

# Falling stars!

Si dice che quando cade qualcosa di grosso faccia molto rumore. Nella recente gara tra Efes Anadolu e Real Madrid, i padroni di casa hanno chiesto la ripetizione della gara per un presunto errore tecnico degli arbitri, che avrebbero assegnato un nuovo periodo di 14" in attacco al Real dopo un fallo tecnico comminato ad un giocatore dell'Efes per "flopping". Se avrete la pazienza di seguirci, vi accorgete che sono stati sicuramente commessi degli errori, che anche ad altissimo livello la conoscenza delle regole è spesso sommaria e che non sempre il regolamento viene applicato correttamente.

- **Cosa è successo:** 33bianco palleggia in post basso fronteggiato dal 42blu; dopo un giro in palleggio 33bianco pesta il piede dell'avversario che perde l'equilibrio e cade rovinosamente al suolo. 33bianco ha una breve esitazione, carica il tiro e rilascia la palla. L'arbitro guida sanziona un fallo tecnico per flopping al 42blu, mentre la palla sta lasciando le mani del tiratore. Nel momento del fischio il display dei 24" segna 4.3". Mentre la regia indugia sui giocatori, gli arbitri annullano il canestro del 33bianco e segnalano il fallo tecnico al 42blu. Il gioco riprende con un tiro libero del 33bianco (avrebbe potuto tirare un qualunque giocatore bianco) ed una rimessa bianca in attacco dalla linea di fondo.

**Contatto:** il primo spunto arriva dal contatto tra i piedi dei due giocatori, assolutamente fortuito e non sanzionabile. E' altrettanto evidente che dopo "l'inciampo" il difensore che scivola all'indietro possa cadere. La chiamata di fallo tecnico, in netto ritardo con la dinamica dell'azione, appare una decisione poco credibile.

**Momento:** la frase "rigore è quando arbitro fischia" del

mitico V. Boskov ci deve aiutare nella soluzione del caso: è infatti fondamentale determinare dove si trovava la palla al momento del fischio (così recita il regolamento) perché da quell'informazione dipenderà la ripresa del gioco dopo l'esecuzione del tiro libero derivante dal fallo tecnico.

**Tiro:** al momento del fischio il tiro è stato rilasciato; comunque anche se il fischio fosse arrivato durante il movimento continuo di tiro del 33bianco ai fini del regolamento cambierebbe poco: il canestro sarebbe sempre da convalidare!

**Canestro annullato:** lascia perplessi la decisione di annullare il canestro, per collocare retroattivamente la chiamata del fallo al momento in cui il 33bianco controllava la palla ma non era in movimento continuo di tiro a canestro. Scelta da cui dipende la successiva ripresa del gioco. E' chiaro che la lettura della giocata da parte dell'arbitro comporti un certo tempo, ma quasi due secondi nel basket sono un'eternità!

**Reset a 14":** stante la decisione (errata) di annullare il canestro, dopo l'amministrazione del tiro libero, il gioco è correttamente ripreso con una rimessa bianca in attacco con 14" sul display dei 24"

**Soluzione:** per una amministrazione corretta si sarebbe dovuto procedere in questo modo.

- Canestro valido del 33bianco (2 punti)
- 1 tiro libero per un qualunque giocatore bianco (no rimbalzo)
- Rimessa dal fondo Blu per il canestro subito
- 24" sul display per la squadra Blu

Paradossalmente, se la squadra blu è stata svantaggiata dal fischio del fallo tecnico, per un presunto fake determinato da un contatto fortuito, la squadra bianca è stata a sua volta svantaggiata con l'annullamento di un canestro valido! Priva di fondamento la richiesta di ripetizione della gara per il presunto errore tecnico sul reset a 14" del display, così come

sarebbe altrettanto priva di fondamento la richiesta della ripetizione per la serie di sviste ed errata applicazione delle regole nella giocata. Situazione in cui non si poteva sicuramente andare al video per riguardare quanto successo, ma che la terna arbitrale con un minimo di comunicazione poteva risolvere velocemente nel modo corretto.

Per completezza di informazione: potete leggere il commento ufficiale Eurolega riferito esclusivamente alla protesta dell'Efes cliccando [qui](#)

---

## Seconda chance!

Prendo spunto dall'intervista al Signor Pitana "direttore d'orchestra" dell'ultima finale dei mondiali di calcio per scrivere di **arbitri e televisione**, un connubio non sempre felice! Storicamente lo strumento televisivo – moviola – nasce per **cogliere in fallo** i direttori di gara e fomentare polemiche, non come un aiuto tecnico. Solo negli anni 90 il replay inizia ad essere utilizzato dal punto di vista **didattico**, soprattutto come base per aumentare il bagaglio e la conoscenza di situazioni tecniche difficilmente ripetibili in allenamento.

<https://youtu.be/vDkavYuFND0>

Mai come negli ultimi anni la tecnologia è entrata **prepotentemente** nello sport come supporto decisionale per gli arbitri di moltissime discipline. L'evoluzione ha investito anche il calcio, da troppo tempo **ingessato** nelle sue tradizioni. Lo strumento elettronico è stato generalmente percepito come la **panacea** di tutti i mali per poter risolvere immediatamente sul campo, con l'ausilio delle immagini, situazioni su cui si parlava per ore nei dibattiti televisivi

e al bar sport. L'intento era quello di far **sparire** le polemiche, le proteste, gli scontri verbali, e non, tra le tifoserie.

Con il tempo si è capito però che talvolta un uso improprio della tecnologia può confondere le idee, anziché chiarirle. Partiamo da alcuni presupposti:

- le immagini hanno solo **due** dimensioni; manca la profondità e pertanto in determinate situazioni e da diverse angolazioni è comunque difficile stabilire le distanze tra i corpi e la **responsabilità** dei contatti.
- il gioco è **dinamico** quindi spesso si lavora sui frame e porzioni centesimali di tempo impossibili da cogliere dal vivo; da ciò ne consegue che talvolta il fermo immagine non sia **sincronizzato** con la gestualità arbitrale e/o con il fischio.
- Inizialmente lo strumento elettronico, chiamato in modo differente nelle varie discipline, nasce per determinare la **posizione** del pallone (dentro/fuori, toccato/non toccato, meta, stoccata) o per determinare la posizione dei giocatori (fuorigioco, tiro da tre/due punti). Usare la tecnologia negli sport di rete come volley e tennis è decisamente più facile che in quelli di **contatto** come calcio, rugby o basket; per contro l'utilizzo è ancora più difficoltoso nella scherma dove non solo si valuta la stoccata ma anche chi ha iniziato l'attacco o chi ha parato e risposto.

Lo strumento sarebbe di per sé **quasi** infallibile, ma come sempre una grossa mano a renderlo meno preciso arriva dall'uomo. Le cause sono diverse e non sempre attribuibili all'arbitro:

- per fare una buona lettura sono fondamentali le **immagini**; qualità ed angolazioni diverse possono fare la differenza: le regie ed i cameraman spesso "remano

contro", perdendo l'attimo o indugiando su particolari inutili.

- per **leggere** le immagini è necessaria una capacità diversa da quella che si usa sul campo: le immagini bidimensionali che scorrono sul monitor sono molto diverse da quelle "profonde" viste sul campo, senza contare il fatto che velocità normale e rallentata danno **sensazioni** diverse. Bisogna saper leggere quello che le immagini offrono, **interpretando** il body language dei giocatori, valutando le distanze, capendo le traiettorie. Velocità ed intensità sono assolutamente **smorzate**: pensate a come si vede una formula 1 all'autodromo e come la si vede alla televisione, dove tutto sembra più lento.
- un altro ostacolo arriva dai **protocolli**: è evidente che non tutte le situazioni possono essere arbitrate **due** volte; spesso nei protocolli qualche cavillo rende lo strumento meno efficace e soprattutto efficiente. Il calcio sta mettendo in forte **discussione** il proprio protocollo, nel basket nonostante le numerose falle nessuno sembra far nulla!
- in ultimo, lo strumento è **funzionale** se è usato quando serve, ovvero quando l'arbitro o i collaboratori capiscono che quella situazione deve essere **riguardata**. Spesso chi sta comodamente seduto in tribuna o in poltrona si domanda "perché non la va a rivedere"? Questa domanda contiene il verbo sbagliato: più che rivedere sarebbe importante **guardare** per cogliere tutti quei particolari che a velocità normale e sotto pressione possono sfuggire. L'orgoglio dell'arbitro o la sua presunzione sono spesso il peggior **nemico** da abbattere: rimangiarsi la decisione oppure accettare la correzione di un collega può destabilizzare anche il direttore di gara più esperto. Se alcune volte è impossibile riguardare la situazione perché non è previsto dal protocollo, altre volte è proprio l'arbitro, o chi per lui, che non ritiene la situazione

degnata di essere scansionata al video.

Un attributo primario dell'arbitro è quello di dare **certezze**, ma l'arbitro del "terzo millennio" deve sviluppare anche la "**coscienza**" di avere dei sani dubbi tecnici. Deve avere la capacità di analizzare immediatamente la propria scelta, di ascoltare e cogliere i **segnali** che arrivano dai protagonisti, di capire che la situazione rientra nel "mazzo" di quelle **riguardabili**, di decidere di mettersi in discussione facendo un passo indietro per poi farne due in avanti!

Più l'arbitro ha un atteggiamento **assertivo**, più facilmente potrà gestire la pressione del momento e farsi accettare dai protagonisti, anche se questo potrà comportare che non tutti siano **contenti**. Se ci fate caso il solo fatto di andare a vedere il monitor riduce notevolmente i **decibel** all'interno dell'arena: la scelta finale dopo aver guardato le immagini vale come un "**ipse dixit**" ed ha la capacità di mettere quasi tutti a tacere, indipendentemente dalla decisione presa e dalle sue conseguenze.

La TV è una carta troppo importante per essere giocata come "**ciambella**" per non affogare! Lo ha capito bene il Signor Pitana che nell'articolo definisce il collega italiano Irrati "**un chirurgo della VAR**", e lo strumento "una seconda chance" per ridurre gli errori, senza esagerare ma con la disponibilità a rettificare l'errore. Lo ha ribadito Rizzoli, riferendosi agli arbitri nell'incontro con gli allenatori di serie A: "**bisogna andare di più al video**", ma non si può arbitrare **tutta** la partita davanti al monitor; gli errori fanno parte della prestazione arbitrale e l'obiettivo dello strumento è quello di ridurre e se possibile azzerare gli errori più gravi e **decisivi**.

Ma cosa devono fare i direttori di gara per **crescere** nell'uso dello strumento e rendere ancora più **credibile** il loro lavoro? Per prima cosa devono imparare ad arbitrare a video, guardando e riguardando fino allo sfinimento partite, situazioni di

gioco, clip didattiche. Il bagaglio "televisivo" è leggermente diverso da quello acquisito sul campo; inoltre guardare video costa **fatica**: bruciano gli occhi e si perde il sonno. Solo gli arbitri di vertice hanno la possibilità di utilizzare lo strumento elettronico, ma per **aspirare** al vertice è necessario essere preparati.

La lettura delle immagini serve ad **aggiungere** informazioni; a volte deve servire a modificare la decisione: è inutile arrampicarsi su specchi insaponati, soprattutto davanti all'evidenza! **Ammettere** un errore, cambiare una decisione sbagliata e/o prendere quella giusta devono solo portare **serenità** nella testa dell'arbitro e di riflesso nei protagonisti.

In ogni caso è fondamentale utilizzare lo strumento nel **rispetto** delle regole, attenendosi rigorosamente al protocollo di utilizzo. Ciò è imprescindibile per garantire equità competitiva, nella stessa gara, su tutti i campi per tutto il campionato; gli arbitri si devono **abituare** (allenare) a classificare le situazioni da riguardare e quando il gioco non permette di fermarsi immediatamente, appuntarsi **mentalmente** di verificare appena le condizioni di gara lo permetteranno; la cosa peggiore è dimenticare: il rammarico potrebbe essere ingestibile e il **danno** irreparabile.

Probabilmente chi pensa allo strumento elettronico ne intravede solo l'utilizzo **tecnico**, dimenticandosi però l'aspetto **psicologico**, altrettanto importante. Le aree più **rilevanti** a nostro avviso sono: infallibilità e fallimento, sudditanza psicologica, concentrazione, coerenza tecnica. Una spinta importantissima allo sviluppo del sistema potrebbe arrivare proprio da questo.

Ogni arbitro nel suo piccolo pensa di essere **infallibile**, ed in effetti la percentuale di valutazioni corrette, centinaia in una singola gara, gli darebbe ragione; proprio questa sensazione può però portare all'errore più grande:

**sottovalutare** una giocata, catalogandola come uguale a tutte quelle fatte bene fino a quel momento, senza capire che tutte le altre non avevano provocato nessuna reazione, mentre per questa si è scatenato il finimondo. **Cambiare** una decisione **non** è mai un **fallimento**; è normale che un arbitro talvolta prenda una evidente cantonata: l'importante è mantenere la **calma**; il regolamento prevede una soluzione per qualunque situazione, anche se quando viene **"inventato un fallo"**! Ovviamente per essere applicato nel modo giusto, il regolamento deve essere **conosciuto** bene!

**La sudditanza psicologica** esiste, ma non è solo verso una grande squadra o un grande palcoscenico: spesso è molto più **sottile**! Si può manifestare nei confronti di se stessi, di un collega, dell'osservatore, del designatore, dei media. Ogni essere umano sente la **pressione**: la differenza tra le persone sta solo nella capacità e nell'allenamento nel **gestirla**. Pensate di paracadutare dentro San Siro, in divisa e col fischiotto, un qualunque giornalista, opinionista, moviolista, allenatore o tifoso; secondo voi arbitrerebbe con **disinvoltura**? Ci sono dei momenti in cui l'arbitro vorrebbe **scomparire** dal campo, magari dopo una serie di chiamate che hanno provocato malumore e scontentato tutti; non preoccupatevi, **il gioco è bastardo**! Vi proporrà immediatamente un fischio complicato e penserete che l'interruzione per riguardare al video vi **scaricherà** addosso anche tutto il prima, il rumore del pubblico, le proteste delle panchine. La "decisione video" coinvolge sempre due o più arbitri: **carisma**, competenza, **esperienza** giocano un ruolo fondamentale, ma possono essere anche un **boomerang**. Non sempre chi ha deciso è il più esperto: quanto il parere dell'altro **influenzerà** la decisione? Il meno esperto o più giovane avrà la capacità di **sollecitare** il compagno e magari aiutarlo a cambiare decisione? Un arbitro meno esperto è più facilmente disposto ad **accettare** un "over rule" di quanto lo sia un collega più "importante"! Quanto possono influire sul pensiero, in modo **trasversale**, eventuali **giudizi** dei media,

dei valutatori e dei designatori, sulle scelte operate?

La discontinuità creata da una interruzione per andare a guardare il monitor provoca sicuramente un calo di **concentrazione**. L'arbitro deve sapere che potrebbe vedere qualcosa che momentaneamente potrebbe **"raderlo al suolo"**, non tanto per la decisione del momento quanto per gli attimi o i minuti immediatamente seguenti. Qualunque sia la decisione è necessario avere capacità di **"refresh"** mentale e ripartire. Ogni situazione deve essere **isolata** senza mai essere dimenticata! Il filo tecnico della partita deve essere ripreso immediatamente, sfruttando il momento di accettazione promosso dall'utilizzo dello strumento.

Una cosa da non dimenticare mai è: quando e perché viene utilizzato lo strumento! Tutti si **aspettano** equilibrio ed equità: le situazioni simili dovranno essere trattate allo stesso modo, sicuramente **riguardate**, anche se le decisioni finali potranno essere diverse. Rivedere un contatto per deciderne l'upgrade o il downgrade richiede pochissimo tempo: come avrete notato nel video, due situazioni che sembrano **innocenti** possono nascondere più di una problematicità; **scaltrezza** e movimenti **pericolosi**, non devono essere permessi. Ma se come accaduto in una recente gara delle qualificazioni mondiali si fischiano **quattro** falli normali e poi riguardandoli si **trasformano** tutti e quattro in falli antisportivi, un dubbio sul criterio di valutazione deve per forza venire!

Se avete visto i video e siete arrivati a questo punto dell'articolo imparate a controllare **"sempre"** l'ultimo tiro/fischio della partita, ovviamente se avviene in prossimità della sirena di fine gare. Anche se il divario tra le due squadre è grande quei **"punticini"** potrebbero avere un valore determinante in caso di arrivo a pari merito alla fine del campionato. Può essere **vero** che ha alla fine "torti" e "regali" si compensano, ma è meglio usare la **"seconda chance"**

che rimanere col dubbio!