Chi ben comincia….

Il salto a due è l’essenza del basket! Individuale: lotta per conquistare il pallone; di squadra: “solo toccarla” verso un compagno. L’Eurolega ha deciso di nobilitare questo momento di gioco rimettendolo nel suo regolamento, non solo per l’inizio della gara, ma forse è proprio il primo a nascondere le insidie maggiori.
Non fatevi ingannare dalla sovraimpresione, siamo all’inizio del match, il Crew chief lancia la palla a due, 43rosso salta e col braccio colpisce il gomito del 22bianco che riesce comunque a battere la palla che però termina fuori. Il fischio di Umpire 2 assegna la rimessa alla squadra rossa. Visibile il disappunto del povero 22bianco. La partita non inizia bene!
Entriamo nel perimetro regolamentare e poi facciamo delle considerazioni. Il braccio di 22bianco è alto ma legale (nel cilindro) e viene sollevato verticalmente. Al momento dell’uscita della palla dalle mani dell’arbitro la palla diventa viva e la partita è iniziata. Il contatto provocato da 43rosso provoca un danno al 22bianco e un vantaggio per il Squadra rossa: un fallo deve essere fischiato.
Da qualche tempo numerosi giocatori si posizionano al salto a due come 22bianco, il braccio alto rende sicuramente più difficoltoso il lancio della palla. E’ normale che le braccia dei giocatori possano toccarsi, generalmente senza avere dei contatti fallosi, è altrettanto vero che in alcune circostanze il contatto possa creare un danno è portare un vantaggio. La capacità dell’arbitro sta nel leggere il contatto, valutarne la natura e decidere la sanzione corretta. Vi ricordo che pur essendo in un salto a due il fallo non deve essere necessariamente antisportivo.
Il contatto di 43rosso è evidente e meriterebbe un fischio arbitrale. A questo punto la domanda che vi sarete fatti è: il fallo è PF o UF? Il contatto provocato da 43rosso è un normale

tentativo di giocare la palla? Oppure il giocatore si disinteressa di giocare la stessa e gioca solo il braccio dell'avversario? Vista la velocità a cui avviene, almeno una chiamata di PF, avrebbe consentito una eventuale revisione IRS per l'upgrade a UF. Certo che un occhio allenato e soprattutto concentrato avrebbe dovuto rilevare l'infrazione commessa da 43rosso. Il fallo è chiaramente UF è rientra nel primo criterio dell'articolo 37.1.1. Una volta fischiato UF il gioco sarebbe ripreso con 2 tiri liberi per il 22bianco (freccia PA esposta con palla viva sul primo tiro libero in direzione attacco rosso) possesso palla rosso alla linea della rimessa con 10:00 sul cronometro di gara.
Il salto a due, soprattutto in EL, coglie spesso impreparati gli arbitri disabituati a gestirlo nei loro campionati nazionali, e comunque solo una volta per gara. La postura di saltatori come 22bianco necessità una diversa tecnica di lancio: da più in alto e con una sola mano, una sorta di tiro con impercettibile parabola; gli arbitri di piccola taglia o più anziani avranno sicuramente più difficoltà. Altro aspetto da curare, ma questo prima di entrare nel cerchio, è quello della posizione dei giocatori, che per "rubare" un millimetro e crearsi un vantaggio si dispongono nel modo più disparato spesso intrecciando piedi, gambe e braccia! Last but not least, permetteteci una considerazione: la partita inizia prima della partenza del cronometro, per cui il cervello deve essere acceso e funzionante, mancare un fischio in questo frangente denota scarsa attenzione e concentrazione.

Colpo di spugna!

Il gioco non finisce mai di mostrarci quante variabili possano incidere su una regola e quanto una discontinuità dello standard possa rendere complicata anche la gestione più

semplice. Se poi ci mettete lo scorrere del tempo e del gioco che può eliminare il ricordo di quanto successo come il più classico dei colpi di spugna, vi ritroverete pieni di dubbi e nel bel mezzo di un errore tecnico. E' inutile imparare a memoria le casistiche e confidare nell'aiuto dei compagni perché la vostra sicurezza ne scanserà l'apporto, inutile aspettarsi di trovare delle risposte se non (vi) farete le domande giuste!

Cosa è successo:

- la palla legalmente battuta dal 2rosso termina direttamente fuori; il gioco riprende con una rimessa dalla linea laterale per la squadra bianca in zona di attacco. La palla passata da 8bianco verso il 31bianco non è controllata e termina direttamente fuori dalla linea di fondo. Sulla successiva rimessa del 2rosso la palla è immediatamente controllata dal 24rosso che imposta l'azione d'attacco.
- Nel resto del 1° quarto non si verificano situazioni di salto a due amministrate con la freccia di possesso alternato.
- All'inizio del 2° quarto la freccia di possesso alternato indica la direzione di attacco rossa; prima della rimessa gli arbitri hanno il dubbio che ci sia qualcosa di sbagliato, ma la loro ricostruzione non è sufficiente ad evitare l'errore! Anche dal tavolo non arriva l'imbeccata ed il gioco prosegue erroneamente con una rimessa per la squadra rossa.

Il salto a due è la situazione di gioco di cui abbiamo visto e scritto più spesso, ripetendo fino alla nausea i criteri ed i cardini fondamentali della regola; evidentemente c'è qualcosa di diabolico che in molte partite inceppa il meccanismo mentale degli arbitri e degli ufficiali di campo, portandoli attraverso una catena di sbavature ed omissioni al compimento

dell’errore tecnico. Se la clip propone da un lato il tentativo di collaborazione da parte della terna arbitrale, dall’altro stride il distacco col tavolo, che non interpellato persevera silenziosamente nell’errore.

Certamente avrete capito che la rimessa di possesso alternato ad inizio 2° quarto sarebbe spettata alla squadra bianca: sul salto a due la palla termina fuori dal campo senza che nessun giocatore controlli la palla viva sul terreno di gioco, cosa che avviene anche sulla successiva rimessa in gioco (il tocco di 31bianco non è e non può essere considerato controllo). Il primo “vero” controllo della palla viva sul terreno è pertanto ad opera del 24rosso, ed in quel momento la freccia di possesso alternato dovrebbe essere esposta dal segnapunti in direzione del verso di attacco bianco. Purtroppo la fretta di riprendere il gioco ad inizio secondo periodo interrompe brutalmente la ricerca della soluzione corretta; il gesticolare di uno degli arbitri farebbe pensare ad un “no control ball”, ma comunque si arriva ad un nulla di fatto e senza nemmeno andare a chiedere al tavolo se qualcuno nutrisse gli stessi dubbi.

Non sappiamo e non vediamo cosa succeda al tavolo tra la battuta della palla a due e l’uscita della palla. Non vediamo gesti da parte degli arbitri sul posizionamento della freccia, che dovrebbe essere ancora neutra. La pausa per il reset dei 24” a 14” può aver distratto un po’ tutti. Successivamente sulla rimessa bianca l’arbitro coda fa il segnale col pollice alto come se il tavolo avesse esposto correttamente la freccia di PA. Probabilmente sia il segnapunti che l’arbitro hanno valutato un controllo di palla del 31bianco che non è avvenuto; in questo frangente sarebbe interessante sapere se l’operatore ai 24 ha fatto partire il cronometro. Ad ogni modo, sulla rimessa successiva da parte della squadra rossa, dopo il controllo da parte del 24rosso quando l’immagine si allarga possiamo vedere sul tavolo la freccia di possesso esposta (direzione attacco rosso?) e nessun arbitro

confermarne la correttezza. L’automatismo compiuto poco prima elimina (momentaneamente) il dubbio, che però stranamente si ripresenterà (inconsciamente?) all’inizio del quarto successivo. Il senso di disagio e la sensazione che qualcosa non stia funzionando correttamente prende tutti gli arbitri, ma il tempo ed il gioco trascorsi hanno cancellato il ricordo dell’inizio della partita.

Riportiamo qui di seguito alcuni concetti fondamentali che molti di voi riterranno scontati, ma mai come in questo caso repetita juvant!

- La freccia sarà esposta quando un giocatore controlla la palla viva sul terreno di gioco.
- Un tocco della palla per ottenerne il controllo: non è controllo di palla!
- La squadra che rimette da fuori campo controlla la palla viva ma non la controlla sul terreno di gioco.
- Un tiratore di tiro/i libero/i controlla la palla viva sul terreno di gioco
- Il controllo della palla viva sul terreno di gioco è indipendente dal fatto che il cronometro di gara sia fermo o in movimento
- Il display dei 24/14 partirà comunque al primo tocco legale della palla o quando la palla tocca il primo giocatore in campo.
- l’arbitro responsabile deve controllare che la freccia sia esposta nel verso corretto e fare un segnale col pollice su al tavolo. Il tavolo non deve replicare il gesto.

Troppe volte la ripetizione meccanica di un gesto, senza una accurata lettura della giocata, porta a commettere degli errori. L’utilizzo della meccanica e delle segnalazioni deve essere sempre consapevole: non fate le cose a memoria, ma guidate le azioni con il pensiero, sapendo sempre cosa state facendo: non potete eliminare gli errori, ma sicuramente li potrete limitare tantissimo!

Di questa clip abbiamo parlato con Tommaso Tani nel “4° angolo” Rubrica di tecnica arbitrale di 3PO Podcast!

Se qualcosa può andare male, lo farà! (1^ legge di Murphy)

Il salto a due è uno dei momenti più delicati della gara, in cui spesso la preparazione mentale e la reattività non sono adeguati alle difficoltà che si possono presentare. Prendiamo spunto dalla gara 4 di Eurolega tra Efes e Olympiacos dove in pochissimi secondi di gioco troviamo una interminabile sequenza di situazioni complicate da gestire. Una volta entrati nel vortice non è semplice uscirne (tutto va male contemporaneamente cit. Murphy).

Cosa è successo: l’azione è complessa: dobbiamo cercare di capire uno degli inizi di partita più complicati della storia senza contare sull’aiuto del regista e del telecronista. Nei primi undici secondo di gioco abbiamo una fallo personale, un errore tecnico, un fallo tecnico, un paio di sceneggiate e un contatto che che sembra preso a prestito dal wrestling, un fallo in attacco! Avete voglia di analizzare la situazione con noi?

Regia: un attimo prima del lancio della palla il regista cambia inquadratura, facendoci vedere prima la signora con i capelli colorati e poi il ragazzo con la faccia dipinta che

con stupore ed un gesto di diniego ci fa capire subito che ci siamo persi qualcosa! Tornati sul campo vediamo il 7bianco aiutato a rialzarsi da due compagni.

Replay: persa la prima azione “live”, la regia recupera con un replay. Scopriamo che dopo la battuta legale della palla, dove potete notare al tavolo la freccia di possesso alternato rivolta verso l’alto (neutra), abbiamo la spinta del 6blu sulla schiena del 7bianco che sta andando a prendere il pallone.

Fallo: il contatto di 6blu, intervenuto sulla schiena dell’avversario senza alcuna possibilità tecnica di giocare la palla, doveva essere sanzionato come fallo antisportivo e non come fallo personale.

Campo bagnato (?): prima della ripresa del gioco diversi protagonisti chiedono di asciugare il campo per una presunta chiazza di sudore.

Freccia di possesso alternato: quando si apre il campo (televisivo) al tavolo la freccia di possesso alternato indica il verso di attacco della squadra blu! Ma dopo la battuta legale ed il fallo nessuna squadra ha ancora ottenuto il controllo della palla viva sul terreno di gioco: la freccia dovrebbe essere rivolta ancora verso l’alto!

Fallo tecnico: dopo aver cercato di calmare il nervosissimo 4blu, quando tutto sembra essere finito l’arbitro decide di sanzionare un fallo tecnico allo stesso 4blu! Nel momento in cui 7bianco ha la palla a disposizione per il tiro libero (controllo palla bianco sul terreno di gioco – anche a cronometro fermo) , la freccia di possesso alternato dovrebbe essere posizionata nel verso dell’attacco blu!

Rimessa in gioco: dopo il primo passaggio in campo, 7bianco si smarca spingendo con due mani sul petto il 4blu che accentua il contatto. Gli arbitri optano per un no call.

Post play: sullo sviluppo dell'azione d'attacco bianca si concretizza subito una situazione di contatto tra 15blu e 17bianco; 17bianco dopo un bodycheck offensivo sbraccia, coadiuvato da 7bianco che porta un blocco cieco sul 17blu; 17blu si lascia cadere accentuando il contatto e l'arbitro guida, in leggero ritardo, sanziona fallo in attacco del 17bianco! Nel momento del fischio arbitrale 7bianco marcato da 4blu "lancia" le braccia al cielo "cercando" un fallo a proprio favore.

Spigolature: tutto questo accade in solo 11" di gioco, durati in realtà più di due interminabili minuti; il concatenarsi delle situazioni, le parole con i giocatori, il comportamento stesso dei protagonisti distraggono gli arbitri dalla normale gestione della partita, portando gli stessi a prendere alcune decisioni "istintive" e magari non coerenti con lo sviluppo del gioco e con i successivi contatti cercati/trovati dai giocatori. Altro particolare non trascurabile è la perdita di contatto visivo con il tavolo, dove il posizionamento errato della freccia, poteva causare problemi ulteriori se gli eventi tecnici fossero stati differenti (fortunatamente il fallo tecnico e la conseguente sanzione contro la squadra blu hanno certificato il possesso bianco, affrancando l'errore sul posizionamento anticipato della freccia).

Conclusioni: l'applicazione coerente delle regole (sanzionare il fallo di 6blu come antisportivo e posizionare la freccia di possesso alternato nel momento in cui 7bianco ha a disposizione la palla per il primo tiro libero) non avrebbe risolto tutti i problemi, ma avrebbe posto gli arbitri in una situazione psicologica migliore per la gestione delle situazioni immediatamente successive. Probabilmente ci sarebbe stato lo stesso rumore del pubblico causato dal fallo tecnico e dalla spinta di smarcamento del 7bianco, ma forse i protagonisti avrebbero percepito un segnale più forte e deciso sul cosa si potesse fare/non fare sul campo! Last but not least, notiamo in generale che durante il salto a due, i tiri

liberi e i momenti di palla morta (a prescindere dagli utilissimi replay sul gioco) le telecamere indugiano spesso sugli spalti o in primi piani dei protagonisti per cogliere l’aspetto emozionale, mentre magari i giocatori si spintonano, gli arbitri segnalano o richiamano qualcuno. Sarebbe opportuno che almeno alcune telecamere “registrassero” quanto avviene sul campo in questi frangenti per essere utilizzati in caso di bisogno per chiarire meglio, con ulteriori replay, quanto successo.