La prendo io!

Inizia la partita, voglio la prima palla per giocare in attacco, costringere i miei avversari a faticare da subito in difesa, mettere in ritmo i tiratori, realizzare subito due punti e magari subire un fallo!

L'unico salto a due della gara è un campo minato! Non avete idea di quante cose debbano essere controllate e quale reattività sia richiesta a tutti i partecipanti, siano essi giocatori, arbitri, ufficiali di campo, allenatori, cameraman e registi. Tutti, o quasi, conoscono le procedure di base, ma il gioco si evolve: tattica e strategia, qualche "colpo di genio" del battitore e il gioco è fatto, la prendo io! Anche se la palla è bassa, storta o battuta in parabola ascendente raramente arriva un fischio! Ma tutto avviene così velocemente che la prima azione lava via il ricordo. Sul salto a due si possono commettere svariate infrazioni: è importante fotografare il momento in cui tutto avviene.

Prima che la palla esca dalle mani dell'arbitro siamo ancora nell'intervallo pre-gara, anche se il cronometro di gara indica 10.00 e l'arbitro è già nel cerchio. Tutto quello che accade deve essere amministrato come se avvenuto nell'intervallo. Un eventuale fallo commesso, con contatto può essere sanzionato solo come antisportivo; se comportamentale sarà tecnico, se di particolare gravità da espulsione. Dopo la sanzione la gara comincerà con il salto a due – eventuale possesso palla della sanzione sarà cancellato.

Dopo che la palla ha lasciato le mani dell'arbitro inizia il primo periodo, quindi tutto ciò che viene sanzionato deve essere amministrato ed il salto a due considerato concluso, salvo le situazioni in cui ne è prevista la ripetizione: palla bassa, storta, non battuta legalmente da nessuno dei saltatori. I giocatori possono commettere violazioni o falli:

personali, antisportivi e da espulsione.

Ci sono delle situazioni in cui le regole prevedono un secondo salto a due: doppio fallo dei saltatori, palla trattenuta tra due avversari o doppio fallo quando dopo la battuta è legale e nessuna squadra controlla ancora la palla; palla battuta fuori senza che gli arbitri siano in grado di determinare quale giocatore abbia toccato per ultimo.

Spesso il limite tra violazione e fallo è decisamente sottile, così come quello tra fallo personale o antisportivo: l'occhio esperto può cogliere mille sfumature ed a volte solo la telecamera ci può aiutare. Molti – addetti ai lavori e non – alzano il naso per seguire la palla e perdono quanto avviene tra i giocatori, faticando poi a capire la decisione arbitrale.

Per addentrarci nel campo minato, cercando di non saltare in aria, ci aiuteremo con alcune situazioni accadute più o meno recentemente.

Cosa è successo: Il giocatore blu non ha almeno un piede vicino alla riga (andrebbe messo a posto prima di lanciare la palla), ha un piede fuori dal cerchio (illegale), può non saltare (legale) ma non può abbandonare la posizione fino a quando la palla non è battuta legalmente. Notare i due giocatori blu intorno al cerchio che, con il compagno saltatore immobile, si muovono immediatamente alla battuta del bianco (legale) per convergere sulla palla e prenderne il controllo! Tutto legale e strategicamente ben congegnato.

Cosa è successo: Nei due video il giocatore rosso prima di battere la palla usa una volta l'anca l'altra un braccio, con dei movimenti assolutamente non naturali per un salto a due, per impedire all'avversario di battere la palla! Nel primo caso nessun fischio (palla controllata dai bianchi), nel

secondo caso viene fischiata una violazione del saltatore, ma trattandosi di contatti un fallo sarebbe stata la scelta migliore!

Cosa è successo: Il giocatore 5bianco, prima di battere la palla che ha cominciato a scendere, spinge con il braccio sinistro l'avversario; l'arbitro fischia e sanziona correttamente un fallo antisportivo (cronometro fermo, gioca l'avversario, rendendo ininfluente la battuta della palla dopo il fischio). Durante l'esecuzione dei tiri liberi si nota in alto a sinistra che il cronometro indica 09:59, mentre questo doveva essere resettato a 10:00 in quanto il contatto falloso è avvenuto prima di un tocco legale. Dopo l'esecuzione dei tiri liberi il gioco viene ripreso con un ulteriore salto a due (come se il fallo fosse avvenuto nell'intervallo pre-gara). Nel frattempo dalla differenza tra display dei 24" e cronometro (ultima cifra 5) possiamo ipotizzare che il cronometro sia stato resettato a 10:00 dopo l'esecuzione dei tiri liberi. La freccia di possesso alternato, ancora neutra, viene posizionata (direzione attacco bianco, quando il primo giocatore blu controlla la palla viva sul terreno. **La dinamica dell'azione appare incongruente con quanto previsto dalle regole**, infatti sia il contatto falloso che il fischio avvengono dopo che la palla ha lasciato le mani dell'arbitro. Il fallo antisportivo doveva essere sanzionato con 2TL e possesso palla blu! Il cronometro resettato immediatamente a 10:00 prima dell'amministrazione dei tiri liberi. La freccia di possesso alternato posizionata (direzione bianca) quando la palla (viva) era a disposizione per l'esecuzione del primo tiro libero blu (senza rimbalzo).

Curiosità:

- non esiste l'invasione del battitore: è fisiologico che i due cilindri dei battitori vengano a contatto ed è possibile che uno o entrambi vadano al di la della linea mentre sono in area. E' violazione se un battitore per

saltare mette un piede, o parte di esso, al di la della linea centrale nel terreno avversario.

- se avvengono una violazione o un fallo personale la rimessa in gioco non potrà mai essere effettuata con i piedi a cavallo. Non necessariamente la squadra che rimette sarà posizionata in attacco!
- la paletta freccia si posiziona al momento in cui una squadra controlla la prima palla viva sul terreno di gioco. Non vi è sul regolamento specifica sul cronometro, che può essere anche fermo e a 10:00
- se una squadra commette violazione sul salto a due o la palla battuta finisce fuori, durante la rimessa in gioco una squadra controlla la palla viva fuori dal terreno di gioco, la freccia non è posizionata fino a che una delle due squadre controlla la palla viva sul terreno.

Televisione: se dal campo si riesce a cogliere quanto avviene intorno al cerchio e tra i saltatori, spesso in TV non si vede niente: l’inquadratura si restringe incomprensibilmente alla testa dei giocatori, spesso viene inquadrata solo la palla che sale, mentre non si vede chi la tocca, come la tocca e soprattutto cosa accade tra i giocatori che giocano! Anche la sovraimpressione con il tempo che scorre è tardiva e non sempre fedele a quanto compare sui display del palazzetto.

©RIPRODUZIONE RISERVATA