Non è un tiro! Ma …

Eravamo sicuri che prima o poi sarebbe successo! La palla deviata fuori dal camo, il gioco riprende con una rimessa del 7rosso con 19” “congelati” sul display! La palla in volo verso il canestro tocca l’anello, poi rimablza due volte sul terreno prima di essere presa da 12rosso. L’operatore ai 24” comincia il periodo di attacco rosso da 19”. Giusto o sbagliato?

Il caso è simile a quello spiegato nelle Interpretazioni ufficiali FIBA (17-30); purtroppo però le interpretazioni non sono complete e probabilmente alcune indicazioni sono sbagliate. Le interpretazioni non coprono tutto lo spettro delle situazioni che potrebbero accadere, e tra tante particolari ne abbiamo trovato una molto intrigante.

Quando la palla colpisce l’anello, nessun orologio, di gara e di tiro, deve partire! Ma, se le interpretazioni prevedono che l’operatore ai 24” non resetti l’apparecchio fino a che il cronometro non parta e che debba resettare a 14/24 quando una squadra ottiene il controllo di palla, le interpretazioni non coprono il caso in cui la palla tocca o è toccata da un giocatore che non ottenga il controllo della stessa. Per regola, il display dei 24” deve partire quando la palla tocca/è toccata art 50.1 2° pallino! Poi resettato quando una delle squadre ottiene il controllo: FIBA OBRI 17-30. Ci sembra particolarmente difficile da applicare specialmente quando ci sono pochi secondi sul display.

Noi pensiamo che come durante un tiro, un passaggio o qualunque altra situazione, a palla viva, se la palla colpisce l’anello avversario, il display dei 24” debba essere resettato e dove possibile senza numeri visibili, incluso le situazioni di rimessa.

Da una rimessa A in zona di attacco, la palla tocca l’anello

avversario:

- Il display dei 24” deve essere resettato “blank”
- Il cronometro di gara parte quando al palla tocca o è toccata da un giocatore
    - Il display partirà da 14” se la squadra A controlla la palla in zona di attacco
    - il display partirà da 24” se la squadra B controllerà la palla in zona di difesa
    - il display partirà da 24” se la squadra B controllerà la palla in zona di attacco
    - Il display partirà da 14” se la squadra A controlla la palla in zona di difesa … e se gli arbitri non avranno fischiato una violazione di ritorno palla in zona di difesa!

In molte situazioni, come nella clip, il tocco ed il controllo avvengono simultaneamente.

Se volete divertirvi potete fare gli altri casi quando la rimessa A è in zona di difesa!