

Un colpo di spugna!

Spesso è più facile cancellare tutto e ricominciare da capo piuttosto che cercare una soluzione che non si conosce. Qualcuno sorriderà nel vedere cosa è successo, ma ricordatevi che al loro posto domani potreste esserci voi!

Sul salto a 2 la palla, battuta ma non controllata da nessuna squadra, va fuori campo. Il tavolo erroneamente accende la freccia di PA per la squadra arancione; la freccia viene corretta (direzione attacco bianco) quando il primo giocatore arancione controlla la palla viva sul terreno. Il secondo quarto inizia con una rimessa di PA bianca. All'inizio del terzo quarto le squadre si schierano, entrambe, nella direzione sbagliata ed il gioco riprende con una rimessa di PA eseguita ancora dalla squadra bianca. Dopo qualche secondo l'allenatore arancione, che aveva diritto alla rimessa di PA, richiama con ampi gesti l'attenzione degli arbitri ed il gioco viene interrotto (09:49 – 13"). Dopo una lunghissima consultazione tra arbitri e tavolo si decide di cancellare tutto e ricominciare il terzo periodo come nulla fosse accaduto!

Gli arbitri hanno commesso tre gravi errori:

- Consegnare la palla alla squadra bianca
- Cancellare il tempo giocato
- Asegnare la rimessa alla squadra arancione

Nessuno è esente da responsabilità per l'errore, incluse le squadre che dovrebbero sapere in quale canestro attaccano ed a chi spetta il successivo possesso alternato, visto che la freccia è esposta al tavolo e visibile da tutti. Questa casistica è inserita all'interno delle interpretazioni FIBA da moltissimi anni, per cui non è poi così infrequente come qualcuno può pensare.

Il gioco doveva riprendere, dopo lo scambio del verso di attacco tra le due squadre, con una rimessa bianca dalla linea laterale, in zona di attacco (posizionata a specchio) con 09:49 sul cronometro di gara e 13" sul display (Int FIBA 9-6). La successiva rimessa di possesso alternato assegnata alla squadra arancione (Int FIBA 12-4).