

# Colpo di spugna!

Il gioco non finisce mai di mostrarci quante variabili possano incidere su una regola e quanto una discontinuità dello standard possa rendere complicata anche la gestione più semplice. Se poi ci mettete lo scorrere del tempo e del gioco che può eliminare il ricordo di quanto successo come il più classico dei colpi di spugna, vi ritroverete pieni di dubbi e nel bel mezzo di un errore tecnico. E' inutile imparare a memoria le casistiche e confidare nell'aiuto dei compagni perché la vostra sicurezza ne scanderà l'apporto, inutile aspettarsi di trovare delle risposte se non (vi) farete le domande giuste!

## Cosa è successo:

- la palla legalmente battuta dal 2rosso termina direttamente fuori; il gioco riprende con una rimessa dalla linea laterale per la squadra bianca in zona di attacco. La palla passata da 8bianco verso il 31bianco non è controllata e termina direttamente fuori dalla linea di fondo. Sulla successiva rimessa del 2rosso la palla è immediatamente controllata dal 24rosso che imposta l'azione d'attacco.
- Nel resto del 1° quarto non si verificano situazioni di salto a due amministrate con la freccia di possesso alternato.
- All'inizio del 2° quarto la freccia di possesso alternato indica la direzione di attacco rossa; prima della rimessa gli arbitri hanno il dubbio che ci sia qualcosa di sbagliato, ma la loro ricostruzione non è sufficiente ad evitare l'errore! Anche dal tavolo non arriva l'imbeccata ed il gioco prosegue erroneamente con una rimessa per la squadra rossa.

Il salto a due è la situazione di gioco di cui abbiamo visto e scritto più spesso, ripetendo fino alla nausea i criteri ed i cardini fondamentali della regola; evidentemente c'è qualcosa di diabolico che in molte partite inceppa il meccanismo mentale degli arbitri e degli ufficiali di campo, portandoli attraverso una catena di sbavature ed omissioni al compimento dell'errore tecnico. Se la clip propone da un lato il tentativo di collaborazione da parte della terna arbitrale, dall'altro stride il distacco col tavolo, che non interpellato persevera silenziosamente nell'errore.

Certamente avrete capito che la rimessa di possesso alternato ad inizio 2° quarto sarebbe spettata alla squadra bianca: sul salto a due la palla termina fuori dal campo senza che nessun giocatore controlli la palla viva sul terreno di gioco, cosa che avviene anche sulla successiva rimessa in gioco (il tocco di 31bianco non è e non può essere considerato controllo). Il primo "vero" controllo della palla viva sul terreno è pertanto ad opera del 24rosso, ed in quel momento la freccia di possesso alternato dovrebbe essere esposta dal segnapunti in direzione del verso di attacco bianco. Purtroppo la fretta di riprendere il gioco ad inizio secondo periodo interrompe brutalmente la ricerca della soluzione corretta; il gesticolare di uno degli arbitri farebbe pensare ad un "no control ball", ma comunque si arriva ad un nulla di fatto e senza nemmeno andare a chiedere al tavolo se qualcuno nutrisse gli stessi dubbi.

Non sappiamo e non vediamo cosa succeda al tavolo tra la battuta della palla a due e l'uscita della palla. Non vediamo gesti da parte degli arbitri sul posizionamento della freccia, che dovrebbe essere ancora neutra. La pausa per il reset dei 24" a 14" può aver distratto un po' tutti. Successivamente sulla rimessa bianca l'arbitro coda fa il segnale col pollice alto come se il tavolo avesse esposto correttamente la freccia di PA. Probabilmente sia il segnapunti che l'arbitro hanno valutato un controllo di palla del 31bianco che non è

avvenuto; in questo frangente sarebbe interessante sapere se l'operatore ai 24 ha fatto partire il cronometro. Ad ogni modo, sulla rimessa successiva da parte della squadra rossa, dopo il controllo da parte del 24rosso quando l'immagine si allarga possiamo vedere sul tavolo la freccia di possesso esposta (direzione attacco rosso?) e nessun arbitro confermarne la correttezza. L'automatismo compiuto poco prima elimina (momentaneamente) il dubbio, che però stranamente si ripresenterà (inconsciamente?) all'inizio del quarto successivo. Il senso di disagio e la sensazione che qualcosa non stia funzionando correttamente prende tutti gli arbitri, ma il tempo ed il gioco trascorsi hanno cancellato il ricordo dell'inizio della partita.

Riportiamo qui di seguito alcuni concetti fondamentali che molti di voi riterranno scontati, ma mai come in questo caso *repetita juvant!*

- La freccia sarà esposta quando un giocatore controlla la palla viva sul terreno di gioco.
- Un tocco della palla per ottenerne il controllo: non è controllo di palla!
- La squadra che rimette da fuori campo controlla la palla viva ma non la controlla sul terreno di gioco.
- Un tiratore di tiro/i libero/i controlla la palla viva sul terreno di gioco
- Il controllo della palla viva sul terreno di gioco è indipendente dal fatto che il cronometro di gara sia fermo o in movimento
- Il display dei 24/14 partirà comunque al primo tocco legale della palla o quando la palla tocca il primo giocatore in campo.
- l'arbitro responsabile deve controllare che la freccia sia esposta nel verso corretto e fare un segnale col pollice su al tavolo. Il tavolo non deve replicare il gesto.

Troppe volte la ripetizione meccanica di un gesto, senza una

accurata lettura della giocata, porta a commettere degli errori. L'utilizzo della meccanica e delle segnalazioni deve essere sempre consapevole: non fate le cose a memoria, ma guidate le azioni con il pensiero, sapendo sempre cosa state facendo: non potete eliminare gli errori, ma sicuramente li potrete limitare tantissimo!



Di questa clip abbiamo parlato con Tommaso Tani nel "4° angolo" Rubrica di tecnica arbitrale di 3PO Podcast!