

# SE QUALCOSA PUÒ ANDARE MALE, LO FARÀ! (1^ LEGGE DI MURPHY)

Il salto a due è uno dei momenti più delicati della gara, in cui spesso la preparazione mentale e la reattività non sono adeguati alle difficoltà che si possono presentare. Prendiamo spunto dalla gara 4 di Eurolega tra Efes e Olympiacos dove in pochissimi secondi di gioco troviamo una interminabile sequenza di situazioni complicate da gestire. Una volta entrati nel vortice non è semplice uscirne (tutto va male contemporaneamente cit. Murphy).

<https://youtu.be/7ZIDZZ7-sAE>

Cosa è successo: l'azione è complessa: dobbiamo cercare di capire uno degli inizi di partita più complicati della storia senza contare sull'aiuto del regista e del telecronista. Nei primi undici secondi di gioco abbiamo un fallo personale, un errore tecnico, un fallo tecnico, un paio di sceneggiate e un contatto che sembra preso a prestito dal wrestling, un fallo in attacco! Avete voglia di analizzare la situazione con noi?

Regia: un attimo prima del lancio della palla il regista cambia inquadratura, facendoci vedere prima la signora con i capelli colorati e poi il ragazzo con la faccia dipinta che con stupore ed un gesto di diniego ci fa capire subito che ci siamo persi qualcosa! Tornati sul campo vediamo il 7bianco aiutato a rialzarsi da due compagni.

Replay: persa la prima azione "live", la regia recupera con un replay. Scopriamo che dopo la battuta legale della palla, dove potete notare al tavolo la freccia di possesso alternato rivolta verso l'alto (neutra), abbiamo la spinta del 6blu sulla schiena del 7bianco che sta andando a prendere il pallone.

Fallo: il contatto di 6blu, intervenuto sulla schiena dell'avversario senza alcuna possibilità tecnica di giocare la palla, doveva essere sanzionato come fallo antisportivo e non come fallo personale.

Campo bagnato (?): prima della ripresa del gioco diversi protagonisti chiedono di asciugare il campo per una presunta chiazza di sudore.

Freccia di possesso alternato: quando si apre il campo (televisivo) al tavolo la freccia di possesso alternato indica il verso di attacco della squadra blu! Ma dopo la battuta legale ed il fallo nessuna squadra ha ancora ottenuto il controllo della palla viva sul terreno di gioco: la freccia dovrebbe essere rivolta ancora verso l'alto!

Fallo tecnico: dopo aver cercato di calmare il nervosissimo 4blu, quando tutto sembra essere finito l'arbitro decide di sanzionare un fallo tecnico allo stesso 4blu! Nel momento in cui 7bianco ha la palla a disposizione per il tiro libero (controllo palla bianco sul terreno di gioco – anche a cronometro fermo) , la freccia di possesso alternato dovrebbe essere posizionata nel verso dell'attacco blu!

Rimessa in gioco: dopo il primo passaggio in campo, 7bianco si smarca spingendo con due mani sul petto il 4blu che accentua il contatto. Gli arbitri optano per un no call.

Post play: sullo sviluppo dell'azione d'attacco bianca si concretizza subito una situazione di contatto tra 15blu e 17bianco; 17bianco dopo un bodycheck offensivo sbraccia, coadiuvato da 7bianco che porta un blocco cieco sul 17blu; 17blu si lascia cadere accentuando il contatto e l'arbitro guida, in leggero ritardo, sanziona fallo in attacco del 17bianco! Nel momento del fischio arbitrale 7bianco marcato da 4blu "lancia" le braccia al cielo "cercando" un fallo a proprio favore.

Spigolature: tutto questo accade in solo 11" di gioco, durati in realtà più di due interminabili minuti; il concatenarsi delle situazioni, le parole con i giocatori, il comportamento stesso dei protagonisti distraggono gli arbitri dalla normale gestione della partita, portando gli stessi a prendere alcune decisioni "istintive" e magari non coerenti con lo sviluppo del gioco e con i successivi contatti cercati/trovati dai giocatori. Altro particolare non trascurabile è la perdita di contatto visivo con il tavolo, dove il posizionamento errato della freccia, poteva causare problemi ulteriori se gli eventi tecnici fossero stati differenti (fortunatamente il fallo tecnico e la conseguente sanzione contro la squadra blu hanno certificato il possesso bianco, affrancando l'errore sul posizionamento anticipato della freccia).

Conclusioni: l'applicazione coerente delle regole (sanzionare il fallo di 6blu come antisportivo e posizionare la freccia di possesso alterna-

to nel momento in cui 7bianco ha a disposizione la palla per il primo tiro libero) non avrebbe risolto tutti i problemi, ma avrebbe posto gli arbitri in una situazione psicologica migliore per la gestione delle situazioni immediatamente successive. Probabilmente ci sarebbe stato lo stesso rumore del pubblico causato dal fallo tecnico e dalla spinta di smarcamento del 7bianco, ma forse i protagonisti avrebbero percepito un segnale più forte e deciso sul cosa si potesse fare/non fare sul campo! Last but not least, notiamo in generale che durante il salto a due, i tiri liberi e i momenti di palla morta (a prescindere dagli utilissimi replay sul gioco) le telecamere indugiano spesso sugli spalti o in primi piani dei protagonisti per cogliere l'aspetto emozionale, mentre magari i giocatori si spintonano, gli arbitri segnalano o richiamano qualcuno. Sarebbe opportuno che almeno alcune telecamere "registrassero" quanto avviene sul campo in questi frangenti per essere utilizzati in caso di bisogno per chiarire meglio, con ulteriori replay, quanto successo.