

# COLPO D'OCCHIO!

La concentrazione è uno dei cardini fondamentali per giocare e arbitrare. Per avere una prestazione di buon livello è fondamentale riuscire a fissare l'attenzione sulla gara, su quanto sta accadendo dentro e fuori dal terreno di gioco, su quello che è stato fatto, su quello che si sta facendo e su quello che si farà. In un gioco ricco di pause ed interruzioni è impossibile mantenere il livello di concentrazione costantemente vicino al 100%: è più facile indirizzare il proprio "focus" mentre si gioca, ma qualunque interruzione, agente o fattore esterno può minare la concentrazione dei protagonisti. Può succedere anche che tutti gli attori perdano il collegamento con la partita nello stesso momento, commettendo errori o ingenuità inspiegabili in relazione alla loro capacità ed esperienza.

Nelle situazioni che andremo ad esaminare le scelte di giocatori e arbitri sono in generale legate ad esecuzioni errate di situazioni assolutamente conosciute e ben definite dalle regole. Come al solito noi giocheremo sporco: valuteremo seduti comodamente in poltrona, senza avere pressioni esterne e senza risentire della stanchezza fisica e mentale che a volte toglie lucidità quando si è in campo. L'obiettivo è quello di farvi pensare e possibilmente di farvi assimilare un po' di conoscenza ed esperienza per gestire meglio tutto questo in futuro, qualsiasi ruolo abbiate nel gioco.

Nella prima parte di questo articolo ci occuperemo degli ultimi due minuti del 4° periodo o di un tempo supplementare (RT 37.1.1 3° pallino):

- un difensore "deve" sapere che un contatto provocato sull'attaccante mentre la palla è fuori dal campo in mano all'arbitro o al giocatore che deve effettuare la rimessa sarà sempre sanzionato come fallo antisportivo!
- un arbitro "deve" sapere che fischiando un contatto falloso di un difensore mentre la palla è fuori dal campo, in mano all'arbitro o al giocatore che sta effettuando la rimessa, dovrà sanzionare un fallo antisportivo!

Cosa è successo: l'arbitro coda fischia un fallo personale al difen-

sore 13giallo mentre la palla è ancora nelle mani del giocatore incaricato di effettuare la rimessa, per poi rendersi conto che mancano meno di due minuti alla fine del IV periodo e cambia la sanzione segnalando fallo antisportivo; a questo punto lo stesso arbitro coda ha un ripensamento e giudica il suo fischio come estemporaneo: dopo un breve colloquio con gli allenatori, cancella il fallo.

Cosa è successo: mancano 55 secondi alla fine del IV periodo. L'arbitro coda fischia un fallo personale al difensore 15blu mentre la palla è ancora nelle mani del giocatore incaricato di effettuare la rimessa. Subito dopo lo stesso arbitro coda, aiutato provvidenzialmente dall'arbitro centro, cambia il segnale del fallo da personale in antisportivo.

Come avrete notato queste situazioni di gioco nascono a cronometro fermo (ben visibile in generale): è quindi necessario che tutti gli attori della gara, qualunque ruolo rivestano, abbiano contezza del momento e ricordino cosa si possa e cosa non si possa fare, anche perché sbagliare può significare vincere o perdere!

Difensori: è evidente che anche se la palla palla ancora si trova fuori ed il cronometro è fermo, sul terreno si stia comunque giocando con azioni di marcamento/smarcamento! E' fondamentale fare attenzione ai contatti ed evitare: spinte, trattenute, blocchi e body check. E' necessaria una grande concentrazione per eseguire movimenti difensivi tecnici, senza troppa foga, ed evitare di incorrere nell'ingenuità di commettere un fallo che potrebbe scrivere la parola fine sulla partita.

Arbitro: deve avere la capacità di leggere le giocate ed interpretare i fondamentali eseguiti dai giocatori. L'assoluto controllo del tempo, prima e dopo la ripresa del gioco, l'esecuzione immediata della sanzione del fallo o convalida/annullamento del canestro sono elementi fondamentali per fare un buon lavoro. E' altrettanto fondamentale l'aiuto da portare ai compagni in caso di errata amministrazione della situazione tecnica.

Vi aspettiamo domenica per la seconda parte: "Mancano 3 decimi alla fine di un periodo."

Ringraziamo per il contributo video: Alessandro Molinari di Video Treviso Basket