella propria metà campo difensiva (azione legale).

Conclusione: conoscere per riconoscere, aiuta ad arbitrare meglio! Conoscere per giocare meglio, aiuta a vincere!