

# Seconda chance!

Prendo spunto dall'intervista al Signor Pitana "direttore d'orchestra" dell'ultima finale dei mondiali di calcio per scrivere di **arbitri e televisione**, un connubio non sempre felice! Storicamente lo strumento televisivo – moviola – nasce per **cogliere in fallo** i direttori di gara e fomentare polemiche, non come un aiuto tecnico. Solo negli anni 90 il replay inizia ad essere utilizzato dal punto di vista **didattico**, soprattutto come base per aumentare il bagaglio e la conoscenza di situazioni tecniche difficilmente ripetibili in allenamento.

<https://youtu.be/vDkavYuFND0>

Mai come negli ultimi anni la tecnologia è entrata **prepotentemente** nello sport come supporto decisionale per gli arbitri di moltissime discipline. L'evoluzione ha investito anche il calcio, da troppo tempo **ingessato** nelle sue tradizioni. Lo strumento elettronico è stato generalmente percepito come la **panacea** di tutti i mali per poter risolvere immediatamente sul campo, con l'ausilio delle immagini, situazioni su cui si parlava per ore nei dibattiti televisivi e al bar sport. L'intento era quello di far **sparire** le polemiche, le proteste, gli scontri verbali, e non, tra le tifoserie.

Con il tempo si è capito però che talvolta un uso improprio della tecnologia può confondere le idee, anziché chiarirle. Partiamo da alcuni presupposti:

- le immagini hanno solo **due** dimensioni; manca la profondità e pertanto in determinate situazioni e da diverse angolazioni è comunque difficile stabilire le distanze tra i corpi e la **responsabilità** dei contatti.
- il gioco è **dinamico** quindi spesso si lavora sui frame e porzioni centesimali di tempo impossibili da cogliere

dal vivo; da ciò ne consegue che talvolta il fermo immagine non sia **sincronizzato** con la gestualità arbitrale e/o con il fischio.

- Inizialmente lo strumento elettronico, chiamato in modo differente nelle varie discipline, nasce per determinare la **posizione** del pallone (dentro/fuori, toccato/non toccato, meta, stoccata) o per determinare la posizione dei giocatori (fuorigioco, tiro da tre/due punti). Usare la tecnologia negli sport di rete come volley e tennis è decisamente più facile che in quelli di **contatto** come calcio, rugby o basket; per contro l'utilizzo è ancora più difficoltoso nella scherma dove non solo si valuta la stoccata ma anche chi ha iniziato l'attacco o chi ha parato e risposto.

Lo strumento sarebbe di per sé **quasi** infallibile, ma come sempre una grossa mano a renderlo meno preciso arriva dall'uomo. Le cause sono diverse e non sempre attribuibili all'arbitro:

- per fare una buona lettura sono fondamentali le **immagini**; qualità ed angolazioni diverse possono fare la differenza: le regie ed i cameraman spesso "remano contro", perdendo l'attimo o indugiando su particolari inutili.
- per **leggere** le immagini è necessaria una capacità diversa da quella che si usa sul campo: le immagini bidimensionali che scorrono sul monitor sono molto diverse da quelle "profonde" viste sul campo, senza contare il fatto che velocità normale e rallentata danno **sensazioni** diverse. Bisogna saper leggere quello che le immagini offrono, **interpretando** il body language dei giocatori, valutando le distanze, capendo le traiettorie. Velocità ed intensità sono assolutamente **smorzate**: pensate a come si vede una formula 1 all'autodromo e come la si vede alla televisione, dove tutto sembra più lento.

- un altro ostacolo arriva dai **protocolli**: è evidente che non tutte le situazioni possono essere arbitrate **due** volte; spesso nei protocolli qualche cavillo rende lo strumento meno efficace e soprattutto efficiente. Il calcio sta mettendo in forte **discussione** il proprio protocollo, nel basket nonostante le numerose falle nessuno sembra far nulla!
- in ultimo, lo strumento è **funzionale** se è usato quando serve, ovvero quando l'arbitro o i collaboratori capiscono che quella situazione deve essere **riguardata**. Spesso chi sta comodamente seduto in tribuna o in poltrona si domanda "perché non la va a rivedere"? Questa domanda contiene il verbo sbagliato: più che rivedere sarebbe importante **guardare** per cogliere tutti quei particolari che a velocità normale e sotto pressione possono sfuggire. L'orgoglio dell'arbitro o la sua presunzione sono spesso il peggior **nemico** da abbattere: rimangiarsi la decisione oppure accettare la correzione di un collega può destabilizzare anche il direttore di gara più esperto. Se alcune volte è impossibile riguardare la situazione perché non è previsto dal protocollo, altre volte è proprio l'arbitro, o chi per lui, che non ritiene la situazione degna di essere scansionata al video.

Un attributo primario dell'arbitro è quello di dare **certezze**, ma l'arbitro del "terzo millennio" deve sviluppare anche la "**coscienza**" di avere dei sani dubbi tecnici. Deve avere la capacità di analizzare immediatamente la propria scelta, di ascoltare e cogliere i **segnali** che arrivano dai protagonisti, di capire che la situazione rientra nel "mazzo" di quelle **riguardabili**, di decidere di mettersi in discussione facendo un passo indietro per poi farne due in avanti!

Più l'arbitro ha un atteggiamento **assertivo**, più facilmente potrà gestire la pressione del momento e farsi accettare dai protagonisti, anche se questo potrà comportare che non tutti

siano **contenti**. Se ci fate caso il solo fatto di andare a vedere il monitor riduce notevolmente i **decibel** all'interno dell'arena: la scelta finale dopo aver guardato le immagini vale come un "**ipse dixit**" ed ha la capacità di mettere quasi tutti a tacere, indipendentemente dalla decisione presa e dalle sue conseguenze.

La TV è una carta troppo importante per essere giocata come "**ciambella**" per non affogare! Lo ha capito bene il Signor Pitana che nell'articolo definisce il collega italiano Irrati "**un chirurgo della VAR**", e lo strumento "una seconda chance" per ridurre gli errori, senza esagerare ma con la disponibilità a rettificare l'errore. Lo ha ribadito Rizzoli, riferendosi agli arbitri nell'incontro con gli allenatori di serie A: "**bisogna andare di più al video**", ma non si può arbitrare **tutta** la partita davanti al monitor; gli errori fanno parte della prestazione arbitrale e l'obiettivo dello strumento è quello di ridurre e se possibile azzerare gli errori più gravi e **decisivi**.

Ma cosa devono fare i direttori di gara per **crescere** nell'uso dello strumento e rendere ancora più **credibile** il loro lavoro? Per prima cosa devono imparare ad arbitrare a video, guardando e riguardando fino allo sfinimento partite, situazioni di gioco, clip didattiche. Il bagaglio "televisivo" è leggermente diverso da quello acquisito sul campo; inoltre guardare video costa **fatica**: bruciano gli occhi e si perde il sonno. Solo gli arbitri di vertice hanno la possibilità di utilizzare lo strumento elettronico, ma per **aspirare** al vertice è necessario essere preparati.

La lettura delle immagini serve ad **aggiungere** informazioni; a volte deve servire a modificare la decisione: è inutile arrampicarsi su specchi insaponati, soprattutto davanti all'evidenza! **Ammettere** un errore, cambiare una decisione sbagliata e/o prendere quella giusta devono solo portare **serenità** nella testa dell'arbitro e di riflesso nei protagonisti.

In ogni caso è fondamentale utilizzare lo strumento nel **rispetto** delle regole, attenendosi rigorosamente al protocollo di utilizzo. Ciò è imprescindibile per garantire equità competitiva, nella stessa gara, su tutti i campi per tutto il campionato; gli arbitri si devono **abituare** (allenare) a classificare le situazioni da riguardare e quando il gioco non permette di fermarsi immediatamente, appuntarsi **mentalmente** di verificare appena le condizioni di gara lo permetteranno; la cosa peggiore è dimenticare: il rammarico potrebbe essere ingestibile e il **danno** irreparabile.

Probabilmente chi pensa allo strumento elettronico ne intravede solo l'utilizzo **tecnico**, dimenticandosi però l'aspetto **psicologico**, altrettanto importante. Le aree più **rilevanti** a nostro avviso sono: infallibilità e fallimento, sudditanza psicologica, concentrazione, coerenza tecnica. Una spinta importantissima allo sviluppo del sistema potrebbe arrivare proprio da questo.

Ogni arbitro nel suo piccolo pensa di essere **infallibile**, ed in effetti la percentuale di valutazioni corrette, centinaia in una singola gara, gli darebbe ragione; proprio questa sensazione può però portare all'errore più grande: **sottovalutare** una giocata, catalogandola come uguale a tutte quelle fatte bene fino a quel momento, senza capire che tutte le altre non avevano provocato nessuna reazione, mentre per questa si è scatenato il finimondo. **Cambiare** una decisione **non** è mai un **fallimento**; è normale che un arbitro talvolta prenda una evidente cantonata: l'importante è mantenere la **calma**; il regolamento prevede una soluzione per qualunque situazione, anche se quando viene "**inventato un fallo**"! Ovviamente per essere applicato nel modo giusto, il regolamento deve essere **conosciuto** bene!

**La sudditanza psicologica** esiste, ma non è solo verso una grande squadra o un grande palcoscenico: spesso è molto più **sottile**! Si può manifestare nei confronti di se stessi, di un collega, dell'osservatore, del designatore, dei media. Ogni

essere umano sente la **pressione**: la differenza tra le persone sta solo nella capacità e nell'allenamento nel **gestirla**. Pensate di paracadutare dentro San Siro, in divisa e col fischiello, un qualunque giornalista, opinionista, moviolista, allenatore o tifoso; secondo voi arbitrerebbe con **disinvoltura**? Ci sono dei momenti in cui l'arbitro vorrebbe **scompare** dal campo, magari dopo una serie di chiamate che hanno provocato malumore e scontentato tutti; non preoccupatevi, **il gioco è bastardo!** Vi proporrà immediatamente un fischio complicato e penserete che l'interruzione per riguardare al video vi **scaricherà** addosso anche tutto il prima, il rumore del pubblico, le proteste delle panchine. La "decisione video" coinvolge sempre due o più arbitri: **carisma**, competenza, **esperienza** giocano un ruolo fondamentale, ma possono essere anche un **boomerang**. Non sempre chi ha deciso è il più esperto: quanto il parere dell'altro **influenzerà** la decisione? Il meno esperto o più giovane avrà la capacità di **sollecitare** il compagno e magari aiutarlo a cambiare decisione? Un arbitro meno esperto è più facilmente disposto ad **accettare** un "over rule" di quanto lo sia un collega più "importante"! Quanto possono influire sul pensiero, in modo **trasversale**, eventuali **giudizi** dei media, dei valutatori e dei designatori, sulle scelte operate?

La discontinuità creata da una interruzione per andare a guardare il monitor provoca sicuramente un calo di **concentrazione**. L'arbitro deve sapere che potrebbe vedere qualcosa che momentaneamente potrebbe **"raderlo al suolo"**, non tanto per la decisione del momento quanto per gli attimi o i minuti immediatamente seguenti. Qualunque sia la decisione è necessario avere capacità di **"refresh"** mentale e ripartire. Ogni situazione deve essere **isolata** senza mai essere dimenticata! Il filo tecnico della partita deve essere ripreso immediatamente, sfruttando il momento di accettazione promosso dall'utilizzo dello strumento.

Una cosa da non dimenticare mai è: quando e perché viene

utilizzato lo strumento! Tutti si **aspettano** equilibrio ed equità: le situazioni simili dovranno essere trattate allo stesso modo, sicuramente **riguardate**, anche se le decisioni finali potranno essere diverse. Rivedere un contatto per deciderne l'upgrade o il downgrade richiede pochissimo tempo: come avrete notato nel video, due situazioni che sembrano **innocenti** possono nascondere più di una problematicità; **scaltrezza** e movimenti **pericolosi**, non devono essere permessi. Ma se come accaduto in una recente gara delle qualificazioni mondiali si fischiano **quattro** falli normali e poi riguardandoli si **trasformano** tutti e quattro in falli antisportivi, un dubbio sul criterio di valutazione deve per forza venire!

Se avete visto i video e siete arrivati a questo punto dell'articolo imparate a controllare **"sempre"** l'ultimo tiro/fischio della partita, ovviamente se avviene in prossimità della sirena di fine gare. Anche se il divario tra le due squadre è grande quei **"punticini"** potrebbero avere un valore determinante in caso di arrivo a pari merito alla fine del campionato. Può essere **vero** che ha alla fine **"torti"** e **"regali"** si compensano, ma è meglio usare la **"seconda chance"** che rimanere col dubbio!