

# REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



photo by FIBA.basketball

*in questo numero*

## **MODIFICHE AL REGOLAMENTO UFFICIALE FIBA IN VIGORE DAL 1° OTTOBRE 2020**

**Pg 2 Art. 5 GIOCATORI: INFORTUNIO**

**Pg 3 Art. 15 GIOCATORE IN ATTO DI TIRO**

**Pg 4 Art. 33 CILINDRO/MOVIMENTI DI PALLACANESTRO**

**Pg 5 Art. 35 DOPPIO FALLO**

**Pg 6 Art. 37 FALLO ANTISPORTIVO**

**Pg 7 Art. 48 SEGNAPUNTI E ASSISTENTE SEGNAPUNTI: DOVERI**

**Art. 49 CRONOMETRISTA: DOVERI**

**APPENDICE B IL REFERTO UFFICIALE**

**Pg 8-9 Appendice F L'Instant Replay Sistem (IRS)**

I nostri contatti [munnu@hotmail.it](mailto:munnu@hotmail.it) [giornalino.refereeing@gmail.com](mailto:giornalino.refereeing@gmail.com)

# MODIFICHE AL REGOLAMENTO UFFICIALE FIBA

IN VIGORE DAL 1° OTTOBRE 2020

Il 1° aprile 2020 il CIA ha pubblicato le seguenti modifiche al Regolamento Tecnico. Le riportiamo tali e quali aggiungendo, in corsivo, le considerazioni della nostra Redazione. Tutte le "novità sono" sono evidenziate in giallo.

## Art. 5 Giocatori: infortunio

### MOTIVO DELLA MODIFICA

Aggiungere testo per chiarire la circostanza di soccorso al giocatore(i) da parte dei compagni e di ulteriori membri della delegazione al seguito della sua squadra. L'Art. 5 viene rinominato, il nuovo Art. 19.2.6 viene aggiunto e l'Art. 44.2.5 viene modificato.

### NUOVO TESTO DEL REGOLAMENTO Art. 5 rinominato Giocatori: infortunio e assistenza

**5.3** Se il giocatore infortunato non può continuare immediatamente a giocare (approssimativamente entro 15 secondi) oppure se il giocatore viene soccorso o riceve assistenza dagli allenatori, dai compagni di squadra e/o dai membri della delegazione al seguito della sua squadra, deve essere sostituito a meno che la squadra non sia ridotta a giocare con meno di 5 giocatori.

### NUOVO TESTO DEL REGOLAMENTO Art. 19 Sostituzione

**19.2.6 aggiunto** Se il giocatore riceve assistenza, deve essere sostituito a meno che la squadra non sia ridotta a giocare con meno di 5 giocatori.

### NUOVO TESTO DEL REGOLAMENTO Art. 44 Errori correggibili

**44.2.5 modificato** Non appena rilevato un errore che sia ancora correggibile, e:

- Il giocatore implicato nella correzione dell'errore è in panchina, dopo essere stato legalmente sostituito, egli deve rientrare sul terreno di gioco per partecipare alla correzione dell'errore, a questo punto egli diventa un giocatore. Dopo aver completato la correzione, può rimanere in gioco, a meno che una sostituzione legale sia stata di nuovo richiesta, nel qual caso il giocatore può lasciare il terreno.
- Il giocatore era stato sostituito a seguito di un suo infortunio o per aver ricevuto assistenza, per aver commesso i suoi 5 falli oppure per essere stato espulso, il suo sostituto deve partecipare alla correzione dell'errore.

L'obiettivo è quello di identificare inequivocabilmente le persone che entrano sul terreno di gioco, per prestare assistenza al giocatore infortunato. NB: la disposizione era già inserita nelle **In. Uff. FIB Art 5 Giocatori - Infortunio** (le squadre arbitrali la applicavano già in tutte le gare)

**5-1 Precisazione.** Se un giocatore è infortunato o sembra infortunato e, di conseguenza, l'allenatore, il vice allenatore, un sostituto, un giocatore escluso o un qualsiasi membro della delegazione al seguito della stessa squadra entra sul terreno di gioco, quel giocatore viene considerato 'soccorso' senza valutare se il trattamento medico sia stato praticato o meno.

Ora è anche sul Regolamento Tecnico.

## Art. 15 Giocatore in atto di tiro

### MOTIVO DELLA MODIFICA

L'obiettivo è differenziare l'azione di movimento continuo da un normale tiro a canestro (ad esempio un tiro in sospensione). L'atto di tiro è definito in modo differente per un normale tiro a canestro e per un tiro in movimento continuo. Questo talvolta può causare un fraintendimento se il fallo sia stato fischiato in atto di tiro o meno. Il nuovo testo è principalmente una miglior definizione piuttosto che un cambiamento della regola.

### NUOVO TESTO DEL REGOLAMENTO Art. 15 Giocatore in atto di tiro

**15.1 Definizione** 15.1.1 **miglior definizione** **Un tiro a canestro su azione** o un tiro libero si ha quando la palla, che è nelle mani(o) di un giocatore, viene poi indirizzata verso il canestro avversario.

**Un tocco (tap) su azione** si ha quando la palla viene deviata con la mano(i) verso il canestro avversario.

**Una schiacciata su azione** si ha quando la palla viene forzata verso il basso dentro il canestro avversario con una o entrambi le mani.

Un movimento continuo **su penetrazioni a canestro o su altri tiri in movimento** è un'azione di un giocatore che prende la palla mentre sta avanzando o al termine di un palleggio e continua con il movimento di tiro, usualmente verso l'alto

**15.1.2 miglior definizione** **L'atto di tiro in situazione di tiro a canestro:**

- **Inizia** quando il giocatore comincia, a giudizio dell'arbitro, a muovere la palla verso l'alto in direzione del canestro avversario.
- **Termina** quando la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore e, nel caso di un giocatore con i piedi staccati da terra, entrambi i piedi sono tornati a contatto con il terreno.

**15.1.3 miglior definizione** **L'atto di tiro in un movimento continuo su penetrazioni a canestro o in altri tiri in movimento:**

- **Inizia** quando la palla è trattenuta nella mano(i) del giocatore, al termine di un palleggio o su una presa in volo, e il giocatore comincia, a giudizio dell'arbitro, il movimento di tiro che precede il rilascio della palla per un canestro su azione.
- **Termina** quando la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore, o se viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo.

**15.1.4 aggiunto** Non c'è alcuna relazione tra il numero di passi legali fatti e l'atto di tiro.

**15.1.5 aggiunto** Durante l'atto di tiro il giocatore potrebbe avere il braccio(a) trattenuto da un avversario, in modo tale da impedirgli di segnare. In questo caso non è necessario che la palla lasci la mano(i) del giocatore.

**15.1.6 aggiunto** Quando un giocatore è in atto di tiro e dopo aver subito un fallo passa la palla, non è più considerato in atto di tiro.

*Durante il tiro in sospensione l'atto di tiro **termina** quando entrambi i piedi sono tornati a contatto con il terreno Art 15.1.2-2° pallino*

*L'atto di tiro durante un movimento continuo su penetrazione a canestro **inizia** quando la palla è trattenuta nella(e) mano(i) del giocatore al termine di un palleggio Art 15.1.3-1° pallino.*

*In entrambe le situazioni le decisioni arbitrali vengono, molto spesso, contestate: gli arbitri siano attenti e precisi nel **cogliere gli attimi di atterraggio e di trattenuta della palla alla fine di un palleggio** focalizzati diligentemente in queste nuove, migliori definizioni (attenzione: può essere fatto anche con una sola mano)*

## Art. 33 Cilindro / Movimenti di Pallacanestro

### MOTIVO DELLA MODIFICA

A giocatori e allenatori è stato richiesto di studiare le situazioni di gioco in cui il giocatore difensore si muove dentro il cilindro del giocatore attaccante con la palla. Queste situazioni generano numerosi casi di gomitate, simulazioni ed effetti collaterali che non sono positivi per l'immagine del gioco. Durante l'analisi delle situazioni, è stato rilevato che la regola esistente: a) definisce soltanto il cilindro del giocatore difensore, **b) non definisce nulla in relazione al cilindro del giocatore attaccante con e senza palla.**

### NUOVO TESTO DEL REGOLAMENTO Art. 33 Contatto: Principi generali

**33.1 miglior definizione Principio del cilindro** Il principio del cilindro è definito come lo spazio all'interno di un cilindro immaginario occupato da un giocatore sul terreno di gioco. **La sua dimensione, e la distanza tra i suoi piedi, variano a seconda dell'altezza e della taglia fisica del giocatore.** Include lo spazio sopra il giocatore ed è così definito:

**Il cilindro del giocatore difensore o del giocatore attaccante senza palla è limitato:**

- **Davanti** dai palmi delle mani,
- **Dietro** dai glutei, e
- **Lateralmente** dai margini esterni delle braccia e delle gambe.

Le mani e le braccia possono essere estese davanti al busto ma non oltre la posizione dei piedi e **delle ginocchia**, con le braccia piegate all'altezza dei gomiti, in modo che gli avambracci e le mani siano sollevati **nella posizione legale di difesa.**

**Il giocatore difensore non può entrare nel cilindro del giocatore attaccante con la palla e causare un contatto illegale quando il giocatore attaccante sta tentando una normale giocata di pallacanestro all'interno del proprio cilindro. Il cilindro del giocatore attaccante con la palla è limitato:**

- **Davanti** dai piedi, dalle ginocchia e le braccia piegate, tenendo la palla sopra i fianchi,
- **Dietro** dai glutei, e
- **Lateralmente** dai margini esterni dei gomiti e delle gambe, distanziati alla larghezza delle spalle.

**Al giocatore attaccante con la palla deve essere concesso sufficiente spazio per una normale giocata di pallacanestro all'interno del proprio cilindro. Tale giocata include: iniziare un palleggio, girare sul perno, tirare e passare. Il giocatore attaccante non può estendere le sue gambe o braccia fuori dal proprio cilindro e causare un contatto illegale con il giocatore difensore al fine di ottenere maggiore spazio.**

*Il palleggiatore che ha chiuso il palleggio, in numerose situazioni di gioco (pressing aggressivo tutto campo) viene spesso marcato dal difensore che "si appiccica" all'avversario, in modo tale da non concedergli sufficiente spazio per una normale giocata di pallacanestro. All'arbitro competente per la meccanica, che ha il compito primario del controllo del palleggiatore e del suo marcatore, è consigliato, come sempre, di "arbitrare la difesa" **ma anche l'attacco soprattutto quando i due avversari sono "incollati l'un l'altro.** Questo sin dall'inizio della gara usando l'arbitraggio preventivo (togliere per un attimo il fischiello dalla bocca ed invitare cortesemente i due contendenti ad un gioco conforme al regolamento) **L'attaccante nel tentativo di "liberarsi" da questa strettissima marcatura non può farsi spazio (pushing off) da se stesso usando le braccia allargando le gambe o le braccia per cercare di ottenere lo spazio sufficiente per la sua giocata (clear-out)***

*Se l'avvertimento lascia il tempo che trova ricorrere alla famosa scaletta dei provvedimenti disciplinari osservando scrupolosamente tutti i passaggi.*

## Art. 35 Doppio fallo

### MOTIVO DELLA MODIFICA

La regola non presentava alcun problema fino all'ultima variazione del Regolamento e alle conseguenti modifiche nelle Interpretazioni ufficiali. Allo stato attuale afferma che tutti i falli che prevedono la stessa sanzione sono considerati un doppio fallo quando è difficile per gli arbitri determinare quale giocatore ha provocato il primo contatto illegale. Per tale ragione gli arbitri hanno in pratica smesso di fischiare il doppio fallo.

### NUOVO TESTO DEL REGOLAMENTO Art. 35 Doppio fallo 35.1 Definizione

**35.1.1** Si verifica un **doppio fallo** quando 2 giocatori avversari commettono falli personali o antisportivi/da espulsione, l'uno contro l'altro, approssimativamente nello stesso momento.

**35.1.2 aggiunto** Per considerare due falli come un doppio fallo, devono essere rispettate le seguenti condizioni:

- Entrambi i falli sono falli di un giocatore.
- Entrambi i falli implicano un contatto fisico.
- Entrambi i falli sono tra gli stessi due avversari che commettono fallo reciprocamente.
- Entrambi i falli appartengono alla stessa categoria (entrambi personali o antisportivi/da espulsione).

**35.2 Definizione** Deve essere addebitato un fallo personale o antisportivo/da espulsione ad entrambi i giocatori. **Non** viene assegnato alcun tiro libero ed il gioco deve essere ripreso come segue. Se approssimativamente nello stesso momento del doppio fallo:

- Viene realizzato un canestro valido su azione oppure un ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa da un punto qualsiasi della linea di fondo di quella squadra.
- Una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa dal punto più vicino all'infrazione.
- Nessuna squadra aveva il controllo o diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.

*Riportiamo tre esempi tratti dalle interpretazioni Ufficiali FIBA che confermano il principio che i falli devono rispettare le condizioni specificate nella definizione di doppio fallo:*

**35-2 Esempio:** La squadra A ha 2 falli di squadra e la squadra B 3 falli di squadra nel quarto. Il palleggiatore A1 e B1 a questo punto commettono fallo l'uno contro l'altro approssimativamente nello stesso tempo.

**Interpretazione:** Dal momento che le sanzioni per falli contro entrambe le squadre sono identiche, si è verificato un doppio fallo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove il doppio fallo si è verificato. **NB: non deve prendersi in considerazione il numero dei falli di squadra.**

**35-3 Esempio:** La squadra A ha 5 falli di squadra e la squadra B 2 falli di squadra nel quarto. Il palleggiatore A1 e B1 a questo punto commettono fallo l'uno contro l'altro approssimativamente nello stesso tempo.

**Interpretazione:** Poiché le sanzioni dei falli contro le squadre sono uguali (rimessa per la squadra B per il fallo in attacco di A1, rimessa per la squadra A per il fallo difensivo di B1), è un doppio fallo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si è verificato il doppio fallo.

**35-4 Esempio:** La squadra A ha 2 falli di squadra e la squadra B 5 falli di squadra nel quarto. Il palleggiatore A1 e B1 a questo punto commettono fallo l'uno contro l'altro approssimativamente nello stesso tempo.

**Interpretazione:** Le sanzioni contro entrambe le squadre non sono identiche, quindi non si è verificato un doppio fallo. Il fallo di A1 sarà sanzionato con una rimessa per la squadra B. Il fallo di B1 sarà sanzionato con 2 tiri liberi per A1. Gli arbitri applicheranno la regola sulle situazioni speciali e decideranno quale fallo sia stato commesso per primo.

Nel caso in cui il fallo di B1 sia stato commesso per primo, A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove i falli si sono verificati.

Nel caso in cui il fallo di A1 sia stato commesso per primo, la rimessa a favore della squadra B sarà cancellata. A1 effettuerà 2 tiri liberi e il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

## Art. 37 Fallo antisportivo

### MOTIVO DELLA MODIFICA

Una delle sfide della regola è chiarire agli addetti ai lavori quando si è all'interno di una situazione di "contropiede".

- Un giocatore difensore (squadra B) devia la palla dal giocatore(i) A e sta quasi per prenderla avendo campo libero verso il canestro avversario (squadra A) e
- Un normale contatto illegale (fallo) di pallacanestro viene commesso dall'avversario (giocatore squadra A).

In accordo alla regolamentazione attuale questo non è un contropiede della squadra B perché la squadra A è ancora in controllo della palla.

### NUOVO TESTO DEL REGOLAMENTO Art. 37 Fallo antisportivo 37.1 Definizione 37.1.1 Un fallo antisportivo è un contatto di un giocatore che, a giudizio dell'arbitro, è:

• Un contatto con un avversario, senza un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla nello spirito e nell'intento delle regole.

• Un contatto eccessivo, duro causato da un giocatore in un tentativo di giocare la palla o un avversario.

• Un contatto non necessario causato da un giocatore in difesa nel tentativo di fermare lo sviluppo della transizione della squadra in attacco. Questo si applica fino al momento in cui il giocatore in attacco abbia iniziato il suo atto di tiro.

• Un contatto illegale causato da un giocatore da dietro o lateralmente su un avversario che sta avanzando verso il canestro avversario e non ci sono altri giocatori tra l'attaccante che avanza, la palla e il canestro. Questo si applica fino al momento in cui il giocatore in attacco abbia iniziato il suo atto di tiro

• Un contatto del difensore su un avversario all'interno del campo di gioco quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto ed in ogni tempo supplementare, quando la palla è fuori campo per una rimessa in gioco e ancora nelle mani dell'arbitro oppure a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.

**37.1.2** L'arbitro deve interpretare i falli antisportivi coerentemente durante l'intero arco della gara, giudicando soltanto l'azione.

**37.2 Sanzione** 37.2.1 Deve essere addebitato un fallo antisportivo al giocatore che lo ha commesso.

**37.2.2** Devono essere assegnati uno o più tiri liberi al giocatore che ha subito il fallo, seguiti da:

• Una rimessa in gioco dalla linea di rimessa in zona di attacco della squadra. • Un salto a due nel cerchio centrale per l'inizio del primo quarto. Il numero dei tiri liberi da assegnare è il seguente:

• 2 tiri liberi, se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro. • 1 tiro libero aggiuntivo al canestro convalidato, se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che realizza.

• 2 o 3 tiri liberi, se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che non realizza il canestro.

**37.2.3** Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara quando gli vengono addebitati 2 falli antisportivi o 2 falli tecnici o un fallo tecnico e 1 fallo antisportivo. 37.2.4 Se un giocatore viene espulso a causa dell'Art. 37.2.3, il fallo antisportivo deve essere l'unico ad essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione.

*Puntuale la precisazione in una situazione di "contropiede" di cui al Motivo della Modifica sopra enunciato: occorre il "pieno controllo" della palla da parte del giocatore che parte per il contropiede. Il fischio di Fallo Antisportivo su un "contropiede" nel rispetto dei primi 3 pallini dell'Art 37.1.1 soprattutto su un giocatore che parte in "contropiede" dalla propria zona di difesa, aveva generato numerose proteste nella fase iniziale della stagione.*



## Art. 48 Segnapunti e assistente segnapunti: Doveri

## Art. 49 Cronometrista: Doveri

### MOTIVO DELLA MODIFICA

Durante la stesura del Manuale degli Ufficiali di Campo, è stato rilevato che il segnapunti ha molti più doveri rispetto agli altri ufficiali di campo. La proposta sottostante è di ridurre una parte dei suoi doveri. La procedura per indicare i falli di un giocatore o di squadra ora dovrà essere effettuata dal cronometrista. I doveri indicati all'Art. 48.2 dovranno essere eseguiti dall'assistente segnapunti. In alcune Federazioni Nazionali sono utilizzati soltanto 3 ufficiali di campo, perciò questi doveri dovrebbero essere delegati al cronometrista.

Questi doveri Infatti sono stati *aggiunti all'Art 49 Cronometrista : doveri*

### NUOVO TESTO DEL REGOLAMENTO

#### Art. 48 Segnapunti e assistente segnapunti: Doveri

**Art 48.2 Cancellato** I doveri che erano qui indicati dovranno essere eseguiti dall'Assistente Segnapunti

*Il segnapunti, sollevato dalle incombenze di cui all'Art 48.2 (ora cancellato) potrà così porre maggiore attenzione alla compilazione del Referto, al fine di evitare eventuali errori sul numero dei falli personali di ciascun giocatore, sul numero delle sospensioni, sul numero di maglia del giocatore che ha commesso un fallo ecc, che, a volte, accadono in una gara facendo perdere tempo prezioso. Un grande istruttore consigliava sempre: fate tutto diligentemente ma celermente, senza pressapochismo, perché prima finisce la partita, meglio è per tutti i partecipanti.*

#### Art. 49 Cronometrista: Doveri

**49.1** Il cronometrista deve essere provvisto di un cronometro di gara ed uno per le sospensioni e deve:

- Misurare il tempo di gioco, le sospensioni e gli intervalli di gara.
- Assicursi che un forte segnale acustico suoni automaticamente allo scadere del tempo di gioco di un quarto o tempo supplementare.
- Usare qualsiasi mezzo possibile per informare immediatamente l'arbitro se il suo segnale acustico non funziona o non viene udito.
- Indicare il numero dei falli commessi da ciascun giocatore alzando, in modo che sia visibile ad entrambi gli allenatori, la paletta indicante il numero dei falli commessi da quel giocatore
- Posizionare l'indicatore dei falli di squadra sul tavolo degli ufficiali di campo sul lato più vicino alla panchina della squadra in situazione di penalità, nel momento in cui la palla diventa viva dopo il quarto fallo di squadra in un quarto.
- Accordare le sostituzioni.
- Attivare il suo segnale acustico solo quando la palla è morta e prima che la palla diventi di nuovo viva. Il suo segnale acustico non ferma il cronometro di gara o il gioco, né fa diventare la palla morta.

## Appendice B IL Referto ufficiale

### MOTIVO DELLA MODIFICA

Per chiarire come effettuare la registrazione a referto quando è stato fischiato un normale fallo tecnico/da espulsione oppure è stato fischiato un fallo tecnico/da espulsione per aver lasciato l'area panchina della squadra senza aver assistito o tentato di assistere gli arbitri a mantenere o ripristinare l'ordine (con o senza coinvolgimento attivo nella rissa) a un capo allenatore, primo assistente allenatore, sostituto, giocatore escluso o membro della delegazione al seguito. Quando un capo allenatore, lasciando l'area panchina della squadra durante una rissa, partecipa attivamente alla stessa, non dovrebbe essere sanzionato con due D2 (uno perché qualsiasi membro della squadra ha lasciato l'area panchina e uno per il suo coinvolgimento attivo nella rissa) come accade attualmente.

### NUOVO TESTO DEL REGOLAMENTO

**B.8.3.14 Esempi di falli da espulsione per il coinvolgimento attivo in una rissa a carico di un capo allenatore, primo assistente allenatore, sostituto, giocatore escluso o membro della delegazione al seguito:**

Indipendentemente dal numero di persone espulse per aver lasciato l'area panchina della squadra, un solo fallo tecnico 'B2' o 'D2' deve essere addebitato al capo allenatore.

Se l'allenatore è attivamente coinvolto nella rissa, deve essere sanzionato con un solo fallo 'D2'.



## Appendice F L'Instant Replay System (IRS)

### MOTIVO DELLA MODIFICA

L'attuale Art. 46.12 'Primo arbitro: doveri e poteri' sull'uso dell'IRS è diventato troppo complesso e a causa della crescente importanza dell'IRS dovrebbe formare oggetto di una autonoma Appendice F. In aggiunta a ciò, è richiesta una più consistente applicazione dell'IRS e le procedure degli arbitri sul suo utilizzo devono essere standardizzate.

Allo stato attuale:

- Il Regolamento stabilisce chiaramente che il primo arbitro può utilizzare l'IRS per prendere la decisione finale. Per maggiore sicurezza, almeno due arbitri dovrebbero partecipare alla revisione.
- Dopo che la revisione con l'IRS è stata completata, l'arbitro che ha fischiato deve mostrare la decisione finale. Deve essere evitato che il primo arbitro mostri la decisione finale in relazione a un fischio dei colleghi. Questo può dare l'impressione che il primo arbitro stia scavalcando il suo collega, se la decisione finale è diversa da quella originale.

### NUOVO TESTO DEL REGOLAMENTO

#### Art. 46 Primo arbitro: Doveri e poteri

46.12 Per le competizioni in cui è previsto l'utilizzo dell'Instant Replay System fare riferimento all'Appendice F.

La nuova Appendice F – Instant Replay System sarà come segue.

#### F.1 Definizione

La revisione con Instant Replay System (IRS) è il metodo di lavoro usato dagli arbitri per verificare le loro decisioni guardando le situazioni di gioco sullo schermo della tecnologia video approvata.

#### F.2 Procedura

F.2.1 Gli arbitri sono autorizzati a usare l'IRS fino a che non firmano il referto dopo la gara, entro i limiti previsti in questa Appendice.

F.2.2 Per l'utilizzo dell'IRS deve essere applicata la seguente procedura:

- Il primo arbitro deve approvare l'attrezzatura IRS prima della gara, se disponibile.
- Il primo arbitro prende la decisione se effettuare o meno la revisione IRS.
- Se la decisione degli arbitri è soggetta alla revisione IRS, la decisione iniziale deve essere mostrata dagli arbitri sul terreno di gioco.
  - Dopo aver raccolto tutte le informazioni dagli altri arbitri, dagli ufficiali di campo, da commissario, la revisione deve iniziare prima possibile.
  - Il 1° arbitro e minimo un altro arbitro (chi ha fischiato) devono partecipare alla revisione. Se il 1° arbitro ha fischiato, deve scegliere un collega che lo assista nella revisione.
  - Durante la revisione IRS il primo arbitro deve assicurare che nessuna persona non autorizzata abbia accesso al monitor IRS.
  - La revisione deve avere luogo prima che siano amministrate sospensioni o sostituzioni e prima di riprendere il gioco.
  - Dopo la revisione, l'arbitro che ha fischiato deve segnalare la decisione finale e il gioco deve riprendere di conseguenza.

- La decisione dell'arbitro(i) può essere corretta solo se la revisione IRS fornisce agli arbitri prove visive chiare e conclusive per la correzione.
- Dopo che il 1° arbitro ha firmato il referto, non può più essere effettuata una revisione IRS.

## F.2.3 Regola

### F.2.3.1 Possono essere riviste le seguenti situazioni di gioco:

- Alla fine del quarto o tempo supplementare,
  - se un tiro per un canestro realizzato sia stato rilasciato prima che il segnale del cronometro di gara abbia suonato per la fine del quarto o tempo supplementare.
  - se e quanto tempo debba apparire sul display del cronometro di gara, se:
    - Si è verificata una violazione di fuori campo del tiratore.
    - Si è verificata una violazione di 24 secondi.
    - Si è verificata una violazione di 8 secondi.
    - Un fallo è stato commesso prima della fine del quarto o tempo supplementare.
- Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto ed in ogni tempo supplementare,
  - se un tiro per un canestro realizzato sia stato rilasciato prima che il segnale dell'apparecchio 24 secondi abbia suonato per il termine del periodo.
  - se un tiro per un canestro sia stato rilasciato prima che sia stato commesso un fallo.
  - se una violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione o sul canestro è stata fischiata correttamente.
  - per identificare il giocatore che ha causato il fuori campo.
- Durante qualsiasi momento della gara,
  - se il valore di un canestro realizzato sia 2 o 3 punti.
  - se devono essere assegnati 2 o 3 tiri liberi, dopo che un fallo sia stato fischiato su un tiratore che non ha realizzato canestro.
  - se un fallo personale, antisportivo o da espulsione rientra nei criteri per quel tipo di fallo o deve essere incrementato o diminuito o deve essere considerato un fallo tecnico.
  - a seguito di un malfunzionamento del cronometro di gara o dell'apparecchio dei 24 secondi, in che misura il tempo debba essere corretto sull'apparecchio(i).
  - per identificare il corretto tiratore dei tiri liberi.
  - per identificare il coinvolgimento di componenti della squadra, allenatori, vice-allenatori e membri della delegazione al seguito durante qualsiasi atto di violenza

*Dopo che la revisione con l'IRS è stata completata, l'arbitro che ha fischiato deve mostrare la decisione finale.*

*Deve essere evitato che il primo arbitro mostri la decisione finale in relazione a un fischio dei colleghi.*

*Questo può dare l'impressione che il primo arbitro stia scavalcando il suo collega, se la decisione finale è diversa da quella originale.*

*Ricordiamo che il Regolamento Tecnico nell'Art 47 prescrive:*

**47.7 Ogni arbitro ha il potere di prendere decisioni entro i limiti dei propri doveri, ma non ha l'autorità di annullare o mettere in discussione le decisioni prese dall'altro(i)**

