

Perché non compensare?

Sgombriamo subito il campo: quando si parla di compensazione siamo in una particolare situazione di gioco prevista dal regolamento; potete trovare il termine compensazione in vari articoli, ma soprattutto nell'art. 42 (situazioni speciali). Prendiamo spunto dalla clip di questa partita di domenica scorsa.

Cosa è successo: squadra rossa in attacco; lontano dalla palla Irosso e 5bianco sono a contatto, quando Irosso sbraccia urtando il mento di 5bianco che sposta indietro la testa. Mentre l'azione rossa prosegue 5bianco si rivolge all'arbitro centro probabilmente protestando per il colpo subito. In quel momento l'arbitro fischia e sanziona un fallo tecnico indicando con un dito verso Irosso. Mentre 5bianco applaude la scelta l'arbitro fischia di nuovo mimando due volte il gesto di fallo tecnico. Durante la segnalazione al tavolo passa un replay che impedisce di vedere i segnali relativi ai falli fischiati. Prima della ripresa del gioco due arbitri sono al tavolo per chiarire la ripresa del gioco e alla fine il primo arbitro segnala una situazione di salto a due e la ripresa del gioco nella direzione indicata dalla freccia di possesso alternato. Rimessa bianca in difesa con un nuovo periodo di 24".

Il play by play della gara non ci aiuta a capire poiché nessuno fallo tecnico è stato registrato. Le cronache e diversi appassionati presenti riportano che siano stati assegnati due falli tecnici: il primo a Irosso il secondo al 5bianco.

Sanzioni: le sanzioni dei due falli sono uguali (1TL + possesso palla) e pertanto devono essere compensate (RT 42). Lo stesso articolo (42.2.7) specifica come riprendere il gioco nel momento in cui non ci siano altre sanzioni da amministrare

in aggiunta a quelle compensate; poiché il gioco è stato interrotto mentre la squadra rossa era ancora in controllo di palla, la rimessa in gioco spettava alla squadra rossa con il residuo dei 24".

Lavoro di squadra: fondamentale per tutta la squadra CIA fotografare, al momento del fischio, dove fosse la palla e quale fosse la situazione dei cronometri. Grande aiuto si può trovare al tavolo dove l'operatore dei 24" ed il cronometrista che stanno seguendo l'evolversi dell'azione (ricordiamo che il precision time ferma automaticamente il tempo al fischio arbitrale congelando i cronometri) dovrebbero essere in grado di fornire informazioni utili per la ripresa del gioco.

Considerazioni: la scelta di sanzionare, seppur in ritardo, la sbracciata di rosso con un fallo tecnico (uso illegale dei gomiti) può essere dettata dal fatto che non ci sia stato contatto (la televisione è piatta); se ci fosse stato un contatto la scelta doveva ricadere su fallo personale o meglio antisportivo. Coerente il fallo tecnico al 5bianco che prima protesta e poi applaude. Ripresa del gioco: il caso specifico non rientra nel protocollo Instant Replay quindi la decisione deve essere presa solo dalla terna arbitrale con l'aiuto degli ufficiali di campo. Ricordiamo che l'eventuale osservatore non può essere di supporto alla squadra arbitrale unica demandata alla decisione finale.

Conclusioni: appare evidente lo scollamento e la poca ricerca delle informazioni: chi ha fischiato non ha la soluzione, chi potrebbe aiutare non viene interpellato, chi viene interpellato non può aiutare, un arbitro completamente defilato che non aiuta e la decisione finale presa da chi non ha fischiato: tutte condizioni che contribuiscono ad una ripresa del gioco non coerente con le regole e il concretizzarsi di un errore tecnico!

Comunicazione!

La velocità del gioco può mettere in difficoltà chiunque e in una partita ci sono situazioni particolari che, vista la complessità delle regole, possono essere complicati da amministrare e da spiegare. Spesso è difficile per chi sta in campo riuscire a comunicare con gli altri protagonisti mentre si gioca. Gli allenatori saltano, gesticolano e si sgolano: nonostante ciò, quanto dei loro messaggi arriva realmente ai giocatori?

Le **tre squadre** in campo hanno necessità di comunicare anche durante le azioni: un gesto o un'occhiata possono aiutare a capirsi, ma per tutti è essenziale rimanere concentrati sul gioco. Per contro quando il gioco si ferma tutti hanno tempo e spazio per comunicare. Principalmente ci occuperemo di comunicazione arbitrale, ma questa come sempre coinvolge tutte le componenti che partecipano e assistono alla partita. Negli anni le segnalazioni arbitrali sono entrate nel "vocabolario" degli appassionati e degli addetti ai lavori, anche se non sempre ad ogni gesto viene attribuita la corretta "traduzione"; ci sono poi dei gesti "non convenzionali" che nelle intenzioni di chi li trasmette dovrebbero semplificare le cose, ma che spesso le complicano: vuoi perché si accavallano ad altri gesti, vuoi perché, ancorché corretti, sono proposti nel modo sbagliato! Se poi ci aggiungiamo rumore, tensione e percezione dell'ingiustizia, un segnale o un gesto sbagliato possono rivelarsi una bomba che può scardinare l'equilibrio di una partita e dei rapporti tra i protagonisti. Una comunicazione pacata ed assertiva aiuta sempre a riportare il match nei binari del fair play e della correttezza che tutti auspicano in una partita di basket!

Come nostro costume prendiamo spunto da quanto accaduto in una

recente partita per analizzare alcune situazioni, cercando di capire la successione degli eventi, ipotizzare quanto sia accaduto e le possibili soluzioni.

Cosa è successo: 44verde realizza subendo fallo (punteggio è 35bianco 14verde). Sull'unico tiro libero, dopo che la palla ha toccato l'anello, 24bianco interviene apparentemente senza riuscire a toccare la palla o il canestro. L'arbitro centro fischia e con un gesto "non convenzionale" (si sfrega le mani) forse a indicare che la palla è stata toccata; poi si volta verso il tavolo e indica 2 con le dita della mano destra, come per convalidare il canestro da due punti a seguito di una violazione di interferenza; questo segnale viene confermato dal segnapunti con 2 dita e pollice alto. In quel momento nel punteggio in sovrimpressioni compare 34-15, così come nel tabellone sopra il tavolo che successivamente viene corretto in 34-16, mentre la sovrimpressioni resta 34-15. Nelle due azioni successive 4bianco realizza da 2p e 4verde realizza da 3p: in quel momento il punteggio in sovrimpressioni viene posizionato a 36-18 e immediatamente corretto in 36-19. Dopo un ulteriore canestro di 4bianco (38-19) la palla va fuori campo e qualcuno si accorge che qualcosa non va nel punteggio. Il gioco riprende con il punteggio corretto in 38-18. Probabilmente l'arbitro al tavolo ha corretto il valore del canestro attribuito da 2p correggendone il valore in 1p come previsto per una sanzione di interferenza sul tiro libero (RT 44.1, terzo pallino). Dopo l'assegnazione dei 2p e prima della correzione dell'errore, il gioco si sviluppa con più situazioni di palla viva e palla morta, ragione per cui l'errore non può più essere corretto (RT 44.2.1). La correzione fuori dai tempi e modalità previsti si configura come un errore tecnico. Se come sembra, 24bianco non ha toccato nulla, di fatto era possibile, nei tempi previsti, cancellare il canestro, che comunque al massimo poteva essere da un punto.

Una comunicazione poco efficace e una correzione di un errore

inefficiente possono dare un vantaggio per una squadra o per l'altra, minare la credibilità della squadra arbitrale e creare attrito con i protagonisti,

Nella seconda parte di questo articolo, che seguirà nei prossimi giorni, ritorneremo ad occuparci del problema comunicazione per farvi capire quanto la proposizione e la gestualità possano influire positivamente nei rapporti tra arbitri e allenatori.