

# We are seven!

Ci perdonerete se abbiamo evocato una celebre poesia di William Wordsworth, ma il 7 è un numero magico. Nella cabala ebraica è il numero della conoscenza e della sapienza. Nella smorfia rappresenta il vaso: fragile ma capace di contenere cose preziose. A Roma si rappresenta ricorrente nei colli e nei Re! Chi non ricorda i 7 nani di Walt Disney? Avete mai assaggiato la torta "Sette veli"? Lo so che abbiamo divagato ma se avete voglia di documentarvi sul 7 scoprirete molte cose curiose. 7 falli tecnici fischiati in una partita probabilmente non sono un record ma nel dipanarsi della gara hanno rappresentato momenti importanti e lasciato il segno. Se avrete la pazienza di seguirci analizzeremo le situazioni, leggeremo l'atteggiamento dei protagonisti, proveremo ad ipotizzare cosa passa per la testa di chi sta gestendo una situazione inusuale.

NY1ylbuXhdw

0 bianco penetra. 7 azzurro in posizione legale difensiva al momento del contatto si lascia cadere. L'arbitro guida sanziona un fallo tecnico (1) per "flopping" al 7 azzurro. L'effetto mostrato è sproporzionato rispetto al contatto subito. La squadra azzurra era stata richiamata in precedenza per la stessa ragione.

70azzurro si infila sotto i piedi del 21bianco in atto di tiro, 21bianco rischia l'infortunio mentre 70azzurro si lamenta per un'eccessiva accentuazione del contatto. Il diverbio tra i giocatori prosegue fino a che viene spento con due falli tecnici (2 e 3) sanzionati dall'arbitro centro.

31azzurro tira da tre. Dopo aver rilasciato la palla, allunga la gamba e tocca 13 bianco che esce per difendere. 31azzurro

si lascia cadere a terra. L'arbitro coda sanziona un fallo tecnico (4) per "flopping" al 31 azzurro. Scorretto il gesto del 13bianco verso l'avversario a terra, così come l'atteggiamento di alcuni giocatori azzurri dopo il fischio.

0bianco tira canestro. Un leggero contatto con i difensori gli fa perdere l'equilibrio. Una volta a terra protesta veementemente e l'arbitro centro sulla ripartenza gli sanziona un fallo tecnico (5) per proteste. Nonostante il fallo appena sanzionato 0bianco rischia l'espulsione rincarando la dose sia verbalmente che con un gesto eloquente, pensando di avere assolto il tutto con il provvedimento subito.

Intorno all'arco dei tre punti il 22bianco cerca il contatto di spalla con il bloccante e si lascia cadere. L'arbitro coda segnala la simulazione.

8azzurro in penetrazione va a contatto con 44bianco verticale e realizza. Protesta per un presunto fallo mimando ripetutamente ed eccessivamente un contatto subito alla testa. Il fallo tecnico (6) sanzionato dall'arbitro coda viene comunicato al termine del time out e prima della ripresa del gioco. Apprezzabile il lavoro psicologico dell'aiuto allenatore azzurro per calmare un giocatore importante.

4azzurro porta un blocco fuori dall'arco, pur concedendo spazio e tempo al difensore prima del contatto con 22bianco porta in fuori la spalla cercando l'avversario. 22bianco perde l'equilibrio, ma resta in piedi. L'arbitro coda sanziona un fallo tecnico (7) per "flopping". L'azione ed il giocatore bianco sono gli stessi del richiamo precedente, ma probabilmente nel contesto generale quest'ultimo provvedimento

può apparire fiscale e denso di carica emotiva.

2 falli tecnici sanzionati per proteste, 2 per comportamento scorretto e 3 per simulazione, distribuiti equamente nell'arco della gara e preceduti dai richiami previsti dal regolamento. Tutto potrebbe far pensare ad una partita particolarmente spigolosa e difficile da gestire, ma il ricorso a tutti questi provvedimenti è stato necessario solo per la reiterazione dei comportamenti da parte dei giocatori. Non è facile sostenere la pressione passiva che può generare l'uso dei provvedimenti disciplinari, così come è difficile mantenere la coerenza nella selezione quando queste, per scelta dei giocatori o concatenazione delle giocate, vanno in una sola direzione. Il rischio è quello di "riequilibrare" la bilancia andando inconsciamente a cercare qualcosa di piccolo e trascurare qualcosa di più grande. E' importante mantenere l'equilibrio negli interventi – distribuzione delle decisioni – che devono rispondere ad una consistenza di squadra (arbitrale) piuttosto che a una coerenza individuale! L'occhio attento riesce a cogliere il momento, la tempestività, l'assunzione di responsabilità, così come il far finta di niente o il cercare di passare inosservati, quando invece sarebbe richiesta maggiore presenza. Questa partita è un piccolo clinic sul fallo tecnico: abbiamo tralasciato per ragioni di spazio almeno un paio di situazioni analoghe non sanzionate, ma sostanzialmente l'incidenza dei provvedimenti e delle sanzioni è stata accettata ed accettabile. Dimostrazione che non è il numero quanto la qualità a fare la differenza. E' curioso che i 7 falli tecnici siano stati sanzionati a sette giocatori diversi, per cui non è stata richiesta l'applicazione delle nuove specifiche regolamentari in caso di sanzioni multiple, per falli tecnici e/o antisportivi da parte dello stesso giocatore.

---

# Tutto ok?

La consapevolezza di quanto avviene sul campo ed il controllo di quanto avviene intorno ad esso sono prerogative del ruolo dell'arbitro. Non ci stancheremo mai di ripetere che ad ogni interruzione/ripresa del gioco gli occhi devono "volare" per un attimo sui cronometri (due) per fotografare il tempo. Queste informazioni devono essere processate e verificate costantemente per ridurre al minimo gli errori, soprattutto quando il gioco è fermo ed è possibile rimediare. La clip è un è un coacervo di situazioni in cui gli automatismi hanno preso il sopravvento sul controllo ed anestetizzato tutti i protagonisti che non si sono accorti di quanto stava accadendo. C come Comunicazione, uno dei fondamentali arbitrali! C come Cambio di controllo, quando l'infrazione alle regole è commessa dalla squadra in controllo di palla la squadra che lo ottiene ha diritto ad un nuovo periodo di 24": in qualunque zona del campo!

**Cosa è successo:** 1 verde in penetrazione entra in contatto con 21blu, ma nonostante ciò il suo tiro entra nel canestro. Gli arbitri sanzionano fallo in attacco ad 1 verde, annullano e il canestro e fanno riprendere il gioco con una rimessa in gioco a favore della squadra azzurra. Nell'azione successiva, 4blu si palleggia la palla su un piede e ritornando a prendere la palla in zona di difesa commette violazione. Dopo una breve comunicazione tra l'arbitro centro e gli udc l'arbitro coda, dopo un ulteriore contatto visivo con gli ufficiali di campo, consegna la palla a 11 verde per la rimessa con 10" da giocare per completare l'azione. La squadra verde riesce a tirare giusto prima dello scadere di questi 10 secondi.

**Concentrazione:** si nota che prima della rimessa in gioco per

la violazione blu, ci sia fermento al tavolo, l'arbitro centro è fermo lì davanti e parla con gli ufficiali di campo. Possiamo presumere, dal fatto che venga alzata una paletta dei falli personali, che ci fosse incertezza sul responsabile del contatto attacco/difesa sanzionato nell'azione precedente o comunque una contestazione sul numero di falli personali di qualche giocatore. Questo ha probabilmente distolto l'attenzione dell'operatore ai 24" che al momento della violazione blu, avrebbe dovuto resettare – consapevolmente – il display attribuendo alla squadra verde un nuovo periodo di 24".

**Meccanica:** l'arbitro che ha fischiato la violazione (coda) si attarda nel punto di rimessa, mentre dovrebbe diventare guida (cambio del verso di attacco) sul lato palla; l'arbitro centro impegnato al tavolo prende posizione davanti all'area della panchina verde; l'arbitro guida va ad occuparsi della rimessa diventando coda sul lato palla.

**Comunicazione:** prima della rimessa tutti i gesti fatti con le braccia dagli arbitri sono sicuramente riferiti alla ripresa di controllo sul gioco, ma probabilmente in relazione alla problematica del fallo in attacco (precedente) correttamente attribuito al lverde. Il segnale "pollice su" (Fig. 13 RT – comunicazione) proposto dal coda prima di mettere la palla a disposizione per la rimessa verde, farebbe pensare che è tutto a posto per la ripresa del gioco, ma così non è! Sul display dei 24" compaiono 10" a disposizione della squadra verde che ne avrebbe dovuto avere 24!

**Responsabilità:** se le squadre subiscono passivamente quanto accaduto, è assolutamente necessario evitare un momento di black-out che crei un vantaggio per una squadra ed uno svantaggio per l'altra e un errore tecnico! Ancorché fuorviati da una gestione straordinaria, arbitri ed ufficiali di campo devono garantire l'equità competitiva e l'applicazione delle regole. In un gioco dove il tempo è regolato da due cronometri sono necessari: consapevolezza del tempo (trascorso

e da giocare anche in ogni singola azione), un perfetto "sincronismo" tra operatori ed arbitri, supportato da contatto visivo e comunicazione.

**Conclusione:** la maggior parte degli errori avvengono a palla morta e cronometro fermo, quando magari si accavallano situazioni complesse da ricostruire e/o gestire. Spesso il pensiero viene deviato, perdendo di vista quanto fischiato e sanzionato. La soluzione di un problema, pregresso, non deve far perdere contatto con la realtà ed il momento della partita. E' evidente che la squadra verde è costretta ad organizzare un tiro forzato dall'impietoso scorrere del tempo sul display dei 24"!