

# MENO DI TRE DECIMI!

Ripartiamo da dove ci eravamo lasciati con l'articolo "colpo d'occhio" per esaminare un altro momento molto problematico: un eventuale tiro negli ultimi tre decimi di un periodo.

Se mancano 00:00.3 decimi di secondo o meno sul cronometro per la fine di un periodo, quando il giocatore riceve il pallone da una rimessa o da un rimbalzo dopo tiro libero (RT 16.2.5):

- un attaccante può prendere il pallone ed eseguire un tiro (catch&shoot) se ha a disposizione almeno 00:00.3 decimi; con meno tempo può solo effettuare un tap-in o schiacciare la palla direttamente nel canestro (senza prenderla in mano – ovviamente!)
- un arbitro non dovrà mai convalidare un canestro se il tiro (catch&shoot) è stato eseguito quando sul cronometro c'erano meno 00:00.3 decimi sul cronometro

Cosa è successo: la squadra in attacco ha diritto ad una rimessa in gioco con 6 centesimi da giocare. Gli arbitri prima della rimessa ricordano a tutti che il tap in è l'unica cosa che è possibile fare prima della fine del periodo. Il giocatore giallo passa la palla ad un compagno che fa arresto e tiro: il canestro viene correttamente annullato.

Cosa è successo: rimessa a favore della squadra blu con 25 centesimi da giocare. 13blu rimette in gioco passando a 15blu, che con uno splendido movimento tira girandosi in aria verso il canestro. La palla entra nel canestro; gli arbitri coda e centro in un primo momento convalidano da tre punti, benchè il giocatore abbia staccato con i piedi nell'area da due punti; grazie all'intervento del guida, correggono la loro decisione annullando il canestro.

Come avrete notato queste situazioni di gioco nascono a cronometro fermo (ben visibile in generale): è quindi necessario che tutti gli attori della gara, qualunque ruolo abbiano, abbiano contezza del momento e ricordino cosa si possa e cosa non si possa fare, anche perché sbagliare può significare vincere o perdere!

Tiratore: il tiratore, chiunque esso sia in base allo schema disegnato

dall'allenatore o alle traiettorie di un pallone, deve sapere se prendere o battere/schiacciare la palla verso il canestro. Solo la consapevolezza del gesto tecnico da eseguire potrà permettere una esecuzione corretta dell'atto di tiro, condizionata dal tempo residuo e dalla pressione difensiva.

Arbitro: deve avere la capacità di leggere le giocate ed interpretare i fondamentali eseguiti dai giocatori. L'assoluto controllo del tempo, prima e dopo la ripresa del gioco, la convalida/annullamento del canestro sono elementi fondamentali per fare un buon lavoro. E' altrettanto fondamentale l'aiuto da portare ai compagni in caso di errata amministrazione della situazione tecnica. Abbiamo una certezza: quando mancano meno di tre decimi se il giocatore prende in mano/i la palla il canestro non dovrà mai essere convalidato.