Quando meno te lo aspetti….

Gli allenatori insegnano, i giocatori creano, agli arbitri il duro compito di far rispettare le regole! Dopo il proiettile umano la NBA ci propone un altro caso estremamente interessante e dibattuto.

Cosa è successo: mancano 13 secondi alla fine del IV periodo; il giocatore bianco pressa il giocatore blu incaricato della rimessa. Durante l'azione difensiva il giocatore bianco mette un piede sulla linea. L'attaccante blu riapre le linee di passaggio spostando il difensore con l'avambraccio destro.

L'arbitro impegnato nell'amministrazione della rimessa è almeno 1mt dietro la linea laterale; il giocatore che rimette ha quindi spazio dietro di sé per retrocedere e per rimettere. E' sempre opportuno che l'arbitro prima di mettere a disposizione la palla per la rimessa si accerti che tutto lo spazio necessario sia disponibile.

Mondi paralleli: dal punto di vista regolamentare, anche in questo caso NBA e FIBA presentano punti di contatto e

divergenze. Cercheremo di districarci tra le pieghe e le interpretazioni. trattandosi di due infrazioni distinte a carico di entrambe le squadre bisogna stabilire quale sia avvenuta prima e considerare la seconda come non avvenuta!

Chi rimette: ha diritto allo spazio fuori dal campo 2mt, ma non può portare la palla in campo oltre la proiezione della linea laterale, né entrare in campo con la palla in mano. NBA e FIBA hanno regole uguali. Il gomito dell'attaccante che spinge per creare spazio provoca un fallo personale a causa del quale la palla deve essere assegnata alla squadra bianca.

Chi difende: ha diritto a muoversi ma non oltrepassare fisicamente la proiezione della linea laterale: toccare la linea, mettere i piedi fuori, uscire con le braccia o altra parte del corpo fuori dal campo è una infrazione trattata in modo differente tra NBA e FIBA. Nel caso specifico, il difensore avrebbe dovuto essere sanzionato con un fallo tecnico. Vediamo perché:

NBA – section II – Delay of game

(5) se il difensore attraversa la linea perimetrale prima che la palla sia rilasciata per la rimessa.

Penalty – la prima volta ci sarà un richiamo, per ogni successiva infrazione sarà assegnato un fallo tecnico. L'apparecchio dei 24" rimarrà congelato o sarà resettato a 14 (se segna 13 o meno). La squadra in difesa avrà un nuovo periodo di 8 secondi per portare la palla in attacco, se la rimessa è assegnata nella metà campo di difesa. Se la cosa si ripete più volte, sarà dato un avvertimento al capo allenatore come maggiore responsabile

Exception (5) negli ultimi 2 minuti del 4°periodo o di ogni supplementare, un fallo tecnico sarà assegnato al difensore che attraversa o rompe il piano della linea perimetrale quando un attaccante è in posizione per rimettere a prima che la palla sia rilasciata per la rimessa.

FIBA – RT articolo 17.3.2 e RT 36.1.3 e 36.1.4 36.3.1

Il regolamento prevede che il giocatore difensore commette una violazione, l'apparecchio dei 24" deve essere congelato o resettato in funzione del punto in cui si effettuerà la rimessa in seguito alla violazione. Ritardare la ripresa del gioco non permettendo di effettuare una rimessa in gioco comporta un richiamo per il giocatore, da estendere immediatamente all'allenatore (valido per tutti i componenti della squadra) e successivamente un fallo tecnico per ogni seguente infrazione da parte di quella squadra. Il regolamento FIBA non prevede eccezioni quando il cronometro di gara segna 02:00 o meno nel 4° periodo o in un tempo supplementare.

Curiosità: come già analizzato nell'articolo "Proiettile umano", se l'attaccante avesse usato il pallone per spingere il difensore cosa sarebbe successo?

NBA – la mano è considerata parte della palla quando è a contatto con essa, ma non possiamo dedurre con certezza se spingere un avversario con la palla sia da considerarsi un semplice fallo in attacco, sicuramente non può rientrare nei flagrant o tecnichal foul. Cercheremo di scoprire il mistero.

FIBA – spingere un avversario con il pallone per ottenere un vantaggio illegale o creando un danno al difensore rientra nell'enunciato del art 36.3.1; non essendo un fallo di contatto, il giocatore dovrà essere sanzionato con un fallo tecnico – ed il relativo tiro libero tirato da un giocatore scelto dall'allenatore.

Expect the unexpected! Nell'amministrazione delle rimesse durante un finale di gara con punteggio ravvicinato è normale aspettarsi una forte pressione sulla palla e sul giocatore che rimette. Ma l'attenzione è anche su quanto avviene in campo tra chi smarca: il focus arbitrale si sposta di continuo tra dentro e fuori campo. E' bene assumere una posizione aperta, molto fuori campo, che includa chi rimette e chi difende,

lasciando soprattutto in triplo il resto delle coppie ai compagni di terna. Spesso il difensore preso dalla foga commette violazione. Non altrettanto spesso questa violazione viene rilevata e sanzionata. A volte l’arbitro si limita a fischiare e allontanare il giocatore, al massimo dando un semplice suggerimento volante, ma questa non è la procedura corretta prevista dalle regole. Ancora più raramente capita che sia il giocatore attaccante a commettere violazione; certamente è rarissimo il caso in cui l’attaccante (tra l’altro della squadra in vantaggio nel punteggio) commetta un fallo di contatto utilizzando parte del corpo o tecnico con il pallone. Affrontare queste situazioni con l’adeguata preparazione mentale e tecnica può aiutare a prendere la decisione giusta, soprattutto con la tempestività necessaria: una volta perso l’attimo ed entrata la palla sul terreno di gioco tutta l’attenzione si sposta altrove ed il fischio è perso!

Per i più curiosi: interpretazione ufficiale NBA disponibile cliccando qui.

Di qua o di là dalla linea?

Durante la transizione o il contropiede possono essere commessi dei falli in prossimità della linea centrale. Se la squadra che commette fallo non ha ancora esaurito le penalità del bonus ed il gioco riprende con una rimessa perimetrale, è necessario determinare il punto esatto in cui è stata commessa l’infrazione, poiché in relazione ad esso, il successivo punto di rimessa determinerà l’eventuale reset o congelamento

dell’apparecchio dei 24” (RT 29.2.1).

Cosa è successo: 31celeste intercetta il pallone nella sua metà campo difensiva, subisce un contatto falloso da 44giallo mentre passa la linea centrale. L’arbitro centro sanziona un fallo personale al 44giallo. Il tavolo segnala una richiesta di sospensione e le squadre si recano verso le rispettive panchine. L’arbitro indica ai compagni che la rimessa in gioco celeste sarà nella metà campo d’attacco, l’apparecchio dei 24” (in sovraimpressione) segna 23”. Alla ripresa del gioco il display dei 24” indica correttamente 23” e la rimessa celeste è amministrata in zona di attacco.

Spigolature: 31celeste intercetta la palla più o meno all’altezza del semicerchio (circa 2mt dalla linea di fondo) prima di subire il contatto palleggia 5 volte e dal suo controllo di palla al fischio arbitrale passano circa 4”. Il contatto inizia quando il 31celeste non ha ancora completamente attraversato la linea centrale e di conseguenza la palla non è ancora giunta in attacco (RT 30.1.1). Ovviamente vista la velocità dell’azione e il momento del fischio entrambi i giocatori si trovano abbondantemente oltre la linea centrale. Spesso il contatto si concretizza prima della linea centrale, velocità e tempo di reazione fanno si che la “fotografia mentale” del “dove è successo” scatti nella metà campo offensiva, quando il tutto si ferma!

Ufficiali di campo: possiamo ipotizzare una difficoltà da parte dell’operatore nel resettare e far ripartire l’apparecchio dei 24” in seguito all’intercetto del 31celeste. Non sappiamo se il ritardo nella ripartenza è dovuto ad un malfunzionamento dell’apparecchio o ad una tardiva lettura della situazione tecnica (cambio di controllo). Stante la decisione arbitrale di attribuire la rimessa celeste in zona di attacco, era ipotizzabile correggere il display dei 24″ secondi portando lo stesso a 21 o più probabilmente 20?

Conclusione: questo tipo di azioni meritano una particolare attenzione: al momento del fischio si ferma il cronometro e di conseguenza l'apparecchio dei 24". E' fondamentale fotografare il tempo segnato sul display, tempo da verificare sia prima di rendere la palla viva per la rimessa, sia dopo la partenza del cronometro. Probabilmente una piccola attenzione a questi particolari ed una analisi dello sviluppo dell'azione durante il minuto di sospensione avrebbero potuto portare ad una correzione del display.

Curiosità: nel caso in cui, considerando che la palla non fosse giunta ancora in attacco ed il contatto falloso fosse stato sanzionato come avvenuto nella metà campo difensiva celeste, la rimessa in gioco, da fare appena prima della linea centrale (mai a cavallo) avrebbe garantito il reset a 24".

La prendo io!

Inizia la partita, voglio la prima palla per giocare in attacco, costringere i miei avversari a faticare da subito in difesa, mettere in ritmo i tiratori, realizzare subito due punti e magari subire un fallo!

L'unico salto a due della gara è un campo minato! Non avete idea di quante cose debbano essere controllate e quale reattività sia richiesta a tutti i partecipanti, siano essi giocatori, arbitri, ufficiali di campo, allenatori, cameraman e registi. Tutti, o quasi, conoscono le procedure di base, ma il gioco si evolve: tattica e strategia, qualche "colpo di genio" del battitore e il gioco è fatto, la prendo io! Anche se la palla è bassa, storta o battuta in parabola ascendente raramente arriva un fischio! Ma tutto avviene così velocemente che la prima azione lava via il ricordo. Sul salto a due si

possono commettere svariate infrazioni: è importante fotografare il momento in cui tutto avviene.

Prima che la palla esca dalle mani dell'arbitro siamo ancora nell'intervallo pre-gara, anche se il cronometro di gara indica 10.00 e l'arbitro è già nel cerchio. Tutto quello che accade deve essere amministrato come se avvenuto nell'intervallo. Un eventuale fallo commesso, con contatto può essere sanzionato solo come antisportivo; se comportamentale sarà tecnico, se di particolare gravità da espulsione. Dopo la sanzione la gara comincerà con il salto a due – eventuale possesso palla della sanzione sarà cancellato.

Dopo che la palla ha lasciato le mani dell'arbitro inizia il primo periodo, quindi tutto ciò che viene sanzionato deve essere amministrato ed il salto a due considerato concluso, salvo le situazioni in cui ne è prevista la ripetizione: palla bassa, storta, non battuta legalmente da nessuno dei saltatori. I giocatori possono commettere violazioni o falli: personali, antisportivi e da espulsione.

Ci sono delle situazioni in cui le regole prevedono un secondo salto a due: doppio fallo dei saltatori, palla trattenuta tra due avversari o doppio fallo quando dopo la battuta è legale e nessuna squadra controlla ancora la palla; palla battuta fuori senza che gli arbitri siano in grado di determinare quale giocatore abbia toccato per ultimo.

Spesso il limite tra violazione e fallo è decisamente sottile, così come quello tra fallo personale o antisportivo: l'occhio esperto può cogliere mille sfumature ed a volte solo la telecamera ci può aiutare. Molti – addetti ai lavori e non – alzano il naso per seguire la palla e perdono quanto avviene tra i giocatori, faticando poi a capire la decisione arbitrale.

Per addentrarci nel campo minato, cercando di non saltare in aria, ci aiuteremo con alcune situazioni accadute più o meno

recentemente.

Cosa è successo: Il giocatore blu non ha almeno un piede vicino alla riga (andrebbe messo a posto prima di lanciare la palla), ha un piede fuori dal cerchio (illegale), può non saltare (legale) ma non può abbandonare la posizione fino a quando la palla non è battuta legalmente. Notare i due giocatori blu intorno al cerchio che, con il compagno saltatore immobile, si muovono immediatamente alla battuta del bianco (legale) per convergere sulla palla e prenderne il controllo! Tutto legale e strategicamente ben congegnato.

Cosa è successo: Nei due video il giocatore rosso prima di battere la palla usa una volta l'anca l'altra un braccio, con dei movimenti assolutamente non naturali per un salto a due, per impedire all'avversario di battere la palla! Nel primo caso nessun fischio (palla controllata dai bianchi), nel secondo caso viene fischiata una violazione del saltatore, ma trattandosi di contatti un fallo sarebbe stata la scelta migliore!

Cosa è successo: Il giocatore 5bianco, prima di battere la palla che ha cominciato a scendere, spinge con il braccio sinistro l'avversario; l'arbitro fischia e sanziona correttamente un fallo antisportivo (cronometro fermo, gioca l'avversario, rendendo ininfluente la battuta della palla dopo il fischio). Durante l'esecuzione dei tiri liberi si nota in alto a sinistra che il cronometro indica 09:59, mentre questo doveva essere resettato a 10:00 in quanto il contatto falloso è avvenuto prima di un tocco legale. Dopo l'esecuzione dei tiri liberi il gioco viene ripreso con un ulteriore salto a due (come se il fallo fosse avvenuto nell'intervallo pre-gara). Nel frattempo dalla differenza tra display dei 24" e cronometro (ultima cifra 5) possiamo ipotizzare che il cronometro sia stato resettato a 10:00 dopo l'esecuzione dei

tiri liberi. La freccia di possesso alternato, ancora neutra, viene posizionata (direzione attacco bianco, quando il primo giocatore blu controlla la palla viva sul terreno. **La dinamica dell'azione appare incongruente con quanto previsto dalle regole**, infatti sia il contatto falloso che il fischio avvengono dopo che la palla ha lasciato le mani dell'arbitro. Il fallo antisportivo doveva essere sanzionato con 2TL e possesso palla blu! Il cronometro resettato immediatamente a 10:00 prima dell'amministrazione dei tiri liberi. La freccia di possesso alternato posizionata (direzione bianca) quando la palla (viva) era a disposizione per l'esecuzione del primo tiro libero blu (senza rimbalzo).

Curiosità:

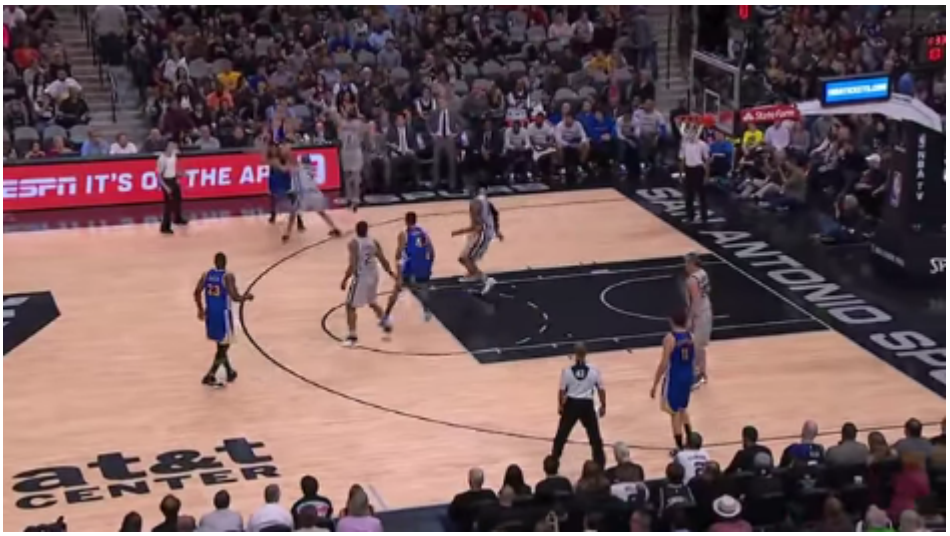
- non esiste l'invasione del battitore: è fisiologico che i due cilindri dei battitori vengano a contatto ed è possibile che uno o entrambi vadano al di la della linea mentre sono in area. E' violazione se un battitore per saltare mette un piede, o parte di esso, al di la della linea centrale nel terreno avversario.
- se avvengono una violazione o un fallo personale la rimessa in gioco non potrà mai essere effettuata con i piedi a cavallo. Non necessariamente la squadra che rimette sarà posizionata in attacco!
- la paletta freccia si posiziona al momento in cui una squadra controlla la prima palla viva sul terreno di gioco. Non vi è sul regolamento specifica sul cronometro, che può essere anche fermo e a 10:00
- se una squadra commette violazione sul salto a due o la palla battuta finisce fuori, durante la rimessa in gioco una squadra controlla la palla viva fuori dal terreno di gioco, la freccia non è posizionata fino a che una delle due squadre controlla la palla viva sul terreno.

Televisione: se dal campo si riesce a cogliere quanto avviene intorno al cerchio e tra i saltatori, spesso in TV non si vede niente: l’inquadratura si restringe incomprensibilmente alla testa dei giocatori, spesso viene inquadrata solo la palla che sale, mentre non si vede chi la tocca, come la tocca e soprattutto cosa accade tra i giocatori che giocano! Anche la sovraimpressione con il tempo che scorre è tardiva e non sempre fedele a quanto compare sui display del palazzetto.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Proiettile umano!

Regole? FIBA e NBA cercano di trovare punti d’incontro, ma su alcune situazioni di gioco la visione è diametralmente opposta. La clip proposta ci offre interessantissimi spunti di riflessione; non vogliamo stabilire quale sia la soluzione migliore in assoluto, ma vogliamo cogliere l’occasione per fare un parallelo tra i due mondi ed apprezzarne le differenze.



Cosa è successo? Andiamo a 1:05 del filmato. Gioco a due tra 30 e 34blu fuori dall'arco da 3 punti. 30blu, marcato da 9celeste, riceve il pallone e sfrutta il blocco di 34blu. 9celeste, ormai battuto, spinge 34blu addosso a 30blu. L'arbitro sanziona fallo del 9celeste ed assegna 3 tiri liberi a 30blu.

NBA – Official Rules
Joe Borgia, Senior Vice President di Replay e Referees Operation di NBA, ha tra i suoi compiti quello di interpretare le regole. La sua voce accompagna lo scorrere delle immagini e ci spiega l'interpretazione della decisione presa sul campo ed alcune implicazioni aggiuntive. 30blu è in atto di tiro da 3 punti e subisce il contatto da 34blu per un fallo causato da 9celeste ed a lui sanzionato. Ci sono due possibilità per amministrare questa situazione:

- se il tiro non viene realizzato: devono essere assegnati 3 tiri a 30 blu.
- se il tiro viene realizzato: il canestro è valido, ma il tiro aggiuntivo non spetterebbe a 30blu, ma a 34blu perché è quello che ha subito il fallo.

Quindi come spiegato da Joe Borgia la decisione presa sul campo è corretta. 3 tiri liberi per 30blu. * **(vedi nota integrativa sotto)**

FIBA – Official Basketball Rules
Il fallo commesso da 9celeste è un fallo antisportivo, data la pericolosità del contatto e i possibili effetti sul 30blu in aria. Anche qui due possibili scenari:

- se il tiro non viene realizzato: il fallo antisportivo di 9celeste è sanzionato con 2 tiri liberi per 34blu e possesso palla blu.
- se il tiro viene realizzato: il canestro è valido, il fallo antisportivo di 9celeste è sanzionato con 2 tiri liberi per 34blu e possesso palla blu.

Considerazioni: in questa situazione i due regolamenti propongono delle soluzioni completamente diverse per lo stesso tipo di contatto. E' evidente che quando i criteri sono stabiliti e le regole scritte gli arbitri si debbano comportare di conseguenza, applicandole.

Conclusione: come per l'hack-a-Shaq, e per i falli che interrompono il contropiede, anche in questa situazione il regolamento NBA appare molto più permissivo di quello FIBA, classificando la spinta di un avversario contro un proprio compagno come qualcosa di ordinario, ed il peso delle sanzioni ne è la dimostrazione. Immaginate in quante situazioni di pick'n'roll, il difensore in ritardo sul blocco proverà a "sparare" il bloccante sul tiratore – in fondo il rischio è basso quanto quello di dargli un colpo sul braccio! Il regolamento FIBA al contrario sancisce questo comportamento come contrario allo spirito del gioco e punisce la "furbata" con almeno due tiri e palla; se poi il canestro è realizzato in continuità di movimento 3 punti + 2 tiri liberi e possesso palla: fate voi il possibile conteggio del costo del fallo. Il duello Parker-Curry potrebbe ripetersi alle prossime Olimpiadi di Rio, dove si giocherà con il regolamento FIBA: secondo voi Parker farà questo tipo di fallo? Vista la risonanza planetaria del video, che ha intasato i social network ed i siti specializzati, potremmo vedere a breve qualche emulatore ripetere il gesto, anche sui campetti di periferia, da qui alla fine della stagione. Gli arbitri saranno pronti? Forse oggi un po' di più! **Conoscere per riconoscere.**

Nota integrativa:
Siamo andati a cercare sul regolamento NBA la definizione di Fallo Personale
Section III—Fouls
a. A common personal foul is illegal physical contact which occurs with an opponent after the ball has become live and before the horn sounds to end the period.

Come nel Regolamento FIBA Il fallo personale è un contatto illegale con un avversario. Ma per capire come mai il contatto di un attaccante su un altro attaccante, ancorché provocato da un difensore portasse alla sanzione di 3 tiri liberi abbiamo scoperto che il regolamento NBA propone una particolarità

B. Personal Foul
Section I—Types
c. Any player whose actions against an opponent cause illegal contact with yet another opponent has committed the personal foul.

Qualunque giocatore con le sue azioni contro un avversario sia causa di un contatto illegale con un altro avversario, quel giocatore ha commesso un fallo personale. La sanzione per questo fallo è la seguente:

PENALTIES: The offender is charged with a personal foul. The offended team is charged with a team foul if the illegal contact was caused by the defender. There is no team foul if there are personal fouls on one member of each team or the personal foul is against an
offensive player. The offended team is awarded:
……
(3) one free throw attempt if the personal foul is on the defender and there is a successful field goal or free throw on the play.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

La partita in un centesimo di secondo

Non ci stancheremo mai di ripetere che per riconoscere è necessario conoscere! Nonostante la tecnologia sempre più spinta ed avanzata, il fattore umano e la capacità di controllo da parte di chi governa una partita di basket restano fondamentali. Infatti le regole sono sempre amministrate da esseri umani, quindi basta un piccolissimo calo di concentrazione per determinare degli errori che ai più possono sembrare banali e irrilevanti, ma i cui effetti si riverberano, negativamente, nel prosieguo della gara. E' quindi importantissimo poter prendere delle decisioni corrette e consapevolmente coerenti con le regole.

Cosa è successo:

A 02:00 dalla fine del IV periodo viene fischiato palming a 9bianco. A palla morta, l'Allenatore verde (Djordjevic – Pana) chiede time-out. Dopo la sospensione il gioco riprende con una rimessa verde nella propria metà campo difensiva.

Regole:

- Il cronometro di gara è quello visibile a tutti i partecipanti alla gara, incluso gli spettatori (FIBA Basketball Equipment 2014 – 8 Gamenclock e Diagram 8).
- Quando il cronometro indica 02:00 o meno (RT 17.2.4) nel 4° periodo o tempo supplementare e una sospensione viene richiesta dalla squadra che ha diritto al possesso di palla per una rimessa in difesa, dopo la sospensione la rimessa sarà amministrata in zona di attacco dalla linea della rimessa (RT 2.4.6)
- Quando il cronometro indica 02:00 o meno nel 4° periodo (RT 18.2.5), nel caso in cui la/e squadra/e non abbia/no

utilizzato la prima sospensione della seconda metà gara, il segnapunti deve tracciare una doppia lineetta nella prima casella del secondo tempo della squadra/e (RT B.7.2)

- Quando il cronometro indica 02:00 o meno nel 4° periodo o tempo supplementare può essere utilizzato l'IRS per verificare se:
    - un tiro sia stato rilasciato prima della fine del periodo di 24"
    - un tiro a canestro sia stato rilasciato prima che sia stato fischiato un fallo
    - per identificare il giocatore che ha causato il fuori campo
- Quando negli ultimi due minuti del 4 periodo o di un supplementare è commesso un fallo da un difensore mentre la palla è fuori campo per una rimessa o si trova nelle mani del giocatore che deve rimettere, quel fallo deve essere sanzionato come fallo antisportivo (RT 37.1.1).

Considerazioni:

La situazione presenta evidenti anomalie; il fatto che il gioco sia ripreso con una rimessa verde in difesa ci propone diversi scenari possibili:

1. una topica della squadra arbitrale: infatti la rimessa verde susseguente alla richiesta di sospensione doveva essere effettuata in zona di attacco!
2. che la l'allenatore della squadra bianca avesse richiesto sospensione in precedenza e che di conseguenza l'allenatore verde abbia rinunciato ad usare la sua mentre non era inquadrato.
3. che sia stato usato come riferimento per la rilevazione del tempo il cronometro presente sulla ***time machine*** degli ufficiali al tavolo e che questa indicasse sul display visibile solo dal tavolo 02:00 e dei centesimi (da 1 a 99), e per questo abbiano ritenuto di non essere ancora sopra la soglia di tempo prevista dal

regolamento.

Per approfondire siamo andati a verificare il Play by play della gara

38	Turnover	61 – 57	Crvena Zvezda Telekom Belgrade	JOVIC, STEFAN
38	Time Out	61 – 57	Panathinaikos Athens	
39	Minute	61 – 57		

La sospensione è stata addebitata alla squadra verde, mentre non ci sono sospensioni bianche pertanto possiamo scartare l'ipotesi 2!

Da una attenta analisi del play by play si evince che la sospensione sia ascritta al minuto 38 ed immediatamente dopo (automaticamente?) sia stato registrato il cambio di minuto (39). Questo avvalorerebbe la tesi che mancasse qualche centesimo oltre 02:00!

Da quest'anno l'Eurolega è tornata ad applicare in toto il regolamento tecnico FIBA. Appare quindi anomalo, perché non previsto, l'utilizzo della time machine per determinare il tempo esatto da giocare. Capite bene quale importanza possa avere questa scelta sulle valutazioni tattiche e strategiche da parte delle due squadre:

- **Non** amministrare il possesso palla in zona di attacco.
- **La sospensione** verde potrebbe essere la prima (delle tre previste) lasciandone ancora due per la squadra verde, mentre per la squadra bianca l'eventuale prima sospensione, inutilizzata, sarebbe stata chiusa come previsto dalle regole! (nel caso specifico bianco aveva già utilizzato 2 time out e verde 1 time out)
- **Nel caso** in cui il gioco fosse stato interrotto anziché per violazione di palming 9bianco, ma per una palla uscita fuori campo, per un fallo fischiato o per il

suono della sirena dei 24” mentre veniva rilasciato un tiro, non sarebbe stato possibile usare l’IRS per confermare o correggere la decisione.

- **Se dopo** la sospensione, con palla fuori campo in mano all’arbitro o al giocatore verde incaricato della rimessa, un difensore bianco avesse commesso fallo su un avversario, questo fallo non necessariamente sarebbe stato antisportivo!

L’utilizzo della ***time machine*** dovrebbe essere regolamentato ufficialmente ed il suo utilizzo potrebbe essere ipotizzabile solo quando si gioca su campi di in una lega/campionato in cui tutti gli impianti siano dotati di strumentazione uguale e della ***time machine*** (es. la nostra Serie A). Quando il gioco è fermo, quando tutti vedono sul cronometro di gara 02:00, sia nel 4 periodo che in un tempo supplementare, è evidente la necessità che le squadre siano informate, dagli arbitri, che non si trovano ancora negli ultimi 2 minuti di gara.

Attualmente, a stretti termini regolamentari, quando il cronometro di gara segna 02:00, anche se ci fossero dei centesimi (da 1 a 99) le regole sopra enunciate devono essere applicate. Questo perché sulla quasi totalità dei campi non è possibile determinare se effettivamente questi centesimi ci siano o meno, visto che il countdown, visibile sul cronometro di gara, con i centesimi è previsto, dalla stessa FIBA, solo negli ultimi 60”!

Una piccola curiosità regolamentare: negli ultimi anni la FIBA ha sostituito in tutti gli articoli del regolamento, la dicitura ***“ultimi 2 minuti”*** con ***“indica 2:00 minuti o meno”*** tranne che negli articoli 18.2.5 – 37.1.1 – B.7.2 dove troviamo ancora ***ultimi 2 minuti*** o nella versione Inglese **last 2 minutes!**

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Ha cominciato lui!

Tra tutti i contatti che si verificano in una partita di basket, può capitare che due avversari commettano fallo uno contro l'altro, approssimativamente nello stesso momento (RT 35). In questo caso deve essere sanzionato un doppio fallo (RT figura 48): ad entrambi i giocatori coinvolti sarà addebitato un fallo sul referto di gara e la penalità sarà conteggiata nel bonus di squadra nel periodo. Il fallo commesso, derivando da un contatto, potrà essere personale, antisportivo o da espulsione: non necessariamente i falli addebitati saranno uguali per entrambi i giocatori (int FIBA art -35-6) . L'amministrazione del doppio fallo è decisamente atipica rispetto alle altre sanzioni (RT 35.2) e pertanto quando il fischio dell'arbitro interrompe l'azione è necessario rilevare una serie di informazioni necessarie per riprendere correttamente il gioco. Non si devono **mai** assegnare dei tiri liberi, il gioco riprenderà in funzione di dove si trovava la palla al momento del fischio e soprattutto di chi ne aveva il controllo o il diritto al possesso. Di conseguenza si dovrà determinare se mantenere congelato o resettare l'apparecchio dei 24". Il gioco e le regole ci prospettano solo tre possibili soluzioni:

1. Se al momento del fischio la palla è in volo ed entra nel canestro, questo sarà convalidato ed il gioco riprenderà con una rimessa dal fondo in difesa per la squadra che ha subito il canestro.
2. se al momento del fischio una squadra è in controllo di palla o ha diritto al possesso, il gioco riprenderà con una rimessa perimetrale nel punto più vicino a dove è stata commessa l'infrazione, con il residuo dei secondi sul display dei 24" (RT 50.2) o con l'eventuale reset a

24 o 14.

3. se al momento del fischio nessuna squadra era in controllo di palla, si verifica una situazione di salto a due ed il gioco riprenderà con la freccia di possesso alternato (RT 12.3).

Cosa è successo: 1bianco, battuto nell'1 contro 1, commette fallo di trattenuta su 11nero, prontamente fischiato. Il contatto prosegue e i due giocatori con le braccia intrecciate si trattengono e spintonano: un secondo fischio ed il segnale di fallo antisportivo fanno sì che i giocatori si separino. L'arbitro segnala tre falli: trattenuta 1bianco, fallo antisportivo 1bianco e fallo antisportivo 11nero. Vista la concitazione del momento, è comprensibile l'omissione del segnale di doppio fallo al momento del secondo fischio. Il gioco riprende con una rimessa laterale nera – da cui possiamo dedurre che la squadra bianca non fosse in bonus al momento del fallo di 1bianco -. Il gioco riprende con 24″ per la squadra nera, poi corretto dall'operatore a 14″ poco prima che la rimessa sia effettuata (il display al momento del primo fallo sanzionato segnava 12″).

Cosa è successo: durante una transizione due giocatori vengono a contatto e si spintonano a vicenda sul lato debole. L'arbitro sanziona un fallo tecnico ad entrambi: il gioco riprende con una rimessa a favore della squadra bianca che avrà a disposizione il residuo dei 24 secondi (RT 42.2.7). Due giocatori che vengono a contatto **non** devono essere sanzionati con un fallo tecnico, ma con un doppio fallo: personale, antisportivo (scelta corretta nell'esempio in oggetto!) o da espulsione. Per quanto la questione possa sembrare irrilevante ai fini della ripresa del gioco, in caso di due falli tecnici si deve applicare l'articolo 42, nel caso specifico con risultato identico all'articolo 35; sanzionare correttamente

quanto avvenuto può essere di fondamentale importanza per il prosieguo della gara: un giocatore a cui vengono assegnati due falli tecnici deve infatti essere espulso (RT 36.3.3), così come uno a cui vengono assegnati due falli antisportivi (RT 37.2.3). Nessuna espulsione è invece prevista per il giocatore che commetta un antisportivo e prenda un fallo tecnico.

Cosa è successo: 13bianco e 24blu battibeccano durante l'azione. L'arbitro guida entra in campo cercando di sedare gli animi e dare un segnale ai giocatori. 13bianco tira da fuori e sul successivo rimbalzo difensivo, controllato dalla squadra blu, entra ancora in contatto con 24blu che allarga un braccio per impedirne il movimento, 13bianco spinge l'avversario che cade. L'arbitro che ha continuato a seguire l'azione sanziona un doppio fallo ai due giocatori; dopo la segnalazione mentre gli arbitri si apprestano a riprendere il gioco con una rimessa laterale blu nella propria metà campo difensiva, viene accordata una sospensione. Dopo il time out, il gioco riprende con una rimessa in zona di attacco blu (linea della rimessa RT 17.2.4) da cui possiamo dedurre che ci troviamo negli ultimi due minuti del 4° periodo. Correttamente il display dei 24″ mostra 22″ come residuo del periodo di attacco per la squadra blu.

Registrazione a referto: per quanto riguarda la registrazione a referto del doppio fallo nella casella dei falli individuali dei giocatori andranno P (personale) U (antisportivo) D (da espulsione), non essendoci né tiri liberi né compensazione le lettere non presenteranno nessun tipo di pedice. Ovviamente qualora uno o entrambi i falli fossero sanzionati come antisportivi, si dovrò tenere conto di quanto previsto per questa tipologia di falli (RT 37.2.3 – 37.2.4). ***Nel caso della seconda clip, stante la segnalazione arbitrale, la registrazione a referto dei due falli tecnici sarebbe dovuta essere Tc per entrambi i giocatori.***

Se gli arbitri non sono d'accordo: il doppio fallo è in

generale sanzionato da un unico arbitro con un solo fischio, ma può capitare che lo stesso contatto tra due avversari sia sanzionato da due arbitri in modo difforme ed addebitato ad entrambi i giocatori: questo può avvenire nel gioco di marcamento/smarcamento, durante una transizione o a rimbalzo; il caso più atipico è quello di contatti tra attacco e difesa durante un atto di tiro e movimento continuo a canestro. Ovviamente il contatto deve avvenire prima che l'attaccante abbia rilasciato la palla per il tiro. Non è sempre facile determinare se l'attaccante abbia commesso fallo di sfondamento o il difensore un blocco illegale: in estrema ratio gli arbitri (int FIBA art 35-1 / 35-2) possono concordare sull'attribuzione di un doppio fallo (nessun punto se realizzato sarà convalidato!) e riprendere il gioco come previsto al punto due.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Fuori Controllo!

Rispondiamo ad una domanda pervenuta attraverso la sezione "contattaci".

Domanda:
Da: Alessandro Niccolini
Oggetto: chiarimento su possesso di palla

Corpo del messaggio:
domanda fatta mille volte, ma alla soglia dei 60 anni, mi sono scordato le mille risposte. Tiro a canestro bianco, palla rimbalza sul ferro, più giocatori bianchi e rossi la toccano, sta andando fuori , quando un giocatore della squadra rossa, salta da l'interno del campo, prende mentre è in volo la palla con due mani e la butta dentro (diciamo che vorrebbe passarla

per un contropiede) E’ POSSESSO ROSSO? chiedo venia, ma non mi ricordo

Risposta:
Probabilmente ti riferisci a questo episodio che anche altri lettori ci hanno segnalato.

01:12 4° periodo, A 82 – B 82
Cosa è successo: 6bianco tira, la palla tocca l’anello. 12bianco, 10 e 6 rosso cercano di prendere la palla che sta uscendo dal campo; 6rosso riesce a buttare la palla in campo dopo averla presa con due mani (controllo rosso – int FIBA 14.3): a quel punto dovrebbe partire il periodo di 24” per la squadra rossa, ma il display dei 24” rimane spento! La palla va verso 4bianco e 5rosso: entrambi cercano di controllarla, ma nessuno dei due giocatori riesce a mettere le mani sulla palla, che rimbalza sul parquet. A quel punto un contatto tra 22rosso e 9bianco è sanzionato come fallo personale ed addebitato al 22rosso. Al momento del fischio l’operatore dei 24” rilasciando le levette, rende visibile il 24 sul display. Dopo circa un minuto e la consultazione dell’Istant replay System (IRS), per determinare chi abbia subito fallo dal 22rosso, il giocatore 9bianco viene indicato come il beneficiario dei tiri liberi (entrambe le squadre in bonus) che saranno eseguiti e realizzati. La squadra bianca non era in controllo di palla e pertanto non avrebbe dovuto tirare i tiri liberi, ma avrebbe avuto diritto ad una rimessa sulla linea laterale con un nuovo periodo di 24”.

Dopo Cremona – Sassari alle Final 8 di Milano, abbiamo un altro caso in cui sono stati assegnati dei tiri liberi per un fallo commesso dalla squadra in controllo di palla. L’IRS è stato usato ancora una volta per identificare un tiratore che non aveva diritto ad eseguire dei tiri liberi. Nel ribadire l’utilità assoluta dello strumento, sarebbe importante valutare la ridefinizione dei campi di applicazione. Appare

evidente che nei finali convulsi ed in situazioni di palla toccata, deviata e/o trattenuta, sarebbe necessario utilizzare le immagini anche per stabilire quale squadra controlla la palla al momento dell'interruzione del gioco. Questo permetterebbe agli arbitri di determinare con maggiore certezza le modalità di ripresa del gioco e le sanzioni da applicare secondo quanto previsto dalle regole.

Arbitri, ufficiali di campo, allenatori ed assistenti, giocatori, addetti ai lavori: nessuno si accorge di ciò che succede? E' importante conoscere per riconoscere! Prima di proporre qualunque soluzione, in una situazione di rimbalzo o dopo una palla recuperata mentre usciva fuori dal campo, è bene domandarsi quale squadra avesse il controllo di palla al momento del fischio. Fermo restando che se gli arbitri, rivedendo mentalmente il "film" dell'azione, ricostruiscono che il fallo è stato commesso dalla squadra in controllo di palla, dovrebbero, senza cambiare la decisione, applicare la corretta sanzione!

©RIPRODUZIONE RISERVATA

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 cosi tante regole a tempo: 2 semigare, 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.*

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Instant Replay: manca ancora qualcosa?

L’introduzione dell’instant replay system (IRS) ha sicuramente segnato una svolta epocale in diversi sport: il basket italiano è stato uno dei primi ad adottare questa innovazione. Vorremmo sollecitare una profonda riflessione di tutte le

componenti del movimento cestistico in merito alle peculiarità e all’attuale utilizzo di questo strumento.

La velocità del gioco rende alcune situazioni impossibili da leggere all’occhio umano; l’utilizzo della tecnologia al servizio del gioco è quindi indispensabile per aiutare i direttori di gara a sbagliare il meno possibile, soprattutto in quei frangenti della gara dove concitazione e pressione aumentano la difficoltà di valutazione. Quasi sempre le immagini sono di grande aiuto per prendere la decisione corretta: per questo dobbiamo dire grazie ai cameraman e ai registi che riescono a fornire agli arbitri le inquadrature migliori dalle varie angolazioni, ovviando all’assenza di profondità delle immagini televisive. Nella stragrande maggioranza dei casi le decisioni prese con il supporto dell’IRS sono ampiamente accettate sia dai protagonisti che dagli spettatori.

Ma attualmente **utilizziamo questo strumento al 100% delle sue possibilità?** Quando gli arbitri – o gli allenatori – possono ricorrere all’utilizzo dell’IRS? Nei campionati e nelle manifestazioni in cui è previsto, l’utilizzo della strumentazione è disciplinato dal RT 46.12 e da un protocollo emesso all’inizio di questo anno sportivo, scaricabile cliccando qui. Chi avrà la pazienza di leggere il documento si accorgerà che le situazioni in cui è possibile usare l’IRS sono definite in modo rigido: cosa inevitabile, altrimenti rischieremmo di avere troppo spesso gli arbitri davanti al monitor. Riteniamo però che in alcuni casi questa rigidità riduca l’utilità dello strumento in modo rilevante. Seguiteci e capirete perché!

Cosa è successo: 2azzurro rimette dal fondo, 31bianco devia la palla e cerca di andarla a prendere; 9azzurro è però il primo a mettere una mano sotto la palla, che rimbalza sui

polpastrelli di 31bianco che non riesce mai ad afferrarla. Il fischio dell'arbitro per un fallo del 9azzurro interrompe il gioco. Dopo la segnalazione, mentre i giocatori si dispongono per l'esecuzione dei tiri liberi, gli arbitri decidono di controllare con l'IRS chi fosse il beneficiario dei tiri liberi e decidono di riprendere il gioco con il 31bianco in lunetta.

Probabilmente i più attenti e profondi conoscitori del gioco e delle regole avranno già capito che c'è qualcosa che non funziona: la rimessa in gioco è azzurra, i vari tocchi dei giocatori non determinano un cambio di controllo di palla quindi il fallo di 9azzurro è un fallo in attacco da sanzionare non con 2 tiri liberi, ma con una rimessa per la squadra bianca con un nuovo periodo di 24" (visto che mancano 19"41 alla fine del periodo, la squadra bianca avrà diritto a tutto il periodo di tempo residuo per completare l'azione).

Il mancato cambio di possesso in questo caso è più facile da cogliere seduti in poltrona e magari con uno strumento che permette di sezionare il frame by frame dell'azione. In campo non se ne è accorto nessuno, sugli spalti pochissimi; gli stessi telecronisti delle varie emittenti – pur avendo a disposizione svariati replay – non hanno colto l'essenza del problema dedicandosi, come i protagonisti in campo, a capire chi dovesse tirare i tiri liberi.

In sostanza è stato usato l'IRS per determinare chi fosse il beneficiario dei tiri liberi relativi al fallo, ma in effetti **la sanzione del fallo non prevedeva alcuna attribuzione di tiri liberi** (per i puristi – si tratterebbe di errore correggibile, con tutto quello che ne consegue!). Il protocollo non consente all'arbitro di acquisire informazioni diverse se non quelle rilevanti per la soluzione del caso per cui viene utilizzato. Ma all'atto pratico vedere l'IRS spesso aggiunge una serie di informazioni che dovrebbero essere usate per garantire l'equità competitiva ed eventualmente sanzionare chi ha commesso le infrazioni alle regole, o come nel caso in

oggetto, attribuire semplicemente la corretta sanzione senza modificare la chiamata!

Posto che il fallo fischiato non possa essere cancellato, se controllando l'IRS l'arbitro si accorge che al momento del fallo il controllo di palla è azzurro, ha ancora un senso stabilire chi è il beneficiario dei tiri liberi se questi non sono dovuti? Qualcuno avrebbe da obiettare se, una volta sanzionato il fallo di 9azzurro, si applicasse la corretta sanzione – **possesso palla bianco**?

Nel prossimo articolo vi proporremo altri due casi in cui l'IRS ha mostrato fatti importanti che si devono ignorare per rispetto del protocollo – scelta obbligata per gli arbitri! Vi aspettiamo per la seconda parte.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Voglio 2 tiri!

Ci sono delle situazioni spettacolari in cui gli attaccanti realizzano dei canestri ricevendo la palla al volo schiacciandola nel canestro (alley-oop); altre i giocatori cercando di realizzare un canestro battendo la palla dopo che questa ha colpito l'anello (tap-in).

In questi casi, quando il giocatore è considerato in atto di tiro e conseguentemente ha diritto a tirare i tiri liberi nel caso in cui subisca fallo? Se subisce un fallo prima di toccare la palla come si dovranno comportare gli arbitri?

Partiamo da alcuni concetti importanti:

- **cilindro** – lo spazio occupato da un giocatore sul

terreno di gioco. (RT 32.1)

- **verticalità** – tutto lo spazio sopra il cilindro, lo spazio sotto di esso quando salta. (RT 33.2)
- **giocatore in aria** – un giocatore che salta in un punto ha diritto di ricadere nello stesso punto; se salta verso un altro punto del terreno di gioco ha diritto di ricadervi, se al momento del salto quel punto non era occupato da un avversario. (RT 33.6)
- **Tiro a canestro –** abbiamo un tiro a canestro quando la palla che è nelle mani(o) di un giocatore viene poi indirizzata verso il canestro avversario (RT 15.1.1)
- **atto di tiro:** – tap-in e schiacciata sono atto di tiro (RT 15.1.1)
- **tiratore** – un tiratore che ha staccato entrambi i piedi dal terreno di gioco è considerato tiratore fino a quando non tornerà con entrambi i piedi a contatto del terreno di gioco. (RT 15.1.2)

Una volta analizzati tutti questi elementi fondamentali, iniziamo ad avere gli elementi per rispondere al nostro quesito.

- **alley-oop**: l'attaccante riceve un passaggio da un compagno di squadra e pertanto sarà considerato in *atto di tiro dal momento in cui riceve la palla,* fino a quando non torna con entrambi i piedi sul terreno di gioco.
- **Tap-in:** l'attaccante sarà considerato *in atto di tiro dal momento in cui tocca la palla*, fino a quando non torna con entrambi i piedi sul terreno di gioco.

Poiché si tratta di situazioni estremamente dinamiche in aria e in spazi ristretti, i contatti tra i cilindri dei giocatori non devono essere necessariamente considerati fallosi. Particolare attenzione deve essere posta invece all'uso di mani e/o braccia che colpiscono/spingono/trattengono: a volte i falli commessi rientrano nei criteri del fallo antisportivo.

In base alle considerazioni esposte, un fallo fatto su un attaccante in aria che non ha ancora ricevuto il passaggio o battuto la palla non può essere un fallo su un giocatore in atto di tiro: non devono pertanto essere concessi tiri liberi ed un eventuale canestro dovrà essere annullato. Dal momento della ricezione/tocco, il fallo è commesso su un giocatore in atto di tiro: punti e tiri liberi devono essere assegnati secondo la regola generale prevista per i falli commessi su chi sta tirando a canestro (RT 34.2.2).

Per comprendere meglio seguite gli esempi video.

1rosso in penetrazione fa un alley-oop, 8azzuro spinge alle spalle 15rosso che va per schiacciare ma non tocca nemmeno la palla: pertanto 15rosso **non può essere considerato** giocatore in **atto di tiro**. L'Arbitro centro sanziona come personale il fallo di 8azzurro ed indica due tiri (anche se la squadra azzurra non è in bonus): visto che il fallo di 8azzurro è stato considerato un semplice fallo personale, il gioco sarebbe dovuto riprendere con la rimessa dal fondo in attacco per la squadra rossa. In realtà, il fallo di 8azzurro era da sanzionare come fallo antisportivo: 8azzurro non gioca la palla e non fa nessun tentativo per giocarla. Al giocatore 15rosso sarebbero spettati 2 tiri liberi + possesso palla. Se così non fosse, ogni difensore potrebbe impedire sempre questa azione spettacolare pagando un dazio minimo.

4azzurro passa la palla verso 9azzurro; mentre 9azzurro ha la palla su una mano e cerca di realizzare il canestro, 15bianco lo colpisce su un braccio impedendo la realizzazione del canestro. Sullo slancio e dopo il contatto i due giocatori cadono in terra. 9azzurro deve essere considerato in **atto di tiro** e due tiri liberi concessi

10rosso tira a canestro; dopo il rimbalzo della palla sull'anello con grande reattività salta e in tap-in tenta

un’altra conclusione. Dopo aver battuto la palla subisce un contatto falloso da 14giallo. Il contatto, avvenuto dopo che la palla è stata battuta e prima che 10rosso sia tornata con entrambi i piedi sul parquet, fa sì che il fallo fischiato debba essere sanzionato con due tiri liberi, poiché 10rosso è giocatore in atto di tiro.

©RIPRODUZIONE RISERVATA