3…2….1….Zero – Buzzer!

Nel 2010 sono state fatte delle aggiunte al Regolamento Tecnico FIBA; tra le altre cose è stato inserito il paragrafo 16.2.5 per definire meglio il tempo necessario per segnare un canestro quando un giocatore riceve e controlla il pallone da una situazione di palla viva con cronometro fermo (rimessa perimetrale – ultimo o unico tiro libero).

Il tempo necessario per controllare una palla e rilasciare un tiro è pari a 0:00.3 (3 decimi di secondo): se il display mostra 0:00.2 o 0:00.1 è possibile solo battere o schiacciare la palla nel canestro. La regola non tiene conto dei tempi di reazione di chi deve far partire il cronometro e trova estensione di utilizzo per i 24″ nei campionati dove l'apparecchio dei 24" è dotato di decimi (Eurolega) o l'attrezzatura è collegata alla Time Machine che permette di vedere al tavolo degli Ufficiali di Campo il residuo dei decimi anche se il display sopra il canestro segna 1" (Campionato Italiano Serie A).

Ricordiamo che il cronometro deve essere attivato nel momento in cui la palla tocca o viene toccata – legalmente – dal primo giocatore in campo. Questo vuol dire che se la palla passata dal giocatore che rimette in campo tocca una parte qualunque del corpo di un qualunque giocatore in campo il cronometro deve essere attivato. Appare evidente che tra il realizzare che la palla ha toccato/è stata toccata e l'attivazione del cronometro passano dei centesimi preziosi! Se considerate che il tempo di reazione per la falsa partenza sui 100mt è di 0.10", capite bene che se chi opera non parte in anticipo, anche se svelto impiegherà da 1 a 2 decimi di secondo per attivare l'interruttore. Il caso che prendiamo in esame ci offre come di consueto numerosi spunti su cui parlare e discutere.

https://youtu.be/4VpW6y7VXpQ

Cosa è successo: la palla esce e la rimessa viene assegnata alla squadra verde, già in controllo di palla in attacco. Il display dei 24″ indica 1″: 9verde rimette facendo un passaggio lob a favore di 12verde che riceve il pallone e rilascia un tiro. Mentre la palla è in volo si accende la stop lamp intorno al tabellone: gli arbitri fischiano violazione di 24″ ed assegnano la palla alla squadra bianca.

Spigolature: Il momento immediatamente dopo l'uscita della palla è coperto da una serie di replay, ma dalla mimica arbitrale possiamo immaginare che il tavolo abbia notificato agli arbitri che "il secondo" rimasto sul display dei 24" non era esattamente pieno! Ipotizziamo che gli arbitri, come previsto, abbiano informato gli Allenatori del tempo residuo. Abbiamo spaccato il video frame-by-frame e dal momento del contatto della palla con le mani del giocatore al momento del rilascio passano 30/32 centesimi: questo non per fare "moviolismo" o perché la situazione possa rientrare nei casi da IRS (forse in cabina di regia scorrendo i frames appare anche il tempo), ma solo per farvi capire che in quel tempo si può effettivamente realizzare un canestro; vogliamo anche farvi capire quanto possa essere difficile leggere, valutare e decidere su situazioni così complesse che si svolgono in un battito di ciglia! Tornando ai tempi di reazione come potete vedere il cronometro dei 24" è ancora in movimento mentre la palla viaggia verso il canestro e le stop-lamp si accendono quando la palla arriva vicino all'anello – tempo di reazione umano "rispettato" intorno ai 15/20 centesimi.

Televisione: Approssimativo il commento televisivo dove si parla di "secondo trascorso già sul rilascio della rimessa": fino a che la palla non tocca o è toccata i cronometri non partono! Manca attenzione da parte della regia su quanto avviene tra tavolo arbitri e panchine. È vero che la palla morta permette di passare un replay, ma in queste situazioni

indugiare su quanto avviene in campo aiuterebbe lo spettatore a capire cosa succede, soprattutto se il commento non è fatto dal campo.

Chiosa: nei campionati dove l’apparecchio dei 24” non mostra i decimi (ne sul display ne al tavolo) è ancora più difficile decidere sulla validità del canestro, in ogni caso il fatto che il display segni 1” non significa che la squadra in attacco abbia tutto quel tempo a disposizione. E’ fondamentale che la squadra arbitrale, prima di riprendere il gioco, comunichi che il tempo da giocare potrebbe essere meno. Gli arbitri dovranno decidere in relazione ai movimenti dei giocatori ed alla loro lettura della giocata.