

Voglio 2 tiri!

Ci sono delle situazioni spettacolari in cui gli attaccanti realizzano dei canestri ricevendo la palla al volo schiacciandola nel canestro (alley-oop); altre i giocatori cercando di realizzare un canestro battendo la palla dopo che questa ha colpito l'anello (tap-in).

In questi casi, quando il giocatore è considerato in atto di tiro e conseguentemente ha diritto a tirare i tiri liberi nel caso in cui subisca fallo? Se subisce un fallo prima di toccare la palla come si dovranno comportare gli arbitri?

Partiamo da alcuni concetti importanti:

- **cilindro** – lo spazio occupato da un giocatore sul terreno di gioco. (RT 32.1)
- **verticalità** – tutto lo spazio sopra il cilindro, lo spazio sotto di esso quando salta. (RT 33.2)
- **giocatore in aria** – un giocatore che salta in un punto ha diritto di ricadere nello stesso punto; se salta verso un altro punto del terreno di gioco ha diritto di ricadervi, se al momento del salto quel punto non era occupato da un avversario. (RT 33.6)
- **Tiro a canestro** – abbiamo un tiro a canestro quando la palla che è nelle mani(o) di un giocatore viene poi indirizzata verso il canestro avversario (RT 15.1.1)
- **atto di tiro:** – tap-in e schiacciata sono atto di tiro (RT 15.1.1)
- **tiratore** – un tiratore che ha staccato entrambi i piedi dal terreno di gioco è considerato tiratore fino a quando non tornerà con entrambi i piedi a contatto del terreno di gioco. (RT 15.1.2)

Una volta analizzati tutti questi elementi fondamentali, iniziamo ad avere gli elementi per rispondere al nostro quesito.

- **alley-oop:** l'attaccante riceve un passaggio da un compagno di squadra e pertanto sarà considerato in atto di tiro dal momento in cui riceve la palla, fino a quando non torna con entrambi i piedi sul terreno di gioco.
- **Tap-in:** l'attaccante sarà considerato in atto di tiro dal momento in cui tocca la palla, fino a quando non torna con entrambi i piedi sul terreno di gioco.

Poiché si tratta di situazioni estremamente dinamiche in aria e in spazi ristretti, i contatti tra i cilindri dei giocatori non devono essere necessariamente considerati fallosi. Particolare attenzione deve essere posta invece all'uso di mani e/o braccia che colpiscono/spingono/trattengono: a volte i falli commessi rientrano nei criteri del fallo antisportivo.

In base alle considerazioni esposte, un fallo fatto su un attaccante in aria che non ha ancora ricevuto il passaggio o battuto la palla non può essere un fallo su un giocatore in atto di tiro: non devono pertanto essere concessi tiri liberi ed un eventuale canestro dovrà essere annullato. Dal momento della ricezione/tocco, il fallo è commesso su un giocatore in atto di tiro: punti e tiri liberi devono essere assegnati secondo la regola generale prevista per i falli commessi su chi sta tirando a canestro (RT 34.2.2).

Per comprendere meglio seguite gli esempi video.

1rosso in penetrazione fa un alley-oop, 8azzurro spinge alle spalle 15rosso che va per schiacciare ma non tocca nemmeno la palla: pertanto 15rosso **non può essere considerato** giocatore in **atto di tiro**. L'Arbitro centro sanziona come personale il fallo di 8azzurro ed indica due tiri (anche se la squadra azzurra non è in bonus): visto che il fallo di 8azzurro è stato considerato un semplice fallo personale, il gioco sarebbe dovuto riprendere con la rimessa dal fondo in attacco per la squadra rossa. In realtà, il fallo di 8azzurro era da

sanzionare come fallo antisportivo: 8azzurro non gioca la palla e non fa nessun tentativo per giocarla. Al giocatore 15rosso sarebbero spettati 2 tiri liberi + possesso palla. Se così non fosse, ogni difensore potrebbe impedire sempre questa azione spettacolare pagando un dazio minimo.

4azzurro passa la palla verso 9azzurro; mentre 9azzurro ha la palla su una mano e cerca di realizzare il canestro, 15bianco lo colpisce su un braccio impedendo la realizzazione del canestro. Sullo slancio e dopo il contatto i due giocatori cadono in terra. 9azzurro deve essere considerato in **atto di tiro** e due tiri liberi concessi

10rosso tira a canestro; dopo il rimbalzo della palla sull'anello con grande reattività salta e in tap-in tenta un'altra conclusione. Dopo aver battuto la palla subisce un contatto falloso da 14giallo. Il contatto, avvenuto dopo che la palla è stata battuta e prima che 10rosso sia tornata con entrambi i piedi sul parquet, fa sì che il fallo fischiato debba essere sanzionato con due tiri liberi, poiché 10rosso è giocatore in atto di tiro.

©RIPRODUZIONE RISERVATA