

# Ultimo tiro!

1 punto può fare la differenza non solo nelle gare a punteggio ravvicinato, ma anche in confronti dove le squadre si misurano in gara di andata e ritorno e vale la somma dei punteggi.

Un banalissimo punto può fare anche la differenza in una classifica avulsa e quindi indirettamente condannare o premiare una terza squadra non coinvolta direttamente nell'incontro e pertanto ogni canestro realizzato da 1,2 o 3 punti conta moltissimo: nel basket del terzo millennio molti canestri sono realizzati alla fine di un periodo (in una gara ce ne sono almeno quattro) oppure vicino allo scadere del periodo di 24/14 secondi che ogni squadra ha a disposizione per concludere le proprie azioni d'attacco. Ad alto livello un grosso aiuto arriva dall'instant replay, anche se nella recente Coppa Italia di Serie A la televisione ha dimostrato di non essere infallibile. Dove non è previsto l'uso della tecnologia a supporto la decisione è affidata all'uomo, coadiuvato da altri uomini, tutti aiutati solo dalla propria vista e dal proprio udito!

**Cosa è successo:** Ultimi secondi della partita: la squadra nera perde palla e la squadra bianca parte in contropiede. L'azione è concitata, la palla sembra una saponetta e scivola di giocatore in giocatore per poi arrivare tra le mani del 13 bianco quando il suono della sirena di fine gara è ormai prossimo. 13bianco fa l'unica cosa che deve fare: tirare il più in fretta possibile. La palla finisce nel canestro. Dopo un attimo di titubanza il canestro viene convalidato e la squadra bianca vince la partita.

Abbiamo scovato un video amatoriale ([clicca qui per vederlo](#)) con una ripresa dal basso che può farci capire meglio cosa è successo.

**Premessa:** in una situazione non normale e ad alto coefficiente

di difficoltà è fondamentale essere preparati, sia mentalmente che tecnicamente, dando per scontata una eccellente preparazione fisica che mantenga lucido e reattivo l'arbitro. Un tiro allo scadere dei 14/24 o di fine periodo può avere una influenza relativa sia sul prosieguo della gara che sul risultato finale; diverso è per l'ultima azione della partita, quella del tiro per vincere o al limite per pareggiare, che può segnare un punto di svolta definitivo per la gara! L'arbitro non deve dare niente per scontato e soprattutto curare postura del corpo e posizione sul campo per leggere con precisione: valore del tiro, eventuali contatti, stop lamp, display dei cronometri e quant'altro possa aiutare visivamente a decidere! Abbiamo volutamente lasciato per "**ultimo**" il suono della sirena, perché percettivamente arriva sempre dopo e quindi in situazioni difficoltose è utile solo a posteriori. Altresì è fondamentale una collaborazione tra gli arbitri (2 o 3) e il tavolo per una distribuzione delle competenze, degli aiuti e delle informazioni. Ricordiamo che la decisione finale di convalidare/annullare un canestro spetta sempre agli arbitri ed in estrema ratio al primo arbitro!

**Arbitri:** nello specifico prendiamo punti di forza e aree di debolezza evidenziate dalle immagini. Il guida (non competente) aiuta nel segnalare il tentativo da 3punti, ma dalla posizione (in campo) che ha assunto sul terreno non può vedere né il cronometro né il tabellone che si illumina (sul canestro opposto) e quindi, per convalidare, può fare affidamento solo sull'udito (sirena) ed eventualmente comunicare il minimo dubbio ai compagni. Il centro (competente) ha una postura chiusa che non aiuta: vede (non guarda!) il tiratore e il tiro, ma non ha nel campo visivo il tabellone e i display: anche lui può solo aiutarsi con l'udito e fidarsi del guida che convalida replicando il segnale. Il coda che sarebbe competente e responsabile si trova lontano ma comunque ha la visuale libera e vede anche tabellone e display. Ha la sensazione giusta e annulla il canestro (vedi immagini video amatoriale), ma poi visti i compagni anche lui

decide di convalidare. Con un pizzico di pazienza in più e magari con l'aiuto del cronometrista, forse la decisione poteva essere cambiata e il canestro annullato.

**Ringraziamo Massimo Galiera di Dvdvideoservice Italia** che ci ha fornito le immagini.