

# Leggende metropolitane, atto secondo

## Leggende metropolitane, atto secondo

### Situazione 04 – “Arbitro, ferma il gioco!”

Molti credono che l'arbitro debba interrompere il gioco quando un giocatore si infortuna; **in realtà il gioco non deve essere interrotto**, se una delle due squadre ha una **chiara occasione per realizzare un canestro o sta effettuando un tiro a canestro**. Si applicano rare eccezioni, per esempio: giocatore a terra in pericolo quando altri giocatori gli saltano intorno in situazione di rimbalzo. **Il gioco** deve invece essere **fermato immediatamente se un giocatore ha battuto la testa o sanguina**; in quest'ultimo caso il giocatore deve essere immediatamente sostituito, a meno che la squadra non abbia più sostituti; in questo caso, il flusso di sangue deve essere comunque interrotto.

[http://youtu.be/Wez8ju\\_ZMC8](http://youtu.be/Wez8ju_ZMC8)

Clip 1: è frequente che i giocatori cadano per un errore difensivo, per un movimento sbagliato, per una scivolata. Nel Basket esiste una sorta di regola non scritta per cui l'attaccante, senza “nessuna pietà” , visto l'avversario diretto in terra, spara un tiro ad alta percentuale di realizzazione!

<http://youtu.be/MBuNG-izjZ4>

clip 2: 14rosso fa un movimento difensivo e cade “scivolando” probabilmente su una macchia di sudore, per poi rimanere a terra mentre il gioco prosegue; la squadra bianca sviluppa una azione d'attacco che porta a due tiri consecutivi. Correttamente, gli arbitri non fermano il gioco fino a che la palla non entra nel canestro, diventando morta.

[http://youtu.be/\\_pc3Mrz0UQ4](http://youtu.be/_pc3Mrz0UQ4)

Clip 3: 8azzurro scivola e cade, 8bianco tira immediatamente, la palla rimbalza sull'anello e il controllo del rimbalzo è azzurro; sulla transizione azzurra gli arbitri si rendono conto (forse con un piccolo ritardo) che 8azzurro ha delle difficoltà e richiama l'attenzione. Fermato il gioco (con palla nella metà campo difensiva azzurra) 8azzurro, non in grado di continuare, si reca verso la panchina e viene sostituito. Il gioco riprende con una rimessa azzurra, erroneamente effettuata in attacco! Con il residuo dei 24".

Riferimenti regolamento: art. 5 regolamento tecnico

©RIPRODUZIONE RISERVATA