La palla è mia!

Quando viene realizzato un canestro la palla diventa morta, ma è comunque “di proprietà” della squadra che ha diritto al possesso per la rimessa dal fondo. Nessun giocatore della squadra che ha realizzato canestro può toccare la palla o ritardare volontariamente la rimessa in gioco della stessa (RT 36.3.1).

Nell’articolo “Piccole – Scaramucce” abbiamo già trattato marginalmente l’argomento, ma il campo ci ha offerto l’opportunità di approfondire ulteriormente e di cogliere alcuni spunti e sfumature che permettono di migliorare la lettura, la conoscenza e la gestione di queste situazioni da parte di tutti i protagonisti della gara. Vi ricordiamo che l’arbitro dovrebbe facilitare lo svolgimento della gara: questo compito può essere svolto solo se c’è la collaborazione di tutti i protagonisti e la comunicazione è efficiente

Cosa è successo: la squadra rossa segna un canestro da 3 punti. 1rosso allontana, col petto, la palla appena fuoriuscita dalla retina ritardando la ripresa del gioco. L’arbitro guida fischia immediatamente, arrestando così il cronometro, ed effettuando un richiamo. Il gioco riprende, la squadra bianca non realizza il canestro e concede una transizione veloce alla squadra rossa, con lo stesso 1rosso che realizza 2 punti. Quando la palla esce dalla retina 13rosso la prende e la passa all’arbitro sottocanestro che sanziona l’infrazione con un fallo tecnico.

Comunicazione: in occasione della prima situazione di ritardo volontario l’arbitro è tempestivo nel fischio, risparmiando tempo da giocare! Il richiamo ufficiale è abbastanza visibile e plateale ma la gestualità e la proposizione del richiamo ai soggetti interessati è sbrigativa e parziale. Chi ha

allontanato la palla è già scappato e sta correndo spalle all'arbitro, lo stesso arbitro dovrebbe informare del richiamo l'allenatore della squadra, mentre è l'arbitro più vicino a spiegare all'allenatore le motivazioni del richiamo. Il segnale proposto più volte con le braccia "a forbice" davanti al petto (RT fig 11 – canestro non valido, fine periodo) potrebbe anche trarre in inganno qualcuno visto che un canestro è stato appena realizzato! Mentre il segnale da utilizzare è quello convenzionalmente fatto mostrando le mani alte come a tenere un pallone immaginario ed indicando con la rotazione del dito indice che il richiamo include tutti i componenti della squadra.

Concentrazione: nei primi minuti del terzo periodo la partita può cambiare; l'intervallo modifica tattica e strategia delle squadre e anche un piccolo rilassamento mentale che può portare qualcuno a non entrare immediatamente in ritmo partita. Possiamo confrontare: l'attenzione e puntualità della terna arbitrale nel sanzionare l'infrazione in due azioni d'attacco contigue della stessa squadra con due arbitri diversi (comunicazione in-terna!) con la disattenzione e la superficialità dei giocatori nel commettere due volte di seguito un banale errore che costa un fallo tecnico. Vediamo l'allenatore, consapevole dell'accaduto, invitare i propri giocatori alla calma, mentre alcuni chiedono spiegazioni perché non si sono accorti di nulla.

Interazione: è fondamentale che la comunicazione parta da un soggetto ed arrivi a tutti i "recettori" interessati: chi comunica deve accertarsi che il messaggio sia arrivato in modo chiaro ai destinatari. Quanto all'interno delle dinamiche di squadra si presta attenzione alla comunicazione proposta dagli arbitri? Quanto sotto pressione o sotto scarico mentale i giocatori prestano attenzione a quanto viene richiesto dalle regole e dagli arbitri della partita?

Televisone: tempestivo l'assist dell'inviato a bordo campo per spiegare al telespettatore ed ai telecronisti la dinamica

della situazione e la decisione arbitrale.