QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 1

Il C.I.A., allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni pratiche che si potrebbero presentare in una normale partita di pallacanestro, propone Interpretazioni che debbono essere ritenute ufficiali da tutti i tesserati.
Chiunque volesse porre quesiti al Settore Tecnico può farlo indirizzando a arbitri@fip.it.

OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO

Domanda 1 : Durante un periodo di gioco, viene fischiato il 2° fallo antisportivo al giocatore A5. Mentre si accinge ad uscire dal campo, lo stesso A5 protesta platealmente e l'arbitro gli infligge un fallo tecnico. Come procederanno gli arbitri?
Risposta: Al giocatore espulso per doppio fallo antisportivo non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione (art. 37.1.4); il fallo tecnico, eventualmente sanzionato, verrà non considerato, il comportamento del giocatore (protestatorio o peggio ingiurioso, aggressivo, etc.) sarà riportato nel rapporto arbitrale. Il gioco riprenderà con la normale sanzione prevista per il fallo antisportivo.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2 : Contemporaneamente al suono della sirena di fine 2° periodo, l'arbitro fischia un fallo antisportivo al giocatore A7. Come verrà sanzionato?
Risposta: Il fallo antisportivo è da considerare avvenuto durante il 2° periodo e la sanzione conseguente va amministrata in tale periodo. L'arbitro farà effettuare alla squadra B i tiri liberi previsti dalla sanzione e null'altro.
Il 3° periodo inizierà rispettando la regola del possesso alternato, considerando che tutti i periodi, escluso il primo, devono iniziare con il rispetto di tale regola (art.12.3).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3 : Durante l'intervallo tra il 2° e 3° periodo, A4 spintona un avversario in maniera violenta. L'arbitro decide di infliggere un fallo antisportivo ad A4.
E' decisione corretta? Come verrà sanzionato?
Risposta: Trattandosi di un fallo di contatto commesso da un giocatore (negli intervalli tutti i componenti di una squadra sono considerati giocatori) il fallo stesso è da registrare come antisportivo a carico di A4, primo fallo della squadra A nel 3° periodo, con sanzione di 2 tiri liberi più possesso palla a metà campo per la squadra B (art. 41.1.2). La freccia di possesso alternato resta ferma.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4 : A5 tira a canestro, la palla si blocca tra cerchio e tabellone. Situazione di salto a due. La freccia di possesso alternato indica rimessa per la squadra A. La stessa avrà diritto ad un nuovo periodo di 24" oppure al residuo del periodo precedente?

Risposta: L'art. 50.4 stabilisce che l'apparecchio 24" deve essere fermato, ma non resettato quando alla stessa squadra che aveva in precedenza il controllo della palla viene assegnata una rimessa in gioco a seguito di una situazione di salto a due.

Nel caso in oggetto, però, il tiro a canestro fa perdere alla squadra A il controllo della palla e la regola dei 24" risulta rispettata perché il pallone ha toccato l'anello (art. 29.1.1 ultimo punto).

Pertanto alla squadra A deve essere concesso un nuovo periodo di 24 secondi.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5 : Quale è la corretta segnalazione del n. 20 di maglia?

Risposta: In conseguenza dell'introduzione delle segnalazioni per numerazioni fino al 50, si preferisce rendere omogeneo il segnale del n. 20 agli altri.

Per cui, con una mano (possibilmente la destra) mostrando verso il tavolo il numero delle decine con il dorso ed il numero delle unità con il palmo: retro – fronte.

esempio: n. 20 - prima

poi ruotando il polso

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 2

Il C.I.A., allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni pratiche che si potrebbero presentare in una normale partita di pallacanestro, propone Interpretazioni che debbono essere ritenute ufficiali da tutti i tesserati.
Chiunque volesse porre quesiti al Settore Tecnico può farlo indirizzando a: **arbitri@fip.it**.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: Sostituzione di un giocatore durante una sospensione o negli intervalli.
Risposta: L'art. 19.3.7 del Regolamento Tecnico prevede che "se viene richiesta una sostituzione durante una sospensione e durante un intervallo di gara, il sostituto deve presentarsi al segnapunti prima di entrare in gioco".
Per evitare problemi circa lo status del giocatore e/o del sostituto, è stato disposto che il sostituto debba comunicare il numero di maglia del giocatore che intende sostituire, dando così la possibilità anche alla squadra avversaria di conoscere il cambio.
Nel caso in cui una o più sostituzioni vengano effettuate durante una sospensione o durante un intervallo, senza rispettare la predetta procedura, il segnapunti informerà semplicemente l'arbitro più vicino, rendendolo così responsabile del rispetto di quanto previsto.
Se il fatto emerge a palla morta e con opportunità non ancora terminata, l'arbitro inviterà il/i giocatore/i a presentarsi al segnapunti per finalizzare la sostituzione, richiamando l'allenatore ad evitare che il fatto stesso si ripeta (ignorare i richiami dell'arbitro: la sanzione è un fallo tecnico - art. 38.3.1).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: Sostituzione di giocatori durante l'effettuazione di tiri liberi.
Risposta: In caso di effettuazione di tiri liberi, la sostituzione del tiratore deve essere richiesta prima che la palla sia a sua disposizione sul **primo** o unico tiro libero; a quel punto la squadra avversaria può effettuare una ed una sola sostituzione richiedendola prima che la palla sia a disposizione del tiratore per l'**ultimo** o unico tiro libero.
In tale situazione, ricevuta/e la/e richiesta/e, gli U.d.c. accorderanno la/e sostituzione/i, azionando il loro segnale acustico, solo quando la palla diventerà morta dopo l'**ultimo** o unico tiro libero.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: Registrazione a referto dell'"autocanestro".
Risposta: Il Regolamento Tecnico chiarisce all'art. 16.2.2 ed ancora B.11.2

Se un giocatore segna nel proprio canestro **accidentalmente**, il canestro è valido e deve essere registrato come realizzato dal **capitano in campo** della squadra avversaria.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: La squadra B ha diritto ad una rimessa per possesso alternato; B7 ha tra le mani la palla viva, quando il difensore A7 colpisce la palla stessa, con una manata, facendola rotolare a terra. Come si comporta l'arbitro ?
Risposta: L'arbitro fischia, la palla diventa morta. Applicando l'art. 38.3.1, il caso è da considerarsi come situazione che non permette di effettuare prontamente una rimessa in gioco; la squadra A sarà richiamata (la prima volta) oppure un fallo tecnico sarà inflitto ad A7, se la sua squadra era già stata in precedenza richiamata.
Dopodiché, per la violazione di A7, la squadra B avrà la palla a disposizione per una **normale** rimessa in gioco oppure per l'effettuazione dei tiri liberi conseguenti il tecnico; in ambedue i casi la freccia di possesso alternato rimarrà ferma.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: Se durante i tiri liberi deve essere sostituito un giocatore che sanguina, l'arbitro può concedere alla squadra avversaria un'opportunità di sostituzione ?
Risposta: Si; nel corso di tiri liberi o in qualsiasi situazione di sostituzione di un giocatore per ferita sanguinante, l'arbitro può concedere alla squadra avversaria l'opportunità di effettuare una ed una sola sostituzione, se da questa richiesto, applicando il principio della correttezza e lealtà sportiva previsto per gli infortuni pre-gara (art. 5.8).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 6: Un giocatore che deve correggere un errore e tirare dei tiri liberi può, dopo l'esecuzione degli stessi, ritornare in panchina o è obbligato a rimanere in campo ?
Risposta: Il componente della squadra implicato nella correzione di un errore, se si trova in panchina per una legale precedente sostituzione (non a seguito di esclusione per 5 falli), è obbligato a rientrare in campo per effettuare i tiri liberi, ridiventando giocatore. Dopo l'effettuazione dell'ultimo tiro libero può rimanere in campo oppure essere sostituito, se la palla diventa morta, sempre che la sua sostituzione sia stata richiesta prima del termine dell'opportunità sul primo o unico tiro libero (art. 44.2.7).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 7: Il giocatore A6 deve tirare due tiri liberi per la correzione di un errore, in situazione in cui l'arbitro ha interrotto il gioco mentre la squadra B era in controllo di palla. Dopo aver corretto l'errore, la palla deve essere assegnata alla squadra B per una rimessa con un nuovo periodo di 24" ?
Risposta: SI; l'art. 29.2.2 precisa che se il gioco viene fermato da un arbitro per una qualsiasi valida ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre, deve essere assegnato un nuovo periodo di 24".
Comunque, se a giudizio degli arbitri, gli avversari venissero svantaggiati, il conteggio dei 24" dovrà riprendere dal momento dell'interruzione.
Alla luce di quanto sopra, è bene che gli arbitri applichino quanto già previsto per gli U.d.c.: non interrompere il gioco ed intervenire, per la correzione di un errore, alla prima palla morta.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 3

Il **C.I.A.**, allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni pratiche che si potrebbero presentare in una normale partita di pallacanestro, propone Interpretazioni che debbono essere ritenute ufficiali da tutti i tesserati.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Tecnico**, indirizzandoli a: **www.arbitri@fip.it**

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: Sul salto a due d'inizio gara l'arbitro fischia una violazione, prima che la palla sia legalmente battuta. Il gioco riprende con una rimessa per la squadra **B**, ma **B14** sbaglia nell'effettuare la rimessa e **A10** intercetta il passaggio per cui il primo controllo della palla in campo è della squadra **A.** Come deve comportarsi il segnapunti nel posizionare la freccia ?
Risposta: Prima di tutto, in situazioni analoghe a quella proposta, gli arbitri ed gli U.d.c. devono essere pronti e prestare la massima attenzione affinché il cronometro sia riportato a 10:00 prima di riprendere il gioco, qualora erroneamente messo in movimento.

Esaminando poi quanto accaduto, poiché una violazione non si può verificare durante un intervallo di gioco (Interpr. FIBA Settembre 2000 -art. 18, sit. 2-), la violazione viene "sanzionata come se si fosse verificata durante il tempo di gioco". Sarà assegnata una rimessa alla squadra che non ha commesso la violazione e questo già determinerà la squadra che ha acquisito il primo possesso.

Quando la rimessa termina, verrà azionato il cronometro di gara e la freccia di possesso alternato verrà posizionata in modo da indicare gli avversari della squadra che ha guadagnato il controllo della palla viva per la rimessa.

Nel caso in esame, il segnapunti deve posizionare la freccia a favore della squadra **A** nel momento in cui la palla, a seguito della rimessa maldestra del giocatore **B14**, tocca o viene toccata dal giocatore in campo **A10**, che poi ne acquisisce il possesso.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: La squadra **A** controlla la palla da 10" quando **A7** tira a canestro. Dopo che la palla ha lasciato le mani del tiratore, e prima che tocchi l'anello, viene fischiato un doppio fallo (il display del 24" indica **13"** ancora da giocare). Come si riprende ?
Risposta: L'Avendo **A7** perso il controllo della palla, rilasciandola nell'atto di tiro, il gioco potrà riprendere nei seguenti modi, a seconda dello sviluppo dell'azione,:

- la palla **entra** nel canestro: canestro valido, rimessa dal fondo per **B** e nuovo periodo di 24";
- la palla **tocca** il ferro e non entra: situazione di salto a due, rimessa a favore della squadra che ne ha diritto per il possesso alternato con nuovo periodo di 24" sia per **A** che per **B**;
- la palla **non tocca** niente o solo il tabellone: situazione di palla a due, rimessa per la squadra che ne ha diritto per il possesso alternato, per i secondi rimanenti **(13)** se la rimessa è per la squadra **A**, per un nuovo periodo di 24" se la rimessa è per **B**.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: Come va gestito dall'arbitro il minuto di silenzio?
Risposta: Come prima cosa, dopo aver ricevuto comunicazione dell'opportunità di effettuare il minuto di silenzio, il 1° Arbitro metterà a conoscenza di ciò gli Ufficiali di campo e, attraverso i Dirigenti accompagnatori, le due squadre.
Poi, al momento di iniziare la gara, gli arbitri entreranno sul terreno di gioco con i due quintetti schierati per il salto a due, prendendo le loro posizioni; il 1° arbitro poggerà la palla a terra, fischiando l'inizio del minuto di raccoglimento. Il termine del tempo di effettuazione, **opportunamente** conteggiato dal cronometrista con l'apparecchio manuale, sarà da questi segnalato con il suo fischietto.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: Quale deve essere l'atteggiamento corretto degli arbitri sul conteggio dei **5** secondi.
Risposta: Va specificato che le situazioni in cui è necessario conteggiare i secondi perché un'azione venga conclusa nei 5 regolamentari da un giocatore non sono tutte uguali e, conseguentemente, richiedono un atteggiamento diverso da parte dell'arbitro.
Infatti, egli conteggerà solo mentalmente i 5" nel caso di **giocatore impegnato ai tiri liberi**, limitandosi ad intervenire fischiando la violazione, qualora il tiratore superi detto periodo.
Invece, egli userà il conteggio visivo nei casi, tecnicamente più importanti ai fini del gioco, di:
- palla a disposizione di un **giocatore** per la **rimessa in gioco** (specialmente se in situazione di marcamento aggressivo);
- **giocatore** in possesso di palla **marcato da vicino** che non tira, passa o palleggia;
- **ultimi 5" degli 8"** a disposizione di una squadra per portare la palla in zona d'attacco.

In questi casi, l'arbitro competente dovrà visivamente mostrare lo scorrere del proprio conteggio mentale mediante l'oscillazione dell'avambraccio, palmo della mano aperto, dalla cintola in giù.
Per tutti gli arbitri, una corretta ed uniforme utilizzazione delle segnalazioni facilita il compito e rende maggiormente comprensibile ciò che si sta svolgendo a tutti gli interessati alla gara.
Nel caso di **regola dei 24" nei campionati regionali**, in assenza dell'apparecchiatura relativa, l'arbitro responsabile deve provvedere a conteggiare il tempo utilizzato dalla squadra in attacco per l'azione e segnalerà, mostrando con il braccio alto il palmo della mano aperto, quando mancano, a suo giudizio, 5 secondi allo scadere dei 24; in tal caso, pur non essendo obbligatorio, può essere aggiunto l'uso della voce, facendo poi seguire un conteggio mentale del tempo residuo, tenendo la concentrazione massima per gli ultimi importanti secondi, soprattutto in coincidenza con la finalizzazione dell'azione.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: **B/7**, giocatore espulso per aver commesso due falli antisportivi, invece di recarsi immediatamente nello spogliatoio, va a sedersi in tribuna tra il pubblico, limitandosi a seguire l'andamento della gara. Deve l'arbitro riportare il fatto nel Rapporto ?
Risposta: **No**; l'arbitro, in tutti i casi di espulsione dal campo di gioco di un iscritto a referto, eviterà di riportare nel suo Rapporto il caso in cui questi, invece di recarsi immediatamente nello spogliatoio rimanendovi, si rechi in tribuna tra il pubblico, purché si limiti a seguire la gara correttamente. (Corte Federale 28/3/2003).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 4

Il **C.I.A.**, allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni pratiche che si potrebbero presentare in una normale partita di pallacanestro, propone Interpretazioni che debbono essere ritenute ufficiali da tutti i tesserati.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Tecnico**, indirizzandoli a: **www.arbitri@fip.it**
oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "In una gara del Campionato di **Serie B** si può giocare con il nuovo pallone Molten disegnato Giugiaro usato in **Serie A**?"
Risposta: Ogni anno nelle Disposizioni Organizzative Annuali sono indicati i tipi di pallone dichiarati regolamentari ed omologati dalla FIP per i vari Campionati Nazionali.
Prima della gara, per gli esercizi di riscaldamento, la Società ospitante dovrà metterne a disposizione della squadra ospitata almeno **5** della stessa marca e tipo del pallone di gara.
Ora, se per una motivazione qualsiasi, le due Società si accordano per utilizzare in una determinata gara un tipo di pallone non elencato tra quelli indicati nelle D.O.A., nulla osta a che la partita si svolga regolarmente.
Le caratteristiche regolamentari alle quali il pallone deve corrispondere sono quelle riportate nel nostro Regolamento Tecnico all'Appendice "Attrezzature per la Pallacanestro".
oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "La squadra **A4** realizza un canestro con **A4**. L'allenatore della squadra **B** corre al tavolo e chiede una sospensione prima che la palla sia a disposizione del giocatore per la rimessa in gioco. Il segnapunti non è pronto a reagire e la palla, rimessa in gioco da **B5**, è intercettata da **A6** che rapidamente segna un nuovo canestro. Il segnapunti segnala la richiesta dell'allenatore, che è ancora al tavolo e discute. Come deve procedere l'arbitro?"
Risposta: La domanda non è completamente chiara.
Va specificato quale sia stato il comportamento tenuto nell'occasione dal cronometrista:

a) ha fermato il cronometro di gara dopo il canestro di **A4**, a seguito della richiesta di sospensione dell'allenatore o perché ci troviamo negli ultimi 2 minuti di gioco?

b) ha fermato il cronometro dopo il canestro di **A6?**

Nel caso **a)** essendo il cronometro fermo e la palla morta sussistono le opportunità perché la sospensione venga concessa e, siccome la richiesta dell'allenatore arriva in tempo, questo **deve essere fatto**. Tutto quanto successo in seguito deve essere annullato ed il gioco riprenderà, dopo la sospensione della squadra **B**, con una rimessa dalla linea di fondo.
Nel caso **b)** essendo stato il cronometro fermato in ritardo, il canestro di **A6** è valido e la sospensione sarà concessa all'allenatore **B**, se ancora la vuole.
Precisazione: Questa situazione può presentarsi con una certa frequenza, creando situazioni di non facile gestione, soprattutto verso le fasi finali di gare dal punteggio in discussione.
Ci sono molte ragioni perché si creino difficoltà per gli Ufficiali di campo in tali momenti (canestro realizzato - segnapunti che deve registrare la realizzazione - cronometrista che deve sapere esattamente dove si trova la palla - la richiesta deve arrivare chiara - in tempo - gli arbitri potrebbero non sentire, etc.). Una corretta gestione da parte degli U.d.c. in questi casi può essere raggiunta attraverso una buonissima collaborazione tra di loro e con gli arbitri. (Interpretazioni FIBA - Dicembre 2004)
oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "**A4** deve effettuare una rimessa laterale, ma prima viene fischiato un fallo al giocatore **A7** da uno dei due arbitri. Come deve procedere l'arbitro, in considerazione del fatto che il fallo è giudicato un normale fallo?"
Risposta: La domanda prevede una risposta completa e ben articolata.
Va premesso e definito che, concettualmente, a gioco fermo non possono essere commessi, e quindi sanzionati, falli "normali".
Se il gioco è fermo, eventuali contatti tra giocatori avversari devono essere dall'arbitro valutati:
- come antisportivi o da espulsione, se gravi o di particolare gravità e tali da non poter essere disattesi e non fischiati;
- oppure come non fallosi, e quindi affrontati con un richiamo, comunque con un intervento arbitrale tendente a prevenire situazioni più gravi.
Nel caso di una rimessa che è sul punto di essere effettuata da **A4,** può accadere, pur se di rado, che venga fischiato, e giudicato come normale, un fallo ad **A7,** giocatore che cerca di liberarsi di una marcatura per ricevere la palla, oppure di impedire ad un avversario un facile anticipo, di portare un blocco, etc.
In tale situazione ("fase di gioco già iniziata") va fatta distinzione se il fallo di **A7** avviene:
1) mentre la palla è ancora nelle mani dell'arbitro che si appresta ad amministrare la rimessa;
2) quando la palla è già a disposizione del giocatore per la rimessa.
Soluzione:
1) fallo commesso dalla squadra **A** che deve effettuare la rimessa (fallo in attacco) art. 41.2.2; sanzione: Rimessa per **B,** ma poiché siamo nello stesso periodo di palla morta e cronometro fermo: le due rimesse vanno compensate e si riprenderà con una situazione di salto a due, gestita con la freccia di possesso alternato.
2) fallo commesso dalla squadra in controllo della palla viva (fallo in attacco) stesso art.; sanzione: Rimessa per **B,** ma poiché siamo in situazione di palla viva, tale sanzione non può più essere usata per compensare la precedente, art. 42.2.5, quindi: Rimessa per **B**.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "La squadra **A** ha il possesso della palla per un nuovo periodo di 24". Dopo 19 secondi **A4** tenta un tiro a canestro e la palla manca l'anello, cosa vista chiaramente dal Coda.
L'operatore dei 24", ritenendo (erroneamente) che la palla abbia toccato il ferro, resetta l'apparecchio. La squadra **A** prende il rimbalzo ed il controllo della palla.
Ritenendo che l'arbitro abbia visto tutto ciò, cosa deve fare?"
1) Fermare immediatamente il gioco e restituire la palla alla squadra **A** per i residui 5".
2) Lasciar proseguire il gioco, contando lui stesso i rimanenti 5" e dopo tale periodo, se la palla è ancora in possesso della squadra **A,** fischiare la violazione ai 24".
3) Altro ancora.
Risposta: Normalmente l'arbitro, il quale **deve** avere la percezione di quanto avviene in relazione allo scorrere del tempo, dovrebbe fermare il gioco immediatamente.
Tuttavia, se il giocatore **A** che ha conquistato il rimbalzo tira o attacca direttamente il canestro, egli può ritardare il suo fischio di 1 - 2 secondi.
L'apparecchio dei 24" sarà corretto e la palla restituita alla squadra **A** per la rimessa laterale.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 5

Il **C.I.A.**, allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni pratiche che si potrebbero presentare in una normale partita di pallacanestro, propone **Interpretazioni** che debbono essere ritenute ufficiali da tutti i tesserati.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Tecnico**, indirizzandoli a: arbitri@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "La squadra **A** ha diritto ad una **normale** rimessa laterale; la palla lanciata da **A5**, direttamente o dopo una deviazione, si blocca nel supporto del canestro. Come si riprende ?
E quale è la differenza se ciò avviene su di una rimessa conseguente a Possesso alternato ?
Risposta: In ambedue i casi si tratta di Situazione di salto a due (art. 12.3, 4° punto).
Ogni volta che una palla viva si blocca sul sostegno del canestro, sia durante il gioco che su di una **qualsiasi** rimessa da fuori campo, essa diventerà immediatamente morta con il fischio dell'arbitro ed il gioco verrà ripreso assegnando la palla alla squadra che ne ha diritto per la regola del Possesso alternato indicato dalla freccia, per una rimessa dalla linea di fondo (non direttamente dietro il tabellone) essendo quello il punto più vicino a dove il gioco è stato fermato.
Nel caso di tiri liberi, ciò vale solo sull'unico o ultimo dei tiri, non seguito da rimessa in gioco.
Precisazione: Se su una rimessa per possesso alternato da parte della squadra **A,** la palla si blocca sul supporto del canestro, essa diventa morta, la rimessa di P.A. termina (art. 12.4.5, 2° punto) e la direzione della freccia viene immediatamente invertita. Ne risulta una nuova situazione di salto a due amministrata con una nuova rimessa per P.A. a favore della squadra **B**, al termine della quale la freccia verrà ancora girata ad indicare il prossimo possesso alternato a favore della squadra **A**.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "E' possibile avere una risposta che faccia chiarezza, una volta per tutte, tra i DEVONO, NON DEVONO, POSSONO, NON POSSONO che spesso si sentono circa l'iscrizione a referto di atleti, allenatori, dirigenti, etc. ?"
Risposta: Per la partecipazione ad una gara ufficiale, tutti devono essere tesserati F.I.P. ed in panchina possono sedere soltanto persone regolarmente iscritte a referto.
Prima dell'inizio della gara, possono essere iscritte a referto persone anche se ancora assenti, che potranno poi entrare in qualsiasi momento della gara, al loro arrivo, dopo essere state regolarmente riconosciute dagli arbitri.
Nel momento in cui la gara inizia (tocco legale sul salto a due iniziale) gli spazi vuoti sul referto devono essere barrati e nessuno può più essere iscritto, se arriva in ritardo.
Per i Campionati organizzati dalla F.I.P., nel rispetto delle Disposizioni Organizzative Annuali, in tutte le gare Nazionali e Regionali possono essere iscritti a referto **10** giocatori; **solo** nel Campionato di Serie A maschile e nell'attività giovanile possono essere iscritti **12 giocatori**.

Le persone per le quali l'iscrizione è correlata alla presenza dell'**Allenatore** sono: Vice-allenatore, Preparatore Fisico, Scorer.

L' Allenatore, il Vice-allenatore ed il Preparatore Fisico devono essere in possesso **anche** della tessera rilasciata dal Comitato Nazionale Allenatori, lo Scorer può essere un tesserato a scelta della Società.
Se l'Allenatore è del tutto assente i suddetti non possono essere iscritti a partecipare alla gara.
Se egli viene iscritto, in attesa del suo arrivo, anche loro possono essere iscritti ed attendere che arrivi; in qualsiasi momento l'Allenatore arrivi, dopo il riconoscimento, entrerà in gara ed anche i suddetti potranno prendere posto in panchina.
Se l'Allenatore in gara viene espulso o deve abbandonare la gara per un qualsiasi problema, gli altri restano; il Vice-allenatore assume le funzioni di responsabile. Se anche questo viene espulso, o è assente, le funzioni di allenatore vengono assunte dal **Capitano**.
In tali casi, lo Scorer ed il Preparatore Fisico rimangono in panchina e coadiuvano il Capitano **senza variare** le proprie responsabilità.
La presenza degli altri tesserati (giocatori, dirigenti, medico, massaggiatore) è libera da vincoli, collegati ad altre persone.
Attenzione alla importante differenza esistente tra massaggiatore (tesserato FIP) e preparatore fisico (tesserato anche CNA).

Nei Campionati Nazionali, e solo in quelli, è ammesso un **Secondo Dirigente**.
Se è presente un solo Dirigente, egli sarà iscritto a referto come Accompagnatore.
Se sono presenti in due, a loro scelta, il primo sarà Accompagnatore e l'altro Secondo Dirigente e coadiuverà il primo nelle sue funzioni e **null'altro**.
Durante la gara, l'Accompagnatore deve prendere posto seduto al tavolo, il Secondo Dirigente in panchina.

Il Dirigente addetto agli Arbitri è una figura in più, limitatamente alla squadra di casa, e prenderà posto alla sinistra del tavolo; ha incarichi di assistenza nei confronti degli arbitri dal momento del loro arrivo nell'impianto di gioco, fino a quando non lo abbiano abbandonato.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Nelle ultime settimane abbiamo ricevuto un certo numero di domande a proposito delle sanzioni e delle procedure che accompagnano le violazioni o i falli commessi durante **il salto a due iniziale**. Come deve procedere l'arbitro?"
Risposta: Per prima cosa, dovrebbe essere chiaro che tutto ciò che si verifica (falli o violazioni) **dopo il tocco legale** della palla non costituisce un problema.
In ogni caso, un fallo o una violazione dopo la battuta legale si verificano ovviamente durante il tempo di gioco e si dovranno sanzionare di conseguenza.
Per quanto riguarda le violazioni, dopo il primo tocco legale, se ne può verificare solo una.
Potrebbe trattarsi di uno dei saltatori che tocca la palla una terza volta o che acquisisce il controllo della palla, prima che questa abbia toccato un non-saltatore, un arbitro, o il terreno di gioco, etc.

Non ci dovrebbero essere problemi neanche se un **fallo** viene fischiato **prima** che la palla venga battuta legalmente. Il comunicato FIBA del settembre 2000 (pag. 5, art. 18, sit. 1 e succ.) stabilisce chiaramente che questo fallo deve essere considerato come avvenuto durante

l'intervallo di gioco. Questo perchè **normalmente** l'intervallo termina quando la palla viene legalmente giocata.
Il fallo viene addebitato al giocatore; conta ai fini dei suoi cinque falli personali; conta ai fini dei quattro falli di squadra del periodo seguente. Il gioco riprenderà con un nuovo salto a due **dopo l'effettuazione di due (2) tiri liberi.** Poiché questo salto a due deve essere trattato esattamente al pari del precedente non completato, possono essere designati come saltatori due avversari qualsiasi.

Non dovrebbe causare problemi neanche una semplice **violazione**, avvenuta **prima** del primo tocco legale. Anche qui, il comunicato suddetto è molto chiaro (art. 18, sit. 2).
Poiché una violazione non si può verificare durante un intervallo di gioco, essa dev'essere "sanzionata come se si fosse verificata durante il tempo di gioco". Sarà assegnata una rimessa alla squadra che non ha commesso la violazione. Quando la rimessa termina, verrà azionato il cronometro di gara e la freccia di possesso alternato verrà posizionata in modo da indicare gli avversari della squadra che ha guadagnato il controllo della palla viva.

Un problema, invece, può proporsi in una situazione che implica una violazione ed un fallo commesso **prima del termine della rimessa**.
Consideriamo la seguente circostanza:
Durante il salto a due, A4 commette una violazione prima che la palla sia legalmente giocata. Viene assegnata una rimessa alla squadra B. Prima del termine della rimessa, viene commesso un fallo. Come deve essere sanzionato il fallo e come deve riprendere il gioco?
L'interpretazione è la seguente:
Trattare il fallo come un fallo verificatosi durante il tempo di gioco, addebitandolo al giocatore che lo ha commesso ed assegnando una rimessa alla squadra avversaria.
Tutto questo si basa sul fatto che l'assegnazione della rimessa per la violazione sul salto a due iniziale ha determinato l'inizio del tempo di gioco.
Nel caso in cui il fallo venisse giudicato antisportivo o da espulsione, esso dovrà essere sanzionato di conseguenza.
Rimane da definire cosa fare con la **freccia di possesso alternato**.
L'articolo 12 afferma che, sulla successiva situazione di salto a due, dovrà essere assegnata la palla per una rimessa agli avversari della squadra che per prima ha stabilito il controllo di squadra. La cosa rende alquanto semplice il posizionamento della freccia di possesso alternato. Se viene assegnata la rimessa alla squadra A (e quindi il controllo di squadra) come risultato della violazione (o di un successivo fallo prima del termine della rimessa), allora la freccia, al termine della rimessa, dovrà essere posizionata a favore della squadra B.
Precisazione: Per riassumere, il modo più semplice per ricordare la giusta interpretazione e procedura è di aver presente che una violazione commessa durante il salto a due e prima del tocco legale della palla dovrà essere trattata come se se si fosse verificata durante il tempo di gioco. L'intervallo di gara terminerà con quella violazione.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

- Luglio 2005

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 6 - Agosto 2005

Il **C.I.A.**, allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni pratiche che si potrebbero presentare in una normale partita di pallacanestro, propone **Interpretazioni** che debbono essere ritenute ufficiali da tutti i tesserati.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Tecnico**, indirizzandoli a: arbitri@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: Nel caso che l'apparecchiatura elettronica venga riparata, quando si può riposizionare al posto di quella di riserva che nel frattempo si stava utilizzando?
Risposta: Dalla corrente stagione sportiva (D.O.A. 2005-06 pagg. 29 e 68) l'apparecchiatura obbligatoria per la disputa della gara, precedentemente dichiarata inutilizzabile e sostituita con quella di riserva, può essere riposizionata alla **prima "palla morta"**.
Rimane inteso che, prima di ciò, della stessa deve essere controllata la nuova e completa funzionalità da parte degli ufficiali di gara.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: Riguardo la nuova regola, ho un dubbio su cosa succede col conteggio degli 8" quando una squadra, che ha già esaurito parte degli 8", chiede time-out negli ultimi due minuti del 4° periodo o del supplementare, avendo a disposizione una rimessa (dal fondo o laterale) nella propria metà campo difensiva?
Risposta: Con l'entrata in vigore delle nuove regole, dal 1° ottobre corrente e nell'attività precampionato, una richiesta di sospensione da parte della squadra in possesso di palla comporta, negli ultimi due minuti del 4° periodo o del supplementare, l'effettuazione della successiva rimessa dal punto centrale della linea laterale opposta al tavolo, con la possibilità di passare la palla in un qualsiasi punto del campo.
Se il giocatore incaricato della rimessa, posizionato a cavallo della linea, passa la palla in zona d'attacco: nessun problema; se passa la palla nella zona di difesa, la sua squadra avrà a disposizione il tempo residuo degli 8" per portare la palla in zona d'attacco.
Ne consegue che in tutte le rimesse di tale peculiarità, prima di consegnare la palla al giocatore incaricato, l'arbitro responsabile dovrà indicare, come previsto, il numero dei secondi residui per l'azione della squadra.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Si sente comunemente usare con semplicità le parole **campo** di gioco e **terreno** di gioco. Esiste una diversità tra le due voci?"
Risposta: Effettivamente i termini che il Regolamento Esecutivo identifica e definisce con esattezza differenziandoli sono:
* Impianto di gioco - l'intero complesso nel quale è situato il campo di gioco;
* Campo di gioco - l'area destinata al rettangolo di gioco, le linee di delimitazione, lo spazio destinato ai sostegni dei canestri, lo spazio destinato alle panchine e al tavolo degli U.d.C., la superficie dei 2 m. liberi da ostacoli situata tutto intorno al terreno di gioco, l'area degli spogliatoi e i percorsi ad essi riservati;
* Terreno o rettangolo di gioco - l'area destinata in concreto allo svolgimento della gara.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: Perché sul referto di gara i falli vengono registrati con U, D, F, P. Cosa significano? Non potrebbero essere semplificati?
Risposta: L'uso di una simbologia internazionale, e specificatamente in inglese considerata lingua ufficiale della FIBA, è adottata per avere l'immediata opportunità di capire cosa è stato registrato a referto, in qualsiasi campo si giochi, a seguito dell'indicazione arbitrale.
Nel dettaglio, le singole lettere stanno ad indicare:
P - (personal foul) fallo personale
T - (technical foul) fallo tecnico
U - (unsportsmanlike foul) fallo antisportivo
D - (disqualifying foul) fallo da espulsione (personale o tecnico)
C - (coach) fallo tecnico individuale all'allenatore
B - (bench) fallo tecnico alle altre persone della panchina
F - (fighting) fallo da espulsione per rissa
Qualsiasi fallo, che comporti tiri liberi, sarà indicato con il numero corrispondente di tiri (1, 2 o 3) a fianco della lettera.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: Può prendere parte alla gara un giocatore che presenti come documento una patente di guida di un Paese estero?
Risposta: La patente auto, così come il passaporto, la carta d'identità etc. rilasciati da un Paese straniero sono riconosciuti come documenti di riconoscimento a tutti gli effetti e, quindi, validi per la partecipazione a gara.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 6: Su un forum che seguo da un po' di tempo un giocatore si sta chiedendo se è legale o meno prendere sulle spalle un compagno oppure fargli la scaletta con le mani…
In effetti non abbiamo trovato espressamente un punto del regolamento che lo vieti… e l'articolo 4.4.1 parla di equipaggiamenti che aumentino l'altezza di un giocatore… un compagno di squadra può essere considerato "equipaggiamento"?
Risposta: Si ritiene che quanto descritto nella domanda faccia parte più di un'azione circense che non del gioco della pallacanestro. Come tale è da considerarsi **illegale**.
Va letto l'art. 11 del Regolamento Tecnico, il quale specifica che la posizione di un giocatore sul campo è determinata dal punto in cui **egli tocca** il terreno di gioco.
Quando si trova in aria, invece, e questo deve essere a seguito di un suo salto e non per altre cause non tecnicamente accettabili, mantiene lo stesso status che aveva al momento del salto.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Errata Corrige: Occorre precisare che nel "Il Manuale dell'Arbitro - 2005", la cui distribuzione sarà finalizzata nel corso dei Raduni Precampionato, alla pag. **69** il **4°** capoverso:
"L'arbitro **che non ha** fischiato il fallo si porta all'altezza della linea centrale, ..."
deve intendersi correttamente:
"L'arbitro **che ha** fischiato il fallo si porta all'altezza della linea centrale, lungo la linea laterale opposta al tavolo degli ufficiali di campo, pronto per far eseguire ....."

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 7 - Ottobre 2005

Il **C.I.A.**, allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni pratiche che si potrebbero presentare in una normale partita di pallacanestro, propone **Interpretazioni** che debbono essere ritenute ufficiali da tutti i tesserati.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Tecnico**, indirizzandoli a: arbitri@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Durante gli ultimi due minuti della gara, A8 è al tavolo in attesa di una sostituzione; B5 commette interferenza su tiro a canestro di A5. Potrà la sostituzione essere effettuata?"
Risposta: Si, a seguito di un'interferenza a canestro, essendo stata commessa una violazione e trovandoci in situazione di palla morta e cronometro fermo, ambedue le squadre possono richiedere sospensione o sostituzione, durante l'intero arco della gara.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "E' possibile avere chiarimenti riguardo la disposizione inerente la partecipazione a gara di un giocatore che abbia smarrito il documento di riconoscimento?"
Risposta: Il Giudice Sportivo Nazionale, con lettera del 9 settembre 2004, ha precisato che gli arbitri devono ammettere alla gara il giocatore che si presenti con la denuncia di smarrimento del proprio documento, acquisendo obbligatoriamente:
a) la fotocopia della denuncia di smarrimento,
b) la fotografia del giocatore, sul cui retro questi apporrà nome e cognome, sottoscrivendola.
La succitata documentazione a) e b) deve essere spedita al Giudice Sportivo unitamente al referto ufficiale della gara.
La possibilità di utilizzo di tale procedura è prevista soltanto per la prima gara successiva alla data della denuncia.
Al di fuori di tali ipotesi, l'arbitro si comporterà come in presenza di documento non valido, non ammettendo il tesserato alla gara.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Leggendo le ultime regole, ci sono chiarimenti su cosa può accadere durante gli ultimi 2 minuti ? E quando cominciano effettivamente ?"
Risposta: Gli ultimi 2 minuti della gara iniziano nel momento in cui il cronometro di gara segna **02:00** nel corso del 4° periodo o di ciascun supplementare.
Dal tale momento, se viene assegnata una sospensione alla squadra:
- che subisce canestro,
- che ha diritto ad una rimessa nella propria zona di difesa per una qualunque motivazione,

la rimessa al termine della sospensione **dovrà** essere amministrata dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli U.d.c., ovviamente, con possibilità di passare la palla ad un compagno in un punto qualsiasi del campo.
Tale diritto viene mantenuto nel caso di sospensioni consecutive, richieste in ogni tipo di alternanza dai due Allenatori.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Cosa può essere concesso alle due squadre tra blocchi di tiri liberi ?"
Risposta: Interpretando la nuova regola 2005 su sospensioni e sostituzioni, nel caso di blocchi consecutivi di tiri liberi e/o possesso palla causati da più sanzioni per falli, dopo l'ultimo tiro libero di ognuno dei blocchi intermedi, realizzato o meno, ad ambedue le squadre possono essere accordate sia sostituzioni che sospensioni.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

GIOCO DEL PIVOT BASSO CON PALLA NEL RETTANGOLO 6

Quando la palla e' giocata nel rettangolo **6** ed il pivot gioca "basso" sullo stesso lato, l'arbitro Guida deve compiere un **avvicinamento**, posizionandosi sotto lo **spigolo** del tabellone con le anche aperte al gioco (fig. 1), per essere pronto ad attraversare l'attrezzo nel caso di passaggio al pivot. La **scelta**, tra spigolo destro e sinistro, dipende dalla lettura che dovrà essere fatta dell'azione, in relazione alla sua pericolosità e conclusione.

Se la palla **raggiunge** il pivot (fig. 2), il Guida dovrà essersi avvicinato **velocemente** per valutare l'azione; se la palla torna fuori, ma il pivot rimane, (fig. 3) si riposizionerà ancora sotto lo **spigolo** del tabellone, per poi riprendere la posizione base solo quando la palla salirà o il pivot uscirà definitivamente dal rettangolo **6** (fig. 4).

L'arbitro Guida non deve **mai sostare** sotto il canestro, poiché da quel punto non riesce ad avere una posizione che gli consenta un buon angolo di visuale. .
Tale condizione vale sia per la meccanica di **Doppio** che nel **Triplo**, ricordando che per **canestro** si intende l'insieme di anello e retina (art. 3, e fig. 4 pag. 115 R.T.).

fig. 1 Ag

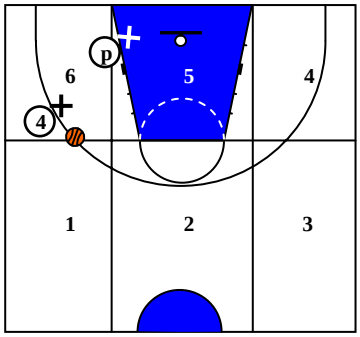


fig. 2 Ag

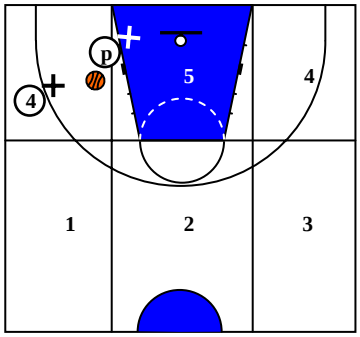


fig. 3 Ag

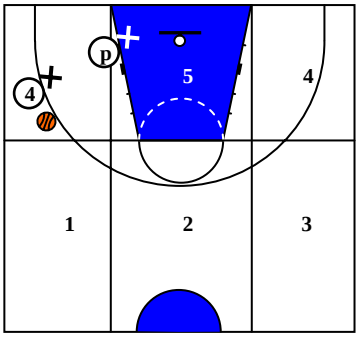
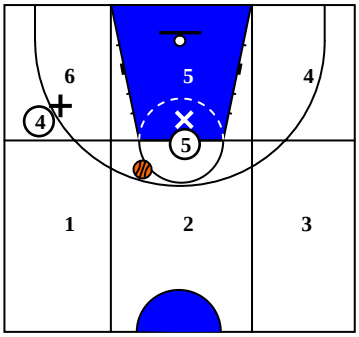


fig. 4 Ag



oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Errata Corrige: Importante precisazione all'**art.17** pag. **27** del "Regolamento Tecnico-2004"
Il comma **17.3.2** Gli altri giocatori **non** devono:
dove dice, al **2°** pallino:

- "Se avversari, trovarsi a meno di 1 metro dal giocatore che effettua la rimessa in gioco ....."

deve essere correttamente aggiornato:

- "Trovarsi a meno di 1 metro dal giocatore che effettua la rimessa in gioco, quando lo spazio fuori campo, libero da impedimenti all'altezza del punto di rimessa, è minore di 2 metri."

Questo perché, se non c'è spazio nel fuori campo che consenta al giocatore di arretrare per una rimessa "normale", né attaccanti, né difensori possono avvicinarsi al bordo interno della linea laterale, gli uni per ricevere un comodo passaggio, gli altri per ostacolare da vicino la regolamentare rimessa.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 8 - Novembre 2005

Il C.I.A., allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni pratiche che si potrebbero presentare in una normale partita di pallacanestro, propone Interpretazioni che debbono essere ritenute ufficiali da tutti i tesserati.
Chiunque può porre Quesiti al Settore Tecnico, indirizzandoli a: arbitri@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Al termine di ciascun periodo e durante gli intervalli della gara, cosa devono fare gli arbitri ?"
Risposta: Nel corso dei Raduni precampionato, molto chiaramente, sono state date le seguenti indicazioni comportamentali che la squadra C.I.A. deve tener presente:

§ FINE 1° e 3° PERIODO
- raggiungere il tavolo degli U.d.c. e accertarsi che non ci siano situazioni da chiarire o problemi da risolvere, restare poi dentro al campo ed evitare colloqui non costruttivi con gli iscritti a referto;

§ FINE 2° e 4° PERIODO in aggiunta a quanto sopra:
- raggiungere, unitamente agli U.d.c, la zona destinata agli spogliatoi in coda ai giocatori, controllandone la regolare uscita dal campo di gioco.

§ Ulteriore suggerimento è quello di far controllare punteggio progressivo e situazione falli/sospensioni, etc. ad ogni fine periodo, per una maggiore certezza e per avere un più veloce controllo al termine della gara, prima delle firme di chiusura.
- Lasciare poi lo spogliatoio e l'impianto di gioco, accompagnati dal Dirigente addetto agli arbitri, senza rilasciare a nessuno dichiarazioni inerenti alla gara diretta.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Come si deve comportare l'arbitro in caso di controllo antidoping in gara ?"
Risposta: Ai sensi delle Norme Sportive Antidoping del CONI-NADO e relativa Appendice, le persone preposte al controllo antidoping in gara, che si relazionano a tale scopo con l'arbitro, sono l'Ispettore Medico della FMSI (DCO) e l'Accompagnatore Federale.
In ogni gara, oggetto di controllo antidoping, di qualsivoglia Campionato i suddetti raggiungono l'impianto di gara 5 minuti dopo l'orario previsto per l'inizio dell'incontro, per sottoporre al controllo 2 giocatori per ogni squadra.
L'individuazione degli atleti avviene secondo la seguente procedura:
a) tra il secondo e terzo periodo di gioco, facendosi consegnare dal primo arbitro copia della prima pagina del referto di gara, sottoponendola poi alla firma dei Medici delle due Società;
b) a cinque minuti dalla fine del quarto periodo, alla presenza dei medesimi rappresentati, sorteggiando quattro numeri fra i dieci (o dodici) a disposizione per ogni Società.
I primi due numeri estratti sono riferiti ai giocatori da sottoporre a prelievo, i secondi due numeri, nell'ordine, riferiscono ai giocatori di riserva, nel caso uno o entrambi i primi sorteggiati dovessero subire ospedalizzazione per infortunio.
I numeri estratti corrispondono alle righe, contando dall'alto verso il basso, occupate dai giocatori sul referto di gara.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

AcroPDF - A Quality PDF Writer and PDF Converter to create PDF files. To remove the line, buy a license.

Domanda 3: "Entrando in gara a seguito di una sostituzione e ricevuta velocemente la palla, A4 si confonde perdendo l'orientamento, compie palleggiando una breve corsa e tira dalla zona dei 3 punti verso il proprio canestro, con successo. Quanti punti vale tale realizzazione ?"
Risposta: L'art. 16.2.1 chiaramente indica che 1, 2 o 3 punti vengono assegnati alla squadra che fa entrare la palla, nelle condizioni previste, nel canestro avversario.
Segnare accidentalmente nel proprio canestro vale 2 punti e la realizzazione verrà registrata a referto a favore del capitano in campo della squadra avversaria.
Segnare, invece, volontariamente nel proprio canestro costituisce violazione ed il canestro sarà annullato, senza alcuna ulteriore sanzione.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Ancora su sospensioni e sostituzioni: a chi e cosa può essere concesso dopo un canestro segnato ?"
Risposta: Parlando di canestro realizzato su azione:
* durante l'intero arco della gara:
  - la squadra che lo subisce avrà l'opportunità per una sospensione, cui può far seguito ogni cosa, cioè sostituzioni e/o altre sospensioni, da parte di ambedue le squadre.
* durante gli ultimi 2 minuti del quarto periodo e dei supplementari:
  - la squadra che lo subisce avrà l'opportunità di sostituzione, cui può seguire sostituzione richiesta dall'avversaria.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Come ci si comporta se una rissa avviene all'interno dell'area della panchina, senza che le persone escano da essa ?"
Risposta: Interpretando l'art.39 relativo alla Rissa, si ritiene corretta l'applicazione del suo enunciato a qualsiasi situazione che si identifichi o che possa portare ad una rissa, in qualunque punto del campo si sviluppi.
Non è rilevante che la situazione di rissa si verifichi sul terreno di gioco e lì si sviluppi, o si crei in un punto e si sviluppi altrove, aree delle panchine comprese.
Sostanziale è che quanto avviene in campo riguardi, o meno, unicamente i giocatori, senza il coinvolgimento di sostituti o persone al seguito.
Altresì, è stato ripetutamente chiarito che il contenuto dell'articolo in oggetto è da applicarsi, per le sue sanzioni, solo nel corso dei tempi di gioco e non durante gli intervalli della gara.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 6: "In occasione di due tiri liberi a favore di A5, un allenatore chiede time-out. Quando gli verrà accordato ?"
Risposta: Alla prima opportunità, il segnapunti avvertirà gli arbitri che è stata richiesta una sospensione, affinché venga concessa:
a) se richiesta prima che la palla sia viva per il primo dei tiri liberi
  - fischiando immediatamente,
b) se richiesta durante l'effettuazione dei tiri
  - aspettando la realizzazione dell'ultimo dei liberi, oppure
  - aspettando il completamento del blocco di liberi, se seguito da situazione di palla morta (rimessa da metà campo, rimessa laterale, ulteriore blocco di liberi, etc.).
oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

AcroPDF - A Quality PDF Writer and PDF Converter to create PDF files. To remove the line, buy a license.

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 9 - Dicembre 2005

Il **C.I.A.**, allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni pratiche che si potrebbero presentare in una normale partita di pallacanestro, propone **Interpretazioni** che debbono essere ritenute ufficiali da tutti i tesserati.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Tecnico**, indirizzandoli a: arbitri@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Un fallo tecnico che punisca un giocatore deve o no essere scritto a referto ? E il secondo fallo antisportivo di un giocatore va segnalato ?"
Risposta: Il **fallo tecnico**, sia assegnato ad un giocatore che ad un allenatore, dopo la sua registrazione a referto affinché ne sia giustificata la sanzione, non comporta la consequenziale necessità di essere riportato nel Rapporto arbitrale. Ciò non toglie, che per fatti ritenuti gravi, il comportamento che ha determinato la sanzione del tecnico possa essere riportata nel Rapporto per portarla a conoscenza del Giudice Sportivo, (che poi deciderà).
Il secondo **fallo antisportivo**, commesso da uno stesso giocatore, ne comporta l'automatica espulsione dal campo, senza alcuna ulteriore sanzione da amministrare.
La sua regolamentare registrazione a referto è una **U** seguita dal numero di tiri liberi da effettuare e da una **D** negli spazi rimanenti (art. B.3.8.5).
Questo giustifica quanto detto nei Raduni precampionato:
* il fatto va riportato nel Rapporto arbitrale, specificando che il giocatore n. .. al minuto .. del --° periodo di gara veniva espulso per aver commesso il suo secondo fallo antisportivo (poi il Giudice Sportivo deciderà).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Parlando di giocatori nel basket, i numeri dall'**1** al **5** a quali ruoli corrispondono?"
Risposta: Tale semplificazione venne usata nelle lezioni dei camp americani, prendendo poi piede anche in Europa, per comodità e facilità, allo scopo di identificare la posizione tattica dei giocatori a prescindere dalle loro differenti caratteristiche fisiche o tecniche.
Dalla posizione più lontana a quella più vicina al canestro, il numero **1** identifica il playmaker, cioè il giocatore deputato ad impostare l'azione; il numero **2** la guardia tiratrice, schierato in partenza accanto al play, ma con una maggiore libertà di tiro; il numero **3** l'ala piccola, che gioca più lontano dal canestro; il numero **4** l'ala grande, più vicina all'anello; il numero **5** il centro, il cui raggio d'azione è quasi del tutto limitato all'area sotto canestro.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Si vedono sempre più usati braccialetti di plastica di ogni colore al polso dei giocatori. Sono consentiti ?"
Risposta: A tale proposito, proprio dal Comitato Allenatori ci viene la segnalazione che conforta la nostra indicazione di inizio anno sportivo: i braccialetti di plastica colorata, del tipo Lance Armstrong o similari, non possono essere indossati in gara, al pari degli altri oggetti che sono in grado di risultare pericolosi per gli altri giocatori.
In effetti, nonostante la leggerezza degli stessi, si sono verificati episodi di distorsioni alle dita, rimaste incastrate in tali braccialetti, durante azioni di gioco.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "A5 commette fallo su B6 in atto di tiro. L'arbitro non si accorge che B6 ha riportato una piccola ferita e sanguina (oppure ciò avviene in seguito). Dopo il primo dei due liberi, ci si accorge del sanguinamento. Può l'arbitro essere flessibile e concedere che B6 tiri il secondo tiro, prima di ricevere soccorso ?"
Risposta: Interpretando l'**art.5.3**,
- non potendo nessuno dei due allenatori richiedere sospensione,
- non potendo concedere a B6 di tirare il secondo libero, pur essendo la palla morta, e poi fermare il gioco sull'eventuale realizzazione o sulla presa di possesso al rimbalzo,
il giocatore B6 **deve** essere immediatamente soccorso, sostituito da un compagno che sarà tenuto ad effettuare il tiro libero rimasto.
Se in panchina non ci sono più sostituti, la squadra dovrà giocare in quattro, finchè B6 non sia stato adeguatamente medicato, ed il libero sarà tirato da un giocatore scelto dall'allenatore.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Quale è la corretta posizione che deve prendere l'arbitro che amministra i tiri liberi senza rimbalzo ?"
Risposta: In tutte le situazioni di U, T, D o comunque di tiri liberi che non prevedono giocatori delle due squadre a rimbalzo, l'arbitro responsabile (colui che **non** ha fischiato il fallo) amministrerà dalla posizione di **Coda**; questo allo scopo di avere la migliore opportunità nel valutare violazioni del tiratore (invasioni, 5", palla che non tocca l'anello, etc.).
L'altro arbitro (colui che ha fischiato il fallo) si posizionerà all'altezza della linea centrale, lato opposto al tavolo, per amministrare l'eventuale rimessa in gioco dalla linea laterale, avendo la responsabilità di controllare tutti i giocatori.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 6: "Volevo un chiarimento sull'infortunio del giocatore. Per l'esattezza, se un giocatore si fa male, fermo subito il gioco? Faccio finire l'azione con il rischio che venga calpestato ?"
Risposta: Nel caso di infortunio di un giocatore quando la palla è viva, l'arbitro più vicino deve stabilire prontamente se si tratta di cosa grave o meno.
Davanti ad un infortunio serio, il gioco va fermato assolutamente, perché l'immediatezza dell'intervento medico può risultare importante, ed il gioco passa in secondo piano.
Altrimenti l'azione dovrà continuare, a meno che il suo sviluppo non coinvolga la zona del campo in cui si trova il giocatore infortunato: in questo caso lo stop è necessario per proteggere la sua incolumità e quella degli altri giocatori.
Svolgendosi in una direzione opposta o diversa, il gioco sarà lasciato proseguire fino a che la squadra in controllo di palla non abbia concluso la sua azione: o tirando a canestro, o perdendo il controllo della palla, o trattenendola senza giocare o se la stessa sia divenuta morta.
E' chiaro, quindi, che dopo un'azione giocata con un giocatore infortunato sul terreno, e conclusa come suddetto, non può esserci una nuova azione per nessuna delle due squadre e gli arbitri dovranno fermare la gara per assistere l'infortunato, accertandosi della sua possibilità a continuare il gioco oppure provvedendo alla sua sostituzione.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 10 - Febbraio 2006

Il **C.I.A.**, allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni pratiche che si potrebbero presentare in una normale partita di pallacanestro, propone **Interpretazioni** che devono essere ritenute ufficiali da tutti i tesserati.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Tecnico**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Cos'è un pick and roll ?"
Risposta: Il pick and roll è una forma di collaborazione in attacco in cui un giocatore senza palla, solitamente un lungo, porta un blocco a favore di una guardia in possesso di palla.
Gli americani, da cui arrivano molti dei termini utilizzati nel basket, definiscono **Pick** un blocco portato a favore del giocatore in possesso di palla e **Screen** un blocco lontano dalla palla. Il termine **Roll** definisce il "giro" che il bloccante esegue successivamente all'azione di blocco, al fine di creare una linea di passaggio sulla penetrazione della palla verso canestro.
Nella sua evoluzione recente, la guardia si porta all'altezza del prolungamento della linea di tiro libero, dove il lungo velocemente sale ad effettuargli un blocco; una concezione del pick and roll più dinamica rispetto al passato, quando era viceversa la guardia a portarsi in palleggio nel punto dove era già posizionato il big man, e che necessita, quindi, di una valutazione più attenta ed accurata da parte dell'arbitro.
Oltre che laterale, il pick and roll può essere portato anche in posizione centrale, all'altezza della linea dei 3 punti.
Altro sviluppo del pick and roll è il giro in allontanamento, oltre la linea dei 3 punti, del lungo-bloccante servito dalla guardia per sfruttare la sua eventuale capacità di tiro o per allargare gli aiuti difensivi.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "La squadra **B** sta pressando e l'arbitro fischia palla contesa nella metà campo difensiva della squadra **A**; nel tabellone dei 24" il display indica **16**. Come prosegue la gara ?"
Risposta: L'indicazione **16** del display dell'apparecchio 24" non significa che si è configurata una violazione agli 8".
L'applicazione di questa regola si basa **unicamente** sul conteggio individuale degli 8" da parte dell'arbitro. Nel caso si verifichi una discrepanza tra il numero dei secondi **contati** dall'arbitro e quelli mostrati dall'apparecchio dei 24", la decisione dell'arbitro deve avere la precedenza. (Interpr. FIBA 2004 - art. 28, precis. 1)
Pur se rientra nelle sue possibilità l'avvalersi dell'aiuto di qualsiasi attrezzatura presente sul campo, è fondamentale che l'arbitro usualmente conteggi mentalmente i primi 3" e visivamente gli ulteriori 5" dell'azione della squadra nella sua zona di difesa.
Nel caso richiesto, non avendo ancora sanzionato una violazione agli 8", l'arbitro indicherà: situazione di salto a due (per la palla trattenuta verificatasi) riprendendo il gioco con una rimessa per possesso alternato a favore della squadra che ne ha diritto, in base alla freccia:
- per un nuovo periodo di 24", se squadra **B**
- per il periodo residuo di 24" e 8" se squadra **A;** prima di mettere a disposizione la palla per la rimessa, l'arbitro indicherà chiaramente con la mano libera **1"** residuo, mentre i **16"** sono già indicati dal display.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "La squadra **B** ha diritto ad una rimessa per possesso alternato. Effettuata la rimessa, l'ufficiale di campo dimentica di girare la freccia a favore della squadra **A**. Cosa devono fare gli arbitri quando ci si accorgerà dell'errore ?"
Risposta: Su ogni rimessa in gioco per la regola del possesso alternato, il segnapunti ha la responsabilità di adeguare la direzione della freccia al termine della rimessa stessa; ma va ricordato che di tale gestione è **corresponsabile** l'arbitro che amministra la rimessa.
A seconda della circostanza, egli **deve** rendersi conto che la freccia sia stata esposta (nel caso di salto a due iniziale) e che lo sia nella direzione corretta (in tutte le altre situazioni).
Allorché il mancato aggiornamento della direzione della freccia emerge, trascorsi alcuni minuti di gioco, oppure all'inizio di un nuovo periodo, perchè :
- gli stessi arbitri se ne rendono conto, oppure
- gli ufficiali di campo avvisano gli arbitri, oppure
- la squadra **A** protesta

gli arbitri, sulla base di propria consapevolezza o degli U.d.c. o altro, se possono stabilire con certezza che l'errore è effettivamente avvenuto, disporranno per il nuovo corretto posizionamento della freccia stessa.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: CHIARIMENTI IN MERITO ALLA REGOLARITA' DELL'ATTREZZATURA DEI 24"
Risposta: Da Regolamento Tecnico (Attrezzature per la Pallacanestro - art. 5.7.2, pag. 122):
"Gli apparecchi dei 24" devono essere collegati con il cronometro di gara in modo che:
- quando il cronometro di gara si ferma, anche gli apparecchi dei 24" si devono fermare
- quando il cronometro di gara parte, gli apparecchi dei 24" devono avere la possibilità di partire manualmente
- quando gli apparecchi dei 24" si fermano e suonano, il cronometro di gara continui e possa essere fermato, se necessario".

Questo determina, in un numero rilevante di apparecchiature, che a cronometro fermo sia impossibile intervenire sui 24" per correggere il tempo residuo poiché lo stop del cronometro di gara blocca il cronometro dei 24"
Non è pertanto da segnalare sul referto di gara se si presenta questa situazione, in quanto l'attrezzatura è da ritenersi regolamentare.
Quando, nelle situazioni di cui all'art. 50.4, per errore dell'operatore, i 24" vengono resettati e non è possibile intervenire per correggere il tempo residuo, l'arbitro deciderà, a seconda dei casi, se si procederà, per il conteggio dei secondi mancanti al termine dell'azione, con conteggio mentale o utilizzando un cronometro di riserva.
La procedura che si adotterà, dovrà **essere partecipata** ai due allenatori.
oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "**B/4** esegue un tiro a canestro dalla zona da **tre** punti; la palla non tocca l'anello, nel contempo suona l'apparecchio dei 24". Da dove deve essere effettuata la rimessa ?"
Risposta: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra **A** dalla linea di fondo.
Il punto di rimessa, nel caso di violazione ai 24", non è più **sempre** il più vicino a dove è partito il tiro, bensì il più vicino a dove si verifica la violazione. (Interpr. FIBA 2004 - art. 29, prec. 1)
Non avendo la palla toccato l'anello, né essendo ovviamente finita a canestro, si è verificata una violazione alla regola dei 24", presumibilmente all'interno dell'area dei 3", per cui la rimessa va effettuata dalla linea di fondo, ma non direttamente dietro il tabellone.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 11 - Marzo 2006

Il **C.I.A.**, allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni pratiche che si potrebbero presentare in una normale partita di pallacanestro, porta a conoscenza di tutti i tesserati **le seguenti Interpretazioni della Commissione Tecnica della FIBA (Marzo 2006)** che debbono essere ritenute ufficiali.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Tecnico**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "**A4** tira a canestro e la palla si blocca tra anello e tabellone con **13"** residui sul display. La direzione della freccia indica possesso per la squadra **A**. Avrà la squadra A un nuovo periodo di 24 secondi ?"
Risposta: **No, la squadra A riceverà la palla per una rimessa per possesso alternato per i 13 secondi residui.**
L'interpretazione ufficiale intende che la palla, nel bloccarsi tra anello e tabellone, non è considerata aver colpito l'anello come a seguito di un tiro a canestro.
Per poter concedere un nuovo periodo di 24" alla squadra in attacco A, la palla deve "colpire l'anello" dopo un suo tiro a canestro. Il "bloccarsi" della palla nel supporto del canestro non costituisce colpire, rimbalzare sull'anello.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Durante gli ultimi 2 minuti del 4° periodo, la squadra **B** ha il controllo della palla nella propria zona di difesa per **5"**, quando **A4** devia la palla fuori campo. La squadra **B** richiede una sospensione. Sulla rimessa successiva, dal punto centrale della linea laterale, **B5** passa a **B8** che si trova in zona di difesa. Avrà la squadra **B** soltanto **3** secondi per portare la palla nella sua zona d'attacco ?"
Risposta: **No, la squadra B, a seguito della sospensione, ha diritto ad un nuovo periodo di 8 secondi.**
L'interpretazione ufficiale intende che, a seguito dell'avanzamento della rimessa al punto della linea centrale estesa, la palla si intende portata in zona d'attacco.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "**A8** ha diritto a due tiri liberi; l'ultimo tiro libero è realizzato. Prima che la palla sia a disposizione della squadra **B** per la rimessa, la squadra **A** richiede una sospensione. Sarà tale sospensione concessa ?"
Risposta: **Si.** Ambedue le squadre hanno l'opportunità di richiedere una sospensione.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "**A6** ha diritto a un tiro libero; dopo che la palla è stata messa a sua disposizione, la squadra **A** oppure la squadra **B** richiede una sospensione. Il tiro libero è realizzato. Sarà tale sospensione concessa ?"
Risposta: **Si.** Ambedue le squadre hanno l'opportunità di richiedere una sospensione.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "L'allenatore della squadra **A** è sanzionato di fallo tecnico; due tiri liberi più possesso di palla sono accordati alla squadra **B**. L'ultimo tiro libero non viene realizzato.
Prima che la palla sia a disposizione del giocatore della squadra **B** incaricato della rimessa, la squadra **A** richiede una sospensione. Sarà tale sospensione concessa ?"
Risposta: **Si.** Ambedue le squadre hanno l'opportunità di richiedere una sospensione.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 6: "Durante gli ultimi 2 minuti di gioco, **A5** realizza un canestro, dopo il quale una sospensione è accordata alla squadra **B**. A seguito della sospensione, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra **B** dal punto centrale della linea laterale opposta al tavolo ?"
Risposta: **Si.** Non esiste possibilità di opzione, la palla **deve** essere posta in gioco da quel punto del campo.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 7: "La squadra **B** sta pressando e l'arbitro fischia palla contesa nella metà campo difensiva della squadra **A**; nel tabellone dei 24" il display indica **16**. Come prosegue la gara ?"
Risposta: L'indicazione **16** del display dell'apparecchio 24" non significa che si è configurata una violazione agli 8".
L'applicazione di questa regola si basa **unicamente** sul conteggio individuale degli 8" da parte dell'arbitro. Nel caso si verifichi una discrepanza tra il numero dei secondi **contati** dall'arbitro e quelli mostrati dall'apparecchio dei 24", la decisione dell'arbitro deve avere la precedenza. (Interpr. FIBA 2004 - art. 28, precis. 1)
Pur se rientra nelle sue possibilità l'avvalersi dell'aiuto di qualsiasi attrezzatura presente sul campo, è fondamentale che l'arbitro usualmente conteggi mentalmente i primi 3" e visivamente gli ulteriori 5" dell'azione della squadra nella sua zona di difesa.
Nel caso richiesto, non avendo ancora sanzionato una violazione agli 8", l'arbitro indicherà: situazione di salto a due (per la palla trattenuta verificatasi) riprendendo il gioco con una rimessa per possesso alternato a favore della squadra che ne ha diritto, in base alla freccia:
- per un nuovo periodo di 24", se squadra **B**
- per il periodo residuo di 24" e 8" se squadra **A;** prima di mettere a disposizione la palla per la rimessa, l'arbitro indicherà chiaramente con la mano libera **1"** residuo, mentre i **16"** sono già indicati dal display.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 8: "**B/4** esegue un tiro a canestro dalla zona da **tre** punti; la palla non tocca l'anello, nel contempo suona l'apparecchio dei 24". Da dove deve essere effettuata la rimessa ?"
Risposta: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra **A** dalla linea di fondo.
Il punto di rimessa, nel caso di violazione ai 24", non è più **sempre** il più vicino a dove è partito il tiro, bensì il più vicino a dove si verifica la violazione. (Interpr. FIBA 2004 - art. 29, prec. 1)
Non avendo la palla toccato l'anello, né essendo ovviamente finita a canestro, si è verificata una violazione alla regola dei 24", presumibilmente all'interno dell'area dei 3", per cui la rimessa va effettuata dalla linea di fondo, ma non direttamente dietro il tabellone.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 12 - Aprile 2006

Il **C.I.A.**, allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni pratiche che si potrebbero presentare in una normale partita di pallacanestro, propone **Interpretazioni** che devono essere ritenute ufficiali da tutti i tesserati.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Tecnico**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "A/7 perde una lente a contatto ed il gioco viene arrestato per permetterne il ritrovamento. Dopo 35 secondi la lente è ritrovata e A/7 è subito pronto a riprendere il gioco. Decidono bene gli arbitri nel comunicargli che deve essere obbligatoriamente sostituito ?"
Risposta: Per il giocatore A/7, siamo in una situazione del tutto assimilata all'infortunio; per cui, se il giocatore non può riprendere a giocare entro il tempo indicato dal Regolamento (approssimativamente 15 secondi) oppure se viene soccorso, egli dovrà forzatamente essere sostituito. **(art. 5.3)**.
Nel caso specifico, essendo il tempo stato superato e, probabilmente, avendo più di una persona partecipato alla ricerca della lente sul terreno, la decisione arbitrale appare corretta.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Inizio 3° periodo. Rimessa a metà campo per la squadra A. Il giocatore A4 effettua la rimessa e passa la palla ad A5 che si trova nella propria metà campo di difesa. A tal punto, A5 si dirige verso il proprio canestro palleggiando, ed effettua un tiro a canestro, realizzando. Durante l'atto di tiro subisce fallo da B6. Come ci dobbiamo comportare ?"
Risposta: Il Regolamento distingue tra realizzazione accidentale e deliberata nel proprio canestro e ne stabilisce, chiaramente, le modalità di intervento arbitrale (art. 16.2.2 e 3).
Nel caso presentato, però, appare evidente che si tratta di un errore da parte dei giocatori (probabilmente di categoria giovanile) nell'intuire il cambio di campo a seguito dell'intervallo.
Il canestro di A5 sarà convalidato per la squadra A, il fallo di B6 registrato a referto e gli arbitri indicheranno ad A5 di effettuare nel canestro opposto il tiro libero aggiuntivo.
Nei Raduni Precampionato 2004/'05 fu chiarito che in tali casi, non appena si accorge dell'errore, il gioco viene interrotto e ripreso nella direzione diametralmente opposta, specchiando la situazione. Ovviamente, tutto quanto avvenuto rimarrà valido e non deve essere modificato (Interpr. FIBA 2004 - art. 9, prec. 2).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Si vedono tra le labbra degli arbitri fischietti di vari colori. Esistono indicazioni al riguardo ?"
Risposta: Nessuno si è mai posto, in modo decisionale, il problema di quale debba essere il colore del fischietto dell'arbitro.
Comunque, l'indicazione che viene data è che l'arbitro di Pallacanestro debba usare un fischietto (possibilmente tipo Fox 40) dei colori classici: nero, blu o grigio.
Sono da evitare, nel modo più assoluto per gli arbitri, fischietti di sgargiante colore: rosso, giallo, bianco, violetto, etc.
Identica raccomandazione si consideri rivolta all'utilizzo dei cordoncini portafischietto.
oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Scusate.... ma se l'arbitro fischia un fallo antisportivo non sono due tiri liberi indipendentemente dal canestro segnato? Se l'arbitro desse un tiro in più sarebbe un P1, da segnare a referto, altrimenti sarebbe un U2. Non esiste un U3."
Risposta: Al di là della formulazione molto confusa della domanda, vale la pena di chiarire che nel caso di **fallo antisportivo**, fischiato ad un giocatore per un fallo commesso ai danni di un avversario, il numero dei tiri liberi da assegnare, seguiti dalla rimessa a metà campo, e la relativa registrazione a referto sono i seguenti:
· Due (2) tiri liberi, se il fallo viene commesso su un giocatore, in possesso di palla o meno, che non è in atto di tiro. **[U2]**
· Un (1) tiro libero aggiuntivo e canestro valido, se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che realizza. **[U1] + canestro realizzato**
· Due (2) o tre (3) tiri liberi, se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro, dalla zona di tiro da 2 o 3 punti, che non realizza il canestro. **[U2] o [U3] (**art. B.8.3.7**)**

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Se si fischia una palla trattenuta tra un giocatore in attacco ed uno in difesa dove si fa la conseguente rimessa per possesso alternato ?"
Risposta: Diamo per accertato che, per una rimessa da effettuarsi a metà campo, il giocatore incaricato si posizionerà a cavallo della linea centrale, con possibilità di passare la palla ad un proprio compagno in qualsiasi punto del campo, **solo** nelle situazioni previste dalle regole.
Nel caso di due avversari in situazione di palla trattenuta, se uno dei due si sposta con un piede nella propria zona di difesa (figg. 1 e 2), commettendo violazione (art. 23.2.3), la relativa rimessa per possesso alternato avverrà dalla linea laterale nel punto più vicino a dove questa si è verificata (piede sinistro del giocatore difensore, pantaloncino nero, fig. 2).

Analogamente, nel caso la palla finisca contesa tra due giocatori già posizionati uno al di qua, l'altro al di là della linea centrale, accertata la violazione di ritorno della palla in zona di difesa, a seconda della direzione del gioco, della provenienza della palla e dell'ultimo tocco, la rimessa avverrà dalla linea laterale nel punto più vicino a dove si trova il giocatore difensore.
Infine, nel caso si verifichi una situazione di palla trattenuta tra due giocatori già posizionati uno al di qua, l'altro al di là della linea centrale, ma senza alcuna violazione di ritorno della palla in zona di difesa, la rimessa per possesso alternato avverrà nella zona d'attacco della squadra indicata dalla freccia.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 13 - Settembre 2006

Il **C.I.A.**, allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni pratiche che si potrebbero presentare in una normale partita di pallacanestro, propone **Interpretazioni** che devono essere ritenute ufficiali da tutti i tesserati.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Tecnico**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Durante la gara, verificandosi una protesta plateale di un allenatore o di un giocatore, con il cronometro in movimento, è possibile fischiare ed arrestare il gioco intervenendo sul protestatorio con un semplice richiamo ?"
Risposta: A tale proposito l'**art.38.1.5** del Regolamento Tecnico è molto chiaro: "Se viene rilevata una infrazione tecnica dopo che la palla è viva, la gara deve essere fermata e deve essere addebitato un fallo tecnico".
Non viene, quindi, lasciato alcuno spazio ad altre interpretazioni.
Infatti, alla **pag.78** del Manuale dell'Arbitro si può leggere al **punto 14**: "Non arrestare il gioco per dare un richiamo ad un giocatore o ad un allenatore per il loro comportamento. Se è necessario un richiamo, farlo quando il cronometro è fermo e la palla è morta. Se è necessario interrompere il gioco, si dovrà fischiare un fallo tecnico."
In ogni caso, è bene tener presente che gli arbitri possono prevenire falli tecnici usando l'avvertimento, che però deve avvenire alla prima palla morta, successiva al comportamento meritevole di tale intervento.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

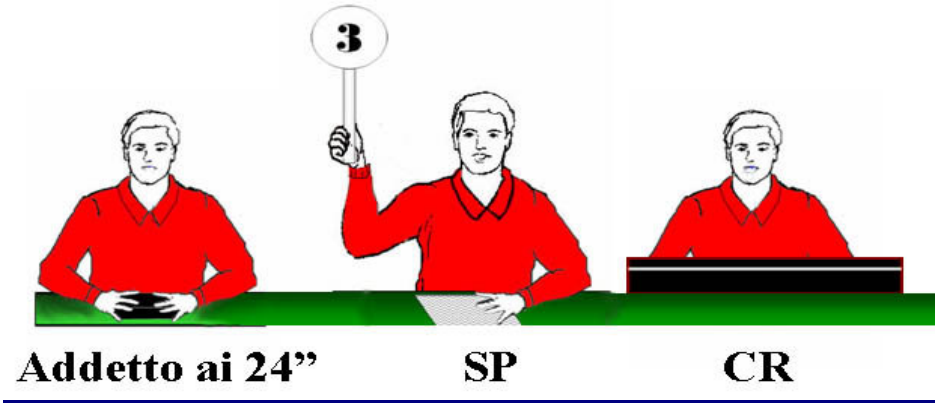
Domanda 2: "Un attaccante, sollevato da terra per un tiro, dopo aver lasciato la palla è poi franato sul difensore. La palla è finita a canestro. L'arbitro coda ha fischiato fallo all'attaccante, ha segnalato con il pugno chiuso fallo di sfondamento ed ha annullato il canestro. Il mio istruttore provinciale, al quale ho chiesto delucidazioni, mi ha detto che il canestro non doveva essere annullato.
Personalmente, sono poco convinto, anche perché il caso è avvenuto in una gara di serie A.
Quale è la procedura corretta ?"
Risposta: Quando, a seguito di un tiro a canestro, la palla si è staccata dalle mani del tiratore, l'eventuale fallo "di ricaduta" non può comportare l'annullamento del canestro, in quanto il fallo è avvenuto senza più il controllo della palla da parte dell'attaccante e quindi della sua squadra.
Infatti, **art. 14.3** 3° pallino, il controllo della palla da parte di una squadra **termina** quando, in occasione di un tiro a canestro, la palla non è più a contatto con la mano del tiratore.
Ne consegue che, se la palla finisce direttamente a canestro, la validità è sacrosanta.
Inoltre, se il bonus dei 4 falli per quella squadra è esaurito, due tiri liberi dovranno essere concessi al difensore che ha subito il fallo.
Infine, resta da precisare che, **non** trattandosi **più** di fallo commesso da un giocatore della squadra in controllo di palla, la segnalazione dell'arbitro non può essere quella prevista dalla fig. 53 del Reg.T. 2006 (pugno chiuso, braccio disteso), bensì quella prevista per fallo di spinta o sfondamento senza palla (fig. 42 Reg.T. 2006). '

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Ho assistito ad una gara del massimo campionato in cui un arbitro ha allontanato dalla panchina un dirigente al seguito della squadra, senza adottare alcun provvedimento.
Mi confermate la corretta procedura ?"
Risposta: Dobbiamo fare riferimento all'**art.37.1.1** del Regolamento Tecnico: "Qualsiasi flagrante comportamento antisportivo tenuto da un giocatore, un sostituto, un allenatore, un vice allenatore o da una persona al seguito della squadra è un **fallo da espulsione**".
L'articolo non lascia dubbi: l'allontanamento dalla panchina di una persona al seguito di una squadra, ed iscritta a referto sotto qualsiasi voce, deve prevedere da parte dell'arbitro l'assegnazione di un fallo tecnico da espulsione, con sanzione di due tiri liberi seguiti dalla rimessa da metà campo. Il tecnico sarà registrato a carico dell'allenatore come B2.
Questo poiché, ai fini del corretto svolgimento della gara, è da considerarsi richiesto da parte dei componenti di entrambe le squadre una piena e leale collaborazione con arbitri, ufficiali di campo e commissario, **art.38.1.1**.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Date le numerose diverse interpretazioni sentite e viste sui campi, chiedevo quale fosse la posizione che gli Ufficiali di Campo devono tenere sedendo al tavolo."
Risposta: Per una funzionalità che possa fornire alla gara la migliore collaborazione da parte degli U.d.C., il Settore Ufficiali di Campo ha stabilito che gli stessi prendano posto al Tavolo come rappresentato nella figura sottoriportata.



Nel caso al tavolo debba prendere posto una quarta persona, con compiti di Commissario di gara, egli si siederà tra il Segnapunti ed il Cronometrista.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Su alcuni campi si vede applicato un grosso adesivo nel cerchio centrale. E' regolare ? Come comportarsi per la mancanza della linea, che risulta coperta ?
Risposta: La moda, unita all'utilità per il ritorno di immagine che ne deriva, di applicare nel cerchio centrale e/o nei due semicerchi delle aree di tiro libero adesivi o calcomanie pubblicitarie, in realtà, crea irregolarità del terreno di gioco.
Infatti la linea di tiro libero e, ancor di più, la linea centrale del campo sono assolutamente necessarie per una esatta valutazione nei casi di violazioni di 3", violazioni ai tiri liberi, sul salto a due, sul ritorno della palla in zona di difesa, alla regola degli 8".
Nel caso vengano apposti tali adesivi, marchi o griffe stampate nelle zone suddette, le linee regolamentari dovranno essere mantenute visibili, ancorché segnate con un fitto tratteggio.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 14 - Ottobre 2006

Le seguenti **Interpretazioni**, proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi **ufficiali** per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "E' consentito ad un giocatore della squadra locale rivolgersi al proprio pubblico con ampi gesti incitandolo a tifare? E lo stesso può fare un giocatore della squadra ospitata?"
Risposta: La domanda offre la possibilità di considerare come, durante la gara, non solo il giocatore, ma **tutte** le persone coinvolte nell'evento debbano riservare la propria attenzione a ciò che avviene sul campo di gioco, senza interessarsi a quel che avviene al di fuori di esso.
L'attenzione, da parte degli arbitri, al comportamento del pubblico deve prodursi quando ciò è necessario, nel caso vengano posti in essere comportamenti non consentiti, per assumerne debita valutazione e, se del caso, relazionarne puntualmente il Giudice Sportivo.
Comunque, è ormai accettato che un giocatore, nel trasporto della gara e nel tentativo di riceverne incitamento, si rivolga ai propri sostenitori con ampi gesti delle braccia, invitandoli a tifare. Ovviamente analogo atteggiamento deve essere consentito all'avversario, nel rispetto dell'eguaglianza competitiva.
A **nessuno**, invece, deve essere permesso di rivolgersi al pubblico con atteggiamenti o gesti provocatori, irriguardosi, ingiuriosi o offensivi che possano causare reazioni da parte dello stesso, con conseguenze facilmente intuibili.
Questo, purtroppo, neppure nei deprecabili casi in cui, da parte dei sostenitori, siano posti in essere comportamenti o azioni offensive, ingiuriose o, addirittura, lanci di oggetti, etc. sul terreno di gioco, all'indirizzo delle persone partecipanti alla gara.
Gli arbitri **devono** porre grossa attenzione a tutto quanto suddetto, allo scopo di prevenire comportamenti, atteggiamenti che possano portare ad incidenti, oppure per punire i responsabili in maniera adeguata e coerente alle regole.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Sui quesiti pre-campionato ho trovato una differenza tra A/4 che, con la palla tra le mani, tocca B/4 e A/4 che lancia la palla colpendo B/4; in ambedue i casi B/4 era con un piede fuori campo, ma la rimessa spettava una volta alla squadra A e l'altra alla squadra B. Quale è il motivo ?"
Risposta: Le considerazioni che portano alla sostanziale differenza sono:
- in ambedue le situazioni A/4 è un giocatore in campo, mentre B/4 è un giocatore fuori campo, avendo un piede all'esterno della linea delimitatrice, e, come tale, responsabile del proprio stato **(art. 23.1.1);**
- nel primo caso A/4, con la palla tra le proprie mani, tocca B/4 fuori campo e, quindi, causa (lui) una violazione, come se avesse toccato un attrezzo o il terreno oltre la linea di delimitazione **(art. 23.2.1):** rimessa per la squadra B;
- nel secondo caso A/4, lanciando la palla addosso a B/4, si libera della stessa e fa sì che B/4 sia responsabile dell'uscita dal campo della palla **(art. 23.2.2):** rimessa per la squadra A.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Da dove si fa la rimessa se un giocatore posizionato a metà campo per una rimessa d'inizio periodo commette violazione ?"
Risposta: Di questo si era già parlato nel corso di alcuni Raduni precampionato, ma una recente Interpretazione FIBA (S. Pietroburgo 2006) ha meglio precisato che nei casi in cui un giocatore, nell'effettuare una rimessa a cavallo della linea centrale estesa **(art 17.2.3 e 39.3.2,2° pallino)**, commetta una violazione, si procederà come segue:
- se è possibile stabilire il punto in cui la violazione avviene, diverso da quello di rimessa (toccare il terreno di gioco prima di rilasciare la palla, muoversi di una distanza superiore ad 1 metro, etc.), la rimessa avversaria avverrà in quel punto;
- se il punto di violazione rimane lo stesso (5 secondi sulla rimessa, palla che finisce fuori campo senza alcun tocco da parte dei giocatori, etc.) la rimessa avverrà di nuovo a cavallo della linea centrale estesa, da parte del giocatore avversario, con gli stessi diritti di tali casi.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Nell'ultimo comma delle variazioni 2006 dell'Arbitraggio in doppio si fa cenno al fatto che debba essere il cronometrista a fischiare il time out su canestro subito. Vi risulta che questa modifica sia ufficiale? Non la ho mai sentita menzionare nelle riunioni!"
Risposta: E' corretto, anche visto sotto l'aspetto della funzionalità del tavolo U.d.C., quanto riportato nell'aggiornamento al Manuale di Doppio, relativamente al **cap.9 Sospensioni e sostituzioni**: "Quando una delle due squadre richiede una sospensione, il segnapunti **(il cronometrista se è stato realizzato un canestro su azione contro la squadra che ha richiesto una sospensione),** lo comunicherà agli arbitri con il proprio segnale acustico ……..".
In effetti, si fa riferimento all'art. **18.3.4** del R.T. che, al secondo capoverso, riporta:
"Se viene realizzato un canestro su azione contro la squadra che aveva richiesto una **sospensione**, il cronometrista fermerà immediatamente il cronometro di gioco ed azionerà il suo segnale acustico."
Analogamente ci si deve comportare nella opportunità di **sostituzione** per la squadra che ha subito canestro su azione negli ultimi 2 minuti della gara.
Sarà questo un ulteriore elemento di grande collaborazione richiesto all'interno della terna U.d.C.: anche il cronometrista dovrà sempre conoscere la situazione delle sospensioni delle due squadre, in modo da non intervenire con fischi inopportuni.
Si chiarisce inoltre che, in quei campionati in cui il compito del cronometrista viene espletato da un dirigente di società, sarà il segnapunti a fischiare ogni richiesta di sospensione.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "La procedura corretta per la sostituzione del tiratore di tiri liberi prevede ancora la possibilità di richiedere "Se realizza cambio" mandando un giocatore al tavolo ?"
Risposta: Poiché richiedere la sostituzione del tiratore, dopo l'ultimo o unico tiro libero, può creare dei problemi nella concitazione della gara, è senz'altro da accettare che un sostituto si presenti al tavolo, prima del primo o unico tiro libero o durante i tiri, chiedendo di sostituire il giocatore incaricato degli stessi, alla realizzazione dell'unico o ultimo tiro.
D'altra parte, in gara può accadere che un sostituto vada a sedersi sulla sedia dei cambi e venga poi sanzionato un fallo che preveda l'effettuazione di tiri liberi proprio da parte del giocatore che lui intende sostituire.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 15 - Novembre 2006

Le seguenti **Interpretazioni**, proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi **ufficiali** per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Gli allenatori devono esibire la tessera gare per poter partecipare all'incontro ?"
Risposta: Prima della gara, qualsiasi persona iscritta sulla Lista che la Società presenta per l'iscrizione a referto dei propri tesserati deve esibire **unicamente** un documento d'identità.
La **tessera gara** non è altro che uno statino che attesta il tesseramento dell'allenatore per la Società e, come per gli atleti, non deve essere esibito prima della gara; infatti, l'accertamento della posizione dei tesserati spetta esclusivamente al Giudice sportivo e non agli arbitri.
Gli **artt.59** e **60** del Regolamento Esecutivo, riguardanti le disposizioni per la partecipazione a gara, prevedono che:
- Almeno 20 minuti prima dell'inizio della gara, le Società devono consegnare agli arbitri una **"lista"** contenente i dati anagrafici e federali dei giocatori, degli allenatori e dei dirigenti, nonché l'indicazione del capitano e dei numeri di maglia.
Tale lista deve essere sottoscritta, in nome e per conto della Società, dal Presidente o dal Dirigente Responsabile o da chi è abilitato a farlo.
- Gli arbitri effettueranno il riconoscimento secondo le modalità previste dall'art. 60 R.E.
- Le Società, Dirigenti e tesserati, si assumono comunque il rischio relativo alla partecipazione alla gara in posizione di tesseramento irregolare e, nel caso di giocatori professionisti, il rischio del mancato deposito o approvazione del contratto.
- Gli iscritti a referto sono tenuti ad esibire agli arbitri, prima dell'inizio della gara, un valido documento di riconoscimento per l'accertamento dell'identità personale ed eventualmente dei dati anagrafici. Se non presenti al momento del riconoscimento pre-gara, per poter prendere parte alla stessa, dovranno farsi riconoscere dagli arbitri, rispettando le modalità suddette, al momento del loro arrivo sul campo.
- I giocatori, nel caso in cui abbiano perso il documento di riconoscimento, per essere ammessi a disputare la gara, devono presentare agli arbitri **copia** della denuncia di smarrimento rilasciata dagli organi competenti, corredata dalla **foto** dell'interessato, firmata sul retro dallo stesso in presenza degli arbitri. I due documenti devono essere allegati al rapporto arbitrale.
Tale facoltà è limitata alla sola gara di campionato successiva alla denuncia di smarrimento dei documenti. In caso di partecipazione a concentramenti o a successive fasi interregionali e/o nazionali di campionato, tale facoltà si estende a tutta la durata degli stessi. In mancanza della denuncia e/o della foto, il giocatore non sarà ammesso a disputare la gara.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "In quali Campionati è prevista la presenza obbligatoria del Dirigente addetto agli arbitri ? E quali sono i suoi compiti ?"
Risposta: Una recente Delibera Federale ha integrato quanto già riportato nelle Disposizioni Organizzative Annuali 2006/'07, relativamente all'obbligo di iscrizione a referto del Dirigente addetto agli arbitri.

E' stato **precisato** che le Società ospitanti **sono tenute** ad iscrivere a referto tale persona, con specifico incarico di assistenza agli arbitri, in tutti i Campionati Nazionali e, per le gare ad organizzazione periferica, nei Campionati di serie C2, serie D e B femminile.
- L'**art.86** del R.E. indica come lo svolgimento di detto incarico inizi, un'ora prima dell'inizio della gara, a partire dall'arrivo degli arbitri nell'impianto di gioco e finisca quando gli stessi lo abbiano abbandonato.
Il dirigente addetto agli arbitri deve altresì segnalare al primo arbitro la presenza in panchina di persone non iscritte a referto e controllare il rispetto del divieto di accesso allo spogliatoio degli arbitri, eccezion fatta per le persone autorizzate.
Nello svolgimento dell'incarico, egli è tenuto ad adempiere a quanto venga richiesto dagli arbitri in merito all'ordine pubblico, alla disciplina delle squadre ed a quanto altro necessario o utile per il migliore espletamento dei compiti arbitrali.
Tale dirigente prenderà posto alla sinistra del tavolo e dovrà essere registrato a referto.
- Durante la disputa delle gare dei Campionati Professionistici e dei Campionati Nazionali, nelle quali è obbligatoria la presenza di un'ambulanza con defibrillatore, il dirigente addetto agli arbitri ha l'obbligo di far riconoscere dagli arbitri, almeno 30 minuti prima dell'inizio della gara, il responsabile coordinatore degli operatori sanitari (art.72bis).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Perché quando viene chiesto cambio durante un time-out si deve comunicare anche il giocatore che viene sostituito? Non si concede così un vantaggio alla squadra avversaria ?"
Risposta: Senza entrare nel merito se sia o meno un vantaggio concesso agli avversari il comunicare il numero di maglia del giocatore destinato ad essere sostituito, va evidenziato che questo è richiesto dalle regole.
L'**art 19.3.6** specifica che il sostituto che intende entrare in gioco durante una sospensione deve presentarsi direttamente al segnapunti, richiedendo in modo chiaro "sostituzione".
Le Interpretazioni ripetutamente hanno chiarito che in quel preciso momento lo **status** del sostituto cambia in giocatore; va da sé che, se egli non comunicasse il compagno di squadra che intende sostituire, si avrebbero in campo 6 giocatori.
Solo la sua corretta comunicazione consente al giocatore in campo di venir considerato sostituto, cambiando anch'egli status.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Gradirei sapere se la procedura descritta per l'osservanza del minuto di silenzio esposta sul Quaderno Tecnico n° 3 – domanda 3 è da considerarsi ancora valida."
Risposta: Con lettera del 18 Settembre u.s. sono state comunicate, con ufficialità specifica, le modalità di svolgimento del minuto di raccoglimento, ricordando che esso deve essere preventivamente **autorizzato** dall'Organo preposto:

- Al termine degli ultimi tre minuti per il riscaldamento, gli arbitri inviteranno i due quintetti, composti dai soli giocatori la cui entrata è stata registrata a referto, ad entrare in campo;
- Gli stessi si schiereranno sulla propria linea di tiro libero, fronte al centro campo;
- Gli arbitri si porteranno a circa due metri dal cerchio centrale, rivolti verso gli ufficiali al tavolo, ed il primo arbitro darà il segnale d'inizio del minuto di raccoglimento;
- I restanti giocatori, gli allenatori e i dirigenti iscritti a referto osserveranno, in piedi, il minuto di raccoglimento presso le rispettive panchine oppure ai posti assegnati;
- Il cronometrista decreterà opportunamente il termine del minuto, dopo aver avuto cura, al fischio dell'arbitro, di azionare il cronometro manuale.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 16 - Gennaio 2007

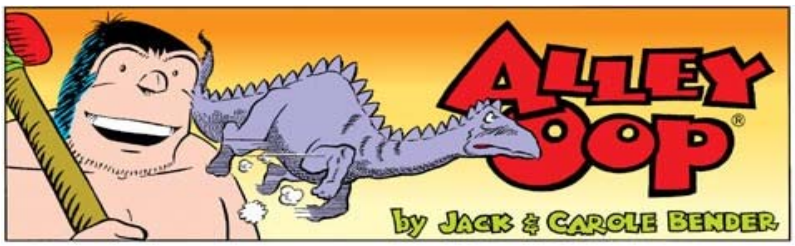
Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Ho un quesito da proporre: La didascalia del nuovo segnale N° 14 - Conteggio visibile 5 e 8 secondi riporta: "Conteggiare mostrando le dita". Bisogna partire da 5 e scalare, o viceversa ?"
Risposta: Nel corso dei Raduni pre-campionato, ai quali **tutti** i tesserati dovrebbero aver partecipato prima di iniziare l'attività stagionale, la questione sollevata è stata ben chiarita.
In ogni caso:
come ormai da molto tempo viene fatto dai nostri arbitri, già prima che la FIBA ufficializzasse il **nuovo** segnale **n.14,** nelle situazioni previste dal Regolamento, il conteggio dei secondi dovrà avvenire con il palmo della mano aperto e non effettuando conteggi delle dita.
Si intende "mostrando le dita", ma tenendole unite, al fine di non perdere di concentrazione nello scandire con le dita, in una fase di gioco che potrebbe essere importante (giocatore chiuso in raddoppio di marcamento, pressione difensiva sulla rimessa perimetrale, passaggio dalla zona di difesa in zona d'attacco, etc.).
Come risaputo, l'oscillazione dell'avambraccio dovrà avvenire dalla cintola in giù e, se non in situazioni particolari (dopo un richiamo già effettuato, etc.), non lo si ritiene indispensabile durante l'effettuazione dei tiri liberi.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Non avendone trovato traccia nell'inglese, mi chiedevo da dove prende nome lo spettacolare gesto tecnico detto alley-oop che sempre più spesso si vede sui nostri campi."
Risposta: L'**alley-oop** nella pallacanestro è un gioco d'attacco nel quale un giocatore lancia la palla alta verso il canestro avversario per un compagno (più raramente per sé stesso) che saltando cattura la palla al volo e realizza, usualmente con una schiacciata.
E' un gesto tecnico appassionante che elettrizza il pubblico e carica la squadra.
Stranamente, e diversamente da quanto avviene di solito, il termine **alley-oop** non ha radice etimologica anglo-americana.
Infatti, introdotto negli Usa da un telecronista prima nel football americano e poi nel basket, deriva dal francese "*allez oop*" il grido che l'acrobata di circo lancia al completamento di un salto; pressappoco il nostro "*oplà*" dei bambini.
Curiosità è anche che Alley Oop sia il nome di un famoso strip cartoon americano, un uomo delle caverne molto fisico.



oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Se in una gara di Campionato, entrambe le squadre si presentano sul campo con le maglie di colore uguale, magari di tonalità diverse, quale delle due deve cambiare la maglia ?"
Risposta: Il Regolamento Tecnico all'**art 4.3** indica che i componenti di ciascuna squadra devono indossare maglie, dello stesso colore predominante sia sul davanti che sul retro; aggiunge pure che i giocatori devono infilarsi le maglie dentro i pantaloncini.
Suggerisce, inoltre, di avere **almeno** due mute di maglie:
- una di colore chiaro, preferibilmente bianco, deve essere messa dalla squadra ospitante,
- una di colore scuro deve essere messa dalla squadra ospitata;
- a seguito di un accordo raggiunto, le due squadre possono scambiarsi il colore delle maglie.

Successivamente l'art. 90 del R.E. e le D.O.A. 2006/07 regolamentano nello specifico l'utilizzo delle maglie per la partecipazione a gara nei diversi Campionati.
Per i campionati Nazionali maschili, all'atto dell'iscrizione, le Società devono comunicare il colore prescelto per la disputa delle gare interne; quindi, la Società ospitata è obbligata a indossare una divisa di colore palesemente contrastante con quello della squadra ospitante.
Per i campionati Nazionali femminili, all'atto dell'iscrizione, ciascuna Società comunica il colore della propria divisa principale, che dovrà poi utilizzare nelle gare interne. Qualora il colore della divisa principale delle due squadre sia uguale, per quella gara la squadra ospitata è tenuta ad utilizzare una divisa di colore diverso. Sono fatti salvi diversi accordi tra Società.
Per i campionati Regionali e Provinciali e Giovanili, all'atto dell'iscrizione, le Società devono dichiarare il colore della propria maglia di gioco e dovranno richiedere all'Ufficio Gare competente ogni successiva variazione.
La squadra ospitata deve obbligatoriamente indossare la maglia indicata all'atto dell'iscrizione. La squadra ospitante dovrà adeguarsi cambiando maglia di gara, nel caso di uguaglianza o nel caso in cui gli arbitri ritengano, per la direzione di gara, che i colori siano confondibili.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Quale comportamento va tenuto in caso di infortunio di un arbitro ?"
Risposta: Al di fuori di casi di arbitraggio in singolo, qualora per infortunio o malore o altro motivo, uno degli arbitri non possa iniziare o continuare ad esercitare la sua funzione, il gioco potrà essere sospeso per un massimo di **cinque (5)** minuti (art. 47.5 R.T. e art. 94 R.E., modifica Consiglio Federale 2/12/'06).
Trascorso detto tempo, il gioco dovrà essere ripreso nei seguenti modi:
- nel caso di arbitraggio triplo, i due arbitri rimanenti continueranno la direzione della gara o daranno inizio alla stessa disponendosi ed utilizzando la meccanica di doppio;
- nel caso di arbitraggio in doppio (o in caso di impedimento di due sui tre previsti), l'arbitro rimanente potrà iniziare o continuare a dirigere la gara da solo, oppure potrà avvalersi, a suo insindacabile giudizio, di un collega disponibile e presente sul campo.
Va specificato che l'arbitro impiegato come **sostituto** dovrà essere d'accordo ad assumere prontamente l'impegno, essendo però nelle condizioni previste per l'utilizzazione: regolarmente tesserato, puntuale con la certificazione medica, abilitato ad arbitrare gare della stessa categoria, di una qualsiasi superiore o della categoria immediatamente inferiore a quella del Campionato di cui trattasi.
L'arbitro infortunato, nel caso dovesse recuperare a seguito di intervento medico o altro, potrà rientrare in gara in qualsiasi momento, salvo il caso in cui egli non sia già stato sostituito come sopraspecificato.
oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 17 - Febbraio 2007

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Un giocatore, mentre da solo sta andando a canestro in azione di contropiede, salta e si appende al ferro tirandosi su con una mano e schiaccia con l'altra, realizzando. Quale deve essere la decisione arbitrale ?"
Risposta: Il canestro deve essere annullato per esser stato realizzato con **palla morta** ed un fallo tecnico assegnato al giocatore responsabile; alla squadra avversaria saranno assegnati 2 tiri liberi più possesso palla. (Interpr. Fiba, art. 38.3.1 e art. 10.3 2°pallino)

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Un giocatore in atto di tiro, chiuso il palleggio, inizia il movimento di entrata a canestro e subisce fallo. Immediatamente dopo il fischio dell'arbitro, suona l'apparecchio dei 24 secondi, ma ciò avviene prima del rilascio della palla per il tiro. Dopo il suono, lasciate le mani del tiratore, la palla finisce a canestro. Quale deve essere la decisione ?"
Risposta: Il canestro non sarà valido e 2 tiri liberi saranno concessi a favore del giocatore coinvolto nell'azione. (Interpr. Fiba, art. 10.4 3°pallino, ultimo par. e art. 34.2.2 4°pallino)

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3.1: "Il giocatore **A/4** è in penetrazione verso canestro. Egli chiude il palleggio, raccogliendo la palla ed iniziando un atto di tiro, e poi viene fallosamente contattato dal giocatore avversario **B/5. A/4** continua il suo movimento verso canestro, conclude il tiro, ma il tiro viene stoppato dal giocatore **B/7.** Intervento legale ?"
Risposta: Si.
Domanda 3.2: "Ma cosa accade se il giocatore **B/7** (nel tentativo di stoppare il tiro di **A/4**) commette fallo su quest'ultimo ? Dovrà essere fischiato un secondo fallo ?"
Risposta: No, a meno che il fallo di **B/7** non sia un fallo antisportivo o da espulsione.
Un fallo sarà sanzionato solamente a carico del giocatore **B/5** e 2 tiri liberi saranno accordati al giocatore **A/4.** (Interpr. Fiba, art. 10.3 2°pallino)

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Un giocatore salta al rimbalzo nel tentativo di ribattere (tap-in) la palla nel canestro. Durante il salto, ma prima del tocco sulla palla, egli viene spinto da un avversario. Dopo tale contatto falloso, egli comunque batte la palla realizzando. Sarà questo canestro valido ?"
Risposta: Il canestro non sarà valido; essendo il fallo stato commesso su di un attaccante non in atto di tiro, 2 tiri liberi saranno concessi a favore del giocatore solo nel caso in cui la squadra avversaria abbia già esaurito il bonus dei falli di squadra, altrimenti semplice rimessa laterale, dalla linea di tiro libero estesa. (Interpr. Fiba, art. 15.1 e art. 15.2)
oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Quale è l'atteggiamento regolamentare che gli arbitri debbono tenere nel corso delle sospensioni ? Parlarsi, evitare del tutto di farlo, oppure ? Si sentono e si vedono troppe diverse interpretazioni."

Risposta: La sospensione è un'interruzione del gioco richiesta dall'allenatore di una delle due squadre per parlare con i propri giocatori. E deve durare un minuto (60"). (art. 18)

Partendo da queste affermazioni, viene facile considerare opportuno quanto la FIBA in merito indica come comportamento da tenere, da parte degli arbitri, sia nel caso di doppio che di triplo.

Ritenendo che quanto concertato dalla "squadra CIA" nel corso del **colloquio pre-gara** debba essere sufficiente per una gestione di gara sostanzialmente consistente, non si considera necessario dover ulteriormente parlare e soprattutto per tutta la durata della sospensione ed assolutamente per tutte le sospensioni della gara.

Va però riconosciuto importante, nel caso in cui la gara ne evidenzi l'esigenza, che gli arbitri si parlino per rivedere, modificare, migliorare alcuni aspetti della loro prestazione; e questo, in ogni direzione, al fine di svolgere un lavoro più rispondente a quanto la gara richiede.

Quindi, **ad ogni sospensione**, dopo che il segnapunti avrà comunicato attivando il proprio segnale acustico che una richiesta è stata avanzata, l'arbitro responsabile fischierà, effettuando la relativa segnalazione. Dopo di ciò, accertatisi che i giocatori si siano tutti recati presso l'area panchina, gli arbitri si incontreranno presso il cerchio di centro campo per un veloce "briefing":

- punto di ripresa del gioco, e da parte di chi, giocatore che deve tirare, e numero di tiri, tempo residuo per i 24", negli ultimi 2 minuti obbligo di rimettere da centro campo nei casi previsti (opportuna comunicazione alle panchine), richiesta l'un l'altro se tutto è OK.

Questa ripetitività di atteggiamento diventerà così **usuale** e ci offrirà l'occasione (nei casi di necessità per i più diversi motivi fisici, tecnici, tattici, comportamentali, ambientali, ecc.) di prolungare il tempo del colloquio per puntualizzare quello che si valuta importante per il buon proseguimento della gara, senza far ritenere questo un conciliabolo frutto di imbarazzo.

Importante rimane comunque, posizionarsi immediatamente dopo - come previsto - davanti alle panchine per poter invitare le squadre ad una pronta ripresa del gioco, evitando che le sospensioni durino oltre quanto stabilito dal Regolamento. (art. 49.3)

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 6: "Visto in televisione un arbitro che si infortuna e, non essendo sostituito, l'altro continuare la gara da solo. Quale sarà la sua valutazione da parte del Commissario ?"

Risposta: La circostanza spiacevole, cui si fa riferimento, pone la gara in un difficile contesto: arbitraggio singolo; mentre tutti sappiamo che la Pallacanestro necessita di un arbitraggio in doppio, per una opportuna gestione di tutte le situazioni che nel corso di una gara si presentano.

Ne consegue che non può ritenersi giudicabile appieno un arbitro che da solo diriga una gara o che rimanga da solo nel corso della stessa, di qualsiasi livello o intensità; e per di più sarebbe in una condizione di diversa valutabilità da parte del Commissario Speciale, rispetto ai colleghi che regolarmente arbitrino in doppio.

E' pur anche vero però che, in caso di infortunio intervenuto nel finale, sarebbe ingiusto non considerare valido il lavoro **già** proposto da un arbitro per la maggior parte della gara.

A tal fine, il CIA ha stabilito che, nella malaugurata ipotesi di un infortunio del collega di coppia, l'arbitro che dovesse trovarsi a proseguire la partita in singolo sarà valutato dal Commissario Speciale presente solo se il fatto dovesse avvenire **dopo** l'inizio del 4° periodo di gioco.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 18 - Aprile 2007

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Su una rimessa per possesso alternato cosa succede se un giocatore intercetta la palla con un piede ?"
Risposta: L'art. 12.4.5 specifica che una rimessa per possesso alternato **termina**, e la direzione della freccia deve essere invertita, quando la palla tocca o viene toccata **legalmente** da un giocatore in campo.
Ciò vuol dire che nel caso di rimessa per p.a. effettuata dalla squadra B:

1. tocco volontario di piede (o con il pugno) da parte del difensore A4
2. tocco volontario di piede (o con il pugno) da parte dell'attaccante B4

nel caso 1) si è verificata una violazione di A4; conseguente "normale" rimessa a favore della squadra B, la freccia rimane ferma ad indicare successiva rimessa per p.a. ancora a favore di B, non essendo terminata la rimessa in questione, per l'intervento illegale sulla palla;
nel caso 2) si è verificata una violazione di B4; conseguente rimessa a favore della squadra A, la direzione della freccia viene invertita immediatamente, indicando successiva rimessa per p.a. a favore di A; infatti, qui la rimessa si intende terminata avendo un giocatore della squadra che effettua la rimessa commesso una violazione.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Quale deve essere il corretto comportamento da tenere in occasione di violazione dei 24 secondi con palla in possesso della squadra ?"
Risposta: Quando il segnale dell'apparecchio dei 24" suona mentre la palla è ancora in controllo di un giocatore o della squadra in attacco, la palla diventa immediatamente morta; il cronometro di gara ed il gioco devono essere fermati contestualmente (art. 50.5).
L'ufficiale di campo dovrà, se necessario, aggiungere il proprio fischio per far intendere in modo evidente che una violazione è stata commessa.
Invece, nel caso di suono contemporaneo o quasi contemporaneo ad un tiro a canestro, dovrà essere l'arbitro a decidere se la palla ha lasciato la mano del tiratore prima o dopo il suono dell'apparecchio, fischiando o meno per sanzionare la violazione. L'ufficiale di campo non deve dare alcuna indicazione salvo il caso in cui l'arbitro, dopo aver fischiato ed interrotto il gioco, si rechi al tavolo e richieda chiarimenti.
E' importante ricordare che quando l'apparecchio dei 24" suona, mentre la palla è in aria per un tiro a canestro e la palla colpisce solo il tabellone o non tocca l'anello, se gli avversari non guadagnano un **immediato e chiaro** controllo della palla, si verifica una violazione alla regola (art. 29.1.2-3°pallino); in tal caso, **spetta** all'arbitro fischiare prontamente ed interrompere il gioco.
L'arbitro coda, nella maggioranza delle situazioni, è responsabile e deve essere preparato a recepire il possibile suono dell'apparecchio dei 24" e non mancare di porre la propria attenzione sul display per cogliere il momento in cui indicherà zero, in concomitanza con il segnale.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Quando viene commessa una interferenza a canestro, è possibile concedere cambi e sospensioni ? In quali casi non vengono concessi ?"
Risposta: E' assolutamente chiaro che durante la gara, a seguito di interferenza, senza una necessaria distinzione tra offensiva e difensiva, comunque trattandosi di violazione, possono essere concesse sia sospensioni che sostituzioni ad ambedue le squadre (artt. 18.2.3 e 19.2.2).
A ciò fa unica eccezione, negli ultimi **2 minuti** del quarto periodo o tempo supplementare, il **non poter accordare** una sospensione o una sostituzione alla squadra a favore della quale è stato convalidato un canestro a causa d'interferenza difensiva della squadra avversaria, nonostante il cronometro di gara sia stato correttamente fermato. (Interpr. Fiba su artt. 18.3.7 e 19.3.10)

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Se un giocatore non autorizzato effettua 2 tiri liberi, che devono essere seguiti da una rimessa da metà campo per un fallo antisportivo, come va corretto l'errore ?"
Risposta: L'effettuazione di tiri liberi da parte di un giocatore non beneficiario, se rilevato dalla squadra CIA nei tempi previsti dall'art. 44.2.1 e seguenti, va corretto cancellando i tiri eseguiti, se realizzati, e quelli ancora da effettuare dal giocatore ed assegnando alla squadra avversaria una rimessa:

- dalla linea di tiro libero estesa, se rilevato prima che si inizi una nuova azione
- dal punto in cui il gioco è stato interrotto, se rilevato in seguito alla ripresa del gioco.

Anche nel caso di tiri che debbano essere seguiti da rimessa dalla linea centrale estesa, per un antisportivo etc., la procedura va applicata considerando la rimessa parte integrante della sanzione da cancellare; la squadra responsabile perderà i tiri e il diritto alla rimessa, lasciando all'avversaria la ripresa del gioco per una rimessa come sopradetto.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Come ci si deve comportare per l'ingresso in campo per l'inizio della gara se malauguratamente un collega ha un contrattempo ? Lo aspettiamo o possiamo entrare in campo senza di lui ?"
Risposta: L'intervallo pre-gara inizia 20 minuti prima dell'orario fissato per l'incontro. E' buona norma di collaborazione che, alcuni minuti prima del previsto ingresso in campo, il cronometrista avverta gli arbitri circa il tempo rimanente ai 20' e che la squadra arbitrale, arbitri ed ufficiali di campo, entri in campo al completo.
Come previsto dal Regolamento, durante l'intervallo pre-gara possono essere fischiati dei falli e, quindi, l'amministrazione dello stesso non può prescindere dalla presenza in campo della figura arbitrale. L'avvio del cronometro ufficiale di gara per i 20' pre-gara non può avvenire senza una presenza arbitrale.
Possiamo ipotizzare due casi; il collega interessato al contrattempo (difficoltà con una lente oppure altra piccolezza similare) sia:

1. un Udc, ad esempio proprio il cronometrista;
2. uno degli arbitri.

Nel primo caso gli arbitri e due Udc faranno ingresso in campo privi del cronometrista ed uno degli Udc provvederà ad avviare il cronometro.
Nel secondo caso, dopo aver verificato che il collega è impossibilitato ad entrare in campo secondo i tempi previsti dal Regolamento, l'arbitro acconsentirà all'ingresso in campo della squadra CIA, in attesa di essere raggiunti sul terreno di gioco dal collega.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 20 - Luglio 2007

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Quale dev'essere l'esatto segnale da parte dell'arbitro nel caso di due giocatori che, avendo ambedue le mani sul pallone, finiscano con un piede fuori dal campo o nella zona di difesa ?"
Risposta: La domanda, interessante, offre la possibilità per una risposta più completa.
Ultimamente, infatti, viene visto come interessante **novità** una specie di "short signal system", vale a dire, nel caso di palla fuori campo: si segnala direttamente la direzione della ripresa del gioco, evitando il necessario stop al cronometro; stessa situazione nel caso di violazione di passi o analoga violazione: immediato segnale di rotazione dei pungi (magari ripetuta un numero eccessivo di volte) anche qui, senza aver prima fermato il cronometro, come richiesto.
Non si ritiene nemmeno di considerare un eventuale mancato stop del cronometro, per non aver alzato il braccio con il pugno chiuso, nei casi di fallo: assolutamente non regolamentare.
Questo non va, poiché può creare difficoltà ed indica come l'arbitro non stia lavorando bene.
E' in assoluto pertinente la convinzione che **segnalare** (cfr. Dispensa "Fondamentali dell'arbitro" su arbitri.fip) debba essere il modo con cui l'arbitro ufficializza la propria decisione, comunicandola a **tutti** attraverso il suo linguaggio, appunto le segnalazioni.
La procedura deve essere seguita nella sua completezza: fischio, braccio alto con il palmo della mano aperto per indicare tempo sospeso, facendo seguire l'indicazione della natura della violazione (passi, doppio palleggio, etc.) e poi la direzione della rimessa per la ripresa del gioco.
Nel caso specifico della domanda, vanno distinti due casi:
a) se la situazione di palla trattenuta viene giudicata tale dall'arbitro **prima** che uno dei due giocatori avversari finiscano col piede in violazione, la sanzione sarà "situazione di salto a due", direttamente segnalata con i pollici sopra la testa (fig.25 R.T.); sarà così chiaro che si è verificata prima una palla trattenuta, seguita poi da un qualcosa che non interessa più, poiché successivo.
b) se uno o ambedue i giocatori finiscono in violazione prima che l'arbitro fischi palla trattenuta, poiché ancora non verificatasi la situazione di saldezza prevista dall'**art.12.1.2,** la segnalazione cronologicamente corretta sarà: fischio, braccio alto con il palmo aperto per fermare il tempo, indicazione del punto dove è avvenuta la violazione (piede fuori campo, piede in zona di difesa, etc.), segnale di situazione di salto a due (sanzione prevista dall'**art.23.2.3**).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Si vedono ultimamente, sempre più di frequente, verso i finali di gara gli arbitri alzare il braccio con l'indice teso ad indicare ultimo tiro, come fanno le squadre. E' procedura corretta ?
Risposta: Durante il gioco tra gli arbitri deve essere mantenuta una costante comunicazione, al fine di tenere sotto continuo controllo l'andamento della gara, al meglio. Questo rientra nella normale gestione delle situazioni di gioco ed il **Manuale dell'arbitro** elenca gran parte dei comportamenti da tenere a tale scopo.

A volte, poi, ci sono fasi di gioco che richiedono un'attenzione speciale; momenti importanti perché, ancor più di altri, carichi di stress agonistico, di tensione per gli sviluppi che possono determinarsi: ad esempio la fine di un periodo o il fine gara, con punteggio in bilico.
In queste specifiche situazioni, dalla FIBA ci viene una chiara indicazione: che è possibile, ed è consigliato, alzare il braccio al di sopra della testa, segnalando con il dito indice che si tratta, probabilmente, dell'ultimo possesso, (cfr. fig. FIBA).
Ciò, da parte dell'arbitro, al fine di ottenere una **propria** maggiore concentrazione (ho cognizione esatta di cosa mi appresto a valutare) e, allo stesso tempo, concentrare il lavoro dei colleghi su quello che sta per accadere (aiuto di squadra).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Tra Ufficiali di campo si ragionava su quale tipo di colore usare nel riempire il referto di gara in tutte le sue parti: blu, nero, rosso. E' poi regolare finire col chiudere e far firmare il referto dopo la chiusura con la penna rossa. ?"
Risposta: Il **referto**, rappresentando un documento ufficiale, deve essere compilato cronologicamente in ogni sua parte dal segnapunti, al quale è demandato il compito specifico di registrare la gara nel modo più regolare e presentabile possibile. Regolare, altrimenti l'esito della partita potrebbe risentirne nella sua validità; presentabile, perché deve essere chiaro in ogni sua parte.
Nella compilazione di tutto quanto previsto prima dell'inizio della gara: "zoccolo" superiore, squadre, tesserati partecipanti, numeri di maglia, quintetti iniziali, firme degli allenatori, etc. si userà una penna di colore scuro.
Dall'**inizio** della gara, dopo aver verificato il regolare ingresso in campo dei quintetti dichiarati, il segnapunti prenderà in uso, per il 1° periodo, il colore di penna rosso (cerchietto intorno le "**x**"), alternandolo per i successivi periodi con l'altro colore, (fig.11 R.T.).
Infatti, il Regolamento Tecnico raccomanda che il segnapunti usi due penne di colore diverso, una per il primo e terzo periodo e un'altra per il secondo e quarto.
In tal modo, al termine della gara sarà automatico che per la chiusura del referto, secondo le modalità da tutti conosciute, sarà utilizzato un colore di penna scuro; d'altra parte, essendo il referto di gara un documento è necessario che tutti i dati ufficiali (firme, punteggi parziali e finale, squadra vincente, etc.) vengano registrati con colore scuro.

Figura 11 R.T. Punteggio progressivo

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 21 - Settembre 2007

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Come debbono comportarsi gli arbitri su una situazione di rissa in tribuna ? E' corretto che essi sospendano la partita per tutela dei giocatori ? Si potrà continuare a giocare se la situazione non si è calmata del tutto ?"
Risposta: L'ORDINE PUBBLICO NEI CAMPI DI GIOCO è regolamentato **dall'art.82** del Reg. Esecutivo. Al punto **5** dello stesso, infatti, è previsto che "il controllo della tutela dell'ordine pubblico prima, durante e dopo lo svolgimento della gara e la decisione di iniziare, proseguire o sospendere la stessa è di competenza degli arbitri".
Inoltre, sono da tener presenti **l'art.28bis** del Regolamento di giustizia e **l'art.46** del Regolamento Tecnico: Doveri e poteri del primo arbitro

- **46.6** il primo arbitro ha l'autorità di fermare la gara quando le condizioni lo richiedano
- **46.13** ha l'autorità di prendere decisioni su qualsiasi punto non specificatamente contemplato.

Pertanto, fermo restando quanto sopra codificato dalle regole, per garantire il regolare svolgimento della gara e tutelare i giocatori, gli arbitri possono fermare la gara stessa per un tempo ragionevole e farla riprendere, non appena le condizioni lo consentano, o sospenderla definitivamente a loro insindacabile giudizio.
Naturalmente sarà bene coinvolgere il Dirigente responsabile della Società ospitante, tenuto nello svolgimento del proprio incarico ad adempiere a quanto venga richiesto dagli arbitri in merito all'ordine pubblico, ed eventualmente, considerata l'entità degli incidenti, sentire il responsabile dei tutori dell'Ordine Pubblico.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Se l'apparecchio dei 24 secondi funziona solo parzialmente, poiché non suona la sirena, si deve comunque far ricorso all'attrezzatura di riserva ?"
Risposta: Nei casi di funzionamento parziale dell'apparecchio dei 24", bisogna distinguere se ne viene impedita la sua efficienza sostanziale, e quindi provvedere alla sua sostituzione con l'apparecchiatura di riserva, o se conviene continuare utilizzando la principale per un miglior servizio da parte del tavolo.
Qualora prima o nel corso della gara l'apparecchiatura si presenti per il resto funzionante, compresi i display, e non funzioni solamente la sirena:
- se si ha disponibile una riserva elettronica, si provvederà alla sostituzione
- se, come si verifica abitualmente, l'attrezzatura di riserva è manuale e che, come tale, prevede l'intervento dell'ufficiale di campo per segnalare con il fischietto l'eventuale scadere del periodo dei 24", converrà mantenere attiva l'attrezzatura principale e l'operatore userà il fischietto nei casi dovuti.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Mi è stato fatto rilevare che il segnale di palla a due non va fatto davanti al corpo, ma in alto; perché ? che differenza fa ?"
Risposta: La puntualizzazione è estremamente interessante.
Nasce dalla considerazione di quando i particolari erano ritenuti ben rilevanti nella preparazione e nella formazione di un arbitro, perché basati su motivazioni tecniche inequivocabili: i cosiddetti "fondamentali".
Fondamentali, l'insieme delle nozioni tecniche apprese che consentono di ottenere il risultato migliore e che plasmano la preparazione di base dell'atleta/arbitro.
In merito alla domanda, va rilevato che si insegna:
- le segnalazioni arbitrali effettuate al di sopra della testa servono a comunicare al tavolo "stop del cronometro".
Come tali, il palmo aperto in caso di violazione, il pugno chiuso in caso di fallo personale, i segnali per doppio fallo, tecnico, antisportivo e da espulsione devono essere proposti al di sopra della testa, così come per la situazione di salto a due il segnale **n.25**.
Infatti, il segnale di pollici alti da parte dell'arbitro, prima di indicare la direzione della ripresa del gioco seguendo la freccia di possesso alternato, non deve essere preceduto da alcun altro segnale, significando esso stesso uno stop al cronometro.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "La possibilità di utilizzare il Secondo Dirigente in quasi tutti i Campionati comporta molti dubbi sulla sua corretta iscrizione a referto, nei casi di presenza o di assenza degli altri componenti della panchina. Esistono indicazioni chiare al riguardo ? "
Risposta: Dalla corrente stagione sportiva, le D.O.A. (pagg. 28 e 48) prevedono consentita la presenza in panchina di un **Secondo Dirigente**, oltre che in tutti i Campionati Nazionali, anche nei Regionali.
Tale persona prenderà posto in panchina, similarmente agli altri iscritti a referto, con l'**unica** finalità di coadiuvare l'attività del Dirigente Accompagnatore, con compiti e doveri analoghi.
L'iscrizione a referto del 2° Dirigente, **però**, segue quanto previsto per il Vice-allenatore, il Preparatore Fisico e l'Addetto alle statistiche, nel senso che deve essere contestualmente presente o iscritto a referto l'**Allenatore**, secondo le modalità già a conoscenza di tutti e ricordate nel Quaderno Tecnico **n.5**.
Va, inoltre, precisato che, non esistendo a favore di una Società una tessera da Secondo o da Primo Dirigente, ma solo quella da Dirigente Accompagnatore, può essere iscritto a referto un Secondo Dirigente solo se già iscritto e presente l'Accompagnatore; ovviamente, in caso contrario, il dirigente dovrà essere iscritto come Accompagnatore e prendere posto al tavolo.
In caso di ritardato o mancato arrivo o causa di forza maggiore (malore, altro impegno, etc.) di uno dei due dirigenti **prima** dell'inizio gara, il dirigente presente assumerà il ruolo e le funzioni di Accompagnatore.
All'arrivo ritardato dell'altro, se regolarmente iscritto a referto prima dell'inizio della gara, o al rientro da una situazione di forza maggiore, uno dei due sarà Secondo Dirigente e ne assumerà ruolo e funzioni.
Così pure, **durante** la gara, nei casi di espulsione o allontanamento per causa di forza maggiore dell'Accompagnatore, il Secondo Dirigente ne prenderà ruolo e funzioni spostandosi dalla panchina e accomodandosi al tavolo.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 22 - Ottobre 2007

Il **Settore Istruttori** del **C.I.A.** ha ritenuto di pubblicare, in questo numero del Quaderno Tecnico, le **risposte corrette** ai quesiti scritti che nei Raduni Pre-campionato della corrente stagione sportiva hanno presentato il maggior numero di errori. Le suddette sono da ritenersi **ufficiali** per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altro già pubblicato, devono esserne **considerate sostitutive**.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Nelle situazioni di rimessa in gioco della palla, se il giocatore che la deve effettuare non si avvede che l'arbitro è già pronto per la relativa amministrazione, è possibile considerare viva la palla ed iniziare il conteggio dei 5", posando la palla stessa al suolo ?"
Risposta: Sì è possibile, perché i giocatori devono sempre essere nelle condizioni di fare attenzione alle indicazioni degli arbitri; anche nel caso della domanda, l'arbitro non starà effettuando la rimessa in gioco di nascosto!
Comunque, va anche detto che il suggerimento comportamentale che viene dato è di consegnare **sempre** la palla al giocatore per la rimessa; il poggiare la palla a terra, iniziando il regolamentare conteggio dei 5", va fatto unicamente quando ci si rende conto che il giocatore volutamente si disinteressa dell'invito arbitrale ad effettuare la rimessa, per un suo qualsiasi motivo.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "**A/5** ha una ferita che sanguina. L'arbitro arresta il gioco ed invita **A/5** a lasciare il campo per il necessario soccorso; la squadra **A** non ha più sostituti. E' corretto che l'arbitro ordini la ripresa del gioco con la squadra **A** in campo con soli 4 giocatori ?"
Risposta: Sì, se il giocatore infortunato non può riprendere il gioco entro approssimativamente **15** secondi (e qui naturalmente entra in gioco il buon senso) dovrà essere sostituito o la squadra continuare il gioco con meno di 5 giocatori (art.5.3).
Vale ricordare che, ripresosi dopo le cure del caso, il giocatore potrà rientrare in campo alla prima palla morta.
Il segnapunti fischierà per avvisare gli arbitri, **ma non farà alcun tipo di segnalazione**, non trattandosi di una sostituzione, ma di un semplice rientro in gioco.
Se la prima palla morta coincide con la realizzazione di un canestro, il fischio del segnapunti determinerà l'opportunità per sospensioni e sostituzioni per ambedue le squadre.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "**A/7** subisce fallo da **B/5**, 5° di squadra. Gli arbitri riprendono erroneamente il gioco con una rimessa laterale per la squadra **A**. Nell'azione che segue la palla finisce fuori campo con una rimessa a favore della squadra **A**. A questo punto l'errore è scoperto. E' giusto che gli arbitri amministrino i due tiri liberi dovuti, seguiti da una rimessa per la squadra **A** ?"
Risposta: Sbagliato; al secondo libero deve seguire rimbalzo (se non realizzato) o rimessa dal fondo per la squadra avversaria (se realizzato). In fatti, trattandosi di mancata attribuzione di tiri liberi e non essendosi verificato un cambio di possesso della palla, il gioco deve essere ripreso, dopo la correzione, come dopo un normale tiro libero (art.44.2.5).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Nel tentativo di prendere il rimbalzo, **B/5** commette interferenza su un tiro da 3 punti di **A/8** a 00:20 dalla fine del 4° periodo. A chi, previa richiesta, potrà essere accordata una sospensione ?"
Risposta: Allenatore **B**; durante gli ultimi 2 minuti di gioco, quando il cronometro è fermo in seguito alla realizzazione di un canestro, è possibile accordare sospensione e/o sostituzione solo alla squadra che ha subito il canestro (artt.18.3.7 e 19.3.10).
Dopo tale concessione, anche alla squadra avversaria possono essere autorizzate sospensioni e/o sostituzioni.
Nel caso di interferenza difensiva, l'attribuzione dei punti e la relativa procedura deve ritenersi identica come se ci fosse stata realizzazione di canestro (Interpr. FIBA 2006).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Su una rimessa in gioco per possesso alternato, effettuata dal giocatore **B/7**, l'avversario **A/4** intercetta volontariamente la palla con un piede. Fischiata la violazione, gli arbitri assegnano la nuova rimessa alla quadra **B**, ordinando l'inversione della freccia. E' giusto ?"
Risposta: Sbagliato; una rimessa per p.a. termina quando un giocatore in campo è toccato o tocca la palla **legalmente** (art.12.4.5), quindi non volontariamente con un piede. Non essendo la rimessa per p.a. terminata, la freccia deve rimanere "congelata" a favore di **B** e la violazione comporterà una normale rimessa in gioco a favore della squadra **B**.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 6: "L'arbitro fischia un fallo antisportivo di **B/5** su **A/4**, dopodichè i due avversari si insultano pesantemente per cui vengono penalizzati entrambi con fallo tecnico. I 3 falli vengono registrati e gli arbitri fanno riprendere il gioco con due tiri liberi per **A/4** più il possesso di palla, compensando i due falli tecnici. E' giusto ?"
Risposta: Sbagliato; nelle Situazioni speciali tutti i falli, considerati come avvenuti nella stessa azione di gioco, devono essere addebitati mediante iscrizione a referto, identificati nelle relative sanzioni, determinati nella loro cronologicità.
Si dovranno, poi, compensare tutte le sanzioni uguali contro le due squadre, **rispettando** l'ordine cronologico in cui sono state sanzionate (art.42.2.3).
In questo caso, tutte le sanzioni risultano di 2 tiri più possesso palla; il fallo antisportivo di **B/5** sarà compensato con il fallo tecnico commesso da **A/4** e, rimanendo da amministrare il solo fallo tecnico commesso da **B/5**, 2 tiri liberi più possesso palla saranno concessi alla squadra **A**, ma il tiratore potrà essere un giocatore qualsiasi scelto dall'allenatore (art.7.9).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 7: "Un giocatore, uscito precedentemente con 5 falli a carico, nel prosieguo della gara rientra in campo e riprende a giocare. Cosa devono fare gli arbitri appena si accorgono del fatto ?"
Risposta: Dato per assunto che gli arbitri e gli UdC stiano svolgendo correttamente i loro compiti, il giocatore, precedentemente uscito con 5 falli a carico, deve essere entrato in campo illegalmente. Non appena gli arbitri si accorgono di ciò, devono fermare il gioco immediatamente, senza creare uno svantaggio per gli avversari. Quindi ordinare l'uscita immediata del giocatore dal terreno di gioco ed addebitare un fallo tecnico all'allenatore di quella squadra (registrato come '**B**'). La responsabilità della verifica del corretto svolgimento di una sostituzione è dell'allenatore (Interpret. FIBA 2004 - art.38-4). Vale ricordare che devono essere registrati a referto come '**C**' soltanto i falli tecnici sanzionati all'allenatore per suoi comportamenti, atti, azioni non regolamentari.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 8: "Al termine di una sospensione, prima di riprendere il gioco, gli arbitri si accorgono che è stata effettuata una sostituzione, senza che il giocatore ne abbia fatto richiesta al tavolo degli U.d.C.. Può essere la sostituzione comunque autorizzata ?"
Risposta: Sì, trovandoci ancora nella situazione di palla morta e cronometro fermo, la sostituzione sarà concessa; al tempo stesso, l'arbitro provvederà a richiamare ufficialmente l'allenatore affinché la circostanza non abbia a verificarsi nuovamente, pena la sanzione di un fallo tecnico.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 9: "**A/4** esegue l'ultimo tiro libero, che non realizza. L'arbitro giustamente fischia una violazione del compagno di squadra **A/5** schierato negli spazi per il rimbalzo. Quale sarà il punto corretto di rimessa per la ripresa del gioco ?"
Risposta: La palla sarà assegnata alla squadra **B** per una rimessa in gioco all'altezza del prolungamento della linea di tiro libero (art.43.3.3).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 10: "Mentre si trova in fase di palleggio, **A/7** subisce fallo antisportivo da **B/7**. Prima che la palla sia a sua disposizione per il primo dei due tiri liberi, **A/4** viene sanzionato di fallo tecnico. Il gioco riprenderà con una situazione di salto a due ?"
Risposta: No, trovandoci in Situazione speciale, compensate le due sanzioni uguali, la palla sarà assegnata alla squadra **A**, che ne aveva il controllo, per una rimessa in gioco dal punto più vicino alla prima infrazione (art.42.2.7).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 23 - Novembre 2007

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Sul salto a due iniziale, la freccia viene posizionata per errore in favore della squadra **A**. Non verificandosi altre situazioni di salto a due durante il 1° periodo, ci si accorge dell'errore all'inizio del 2°, prima che l'arbitro amministri la rimessa in gioco. È possibile correggere il verso della freccia ?"
"A seguito di una rimessa per possesso alternato, il segnapunti dimentica di girare la freccia e gli arbitri non si accorgono dell'errore. È possibile correggere il verso della freccia ?"
Risposta: Sì, la correzione è possibile in qualsiasi momento; il posizionamento e/o l'inversione della direzione della freccia di p.a. è una responsabilità del segnapunti, **che condivide con gli arbitri** durante l'intero arco della gara.
Tale compito è parte integrante delle annotazioni che egli deve tenere avendo a disposizione il referto ufficiale (art.48.1, 5°pall.) e, conseguentemente, qualunque suo errore al riguardo può essere corretto dagli arbitri in qualsiasi momento, come ogni altro errore di registrazione, prima della firma del referto da parte del primo arbitro.
A tale proposito, c'è da evidenziare la **costante inosservanza** da parte degli arbitri di una indicazione importante e necessaria in occasione delle rimesse per p.a. L'arbitro che amministra il salto a due o ogni successiva rimessa per p.a. durante la partita è **tenuto a controllare** che, terminata la rimessa stessa, la relativa freccia sia correttamente posizionata o che sia invertita di direzione. Non guasta, in tali casi, un gesto di collaborazione con il tavolo (segn. **n.13**).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Un fallo commesso da un giocatore su esplicito invito dell'allenatore deve essere valutato come un normale fallo di gioco oppure come un vero e proprio fallo antisportivo ? Si può ritenere che un incitamento a tale condotta sia andare contro i princìpi di lealtà sportiva ?"
Risposta: Commettere un fallo durante il gioco (da parte di un giocatore) è un diritto; commesso il 5° fallo andrà a sedersi in panchina come "escluso", non essendo più autorizzato a giocare. Far commettere un fallo da un giocatore della propria squadra (da parte di un allenatore) è una scelta tattica e rientra nei suoi diritti.
I diritti spettanti ad ogni partecipante alla gara sono previsti dal Regolamento che ne delinea anche le modalità di possibile concretizzazione.
Un giocatore, di propria iniziativa oppure sollecitato dall'allenatore, può commettere un fallo secondo quanto previsto all'interno della **Regola 6 - Falli.**
Anche la FIBA, ormai da qualche tempo, accetta la definizione di "tattico" per un fallo commesso per una scelta dettata dalle necessità della gara: fermare il cronometro negli ultimi minuti di gioco, bloccare un contropiede, impedire un facile rimbalzo e tap-in.
Se commesso in un legittimo tentativo di giocare la palla, se non in presenza di eccessiva durezza, se non offendendo avversari o ufficiali di gara, se non appendendosi al ferro facendo la scimmia, etc..... sarà un fallo giudicato come "normale" e sanzionato secondo quanto atteso.
Fuori dai limiti che rappresentano un fallo **normale** di gioco, si passerà all'antisportivo, al fallo da espulsione o al tecnico.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Due tiri liberi per il giocatore **B7**. Sul secondo tiro, dopo aver toccato il ferro, la palla viene deviata nel canestro da un giocatore attaccante. L'arbitro assegna un punto per la squadra **B**. Ripreso il gioco, dopo due canestri realizzati, ci si accorge dell'errore e gli arbitri autorizzano a correggere il punteggio sul referto. E' giusto ?"
Risposta: La decisione appare sbagliata, anche se **solo** nella procedura, trattandosi in realtà di **errore correggibile**. Infatti, al 3° punto dell'art.44.1 si prevede, tra le situazioni nelle quali gli arbitri possono intervenire e correggere eventuali inesatte o mancate applicazioni di una regola, l'erronea assegnazione o cancellazione di punti.
Anche nel caso in oggetto sarebbe stato possibile procedere alla correzione dell'errore, essendo stato convalidato 1 punto anziché 2, come legittimi secondo l'accaduto.
Però sarebbe stata regolamentare solo rispettando tutto il contenuto dell'articolo relativo e, nello specifico, se rilevazione e correzione fossero avvenute prima della prima palla viva susseguente la prima palla morta dopo la ripresa del gioco.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Salto a due iniziale, la palla viene legalmente giocata da uno o ambedue i giocatori; poi, prima che qualcuno ne acquisisca il controllo, due avversari si gettano su di essa, ma un fallo antisportivo viene fischiato a **B4** . Il cronometro segna 9.58". Come si riprende il gioco ?"
Risposta: La gara, essendo stato legale il primo tocco sul salto a due, deve intendersi iniziata (art.9.1); appare quindi corretto che il cronometro, dopo quanto accaduto, riporti 9.58".
Anche se ancora non si è stabilito un controllo di palla a favore di alcuna squadra, il fallo commesso da **B4** nel tentativo antisportivo di conquistare il pallone comporta 2 tiri liberi e possesso di palla per la squadra **A**. Dopo l'effettuazione dei tiri da parte del giocatore che ha subito il fallo da **B4**, si riprenderà con la rimessa per **A** dalla linea centrale estesa.
Avendo la squadra **A** ottenuto il controllo della palla viva sul campo dopo il salto a due, sarà la squadra **B** a dare inizio al possesso alternato e la freccia sarà esposta a suo favore (art.12.4.3).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Ultimo tiro libero per il giocatore **A5**; l'arbitro fischia violazione all'attaccante **A7** posizionato nello spazio per il rimbalzo. Dopo il fischio, il difensore **B6** interviene sul pallone, dopo che questo ha toccato il ferro e può ancora finire nel canestro, spazzandolo via. Qual è la decisione arbitrale corretta ?"
Risposta: Durante l'effettuazione di tiri liberi, la violazione dell'attaccante deve essere ignorata, come pure se commessa da un qualunque altro giocatore che non sia il tiratore, se il tiro libero viene realizzato (art. 43.3.2).
Infatti, la palla **non diventa morta** e il punto, se realizzato, viene convalidato se un arbitro fischia, mentre la palla è in aria per un tiro libero, per una qualsiasi infrazione che non sia del tiratore (art. 10.4 - 2° pallino).
In questo caso, la possibile realizzazione viene impedita dall'intervento sul pallone operato dal difensore dopo che la palla ha rimbalzato sull'anello, avendo però la **palla viva** ancora la possibilità di entrare a canestro; quindi devono essere applicate tutte le restrizioni relative all'interferenza.
Decisione: assegnazione di 1 punto a favore della squadra **A,** seguito dalla sanzione per il fallo tecnico a carico del giocatore **B6** (art.31.3.3).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 24 - Dicembre 2007

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Quale deve essere la collaborazione tra U.d.c. e arbitri nei casi di dubbio nel giudicare un cambio di possesso palla tra le due squadre durante una fase di gioco ?"
Risposta: Nella normalità delle situazioni della gara, su un tiro a canestro, su una palla rubata, in caso di intercettamento di un avversario, dopo un rimbalzo, etc. l'operatore dei 24" è di certo in grado di determinare la fine del controllo di palla da parte di una squadra e il conseguente inizio di controllo da parte dell'altra.
Possono, invece, capitare situazioni nelle quali, per la presenza di numerosi giocatori intorno al pallone, per ripetuti tocchi da parte di giocatori diversi, etc. risulti complicato valutare l'effettivo cambio di controllo di palla, se non dopo un'attenta lettura tecnica del gesto effettuato dal giocatore.
Ogniqualvolta si verifichino condizioni per le quali risulti difficile determinare, dal tavolo, per l'operatore dei 24", se sia cambiato o meno il controllo di palla, diventa fondamentale la collaborazione dell'arbitro impegnato, essendo egli **responsabile** della valutazione della giocata.
Un breve contatto visivo, un gesto eloquente da parte dell'arbitro, opportunamente stabilito nel colloquio pre-gara, **dovrà** risolvere velocemente la situazione, specialmente in quei momenti in cui la palla è viva, il cronometro è in movimento e siamo verso la fine di un periodo di 24".
Al fine di uniformare il più possibile il giudizio di tutti i tesserati sul problema in oggetto, si evidenzia quanto definito dall'**art.14** riguardo il controllo di palla da parte di una squadra, che:
- **inizia** quando un giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva, poiché trattiene o palleggia o ha a disposizione una palla viva;
- **continua** anche quando la palla viene passata tra i giocatori della stessa squadra;
- **termina**, tra gli altri, nel caso in cui un avversario ne acquisisca il controllo.

Va considerato, inoltre, che non costituiscono palleggio da parte di un giocatore (art. **24.1.3**), tra gli altri:
• tentativi di ottenere il controllo della palla battendola lontano da altri giocatori;
• colpire la palla per toglierla al controllo di un altro giocatore;
• intercettare un passaggio e recuperare la palla.
Risulta quindi evidente che un giocatore, e di conseguenza la sua squadra, ha il **controllo** della palla quando, avendola a disposizione, ne decide **scientemente** la finalizzazione ovvero quando la trattiene, la palleggia o la passa verso un compagno.

Situazione 1
Controllo palla della squadra B: A4 nel tentativo di recuperare, magari in volo, un pallone che sta uscendo dal campo:

a) colpisce la palla con la mano
b) colpisce la palla con due mani
c) prende la palla con una mano e la ributta in campo
d) prende la palla con due mani e la ributta in campo
e) prende la palla con una mano e la indirizza verso A6
f) prende la palla con due mani e la indirizza verso A6

Interpretazione:

In a) , b) , c) , d) non cambia il controllo;
in e) , f) cambia il controllo.

Situazione 2

B4 sta palleggiando e l'avversario A4:

a) tocca la palla, deviandola
b) colpisce la palla per acquisirne il controllo
c) palleggia, sottraendo la palla a B4
d) la trattiene, sottraendo la palla a B4

Interpretazione:

In a) , b) non cambia il controllo;
in c) , d) cambia il controllo.

Situazione 3

Nel tentativo di giocare una palla controllata dalla squadra B, A4:

a) la tocca e la devia fuori
b) la tocca o la trattiene venendo da fuori campo
c) la palleggia commettendo poi violazione (doppio palleggio - palla accompagnata – fuori campo)
d) la trattiene commettendo poi violazione (passi – fuori campo)

Interpretazione:

In a) , b) non cambia il controllo;
in c) , d) cambia il controllo.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Visto che sono state illustrate, nei vari dettagli, le modalità d'uso delle penne nella compilazione del referto, potrebbe essere interessante uniformare una volta per tutte la chiusura dei falli di squadra e delle sospensioni non utilizzate durante una gara."

Risposta: Invero, oltre alla chiusura con due linee orizzontali delle caselle per sospensioni non utilizzate, il R.T. richiede l'annullamento degli spazi rimanenti dei falli dei giocatori ed allenatori con una marcata linea orizzontale (fig.10), da effettuarsi al termine della gara.

Così come per gli spazi, eventualmente rimasti inutilizzati, per i giocatori non iscritti a referto, da effettuarsi invece non appena la gara abbia avuto inizio.

Ne consegue che le caselle dei falli di squadra non utilizzate debbano anche loro essere necessariamente annullate, alla fine di ciascun periodo, con una marcata linea orizzontale.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Fallo di B4 su A7 in atto di tiro, successivo Fallo Tecnico all'allenatore B. La sanzione risulta 2 t.l. + 2 t.l. + p.p. per A. Tirato il primo libero (e realizzato), gli arbitri si accorgono che il tiro è stato effettuato da A9. Siamo in una situazione di errore correggibile, quindi, si cancella il t.l. realizzato, la squadra A perde la possibilità di tirare il secondo e, secondo regolamento, la B acquisisce il diritto ad una rimessa laterale. Come proseguire ? "

Risposta: Giustamente, i tiri liberi di A9 (realizzati o meno) vengono cancellati ed alla squadra B spetterà una rimessa dalla linea di tiro libero estesa (art. 44.2.7). Il gioco riprenderà dal punto in cui ci si è interrotti per correggere l'errore, cioè assegnando alla squadra A i 2 t.l. per il Tecnico, ma senza più diritto alla rimessa da metà campo, e continuerà poi con la suddetta rimessa per B. Infatti, art. 42.2.4, il diritto al possesso della palla, che sia parte dell'ultima sanzione da amministrare, cancella ogni precedente diritto al possesso.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 25 - Febbraio 2008

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "**A/8** ha effettuato un passaggio verso **A/4** quando, dopo una deviazione di **B/8**, l'apparecchio dei 24" suona; **B/7** raccoglie prontamente la palla, scappa in contropiede e realizza. Come si devono comportare gli arbitri ?"
Risposta: In tale circostanza, gli arbitri devono prestare molto attenzione nel recepire il segnale dell'apparecchio e fischiare **prontamente** l'avvenuta violazione alla regola dei 24 secondi, annullare il canestro realizzato da **B/7,** assegnare una rimessa alla squadra **B** dal punto più vicino a dove si è verificata la violazione.
Infatti, avendo l'apparecchio suonato prima che la squadra **B** abbia conquistato il controllo della palla, la squadra **A** non è riuscita ad effettuare un tiro a canestro entro i 24" consentiti a tale scopo dall'**art.29** e quindi si è verificata una violazione, che l'arbitro **deve fischiare**.
Solo nel caso di tiro a canestro effettuato vicino al termine del periodo di 24" e palla in aria mentre il segnale relativo suona, gli arbitri ignoreranno il segnale e lasceranno proseguire il gioco, qualora si verifichino ambedue le seguenti situazioni:
- la palla non finisce nel canestro, né tocca l'anello e
- un giocatore della squadra avversaria guadagna un chiaro ed immediato controllo della palla.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Ripreso tra le mani il Manuale dell'Arbitro, ho trovato alcuni spunti interessanti sui quali mi sento di chiedere chiarimenti:

1. quale deve essere la posizione del 2° arbitro all'inizio del primo periodo?
2. e quale, invece, all'inizio di tutti gli altri periodi?
3. quale posizione assume l'arbitro che amministra i tiri liberi tra un tiro e l'altro?"

Risposta: **1)** Durante il salto a due d'inizio gara, il secondo arbitro o arbitro libero si colloca a cavallo della linea centrale del campo per essere pronto a scattare indifferentemente a destra a sinistra secondo la direzione del gioco; figure n. 19,22,23,25,26,27,28 del Manuale.
2) Durante le rimesse dalla linea centrale estesa che danno inizio a tutti gli altri periodi, eccetto il primo, il 2° arbitro prenderà posizione sulla linea laterale opposta, all'altezza della linea di tiro libero estesa, nella zona d'attacco della squadra che effettua la rimessa, in modo di mantenere il boxing-in. .
In aggiunta a ciò però va evidenziato che la lettura del gioco ci porterà a seguire, da 2° arbitro, la disposizione dei giocatori nella zona d'attacco; quindi, ci porterà ad assumere la posizione migliore (se necessario, come generalmente accade, ci posizioneremo dietro la linea di fondo, poiché minimo 4 persone saranno già dentro e/o nei pressi dell'area). .
3) Durante i tiri liberi, (sul primo) il Guida parte da dietro la linea di fondo per mettere la palla a disposizione del tiratore, art.8.2 del Manuale. .
Tra i tiri liberi, da tempo immemorabile, si è adottata la posizione a fianco dell'ultimo giocatore sugli spazi al rimbalzo, pur non essendo riportata dal Manuale. E ci veniva insegnato che la palla,

entrata nel canestro, non doveva cadere sul terreno, ma l'arbitro doveva prenderla al volo, per una più rapida effettuazione del libero successivo. E una volta, ci si allenava su questo, e ci si riusciva. Così come ci si allenava ad alzare la palla diritta, sul salto a due, e ci si riusciva !!!

Va sottolineato che l'impostazione più importante e funzionale dell'arbitro libero, nell'ottica del salto a due, verte su: **Necessità** di non assumere una posizione scarica, ma attiva sulle gambe; **importanza** dell'essere reattivo nel muoversi velocemente, dopo corretta lettura, su quale sarà la direzione d'attacco per l'azione dopo il tocco legale; **valutazione** opportuna delle violazioni da sanzionare; **decisione** nel far ripetere il salto a due, se la palla è alzata male, al fine di far iniziare correttamente la partita.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "**A/18** fa richiesta di sostituzione sedendosi regolarmente al tavolo, ma alla prima palla morta viene richiesta anche una sospensione. Come si comportano gli Udc e gli arbitri ?"
Risposta: A volte succede che, mentre si sta giocando, arrivi e si sieda sulla sedia del cambio un sostituto chiedendo una sostituzione e che, successivamente, venga richiesta una sospensione dall'allenatore della stessa squadra o della squadra avversaria, magari in maniera velocissima.
In questi casi, pur essendosi iniziata l'opportunità per consentire ambedue le richieste, la cosa migliore da fare è **congelare** la richiesta di sostituzione, concedendo solo la sospensione, per due motivi che si ritengono importanti:

1) se è stata richiesta una sospensione significa che l'assetto tattico delle squadre ha subìto o potrebbe subire delle modificazioni, a volte di tale entità che la sostituzione presente al tavolo non sia più necessaria.
2) si ritiene la sospensione preminente rispetto alla sostituzione; basti pensare che di sospensioni se ne possono richiedere un totale di 5 per squadra, di sostituzioni illimitate.
3) spessissimo, alla concessione della sospensione, il sostituto corre in panchina (per ascoltare l'allenatore) perché potrebbe non entrare più o non sapere più chi dovrà uscire al suo posto.

In conclusione, dopo aver concesso la sola sospensione, gli Udc chiederanno una **chiara** conferma della sostituzione, anche attraverso l'Accompagnatore; ottenutala, assieme alla comunicazione del numero del giocatore da sostituire, il segnapunti effettuerà la segnalazione dell'avvenuta sostituzione, contemporaneamente al fischio del cronometrista per il termine del time-out.
Per opportunità, si specifica che quanto suddetto non si applica se:
- la richiesta di sospensione arriva **dopo** il fischio del segnapunti che accorda la sostituzione;
- negli ultimi 2' di gara, viene concessa all'avversaria sostituzione a seguito di canestro subìto.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Con sempre maggior frequenza, giocatori di ogni Campionato usano portare, durante la gara, la maglia fuori dai pantaloncini. Come ci si deve comportare ?"
Risposta: A tale proposito, una recente annotazione della FIBA, quindi ufficiale, ha ricordato che l'**art.4.3.1** precisa: "Tutti i giocatori devono indossare le loro maglie dentro i pantaloncini". Per questo, chiarisce, "non è necessario fermare il tempo e, quindi, il gioco; quando ci sarà un normale stop della gara, ci sarà l'opportunità per controllare i giocatori ed invitare coloro che non l'abbiano in ordine, a sistemare la loro divisa".
Particolare attenzione va posta al momento di sostituzioni e rientri sul terreno dopo i time-out.
Riflettiamo sul fatto che, se saremo tutti consistenti nel far rispettare quanto suddetto, i giocatori impareranno e non sarà più necessario ricordarlo tanto spesso.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 26 - Aprile 2008

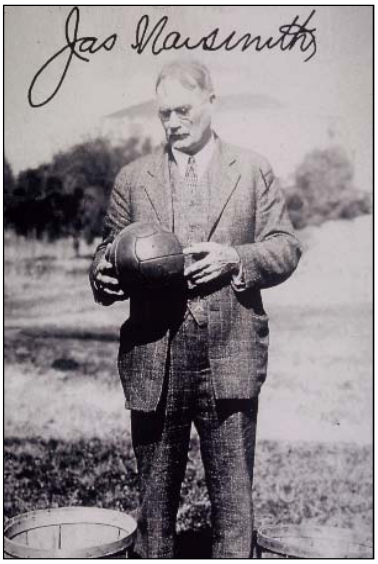
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Non c'è futuro senza passato
I bambini scoprono le ricchezze del passato e si entusiasmano

Cenni di Storia e delle regole

Lo sforzo costante dei responsabili internazionali delle regole è, da sempre, quello di assicurare che la Pallacanestro rimanga il più attraente possibile per gli appassionati e, nel contempo, consentire a giocatori ed allenatori la massima libertà nello scegliere nuove soluzioni tattiche o innovazioni tecniche.
Di certo il bilanciamento tra i due obiettivi non appare semplice, ed invece la Pallacanestro, prima in America dal tempo della sua invenzione e poi in tutto il mondo dal 1932, con l'introduzione delle primissime regole internazionali FIBA, si è evoluta in maniera sempre più frenetica. La FIBA ha sempre tenuto in grande considerazione lo sviluppo delle regole.
Nel corso degli anni, i giocatori sono diventati più forti, più alti, più veloci e più atletici, così come il gioco nella sua evoluzione.
Immaginiamo, tornando indietro nel tempo, di assistere ad una partita negli anni '30; come sarebbe difficile riconoscere in quel gioco l'attuale Pallacanestro.
Di seguito si riporta una rivisitazione storica e dell'evoluzione delle regole, fino ai giorni nostri.



1891 • Il giorno 15 dicembre, il dottor James Naismith inventa a Springfield, Massachusetts il gioco del "basket ball" fissando due cesti per la raccolta delle pesche alla balconata della palestra YMCA all'altezza di 10 piedi, i fatidici attuali m. 3,05.
• Allo scopo di tenere in allenamento durante la stagione invernale i giocatori di baseball e football, in alternativa agli esercizi di ginnastica, si gioca al coperto in 9 contro 9.
• La palla può essere lanciata o colpita con una o ambedue le mani, mai con il pugno; può essere tenuta in mano o tra le mani, ma non si può correre con la palla; un avversario non può essere caricato di spalla, trattenuto, spintonato, sgambettato o colpito in alcun modo; la gara consta di 2 tempi di 15 minuti ciascuno, con un intervallo di 5 minuti, ed è vinta dalla squadra che realizza il maggior numero di punti, facendo finire la palla nel cesto avversario.
• La prima partita viene giocata il 21 dicembre e finisce con il punteggio di 1 a 0.

1894 • Vengono introdotti i tiri liberi e l'apposita linea di tiro collocata alla distanza di 15 piedi dal tabellone, gli attuali m. 4,60.
1895 • Si gioca in 5 contro 5 ed il valore di ogni canestro viene fissato in 2 punti, ogni tiro libero 1.
1908 • Viene introdotta la violazione di doppio palleggio.
• Al 5° fallo il giocatore viene espulso dal gioco.
1915 • Su tutto il territorio americano le regole, fino a quel momento molto diverse da Stato a Stato, vengono uniformate.
1923 • I tiri liberi devono ora essere battuti dal giocatore che ha subito il fallo.
1921 • Il 2 novembre nasce a Milano la Federazione Italiana Basket-Ball.
1932 • Il 18 giugno viene fondata a Ginevra la Federazione Internazionale Basketball.
1934 • Viene presentato il primo Regolamento Internazionale della Pallacanestro. Tra le prime regole, il divieto di giocare su campi in erba.

1936 • La pallacanestro è giocata per la prima volta ai Giochi Olimpici della XI Olimpiade in Berlino.
• Vengono introdotte la linea centrale e la regola dei 10-secondi per passare in zona d'attacco.
1948 • Vengono introdotte le regole dei 3-secondi e dell'interferenza a canestro.
1952 • Vengono abolite le differenze relative all'altezza dei giocatori (superiore o inferiore a 190 cm), introdotte nel 1936.
• Il cronometro, che finora "correva sempre", negli ultimi 3 minuti della gara viene fermato dopo ogni fischio arbitrale ed ogni fallo è sanzionato con 2 tiri liberi.
1956 • L'area di tiro libero viene ampliata alla odierna misura trapezoidale.
• Viene introdotta la regola dei 30-secondi per l'azione d'attacco.
• Vengono vietati i due passi, finora consentiti, per la partenza in palleggio.
1960 • Viene cancellata la regola dei 10-secondi del 1936.
• Le regole previste per gli ultimi 3-minuti (introdotte nel 1952) vengono estese agli ultimi 5-minuti.
• Viene decisa l'uniformità delle regole sia per uomini che per donne (precedentemente esistevano differenze).
1963 • Viene introdotta la regola per cui il giocatore sanzionato di fallo deve autoaccusarsi alzando il braccio.
1964 • Il Regolamento viene rivisitato interamente al fine di renderlo maggiormente chiaro e di più facile applicazione.
1968 • La regola dei 10-secondi e del ritorno della palla in zona di difesa vengono reintrodotte, ma limitatamente agli ultimi 3 minuti della gara.
• Le regole previste per gli ultimi 5-minuti (introdotte nel 1960) vengono riportate agli ultimi 3-minuti.
• La regola dell'interferenza viene modificata, concedendo sia all'attaccante che al difensore di poter intervenire sul pallone dopo che questi abbia rimbalzato sull'anello.
1972 • La regola dei 10-secondi e del ritorno della palla in zona di difesa vengono estese all'intera gara.
• La regola dell'interferenza viene di nuovo modificata, concedendo sia all'attaccante che al difensore di poter intervenire sul pallone mentre questi è a contatto dell'anello (finora ciò era consentito solo all'attaccante).
• I sostituti vengono ridotti a 5. In numero di 7 sono consentiti nelle manifestazioni con più di 5 partite.
• Viene introdotto il limite dei falli di squadra per ogni tempo di gioco e fissato a 10.
1976 • Viene introdotta la regola del "3 su 2", per cui un giocatore ha la possibilità di tirare un terzo libero nel caso fallisca uno dei primi due.
• Al giocatore che, segnando, subisce un fallo personale viene concesso un tiro libero aggiuntivo.
1980 • Il limite dei falli di squadra viene ridotto da 10 a 8.
• L'allenatore dovrà essere espulso dopo aver ricevuto 3 falli tecnici (prima ciò rimaneva a discrezione degli arbitri).
1984 • La regola del "3 su 2" viene sostituita con la regola "1 più 1", per cui un giocatore deve realizzare il primo dei tiri liberi se vuole tirare il secondo. Sbagliando il primo, ci sarà rimbalzo.
• Viene introdotto il tiro dall'area dei 3-punti (m. 6,25) e fissate le misure del campo (m. 28x15).
• Il limite dei falli di squadra viene ridotto da 8 a 7.
1986 • Il numero di 7 sostituti viene consentito nelle manifestazioni con più di 3 partite.
1990 • Il regolamento si arricchisce della regola degli "errori correggibili" e viene tracciata l'area della panchina.
2000 • Il tempo per l'azione d'attacco viene ridotto a 24 secondi e il limite per portare la palla in zona d'attacco a 8 secondi.
• La gara si divide in 4 periodi di 10-minuti ciascuno (prima consisteva in 2 tempi di 20-minuti ciascuno).
2004 • Viene introdotta la regola del possesso alternato con relativa freccia, per le situazioni di salto a due; resta solo la palla a due iniziale.
• Un giocatore verrà espulso dalla gara se commette 2 falli antisportivi.
• Si adotta il pallone di dimensioni minori (n. 6) per i campionati femminili.
• Viene introdotto ufficialmente l'arbitraggio in triplo.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 27 - Maggio 2008

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Un fallo tecnico fischiato al capitano di una squadra priva di allenatore viene sempre considerato come fallo tecnico alla panchina ?"
"Nel caso il capitano prenda tecnico mentre sta facendo le veci di allenatore, l'allenatore che arriva e dopo 2 minuti prende tecnico si deve allontanare ?"
Risposta: Innanzi tutto è bene chiarire che i falli tecnici che vengono registrati nella casella dell'Allenatore vanno distinti in:

1. **Fallo tecnico alla panchina – B** (Bench), derivante dal comportamento scorretto dei componenti la panchina o dai casi ad esso assimilati (6 giocatori in campo, permanenza o rientro in campo di un escluso, etc);
2. **Fallo tecnico all'Allenatore – C** (Coach), derivante dal **suo** comportamento scorretto.

Un fallo tecnico fischiato al capitano, nei casi di assenza dell'Allenatore, avrà una registrazione a referto, e quindi un peso tecnico differente, in relazione alla posizione da lui occupata nel momento in cui viene sanzionato, e cioè se il capitano è:

a) in campo, quindi giocatore, verrà registrato nella casella dei falli del giocatore (**T_2**) e normalmente parteciperà al computo dei falli di squadra;
b) in panchina, in funzione allenatore, verrà registrato nella casella dei falli dell'allenatore (**C_2**).

Il capitano potrà, inoltre, essere sanzionato con **B_2** ogniqualvolta sarà ritenuto deficitario il suo controllo disciplinare sulle persone in panchina.

Durante gli intervalli di gara, il capitano è considerato giocatore (art. 4.1.4) e quindi un'eventuale registrazione sarà analoga al caso **a)**; a meno che egli non sia giocatore escluso (avendo già raggiunto il limite dei 5 falli) ed allora la registrazione sarà regolarmente **B_2**.

Il capitano, esattamente come l'Allenatore, potrebbe essere espulso per somma di falli tecnici, con l'aggravante di privare contemporaneamente la squadra di un giocatore, oltre che della sua guida tecnica. In questo caso, come previsto dal regolamento (art. 7.8), il suo sostituto come capitano assumerà anche le funzioni di nuovo allenatore ed avrà a disposizione altre tre caselle per la registrazione dei falli nell'adempimento del suo compito.

Può capitare che l'Allenatore sia regolarmente iscritto a referto, ma fisicamente assente.
Fino al suo arrivo sul campo, come risaputo, il capitano svolgerà funzioni di allenatore e, come tale, potrebbe ricevere sanzioni disciplinari. Qualora l'Allenatore venisse ammesso a partecipare a gara già iniziata, dopo che in sua assenza il capitano sia stato sanzionato con uno o più falli tecnici, egli subentrerà automaticamente nella situazione acquisita.
Analogamente può accadere che il capitano, assente l'Allenatore, sia costretto ad abbandonare il campo di gioco per infortunio o per aver commesso due falli antisportivi, ma avendo già ricevuto sanzioni di uno o più falli tecnici in panchina; in questo caso ad ereditare la situazione falli acquisita sarà il capitano suo successore.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "A volte si vede un giocatore uscire dal campo per evitare un blocco. Quale è la procedura corretta d'intervento arbitrale ? Quali regole si possono applicare ?"
Risposta: Non tanto spesso, in effetti, ma a volte accade che un giocatore esca dal terreno, andando nel fuori campo durante un'azione di gioco, per poi rientrarvi al fine di evitare un'infrazione o più semplicemente l'ostacolo di un avversario.
Può succedere per un 3 secondi in area, per evitare un blocco offensivo, o più genericamente per trarne un qualsiasi vantaggio.
Trattandosi di chiara inosservanza di una condotta improntata a sportività, correttezza e fair-play, a seconda delle circostanze e sempre nei casi di riconosciuta volontarietà, gli arbitri potranno punire il giocatore con un fallo tecnico, al ripetersi di simili situazioni.
In ogni caso, la competenza arbitrale insegna che un richiamo ufficiale deve essere proposto al giocatore responsabile alla prima occasione importante, applicandosi poi a tutta la squadra mediante estensione del richiamo all'allenatore della stessa squadra.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Se una giocatrice, oppure nell'odierno anche un giocatore, si presenta con un piercing di recente apposizione e la cui rimozione potrebbe causare infezione, può giocare coprendolo con un cerotto, un band-aid, etc. ?"
Risposta: La regola che riferisce al divieto di indossare ornamenti personali generici (anelli, bracciali, orecchini, etc.) intende prevenire infortuni al giocatore o ad un suo avversario.
Infatti, l'**art.4.4.2** afferma: "I giocatori non possono indossare oggetti che possano risultare pericolosi per gli altri giocatori" e, per estensione, ciò deve intendersi applicabile a qualsiasi potenziale infortunio per il giocatore stesso.
Per questo durante il **riconoscimento** pre-gara, gli arbitri debbono controllare **(art.46.4)** che i giocatori rispettino quanto suddetto non indossando oggetti vietati, neppure nelle fasi di riscaldamento. Nel caso la rimozione di tali cause risultasse non possibile o difficoltosa, gli oggetti pericolosi potranno essere opportunamente ricoperti molto bene, in maniera che non ne risultino esposti punte aguzze, taglienti o anelli, ganci che possano essere trattenuti, etc.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Mancano alcuni minuti all'inizio della partita e gli Ufficiali di campo designati non sono ancora arrivati. Cosa si fa ? E se poi arrivano in ritardo, come ci si comporta ?"
Risposta: Come tesserati C.I.A. designati per una gara, gli Ufficiali di campo devono arrivare sul campo di gioco almeno un'ora prima dell'orario di inizio della stessa.
In caso di assenza di uno o più U.d.c., che siano stati o meno designati, la gara dovrà iniziare rispettando l'orario fissato, non essendo previsto alcun tempo di attesa per tali circostanze.
Sarà il primo arbitro a scegliere i sostituti necessari sulla base delle sue conoscenze, preferendo nell'ordine tra tesserati o ex tesserati CIA o FIP, prima di ricorrere ad altre persone presenti e, comunque, dopo essersi accertato delle competenze degli stessi in merito alle funzioni che andranno a ricoprire.
Tali designazioni, senza bisogno di consenso da parte delle squadre, saranno da intendersi **ufficialmente** riconosciute dalla F.I.P. (art.97, Reg.Esec.).
Qualora gli Ufficiali designati dovessero arrivare successivamente, non potranno più svolgere il compito per il quale erano stati chiamati, come d'altra parte deve avvenire per **qualsiasi** tesserato C.I.A. che giunga a gara ormai iniziata.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

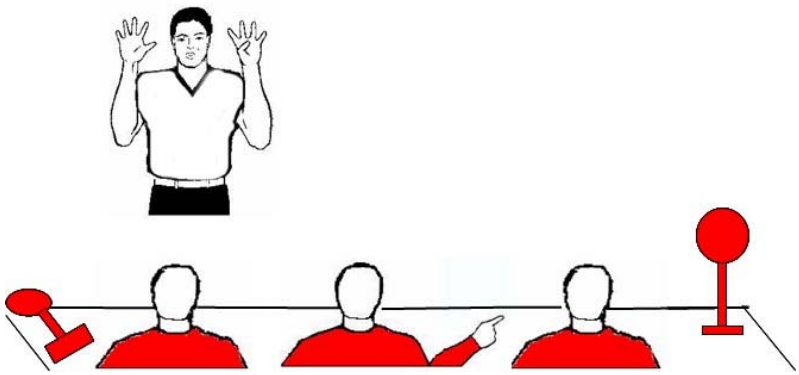
QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 28 - Settembre 2008

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Durante il colloquio pre-gara gli arbitri possono chiedere agli U.d.c. di fischiare sulla sirena dei 24" solo nei casi evidenti e di segnalargli l'esaurimento del bonus indicando 2 con la mano ?"
Risposta: Si ribadisce che l'addetto all'apparecchio dei 24", nel caso in cui il suono della sirena sopravvenga in pieno controllo di palla da parte di una squadra (art.50.5 - esclusi i casi di palla vagante, movimento continuo del giocatore in atto di tiro, etc.), **deve fischiare** per avvertire l'arbitro che si è creata una situazione di palla morta e cronometro fermo (art.49.2 ult. punto).
Ciò si rende necessario, esattamente come accade per il cronometrista allo scadere del tempo di gioco, per rinforzare il suono della sirena che a volte può essere non sufficientemente udibile, ma soprattutto per sostituire in tempo reale il segnale acustico qualora l'apparecchio dovesse mancare di funzionare.

Inoltre, nell'ambito della collaborazione e del lavoro di squadra, a seguito di un fallo sanzionato



dall'arbitro. l'ufficiale di campo può soltanto indicare la paletta del bonus; infatti, concedere tiri liberi (segnalando 2 con la mano), assegnare punti, etc. è una esclusiva competenza arbitrale.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Alcuni sostengono che se un giocatore incaricato della rimessa, con la palla in mano, mantiene fermo il piede sinistro, fa un passo laterale col destro e subito dopo riunisce il destro al sinistro **non ha commesso violazione**. E' giusto ?"
Risposta: C'è la necessità di un chiarimento su ciò che significa "muoversi lateralmente" da parte di un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo.
Esaminando il significato del verbo "muoversi", etimologicamente "spostarsi" - "cambiare posto", si può dire che nel caso esposto "il giocatore non si è mosso". Infatti è nella stessa posizione iniziale e pertanto egli, dopo ciò, potrà effettuare una normale azione di rimessa in gioco senza commettere violazione, nel rispetto dei 5",.
Fermo restando l'assunto che nel "movimento laterale" la distanza totale non deve essere superiore a 1 metro (art 17.3.1 – ult. punto).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "A6 spinge volontariamente e platealmente il suo compagno di squadra A8 il quale, per effetto della spinta, frana su B7, attaccante avversario in possesso di palla. Quale deve essere la sanzione corretta ? Io ho attribuito fallo antisportivo ad A6. E' giusto ?"
Risposta: Se è vero, come è vero, che un fallo personale è un contatto illegale tra un giocatore ed un suo **avversario**; se si definisce antisportivo un contatto falloso che, a giudizio dell'arbitro, abbia quei requisiti che tutti conosciamo (art. 36), nel caso di un'azione simile da parte di A6, dobbiamo necessariamente fare riferimento soltanto ad una condotta non riferibile a sportività, correttezza e fai-play. L'invenzione davanti alla quale ci verremmo a trovare dovrà essere sanzionata con fallo tecnico, normale o da espulsione a seconda della gravità.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Un giocatore riceve un passaggio in aria e torna sul parquet su uno dei due piedi, diciamo il destro, salta con quel piede e ricade su entrambi i piedi. Ha commesso violazione di passi ? Sarà ora il destro il suo piede perno ?"
Risposta: Esaminando la situazione proposta, il giocatore che, ricevuta la palla con entrambi i piedi sollevati dal terreno, atterra su un piede stabilisce **come perno** quel piede. Se poi il giocatore continua il suo movimento, saltando con quel piede ed atterrando simultaneamente con ambedue i piedi, non avrà commesso alcuna violazione (art.25.2.1 ult. punto).
E' questo, infatti, un'azione legale per un giocatore **in movimento** nello stabilire il piede perno ricevendo la palla in volo.
Rimane da dire che, dopo tale tipo di arresto, nessuno dei due piedi potrà essere considerato piede perno; ne consegue che il giocatore **non potrà**:
- usare alcuno dei due piedi per ruotare su sé stesso;
- partire in palleggio, alzando uno dei due piedi;

mentre **potrà** alzare uno o ambedue i piedi per passare la palla o tirare a canestro, in ambedue i casi curando di non ritoccare il terreno prima che la palla abbia lasciato le sue mani.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Come ci si deve comportare se un giocatore subisce un infortunio e la sua squadra non dispone più di sostituti ?"
Risposta: Normalmente, un giocatore infortunato deve essere sostituito se non può riprendere a giocare (approssimativamente entro 15 secondi) o se riceve soccorso sul terreno di gioco.
Nel caso la squadra non disponga di sostituti, il suddetto tempo sarà protratto opportunamente per consentire alla stessa di non rimanere in inferiorità numerica (art. 5.3). Va considerato, però, che l'attesa non potrà essere smisurata per non interrompere l'inerzia della gara.
Se il giocatore infortunato deve, comunque, lasciare il terreno per ricevere cure, potrà rientrare appena ripresosi, anche in assenza di regolamentare opportunità per la sostituzione, alla prima situazione di palla morta e cronometro fermo.
Questo perché egli, non essendo stato sostituito, avrà **mantenuto** il suo **status** di giocatore.
Se la prima palla morta coincide con la realizzazione di un canestro, il fischio del segnapunti determinerà l'opportunità per sospensioni e sostituzioni per ambedue le squadre.
Il segnapunti fischierà per avvisare gli arbitri, ma non farà alcun tipo di segnalazione, non trattandosi di sostituzione, ma di un semplice rientro in gioco.
Il segnapunti non dovrà **mai** fischiare quando la palla è **viva** ed il **cronometro in movimento,** né il giocatore potrà rientrare **'al volo'** con cronometro in movimento, su invito arbitrale.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 29 - Ottobre 2008

Il **Settore Istruttori** del **C.I.A.** ha ritenuto di pubblicare, in questo numero del Quaderno Tecnico, le **risposte corrette** ai quesiti scritti che nei Raduni Pre-campionato della corrente stagione sportiva hanno presentato il maggior numero di errori. Le suddette sono da ritenersi **ufficiali** per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altro già pubblicato, devono esserne **considerate sostitutive**.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Terminato il 1° periodo, i giocatori della squadra A chiedono di riscaldarsi nella metà campo dove è situato il canestro avversario. Sarà ciò consentito ?"
Risposta: No, le due squadre possono effettuare riscaldamento nella metà campo stabilita dalle regole (artt.9.4 e 9.6) solo prima del primo e del terzo periodo, non durante i rimanenti intervalli.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "A/8 palleggia nella propria zona difensiva, quando B/4 ed A/5 commettono un doppio fallo. Sono trascorsi 5 degli 8 secondi a disposizione per portare la palla in zona di attacco. Gli arbitri assegnano la rimessa alla squadra A ed azzerano il conteggio degli 8 secondi. E' procedura corretta ?"
Risposta: NO, a seguito della sanzione di un doppio fallo (art.28.2.2), il conteggio del periodo di 8 secondi riprende per il tempo rimanente, se la rimessa viene assegnata alla stessa squadra nella zona di difesa.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "A/6 esegue il primo dei due tiri liberi a disposizione. B/4 interviene sulla palla prima che questa tocchi l'anello. L'arbitro assegna un punto ad A/6, e senza prendere alcun provvedimento disciplinare nei confronti di B/4, amministra il secondo tiro libero per A/6. E' decisione corretta ?
Risposta: SI, è solo nel caso di interferenza sull'unico o ultimo tiro libero che, un punto verrà accordato alla squadra avversaria, seguito dalla sanzione di un fallo tecnico a carico del difensore (art.31.3.3).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Al momento del riconoscimento, manca l'Allenatore della squadra A. Nell'attesa del suo arrivo, può l'Aiuto Allenatore A dirigere il riscaldamento ?"
Risposta: NO, l'Aiuto Allenatore, lo Scorer, il Preparatore atletico, il 2° Dirigente, persone tutte correlate alla presenza, iscrizione a referto, etc. dell'Allenatore, non possono entrare sul campo di gioco fino al momento della loro ufficializzazione per la partecipazione a gara.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Durante il salto a due, A/4 salta per battere la palla; mentre è in aria, supera la linea di metà campo venendo a contatto con il suo avversario. Dovrà essere fischiata una violazione di A/4?
Risposta: NO, il solo oltrepassare la verticale della linea centrale saltando in aria non è violazione; un'infrazione, nel caso un fallo personale, si verificherà qualora il contatto di A/4 sia falloso.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 6: "A/12 è pressato in un angolo da B/8 e B/15. B/8, che ha un piede fuori campo per chiudere la linea laterale, mette entrambi le mani sul pallone. E' corretto fischiare Situazione di salto a due ?"
Risposta: NO, la situazione di palla trattenuta nasce da una posizione illegale di B/8, giocatore già fuori campo. Lui è responsabile della violazione (art.23.2.1), rimessa in favore della squadra A.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 7: "B/5 cade a terra con il pallone tra le mani. Nel tentativo di trovare l'equilibrio per passare la palla, abbassa le gambe e, dopo avere toccato il terreno con i piedi, rialza le gambe staccandole da terra. Ha B/5 commesso violazione di passi ?"
Risposta: NO, il giocatore che cade sul terreno non ha piede perno, commette violazione se rotola o si rialza senza palleggiare. Alzando, abbassando le gambe o la schiena non modifica la sua posizione sul terreno di gioco: LEGALE.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 8: " Entrambi gli arbitri sono responsabili del controllo finale del punteggio sul referto ?"
Risposta: SI, nonostante sia il 1° arbitro firmare il referto per ultimo, l'approvazione del referto di gara (in tutti gli elementi in esso contenuti) da parte dei due arbitri mette fine ai loro compiti sulla gara (Manuale dell'Arbitro art.10.1).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 9: "Per errore vengono concessi 2 tiri liberi alla squadra A, al posto di una rimessa laterale. I tiri non vengono realizzati, la squadra B prende il rimbalzo, l'errore viene scoperto ed il gioco fermato. Gli arbitri sanzionano un salto a due con possesso alternato. E' corretto ?"
Risposta: SI, i tiri liberi effettuati per errore dovranno essere cancellati (realizzati o meno) e spetterà alla squadra A una rimessa laterale; essendo il cronometro di gara stato avviato dopo l'errore ed il gioco fermato con la palla in controllo della squadra B, si verifica una situazione di salto a due (art.44.3.1).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 10: "Il giocatore sbagliato B/5 effettua 2 tiri liberi entrambi realizzati. Gli arbitri si accorgono dell'errore dopo la ripresa del gioco, con cronometro avviato e palla in controllo di A. Cancellano i tiri liberi eseguiti ed assegnano alla squadra A una rimessa dalla linea di tiro libero estesa. E' corretto ?"
Risposta: NO, i tiri effettuati e realizzati da B/5 non beneficiario verranno cancellati, alla squadra A spetterà una rimessa laterale; però, essendo stato il gioco fermato per correggere l'errore, si riprenderà con la rimessa per la squadra A che ne aveva il controllo, dal punto in cui era stato interrotto (art.44.2.4).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 11: " Durante una situazione di rissa, il medico della squadra B entra in campo per dividere due avversari riuscendo a separarli. Deve essere espulso ?"
Risposta: SI, solo l'allenatore e/o il vice-allenatore hanno il permesso di oltrepassare i confini dell'area della panchina durante una rissa, per aiutare gli arbitri a mantenere o ripristinare l'ordine (art.39.2.2.).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 12: "A/7 perde il controllo della palla, che rotola sul campo. L'arbitro fischia fallo personale di A/4 su B/4; la squadra A ha esaurito il bonus; vengono assegnati 2 tiri liberi a B/4. E' corretto ?"
Risposta: NO, il controllo della palla da parte della squadra A non è terminato (art.14.3); fallo commesso da un giocatore della squadra in controllo di palla, sanzionato con l'assegnazione di una rimessa per B.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 13: "Prima che la palla sia a disposizione per il primo dei tiri liberi di A/5, A/6 si reca al tavolo degli UdC e richiede sostituzione, se realizzato l'ultimo tiro. Realizzato l'ultimo tiro libero, l'allenatore decide di sostituire A/4 invece di A/5. Gli arbitri non autorizzano la richiesta ed invitano A/5 a rientrare in panchina. E' corretta la decisione arbitrale ?"
Risposta: SI; se richiesta prima che la palla sia a disposizione per il tiro libero, la sostituzione deve essere immediatamente amministrata; se ciò non avviene è perché A/6 chiede di entrare in gioco per A/5, tiratore dei liberi. Tale richiesta non può più essere variata dopo la realizzazione dell'ultimo tiro libero.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 14: "A/5 tira a canestro, mentre la palla è in volo scade il periodo dei 24", il suono non è udito dagli arbitri. La palla tocca il tabellone ed A/4 conquista il rimbalzo. L'operatore dei 24" resetta il suo cronometro ed il cronometrista non ferma il cronometro di gara. E' corretta la loro decisione ?"
Risposta: SI, gli ufficiali di campo agiscono correttamente. Quando un tiro a canestro viene effettuato in prossimità dello scadere dei 24" e la sirena suona mentre la palla è in aria, se la palla stessa non tocca l'anello è violazione, a meno che un giocatore della squadra avversaria non ottenga immediatamente e chiaramente il controllo della palla; ma in questi casi, è solo l'arbitro ad avere la responsabilità di valutare la situazione fischiando, fermando così il cronometro di gara ed il gioco.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 15: "A/7 esegue l'ultimo tiro libero, senza realizzare. L' arbitro fischia un'invasione del suo compagno A/8 posizionato nello spazio a rimbalzo ed assegna una rimessa alla squadra B, dalla linea di fondo campo. E' corretto ?"
Risposta: NO, la palla deve essere assegnata alla squadra B per una rimessa in gioco all'altezza del prolungamento della linea di tiro libero (art.43.3.3).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 16: "Mentre la palla è in aria per un tiro di A/5, A/8 e B/8 si spintonano al rimbalzo; l'arbitro fischia un doppio fallo. Il pallone non tocca il ferro e finisce fuori. Come si riprende il gioco?"
Risposta: Situazione di salto a due; nessuna delle due squadre aveva il controllo della palla (art.35.2.2).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 30 - Novembre 2008

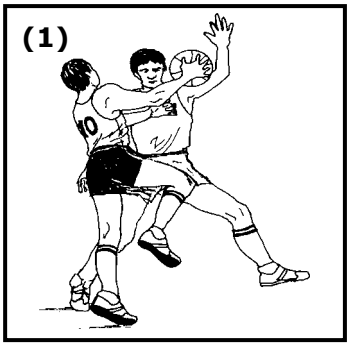
Le seguenti **Interpretazioni**, proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: Mentre l'attaccante **A4** stava tirando in sospensione, il difensore **B4** è riuscito a stopparlo e i due sono ricaduti insieme a terra. Io ho fischiato "passi", ma mi è stato detto che non sempre è così. Posso avere un chiarimento ?"

Risposta: In effetti i casi che possono verificarsi nella situazione proposta sono vari e dipendenti da ciò che succede a seguito della stoppata.

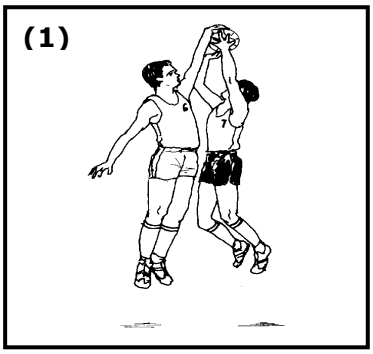
Caso 1:



Un giocatore in entrata a canestro salta per realizzare. Il difensore mette le mani con forza sul pallone e, quando ritornano sul terreno, ambedue i giocatori hanno fermamente le mani sulla palla. Situazione di salto a due.

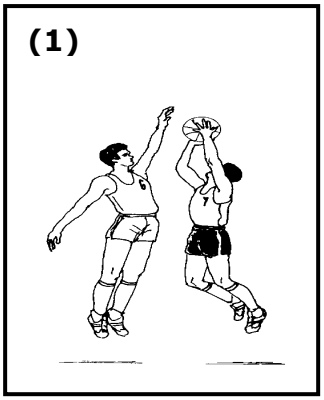
Ovviamente questo è valido anche su un tentativo di tiro in sospensione.

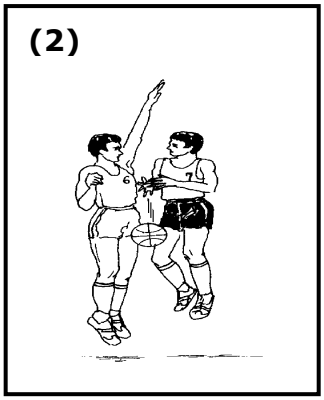
Caso 2:

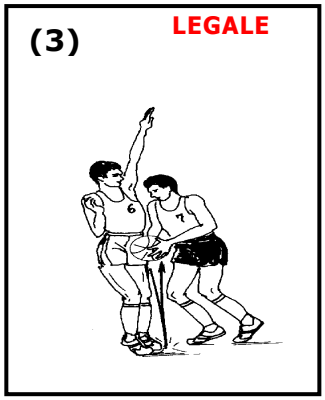


Un giocatore attaccante salta per un tiro in sospensione. Il difensore mette la mano sul pallone per stopparlo, con una o ambedue le mani. Il tiratore torna sul terreno con il pallone ancora tra le mani. Si è verificata una violazione di passi

Caso 3: Un attaccante rilascia la palla per un tiro in sospensione. Il difensore lo stoppa. Il tiratore riprende il controllo della palla mentre è in volo e ritorna sul terreno con la palla tra le mani. Non è stata commessa violazione di passi, poiché la palla si era staccata dalle mani prima del ritorno sul terreno ed il controllo di palla era terminato. Egli potrà passare, tirare o palleggiare.







oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Se gli arbitri o ufficiali di campo attribuiscono erroneamente una rimessa per possesso alternato ad una squadra non beneficiaria e l'allenatore se ne accorge e protesta, quale sarà la procedura corretta per rimediare all'errore ?"
Risposta: Cercando di chiarire domanda e le due diverse situazioni:
- se la prossima rimessa per p.a. deve spettare alla squadra A e la freccia viene posizionata a favore della B, erroneamente dal segnapunti e non controllata dagli arbitri, questo è un errore "amministrativo" e può essere corretto in qualsiasi momento;
- se la rimessa spetta alla squadra A e, invece, la palla viene rimessa in gioco erroneamente dalla squadra B, questo non può più essere corretto. Il gioco deve continuare, ma la direzione della freccia non dovrà essere invertita e il successivo possesso alternato spetterà, finalmente, ad A.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Durante una gara, un allenatore è venuto verso il tavolo e mi ha chiesto: " Minuto, se subisco canestro". Come mi dovevo comportare ?"
Risposta: Chiedere un minuto di sospensione è un diritto dell'allenatore, ma la richiesta é da ritenersi "incondizionata". Ovvero la sospensione sarà concessa alla **prima opportunità** per quella squadra; su canestro subito, infrazione (fallo o violazione), altro tipo di interruzione, il segnapunti emetterà il fischio e proporrà l'apposito segnale per informare gli arbitri che concederanno l'autorizzazione, con l'apposito segnale aggiungendo un fischio.
Da parte dell'allenatore, o del suo vice, non è consentito condizionare la richiesta di sospensione o sostituzione ad un qualsiasi evento della gara: realizzazione di tiro libero, canestro subito, etc.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Su una rimessa da fuori campo di **A8** con 14" sul crono dei 24secondi, la palla colpisce direttamente il ferro prima di cadere sul terreno ed essere presa da un qualsiasi giocatore. Dovrà l'addetto ai 24" azzerare il conteggio in base alla nuova regola oppure no ?"
Risposta: L'ultima variazione al Regolamento riporta all'art.50.2 che "l'apparecchio dei 24" deve essere **fermato e resettato**, con i display spenti, non appena la palla tocca l'anello del canestro avversario".
Nel caso della domanda, l'apparecchio non deve essere né fermato (in quanto il cronometro è già fermo), né resettato. Infatti, è da tenere in considerazione quanto dice l'art.29: "Ogniqualvolta un giocatore acquisisce il controllo di una palla **viva** sul **terreno**, la sua squadra deve effettuare un tiro a canestro entro 24 secondi".
Ora, per terreno di gioco si deve intendere l'area destinata in concreto allo svolgimento della gara, il 28x15m (Q.T. n.6), per cui il disposto dell'art. 50.2 sarà applicato quando un giocatore sarà in controllo di una palla viva sul terreno.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Mentre sta effettuando una rimessa perimetrale, **A7** lancia la palla in aria e la colpisce con la testa. E' da considerarsi un comportamento antisportivo ?"
Risposta: Ancora una volta una domanda che ha più del circense che del 'cestistico': **A7** fuori campo, nel momento in cui lancia la palla in aria, ha effettuato la rimessa; nel momento in cui la colpisce, trovandosi fuori dal campo, commette violazione essendo egli responsabile dell'uscita del pallone. Un comportamento antisportivo potrebbe concretizzarsi, da affrontare come già conosciuto, se **A7** facesse quanto descritto deridendo, burlandosi degli avversari o dell'arbitro.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 31 - Dicembre 2008

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Durante l'intervallo dei 20 minuti pre-gara, viene sanzionato un fallo tecnico al giocatore **A/9**. La gara ha inizio con 2 tiri liberi per la squadra **B** seguiti dal salto a due. **B/7** batte e realizza entrambi i tiri liberi e mentre l'arbitro si accinge ad amministrare il salto a due la squadra **A** protesta perché il giocatore **B/7** non è tra i 5 indicati nel quintetto di partenza. Come si procede ?"
Risposta: La protesta della squadra **A** è assolutamente pertinente. Il giocatore **B/7**, avendo tirato i liberi conseguenti il tecnico e che non possono essere cancellati, **deve** far parte del quintetto iniziale della squadra **B**, non essendo ancora consentite sostituzioni.
Naturalmente questo è un fatto che non deve sfuggire agli arbitri ed agli UdC.
Nel caso si sia consentito di tirare i liberi ad un giocatore non indicato dall'allenatore come tra coloro che dovranno iniziare la gara, quel giocatore dovrà entrare nel quintetto iniziale al posto di un suo compagno di squadra; ovviamente a quel punto la squadra avversaria potrà, se vuole, sostituire uno dei giocatori indicati come iniziali.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Dopo la realizzazione di un canestro, un giocatore ha effettuato la rimessa da fondo campo pressato da un avversario. La palla ha toccato il terreno al di fuori della linea di fondo e poi è stata raccolta da un suo compagno. L'arbitro ha lasciato giocare. Doveva essere fischiata violazione ?"
Risposta: Sì, far toccare alla palla il terreno di gioco **fuori-campo**, dopo averla rilasciata durante la rimessa, costituisce violazione (art.17.3.1, 3°p.).
La giusta sanzione, in quel caso, sarà una rimessa a favore della squadra avversaria dallo stesso punto in cui si trovava il giocatore incaricato della rimessa e che ha causato la violazione.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Ho visto durante una gara che il pallone, dopo essere entrato nel canestro a seguito di una schiacciata, è riuscito dall'alto. Gli arbitri hanno convalidato il canestro. Vorrei sapere se la loro decisione è stata corretta."
Risposta: NO, il canestro non doveva essere convalidato, poiché per essere valido la palla deve entrare dall'alto e fermarsi nella retina oppure uscire dal basso (art.16.1.1). Talvolta accade che, in seguito ad una schiacciata oppure a causa della retina troppo stretta, il pallone fuoriesca dall'alto dopo aver attraversato parte dell'anello, ma in tal caso si deve continuare a giocare senza convalidare il canestro.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Gradirei sapere quale deve essere la corretta procedura da osservare in merito al riconoscimento del responsabile dell'autoambulanza dotata del defibrillatore e nell'ipotesi in cui la società disponga del defibrillatore presso la palestra stessa ."
Risposta: L'art. 72bis del Regolamento Esecutivo prevede la presenza obbligatoria di una ambulanza con defibrillatore durante la disputa delle gare dei Campionati professionistici e dei Campionati Nazionali dilettanti maschili e femminili.
Il Dirigente addetto agli arbitri ha l'obbligo, almeno 30 minuti prima dell'inizio della gara, di presentare l'apposito modello compilato e sottoscritto dal Coordinatore responsabile dell'ambulanza con defibrillatore al momento della presentazione dello stesso agli arbitri.

Qualora la società abbia in dotazione presso il proprio impianto di gioco un defibrillatore, l'ambulanza potrà essere priva di defibrillatore, ma oltre al modello firmato dal responsabile dell'ambulanza, la società dovrà consegnare un documento che attesti la presenza in palestra del defibrillatore e della persona abilitata al suo uso.

Tale documentazione dovrà essere inviata al Giudice Sportivo Nazionale dagli arbitri per fax insieme al referto e al rapporto arbitrale della gara.

FAC-SIMILE

MODELLO

Il sottoscritto _____

Tessera /Documento di riconoscimento numero _____

Dichiara

di essere il Coordinatore degli operatori sanitari responsabile dell'ambulanza con defibrillatore in servizio presso l'impianto _____

per la gara _____

del Campionato _____

Data e Firma

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Salto a due di inizio gara; **A/5**, non coinvolto nel salto, acquisisce il controllo della palla con i piedi a cavallo della linea centrale. Poi indietreggia, palleggiando nella zona di difesa, e l'arbitro non fischia infrazione di passaggio indietro. E' corretta la valutazione dell'arbitro ?"
Risposta: No, si tratta di violazione per ritorno della palla in zona di difesa.
La posizione di un giocatore è determinata dal punto in cui egli tocca il terreno di gioco. Quando acquisisce il controllo della palla, **A/5** è a contatto del terreno ed ha uno dei due piedi in zona d'attacco, per cui sarà considerato in attacco, con tutte le restrizioni già conosciute.
L'eccezione inserita quest'anno si riferisce ad un giocatore che, saltando dalla sua zona d'attacco, acquisisca **un nuovo controllo** di palla mentre è **in volo** e poi atterri in zona di difesa. In questo caso non ci sarà violazione, neanche se il giocatore cadrà a cavallo della linea centrale, ed egli potrà liberamente palleggiare o passare in qualsiasi direzione.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 32 - Febbraio 2009

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: Potete chiarire il comportamento da seguire riguardo l'apparecchio dei 24" se, dopo che un tiro è stato scoccato e con la palla in volo, gli arbitri fischiano un doppio fallo ?"
Risposta: Nel caso di doppio fallo, indipendentemente dalla tipologia del fallo commesso dall'uno e dall'altro giocatore (P, U, D) e dalla possibilità che una o entrambe le squadre abbiano esaurito il bonus, non vengono applicate sanzioni (art. **35** R.T.). **Non** vengono attribuiti tiri liberi.
La registrazione dei falli a referto per i due giocatori sarà sempre P, U, D senza pedice "c", non essendo una situazione di compensazione.
Inoltre, l'articolo indica solo come deve essere ripreso il gioco, in funzione di quanto accade sul campo al momento del fischio ed immediatamente dopo.
In particolare, l'operatore dei 24" dovrà procedere secondo quanto stabilito dall'art. 50.4.
Nel caso in oggetto, il tiro che viene scoccato prima del fischio è legale; poi il pallone ha tre possibilità:

a) finire nel canestro

Canestro valido, rimessa in gioco dalla linea di fondo per la squadra che ha subito canestro.

b) toccare il ferro, senza realizzazione

Palla morta, situazione di salto a due da amministrare con la freccia di possesso alternato; con un nuovo periodo di 24" per entrambe le squadre (il tiro legale ha toccato il ferro)

c) non toccare il ferro

Palla morta, situazione di salto a due da amministrare con la freccia di possesso alternato. Qualora la freccia di possesso alternato indicasse la squadra che aveva il controllo di palla al momento del tiro, questa giocherà il residuo restante di secondi.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

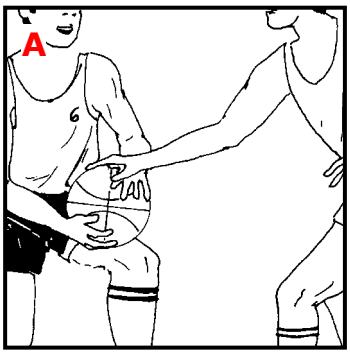
Domanda 2: Durante una gara, mi è capitato che lo speaker, seduto al tavolo degli Udc, commentasse ad alto volume non solo nei tempi morti, ma anche durante il gioco; dopo alcuni minuti il coach ospite si è lamentato sostenendo che lo speaker non potesse parlare durante le azioni. Richiamato direttamente, lo speaker imperterrito proseguiva. Dopo il secondo richiamo ha finalmente cessato di parlare durante il gioco.
Quale è il corretto comportamento in questi casi? Avremmo potuto allontanare lo speaker? Avremmo dovuto sanzionare la squadra di casa? E se lo speaker non fosse stato seduto al tavolo degli UdC, ma fuori dal perimetro di gioco?
Risposta: Sia il Regolamento di gioco che il Regolamento Esecutivo della nostra Federazione prevedono la possibilità della presenza di uno speaker nel corso di una gara.
Inoltre, ne fissano la posizione indicandola come segue:
"è consentita la presenza di uno speaker che **può** essere posizionato al lato e/o dietro al tavolo degli Ufficiali di campo".
Ovviamente, la sua funzione ufficiale deve essere strettamente limitata alla diramazione di notizie riguardanti lo svolgimento della gara.

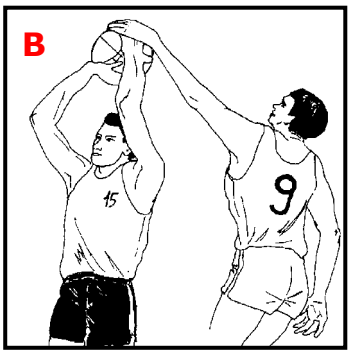
Si sottolinea che il problema non è tanto il parlare durante il gioco, se ciò è limitato alla comunicazione del punteggio, del numero di maglia o del nome del giocatore che ha realizzato un canestro o ha commesso un fallo, quanto a quei commenti allusivi o diretti nei confronti di decisioni arbitrali o sugli avversari, oppure quando lo speaker assume atteggiamenti da tifoso urlando ed invitando con eccessivo calore il pubblico a tifare per la propria squadra, ecc..
Per quanto riguarda la procedura da osservare quando lo speaker oltrepassa i limiti di quanto previsto dal Regolamento, gli arbitri, alla prima palla morta tramite il Dirigente addetto, lo richiameranno ad una condotta più consona al suo ruolo, avvertendo che al ripetersi di tale comportamento, si vedranno costretti ad allontanarlo dal tavolo degli UdC oppure dalla posizione occupata, se è in altra zona del campo, ma senza alcuna sanzione disciplinare nei confronti della squadra ospitante.
Naturalmente di quanto accaduto gli arbitri dovranno riferire nel rapporto arbitrale e la Società ospitante ne risponderà con eventuali sanzioni, secondo quanto previsto dall'art. 34 punto L) del Regolamento di Giustizia.

.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: Mentre l'attaccante A4 sta tirando, il difensore B4 tenta di stopparlo. B4 colpisce la palla e la mano di A4, direttamente sopra la testa di A4, all'interno del suo cilindro. Si tratta di stoppata regolare o di un fallo ?"
Risposta: Sono ormai diversi anni che la Fiba ha cancellato un'interpretazione che considerava in ogni caso accidentale, e quindi non falloso, qualsiasi contatto con la **mano** dell'avversario che si trovasse sulla palla.





Nell'esempio **A**, il difensore contatta la mano dell'attaccante nel tentativo di giocare la palla; questo tipo di contatto non deve necessariamente essere considerato un fallo.
Così come nell'esempio **B**, di un avversario che intervenga stoppando un tiro a canestro e contatti la mano del tiratore che è sulla palla.

In ogni situazione, se il contatto è da ritenersi falloso o meno dipende dal giudizio dell'arbitro, a seconda se un danno fisico o tecnico è stato causato dal contatto stesso.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: Se la squadra A si attarda negli spogliatoi e non rientra in campo nei termini del Regolamento (10 o 15 minuti a seconda del campionato) come posso punirla ? Posso addebitare un Time Out ?"
Risposta: La domanda ci offre la possibilità, in primo luogo, di puntualizzare che nel ruolo dell'arbitro non è connaturato il concetto di "punire". Egli è in gara con il compito di far rispettare il Regolamento.
Assolutamente non è possibile imporre una sospensione ad una squadra durante un intervallo in quanto essa è un'interruzione del gioco (art. **18.1** R.T.). L arbitro può eventualmente, se la situazione è così grave da richiederlo e considerata la sua opportunità, sanzionare la squadra con un fallo Tecnico all'Allenatore (B2).
oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 33 - Aprile 2009

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Avrei un quesito da proporre: Rimessa per la Squadra A. giocatore A6 dice al suo compagno A5 incaricato alla rimessa di 'passargli' la palla sul petto. Quindi A5 rimette la palla e A6 la stoppa di petto. Come ci si comporta nel far partire il cronometro di gara ed i 24'' ?"
Risposta: Al momento, toccare la palla con una parte del corpo che non sia tra quelle indicate come "illegali" dall'art.13 del Regolamento (pugno o qualsiasi parte della gamba) deve intendersi azione legale. Non si discute, poi, se il tocco è accidentale, involontario.
In tali casi, quindi, il cronometro di gara **deve** partire non appena la palla tocca o viene toccata dal giocatore in campo.
Rimane da chiarire la partenza del conteggio per la regola dei 24" e degli 8", se ci trovassimo in zona difensiva.
Va considerato che, per queste due regole, il conteggio arbitrale deve partire nel momento in cui il giocatore in campo ottiene il **controllo della palla**, non essendo sufficiente un semplice tocco. Quindi, dopo lo **stop di petto** da parte di A6, la palla finirà a terra ed il conteggio per le regole in questione inizierà soltanto nel momento in cui A6, o un altro qualunque giocatore, entrerà in possesso della palla, trattenendola o palleggiandola. (Interpretazione FIBA, aprile 2009)

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Desidererei sapere cosa prevede esattamente il Regolamento in merito all'uso da parte dei giocatori di sottomaglie e sottopantaloncini."
Risposta: Nel Regolamento si coglie assolutamente l'essenza della norma, ovvero uniformare le divise di gioco degli atleti, rendere facilmente identificabile, durante la velocità del gioco, in presenza di giocatori grandi e grossi che si raccolgono in piccoli spazi, il componente di una squadra piuttosto che dell'altra.
Rendere visivamente migliore e più ordinato lo spettacolo proposto al pubblico pagante.

La FIBA modifica il Regolamento sulla base di quanto viene proposto dalla tecnologia e dal progresso, applicati ad uno sport all'avanguardia e costantemente in evoluzione come il basket, considerando sempre la salvaguardia del bene primario del nostro sport: gli atleti/e.
Le divise di gioco devono essere funzionali e non costituire fonte di pericolo o danno fisico per gli atleti; si pensi, ad esempio, alla probabilità di infilare una mano o le dita dentro la manica di un avversario o compagno, durante un'azione di gioco, con conseguenti danni fisici per entrambi.
Infatti, rarissimi erano i casi di squadre che presentavano maglie da gioco con le maniche, poiché, in generale, queste infastidiscono i giocatori stessi.

Un piccolo passo indietro di pochi mesi.
Nella stesura del Regolamento Tecnico FIBA 2006, in vigore fino al 30 settembre 2008, l'articolo 4.3.1 consentiva e regolamentava l'utilizzo da parte dei giocatori di:

• *Le T-shirt, indipendentemente da come siano, non sono permesse sotto la maglia senza una formale richiesta medica scritta. Se questa richiesta viene accettata, la T-shirt deve essere dello stesso colore predominante della maglia.*
Questo punto è stato cancellato nel Regolamento 2008, proprio alla luce delle considerazioni sopra enunciate. Pertanto nessun altro tipo di indumento può essere indossato al di fuori della maglia di gioco.

La considerazione che l'uso di **sottomaglie** possa avere una valenza terapeutica e/o preventiva ha portato successivamente all'interpretazione che consente l'utilizzo di sottomaglie, **non di T-shirt**, che però abbiano lo stesso profilo della maglia, e lo stesso colore, per ovvie ragioni.
Il fatto, poi, che debbano essere corredate da certificazione medica è a salvaguardia e tutela dell'atleta stesso. Né la FIP, né gli arbitri possono arrogarsi la presunzione di impedire al giocatore di utilizzare un indumento, sotto prescrizione medica, purché conforme alle direttive.
E' ovvio che in presenza di uniformi da gioco aderenti, che nascondano completamente l'abbigliamento di sotto, anche quando l'atleta è in dinamico movimento, il problema venga by-passato. Questo si pone solo per quelle maglie molto larghe da cui fuoriescano i più variopinti ed estemporanei indumenti, magari adattati artigianalmente con alcuni colpi di forbice.

Il **sottopantaloncino** elastico, perfettamente aderente al corpo, assolutamente funzionale e non pericoloso non è vietato da alcuna norma; infatti, nello stesso articolo del Regolamento ne viene specificata esclusivamente la colorazione:
• *Scaldamuscoli che fuoriescano dai pantaloncini possono essere indossati a condizione che siano dello stesso colore dei pantaloncini.*
Quindi, purché dello stesso colore dei pantaloncini, presidi scaldamuscoli possono essere indossati senza necessità di alcuna prescrizione medica.
Invece, qualora un giocatore debba utilizzare **calzamaglie** elastiche contenutive, per motivi sanitari o terapeutici, deve produrre all'arbitro formale richiesta medica scritta, comprovante la necessità di utilizzo dello specifico presidio sanitario.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Quale è la procedura corretta per il controllo attrezzature prima della gara ?"
Risposta: Un'ora prima della gara, le attrezzature obbligatorie devono essere disponibili, funzionanti e verificate insieme da Arbitri e Ufficiali di Campo. In caso di assenza o di impossibilità da parte di uno o più arbitri, o ufficiali di campo, la prova dovrà essere comunque effettuata 60' prima dell'inizio previsto per l'orario di gara.
In particolar modo devono essere controllate le attrezzature elettroniche. Cronometri e levette, display e strumenti acustici devono funzionare perfettamente e rispondere a rapide sollecitazioni. Particolare attenzione deve essere posta al suono delle sirene, **obbligatoriamente diverse** per cronometro e apparecchio dei 24".
Per riconoscere e cogliere appieno la differenza dei suoni si consiglia di applicare la seguente procedura: con 26 o 25 secondi sul cronometro di gara, deve essere avviato l'apparecchio dei 24" in modo da avere il suono di entrambi i segnali estremamente ravvicinati e per qualche attimo sovrapposti. Si ricorda poi la necessità di provare **almeno** il segnale acustico dei 24", ma anche quello per il fine gara, poco prima dell'inizio della stessa, quando l'impianto è stato riempito dagli spettatori. Un'eventuale anomalia, l'uso anche parziale o momentaneo delle attrezzature di riserva deve comunque essere segnalato nel rapporto arbitrale.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 34 - Ottobre 2009

Il **Settore Istruttori** del **C.I.A.** ha ritenuto di pubblicare, in questo numero del Quaderno Tecnico, le **risposte corrette** ai quesiti scritti che nei Raduni Pre-campionato della corrente stagione sportiva hanno presentato il maggior numero di errori. Le suddette sono da ritenersi **ufficiali** per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altro già pubblicato, devono esserne **considerate sostitutive**. Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "L'allenatore A richiede una sospensione; poi anche l'allenatore B richiede una sospensione. Successivamente A7 tira a canestro nel tentativo di realizzare da 3 punti, ma B8 commette violazione per interferenza sul canestro. Gli arbitri fischiano convalidando il canestro da 3 ed il segnapunti, a quel punto, concede la sospensione addebitandola alla squadra B. E' procedura corretta ?"

Risposta: NO, in caso di palla morta e cronometro fermo a seguito di qualsiasi tipo di violazione, la sospensione viene addebitata alla squadra il cui allenatore ne ha fatto richiesta per primo (art. 18.2.7).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Con 8 secondi sul display dei 24", A9 ha la palla a disposizione per una rimessa. B7 nel tentativo di impedire il passaggio mette entrambi i piedi fuori dal campo. L'arbitro fischia la violazione di B7. L'apparecchio dei 24" dovrà essere resettato ?"

Risposta: SI, B7 commette violazione; l'apparecchio dei 24" viene resettato quando l'arbitro fischia un fallo o una violazione. (art. 50.2) Il caso non rientra tra quelli in cui l'apparecchio deve essere fermato e non resettato (art. 50.4).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Durante un azione di gioco, B17 perde una lente a contatto; il gioco viene interrotto e la lente recuperata. B17 deve essere sostituito ?"

Risposta: SI, la perdita di una lente a contatto da parte di un giocatore è assimilata all'infortunio.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Dopo la firma degli arbitri sul referto, rientrati nello spogliatoio, l'accompagnatore B preannuncia reclamo e chiede di far apporre la firma dal capitano sul referto di gara. Gli arbitri devono acconsentire a questa richiesta ?"

Risposta: NO, (art.6.2) il capitano deve, immediatamente al termine della gara, informare il 1° arbitro se la sua squadra intende sporgere reclamo avverso il risultato della gara, firmando il referto nella casella apposita, prima della firma degli arbitri, atto questo che pone fine all'amministrazione della gara (B.12.5).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Il cronometro segna 00:55 del 4° periodo, l'allenatore A richiede sospensione, poi anche l'allenatore B richiede sospensione. Sul canestro realizzato da A5 a quale allenatore dovrà essere addebitata la sospensione ?"

Risposta: L'allenatore B, su canestro subito, è l'unico ad avere opportunità di sospensione (art. 18.2.3).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 6: "Al termine di un minuto di sospensione, prima di riprendere il gioco, gli arbitri si accorgono che è stata effettuata una sostituzione senza che il giocatore sia passato dal tavolo degli UdC, per cui non l'autorizzano. E' corretta la procedura ?"

Risposta: NO, la sostituzione verrà comunque autorizzata, trovandoci ancora in situazione di opportunità, ed un richiamo ufficiale verrà proposto all'allenatore (art. 19.3.1).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 7: "All'inizio del 4° periodo di gioco, le squadre si schierano nel senso sbagliato. A5 realizza un canestro. A questo punto gli ufficiali di campo avvertono gli arbitri dell'errore. Come si procederà ?"

Risposta: I direttori di gara, fermato il gioco senza causare uno svantaggio a nessuna delle due squadre, devono convalidare quanto accaduto, far riprendere la gara nella posizione diametralmente opposta, nel punto rispecchiante quello in cui è stato fermato. Interpretazioni Fiba 2008 - Art.9, Prec. 2, Es. 1

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 8: "In caso di espulsione del Dirigente Accompagnatore, il 2° dirigente dovrà … ?

Risposta: Il Secondo dirigente si sposterà, prendendo posto al tavolo, per ricoprire la funzione di D. Acc.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 9: "Durante un minuto di sospensione, A6 si reca al tavolo e richiede una sostituzione. Subito dopo protesta ed è punito con un fallo tecnico. Gli arbitri addebitano il fallo allo stesso A6 ed assegnano due tiri liberi più una rimessa dal punto centrale per la stessa squadra B. E' corretta la decisione ?"
Risposta: SI, il sostituto è diventato giocatore quando ha richiesto sostituzione al segnapunti (art. 4.2.3).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 10: "L'arbitro può attribuire una sospensione alla squadra che ritarda l'ingresso in campo al termine di una sospensione ?"
Risposta: NO, le sospensioni le richiede solo l'allenatore o il suo Vice. La squadra responsabile del ritardo può subire un richiamo ufficiale a rispettare il tempo regolamentare per lo svolgimento della sospensione. Una sospensione può essere addebitata solo in caso di immotivato ritardo di sostituzione per un giocatore che ha commesso il suo 5° fallo (art.19.3.6).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 11: "A6 palleggia nella propria zona difensiva, quando B7 ed A8 commettono un doppio fallo. Sono trascorsi 5 degli 8 secondi a disposizione per portare la palla in zona di attacco. Gli arbitri assegnano la rimessa alla squadra A e resettano il conteggio degli 8". E' corretta la procedura arbitrale ?"
Risposta: NO, si gioca il residuo degli 8 e dei 24 secondi (artt. 28.2.2 e 50.4).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 12: "La squadra A è in controllo di palla. A6 riceve un passaggio alto, ma manca il controllo della palla che va a urtare contro l'anello, prima di essere controllata dallo stesso A6. Mancano 4 secondi allo scadere dei 24" e l'operatore resetta il suo cronometro. E' corretta la sua decisione ?"
Risposta: SI, la palla ha toccato l'anello del canestro avversario (art. 50.4).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 13: "A8 tira a canestro. Mentre la palla è in volo suona il segnale dei 24". La palla in parabola ascendente verso il canestro è stoppata da B9. Quale sarà la decisione degli arbitri ?"
Risposta: Violazione alla regola dei 24 secondi. Interpretazioni Fiba 2008 - Art.29, Prec. 1, Es. 3

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 14: "Siamo a 03:40 del 2° periodo. A9 tira da due punti realizzando e l'arbitro coda convalida da tre con il segnale convenzionale. A fine periodo, gli arbitri si accorgono della discrepanza tra referto e tabellone segnapunti. Pur essendo trascorso tempo, l'arbitro ricorda e si assume la responsabilità dell' errore. E' possibile correggere l'errore ?"
Risposta: NO, l'avvenuta errata convalida di punti è un errore non più correggibile (art.44.2.1).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 15: "A9 in terzo tempo entra in contatto con B8. Prima che la palla lasci le sue mani, gli arbitri fischiano, ma in continuità di movimento il tiro viene comunque realizzato. Il Coda sanziona fallo in attacco di A9 annullando il canestro, il Guida fallo di B8 convalidando il canestro. Nessuno dei due arbitri vuole cambiare la sua decisione. I falli vengono registrati a referto. Come si riprende il gioco ?"
Risposta: Questo è un doppio fallo e il canestro non sarà valido. La gara verrà ripresa con una rimessa in gioco per la squadra A dalla linea di tiro libero estesa. La squadra avrà a disposizione per l'azione i secondi residui sul cronometro dei 24", al momento del doppio fallo. Interpretazioni Fiba 2008 - Art.35

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 16: "Mentre la palla è in aria per un tiro di A/5, A/8 e B/8 si spintonano al rimbalzo; l'arbitro fischia un doppio fallo. Il pallone non tocca il ferro e finisce fuori. Come si riprende il gioco?"
Risposta: Situazione di salto a due; nessuna delle due squadre aveva il controllo della palla (art.35.2.2).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 17: "La palla è stata messa a disposizione di A4 per una rimessa dalla linea laterale; egli la trattiene per 2 secondi e poi la passa ad A6, anch'egli fuori dalla linea del campo. Avrà ora A6 soltanto 3 secondi per rimettere la palla in gioco ?"
Risposta: NO, si tratta di violazione; su una normale rimessa in gioco da fuori campo, il giocatore incaricato della rimessa non può passare la palla ad un suo compagno fuori campo (artt.17.2.1 e 17.2.3).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 18: "Per essere valida come documento per la partecipazione a gara, la patente di guida deve essere rilasciata da un paese della comunità europea ?"
Risposta: NO, il documento richiesto è la Patente Auto di qualunque paese.

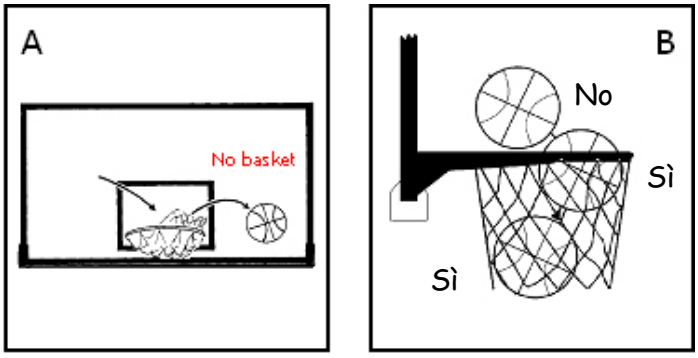
oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 35 - Novembre 2009

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Un giocatore in terzo tempo ha schiacciato il pallone nel canestro, ma la palla è riuscita dalla retina dall'alto e ripresa a rimbalzo da un giocatore della stessa squadra che aveva effettuato la schiacciata. Vorrei confermato che il canestro non è valido, ma il 24secondi va azzerato ? Si continua il conteggio ?"
Risposta: Nel caso, fortunatamente poco frequente, che il pallone entri nel canestro, a seguito di un qualsiasi tipo di tiro, ma ne fuoriesca dall'alto, il canestro sarà da intendersi non realizzato, poiché ai fini della realizzazione la palla deve entrare nel canestro dall'alto e fermarsi nella retina oppure attraversarla completamente, uscendo da sotto (art. 16.1.1), fig. **A**.
Tuttavia, al verificarsi di quanto richiesto, l'addetto dovrà fermare e resettare l'apparecchio dei 24" con il display spento, poiché la palla è **entrata** nel canestro in modo legale (art. 50.2, 2° punto) e riattivarlo non appena un giocatore ne acquisisca il controllo sul terreno (art. 50.1).
La palla, infatti, si considera **entrata nel canestro** quando una sua piccola parte è all'interno dell'anello e sotto il livello dello stesso (art.16.1.2), fig. **B**.



oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Sono state introdotte novità da questo campionato per essere segnati a referto come scorer di una società **?**"
Risposta: La FIP ha confermato che in tutti i Campionati è possibile iscrivere a referto, e far sedere in panchina, un addetto alle statistiche (scorer) con funzioni di rilevamento dati tecnici, per collaborare con l'allenatore durante la gara.
Dalla corrente stagione sportiva 2009-'10, per i soli Campionati di SerieA e Legadue maschili, le funzioni di scorer devono essere assolte esclusivamente da tesserati CNA con qualifica minima di **"Allenatore"** con regolare tessera gare per la Società.
Invece, nei Campionati Nazionali maschili e femminili le suddette funzioni devono essere assolte esclusivamente da **tesserati CNA** con regolare tessera gare per la Società.
Nei Campionati Regionali la funzione di scorer può continuare ad essere assolta da persone della Società, a qualsiasi titolo **tesserati**.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "E' successo che, con possesso di palla per la squadra A da alcuni secondi, due giocatrici avversarie si scontrassero, cadendo **entrambe** a terra. L'arbitro ha fischiato per proteggere le giocatrici e soccorrerle. L'apparecchio del 24'' segnava 19''. Come si doveva comportare il ventiquattrosecondista ?"

Risposta: La regola prevede che il conteggio dei 24 secondi debba proseguire se il gioco viene fermato perché un giocatore della squadra in controllo di palla è infortunato; altresì dice che l'apparecchio deve essere resettato se l'infortunio occorre ad un giocatore della squadra avversaria.

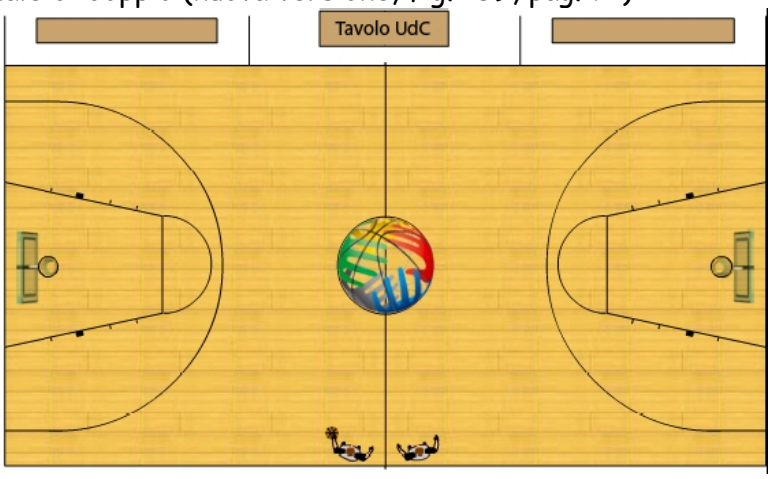
Nel caso in cui, **contemporaneamente** due giocatori si infortunino rendendo necessario lo stop del tempo, l'apparecchio sarà resettato perché il gioco sarà stato fermato per una causa non imputabile ad alcuna delle due squadre (art. 50.2, 5° punto).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Ho avuto indicazioni diverse sul come comportarmi durante il time-out. A volte mi è stato detto che il pallone deve essere lasciato nel punto dove il gioco dovrà riprendere, altre mi hanno detto di portarlo con me. Cosa è corretto ?"

Risposta: Al riguardo, l'indicazione definitiva è stata fornita proprio dalla Fiba.

Infatti, sia sul Manuale di doppio (nuova versione, fig. 159, pag. 71)



che sul Manuale di Triplo (fig. 38, pag. 28)

il pallone è posizionato vicino agli arbitri, **durante il loro colloquio** nel corso della sospensione.

A tale proposito, vale la pena di rileggere anche il Quaderno Tecnico n. 17, domanda 5.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 36 - Dicembre 2009

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "In una gara di Legadue, ho visto una squadra formata da 11 giocatori e l'altra da 10. E' regolare ? Non è di 10 il numero massimo di giocatori per ogni squadra ?"
Risposta: Dalla corrente stagione sportiva 2009-'10, per il solo Campionato di Legadue maschile per quanto concerne la partecipazione a gara, le Società hanno la possibilità di iscrivere a referto un 11° e 12° giocatore, purché atleti che siano di formazione italiana e siano eleggibili per la Nazionale italiana (D.O.A.2009/2010 – Settore Professionistico – pag.11).
Per tutti gli altri Campionati, dall'Anno Sportivo 2006-07, resta valido quanto previsto dalla Delibera del Consiglio Federale del 26/7/2006 relativa all'**art.4 – Squadre** e riportato nell'appendice al Regolamento Tecnico in vigore.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Che fine ha fatto la regola che vietava ad un giocatore di uscire dal campo per battere un avversario ? Ora si può fare ? A volte si vedono nelle partite azioni di questo tipo."
Risposta: In realtà, dal Regolamento Tecnico di gioco da tempo è stata eliminata l'indicazione che prevedeva come non regolamentare, da parte di un giocatore, l'uscire dal terreno di gioco durante l'azione, senza l'autorizzazione dell'arbitro.
Ma questo non sta a significare che ora tale comportamento sia consentito e quindi regolare.
Al contrario la FIBA, l'organizzazione che è la madre tecnica di tutte le Federazioni Nazionali, ha inteso dire: " La Pallacanestro si gioca sul terreno di gara e cioè all'interno dello stesso".
In buona sostanza, un giocatore non può uscire **volontariamente** dal terreno per ottenere un **vantaggio illegale:** per eludere un blocco, per schivare un body-check, per evitare di commettere un fallo o una qualsiasi violazione (es. 3 secondi).
In presenza di tali azioni volontarie, l'arbitro dovrà usare, oltre al buon senso, la ben conosciuta scaletta disciplinare nei confronti del giocatore responsabile: richiamo volante (in presenza di mancanza semplice), richiamo ufficiale (esteso e valido per tutti i giocatori di quella squadra), fallo tecnico.
Situazione limite è quella di un giocatore che, uscito volontariamente dal terreno, rientri velocemente ricevendo un passaggio o guadagnando il controllo della palla, procurandosi un grosso vantaggio tattico, realizzando immediatamente un canestro. **Sanzione:** Canestro annullato e fallo tecnico al giocatore responsabile.
Diverso è il caso del giocatore che accidentalmente esca dal terreno, magari sullo slancio o per recuperare un pallone o a seguito di un contatto di gioco, subìto o procurato. In tal caso il giocatore può rientrare subito per giocare, senza alcun problema. La sua posizione sul terreno, anche provenendo dal fuori campo, viene determinata dal punto in cui tocca il terreno con il primo o ambedue i piedi.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Sono stato ripreso dall'Osservatore perché non ho segnalato i secondi che la squadra aveva a disposizione per passare dalla difesa in attacco dopo una palla fuori. Cosa avrei dovuto fare esattamente e perché ?"
Risposta: Il Regolamento prevede che il conteggio degli 8", a disposizione di una squadra per far pervenire la palla dalla zona di difesa in zona d'attacco, dovrà riprendere per il tempo residuo nel caso venga assegnata alla stessa squadra una rimessa nella propria zona difensiva a seguito di quanto previsto dall'art.28.2.2.
E' stato ripetutamente chiarito, anche ufficialmente dalla FIBA, che il display dei 24" non deve essere considerato apparecchiatura valida per il conteggio degli 8 secondi, non potendo sostituire il conteggio effettuato dall'arbitro responsabile in modo visibile (fig.14); ne consegue che al momento della rimessa in zona difensiva per il periodo residuo, non essendo nessuna delle due squadre a conoscenza di quanti secondi siano rimasti da giocare per portare la palla in zona d'attacco, l'arbitro Coda dovrà mostrare chiaramente con la mano libera il numero dei secondi residui prima di mettere la palla a disposizione del giocatore per la rimessa in gioco.
Tale indicazione, infatti, è riportata sul Manuale di doppio (art.4.4, punto 3) dove sono previsti i consigli pratici, in aggiunta alle responsabilità primarie, per l'arbitro Coda.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Durante una gara è stato espulso un giocatore perché aveva commesso il suo 2° fallo antisportivo. Ci siamo trovati in difficoltà per segnalare la cosa. Esiste una segnalazione al riguardo ?"
Risposta: Siamo in attesa di un'approvazione ufficiale da parte della FIBA per la segnalazione richiesta nella domanda in esame. Al momento, comunque, ci troviamo nella possibilità di usare quella a fianco riportata, che vede il segnapunti afferrarsi il polso sopra la testa, come previsto nella segnalazione arbitrale n. 47 relativa al fallo antisportivo, tenendo nella mano la paletta dei falli indicante il numero 2 (numero dei falli antisportivi commessi dal giocatore espulso per l'art.36.2.3). D'altro canto, per il giocatore in questione, non si ritiene più di alcuna rilevanza segnalare il numero dei falli commessi durante la gara.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Sulla palla a due di inizio 1° periodo, uno dei due saltatori commette violazione toccando la palla in parabola ascendente; a questo punto il giocatore protesta vivacemente e l'arbitro gli sanziona un fallo tecnico. Come si riprende il gioco ?"
Risposta: La violazione commessa dal saltatore A assegna la prima rimessa e, quindi il primo possesso, alla squadra B: cronometro fermo o riportato a 10:00 e freccia di possesso alternato che indicherà successivo possesso a favore della squadra A. Essendo in tale modo terminato l'intervallo pre-gara, il fallo tecnico comporta la ripresa del gioco con due tiri liberi e rimessa dalla linea centrale estesa a favore della squadra B, con freccia congelata.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 37 - Marzo 2010

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

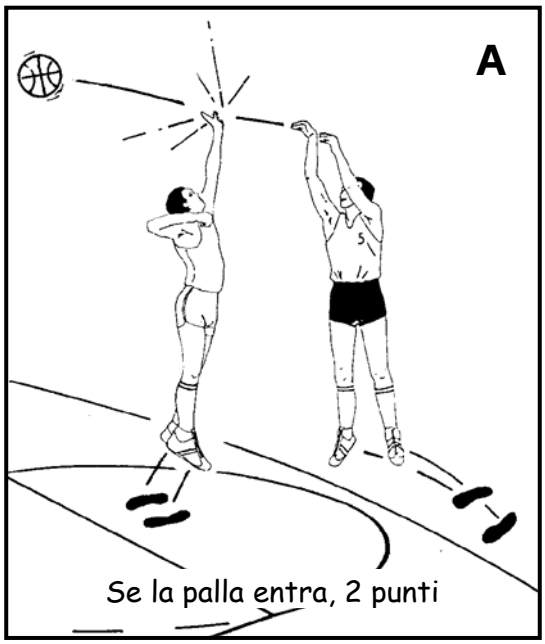
oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

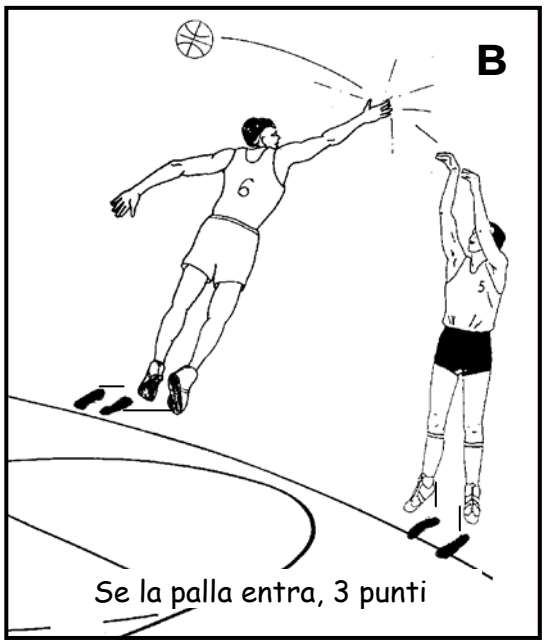
Domanda 1: "Esistono indicazioni precise sul come comportarsi con i documenti delle squadre dopo il riconoscimento ? Vanno tenuti fino al dopo gara oppure devono essere restituiti subito ?"
Risposta: I documenti d'identità dei partecipanti alla gara, presentati per il riconoscimento insieme alla lista per la compilazione del referto di gara, devono essere restituiti al Dirigente responsabile della Società al termine dello stesso.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Ho letto che un tiro scoccato dalla zona dei 3 punti, intercettato da un difensore che sta nella zona dei 2 punti, se realizzato vale 2 soli punti. Come si spiega ? E' legale ?"
Risposta: Nella fig. **A** è possibile vedere il difensore che, saltando da un punto nell'area dei 2 punti tocca legalmente (nella fase ascendente) la palla rilasciata dall'avversario per un tiro dall'area dei 3 punti. Se la palla entra nel canestro, il tiro si intenderà realizzato e varrà 2 punti.

Nella fig. **B**, invece, il tiratore salta da un punto nell'area dei 2 punti, avendo ambedue i piedi sulla linea. La palla, mentre è nella sua fase ascendente, è toccata legalmente da un giocatore che era saltato dall'area dei 3 punti. Se la palla entra nel canestro, il tiro si intenderà realizzato e varrà 3 punti.





Rimane confermato che ogni intervento difensivo, per essere considerato legale, deve essere effettuato nella fase ascendente del tiro; vale il principio che devono essere **applicate tutte le restrizioni** relative all'interferenza sul tentativo di realizzazione.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Durante una gara, all'ennesimo fallo fischiato nei confronti della squadra di casa, il medico della stessa squadra inveisce contro l'arbitro, utilizzando gravi parole per sottolineare incapacità e parzialità. L'arbitro cosa deve fare? Il medico deve essere mandato via ?"

Risposta: Senza entrare nello specifico di quanto accaduto nella gara alla quale ci si riferisce:
- un fallo tecnico deve essere sanzionato all'Allenatore e registrato come B2;
- il medico della Società, quindi iscritto a referto e seduto in panchina, deve considerarsi espulso; deve allontanarsi dalla panchina e, da quel momento per procedura, sarà parificato al medico del SSN.

Dovrà sedersi in un posto indicatogli dagli arbitri da dove assistere alla partita e non potrà entrare sul terreno di gioco senza la preventiva autorizzazione degli arbitri.
Gli arbitri riporteranno correttamente tutto quanto accaduto nel rapporto arbitrale e sarà poi compito del Giudice Sportivo adottare i provvedimenti disciplinari del caso.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "L'attaccante A8 tira a canestro; mentre la palla è in volo, il giocatore B7 commette fallo sotto canestro (non sul tiratore). La squadra B aveva già commesso il quarto fallo ed era in bonus:

a) la palla NON finisce nel canestro, come si procede ?
b) il canestro viene realizzato, come si procede ?"

Risposta: Nel momento in cui il giocatore A8 tira a canestro, e la palla è in volo, siamo in situazione di nessuna squadra in controllo di palla. Conseguentemente, il fallo commesso dal giocatore B7 sotto canestro, non essendo un fallo commesso da un giocatore di una squadra in controllo di palla, merita 2 tiri liberi per la situazione di penalità (bonus esaurito).
Infatti, non saranno sanzionati tiri liberi solo nel caso in cui il giocatore che commette fallo appartenga alla squadra che è in controllo della palla (art. 41.2.2).
Nelle due situazioni, si registra a referto il fallo:

a) di B7 su Ax (non tiratore) e si riprende con 2 tiri liberi per Ax (che ha subito il fallo);
b) di B7 su Ax, il canestro di A8 viene convalidato e si riprende con 2 tiri liberi per Ax.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Il giocatore A10 ha già 5 falli ed è in panchina, regolarmente sostituito dopo il suo 5° fallo, ma rientra in campo senza che nessuno si accorga di ciò. Come ci si comporta al momento in cui la cosa viene scoperta ?"

Risposta: Qui è opportuno chiedersi come sia possibile che A10 rientri in gioco, dopo essere stato penalizzato con il 5° fallo, se la squadra CIA sta lavorando con la massima attenzione, come dovrebbe. Non fa male, a questo proposito, ricordare che il Regolamento prevede che un giocatore, al raggiungimento del suo 5° fallo, **debba esserne informato** (art. 40.1).
Nel caso proposto, non appena la cosa viene rilevata, l'UdC avvertirà gli arbitri, A10 lascerà il terreno di gioco ed un fallo tecnico verrà sanzionato a carico dell'Allenatore, come B2.
Se la cosa viene rilevata quando A10 commette un fallo, l'UdC avvertirà gli arbitri che quello appena segnalato è il 6° fallo del giocatore. Essendo questo un fallo commesso da un **giocatore**, ancorché non autorizzato a giocare (art. 4.1.3), verrà registrato a referto come 6° per A10, a destra della casella del 5° fallo; poi un fallo tecnico verrà sanzionato all'Allenatore, come B2.
Cronologicamente, verrà amministrata prima la sanzione relativa al fallo di A10 e poi quella relativa al fallo tecnico.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 38 - Maggio 2010

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Letto sul quaderno tecnico come amministrare la presenza non regolamentare del giocatore dopo il suo 5° fallo. Ma se A4 è rimasto in campo per errore della squadra CIA, come ci comporta al momento della sua scoperta ?"
Risposta: Se il giocatore A4 ha commesso il suo 5° fallo, ma resta in campo perché l'U.d.C. erroneamente segnala che è il suo 4°, al momento in cui ciò si scopre (diciamo fallo registrato precedentemente ad un altro giocatore, compagno o avversario), gli arbitri faranno uscire dal terreno di gioco A4 senza alcuna sanzione a carico dell'allenatore e faranno correggere l'errore amministrativo sul referto, avvisando del tutto le due squadre.
Se tale scoperta avviene, da parte dell'U.d.C., nell'occasione malaugurata di un ulteriore fallo commesso da A4, gli arbitri autorizzeranno la correzione dell'errore sul referto e poi il fallo appena commesso verrà registrato come 6°, a destra della casella del 5°, a carico del giocatore A4, avvisando le due squadre. Anche in questo caso, nessuna sanzione è prevista a carico dell'allenatore della squadra.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Mentre la squadra A si trovava in attacco, il giocatore A4 è caduto ed è rimasto a terra. L'arbitro ha interrotto il gioco, trovandosi A4 nel mezzo dell'azione (in posizione pericolosa). A4 non è stato soccorso dallo staff tecnico di nessuna delle due squadre e si è rialzato dopo circa 1 minuto. Alla ripresa del gioco l'arbitro ha ordinato la sostituzione di A4, asserendo che il regolamento lo prevede non solo nel caso in cui il giocatore viene soccorso, ma anche nel caso in cui l'azione venga fermata a causa di un infortunio. L'interpretazione dell'arbitro è stata corretta?
Risposta: Il Regolamento prevede che il gioco possa essere immediatamente fermato, in caso di infortunio di un giocatore, se l'infortunio appare "grave" oppure se la posizione dell'infortunato può interferire con il gioco o viceversa.
La sostituzione dell'infortunato è obbligatoria se lo stesso viene soccorso, indifferentemente se dal medico (dell'una o dell'altra squadra), dall'allenatore, suo vice, sostituti, giocatori esclusi, persone al seguito (purché autorizzati dall'arbitro ad entrare sul terreno di gioco); invece, nel caso egli si riprenda da sé, può continuare a giocare riprendendo il suo posto.
La particolarità che potrebbe aver indotto l'arbitro a comportarsi come nella domanda si espone, è che il giocatore deve riprendersi (da solo, senza intervento alcuno) in un periodo di tempo che la regola indica in "approssimativamente 15 secondi".
Anche se noi diamo indicazioni di buon senso, anzi !, a non pignoleggiare sui secondi, trascorso tale tempo l'arbitro può richiedere la sostituzione per l'infortunato.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Durante il secondo tiro libero, uno dei rimbalzisti difensore, posizionato nelle tacche apposite, salta commettendo fallo sul tiratore che stava effettuando il tiro libero. Il canestro non viene realizzato. Come ci si comporta ?"
Risposta: Situazione davvero estrema, e come tale va trattata.
Il difensore che, entrato nell'area di tiro libero, commette fallo sul giocatore incaricato di effettuare un tiro libero, a prescindere della gravità, rudezza o meno dell'intervento, si rende responsabile di flagrante comportamento antisportivo ai danni di un avversario (art.37.1.1).
Il tiratore di liberi, infatti, è definito dal Regolamento: giocatore cui è concessa l'opportunità di segnare **non disturbato**.
La relativa sanzione è un **fallo da espulsione** da addebitarsi a chi lo commette e comporta ulteriori 2 tiri liberi a favore del giocatore che ha subito il fallo, trattandosi di fallo con contatto.
Rimane da dire che il tiro libero sul quale è stato commesso l'intervento non regolamentare, se realizzato, sarà ritenuto valido per 1 punto; se non realizzato, deve essere ripetuto.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Mentre la palla è in aria per un tiro a canestro, suona l'apparecchio dei 24". La palla tocca solo il tabellone e viene ripresa da un giocatore della squadra in attacco. L'operatore dei 24" deve fischiare ?"
Risposta: No, in questo specifico caso in cui la palla non è in controllo di nessuna delle squadre, il compito di fischiare la violazione spetta soltanto agli arbitri, per la precisione all'arbitro responsabile per zona di competenza, il quale deve essere pronto a percepire il segnale acustico e fischiare, poi, se la palla non viene presa da un avversario del tiratore (art.29.1.2, 3°p.).
L'addetto all'apparecchio dei 24", invece, deve fischiare l'avvenuta violazione alla regola soltanto nel caso in cui l'apparecchio suoni con la palla ancora in controllo della squadra in attacco; in questa situazione, inoltre, il cronometrista deve fermare il cronometro di gara (art.49.2).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Vorrei chiarimenti sulla regola dell'antisportivo da ultimo uomo su giocatore in contropiede; il mio dubbio è capire se un difensore ostacola fallosamente lateralmente o da dietro un attaccante in contropiede sul terzo tempo o in fase di tiro come dovrà essere sanzionato ?"
Risposta: Abbiamo opportunamente da tempo chiarito che un contatto con un avversario da dietro o lateralmente **nel tentativo di bloccare un contropiede** (sottinteso da ultimo uomo) è da considerarsi fallo antisportivo.
Il punto è: quando "termina" un contropiede ?
Un contropiede termina nel momento in cui l'attaccante, appunto in fase di contropiede, inizia il suo atto di tiro; che si tratti di terzo tempo, arresto e tiro o altro, da quel momento un eventuale fallo commesso su di lui sarà valutato secondo i canoni già conosciuti: intervento normale, eccessiva durezza, possibilità di giocare la palla, legittimo tentativo di intervenire sull'avversario, etc.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 39 - Settembre 2010

Variazioni 2010 al Regolamento Tecnico di Gioco

Anche per la prossima stagione sportiva la F.I.B.A., attraverso il suo Central Board e la consulenza della sua Commissione Tecnica, ha approvato ed introdotto delle modifiche al Regolamento Tecnico di Gioco.

La nuova stesura del Regolamento Tecnico di Gioco entrerà in vigore dopo il termine del Campionato Mondiale di Istanbul 2010; comunque per quanto riguarda la Federazione Italiana Pallacanestro, la modalità d'applicazione delle variazioni in questione è stato definito nel corso del Consiglio Federale del 17 luglio u.s.

Ancora una volta, sono stati introdotti:

- semplici cambiamenti dei termini allo scopo di rendere più facile l'intendimento delle regole,
- variazioni regolamentari concrete per fornire il massimo bilanciamento nelle opportunità tra la squadra in difesa e quella in attacco,
- nuove possibilità tecniche per i giocatori al fine di rendere il gioco più dinamico e spettacolare.

Di seguito, un dettaglio delle singole variazioni che avranno più ampia, completa e sostanziale proposizione per tutti i tesserati in occasione dei Raduni precampionato previsti per il mese corrente.

Ciò anche nell'ottica di poter recepire, fino a quella data, eventuali interpretazioni ufficiali che dovessero intervenire.

Specifiche

1. **Art. 2.2 - Zona di difesa**
   Puntualmente definita la zona di difesa di una squadra.

2. **Art. 2.3 - Zona d'attacco**
   Puntualmente definita la zona d'attacco di una squadra.

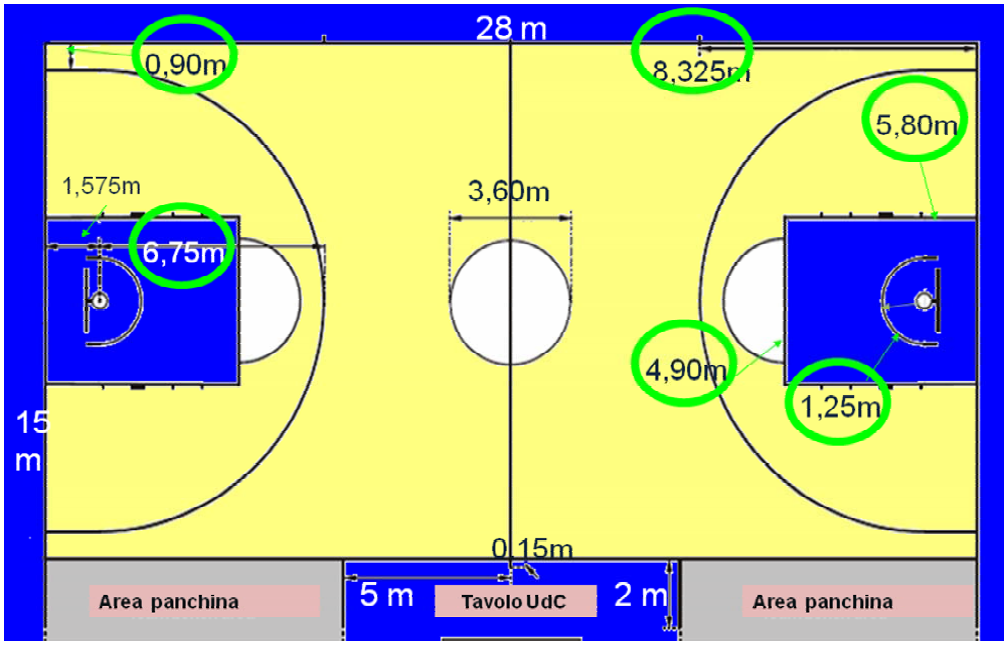
3. **Art. 2.4.3 – Aree dei tre secondi**
   Le aree dei tre secondi passano dalle precedenti forme trapezoidali alle attuali rettangolari e si presentano delimitate dalla linea di fondo, dalla linea di tiro libero estesa e dalle due linee parallele, perpendicolari alla linea di fondo, che uniscono tali linee.
   Le dimensioni delle aree dei tre secondi è definita in m 5,80 x 4,90 ed il loro interno deve essere colorato.

4. **Art. 2.4.4 – Area di tiro da tre punti**
   L'area di tiro da tre punti di una squadra cambia, pur se soltanto nella sua misura, ed è ora delimitata da due linee parallele, che si estendono perpendicolari alla linea di fondo e vanno a congiungersi all'arco, avente un raggio di 6,75 m, disegnato sul terreno e misurato dal centro del canestro.
   Resta fermo che la linea dei tre punti non è parte dell'area dei tre punti.

5. **Art. 2.4.6 – Linee delle rimesse**
   Due nuove linee, della lunghezza di cm 15, sono tracciate in ciascuna metà campo all'esterno del terreno di gioco, perpendicolari alla linea laterale opposta al tavolo, ad una distanza di m 8,325 dalla linea di fondo più vicina.
   La loro utilizzazione regolamentare è definita nell'art. 17.2.4.

6. **Art. 2.4.7 – Aree dei semicerchi no-sfondamento**
Sul terreno di gioco, all'interno di ciascuna area dei tre secondi, è tracciata una linea delimitante l'area del semicerchio no-sfondamento, nel modo seguente:
un semicerchio avente m 1,25 di raggio, misurato dal centro del canestro, ed unito a due brevi linee parallele perpendicolari alla linea di fondo terminanti al livello dell'estensione del tabellone.
Anche in questo caso, le linee delimitanti i semicerchi no-sfondamento non sono parte delle aree in questione.
Nell'ottica regolamentare, l'utilizzazione delle aree dei semicerchi no-sfondamento è definita nell'art. 33.10.

Per una più chiara visualizzazione delle variazioni al campo di gioco:



7. **Art. 4.3.1 – Divise**
Puntualizzato che della divisa dei componenti della squadra fanno parte:
   - Calzettoni dello stesso colore predominante per tutti i giocatori della squadra.

8. **Art. 4.3.2 – Altro equipaggiamento**
Per essere appropriati al gioco, i giocatori possono indossare, tra l'altro:
   - Scaldamuscoli, se fuoriescono dai pantaloncini, dello stesso colore dominante dei pantaloncini.
   - Maniche compressive dello stesso colore dominante delle maglie.
   - Calze compressive dello stesso colore dominante dei pantaloncini.
     Se usate per la coscia devono terminare sopra il ginocchio; se usate per la gamba devono terminare sotto il ginocchio.
   - Paradenti non colorati, trasparenti.

9. **Art. 7.5 – Allenatori: Doveri e diritti**
Solo all'Allenatore è consentito di stare in piedi durante la gara, rimanendo all'interno della propria area-panchina, e dare indicazioni ai propri giocatori.
Ne consegue che tutte le altre persone iscritte a referto debbono restare **sedute** al loro posto, secondo le modalità previste dalle regole.

10. **Art. 10.2 – Status della palla**
    La palla diventa **viva** sul salto a due iniziale quando lascia le mani(o) dell'arbitro al momento del lancio.
    Ciò comporta variazioni agli:
    Art. 8.6 – Tempo di gioco
    poiché in occasione del salto a due per l'inizio del primo periodo, l'intervallo pre-gara **termina** quando la palla lascia le mani dell'arbitro al momento del lancio, **e**
    Art. 9.1 – Inizio e termine di un periodo
    il primo periodo **inizia** quando la palla lascia le mani dell'arbitro al momento del lancio.

11. **Art. 10.2 – Status della palla**
    La palla diventa **viva**, su qualsiasi rimessa in gioco, quando è messa a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.
    Conseguentemente, quando la palla è messa a disposizione del giocatore incaricato della rimessa, in occasione dell'inizio di ogni altro periodo:
    Art. 8.6 – Tempo di gioco
    l'intervallo di gara **termina**, **e**
    Art. 9.2 – Inizio e termine di un periodo
    ogni altro periodo **inizia**.

12. **Art. 12.5.2 – Procedura di possesso alternato**
    L'alternanza, riguardo la procedura di possesso alternato, inizia assegnando il primo possesso nel corso della gara alla squadra che non ha ottenuto il controllo della prima **palla viva sul terreno di gioco**, dopo il salto a due.

13. **Art. 16.2.5 – Canestro: realizzazione e valore**
    Definito in 0:00.3 decimi di secondo il tempo minimo che deve essere mostrato sul cronometro di gara per garantire ad un giocatore, che abbia ricevuto la palla su una rimessa in gioco o guadagnato un rimbalzo su tiro libero, di tentare la realizzazione di un canestro.
    Nel caso il cronometro di gara indichi meno di 0:00.3 decimi, il giocatore po' tentare di realizzare con un tocco (tap) o direttamente schiacciando a canestro.

14. **Art. 17.2.4 – Rimessa in gioco da fuori campo**
    Variato il punto di rimessa dal quale la squadra, che ha diritto ad una rimessa nella propria metà campo difensiva, deve rimettere a seguito di una sospensione concessa alla medesima squadra, nel corso degli ultimi due minuti del quarto periodo o tempo supplementare. La rimessa in gioco in questione, ora, deve avvenire dall'apposita linea della rimessa (art.2.4.6) nella zona d'attacco della stessa squadra.

15. **Art. 28.1.1 – Otto secondi**
    La regola richiede alla squadra che acquisisce il controllo di palla nella propria zona difensiva di far pervenire la stessa in zona d'attacco entro 8 secondi.
    In occasione di rimessa da fuori campo, ora, è previsto che il conteggio inizi o riprenda anche nel caso di semplice tocco legale da parte in **qualsiasi** giocatore in zona di difesa, se la palla rimane in controllo della squadra che lo manteneva.

16. **Art. 28.1.2 – Otto secondi**
    Inoltre, da ora, la palla si considera pervenuta in zona d'attacco, nel caso di tocco da parte di un attaccante, soltanto quando questo abbia ambedue i piedi a contatto con la propria zona d'attacco.

17. **Art. 28.1.3 – Otto secondi**
    Si ricorda che, qualora il conteggio degli 8 secondi debba continuare per un tempo residuo, in caso di rimessa in zona difensiva per la stessa squadra, l'arbitro è tenuto ad indicare chiaramente con la mano libera i secondi a disposizione della squadra, prima di consegnare la palla al giocatore.

18. **Art. 29.1.1 – Ventiquattro secondi**
    La regola richiede alla squadra che acquisisce il controllo di palla di effettuare un tiro a canestro entro 24 secondi.
    In occasione di rimessa da fuori campo, ora, è previsto che il conteggio inizi o riprenda anche nel caso di semplice tocco legale da parte in **qualsiasi** giocatore, se la palla rimane in controllo della squadra che lo manteneva.

19. **Art. 29.2.1 – Ventiquattro secondi (Variazione che avrà applicazione soltanto nei Campionati Nazionali, per delibera del C.F.)**
    Qualora alla stessa squadra che era in controllo di palla venga assegnata una rimessa in gioco, fatta eccezione per quanto previsto dall'art. 50,3, l'apparecchio dei 24 secondi:
    - sarà resettato a 24 secondi, se la rimessa deve essere effettuata in zona di difesa,
    - non sarà resettato ed il gioco riprenderà per il tempo residuo, se la rimessa deve essere effettuata in zona d'attacco ed il display indica 14 secondi o più,
    - sarà resettato ed riprenderà da 14 secondi, se la rimessa deve essere effettuata in zona d'attacco ed il display indica 13 secondi o meno.

20. **Art. 33.10 – Aree dei semicerchi no-sfondamento**
    Le aree dei semicerchi no-sfondamento sono disegnate sul terreno di gioco con il proposito di definire un'area specifica per l'interpretazione delle situazioni attacco/difesa sotto il canestro.
    Su qualsiasi situazione di penetrazione nell'area del semicerchio no-sfondamento, un contatto causato da un attaccane in volo con un difensore all'interno del semicerchio no-sfondamento non sarà sanzionato come fallo d'attacco, a meno che l'attaccante non usi illegalmente le mani, braccia, gambe o il corpo, allorché:
    - l'attaccante è in controllo della palla mentre è in volo, e
    - tenta un tiro a canestro o passa fuori, e
    - il difensore ha ambedue i piedi all'interno dell'area del semicerchio no-sfondamento.

21. **Art. 40.1 – Quinto fallo commesso da un giocatore**
    Un giocatore che ha commesso il suo quinto fallo deve esserne informato dall'arbitro, al fine di essere a conoscenza di non poter restare o rientrare in campo.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 40 - Ottobre 2010

Il **Settore Istruttori** del **C.I.A.** ha ritenuto di pubblicare, in questo numero del Quaderno Tecnico, le **risposte corrette** ai quesiti scritti che hanno presentato il maggior numero di errori nei Raduni Pre-campionato della corrente stagione sportiva. Le suddette sono da ritenersi **ufficiali** per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altro già pubblicato, devono esserne **considerate sostitutive**.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Mancano 26secondi e 5decimi al termine del 3° periodo. A/6 rimette la palla verso A/7 il quale, dopo averla toccata, la lascia scorrere sul terreno di gioco. Cosa deve attivare il cronometrista:

a) Cronometro b) Cronometro e apparecchio dei 24" c) Apparecchio dei 24"

Risposta: a); Compito del cronometrista è quello di attivare il proprio apparecchio, su una rimessa in gioco, quando la palla tocca o viene legalmente toccata da un giocatore sul terreno di gioco (art. 49.2).
Questo, ovviamente, pur nella consapevolezza che anche l'addetto all'apparecchio dei 24" dovrà far partire il proprio (art. 50.1); ma ciò nella domanda non era richiesto.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Sull'unico tiro libero effettuato e non realizzato da A/16, A/9 invade l'area prima che la palla esca dalle mani del compagno; l'arbitro fischia la violazione. E' corretto che la rimessa in gioco venga amministrata dalla linea di fondo ?"

Risposta: NO, il punto corretto di rimessa è dal prolungamento della linea di tiro libero (art.43.3.3, 1°p.).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "A/8 commette fallo su B/7 che è in atto di tiro, il quale per reazione colpisce A/8 con un pugno e perciò viene espulso. La palla non entra a canestro. Dalla panchina della squadra A si alza A/4, che entra in campo e spintona B/7. Quale deve essere la sanzione corretta ?"

Risposta: Espulsione per rissa di A/4; compensazione del fallo da espulsione di B/7 e del tecnico per rissa A; assegnazione di due tiri liberi al sostituto di B/7, anch'esso espulso, seguiti da rimbalzo (artt. 39.3.1 e 42.2.6).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "A/8 subisce fallo da B/9, 4° di squadra. Gli arbitri erroneamente assegnato due tiri liberi che A/8 sbaglia entrambi. B/11 prende il rimbalzo, quando l'errore è scoperto ed il gioco fermato. Dopo aver corretto l'errore, gli arbitri riprendono con una situazione di salto a due con possesso alternato. E' corretta la decisione arbitrale ?"

Risposta: SI; l'errore va corretto cancellando (realizzati o meno) i due tiri liberi assegnati al posto della rimessa e assegnando la palla alla stessa squadra A. Essendo stato il cronometro di gara avviato e, nel momento in cui l'errore viene rilevato, la squadra in controllo di palla è la squadra B avversaria di quella che era in controllo di palla al momento dell'errore, si verifica una situazione di salto a due (art. 44.3.1).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "I documenti di identità devono essere obbligatoriamente trattenuti dagli arbitri e consegnati insieme alla copia del referto solo alla fine della gara ?"

Risposta: NO; i documenti d'identità dei partecipanti alla gara, presentati per il riconoscimento insieme alla lista per la compilazione del referto di gara, devono essere restituiti al Dirigente della Società al termine dello stesso.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 6: "A/5 da dentro l'area di tiro libero passa la palla ad A/9. La palla è al di sopra dell'anello quando B/12 attraversa il canestro da sotto con la mano e tocca la palla. L'arbitro coda fischia la violazione ed assegna una rimessa dalla linea di fondo per la squadra A. E' corretta la decisione ?"

Risposta: NO; attraversando il canestro da sotto e toccando la palla (art. 31.2.4), B/12 commette una violazione per interferenza sul canestro. La sanzione deve essere canestro convalidato per la squadra A.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 7: "A/9 tira a canestro, mentre la palla è in volo scade il periodo dei 24 secondi. Il suono non è udito dagli arbitri. La palla tocca solo il tabellone vicino l'anello e l'operatore dei 24", poiché gli arbitri non sanciscono la violazione, resetta il suo cronometro. A/10 conquista il rimbalzo e realizza un canestro che gli arbitri convalidano. E' stato corretto il comportamento dell'operatore dei 24 ?"

Risposta: SI; il suono dell'apparecchio dei 24" ferma il gioco ed il cronometro di gara, attraverso l'intervento del cronometrista (art. 49.2), soltanto quando una squadra è in controllo di palla.
Nel caso della domanda, nessuna delle due squadre è in controllo di palla dopo il tiro e, quindi, la decisone spetta unicamente agli arbitri. Poiché la palla non è entrata nel canestro né ha toccato l'anello, ma soltanto il tabellone, l'arbitro deve sanzionare violazione di 24", non appena la palla viene conquistata al rimbalzo da un giocatore A e non immediatamente e chiaramente da un giocatore B (art. 29.1.2).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 8: "A/7 commette un fallo antisportivo su B/8, subito dopo gli stessi giocatori poiché si insultano vengono espulsi. I falli vengono registrati a referto e gli arbitri riprendono il gioco assegnando due tiri liberi al sostituto di B/8 più il possesso di palla. E' corretta la decisione ?"
Risposta: **NO**; (art. 42.2.2) nel caso di situazione speciale, quando nello stesso periodo di cronometro fermo conseguente un fallo o una violazione vengono commessi ulteriori falli, gli arbitri devono determinare l'ordine cronologico in cui le infrazioni si sono verificate. Tutte le sanzioni uguali contro entrambe le squadre devono essere compensate nell'ordine in cui sono state sanzionate (art. 42.2.3).
Il fallo antisportivo di A/7 compensa il fallo tecnico di B/8, resta da amministrare il fallo tecnico di A/7: due tiri liberi (tiratore scelto dall'allenatore, art. 37.2.3,1°p.) più possesso palla.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 9: "Durante un minuto di sospensione, l'Allenatore sostituisce A/7 con A/5 senza comunicare la richiesta al tavolo. Prima di riprendere il gioco, richiamati dal tavolo, gli arbitri ordinano ad A/5 di uscire e fanno rientrare A/7. E' procedura corretta ?"
Risposta: **NO**, in questo caso è opportuno concedere la sostituzione, trovandoci ancora in situazione di opportunità, e proporre un richiamo all'allenatore, a meno che la stessa infrazione non sia stata ripetuta, prevenendo un fallo tecnico (art.38.1.4).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 10: "Mentre A/11 è in palleggio, B/9 ed A/8 vengono a contatto; l'arbitro fischia un doppio fallo sanzionando B/9 con un fallo personale ed A/8 con un fallo antisportivo. La squadra B non ha esaurito il bonus. E' corretto riprendere il gioco con una rimessa per la squadra A ?"
Risposta: **SI**, in caso di doppio fallo non viene assegnato alcun tiro libero e, se una squadra aveva il controllo della palla, il gioco sarà ripreso con una rimessa per questa squadra dal punto più vicino all'infrazione (art.35.2, 2°p.).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 11: "L'arbitro deve comunicare all'Allenatore che ha esaurito le sospensioni ?"
Risposta: **SI**; ricevuta la relativa indicazione dal segnapunti, l'arbitro deve avvertire l'allenatore quando questi non ha più sospensioni a disposizione nella semi-gara o tempo supplementare (art.48.1, 4°p.).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 12: "A/6 commette fallo su B/7 nel tentativo di rubargli il pallone; il fallo è il 5° di squadra. I due tiri liberi sono eseguiti ed entrambi realizzati da B/8, giocatore sbagliato. Nella successiva azione A/9 commette una violazione di passi. La palla diventa viva per la successiva rimessa, quando è scoperto l'errore. Gli arbitri decidono che l'errore è correggibile e, dopo aver annullato i punti realizzati da B/8, assegnano due tiri liberi a B/7, seguiti da rimbalzo. E' decisione corretta ?":
Risposta: **NO**, l'errore non è più correggibile poiché rilevato dopo che la palla è diventata viva, a seguito della prima palla morta, dopo che il cronometro di gara era stato azionato dopo l'errore (art.44.2.1).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 13: "A/8 effettua la rimessa dell'inizio del 2° periodo toccando con un piede l'interno del terreno di gioco, prima di essersi liberato della palla. E' corretto che l'arbitro fischi e assegni la rimessa alla squadra B, mentre la freccia del possesso alternato viene girata dagli UdC ?"
Risposta: **SI**, la violazione commessa da A/8 sulla rimessa per possesso alternato ne comporta la perdita e l'assegnazione della palla agli avversari per una rimessa in gioco (art.17.3.1 e 12.5.5).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 14: "Al riconoscimento B/7 si presenta con un dito steccato protetto da materiale morbido e respingente. B/7 può essere ammesso alla gara ?"
Risposta: **NO**, art 4.4.2, 1° pallino

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 15: "A/4 è caduto ed è rimasto a terra nel mezzo dell'azione (in posizione pericolosa). L'arbitro ha interrotto il gioco; A/4 non è stato soccorso dallo staff tecnico di nessuna delle due squadre e si è rialzato dopo circa 1 minuto. E' corretto che l'arbitro faccia riprendere il gioco, lasciando A/4 in campo, poiché si è rialzato senza esser soccorso da nessuno ?"
Risposta: **NO**, essendo trascorso un tempo superiore al consentito (approssimativamente 15 secondi) entro cui il giocatore deve riprendersi da solo, senza intervento alcuno, A/4 dovrà essere sostituito (Quaderno Tecnico n.38 - 2).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 16: "A/7 richiede una sostituzione, dopo che l'arbitro ha consegnato la palla per una rimessa; il segnapunti erroneamente aziona il proprio segnale acustico. L'arbitro fischia e, pur avendo interrotto il gioco, non concede la sostituzione alla squadra A e fa riprendere il gioco. E' corretto il suo operato ?"
Risposta: **SI**, a causa del fischio dell'arbitro, la palla diventa morta ed il cronometro di gara rimane fermo; questa sarebbe una normale opportunità di sostituzione. Comunque, poiché la richiesta è stata fatta troppo tardi, la sostituzione non sarà concessa ed il gioco deve essere ripreso immediatamente. (Interpr. FIBA 2010 art.18/19 – pr.7-1).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 41 - Novembre 2010

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "A/5 tira a canestro; mentre la palla è in aria, suona l'apparecchio dei 24 secondi e contemporaneamente è fischiato un fallo a B/4 su A/7 lontano dalla palla. Il gioco viene ripreso con una rimessa in zona d'attacco per la squadra A. Gli arbitri sono in disaccordo se dare un nuovo periodo di 24" o 14". Cosa è corretto ?"
Risposta: Premesso che in questa situazione tecnica la parola contemporaneamente non è prevista dal nostro RT, la prima cosa da stabilire è se il fischio sia avvenuto prima o dopo il suono della sirena dei 24". Attribuzione che spetta solo all'arbitro che ha fischiato.
Se il fischio è avvenuto dopo il suono della sirena, la squadra A ha commesso violazione di 24" ed il fallo deve essere ignorato (Interp. Fiba 2010).
Se il fischio è avvenuto prima del suono della sirena, il cronometro dei 24" dovrebbe essere fermato anche con solo 1 decimo di secondo; la squadra in attacco non ha commesso violazione, il fallo deve essere registrato a referto ed amministrata la sanzione.
Poiché il tiro è stato effettuato legalmente, il fischio dell'arbitro interrompe il gioco, ma la palla non diventa morta e deve terminare il suo volo per concludersi:

1) dentro il canestro (canestro convalidato),
2) sull'anello,
3) senza toccare l'anello.

Assumendo che la squadra B non abbia esaurito il bonus, la squadra A avrà la palla a disposizione per una rimessa perimetrale in zona di attacco:

- Se si verificano 1) e 2) per un nuovo periodo di 24" (Art. 50.2 p.1).
- Se si verifica 3) per un nuovo periodo di 14" (Art. 50.2 p.3).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "A/7 in controllo di palla nella propria metà campo di attacco effettua un tiro a canestro; mentre la palla è in aria, viene fischiato un fallo a B/8 su A/9. E' il terzo fallo di squadra, come si comporta l'operatore dei 24 secondi ?"
Risposta: Anche in questo caso, il tiro è stato effettuato legalmente; il fischio dell'arbitro interrompe il gioco, ma la palla non diventa morta e deve terminare il suo volo per concludersi:

1) dentro il canestro (canestro convalidato),
2) sull'anello,
3) senza toccare l'anello.

Poiché la squadra B non ha esaurito il bonus, la squadra A avrà la palla a disposizione per una rimessa perimetrale in zona di attacco:

- Se si verificano 1) e 2), per un nuovo periodo di 24" (Art. 50.2 p.1).
- Se si verifica 3), se il residuo presente sul display dei 24" al momento del fischio è uguale o superiore a 14" si riprenderà per il residuo (Art. 50.2 p.2),
  se il residuo presente sul display è inferiore a 14" si resetterà a 14" (Art. 50.2 p.3).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Ho un dubbio riguardante l'addetto agli arbitri: la sua posizione al tavolo deve essere sempre e comunque alla sinistra dello stesso, a prescindere da quale sia la panchina della squadra di casa ?"
Risposta: No, la posizione al tavolo del Dirigente addetto agli arbitri deve essere nelle vicinanze del tavolo sul lato della panchina scelta dalla sua squadra, sia se le due squadre prendano posto sulle panchine come indicato dal Regolamento oppure si accordino diversamente, scambiandosi collocazione (Regolamento Esecutivo, art.39, p.5),

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Quando l'attrezzatura dei 14" manca, dobbiamo usare quella dei 24" adeguandoci per il reset a 14", riportando l'apparecchio prima a 24" e facendo scorrere il display fino a 14"? Oppure usiamo l'attrezzatura di riserva?"
Risposta: L'eventuale reset a 14 si effettua sia in occasione di falli che in caso di violazione o quant'altro previsto dalle regole. Quindi la procedura segnalata risulterebbe complicata e macchinosa, costringendo la squadra CIA a prolungare inutilmente le pause di gioco.
Qualora il pulsante del reset a 14" sia mancante o sia inutilizzabile per un malfunzionamento, tutta l'attrezzatura dei 24" (obbligatoria) risulta irregolare e quindi la gara dovrà iniziare o proseguire con l'attrezzatura di riserva.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "B/12 si alza in sospensione per il tiro; nella spinta gli scivola la palla dalle mani, la recupera in volo ed atterra al suolo con la palla tra le mani. Ha B/12 commesso violazione ?"
Risposta: Un giocatore che accidentalmente perde e poi riacquista il controllo di una palla viva sul terreno di gioco esegue una presa difettosa (Art. 24.1.3).
Se prima del tentativo di tiro B/12 ha già chiuso il palleggio, una volta tornato sul terreno, può passare o tirare; se non ha prima palleggiato, può palleggiare, passare o tirare.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 6: "Con 01:40 alla fine del 4° periodo, B/6 commette fallo antisportivo su A/5 che sta palleggiando nella sua metà campo di difesa. L'Allenatore A richiede sospensione, dove sarà effettuata la rimessa in gioco relativa alla sanzione del fallo antisportivo ?"
Risposta: Sia che l'Allenatore A abbia richiesto sospensione prima dell'esecuzione dei tiri liberi, sia che l'abbia richiesta dopo che la palla sia diventata viva per il primo dei liberi, la rimessa in gioco conseguente deve essere amministrata dalla linea centrale estesa, lato opposto al tavolo. Tutte le rimesse in gioco dopo tiri liberi per falli: antisportivo, tecnico, da espulsione devono essere amministrate come previsto dall'art.36.2.2, 1° p.
La squadra che rimette avrà sempre diritto ad un nuovo periodo di 24" (Art. 50.2, p.1 – 3).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 7: "Negli ultimi due minuti della gara, dopo una sospensione chiesta dall'allenatore che ha subito canestro, quanti secondi avrà poi la squadra in attacco ?"
Risposta: Nella situazione esposta, sia che si tratti del 4° periodo che di ciascun tempo supplementare, la rimessa dovrà avvenire dalla linea della rimessa in zona d'attacco e la squadra avrà diritto ad un periodo di 24 secondi per l'azione.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 42 - Dicembre 2010

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Sulla rimessa d'inizio 3° quarto, A4 commette violazione di 5 secondi. L'arbitro fischia e assegna la rimessa alla squadra B. Il cronometro non si muove. L'allenatore arrabbiato con il giocatore chiede di sostituirlo. Può tale sostituzione essere consentita ?"
Risposta: In questa interessante situazione, la rimessa per possesso alternato d'inizio periodo si intende terminata poiché A4, incaricato della rimessa, ha commesso una violazione. La palla sarà assegnata all'avversaria B per una normale rimessa in gioco dallo stesso punto e con gli stessi diritti. Correttamente il cronometro di gara non sarà stato avviato e sul display apparirà 10:00.
L'Interpretazione Fiba 2010 chiarisce che "una sostituzione **non può** essere concessa prima dell'inizio del tempo di gioco del primo periodo o dopo la fine del tempo di gioco della gara", in tale caso quindi la sostituzione richiesta dall'allenatore A, ma anche eventualmente richiesta dall'allenatore B, può essere concessa.
Vale la pena di chiarire che la sostituzione viene concessa, anche se il cronometro non si è avviato, poiché uscendo da un intervallo tutti i componenti della squadra autorizzati a giocare sono considerati giocatori e tutti sono sostituibili. Infatti, qualsiasi sostituzione può essere concessa durante gli intervalli di gioco.
Per completezza, vale precisare che in situazione analoga, invece, non possono essere concesse sospensioni poiché "una sospensione non può essere concessa prima dell'inizio o dopo la fine del tempo di gioco di ciascun periodo".

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Dopo un tiro a canestro di B6, la palla colpisce il ferro e viene presa da A4 che in palleggio supera la metà campo. A quel punto l'arbitro ferma il gioco perché B6 è rimasto a terra infortunato. Quanti secondi avrà a disposizione per l'azione la squadra A alla ripresa del gioco ?"
Risposta: La nuova regola dei ventiquattro secondi prevede che nel caso il gioco venga fermato dagli arbitri per una motivazione imputabile alla squadra non in controllo di palla, la ripresa del gioco dovrà avvenire con una rimessa a favore della squadra che aveva precedentemente il controllo della palla, dal punto più vicino a dove è stato interrotto (art.29.2.1, 2°p.).
Se la rimessa è da amministrarsi in zona di difesa: nuovo periodo di 24 secondi.
Se la rimessa è da amministrarsi in zona d'attacco:

- periodo residuo dei 24", se il display mostra 14 secondi o più;
- nuovo periodo di 14 secondi, se il display mostra 13" o meno.

In questa specifica situazione, se si trattasse di infortunio capitato ad un giocatore della squadra A in controllo di palla, in ogni caso il gioco verrebbe ripreso dal punto più vicino a dove è stato interrotto, per il residuo mostrato dal display dei 24" (art.50.3, 2°p.).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Durante una gara di campionato, il cronometro che avevamo al tavolo per il conteggio dei time-out si è guastato e, non avendo la Società di casa un apparecchio sostitutivo, ci siamo trovati in grossa difficoltà. Come avremmo dovuto procedere secondo Regolamento ?"
Risposta: Tra le attrezzature richieste per lo svolgimento della gara, il Regolamento prevede un cronometro, che non sia quello di gara, o altra apparecchiatura idonea per misurare il tempo delle sospensioni. Successivamente ogni anno la F.I.P., attraverso le D.O.A., precisa le attrezzature obbligatorie-indispensabili e quelle di riserva per ciascuna di esse, con riferimento al Campionato.
Per il cronometro destinato alle sospensioni non è prevista attrezzatura di riserva.
Ne consegue che nel caso di mancanza o irregolare funzionamento di tale strumento, si dovrà procedere a reperire un qualsiasi apparecchio sostitutivo, che risulti funzionale a quanto previsto per quello indispensabile.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Quali sono i tempi che bisogna aspettare e come si può sostituire un arbitro infortunato ?"
Risposta: Nella malaugurata ipotesi che un arbitro subisca un infortunio o, per qualsiasi altra ragione, non possa continuare il suo compito, il gioco dovrà essere ripreso entro 5 minuti dall'incidente. L'altro arbitro dovrà arbitrare da solo fino al termine della partita, a meno che non ci sia la possibilità di sostituire l'arbitro infortunato con un altro arbitro abilitato a dirigere gare della stessa categoria o superiore o di una categoria inferiore, disponibile e presente sul campo. In questa situazione, la scelta rimane ad insindacabile giudizio dell'arbitro, senza la necessità di accordo tra e/o con le squadre.
Nel caso la gara venga ripresa, dopo la sospensione, con l'arbitraggio singolo la stessa dovrà essere portata a termine dall'unico arbitro rimasto, senza più possibilità di reintegro.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Al momento del controllo attrezzature gli arbitri comunicavano alla società di casa che non avrebbero consentito allo speaker di prendere posto al tavolo, riferendo che al massimo poteva posizionarsi di lato o dietro il tavolo, in ossequio all'art.2.5 del R.T. che recita: *...Lo speaker e/o gli addetti alle statistiche (se presenti)* ***possono*** *essere posizionati al lato e/o dietro il tavolo*
Successivamente la stessa Società ha protestato sostenendo che le D.O.A. 2010-11, a pag. 45 (Cap. V) riportano che: *Al tavolo degli ufficiali di campo* ***devono*** *prendere posto il cronometrista, l'addetto ai 24", il segnapunti, ……, lo speaker (dal lato della società ospitante)...*
La mia domanda è la seguente (oltre che un chiarimento sul caso specifico): in generale, in caso di discordanza tra R.T. e D.O.A. (oppure R.E.) cosa prevale ".
Risposta: A prescindere dal necessario uso del "buon senso" cui spesso facciamo appello, nel caso di specie, il Settore Agonistico della FIP ha chiarito che non si debba parlare di contrasto bensì di "integrazione e specifica".
Il regolamento Tecnico indica i luoghi ove sia possibile posizionare lo speaker (***possono*** *essere posizionati al lato e/o dietro il tavolo* ...norma generale); le DOA limitano tale facoltà ad una posizione particolare non contrastante ma, anzi, prevista dal R.T. (***devono*** *prendere posto al tavolo degli ufficiali di campo,...lo speaker dal lato della società ospitante* - norma speciale) per ragioni di opportunità.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 43 - Gennaio 2011

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Ho notato interpretazioni diverse tra arbitri e UdC riguardo la compilazione della lista gara, in merito alla firma da apporre in fondo alla stessa. Alcuni chiedono che la firma sia posta solo nel caso in cui un tesserato venga depennato, altri vogliono che lo si faccia per qualsiasi correzione. Posso avere un chiarimento definitivo ?"
Risposta: A maggior chiarimento di quanto già indicato in precedenza, la lista elettronica per la partecipazione a gara, presentata e firmata dal Dirigente Responsabile della Società, potrà e dovrà essere corretta **solo ed esclusivamente** dallo stesso o da chi è abilitato a farlo.
Qualsiasi correzione apportata dovrà essere singolarmente descritta nell'apposito spazio in calce al foglio, ri-firmato dal Dirigente Responsabile della Società.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Assistevo ad una partita del campionato Under 19 della fase interregionale e gli arbitri hanno applicato la nuova regola dei 24 secondi in vigore nei campionati nazionali. E' corretto che in tale fase si operi così ?"
Risposta: Dovrebbe essere a conoscenza di tutti, e comunque questa risposta lo rammenterà di nuovo, che una delibera del Consiglio Federale ha stabilito che l'impiego della nuova regola per i 24 secondi, come prevista dall'art. 29.2.1, a partire dalla stagione sportiva in corso, sia introdotta soltanto per i Campionati Nazionali.
Al contrario, per i campionati Regionali e per l'Attività Giovanile, intendendo quindi per tutte le loro fasi di svolgimento, l'introduzione di tale normativa è stata posticipata a data da destinarsi.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Come deve operare l'addetto ai 24" nel caso in cui l'arbitro fermi il gioco per l' infortunio di due giocatori avversari mentre una squadra è in controllo di palla ?"
Risposta: Nel caso di infortunio contemporaneo di due giocatori avversari, la nuova regola prevista soltanto per i campionati nazionali ha portato a comportarci così per la ripresa del gioco:

- palla in zona di difesa, nuovi 24 secondi;
- palla in zona d'attacco con 14 o più sull'apparecchio, residuo;
- palla in zona d'attacco con 13 secondi o meno sull'apparecchio, reset a 14".

Nei campionati nei quali non si applica la nuova regola dei 24", se il gioco viene interrotto per lo stesso motivo mentre una squadra controlla la palla, l'apparecchio deve essere resettato per un nuovo periodo di 24 secondi.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Vorrei porre alla vostra attenzione delle situazioni di gioco per comprenderle meglio e sapere i giusti provvedimenti nelle diverse finalizzazioni:
Il giocatore A9 inizia il terzo tempo verso canestro, ma sul primo passo subisce fallo dal difensore B4 (la squadra B ha già esaurito il bonus) e l'azione si conclude in tre modi diversi:

1. nel concludere l'azione, A9 commette infrazione di passi e poi realizza;
2. nel concludere l'azione, A9 subisce un ulteriore fallo antisportivo e poi realizza;
3. nel concludere l'azione, A9 commette fallo di sfondamento e poi realizza;
4. nel concludere l'azione, dopo aver rilasciato il pallone realizzando, A9 commette fallo.

Risposta: Andando con ordine: nel momento in cui l'attaccante A9 subisce fallo, l'arbitro fischia ed il cronometro si ferma, dopodiché, nel concludere l'azione:
1) commette violazione di passi e poi realizza - il movimento continuo si interrompe al momento della violazione, questa verrà segnalata, canestro non valido, due tiri liberi per A9.
2) subisce un ulteriore fallo antisportivo - ulteriore fischio, si segnalano e si riportano a referto il fallo di B4 ed il fallo antisportivo successivo, canestro valido, tiro aggiuntivo per A9, due tiri liberi ancora per A9 tutti senza rimbalzo e rimessa dalla linea centrale estesa per la squadra A.
3) commette fallo di sfondamento - il fallo di A9 viene non considerato, canestro non valido, due tiri liberi.
4) commette fallo dopo aver rilasciato il pallone - il fallo viene non considerato, canestro valido e tiro aggiuntivo per A9. Dopo un fischio arbitrale, i soli falli che vengono considerati sono i tecnici, antisportivi, da espulsione (Interpretazioni Ufficiali FIBA).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Ho sono un dubbio che la mia passione per il basket mi porta a chiedervi di risolvere per avere una risposta definitiva.
Vorrei che mi aiutaste a capire come viene valutata un'azione di tiro all'ultimo secondo. Quando viene considerato non valido anche se il giocatore effettua il movimento di tiro? Oppure quando invece è da considerarsi valido ai fini del risultato finale?
Mi viene in mente il tiro di Douglas allo scadere nella finale Milano - Bologna del 2005, ma anche di moltissime partite NBA."
Risposta: La validità di un tiro effettuato sul suono della sirena del fine gara si basa su un punto focale: a prescindere che si tratti di tiro piazzato (chi era costui?), in sospensione, lay-up, terzo tempo, tiro della disperazione da metà campo, etc. è da valutare che la palla lasci le mani o la mano del tiratore PRIMA del suono della sirena.
Se il suono del cronometro di gara, cosa che sancisce la fine del tempo di gioco, avviene PRIMA che la palla lasci la/e mano/i del tiratore, il canestro eventuale è da considerarsi fuori tempo e quindi non valido.
Può sembrare sempre facile, a volte non lo è; e per questo motivo in alcune manifestazioni internazionali ed in alcune fasi del nostro Campionato o Coppa Italia è stato inserito lo strumento Instant replay che permette di fissare quel momento, estremamente importante per definire se il canestro sia valido o meno.
Rimane da dire, per chiarezza regolamentare, che dopo il rilascio della palla e poi il suono della sirena, nessun giocatore può intervenire sulla palla, se non nella sua immediata parabola ascendente, neppure dopo che questa abbia rimbalzato sull'anello. Né un difensore può spazzare via la palla, né un'attaccante sospingerla dentro: si dice in gergo che in questa situazione la palla, ovvero il tiro deve "morire da sé".

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 44 - Febbraio 2011

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Mi è accaduto in partita che un giocatore avanzasse con la palla; giunto nella sua metà campo d'attacco in prossimità della linea centrale, senza guardare ha passato la palla lateralmente e nella traiettoria della palla si trovava l'arbitro. L'arbitro non ha schivato la palla, né si è spostato, ma l'ha presa a due mani come fosse un portiere di calcio. A quel punto il gioco è stato ripreso con il possesso alternato. Nessuno ha protestato, ma è stato giusto così ? La palla non poteva ritornare in zona di difesa ?"
Risposta: Situazione davvero singolare, ma non particolarmente difficile da risolvere.
Il Regolamento definisce chiaramente che quando la palla tocca un arbitro, si considera come avesse toccato il terreno di gioco nel punto in cui l'arbitro si trova (art. 11.2).
In modo analogo va considerata se, come nel caso in oggetto, la palla viene bloccata dall'arbitro. Quindi si sarebbe dovuto riprendere il gioco con una rimessa perimetrale, dal punto più vicino, a favore della squadra in controllo di palla; né doveva essere considerata la possibilità che la palla poteva finire in zona di difesa oppure nel fuori campo, poiché ciò non è avvenuto.
In tali ed analoghe situazioni, alla ripresa del gioco, devono essere applicate tutte le indicazioni relative alla regola dei 24 secondi.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Volevo la conferma che la gara comincia quando l'arbitro alza la palla. E poi, se sul lancio della palla avviene una violazione o un fallo, come ci si comporta per posizionare la freccia di possesso ?"
Risposta: Dall'inizio del corrente anno sportivo, con l'introduzione delle Nuove Regole 2010, l'inizio della gara avviene nel momento in cui la palla lascia le mani dell'arbitro nel salto a due d'inizio gara (art. 9.1). Ne consegue che, pure in quell'istante, termina l'intervallo pre-gara.
Fatta questa premessa e trovandoci quindi in situazione di partita iniziata, non più nell'intervallo pre-gara, esaminiamo alcune possibilità.

1) Se uno dei saltatori, ad esempio Ax, colpisce la palla in fase ascendente si verifica una violazione; il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra avversaria B, ma il posizionamento della freccia di possesso alternato potrà avvenire dopo che tale rimessa sarà avvenuta, ma non necessariamente a favore della squadra avversaria, bensì a favore della squadra che non otterrà il primo controllo della palla viva sul terreno di gioco dopo la rimessa (che potrebbe essere A oppure B, art.12.5.2).
   Potrebbe ancora esserci un altro salto a due, ad esempio se sulla conseguente rimessa effettuata da Bx due giocatori avversari finissero in palla trattenuta.
2) Se invece uno dei due saltatori viene sanzionato di fallo normale perché, invece di intervenire sulla palla già lanciata dall'arbitro, colpisce l'altro saltatore: ci sarà rimessa laterale per la squadra avversaria, trovandoci poi nella medesima situazione suesposta.
3) Se invece uno dei due saltatori viene sanzionato di fallo antisportivo perché, invece di intervenire sulla palla già lanciata dall'arbitro, ad esempio colpisce con una gomitata l'avversario saltatore: ci saranno 2 tiri liberi e rimessa dalla linea centrale estesa. La freccia di p.a. verrà esposta al primo dei tiri liberi (prima palla viva sul terreno di gioco).

Nei casi suesposti, deve essere controllata e gestita correttamente la partenza del cronometro di gara, che dovrà indicare oppure essere riposizionato a 10:00, nel caso fosse stato fatto partire.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Assistendo a qualche partita della Coppa Italia ho notato che il cronometro di gara, durante gli intervalli, non veniva fermato fino al suono della sirena. Esistono nuove disposizioni in merito ?"
Risposta: In realtà no, non esistono nuove disposizioni al riguardo, soltanto una più precisa osservanza delle regole e di quanto precisato dalla FIBA per tutte le competizioni, che deve trovare un'applicazione analoga sui nostri campi
Talvolta le abitudini consolidate, la fretta di riprendere il gioco privano giocatori ed arbitri degli opportuni tempi di recupero. A volte, eventuali interviste o spot pubblicitari non trovano spazio sufficiente e il collegamento con la gara riprende a gioco già iniziato o ripreso. Il fatto che spesso squadre ed arbitri siano in campo, pronti a giocare, non significa che l'intervallo possa essere "tagliato".
L'art.49 del RT riporta esattamente le procedure da utilizzare ed i vari momenti in cui il cronometrista deve attivare il proprio segnale acustico. Generalmente il cronometrista utilizza il proprio fischietto, ma sarebbe opportuno utilizzare il segnale acustico della consolle, come previsto dal RT/DOA, almeno nei campionati dove è attrezzatura obbligatoria.
Riepilogando i vari step del Regolamento Tecnico (RT) e del Manuale dell'Arbitro (MA), è previsto che la squadra CIA operi secondo la sotto indicata sequenza.

a) Intervallo pre gara misurato col cronometro ufficiale a partire da 20:00
06:00 fischio 1° arbitro (lato opposto tavolo) per presentazione ufficiale squadre (MA)
03:00 fischio 1° arbitro (verso il centrocampo) – arbitri che vanno vicino al tavolo (MA)
01:30 fischio 1° arbitro (dentro al campo lato tavolo) invita le squadre verso le aree panchina (MA)
00:00 Segnale acustico automatico (reset cronometro a 10:00) - Salto a due
b) Intervallo tra 1°-2° periodo e tra 3°-4° periodo, col cronometro ufficiale a partire da 02:00
00:30 Segnale acustico cronometrista (RT)
00:00 Segnale acustico automatico (RT) (reset cronometro a 10:00) - Rimessa in gioco
c) Intervallo tra 2° e 3° periodo col cronometro ufficiale da 10:00 o 15:00 (secondo il campionato)
03:00 Segnale acustico cronometrista (RT)
01:30 Segnale acustico cronometrista (RT)
00:00 Segnale acustico automatico (RT) (reset cronometro a 10:00) - Rimessa in gioco

Anche in occasione di uno o più periodi supplementari si dovrà operare secondo le sopra indicate modalità.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Ho un dubbio riguardo una domanda di un quiz che abbiamo fatto di recente:
A13 realizza un canestro subendo fallo. B14, autore del fallo, protesta e prende fallo tecnico. Mentre A13 sta effettuando il tiro libero, l'arbitro lo fa allontanare e fa tirare ad A17 i due tiri libero del tecnico. Prima dell'amministrazione della rimessa a metà campo viene scoperto l'errore. Gli arbitri fanno eseguire un tiro libero da A13 e la rimessa a metà campo per A. E' corretto ?"
Risposta: Interpretando al meglio l'esposizione della domanda:
- A13 realizza un canestro subendo fallo. Canestro valido + 1 tiro aggiuntivo per A13
- B14, autore del fallo, protesta e prende fallo tecnico. Ulteriori 2 tiri liberi per la squadra A + possesso palla
- Mentre A13 si appresta ad effettuare il tiro libero, l'arbitro lo fa allontanare e fa tirare ad A17 i due tiri liberi del tecnico. Errore correggibile l'aver dimenticato il tiro aggiuntivo di A13
- Prima dell'amministrazione della rimessa dalla linea centrale estesa, viene scoperto l'errore. Errore scoperto in tempo per la correzione
- A quel punto, gli arbitri fanno eseguire il tiro libero ad A13 e poi la rimessa dalla linea centrale estesa per A. Correzione eseguita e gioco ripreso da dove si era interrotto (art.44.2.4).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 45 - Marzo 2011

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Mi chiedevo da cosa dipendessero i divieti di utilizzare calzamaglie, braccialetti oppure di tenere la maglia fuori dai pantaloncini. Sapere cosa spinge chi fa queste scelte a imporre cose che sembrano poco ragionevoli."
Risposta: Chi definisce, ogni volta che ne ravvede la necessità, cambiamenti alle modalità nell'utilizzo delle divise o degli equipaggiamenti permessi e non permessi è la Commissione Tecnica della Fiba. Prima d'ogni altra cosa, va detto che, prima di disporre una variazione, la stessa viene a lungo esaminata e confrontata con i suggerimenti, le richieste e quant'altro proveniente dalle varie Federazioni Nazionali.
Quando poi una regola, oppure una modifica ad una regola, viene definita, essa ha sicuramente una sua valida ragione di essere anche se, ad un esame sommario, può non sembrare così.
In questo senso si è risposto, spiegandone le motivazioni nel **Q.T.n.9**-Dicembre 2005, alla domanda riguardante il divieto di utilizzare braccialetti in genere, tipo Lance Armstrong o simili.
In modo analogo è stato inserito sul sito CIA un video che presenta una particolare situazione realmente accaduta in gara, a maggior ragione poiché di campionato giovanile, che dimostra la necessità per i giocatori di rispettare l'obbligo di indossare la maglietta dentro i pantaloncini, come previsto dall'**art.4.3.1**.
Ciò va fatto nella considerazione che le casualità, come quella del video o altre similari, possono essere definite rare, ma sono da prevenire per le gravi conseguenze che ne possono derivare.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Chiedo precisazioni sull'inizio degli ultimi 2 minuti dell'ultimo periodo. Supponiamo che A4 tiri a canestro quando mancano 2:02 sul cronometro e che il tempo scenda a 2:00 appena dopo il canestro realizzato ma prima della rimessa. A quel punto io cronometrista che faccio, blocco a 2:00 o lascio andare, anche se magari per effettuare la rimessa da fondo si perdono 2 o 3 altri secondi ?"
Risposta: Tra i compiti del cronometrista è previsto quello di fermare il cronometro di gara quando viene realizzato un canestro negli ultimi due minuti della gara (**art.49.2**).
Se, come nel caso in oggetto, il canestro viene realizzato prima che sul cronometro appaia 2:00, tale prescrizione non è da applicare ed il cronometro deve continuare a scorrere, anche scendendo sotto i due.
Allo stesso modo e per lo stesso motivo, non essendo stato il canestro realizzato negli ultimi 2 minuti, non potrà essere concessa una sostituzione, eventualmente richiesta dalla squadra che ha subito canestro (**art.19.2.2,**3°p.).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Ho letto il quaderno tecnico n. 42 e vorrei avere chiarimento sulla questione dei Time Out! Non riesco a capire perché non sia possibile chiamarlo ad esempio tra il 3° e 4° quarto dove (ipotizziamo) l'allenatore ha bisogno di un minuto in più per far recuperare fiato ai giocatori o spiegare uno schema."
Risposta: Sperando di aver bene interpretato la domanda, all'**art.18**, la sospensione è definita dal Regolamento "**un'interruzione del gioco** richiesta dall'allenatore … ".
Conseguentemente appare corretto quanto specificato dalle Interpretazioni della Fiba, e raccolto dal Settore Tecnico del CIA, e cioè che: "Una sospensione non può essere concessa prima dell'inizio o dopo la fine del tempo di gioco di un periodo", questo in quanto in tale frangente ci si trova in un intervallo (**art.8.5** e **8.6**). Una sospensione non può essere concessa durante un intervallo.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "In breve: la palla esce fuori campo nella mia competenza, fischio e assegno la rimessa alla squadra B. Il 1° arbitro controfischia e con fare sicuro e quasi "autoritario" assegna la rimessa alla squadra A (anche se fuori competenza). Per non creare confusione acconsento e la gara continua con rimessa A. Posso chiedere cosa sarebbe giusto fare ?"
Risposta: Nel caso un arbitro fischi per un fuori campo e, deciso, indichi la direzione che ritiene corretta, l'altro arbitro (e solo in casi supercertissimi, nell'ottica del lavoro di squadra) può intervenire e comunicare al collega, e solo a lui, la propria opinione che sarà plausibilmente diversa da quella adottata.
Dopodiché, dopo un veloce e collaborativo confronto, deve essere l'arbitro che ha fischiato e responsabile della decisione a dover confermare la sua precedente oppure comunicare la nuova decisione, ammettendo il proprio errore ed accettando il suggerimento correttivo del collega.
Ma sempre lui, non l'altro arbitro, per un problema di rispetto all'interno della coppia.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Durante i 20 minuti pre-gara, è possibile utilizzarne qualcuno per il riscaldamento, magari sul lato lungo del campo, alternandosi con il collega, curando che uno abbia sempre attenzione per ciò che succede in campo, come fanno ormai da tempo gli arbitri di serie A ?"
Risposta: Parlando con alcuni preparatori atletici, si è avuta la conferma che lo stare immobili per tutta la durata dell'intervallo pre-gara fa perdere parte dell'efficacia del riscaldamento effettuato dagli arbitri prima di entrare in campo.
Anche la Fiba ormai, ed è per questo che i nostri arbitri delle Serie professionistiche utilizzano questo suggerimento, ha autorizzato il mantenere attivo il riscaldamento muscolare effettuato nel pre-gara, alternandosi nel controllo dei giocatori che sul terreno svolgono la loro preparazione.
A tal fine, può risultare comodo utilizzare i momenti in cui le/la squadre/a effettuano esercizi di stretching, durante i quali la nostra attenzione può davvero distogliersi.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 6: "Capita a volte di dirigere gare con giocatori e/o allenatori che imprecano usando delle bestemmie durante il gioco. Qualche giorno fa, dopo un episodio del genere provocato da un giocatore, l'allenatore avversario sosteneva che un fallo tecnico doveva essere obbligatoriamente assegnato al giocatore. ma a mio parere, non essendo la bestemmia diretta verso noi arbitri e verso nessun altro in campo, ma solo con se stesso per l'errore commesso, non era "dovuto". (ho solo richiamato il giocatore).
Risposta: La bestemmia, di per sé, non costituisce motivo di fallo tecnico automatico; non è infatti scritto, né codificato da nessuna parte.
Rientra nelle regole di comportamento generale e specificatamente di gioco, da parte di un giocatore o di un allenatore o di un dirigente, il dover rivolgersi in maniera corretta o di fair-play nei confronti di chiunque (arbitri, commissario, Udc, avversari, pubblico, etc.), ma anche di se stesso o compagni di squadra (art.**38.3.1** e **2**).
Importante considerazione può essere fatta sul "come" e cioè se tali espressioni blasfeme siano profferite sottovoce, dentro se stessi, oppure ad alta voce, urlando o ancora gesticolando, etc.
Come si vede è una situazione che, come tantissime altre in ottica tecnica o comportamentale, un arbitro si trova a dover gestire prima, durante o dopo una gara e che si presenta molto varia.
Il Regolamento prevede anche che non si possano usare linguaggio o gesti che possano offendere o provocare, e di sicuro bestemmie oppure espressioni gravi (a prescindere da qualsiasi credo religioso, o altro) possono offendere più di una semplice parolaccia, ormai entrate nel gergo comune.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 46 - Aprile 2011

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Vedo su alcuni campi che l'applicazione di quanto indicato dal Quaderno Tecnico n.44 riguardo il rispetto dei tempi d'intervallo durante le partite causa momenti di attesa con gli atleti in campo pronti a giocare e tutti ad aspettare che il cronometro scorra; non sembra senza senso attendere quanto richiesto se a nessuno interessa ?"
Risposta: Di sicuro le abitudini sono un qualcosa difficile da cambiare. Cambiare abitudini implica cambi nei propri atteggiamenti, implica essere disposti a rivedere la propria gerarchia di valori e affrontarne le conseguenze derivanti. Possibile che sia così difficile adeguarsi velocemente a qualcosa di diverso?
Se le due squadre smettono il loro riscaldamento pre-gara e sono pronte 5 minuti prima, qualcuno ha mai eseguito il salto a 2 prima dell'orario stabilito?
Gli intervalli non sono importanti solo per gli spot televisivi, ma i 2, 10 o 15 minuti servono ai giocatori (e perché no agli arbitri) per recuperare e parlare. Quanti dei nostri ragazzi, soprattutto col caldo in arrivo, alla fine del periodo sono rossi e col fiatone? Tutti ormai hanno imparato a parlare durante gli intervalli e fare un piccolo check di quanto sta succedendo, è successo o succederà, rimanendo nei pressi del tavolo fin quasi allo scadere del tempo d'intervallo. Poi è facile correre al proprio posto per la ripresa del gioco.
Anziché considerarla una inutile perdita di tempo cominciamo a sfruttare questa doppia opportunità (Recupero fisico + Check) per migliorare la nostra prestazione da quel momento in poi. Ulteriore confusione viene generata dagli U.d.C. che, anziché usare il segnale acustico (sirena) come richiesto e suggerito, seguitano a fischiare e i giocatori quando sentono il fischio entrano in campo. In tal senso non viene data accurata informativa a chi gestisce la squadra in quei momenti (l'obiettivo è l'Allenatore).
Se TUTTI tenessimo lo stesso atteggiamento su TUTTI i campi, nel giro di 3/4 giornate il problema sarebbe risolto, avremmo realizzato la giusta abitudine! Già molti allenatori (e arbitri) invitano i giocatori a rimanere nell'area panchina fino a pochi secondi prima del suono della sirena; spiegare non è poi così difficile! Ci siamo riusciti per le sospensioni e per le sostituzioni, ci riusciremo anche per gli intervalli.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Vorrei porre alla vostra attenzione una situazione di gioco accaduta in una gara da me arbitrata: Il giocatore A7 ha iniziato un terzo tempo e sul primo passo ha subito fallo dal difensore B5; nel concludere l'azione, A7 ha poi subito un ulteriore fallo antisportivo ancora da B5 e poi ha realizzato. Come dovevamo comportarci nell'amministrazione e nella registrazione, visto che il primo fallo di B5 era il suo 5° e lo stesso giocatore aveva già commesso un precedente fallo antisportivo, regolarmente registrato ed amministrato ?"
Risposta: L'arbitro deve fischiare ambedue i falli commessi da B5, considerato che essendo il secondo un antisportivo non può essere ignorato (come deve avvenire per i falli tecnici o da espulsione; Interpretazione Fiba).
Quindi effettuerà al tavolo le segnalazioni di convalida del canestro e dei falli sanzionati che il segnapunti registrerà rispettivamente come **P1** e **B2**, poiché ogni fallo di un giocatore, successivo al 5°, viene registrato come **B2** nella casella dei falli dell'Allenatore.
Inoltre, avendo commesso il suo 2° fallo antisportivo, B5 deve essere espulso senza che alcuna ulteriore sanzione debba essere amministrata (**artt.** 36.2.3 e 4).
Il gioco riprenderà con il tiro aggiuntivo per A7, due liberi ancora per A7 tutti senza rimbalzo e rimessa dalla linea centrale estesa per la squadra A.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "In una gara del campionato giovanile è successo che una squadra si spostasse sotto uno dei due canestri per eseguire i time-out. Questo perché in quelle vicinanze sedeva l'allenatore della squadra in questione che non poteva iscriversi a referto. E' procedura corretta ?"
Risposta: E' già stato oggetto di precisazione che quando un minuto di sospensione è autorizzato, i giocatori possono uscire dal terreno di gioco e sedersi in panchina, come pure le persone autorizzate a stare nell'area della panchina possono entrare sul terreno, a condizione di rimanere nelle vicinanze dell'area della loro panchina, per il previsto scambio di indicazioni tecniche (**art.**18.3.5).
Se l'allenatore non è regolarmente tesserato o per qualsiasi motivo ne è impedita l'iscrizione a referto, gli arbitri non devono consentire che la sospensione si tenga in altra parte del campo, poiché il Regolamento prevede che il minuto di sospensione si svolga, in ogni caso, dentro l'area della panchina e nelle immediate vicinanze (in campo davanti l'area stessa). Vale anche ricordare che qualora una squadra non intenda utilizzare completamente il minuto di sospensione, comunque non può ritornare sul terreno di gioco prima dello scadere, ma deve rimanere nello spazio dedicato, fino al segnale del cronometrista.
Gli arbitri devono essere pronti ad intervenire facendo rimanere i giocatori nei pressi della panchina.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Come può il difensore intervenire su un passaggio alley-oop vicino al ferro senza commettere interferenza ? E come ci si comporta con i 24 secondi ?"
Risposta: Per la verità, la regola relativa all'interferenza fa riferimento ad interventi, da parte del difensore o dell'attaccante, direttamente sulla palla o sul canestro, comunque operati in situazione di tiro a canestro su azione o tiro libero (**art.31.2**).
Nel caso di un passaggio tra due giocatori avversari, e quindi anche su un alley-oop vicino o sopra all'anello, il difensore può intervenire sulla palla liberamente, senza preoccuparsi delle limitazioni imposte dalla regola dell'interferenza, avendo cura di non poter attraversare il canestro da sotto e di non potersi aiutare aggrappandosi al canestro (**art.31.2.4**).
A tale scopo abbiamo già avuto modo di sottolineare, per gli arbitri, la necessità di essere sempre in grado di riconoscere quando un attaccante stia effettuando un passaggio verso un compagno, senza cadere nell'equivoco che si tratti di un tiro a canestro.
Ai fini della regola dei 24 secondi, l'intervento difensivo sull'alley-oop va gestito come ogni altro intervento di un difensore su un passaggio: se questi riesce soltanto a deviare il pallone, il conteggio deve continuare; se invece il difensore riesce ad impossessarsi del pallone, l'operatore resetterà l'apparecchio dei 24" essendo intervenuto un cambio di controllo di palla.
Una particolarità può verificarsi qualora l'apparecchio dei 24" suoni mentre la palla è in volo per un alley-oop. In tal caso, essendo la palla ancora in controllo della squadra in attacco, si verifica una violazione prima che la palla arrivi nelle mani dell'attaccante, già in volo per un'eventuale schiacciata a canestro. Gli arbitri, per interrompere la prosecuzione della veloce azione, devono essere molto pronti a fischiare nel momento in cui il segnale dei 24" indica il termine del tempo a disposizione della squadra (**art.29.1.1**).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Mi è capitato un paio di volte che la Carta d'Identità (quella ancora in formato cartaceo e NON elettronico, per capirci) presentata da un giocatore come documento fosse rotto: tagliato di netto e completamente lungo la linea della "piegatura". Quindi **in una metà** vi erano tutte le generalità della persona, **nell'altra** vi era la foto con firma e timbro del Comune. Poiché erano separate di netto, non le ho accettate affermando che NON erano un documento: erano completamente divise. E' corretto ?"
Risposta: Non ci sono dubbi che un documento tagliato di netto manca, non solo di validità, ma dei requisiti della regolarità e, come tale, non può essere accettato per la partecipazione a gara.
Comunque, nel caso specifico della Carta d'Identità cui ci riferisce, l'ostacolo poteva essere superato giacché le due parti del documento, anche se separate tra di loro, riportano ognuna lo stesso numero di identificazione: cosa questa che certifica essere appartenenti allo stesso documento.
Il buon senso avrebbe suggerito di far partecipare il giocatore alla gara, invitandolo a provvedere a richiedere un duplicato in tempi brevi.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 47 - Maggio 2011

Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "La giocatrice A4 rimette dopo un canestro subito, con un nuovo periodo di 24. La squadra B sta pressando e A5, dopo aver ricevuto la palla nel tentativo di passarla ad una compagna, la lancia colpendo il ferro del proprio canestro. L'addetto ai 24 istintivamente azzera l'apparecchio agevolando la squadra A, permettendole nuovi 24 secondi e soprattutto altri 8 secondi per superare la metà campo. Si può avere un chiarimento? "
Risposta: In realtà, agire per istinto spesso comporta problematiche; molto semplicemente, come prima cosa va evidenziato che il conteggio degli 8 secondi comunque non avrebbe dovuto subire stop. Da nessuna parte è infatti scritto che il conteggio degli 8" si interrompe se la palla tocca l'anello del proprio canestro.
In riferimento ai 24 secondi, la regola prevede che l'apparecchio debba essere fermato e resettato a 24 quando la palla tocca l'anello del canestro AVVERSARIO (art.50.2), ove per avversario si intende quello attaccato dalla squadra in controllo di palla.
Nel caso in oggetto, quindi, il reset del 24" non avrebbe dovuto essere effettuato, avendo la palla toccato l'anello del canestro della squadra in controllo di palla.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Durante una rimessa, il difensore è uscito dalla linea laterale in modo concitato ostacolando l'avversario che stava rimettendo. Cosa prevede la regola in questi casi ?"
Risposta: Non essendo la domanda esaustiva nella sua proposizione, è necessario esaminare alcune delle possibili situazioni nel loro dettaglio. Un giocatore difensore A che, nel tentativo di opporsi al proprio avversario incaricato di una rimessa perimetrale, esca dal terreno di gioco:

a. soltanto perché abbia perso il proprio equilibrio e unicamente pesti il fuori campo,
b. intenzionalmente invadendo il fuori campo,
c. colpendo il pallone che si trova tra le mani dell'avversario,
d. colpendo il braccio/a dell'avversario incaricato della rimessa.

In ognuno dei casi suesposti, l'arbitro deve fischiare e precisamente:

a) violazione per essere il difensore uscito nel fuori campo (art.17.3.2), assegnando nuova rimessa a favore di B con reset dell'apparecchio a 24" (se in zona difensiva B), residuo se in zona d'attacco e display a 14" o superiore, reset a 14" se in zona d'attacco e display inferiore a 14";
b) violazione e procedura come nel caso a), aggiungendo un richiamo a rispettare lo spazio di gioco, secondo le modalità conosciute, (art.38.1.4);
c) violazione e procedura come nel caso a), aggiungendo un obbligatorio richiamo ufficiale secondo le modalità conosciute, a non interferire ritardando la rimessa;
d) fallo antisportivo al giocatore difensore responsabile del contatto.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Potreste per favore farmi due esempi di fallo da espulsione, uno con contatto e l'altro senza ? Vi ringrazio anticipatamente."
Risposta: Facciamo alcuni esempi all'art.37.1, ma ovviamente la casistica è ben più ampia:
Un allenatore oppure un vice-allenatore che si scaglia contro un arbitro, oppure contro un giocatore avversario o contro un Udc e venga fermato e portato via, sarà punito con Fallo da espulsione (senza contatto): due tiri liberi assegnati ad un avversario qualsiasi scelto dall'allenatore.
Stessa cosa se un giocatore colpisce il pallone con un calcio, mandandolo a infrangere il tabellone segnapunti, magari anche profferendo parole offensive, etc.
Invece, un giocatore che colpisce con un violento pugno al volto un avversario verrà punito con Fallo da espulsione (con contatto): due tiri liberi assegnati al giocatore che ha subito il fallo (se ancora in buona salute).
Vale la pena di indicare le modalità di registrazione a referto di quanto esaminato:
1° caso: Se l'espulsione coinvolge l'allenatore, D2 nella prima casella libera dell'allenatore; se l'espulsione coinvolge il vice-allenatore, D all'aiuto e B2 all'allenatore. Avessero gli arbitri espulso un accompagnatore, B2 all'allenatore. Tali registrazioni **non verrebbero conteggiate** nei falli di squadra.
2° e 3°caso: Espulsione del giocatore, D2 al medesimo e questo **rientra nel conteggio** dei falli di squadra.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Su A14 in contropiede, B8 ha commesso un fallo antisportivo, tempestivamente fischiato dall'arbitro. A quel punto, l'attaccante ha rivolto una frase gravemente ingiuriosa al giocatore che lo aveva colpito, venendo punito con fallo tecnico. Gli arbitri hanno fatto tirare 2 tiri liberi a A14, sostituito dopo il secondo libero, poi 2 tiri liberi ad un giocatore B nell'altro canestro, assegnando la palla per la rimessa da metà campo alla squadra B. E' tutto corretto ?"
Risposta: Si tratta evidentemente di un errore tecnico. La soluzione, che sembra davvero facile, doveva essere: compensazione delle due sanzioni (2 tiri liberi e possesso palla per ambedue le squadre) e ripresa del gioco dal punto più vicino a dove si è verificato il fallo antisportivo, con rimessa a favore di A per il residuo dei secondi sull'apparecchio dei 24.
Osservazione importante è: durante e dopo l'esecuzione dei 2 liberi dell'antisportivo, l'errore poteva essere corretto; ancora durante e dopo l'esecuzione dei 2 liberi del tecnico e della palla a lato si poteva correggere, non essendo ancora il cronometro stato azionato (art.44.2.1).
Nella domanda si fa riferimento ad una sostituzione intervenuta tra i due blocchi di liberi; ricordiamoci che il tavolo può aiutare, tutta la squadra CIA può aiutare con la dovuta e più volte indicata attenzione.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Nel 4° periodo di una partita, un giocatore ha commesso un antisportivo. Dopo la segnalazione, dal tavolo veniva notificato essere il suo 2° fallo antisportivo, per cui veniva fatto uscire. Rimanevo sorpreso poiché il giocatore restava seduto in panchina fino al termine, senza che nessuno gli dicesse niente. E' cambiato qualcosa ?"
Risposta: Anche in questo caso è stato commesso un errore tecnico. Infatti il giocatore dopo essere stato espulso per aver commesso 2 falli antisportivi, senza ulteriore sanzione a suo carico oltre quella prevista per il fallo antisportivo, avrebbe dovuto lasciare il campo e recarsi nel proprio spogliatoio, rimanendovi per il resto della gara.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo