

Se non suona la sirena!

0nero realizza e il cronometro (in sovraimpressione) si blocca a 01:16; l'immagine riparte con 22bianco in palleggio, con ancora 01:16 e 24, subito dopo sulla barra il cronometro va 01:14 ma il 24 resta fermo. La transizione della squadra bianca prosegue; si gioca in attacco per diversi secondi: sulla barra il 24" si avvia quando mancano 01:05, con un ritardo di circa 11 secondi!

Quando l'immagine si allarga il display, fino a quel momento invisibile ai telespettatori, sembra spento (probabilmente è un gioco di luci) mentre in sovraimpressione il cronometro segna 01:00; il 24 segna 17 al posto di circa 8, senza che nessuno si sia accorto di nulla. Quando il cronometro in sovraimpressione segna 00:51 la sirena dei 24" non è ancora suonata e la panchina di Bologna comincia ad agitarsi. Dopo la stoppata del 44nero la palla va fuori (la rimessa sarebbe Bianca): il crono segna 00:48.50 e sul display dei 24 compare 5 (la sovraimpressione viene corretta). L'azione di attacco bianca è durata circa 27" e mezzo. Gli arbitri si recano al tavolo.

Probabilmente gli ufficiali di campo hanno informato gli arbitri del malfunzionamento (lo svegliotto manuale sarà stato attivato?) e con l'IRS si è verificato se fosse stata commessa una violazione di 24". Dopo una meticolosa scansione delle immagini viene sancita la violazione. La rimessa perimetrale per Bologna ne è la diretta conseguenza. Questo è probabilmente ciò che è accaduto, salvo essere smentiti da informazioni non in nostro possesso.

Gli errori di cronometraggio e dell'orologio dei 24" fanno parte degli errori correggibili (RT Art. 44) e possono essere corretti in qualunque momento della gara, ma la regola prevede che il tempo di gioco trascorso (cronometro in movimento) e giocato non si possa recuperare.

Sarebbe stato diverso se un arbitro, accortosi della partenza ritardata del 24, avesse fermato immediatamente il gioco: in questo caso si sarebbero potute ripristinare le condizioni normali di gioco, riprendendo con il tempo residuo e il giusto valore del 24 secondi sul display.