



## COMITATO ITALIANO ARBITRI SETTORE TECNICO NAZIONALE

Il C.I.A., al fine di eliminare possibili dubbi su specifiche situazioni di gioco e per garantire un'uniforme applicazione delle regole, propone delle interpretazioni che debbono essere ritenute ufficiali da tutti i tesserati.

Chiunque volesse porre quesiti al Settore Tecnico può farlo indirizzando a: [arbitri@fip.it](mailto:arbitri@fip.it).

### REGOLE A TEMPO

**Domanda 1.** Rimessa A in zona d'attacco, a 00:30.4 secondi dalla fine del quarto. Il giocatore incaricato della rimessa passa la palla a un suo compagno in zona di difesa, ritorno della palla in zona di difesa (art. 30.1.2). Il cronometro si arresta a 00:29:6. Con quanti secondi sul cronometro dovrà riprendere il gioco?

**Risposta.** La presa (anche fosse solo un tocco) in zona di difesa è una violazione dovuta alla posizione occupata dal giocatore in campo, la cui valutazione è di esclusiva competenza arbitrale. Occorre precisare che il cronometrista, deve attivare il cronometro di gara quando la palla tocca o viene legalmente toccata da un giocatore sul terreno di gioco (art. 49.2).

Quindi il cronometro di gara se è partito, dovrà essere ripristinato. In questo caso dovrà essere riportato a 00:30.4. (Gara Cantù – Brindisi 12/01/20)

**Domanda 2.** Dopo un tiro a canestro del giocatore 00 B, che non tocca l'anello, la palla, scesa dal tabellone sotto il livello del ferro, viene toccata pressoché contemporaneamente da 4 A e 15 B, poi risale toccando l'anello a 01:00 con 3:0 sul 24", quindi ricade sul terreno dove viene ripresa da 15 B a 00:59 con 1:6 sul 24".

L'apparecchio dei 24", non resettato dall'operatore sul tocco dell'anello, suona subito dopo segnalando la violazione.

**29/50-33 Precisazione.** Dopo che la palla ha toccato per una qualsiasi ragione l'anello del canestro avversario, l'apparecchio dei 24" dovrà essere resettato a 14 secondi, se la squadra che riconquista il controllo della palla è la stessa che ne aveva il controllo prima che essa toccasse l'anello.

**Risposta.** In accordo con la precisazione 29/50-33 dopo che la palla ha toccato per una qualsiasi ragione l'anello del canestro avversario, l'apparecchio dei 24" dovrà essere prima messo in blank (stop/24, display vuoti) per poi essere resettato a 14 o 24 secondi al successivo controllo. L'arbitro, accorgendosi del mancato reset, avrebbe dovuto fermare il gioco ed assegnare una rimessa per la squadra B con 12" da giocare (reset 14 – 1.6 sec giocati). (Gara Milano-Treviso 12/01/20)

**Domanda 3** Dopo una rimessa in zona d'attacco, 4 B tira a canestro da 3punti simulando di aver subito contatto da 14 A nel suo tentativo di intervenire sulla palla. Mentre la palla è in aria, l'arbitro sanziona fallo tecnico al tiratore per la simulazione, con il crono a 1:38 e 19 sui 24"; la palla poi non entra nel canestro.

Un tiro libero viene assegnato alla squadra A. Come riprenderà il gioco?

**Risposta.** Il gioco riprenderà con una rimessa per la regola di possesso alternato, dal punto più vicino a dove si trovava la palla al momento del fischio, con l'apparecchio dei 24" congelato a 19" se la freccia è a favore della squadra B, con un nuovo periodo di 24" se a favore della squadra A. (Gara Agrigento-Rieti 01/12/19)

**Domanda 4** La paletta del bonus deve essere esposta per la squadra in penalità alla prima palla viva successiva al raggiungimento del quarto fallo di squadra.

Tuttavia, se si verifica una situazione speciale in cui una squadra:

- viene sanzionata con più falli di cui almeno uno è un fallo tecnico
- i falli rilevati comportano il raggiungimento e superamento del bonus
- il gioco, dopo l'amministrazione del TL del tecnico, deve essere ripreso con una rimessa

allora la paletta del bonus dovrà essere esposta nel momento in cui l'arbitro mette a disposizione la palla per la rimessa.

**Esempio 1.** 6A è in palleggio quando entra in contatto col giocatore 9B. Fallo del difensore, che protesta e viene sanzionato anche con un fallo tecnico: 4° e 5° fallo di squadra B. Dopo il TL del tecnico, il gioco dovrà essere ripreso con una rimessa per la squadra A. *La paletta del bonus verrà esposta quando la palla sarà messa a disposizione per la rimessa.* (Gara Roma-Cremona)

**Esempio 2.** 6A è in atto di tiro quando subisce fallo da 9B che protesta e viene sanzionato anche con un fallo tecnico: 4° e 5° fallo di squadra B. Dopo il TL del tecnico dovranno essere amministrati 2TL a favore del 6A. *La paletta del bonus verrà esposta nel momento in cui la palla sarà messa a disposizione del tiratore per il TL del tecnico.*

**Domanda 5** Come devo settare l'apparecchio dei 24 sui tiri liberi derivanti da un fallo tecnico, antisportivo o da espulsione?

Sui tiri liberi l'apparecchio deve essere fermato, resettato a 24 con display in blank (display vuoti)

**Art. 50.3.** Tuttavia, poiché la gran parte delle attrezzature non lo consente, si è data la possibilità di lasciare i display a 24 (visibili).

Se viene fischiato un fallo antisportivo o da espulsione sui tiri liberi si procede come di norma. Il reset a 14 dovrà essere applicato "quando alla squadra è assegnata una rimessa in gioco dalla linea di rimessa in zona d'attacco" (**Art 29.2.5**) e cioè dopo l'ultimo tiro libero, prima della rimessa in zona d'attacco.

Se viene fischiato un fallo tecnico e dopo il tiro libero rimane da giocare un residuo, per problematiche legate allo strumento ed uniformità d'applicazione, i display devono rimanere bloccati (residuo visibile).