

Fallo con palla in volo

Cosa è successo: vicino a canestro 25verde e 11bianco lottano per la posizione mentre 1verde raccoglie dal palleggio e tira da tre punti. L'arbitro guida fischia un fallo sotto canestro, va verso il tavolo, segnala la convalida del tiro da tre punti di 1verde e sanziona un fallo. Il gioco riprende con una rimessa dal fondo in attacco per la squadra verde con un nuovo periodo di 24".

Giocatore: nella lotta per la posizione, il contatto provocato da 11bianco (si vede meglio nel replay dal basso) che trattiene con la mano sinistra il 25verde, inizia quando ancora 1verde è in palleggio, ma finisce nel momento in cui 1verde carica il tiro, ed i due giocatori si girano per l'eventuale rimbalzo offensivo. Il contatto non crea particolare danno tecnico o fisico essendo la coppia avulsa dal gioco 1vs1 di 1verde.

Situazione: un difensore commette fallo su un qualunque avversario mentre un attaccante già in atto di tiro finisce la sua azione con un movimento continuo. In questo caso, con il fischio la palla non diventa morta, il canestro deve essere convalidato ed il fallo sanzionato (RT 10.4).

Alcune considerazioni: dal fatto che il gioco sia ripreso con una rimessa verde dalla linea di fondo nella sua metà campo di attacco, si evince che il fallo sia stato commesso dal giocatore 16bianco (RT 34.2.1) con squadra bianca non in bonus.

Arbitro: l'arbitro guida – in leggero ritardo sulla rotazione – segue il gioco dei pivot nell'area dei tre secondi (rettangolo 5), questo non gli permette di "vedere" anche il pallone e come si stia sviluppando il gioco. Il fischio non è tempestivo e purtroppo avviene quando il contatto è finito ed

il tiro ormai in esecuzione. Uscito per segnalare, dopo un contatto visivo e un breve colloquio con il coda convalida il tiro da 3 punti con il giusto segnale. Si volta per controllare il giocatore da sanzionare, ma inizia con il 2 (dorso) e non sappiamo se prosegue con il 5 (palmo) verde ; sicuramente si corregge (fuori campo tv) in 11bianco poiché la palla è assegnata ai verdi.

Ufficiali di campo: nel momento in cui il pallone entra nel canestro (RT 50) l'operatore resetta l'apparecchio – che al momento del fischio mostra 11" – lasciandolo spento (RT 50.3). Alla ripresa del gioco l'apparecchio deve essere resettato a 14" (RT 50.5 e Int. FIBA 29/50-28 caso a).

Televisione: l'inquadratura offre una discreta visione dell'azione, anche se manca una coppia nell'angolo destro; il replay dal basso fa capire l'intensità del contatto e la tempistica tra momento del contatto e atto di tiro. Purtroppo non viene mai inquadrato il display dei 24" posto sopra il canestro. Dal commento, dalla sovraimpressione e da chi ci ha segnalato il caso, sappiamo che l'azione è ripresa con 24" per la squadra verde.

Conclusione: su questa situazione si intersecano più regole e diversi principi della meccanica.

- **Arbitro:** se – guardando la propria area di competenza – avesse percepito (vedere) anche ciò che stava succedendo intorno alla palla, avrebbe forse potuto evitare un fischio per un contatto che nell'azione appare marginale.
- **Meccanica:** vista la disposizione iniziale dei giocatori e la posizione del pallone, sarebbe stato meglio ruotare con un minimo di anticipo per avere una prospettiva migliore sul gioco dei pivot e maggiore consapevolezza sul tiro.
- **Operatore 24":** quando viene fischiato un fallo con palla in volo, è bene congelare il display dei 24" in modo da

essere liberi di fare qualsiasi operazione che permetta poi di resettare eventualmente il tempo, in modo corretto, per la nuova azione d'attacco.

24" – Ripresa del gioco: Il gioco avrebbe dovuto esser ripreso con una rimessa dal fondo in attacco per la squadra verde con 14".

Secondo voi? Quanti secondi avrebbe avuto la squadra verde per concludere l'azione se la palla...

- avesse toccato l'anello senza entrare?
- non avesse toccato l'anello ma solo il tabellone?
- non avesse toccato ne' anello ne' tabellone finendo sul terreno di gioco o fuori campo quanti?

Risposta:

Le varie casistiche rendono la risposta al quesito un po' articolata. In particolare:

- **Se sul display del 24" rimangono 14" o meno** (caso specifico della clip): l'attacco avrà a disposizione sempre 14".
- **Se sul display del 24" rimangono più di 14"**
 - se la palla entra nel canestro l'attacco avrà a disposizione 14"
 - in tutti gli altri casi, avrà a disposizione il residuo dei 24"

Int. Fiba 29/50-28 e 29/50-29

©RIPRODUZIONE RISERVATA