

Vi riassumo il camera discipline di cui abbiamo parlato in riunione relativamente alle

camere **CAMPO STRETTO** e **PIATTINA**
rispettivamente n. 2 e 4 in monitoria con lo standard C (otto camere)

Molto esemplificando, la semiologia elementare delle riprese del calcio fa riferimento a due situazioni fondamentali:

- il gioco con palla in movimento (l'azione di gioco)
- il gioco con palla ferma (perché anche le interruzioni fanno parte del gioco)

Queste due situazioni si risolvono in una serie di inquadrature che si coniugano in algoritmi semplici e noti a tutti. La prima ne prevede uno solo, la seconda sette/otto.

IL GIOCO CON PALLA IN MOVIMENTO

L'algoritmo dell'azione di gioco si realizza con il totale e il campo stretto (alto o basso). In particolare, la manovra reclama il totale e, secondo la formulazione classica, si "può" staccare sul campo stretto "in previsione di tackle, dribbling and short pass".(Oggi potremmo almeno aggiungere la "ricezione lunga"). Non si prevede invece lo stacco sul "giocatore che porta palla" (perché la sta portando in previsione del passaggio). Per cui il giocatore che porta palla si realizza, normalmente, con il totale di gioco. Infine: bastano due sole inquadrature per realizzare il gioco con palla in movimento. Ci sarebbe molto altro da dire ma sto esemplificando e riassumendo...

In questo quadro generale, ai due cameraman devo dire che

- il campo stretto alto (CS) segue l'azione a figura intera (e non in dettaglio, perché devo poter staccare dal totale della manovra al totalino del contrasto tra i giocatori)
- la piattina segue invece l'azione (meglio sarebbe dire "la anticipa") in dettaglio

Nel caso di lancio improvviso, la piattina resta sul giocatore evitando la sventagliata. Dal campo stretto alto (totalino) pretendo il replay del gol: quindi, almeno quando la palla è sui 20 metri, il cameraman deve tenersi in condizioni di sicurezza per accompagnare il tiro. Solo quando è a centro campo può restare sul giocatore.

IL GIOCO CON PALLA FERMA

Quando l'azione di gioco si interrompe (e succede mediamente ogni 1' o 1'30") ho bisogno del primo piano dei suoi protagonisti. Quali sono? Normalmente sono tre: chi ha condotto l'azione, chi ha subito l'azione, l'arbitro che decide la ripresa. Su queste tre inquadrature si costruiscono tutti gli algoritmi del gioco a palla ferma.

Per una sciagurata circostanza, questo impianto non mi consente di avere queste tre inquadrature sullo stesso fronte e sono costretto a chiedere qualche scorrettezza al cameraman del retro porta alto, se non addirittura a quello della reverse. Me ne scuso.

Dovreste essere in tre, ma veniamo al vostro ruolo. La palla si ferma in caso di:

1 – **FALLO** Ho bisogno di chi lo ha fatto (CS), chi lo ha subito (Piattina) e l'arbitro. Dovrò usare la Retro Porta Alta ma, se l'arbitro fosse nel campo dell'ammonito, vorrei un'inquadratura del CS che li comprendesse entrambi e – dopo il cartellino – stringesse sull'ammonito per la titolazione grafica.

2 – **PUNIZIONE** Ne evidenzio tre tipologie: la classica punizione con barriera, la punizione lunga, il rigore. In tutti i casi la camera CS sta su chi tira. La Piattina (1) descrive la barriera e il portiere che la sistema; ovvero (2) precede il lancio con un piano d'ascolto di chi lo aspetta (meglio una marcatura o un contrasto o il difensore che lascia la difesa ed entra in area); ovvero (3) resta sul portiere per il rigore.

3 – **GOL** o **TIRO** Non senza qualche piccola contraddizione (ma si può decidere diversamente), dopo il tiro il CS va sul chi ha tirato e la Piattina va sul portiere.

4 – **RILANCIO DEL PORTIERE** La Piattina è già sul portiere che rilancia; ricordati che, dopo lo stacco, sei libero di andare a centro campo. Il CS, invece, offre già un piano di ascolto a metà campo e si prepara alla contesa aerea della palla.

5 – **CORNER** Chiedo al CS di farmi vedere chi va a tirare il corner e di tornare in area per le marcature (in totalino) lasciando alla Piatta i campi stretti dei più marcati.

6 – **FUORI GIOCO** lascio al CS l'autore del fuori gioco e alla Piatta la segnalazione dei guardalinee

7 – **FALLO LATERALE** di schema il CS segue chi rimette la palla e la Piatta sta sulla marcatura di chi la riceve, ma i ruoli non sono obbligatori

8 – **CAMBIO DEI GIOCATORI** Il CS inquadra il giocatore che esce e rientra con quello che lo sostituisce; la Piattina si occupa del giocatore che esce e, se la vede, della lavagna luminosa (la camera Reverse integrerà la ripresa).

Pur avendo la possibilità di concordare una diversa distribuzione dei compiti, è questo lo schema meglio accettato. Ci sono alcune zone d'ombra ma sarebbe troppo lungo parlarne. Di solito devo ricordare alla Piattina di non perdere il rilancio del portiere e al CS di non mollare la palla quando il gioco riprende (è impegnato nel protagonista). Spesso, quando il gioco è fermo, succede al CS di non osare di più nei primissimi piani (perché per l'azione di gioco gli ho chiesto la figura intera). Alcuni di questi problemi sono causati dalla mancanza della terza camera, altre volte invece capita ai cameramen di rubarsi le inquadrature l'un l'altro raddoppiando i soggetti.

Ti sarò grato se con le tue osservazioni vorrai migliorare questa paginetta.

info@giancarlotomassetti.it mob. 335 202998 www.giancarlotomassetti.it