

di **Silvio Corrias***

Riproduzione riservata



Salto a due: dove tutto ha inizio...

SEMBRA SIA SEMPLICEMENTE L'INIZIO DEL GIOCO, INVECE NASCONDE UNA MIRIADE DI CONNESSIONI REGOLAMENTARI. LE MILLE COSE CHE BISOGNA SAPERE ATTORNO AL "JUMP BALL". E DI CONSEGUENZA, AL POSSESSO ALTERNATO

Molti pensano che il salto a due sia l'inizio della gara, in realtà quando la palla esce dalle mani dell'arbitro è solo l'inizio del primo periodo di gioco. La gara formalmente inizia invece 20 minuti prima, quando la squadra arbitrale entra in campo. Il salto a due è spettacolare, il battito cardiaco e la carica adrenalinica dei protagonisti e anche degli arbitri sono al massimo. I gesti sembrano semplici, la battuta è un lampo, la prima azione di gioco spesso ne cancella immediatamente il ricordo, ma il salto a due è comunque un momento fondamentale. Vincere la palla può significare molte cose: segnare il primo canestro, subire il primo fallo, mettere in ritmo i propri giocatori importanti; non averla l'esatto contrario! Per queste ragioni è importantissimo che la palla sia alzata bene e battuta legalmente, tutta la squadra arbitrale deve amministrarla al meglio.

Per una più semplice comprensione di alcune dinamiche indicheremo le due squadre con **A** e **B**. Gli attori del salto a due sono: il pallone, i saltatori (2) e gli altri giocatori (8). I saltatori devono avere un piede vicino alla riga centrale, saltare da fermi e con i piedi nel proprio semicerchio, la palla deve essere battuta con la mano/i dopo che, raggiunto l'apice

del lancio, inizia a scendere. Se la palla non viene battuta e nessuno commette violazione o fallo, il salto a due deve essere ripetuto. I giocatori possono stare intorno al cerchio o in qualunque altra parte del terreno di gioco.

Per un saltatore è illegale: prendere la palla, battere la palla mentre sale, colpirla con il pugno, batterla tre volte anche non consecutive, prendere la palla dopo che è stata battuta, fino a che questa non abbia toccato almeno un giocatore, il terreno o un arbitro. Il saltatore può "non saltare" ma non può lasciare la posizione fino a che la palla non è battuta.

Per i giocatori è illegale: entrare nel cerchio prima che la palla sia legalmente battuta, mettersi dietro un avversario, mettere le gambe e/o i piedi tra le gambe di un avversario (ma normalmente queste problematiche vengono risolte prima, dagli arbitri).

Nel momento in cui la palla viene battuta legalmente: parte il cronometro di gara, non parte il cronometro dei 24", la freccia di possesso alternato non è posizionata. Nel momento in cui il primo giocatore (**A**) controlla la palla, parte il cronometro dei 24", la freccia di possesso alternato sarà posizionata in direzione del verso di attacco dalla

squadra (**B**). Se durante il salto a due un saltatore commette violazione, escluso il triplice tocco, il cronometro di gara sarà resettato a 10:00; la successiva rimessa per violazione non potrà mai essere effettuata con i piedi a cavallo della linea centrale!

Raramente sul salto a due sono commessi dei falli. Il contatto tra i cilindri dei saltatori è fisiologico, ma qualche volta il contatto provocato rientra nel criterio del fallo antisportivo! Una palla legalmente battuta, che dal Salto a due finisce direttamente fuori campo, senza che nessun giocatore ne ottenga il controllo, non determina il posizionamento della freccia: questa sarà posizionata, dopo la rimessa in gioco, nel momento in cui la prima squadra controllerà la palla sul terreno di gioco.

La regola del possesso alternato non è molto amata. La NBA ha il salto a due all'inizio della gara, di ogni tempo supplementare e in situazioni previste dal regolamento: il possesso alternato è solo ad inizio periodo, chi controlla la palla del primo rimette nel quarto, mentre gli avversari inizieranno il secondo e il terzo. L'Eurolega dopo l'esperimento "simil NBA" da quest'anno è tornata alla regola FIBA: il primo salto a due è anche l'unico! La direzione della prima

* ARBITRO DAL 1986, DAL 1993 - 14 STAGIONI IN SERIE A - CON 351 PRESENZE, ISTRUTTORE NAZIONALE CIA DAL 2007 AL 2015 IN B ECC, LEGA2, SERIE A E A2. COMMISSIONER FIBA DAL 2012.

*Finale scudetto 2015
Sassari-Reggio Emilia:
palla a due, si comincia!*



freccia determinerà quale squadra avrà diritto al possesso di palla, all'inizio del periodo successivo o prima, nel caso in cui siano stati fischiati: una palla trattenuta, una palla fuori e gli arbitri siano in dubbio su chi abbia toccato per ultimo, una violazione di entrambe le squadre sull'ultimo o unico tiro libero non realizzato, una palla incastrata tra anello e tabellone (non tra i tiri liberi), quando a seguito di un fischio la palla diventa morta, nessuna squadra era in controllo di palla o avesse diritto al possesso, dopo la cancellazione di sanzioni uguali, a carico di entrambe le squadre, non rimangono sanzioni da amministrare e nessuna squadra era in controllo di palla

o avesse diritto al possesso.

Una rimessa di possesso alternato inizia quando la palla è a disposizione del giocatore (A) che rimette. Termina: quando la palla tocca o viene toccata dal primo giocatore (A o B) in campo, la squadra (A) commette violazione, la palla si incastra "direttamente" tra anello e tabellone. Quando la rimessa di possesso alternato termina, la freccia deve essere girata (B). Se durante la rimessa di possesso alternato viene commesso un fallo, da qualunque giocatore in campo (A o B) o dal personale in panchina (A o B) o una violazione è commessa da parte di un difensore (B), si amministrerà la sanzione relativa

a fallo o violazione e la freccia continuerà ad indicare (A). Un errore nel posizionamento della freccia è un errore "di registrazione" e può essere corretto quando scoperto.

Per un approfondimento su regola ed esempi di situazioni che possono accadere, potete consultare RT - art. 12 e Interpretazioni FIBA Nov. 2015 2ª ed art. 12, disponibili sul sito FIP.

Lo so, stavolta la passeggiata è stata su un terreno accidentato. La materia è complicata, ma probabilmente state cominciando a capire quanto sia difficile regolamentare questo gioco. E siamo solo all'inizio del percorso! Continuate a seguirci. Work in progress! ■ r.r.