

# MI FIDO? NON MI FIDO!

Arbitrare è un lavoro di squadra, le competenze sono segnate da linee sottilissime, immaginarie! La responsabilità di quanto avviene sul campo di gioco è condivisa, ma che siate due o tre arbitri è fondamentale che vi fidiate di chi è in campo con voi. Se ogni arbitro coprisse diligentemente la propria area di competenza, almeno in triplo, non dovrebbe sfuggire praticamente nulla. Attenzione: il termine più importante della frase di prima è *diligentemente*! Come sempre tra la teoria e la pratica c'è un enorme differenza; la palla è un magnete che catalizza l'attenzione di tutti e anche l'arbitro più preparato e concentrato ogni tanto "butta un'occhiata" verso la palla, anche solo per sapere dov'è. Ed è proprio in quell'attimo che si compiono danni irrimediabili: parte un fischio, si fa un gesto, accade qualcosa nella propria area di competenza che tutti vedono tranne chi ci dovrebbe guardare!

Statisticamente l'incidenza dei fischi inutili è decisamente maggiore dei fischi mancati. In altri termini: è quasi impossibile che sfugga un fallo da espulsione; può capitare che un fallo antisportivo sia fischiato normale e viceversa, ma sostanzialmente i grossi contatti sfuggono raramente; quello che invece si fa fatica a limare è la percentuale dei fischi evitabili, in gergo "air call" o "fantasy call"! Troppo spesso vediamo sanzionati contatti che non interrompono la fluidità del movimento di chi li subisce e non creano un chiaro vantaggio per chi li provoca! Se ci fate caso questi fischi arrivano spesso da lontano, magari sotto i piedi di un compagno decisamente ben posizionato che sta leggendo tutta la giocata. Oppure da oltre l'arco dei tre punti nel cuore dell'area o viceversa da oltre la linea di fondo verso le zone limitrofe all'arco.

Troppo frequentemente si va a mettere il naso (fischio) dove non è necessario. L'errore peggiore per un arbitro è fare un fischio errato dalla posizione sbagliata. Quest'errore ha diverse ripercussioni sul match, come: rompere il filo di fiducia tra gli arbitri; caricare di un fallo personale, inutile, un giocatore; generare proteste e la percezione del senso di ingiustizia; rendere difficoltoso, psicologicamente, il prendere un provvedimento disciplinare; creare discontinuità nel metro arbitrale o come vedremo nella seconda clip creare confusione nei protagonisti e concorrere, seppur involontariamente e senza

accorgersene, alla determinazione del risultato della partita.

Gli aspetti di cui stiamo narrando sono indipendenti dalla bravura dell'arbitro: anche i più grandi, i più esperti, i più carismatici sono soggetti a questa "deviazione". Spesso per scarsa fiducia nei compagni meno esperti, a volte per eccesso di zelo, altre per un istinto che li porta ad anticipare quello che poi non avverrà o perché si è convinti di aver visto qualcosa che non c'è. Se isolata, questa tipologia di errore non inficia certamente una prestazione arbitrale, ma quando il numero di questi errori si fa importante o ravvicinato nel tempo, la partita può diventare inarbitrabile.

7bianco taglia lungo la linea di fondo rosso "cambia" e si mette sulla traiettoria di 7bianco che sta cambiando direzione; al minimo contatto rosso si lascia cadere. L'arbitro guida con ampio gesto segnala che rosso ha simulato (per la cronaca la squadra rossa era stata richiamata per flopping in precedenza). L'arbitro coda, almeno a 4 metri dall'arco dei 3punti, con i giocatori abbondantemente staccati "chiama" un fallo dell'attaccante 7bianco, che incredulo si allontana saltellando polemicamente! Questa chiamata non ha nessuna logica tecnica: oltre a premiare "doppiamente" il simulatore (no tecnico contro ma un fallo a favore), crea una frattura all'interno della squadra arbitrale, che perde credibilità e fa brutta figura.

Overtime 00:10 sul cronometro A67-B64 dopo il time-out la squadra blu rimette in attacco. 11blu riceve il passaggio e si alza in sospensione per tirare. L'arbitro centro ad un paio di metri indica chiaramente che il giocatore pesta la riga al momento del salto, dall'altra parte del campo il coda, disinteressandosi completamente della gestualità del compagno alza in autonomia un braccio per indicare il tentativo di tiro da 3punti. Normalmente quando il tiro è nettamente in area di competenza l'arbitro sul lato opposto deve specchiare il segnale dell'arbitro che ha competenza primaria sulla giocata. Può capitare che ci siano situazioni in "doppia competenza" dove possa esserci dell'incertezza ma vista la distanza e la staticità del coda l'aiuto portato oltre che inutile è dannoso! Mentre la palla entra nel canestro l'arbitro centro convalida il canestro da 2punti, simultaneamente il coda alza l'altro braccio convalidando da 3punti. Anche la regia, ingannata, propone sulla barra delle informazioni il punteggio di parità 67-67.

Difficile cogliere il “due” fatto dal coda con il braccio parallelo al terreno sulla ripartenza. Anche la squadra blu è disorientata, propone infatti una difesa di posizione come se il punteggio fosse in parità, nessuno fa fallo per fermare il cronometro ed avere una chance supplementare, solo l’allenatore blu che ha “realizzato” la convalida del canestro da 2punti si sbraccia, insieme al vice, nel chiedere un fallo ai suoi giocatori. Appare evidente la desolazione dei giocatori blu che dopo il suono della sirena si aspettavano un altro overtime. Vista l’importanza della giocata e del momento della gara, sarebbe stato opportuno fischiare (palla morta e cronometro fermo) per essere certi del punteggio prima di riprendere il gioco. Sarebbe stato importante, anche ammettendo un errore di lettura, spiegare la situazione in modo da dare certezze ad entrambe le squadre, per giocare gli ultimi 5”.6!

Rispetto, fiducia, concentrazione sono alla base di un arbitraggio equo e bilanciato. Una diversa prospettiva di visuale può essere determinate tanto per la correttezza della chiamata quanto per l’errore. Essere troppo lontani o troppo vicini significa perdere qualcosa di ciò che sta succedendo in una giocata. E’ fondamentale allontanarsi (un poco) quando il gioco si avvicina, avvicinarsi (un poco) quando il gioco si allontana, mantenendo la distanza ottimale che permetta di leggere tutta la giocata. Lasciare ai compagni meglio posizionati la giocata che sta entrando nella loro area di competenza e soprattutto non tirare a indovinare, eviterà un fischio sbagliato che potrete giustificare solo con un “mi era sembrato che!”