

di **Silvio Corrias***

Riproduzione riservata



Prima regola: Il tiratore è sacro!

ATTO DI **TIRO** E MOVIMENTO CONTINUO, VALORE, LIBERO AGGIUNTIVO. NON SEMPRE LE NORME SONO NOTE A TUTTI. AUTOCANESTRI, VOLONTARI E NON, E ALTRI CASI-LIMITE: ECCO PERCHÉ OGNI TANTO È MEGLIO RIPASSARE...

Il tiro è la finalizzazione di tutte le azioni di attacco. Le regole tutelano il tiratore che subisce un fallo, con l'assegnazione dei tiri liberi, e lo premiano con un tiro libero aggiuntivo quando pur subendo fallo riesce a realizzare il canestro. Questo può permettere anche il gioco da 4 punti, quello reso celebre nel derby bolognese del 1998 con protagonisti Danilovic e Wilkins, forse il caso più calmoso di tiro libero aggiuntivo nella storia del nostro basket.

Per stabilire quando un giocatore è in atto di tiro ci vengono in aiuto il gioco e le regole. Ieri si tirava in gancio o semigancio, oggi in fade-away, reverse o step-back, mentre il concetto di jump-shot e terzo tempo sono trasversali ad ogni epoca. Comunque sia le soluzioni per concludere a canestro sono molteplici, ma l'atto di tiro inizia quando il giocatore raccoglie il pallone con la mano o le mani e comincia il movimento delle braccia verso l'alto, per poi rilasciare il pallone verso il canestro avversario. La posizione dei piedi e del corpo, rispetto al canestro, sono irrilevanti per la lettura ed il giudizio dell'arbitro.

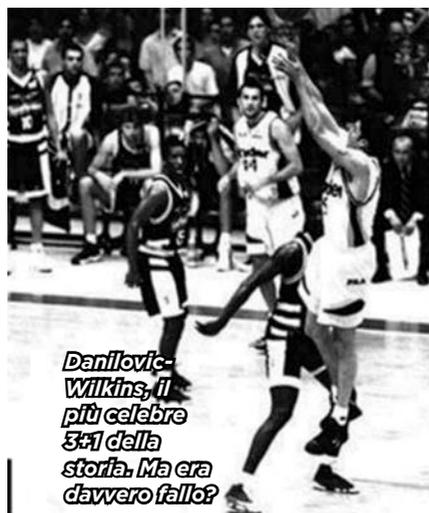
Possiamo affermare che se un giocatore palleggia, passa o si arresta non è in atto di tiro, ma più sottile è la differenza quando un giocatore riceve, prende la palla e da lì inizia il movimento verso

l'alto per poi rilasciare il tiro. Schiacciata e tap-in sono considerati sempre atto di tiro, la prima inizia quando il giocatore trattiene la palla, il secondo quando la palla viene battuta verso il canestro. Vi ricordo che il tiratore è considerato tale anche dopo il rilascio della palla, fino a che non è ritornato sul terreno di gioco con entrambi i piedi, questo per scoraggiare contatti pericolosi per l'incolumità dei giocatori. In caso di tiro da fermo, lo status di tiratore termina con il rilascio della palla. Può capitare che il contatto falloso non permetta al tiratore il rilascio del pallone, ma questo è comunque considerato atto di tiro. Se un tiratore subisce un fallo antisportivo o da espul-

sione, oltre ai tiri liberi la sua squadra avrà diritto al possesso della palla.

Alcune curiosità: molti sanno che se un giocatore subisce fallo in atto di tiro e continua il movimento verso canestro, il canestro sarà convalidato. Ma molti non sanno che, se mentre un attaccante è in atto di tiro, in movimento continuo, viene commesso un fallo su un suo compagno, il canestro sarà convalidato ed il fallo sanzionato e amministrato! Dal 2014 la stessa regola si applica se viene commesso, per ragioni comportamentali, un fallo tecnico o da espulsione. Se un giocatore subisce fallo in atto di tiro ma poi passa la palla verso un compagno, non avrà diritto ai tiri liberi.

Inoltre: non si può realizzare un canestro direttamente da una rimessa in gioco. Per fare canestro non è necessario che qualcuno faccia un tiro, ma per convalidare un canestro la palla deve attraversare la retina uscendo dal basso, oppure rimanerci dentro. I più maturi ricorderanno una partita dell'Olimpia Milano a Tel Aviv in cui due tiri entrarono nel canestro per poi riuscire fuori dall'alto; più recentemente una schiacciata di Stonerook che prima di uscire dalla retina lo ha colpito in testa tornando fuori: in entrambi i casi il canestro non si considera realizzato e il gioco prosegue. C'è poi un piccolo dettaglio, un tecnici-



Danilovic-Wilkins, il più celebre 3+1 della storia. Ma era davvero fallo?

* 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.



Qui Devecchi si aggrappa al braccio di Odom. Sarà canestro e fallo?

simo regolamentare un po' complicato: quando la palla entra nel canestro e poi riesce da sopra l'apparecchio dei 24"

deve essere resettato. E il gioco deve proseguire, non essendo stato realizzato nessun canestro; se il pallone viene

preso da un giocatore della squadra che ha tirato si giocano altri 14".

Anche un passaggio, una palla deviata, carambolata sul corpo di un giocatore, può provocare un canestro. In quello avversario, la realizzazione come tutti sanno vale 1, 2 o 3 punti, in relazione alla posizione del giocatore che ha rilasciato il tiro, il passaggio o toccato la palla prima che entrasse nel canestro. Un passaggio che va direttamente nel canestro, se rilasciato fuori dall'arco vale quindi 3 punti. Un tiro libero, corretto in tap-in, dopo che la palla ha toccato l'anello, vale 2 punti. Attenzione però: una involontaria realizzazione nel proprio canestro vale sempre 2 punti. Quindi, nei rari casi in cui un tentativo di salvataggio di un pallone si trasforma in autocanestro da oltre l'arco, non si assegnano 3 punti ma 2. Fare volontariamente autocanestro invece è una violazione, e nessun punto viene assegnato.

Per realizzare 3 punti punti bisogna tirare solo nel canestro avversario, con i piedi fuori dalla linea che delimita l'area da 2 punti. Di recente la FIBA ha precisato che un tiro da 3 toccato legalmente, in parabola ascendente, da un giocatore che si trova nell'area da 2 punti, vale sempre 3 punti, e viceversa. Cioè, se uno tira da due e qualcuno cerca di stopparlo da dietro saltando dall'area da 3 punti e tocca solo la palla (improbabile ma possibile, le regole devono prevedere tutto), il tiro vale sempre 2 punti. Fino all'anno scorso i tocchi cambiavano il valore del tiro. Se la palla entra nel canestro dopo aver toccato il terreno di gioco, il canestro vale sempre 2 punti.

Nel caso di passaggi o deviazioni che finiscono nel canestro, se il giocatore subisse un fallo dopo aver lasciato o toccato la palla, non avrebbe diritto al tiro libero aggiuntivo, ma il fallo dovrebbe essere sanzionato come un normale fallo di gioco: rimessa perimetrale o due tiri liberi (se in bonus) per un ipotetico gioco da 5 punti! ■ r.r.