L’angolo cieco dell’anello

Spesso gli ufficiali di campo nei colloqui pre gara chiedono aiuto agli arbitri per evitare errori quando la palla tocca “nell’angolo cieco” dell’anello. Anche se trovare l’angolo in un cerchio è impresa ardua! Ma effettivamente vedere la palla che tocca l’anello stando seduti e un po’ defilati non è per niente facile. La prima giornata di campionato ci offre lo spunto per analizzare una situazione, capire le regole e imparare qualcosa.

Cosa è successo: il giocatore blu conclude l’1 vs1 tirando a canestro allo scadere dei 24″. 77blu prende il rimbalzo e, mentre si accende lo stop lamp e suona la sirena dei 24″, tira a canestro e segna. L’arbitro centro fischia violazione di 24″ ed annulla canestro. Dopo un contatto visivo e una breve comunicazione con il coda e le proteste di 77blu, l’arbitro va al tavolo e si consulta con gli ufficiali di campo. Nessun punto viene accordato e il gioco riprende con una rimessa in attacco della squadra blu con un nuovo periodo di 14″.

Competenze e responsabilità: arbitro coda e centro hanno una discreta visuale: il centro si è adeguato lentamente ad una rotazione e la battuta della palla sull’anello è dal suo lato, ma probabilmente l’angolo di visuale non gli permette di cogliere il tocco; il suo tempo di reazione al suono della sirena è istintivo tanto che il fischio arriva con un attimo di ritardo e la palla in aria. Come abbiamo visto la stop lamp si accende invece quando la palla è ancora nelle mani del giocatore blu. Il suo segnale “no basket” annulla il canestro. L’arbitro coda, rimasto con il braccio alzato, cerca immediatamente il contatto visivo con il compagno e gli va incontro per confrontarsi sull’accaduto.

Comunicazione: il confronto sulla lettura della situazione deve portare velocemente ad una soluzione coerente tra quanto

è successo e quanto previsto dalle regole; non scordiamoci mai che un aiuto può arrivare dal tavolo. Per uscire nel modo corretto da queste situazioni, gli arbitri e gli ufficiali coinvolti devono avere la capacità di andare “sopra” l’errore: in altri termini devono cercare di ripercorrere mentalmente il “film” di quanto accaduto ed avere la capacità di ammettere un eventuale errore/svista. Fa bene l’arbitro ad allontanare tutti dal tavolo per avere un confronto sereno con i propri collaboratori.

Regole: dal punto di vista regolamentare la situazione è complessa, ma in ogni caso esiste una sola soluzione corretta. Una certezza: la palla ha toccato l’anello, altrimenti la violazione sarebbe stata indiscutibilmente blu! Il momento discriminante è quello in cui arriva il fischio arbitrale: è fondamentale stabilire dove si trovasse la palla al momento del fischio. Ci occuperemo prima del canestro e poi dei cronometri. Se il fischio avviene con la palla in mano al 77blu: nonostante l’errore (suono della sirena) il fischio arbitrale rende la palla morta, l’atto di tiro effettuato dal giocatore è nullo, il canestro non è valido, ma considerato che si tratta di un errore dell’operatore ai 24” la palla deve essere riassegnata alla squadra blu con il residuo dei secondi (12/11 – 77blu controlla la palla con 2” sul display). Se il fischio avviene con la palla in volo: accertato l’errore dell’operatore, il suono deve essere ignorato, la palla diventa morta ma poiché il tiro è legale, due punti devono essere accordati alla squadra blu. Nessun giocatore può intervenire sul pallone!

Spigolature: Appare evidente la distonia tra suono dell’apparecchio dei 24” con palla in mano al 77blu e il cronometro che ”viaggia” fino al momento del fischio arbitrale che ne arresta la corsa con la palla già rilasciata per il tiro: forse il cronometrista ha avuto una percezione diversa rispetto all’operatore dei 24”? Se nessuno dei due avesse visto il tocco della palla sull’anello, al momento del suono

dell’apparecchio anche il cronometro sarebbe dovuto essere arrestato. Il tocco della palla sull’anello non rientra nei casi previsti dal protocollo Instant Replay, mentre la validità di un tiro al limite dell’accensione delle stop lamp è soggetto ad esame arbitrale solo negli ultimi 2’ del 4° periodo o supplementare. Immaginatevi se l’azione accaduta nel terzo periodo fosse avvenuta alla fine della partita: gli arbitri avrebbero avuto le informazioni per decidere nel modo corretto, ma non avrebbero potuto utilizzarle! Ogni situazione ha una soluzione coerente con le regole, che purtroppo non sempre salva capra e cavoli!

Conclusione: comodamente seduti in poltrona il canestro è da convalidare ed il gioco deve riprendere con una rimessa bianca dal fondo. Non ci stancheremo mai di far capire quanto sia difficile leggere e valutare queste situazioni che si verificano in un battito di ciglia. Un ultimo consiglio, che vi potrà sembrare maniacale, ma aiuta moltissimo: i palloni bicolore hanno sempre un minimo di rotazione, se vi abituate a guardarli con attenzione (allenatevi!) vi accorgerete che quando la palla tocca l’anello la rotazione cambia con un effetto ottico abbastanza visibile, soprattutto dal campo dove la profondità (che manca al video) aggiunge una dimensione fondamentale!