

TUTTO OK?

La consapevolezza di quanto avviene sul campo ed il controllo di quanto avviene intorno ad esso sono prerogative del ruolo dell'arbitro. Non ci stancheremo mai di ripetere che ad ogni interruzione/ripresa del gioco gli occhi devono "volare" per un attimo sui cronometri (due) per fotografare il tempo. Queste informazioni devono essere processate e verificate costantemente per ridurre al minimo gli errori, soprattutto quando il gioco è fermo ed è possibile rimediare. La clip è un è un coacervo di situazioni in cui gli automatismi hanno preso il sopravvento sul controllo ed anestetizzato tutti i protagonisti che non si sono accorti di quanto stava accadendo. C come Comunicazione, uno dei fondamentali arbitrali! C come Cambio di controllo, quando l'infrazione alle regole è commessa dalla squadra in controllo di palla la squadra che lo ottiene ha diritto ad un nuovo periodo di 24": in qualunque zona del campo!

Cosa è successo: 1 verde in penetrazione entra in contatto con 21blu, ma nonostante ciò il suo tiro entra nel canestro. Gli arbitri sanziano fallo in attacco ad 1 verde, annullano e il canestro e fanno riprendere il gioco con una rimessa in gioco a favore della squadra azzurra. Nell'azione successiva, 4blu si palleggia la palla su un piede e ritornando a prendere la palla in zona di difesa commette violazione. Dopo una breve comunicazione tra l'arbitro centro e gli udc l'arbitro coda, dopo un ulteriore contatto visivo con gli ufficiali di campo, consegna la palla a 11 verde per la rimessa con 10" da giocare per completare l'azione. La squadra verde riesce a tirare giusto prima dello scadere di questi 10 secondi.

Concentrazione: si nota che prima della rimessa in gioco per la violazione blu, ci sia fermento al tavolo, l'arbitro centro è fermo lì davanti e parla con gli ufficiali di campo. Possiamo presumere, dal fatto che venga alzata una paletta dei falli personali, che ci fosse incertezza sul responsabile del contatto attacco/difesa sanzionato nell'azione precedente o comunque una contestazione sul numero di falli personali di qualche giocatore. Questo ha probabilmente distolto l'attenzione dell'operatore ai 24" che al momento della violazione blu, avrebbe dovuto resettare – consapevolmente – il display attribuendo alla squadra verde un nuovo periodo di 24".

Meccanica: l'arbitro che ha fischiato la violazione (coda) si attarda nel punto di rimessa, mentre dovrebbe diventare guida (cambio del verso di attacco) sul lato palla; l'arbitro centro impegnato al tavolo prende posizione davanti all'area della panchina verde; l'arbitro guida va ad occuparsi della rimessa diventando coda sul lato palla.

Comunicazione: prima della rimessa tutti i gesti fatti con le braccia dagli arbitri sono sicuramente riferiti alla ripresa di controllo sul gioco, ma probabilmente in relazione alla problematica del fallo in attacco (precedente) correttamente attribuito al lverde. Il segnale "pollice su" (Fig. 13 RT – comunicazione) proposto dal coda prima di mettere la palla a disposizione per la rimessa verde, farebbe pensare che è tutto a posto per la ripresa del gioco, ma così non è! Sul display dei 24" compaiono 10" a disposizione della squadra verde che ne avrebbe dovuto avere 24!

Responsabilità: se le squadre subiscono passivamente quanto accaduto, è assolutamente necessario evitare un momento di black-out che crei un vantaggio per una squadra ed uno svantaggio per l'altra e un errore tecnico! Ancorché fuorviati da una gestione straordinaria, arbitri ed ufficiali di campo devono garantire l'equità competitiva e l'applicazione delle regole. In un gioco dove il tempo è regolato da due cronometri sono necessari: consapevolezza del tempo (trascorso e da giocare anche in ogni singola azione), un perfetto "sincronismo" tra operatori ed arbitri, supportato da contatto visivo e comunicazione.

Conclusione: la maggior parte degli errori avvengono a palla morta e cronometro fermo, quando magari si accavallano situazioni complesse da ricostruire e/o gestire. Spesso il pensiero viene deviato, perdendo di vista quanto fischiato e sanzionato. La soluzione di un problema, pregresso, non deve far perdere contatto con la realtà ed il momento della partita. E' evidente che la squadra verde è costretta ad organizzare un tiro forzato dall'impietoso scorrere del tempo sul display dei 24"!