Distorsione del tempo!

Iniziamo l’anno con un piccolo tour europeo per capire meglio una regola che a vedere e leggere quello che succede sembrerebbe abbastanza oscura. Protagonista delle clip: il cronometro; la conoscenza della regola che ne governa il meccanismo è un attributo fondamentale per tutti i partecipanti alla partita, qualunque sia il loro ruolo.

02:00: gli ultimi due minuti del quarto periodo o del tempo supplementare sono la linea di demarcazione che divide in due una partita di basket. Ogni cambiamento è stato inserito per dare più possibilità di giocarsi il risultato sprecando meno tempo possibile, ottimizzando le giocate e l’uso del cronometro. Sono diversi gli articoli del RT che gravitano intorno a 02:00 e spesso l’attenzione e l’efficienza dei direttori di gara sono indispensabili per garantire la corretta applicazione delle regole.

Quando il cronometro di gara segna 02:00 o meno nel 4° quarto e in ogni tempo supplementare:

- il cronometro di gara si arresta quando viene realizzato un canestro (la palla fuoriesce dalla retina).
- un contatto commesso da un difensore mentre la palla è fuori dal terreno in mano a un arbitro o in mano al giocatore che rimette, deve essere sanzionato come antisportivo.
- se un allenatore che ha diritto ad una rimessa nella propria metà campo di difesa chiede una sospensione, al termine della stessa potrà scegliere se rimettere in difesa o in attacco alla linea della rimessa.
- la squadra che subisce canestro, su azione, può richiedere una sostituzione e/o una sospensione.
- in ogni rimessa perimetrale, l’arbitro deve fare l’apposito segnale di attraversamento illegale della linea (richiamo preliminare per il difensore)

sanzionando in caso di violazione un fallo tecnico.

Video 1: Avellino – Wloclavek (FIBA Champions League 2018-19)

Il tiro di 8bianco esce dalla retina quando il cronometro segna 02:01. Correttamente il cronometro non viene fermato dal cronometrista. L'allenatore azzurro protesta veementemente nei confronti del tavolo degli ufficiali di campo ricevendo un'eloquente risposta dal commissioner al tavolo, che probabilmente gli evita un fallo tecnico in un momento topico del match!

Video 2: Serbia-Grecia (FIBA Basketball World Cup 2019 Qualifiers)

Il lay-up del 22bianco esce dalla retina quando il cronometro segna 02:00, il cronometrista non arresta il cronometro, ma nessuno si accorge di nulla! Il gioco doveva essere fermato prima della rimessa azzurra e il cronometro ripristinato a 02:00

Video 3: Trento-Cremona (Serie A 2018-19)

Il lay-up di 1bianco esce dalla retina quando il cronometro segna 02:09. Arriva un fischio del tavolo (segnapunti?) perché un giocatore nero è sul cubo del cambio, ma non c'è opportunità di sostituzione per la squadra nera. Il cronometro non viene arrestato (correttamente) perché il suono dello strumento acustico del tavolo non interrompe il gioco. Dopo circa 4" l'arbitro centro fischia interrompendo il gioco. 32nero sembra il destinatario della sostituzione, ma non essendoci opportunità (anche se il gioco è stato interrotto da un arbitro) per nessuna squadra la sostituzione non deve essere accordata. Gli arbitri consultano l'IRS e rimettono sul cronometro 3" recuperando un tempo che non doveva essere recuperato perché comunque giocato e non interrotto dal fischio errato del tavolo.

Video 4: Olympiacos – AX Milano (Euroleague 2018-19)

Il lay-up del 33verde esce dalla retina quando il cronometro segna 02:01, correttamente il cronometro non viene fermato dal cronometrista. La palla rimbalza fortuitamente sulle gambe del 43 e del 33 verdi e rimane dentro al campo. L'arbitro coda la raccoglie ed effettua il previsto segnale di avvertimento (il cronometro segna ormai 01:53) al difensore 43verde prima di metterla a disposizione per la rimessa. 32bianco effettua la rimessa in gioco e dopo 2" il gioco viene interrotto dagli arbitri per un presunto malfunzionamento dei cronometri. Dopo la verifica con l'IRS constatato che non c'è stato nessun malfunzionamento il gioco viene correttamente ripreso con una rimessa bianca in difesa con 22" sul display dei 24". Il tempo trascorso tra la fuoriuscita della palla dalla retina, il tocco fortuito dei giocatori verdi, la presa del pallone da parte dell'arbitro guida e il relativo segnale, la consegna della palla ed il tempo di rilascio della rimessa (circa 12" come evidenziato nella clip) sono comunque tempi fisiologici di qualunque rimessa in gioco in situazioni simili. Forse l'arbitro coda, in un moto di efficienza, al momento del rimpallo tra giocatori verdi avrebbe potuto fischiare, come qualche volta accade, per "risparmiare" qualche secondo di gioco; comunque non essendoci direttive in merito non ci sembra una particolare mancanza! Diverso sarebbe stato in caso di un allontanamento volontario della palla da parte di un qualunque giocatore, sia bianco che verde. Priva di fondamento la richiesta di ripetizione della gara per questo "presunto" errore tecnico!

Nessun caso regolamentare all'Oaka. Il successo dell'Olimpia è legittimo e senza alcun ombra

Partendo da una profonda conoscenza delle regole, è necessario mantenere un elevato grado di concentrazione già prima che il cronometro arrivi al momento fatidico. La lettura delle giocate deve essere accompagnata da una precisa contezza dello

scorrere del tempo. Degli errori possono essere commessi, ma soprattutto ad alto livello, con l'aiuto dello strumento televisivo, le regolari condizioni di gara possono essere facilmente ripristinate.

Colpo d'occhio!

La **concentrazione** è uno dei cardini fondamentali per giocare e arbitrare. Per avere una prestazione di buon livello è fondamentale riuscire a fissare l'attenzione sulla gara, su quanto sta accadendo dentro e fuori dal terreno di gioco, su quello che è stato fatto, su quello che si sta facendo e su quello che si farà. In un gioco ricco di pause ed interruzioni è impossibile mantenere il livello di concentrazione costantemente vicino al 100%: è più facile indirizzare il proprio "focus" mentre si gioca, ma qualunque interruzione, agente o fattore esterno può minare la concentrazione dei protagonisti. Può succedere anche che tutti gli attori perdano il collegamento con la partita nello stesso momento, commettendo errori o ingenuità inspiegabili in relazione alla loro capacità ed esperienza.

Nelle situazioni che andremo ad esaminare le scelte di giocatori e arbitri sono in generale legate ad esecuzioni errate di situazioni assolutamente conosciute e ben definite dalle regole. Come al solito noi giocheremo sporco: valuteremo seduti comodamente in poltrona, senza avere pressioni esterne e senza risentire della stanchezza fisica e mentale che a volte toglie lucidità quando si è in campo. L'obiettivo è quello di farvi pensare e possibilmente di farvi assimilare un po' di conoscenza ed esperienza per gestire meglio tutto questo in futuro, qualsiasi ruolo abbiate nel gioco.

Nella prima parte di questo articolo ci occuperemo degli ultimi due minuti del 4° periodo o di un tempo supplementare (RT 37.1.1 3° pallino):

- un difensore **“deve”** sapere che un contatto provocato sull’attaccante mentre la palla è fuori dal campo in mano all’arbitro o al giocatore che deve effettuare la rimessa sarà sempre sanzionato come fallo antisportivo!
- un arbitro **“deve”** sapere che fischiando un contatto falloso di un difensore mentre la palla è fuori dal campo, in mano all’arbitro o al giocatore che sta effettuando la rimessa, dovrà sanzionare un fallo antisportivo!

Cosa è successo: l’arbitro coda fischia un fallo personale al difensore 13giallo mentre la palla è ancora nelle mani del giocatore incaricato di effettuare la rimessa, per poi rendersi conto che mancano meno di due minuti alla fine del IV periodo e cambia la sanzione segnalando fallo antisportivo; a questo punto lo stesso arbitro coda ha un ripensamento e giudica il suo fischio come estemporaneo: dopo un breve colloquio con gli allenatori, cancella il fallo.

Cosa è successo: mancano 55 secondi alla fine del IV periodo. L’arbitro coda fischia un fallo personale al difensore 15blu mentre la palla è ancora nelle mani del giocatore incaricato di effettuare la rimessa. Subito dopo lo stesso arbitro coda, aiutato provvidenzialmente dall’arbitro centro, cambia il segnale del fallo da personale in antisportivo.

Come avrete notato queste situazioni di gioco nascono a cronometro fermo (ben visibile in generale): è quindi necessario che tutti gli attori della gara, qualunque ruolo rivestano, abbiano contezza del momento e ricordino cosa si possa e cosa non si possa fare, anche perché sbagliare può significare vincere o perdere!

Difensori: è evidente che anche se la palla palla ancora si trova fuori ed il cronometro è fermo, sul terreno si stia comunque giocando con azioni di marcamento/smarcamento! E' fondamentale fare attenzione ai contatti ed evitare: spinte, trattenute, blocchi e body check. E' necessaria una grande concentrazione per eseguire movimenti difensivi tecnici, senza troppa foga, ed evitare di incorrere nell'ingenuità di commettere un fallo che potrebbe scrivere la parola fine sulla partita.

Arbitro: deve avere la capacità di leggere le giocate ed interpretare i fondamentali eseguiti dai giocatori. L'assoluto controllo del tempo, prima e dopo la ripresa del gioco, l'esecuzione immediata della sanzione del fallo o convalida/annullamento del canestro sono elementi fondamentali per fare un buon lavoro. E' altrettanto fondamentale l'aiuto da portare ai compagni in caso di errata amministrazione della situazione tecnica.

Vi aspettiamo domenica per la seconda parte: "Mancano 3 decimi alla fine di un periodo."

Ringraziamo per il contributo video: Alessandro Molinari di Video Treviso Basket