Quanto vale un canestro?

Mediamente ogni anno i giocatori crescono di almeno un centimetro, pesano un chilo di più, corrono più veloci e saltano sempre più in alto! Se non è difficile assistere a stoppate stratosferiche, in più di qualche occasione i giocatori cercano di intervenire sulla palla per realizzare o impedire un canestro spesso senza curarsi delle conseguenze del loro intervento, visto che comunque far rispettare le regole compete agli uomini col fischietto.

Cosa è successo: sul secondo tiro libero del 13bianco la palla rimbalza sull'anello e 5rosso cerca di fare un tap-out, ma il suo tocco (legale) fa sì che la palla finisca comunque nel canestro. Dopo aver colpito la palla, la mano di 5rosso colpisce anche l'anello causando una vibrazione di canestro e tabellone. L'arbitro centro fischia interferenza difensiva e convalida da un punto mimando, con un gesto non convenzionale, come se il difensore avesse toccato il tabellone.
Sia il fischio che il segnale del centro sono poco convincenti; 5rosso non tocca il tabellone e l'impatto della mano/braccio col canestro avviene dopo il tocco legale della palla che ha già rimbalzato sull'anello. La palla giocata una volta entrata nel canestro porterebbe in qualunque caso 2pt in dote alla squadra bianca: sia per un auto-canestro che per una eventuale interferenza.

La regola dell'interferenza è divisa in due momenti:

- interferenza sul tentativo di realizzazione, da quando la palla rilasciata per un tiro raggiunto l'apice della parabola inizia la discesa verso il canestro;
- interferenza sul canestro (anello e retina), una serie di azioni in cui un giocatore interferisce con il canestro quando la palla ha possibilità di entrare nel

canestro.

Il regolamento permette, una volta che la palla ha toccato l'anello, la possibilità che la stessa sia giocata; proibisce di contro qualunque intervento sul canestro che favorisca/impedisca la fuoriuscita/ingresso della palla.

Che l'interferenza sia sulla palla o sul canestro i punti attribuiti saranno comunque quelli relativi al tentativo effettuato dal giocatore, mentre nel caso di una palla giocata legalmente, dopo che ha toccato l'anello, i punti attribuiti dovranno essere due, salvo il caso (improbabile) che il giocatore prima di toccare la palla sia saltato dall'area dei 3pt.

Curiosità: l'azione si svolge in un momento della partita in cui non si può usare l'IRS, mentre se l'azione accade quando mancano 02:00 o meno nel 4° quarto o tempo supplementare, gli arbitri possono utilizzare lo strumento elettronico per verificare se si tratti di violazione di interferenza, ma non possono usarlo per determinare il valore di 1 o 2 punti in quanto il protocollo prevede questa possibilità solo per i tiri su azione da 2 o 3 punti!

Per ulteriori approfondimenti, ne abbiamo parlato nel nostro consueto appuntamento con il 3PO Podcast di Tommaso Tani che potete trovare a questi link:

