

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



in questo numero

PG. 2 - 3 - 4 - 5 **REGOLAMENTO TECNICO 2^A Edizione 31-01-19**

PG. 6 **INTERPRETAZIONI UFFICIALI FIBA 2^A EDIZIONE**
(VALIDE DAL 31 - 01 - 2019) + Quesiti

Qui trovate tutti i numeri di Refereeing:

fip.it/sicilia/ sezione arbitri
pekorabasket.com sezione refereeing
gapcatania.it area tecnica

Siti consigliati:

pekorabasket.com
weref.it
refereemindset.com
fip.it/cia/
fischietto.com

I nostri contatti munnu@hotmail.it giornalino.refereeing@gmail.com

REGOLAMENTO TECNICO 2^A EDIZIONE 31-01-19

Art 4.3 DIVISE

T-shirts, a prescindere dal modello, non possono essere indossate sotto la canottiera di gioco Art 4.3.1-2° nuovo pallino aggiunto

Art 4.4 ALTRO EQUIPAGGIAMENTO

Tra gli oggetti che i giocatori non possono indossare, poiché possono risultare pericolosi per gli avversari, è stato aggiunto "caschetti" al posto di "elmetti" Art 4.4.2-1° pallino

Art 10 STATUS DELLA PALLA

La palla **non diventa morta** ed il canestro, se realizzato, viene convalidato quando la palla è in controllo di un giocatore che ha iniziato un atto di tiro, che termina con un movimento continuo iniziato prima che il fallo fosse sanzionato ad un giocatore avversario o a qualunque persona autorizzata a sedere nella panchina avversaria Art 10.4-3° pallino riformulato

Art 28 8 SECONDI

Il conteggio del periodo di 8 secondi deve continuare per il tempo residuo, quando viene assegnata una rimessa in zona di difesa alla stessa squadra che aveva il controllo di palla, a seguito di:

- Palla uscita fuori-campo
- Infortunio di un giocatore della stessa squadra
- Fallo tecnico commesso dalla stessa squadra Art 28.1.3-3° pallino aggiunto
- Situazione di salto a due
- Doppio fallo
- Compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre

Art 29 24 SECONDI

Ogniqualevolta il cronometro dei 24" venga fermato da un arbitro a seguito di un Fallo Tecnico commesso dalla squadra in controllo della palla, il gioco deve essere ripreso con una rimessa dal punto più vicino a dove il gioco era stato fermato. **L'apparecchio dei 24" non dovrà essere resettato ma dovrà continuare per il tempo residuo** Art 29.2.3 (nuovo articolo) *L'interruzione dell'azione d'attacco è stata causata da un giocatore o da una persona della panchina della medesima squadra: i secondi già giocati non possono essere in alcun modo recuperati; sono stati regolarmente giocati! Quando una squadra è in controllo di palla ha lo scopo di segnare nel canestro avversario Art 1.1 Definizioni; non quello di commettere fallo di natura comportamentale che non implica un contatto Art 36 Fallo Tecnico*

Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° quarto o tempo supplementare, in seguito a una sospensione accordata alla squadra che ha diritto alla rimessa nella propria zona di difesa, l'allenatore di quella squadra ha il diritto di decidere se il gioco deve essere ripreso con una rimessa in gioco dalla linea di rimessa in zona di attacco oppure in zona di difesa dal punto più vicino a dove il gioco era stato fermato. Art 29.2.4 (nuova formulazione)

Dopo il time-out, la rimessa dovrà essere amministrata come segue:

- Se la rimessa è a seguito di una violazione di fuori campo e se deve essere fatta dalla squadra nella sua zona di:
 - Difesa: l'apparecchio dei 24" deve continuare da dove era stato fermato
 - Attacco: se l'apparecchio dei 24" indica 13" o meno dovrà continuare da dove era stato fermato: se l'apparecchio dei 24" indica 14" o più deve essere resettato a 14"
- Se la rimessa è il risultato di un fallo o una violazione (non perché quindi la palla è uscita dal campo) e se deve essere fatta nella zona di:
 - Difesa: l'apparecchio dei 24" dovrà essere resettato a 24"
 - Attacco: l'apparecchio dei 24" dovrà essere resettato a 14"
- Se il time-out è richiesto dalla squadra che ha un nuovo controllo di palla, e se deve essere fatta nella sua zona di:
 - Difesa: l'apparecchio dei 24" deve essere resettato a 24"
 - Attacco: l'apparecchio dei 24" deve essere resettato a 14"

Art 36 Fallo Tecnico

Regole di Comportamento

Il corretto svolgimento di una gara richiede da parte dei **giocatori, allenatori, assistenti allenatore, sostituti, giocatori esclusi e membri delle delegazioni autorizzati a sedere in panchina**, una piena e leale collaborazione con arbitri, ufficiali di campo e commissario, se presente *Art 36.1.1*

Tutti i partecipanti alla gara (*sopra elencati*) commettono Fallo Tecnico quando si rapportano o comunicano in modo irrispettoso con la squadra arbitrale composta da arbitri, ufficiali di campo e commissario, se presente *Art 36.2.1-2° pallino*

SANZIONE

Se viene realizzato un canestro valido o un ultimo Tiro Libero la gara deve riprendere con una rimessa da qualsiasi punto dietro la linea di fondo *Art 36.3.2-3° pallino*

Ogniquale volta invece la palla entra nel canestro, ma il tiro su azione o il tiro libero non è valido *Art 43.3.3-1° pallino*, il gioco sarà ripreso con una rimessa dalla linea di tiro libero estesa (*Nb: eccetto tra i tiri liberi e dopo l'ultimo o unico TL seguito da rimessa dalla linea centrale*) *Art 12.3-4° pallino*

Art 42 Situazioni speciali

Definizione

Durante lo stesso periodo di cronometro fermo, che segue un fallo o una violazione, possono verificarsi **situazioni speciali** quando vengono commesse ulteriori **infrazioni** (*al posto di... ulteriori falli: si ribadisce così il significato del termine "infrazione" col quale didatticamente s'intendono sia falli che violazioni*) *Art 42.1*

Art 50 Addetto all'apparecchio dei 24 secondi: Doveri

L'addetto all'apparecchio dei 24 secondi deve essere provvisto dell'attrezzatura ed utilizzarla in modo che sia:

- **Fermata**, ma **non resettata** con il tempo rimanente visibile, quando alla stessa squadra che **aveva in precedenza il controllo della palla**, viene assegnata una rimessa in gioco perché viene fischiato un Fallo Tecnico alla stessa squadra Art 50.2-3° nuovo pallino aggiunto
- **Fermata e resettata a 24 secondi** con i display spenti, se a seguito di una situazione di salto a due per la squadra che **NON** era precedentemente in controllo di palla, e a questa squadra è assegnata una rimessa nella propria zona di difesa Art 50.3-3° pallino-2° trattino
- **Fermata e resettata a 14"** con l'indicazione dei 14 secondi visibili, quando alla squadra che in precedenza **NON** aveva il controllo della palla, deve essere assegnata una rimessa in zona d'attacco a seguito di fallo personale o violazione (inclusa palla fuori campo) Art 50.4-2° pallino-1° trattino ed anche quando ad una squadra sarà assegnata una rimessa dal punto di rimessa nella sua zona d'attacco a seguito di un Fallo Antisportivo o di un Fallo da Espulsione Art 50.4-3° pallino

A – SEGNALAZIONI ARBITRALI

La segnalazione n° 11 Canestro annullato, Azione annullata, prescrive "Muovere le braccia come una forbice una sola volta davanti al petto"

La segnalazione n° 54 Attraversamento illegale della linea perimetrale durante una rimessa, durante gli ultimi 2 minuti del 4° quarto o del tempo supplementare "Ondeggiare il braccio parallelamente alla linea perimetrale" deve essere ripetuta ad ogni rimessa. Sebbene in condizione di press compiere il segnale di "superamento illegale delle linee perimetrali" possa risultare di non facile attuazione, questo è un segnale dovuto che deve essere eseguito senza interferire con il giocatore che sta effettuando la rimessa Quaderno Tecnico N° 1/ 2019

Ricordiamo che per le segnalazioni n° 49 Doppio Fallo, n° 51 Fallo Antisportivo, n° 52 Fallo da Espulsione, l'immediatezza della decisione arbitrale non prevede la segnalazione n° 2 Arresto del cronometro per fallo: per la n° 50 Fallo Tecnico, invece è previsto, prima della segnalazione di FT, quella di Arresto del cronometro per fallo

B- IL REFERTO ARBITRALE

B.8.3.13 Esempi di falli da espulsione (Rissa Art 39)

Falli da espulsione per rissa (Art 39) a carico di allenatori, vice allenatori, sostituti, giocatori esclusi e membri della delegazione al seguito:

A prescindere dal numero di persone espulse per aver lasciato l'area della panchina, un solo fallo tecnico (**"B"**) **DEVE ESSERE REGISTRATO A CARICO DEL COACH** (nb: a ciascun giocatore espulso per aver partecipato alla rissa, invece, sarà addebitata, nella propria casella, una ("D") seguita da tante F quante sono le caselle ancora libere

Un fallo da espulsione a carico dell'allenatore e del vice allenatore devono essere registrati come segue:

Se solo l'allenatore viene espulso, *nelle sue caselle*, D₂ FF

Se viene espulso il solo vice allenatore, B₂ nella casella dell'allenatore e FFF nelle caselle del vice allenatore

Se vengono espulsi entrambi, D₂FF nelle caselle dell'allenatore e FFF nelle caselle del vice allenatore

In tutti gli spazi delle persone espulse deve essere tracciata una F

Una espulsione a carico di un sostituto deve essere registrata come segue:

Se il sostituto ha meno di 4 falli, allora si dovrà tracciare una F in tutti i rimanenti spazi per falli

Se si tratta del 5° fallo del sostituto, si dovrà tracciare una F nell'ultimo spazio per falli

Un fallo da espulsione a carico di un giocatore escluso deve essere registrato come segue: poiché egli non ha più spazi disponibili nella propria casella dei falli, si dovrà tracciare una "F" nella colonna dopo l'ultimo fallo (*Nb: non ci sono più caselle*)

Un fallo da espulsione a carico di un sostituto per essere stato **parte attiva nella rissa** deve essere registrato con una D₂ e tante F quante sono ancora le caselle libere

Un fallo da espulsione di un giocatore escluso per essere stato parte attiva nella rissa deve essere registrato nella colonna dopo l'ultimo fallo (*nella stessa colonna considerato che non ci sono più caselle*) con D₂ e F (*D₂ sopra ed F sotto*)

Ciascuna espulsione a carico di un accompagnatore o qualunque membro della panchina deve essere addebitata all'allenatore, **registrata come B₂ e cerchiata** per distinguerla dai falli a suo proprio carico (*B*) in quanto la registrazione è a carico di un'altra persona e non concorre alla somma dei 3 falli tecnici per la sua espulsione

NOTA: i falli tecnici o da espulsione previsti dall'ART 39 NON CONTERANNO COME FALLI DI SQUADRA

INTERPRETAZIONI UFFICIALI FIBA 2^A EDIZIONE

(VALIDE DAL 31 GENNAIO 2019)

La casistica, in quest'ultima edizione, viene arricchita con nuovi quesiti e con la riformulazione più dettagliata di interpretazioni già esistenti nelle precedenti edizioni.

Gli Articoli interessati sono:

Art 12 Salto a due possesso alternato da -15 a -22

Art 17 Rimessa in gioco da fuori campo da -20 a -22, da -28 a -35, da -39 a -44

Art 36 Fallo Tecnico da -34 -38, -41, da -44 a -49, 51

Art 44 Errori correggibili da -9 a -11,-44

Trattasi di più di 50 articoli. Per ragioni di spazio qui ne citiamo solo alcuni, rimandando i nostri lettori alla consultazione diretta di tutti gli articoli delle Interpretazioni pubblicate sul sito www.fip

QUESITI

- **Art 12.15** La palla è in volo per un tiro a canestro su azione di A1, quando l'apparecchio dei 24" suona, seguito dalla palla che si blocca tra anello e tabellone. La squadra A ha diritto alla rimessa in gioco per possesso alternato. **L'arbitro fischia violazione di 24"**

*Quando un tiro a canestro su azione viene effettuato vicino al termine del periodo di 24" ed il segnale dei 24" suona mentre la palla è in aria, se la palla tocca l'anello, ma non entra nel canestro, **non si verifica alcuna violazione**, il segnale deve essere ignorato il gioco deve proseguire R T Art 29.1.2-2°pallino. Situazione di salto a 2 p.a. Rimessa A con 14"*

- **Art 17.44** Con 1:47 restanti sul cronometro nel 4° quarto, A1 palleggia nella sua zona di difesa. A1 commette un FT. Alla squadra A viene concesso un time-out. **Come si riprende?**

Al più tardi alla fine della sospensione, l'allenatore A deve informare il 1° arbitro riguardo

*alla sua decisione se effettuare la rimessa nella sua zona di difesa o di attacco. **La gara sarà ripresa con una rimessa in gioco per la squadra A nel punto deciso precedentemente dall'allenatore A.** Se egli decide di effettuare la rimessa in gioco dalla linea di rimessa nella sua zona di attacco, la squadra A avrà 14" o qualunque tempo era precedentemente indicato sul cronometro dei 24", se il cronometro stesso indicava 13 secondi o meno. Se l'allenatore A decide di effettuare la rimessa in gioco dalla sua zona di difesa, la squadra avrà a disposizione qualunque tempo era precedentemente indicato sul cronometro dei 24"*

- **Art 36.51** Poco dopo il suono del segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del 1°quarto, A1 viene sanzionato con un FT. **Come si riprende il gioco nel 2°quarto?**

*Prima dell'inizio del 2° Q un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. La squadra con diritto alla rimessa per possesso alternato inizierà il 2° Q **con una rimessa dalla linea centrale e 24" sull'apparecchio dei 24"***

- **Art 44.13** Con 0:07" sul cronometro di gara nel 4° quarto e col punteggio di A 76 - B 76, la squadra A ha diritto ad una rimessa in attacco. Dopo che la palla ha toccato un giocatore sul terreno di gioco, il cronometro parte con 3" di ritardo. Dopo altri 4", A1 realizza un canestro simultaneamente al segnale acustico di fine gara. **Come si comportano gli arbitri?** Se essi concordano che il canestro è stato realizzato entro i 7" che rimanevano di gioco, il canestro è valido. Tuttavia, **se gli arbitri convengono sul fatto che il cronometro è partito con 3" di ritardo, il gioco deve essere ripreso con una rimessa per la squadra B dalla linea di fondo con 3" sul cronometro di gara. Precisione:** qualunque errore commesso ... omissis... sul tempo trascorso..., può essere corretto dagli arbitri in qualunque momento prima della firma del 1° arbitro sul referto ufficiale di gara RT Art 44.2.7 + I.U Art 44.12

