

Dai tempo al tempo!

Il basket è un gioco fortemente governato dal tempo; la misurazione precisa di ogni singolo istante è talmente importante che al tavolo sono presenti due operatori: cronometrista e addetto ai 24". A memoria non riesco a ricordare in quale altro sport esistano così tante regole a tempo: 2 semigame, 4 periodi (o quarti), intervalli da 20, 15 o 10, 2 minuti, sospensioni da 1 minuto che durano 50 secondi, 24 secondi, 14 secondi, 8 secondi, 5 secondi (in varie salse), 3 secondi, 3 centesimi di secondo!

Il basket è lo sport dove il tempo si dilata all'infinito ed in una manciata di secondi si riescono a segnare molti punti; oggi vogliamo però parlare di quei frangenti in cui è necessario l'intervento di tutta la squadra arbitrale per rimettere a posto uno o entrambi i cronometri, apportando magari delle correzioni di qualche decimo di secondo.

E' più facile gestire e risolvere problematiche ricorrenti: se "conosco" velocemente "riconosco" e sono in grado di offrire la soluzione giusta. Se invece la situazione da gestire è poco frequente o inusuale, la difficoltà di lettura ed il rischio di commettere qualche imprecisione aumentano. I due esempi che vi proponiamo sono la lampante dimostrazione di ciò.

In una partita è frequente che il gioco inizi o riprenda partendo da una situazione di cronometro fermo e con la palla in mano all'arbitro (salto a due) o a un giocatore incaricato di fare una rimessa o effettuare i tiri(o) liberi(o). Quando la palla è legalmente battuta o toccata da un giocatore in campo l'arbitro "impegnato" abbassa il braccio e contestualmente gli operatori al tavolo fanno partire il cronometro (e a volte il 24")^{nota 1}. A volte però accade che **il primo tocco della palla sia illegale** e che il giocatore commetta contestualmente violazione: in questo caso le regole prevedono che il **cronometro non parta** (RT 49.2). E' però

evidente che fischio arbitrale e partenza del cronometro, se governati da persone diverse, possano mostrare delle discrasie, anche per i tempi di reazione dei diversi soggetti: in questo caso il regolamento arriva in nostro soccorso, permettendo di effettuare delle correzioni in caso di evidenti errori di cronometraggio (RT 44.2.7)

Ormai tutti sono abituati a vedere il reset del cronometro a 10:00 quando viene commessa una violazione sul salto a due iniziale; meno frequentemente abituati a vedere reset del cronometro a 10:00 quando viene commessa una violazione su una rimessa di possesso alternato ad inizio periodo, molto raramente assistiamo al riposizionamento dei cronometri quando viene commessa una violazione su una normale rimessa perimetrale, specialmente se questa avviene in attacco e negli ultimi secondi di gara!

Cosa è successo: la palla a due viene battuta illegalmente da 12bianco. L'arbitro coda fischia violazione, indicando – non esiste un gesto codificato – che 12bianco ha toccato la palla quando questa era ancora in parabola ascendente. Nel frattempo il cronometro è partito ed indica 9:59. L'arbitro impegnato nella rimessa prende contatto visivo col tavolo e richiede il reset del cronometro – già richiesto verbalmente dal compagno che ha fischiato – e aspetta che tutto sia a posto prima di consegnare la palla al giocatore rosso incaricato della rimessa.

Cosa è successo: mancano 4:12 alla fine del periodo. Rimessa per la squadra verde dalla linea di fondo in attacco. Il giocatore incaricato della rimessa sbaglia il passaggio, indirizzando la palla nella sua metà campo difensiva. Un giocatore verde tocca la palla nella propria metà campo difensiva, commettendo violazione (ritorno della palla nella zona di difesa – RPZD). L'arbitro coda, ancora giustamente con il braccio alto (tempo fermo), fischia violazione segnalando

nel modo corretto. La palla viene riconsegnata sulla linea di fondo nel punto in cui è stata fatta la rimessa, ma giustamente la rimessa derivante dal RPZD viene effettuata nel punto più vicino a quello in cui la violazione è stata commessa. La squadra bianca rimette in attacco, con 4:11 sul cronometro e un nuovo periodo di 24" a disposizione. Il cronometro era da riportare a 4:12

Conclusione: E' facile ripristinare le condizioni corrette di gioco quando il cronometro va riportato a 10:00; ben più complicato è farlo durante la gara quando il cronometro presenta cifre sempre variabili. E' fondamentale che chi amministra le rimesse (chi specchia nel triplo) o i tiri liberi, controlli il tempo ed il display dei 24" prima di mettere la palla a disposizione per la ripresa del gioco ed in caso di violazione contestuale ad una inopinata partenza dei cronometri, sia in grado di ripristinare correttamente le condizioni di gara correggendo l'errore (RT 44.2.7). Come sempre il lavoro di squadra è fondamentale: un aiuto deve sempre arrivare dal compagno/i o dal tavolo. A palla morta e cronometro fermo è facile correggere un errore, ma per correggerlo bisogna accorgersene. Quel secondo in più o in meno, alla fine della gara può significare vincere, perdere, retrocedere o essere promossi!

Attenzione, se la palla rimane in controllo della stessa squadra, ad un ripristino del cronometro può corrispondere anche un ripristino del 24"!

¹: *In serie A il cronometro è gestito dagli arbitri con il **Precision Time System** e dal tavolo con la **Time Machine**; è fondamentale che i tre arbitri ed il cronometrista agiscano sul via del cronometro solo quando ne hanno responsabilità come previsto dal protocollo specifico.*