

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



Foto: Joe Pappalardo

in questo numero parliamo di...

Casistica e Interpretazioni del Regolamento Tecnico e...
un pò di Quiz!

PAG 2-8 - INTERPRETAZIONI UFFICIALI FIBA 1° gennaio 2021

PAG 9-10 - QUIZ

PAG 11-12 - RISPOSTE AI QUIZ

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

Interpretazioni Ufficiali FIBA 1° gennaio 2021

Il RT contiene appena 8 regole: con esse arbitri e UdC dirigono le gare.

Il RT però non comprende le eventuali varie situazioni che si presentano ad ogni gara.

Occorrono pertanto altre pubblicazioni che chiariscano come comportarsi quando, sul campo di gioco, accadono situazioni non contemplate nel RT.

Nel secolo scorso, ad inizio di ogni anno sportivo il CIA era solito inviare delle circolari chiarificatrici su situazioni verificatisi sui campi di gioco nell'anno precedente con le relative soluzioni. Nel 1991 è stato pubblicato un opuscolo "CASE BOOK" (323 Articoli)

Nei primi anni di questo secolo, oltre alle solite circolari, il CIA ha pubblicato i "Quaderni Tecnici" ricolmi di specifiche situazioni pratiche che si potrebbero presentare in una normale partita di pallacanestro. Sono stati pubblicati anche i "Punti di enfasi" sempre sullo stesso tema (Pubblicazioni, ovviamente, ormai obsolete)

Da circa 3 lustri ad oggi si ricorre alle "Interpretazioni Ufficiali FIBA" (aggiornate ogni anno)

Noi in questo numero riportiamo le novità inserite nell'edizione 1-1-21 (ben 519 Articoli) che, nella traduzione italiana, così come in quella Inglese, sono evidenziate in rosso, con i commenti, in corsivo, della nostra redazione.

Art 4 SQUADRE

Art 4-4 Precisazione: **Non è consentito indossare bandane.**



Figura 1 - Esempi di bandane (non consentite perché, avendo parti sporgenti dalla loro superficie, potrebbero essere facilmente afferrate dagli avversari)

Art 4-5 Esempio: A1 indossa una bandana dello stesso colore a tinta unita di qualsiasi altro oggetto aggiuntivo consentito ai suoi compagni di squadra.

Interpretazione: Ad A1 non è consentito indossare una bandana. La bandana non deve avere elementi di apertura/chiusura intorno alla testa e non deve avere parti che sporgano dalla sua superficie.

Art 5 GIOCATORI: INFORTUNIO

Art 5-5 Precisazione: Ogni persona autorizzata a sedersi sulla panchina della sua squadra, **pur rimanendo nell'area della panchina, può fornire assistenza ad un giocatore della propria squadra.** Se l'assistenza non ritarda il riavvio tempestivo della gara, tale giocatore non è considerato come se avesse ricevuto assistenza e non è obbligatoria la sostituzione

Art 5-6 Esempio: B1 commette fallo su A1 nel suo atto di tiro, vicino all'area della panchina della squadra A. La palla non entra nel canestro. Mentre A1 effettua 2 o 3 TL:
(a) l'accompagnatore della squadra A o A6 dall'area della panchina della sua squadra passa un asciugamano, una bottiglia d'acqua o una fascia per la testa a un qualsiasi giocatore della squadra A sul terreno di gioco..

(b) il fisioterapista della squadra A dall'area della panchina della sua squadra fissa un taping a un qualsiasi giocatore della squadra A sul terreno di gioco, gli spruzza il ghiaccio sulla gamba, o gli massaggia il collo, ecc.

Interpretazione: In entrambi i casi, il giocatore(i) della squadra A non ha ricevuto un'assistenza che ritarda il pronto riavvio del gioco. Il giocatore(i) della squadra A non è obbligato alla sostituzione. A1 continuerà ad effettuare i suoi 2 o 3 tiri liberi.

Art 5-7 Esempio: B1 commette fallo su A1 nel suo atto di tiro, vicino all'area della panchina della squadra A. La palla non entra nel canestro. Dopo il fallo, A1 cade sul terreno di gioco nella zona dell'area della panchina della sua squadra. A6 si alza e aiuta A1 a rimettersi in piedi. A1 è pronto a giocare immediatamente, al più tardi entro 15" circa.

Interpretazione: A1 non ha ricevuto un'assistenza che ritarda la pronta ripresa del gioco. A1 non è obbligato alla sostituzione. A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi.

Art 5-8 Esempio: Ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi. Mentre l'arbitro segnala il fallo al tavolo degli ufficiali di campo, A1 va di fronte all'area della panchina della sua squadra in fondo al terreno di gioco e chiede un asciugamano o una bottiglia d'acqua. Una qualsiasi persona dall'area della panchina della sua squadra passa A1 un asciugamano o una bottiglia d'acqua. A1 si asciuga le mani o prende la bottiglia d'acqua. A1 è pronto a giocare immediatamente, al più tardi entro circa 15 secondi.

Interpretazione: A1 non ha ricevuto un'assistenza che ritarda la pronta ripresa del gioco. A1 non è obbligato alla sostituzione. A1 effettuerà 2 tiri liberi.

5-9 Esempio: A1 realizza un tiro a canestro. B1, giocatore incaricato della rimessa, indica all'arbitro che la palla è bagnata. L'arbitro ferma il gioco. Una qualsiasi persona dall'area della panchina della squadra B entra sul terreno di gioco e asciuga la palla o da un asciugamano a B1, che asciuga la palla.

Interpretazione: In entrambi i casi, B1 non ha ricevuto un'assistenza che ritarda la pronta ripresa del gioco. B1 non è obbligato alla sostituzione. Il gioco deve essere ripreso con una rimessa della squadra B da qualsiasi posto dietro la linea di fondo, tranne che direttamente dietro il tabellone. L'arbitro consegnerà la palla ad un giocatore della squadra B per la rimessa.

5-10 Esempio: A1 ha la palla tra le mani per amministrare una rimessa dalla sua zona di attacco. Il fisioterapista della squadra A lascia l'area della panchina della sua squadra in zona di difesa, rimane fuori dal terreno di gioco e fissa un taping ad A1.

Interpretazione: Il fisioterapista della squadra A ha fornito assistenza ad A1 al di fuori della sua area della panchina. A1 è obbligato alla sostituzione

Art 5-11 Esempio: A1 ha la palla tra le mani per amministrare una rimessa dalla sua zona di attacco. Il fisioterapista della squadra A lascia l'area della panchina della sua squadra in zona di attacco, rimane fuori dal terreno di gioco e fissa un taping ad A1.

Interpretazione: Il fisioterapista della squadra A ha fornito assistenza ad A1 al di fuori della sua area della panchina. Se l'assistenza viene completata entro 15 secondi, A1 non è

obbligato alla sostituzione. Se l'assistenza dura più di 15" A1 è obbligato alla sostituzione...

(tutte le situazioni dell'Art 5 si verificano in tutte le gare: gli arbitri con buon senso le amministrano compiutamente in quanto non ritardano il pronto riavvio del gioco: ora vengono ufficializzate)

Art 8 TEMPO DI GIOCO, PUNTEGGIO PARI E TEMPI SUPPLEMENTARI

Art 8-3 Esempio: A1 subisce fallo nel suo atto di tiro dopo che suona il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del quarto.

Interpretazione: Il fallo sarà ignorato perché avvenuto dopo la fine del tempo di gioco nel quarto, **a meno che non si tratti di un fallo antisportivo o di un fallo di espulsione e vi sia un quarto o un tempo supplementare a seguire.**

(LA RIPRESA DEL GIOCO NEL QUARTO O NEL TEMPO SUPPLEMENTARE A SEGUIRE AVVERRÀ SECONDO L'ESEMPIO DELL'ART 12-9 QUI DI SEGUITO RIPORTATO)

12-9 Esempio: Contemporaneamente al segnale acustico del cronometro di gara che suona per la fine del primo quarto, B1 è sanzionato per un fallo antisportivo su A1. Gli arbitri decidono che il segnale del cronometro di gara ha suonato prima che avvenisse il fallo di B1. La squadra A ha diritto alla rimessa per possesso alternato per iniziare il secondo quarto.

Interpretazione: Il fallo antisportivo è avvenuto durante un intervallo di gioco (viene escluso l'intervallo pre-gara in quanto la partita deve sempre iniziare con un salto a due nel cerchio centrale per poter posizionare la freccia del possesso alternato) Dopo i 2 minuti dell'intervallo, A1 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa della squadra A dalla linea di rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14" sull'apparecchio dei 24". La squadra A, che aveva diritto alla rimessa d'inizio del 2° quarto, non perderà il proprio diritto alla rimessa per possesso alternato nella successiva situazione di salto a due. A1 rimarrà sul terreno di gioco fino alla prossima opportunità di sostituzione.

Art 10 STATUS DELLA PALLA

Art 10-4 Esempio: A1 ha iniziato l'atto di tiro a canestro su azione quando A2 commette fallo su B2. A1 termina il suo tiro con un movimento continuo.

Interpretazione: **La palla diventa morta quando A2 è sanzionato con il fallo e la sua squadra ha il controllo della palla.** Il canestro di A1, se realizzato, non è valido. Indipendentemente dal numero di falli della squadra A nel quarto il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo (fallo in attacco: non ci sono TL perché il controllo di palla era della squadra A)



Art 12 SALTO A DUE E POSSESSO ALTERNATO

Art 12-4 Esempio: Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Immediatamente dopo che la palla viene legalmente toccata dal saltatore B1, la palla va direttamente fuori dal campo. Dopo la rimessa della squadra A

- (a) si verifica una palla trattenuta tra A2 e B2.
- (b) si verifica un doppio fallo tra A2 e B2.

Interpretazione: In entrambi i casi, poiché il controllo di una palla viva sul terreno di gioco non è stato ancora stabilito, l'arbitro non può utilizzare la procedura di possesso alternato. Il primo arbitro amministrerà un altro salto a due nel cerchio centrale ed A2 e B2 effettueranno il salto. Dopo il salto a due, la squadra che non ottiene il controllo della palla viva sul terreno di gioco avrà diritto alla prima rimessa per possesso alternato dal punto più vicino a quello in cui si verificherà la successiva situazione di salto a due.

Art 12-16 Precisazione. Si verifica una situazione di salto a due con conseguente rimessa per possesso alternato, ogni volta che una palla viva si blocca tra anello e tabellone, a meno che questo non avvenga tra i tiri liberi o dopo l'ultimo tiro libero seguito da un possesso di palla come parte della sanzione per un fallo. In base alla procedura di possesso alternato, la squadra avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24" se la squadra che stava attaccando ha diritto alla rimessa, o 24 secondi se la squadra che stava difendendo ha il diritto alla rimessa.

Art 12-17 Esempio: Durante un tiro a canestro su azione di A1, la palla si blocca tra anello e tabellone.

- (a) la squadra A
- (b) la squadra B

ha diritto alla rimessa in base alla procedura di possesso alternato.

Interpretazione: Dopo la rimessa dalla linea di fondo campo:

- (a) la squadra A avrà 14 secondi
- (b) la squadra B avrà 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

Art 29/50-35 Precisazione: Dopo che la palla ha toccato per una qualsiasi ragione l'anello del canestro avversario, la squadra avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24", se la squadra che riconquista il controllo della palla è la stessa che ne era in controllo prima che la palla toccasse l'anello.

Art 29/50-45 Esempio: A1 effettua un tiro a canestro su azione con

- (a) 8 secondi
- (b) 17 secondi

sull'apparecchio dei 24". La palla si blocca tra anello e tabellone. La freccia di possesso alternato è a favore della squadra A.

Interpretazione: In entrambi i casi, il gioco riprenderà con una rimessa della squadra A dalla propria zona di attacco, dalla linea di fondo vicino al tabellone. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".



Invece:

Art 29/50-10 Precisazione: **Se ad una squadra che aveva il controllo della palla viene assegnata una rimessa per possesso alternato (qualsiasi altra situazione di salto a due possesso alternato in cui la palla NON tocca l'anello!) quella squadra avrà, sull'apparecchio dei 24" solo i secondi rimanenti al momento in cui si è verificata la situazione di salto a due.**

Art 29/50-11 Esempio: La squadra A controlla la palla nella propria zona di attacco con 10 secondi sull'apparecchio dei 24 secondi quando si verifica una situazione di salto a due. Una rimessa per possesso alternato viene assegnata alla

(a) squadra A.

(b) squadra B.

Interpretazione:

(a) La squadra A avrà 10 secondi sull'apparecchio dei 24".

(b) La squadra B avrà 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

Art 17 RIMESSA DA FUORI CAMPO

Art 17-5 Esempio: Con 51 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto, la squadra A ha diritto ad una rimessa. Prima di passare la palla ad A1, incaricato della rimessa, l'arbitro non effettua la segnalazione di "attraversamento illegale della linea perimetrale". B1 poi muove il suo corpo verso A1 oltre la linea perimetrale prima che la palla sia stata rilasciata oltre tale linea.

Interpretazione: **Poiché l'arbitro non ha effettuato la segnalazione prima di consegnare la palla ad A1, fischierà e B1 riceverà un richiamo.** Questo richiamo sarà comunicato anche all'allenatore della squadra B e si applicherà a tutti i componenti della squadra B, per azioni simili, per il resto della gara. La rimessa sarà ripetuta.

Art 17-39 Esempio: Dopo un tiro a canestro realizzato dagli avversari nel primo quarto, A1 ha la palla a disposizione per la rimessa dalla linea di fondo campo. A1 passa la palla ad A2 che si trova anch'esso dietro la linea di fondo campo (legale RT Art 17.2.10-2° pallino). B1 muove la sua mano(i) oltre la linea perimetrale e tocca la palla sul passaggio.

Interpretazione: B1 deve essere richiamato per aver ritardato la ripresa del gioco. Il richiamo a B1 sarà comunicato anche all'allenatore della squadra B e si applicherà a tutti i componenti della squadra B, per azioni simili, per il resto della gara. La rimessa sarà ripetuta.

Art 17-40 Esempio: Dopo un tiro a canestro realizzato dagli avversari, A1 ha la palla a disposizione per la rimessa dalla linea di fondo. A2 salta da fuori campo dietro la linea di fondo e mentre è in aria prende la palla dalla rimessa di A1. Dopo di che

(a) A2 passa la palla ad A1 che è ancora fuori campo dietro la linea di fondo campo.

(b) A2 passa la palla ad A3 che è sul terreno di gioco.

(c) A2 ritorna fuori campo dietro la linea di fondo campo.

(d) A2 atterra con i piedi sul terreno di gioco.

(e) A2 atterra con i piedi sul terreno di gioco e passa la palla ad A1 che è ancora fuori campo dietro la linea di fondo campo.

Interpretazione:



- (a), (b) e (c) Questa è una azione legale della squadra A (RT Art 17.2.10-2°pallino)
(d) Questa è una violazione di fuori campo di A2.
(e) Questa è una violazione di fuori campo della squadra A.

Art 17-53 Precisazione: Ogni volta che la palla entra nel canestro, ma il tiro a canestro o l'ultimo tiro libero non è valido, il gioco deve riprendere con una rimessa dalla linea di tiro libero estesa.

Art 17-54 Esempio: A1 nel suo atto di tiro commette una violazione di passi e poi realizza un canestro.

Interpretazione: Il tiro a canestro di A1 non vale. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa dalla linea di tiro libero estesa in zona di difesa. La squadra B avrà 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

Art 17-55 Esempio: A1 effettua un tiro a canestro su azione. Mentre la palla è in parabola discendente, A2 tocca la palla che poi entra nel canestro.

Interpretazione: Il tiro a canestro su azione di A1 non vale (violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione durante un tiro a canestro su azione RT Art 31.2.1-1° pallino) Alla squadra B sarà assegnata una rimessa dalla linea di tiro libero estesa in zona di difesa. La squadra B avrà 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

Art 24 PALLEGGIO

Art 24-1 Precisazione: **non è considerato palleggio se un giocatore lancia deliberatamente la palla contro il tabellone degli avversari o contro il proprio.**

Art 31 INTERFERENZA SUL TENTATIVO DI TIRO A CANESTRO

31-10 Esempio: Dopo l'ultimo tiro libero di A1, la palla tocca l'anello. Durante il rimbalzo, A2 commette fallo su B2. Questo è il quinto fallo della squadra A nel quarto. Mentre la palla ha ancora la possibilità di entrare nel canestro è toccata da:

- (a) A3
(b) B3

Interpretazione: In entrambi i casi questa è una violazione per interferenza di A3 o B3.

- (a) Nessun punto sarà assegnato.
(b) Ad A1 sarà assegnato 1 punto.

In entrambi i casi, come conseguenza del fallo di A2, B2 effettuerà 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà come dopo ogni ultimo tiro libero.

Art 35 DOPPIO FALLO

35-9 Esempio: Il palleggiatore A1 viene sanzionato con un fallo in attacco su B1. Questo è il quinto fallo della squadra A nel quarto. Approssimativamente nello stesso momento, B1 viene sanzionato con un fallo antisportivo per aver colpito A1 con il gomito.

Interpretazione: **I due falli non sono della stessa categoria (personale e antisportivo) quindi non è un doppio fallo. Le sanzioni non si compensano a vicenda.**



Il fallo personale deve sempre essere considerato come avvenuto per primo. La sanzione di rimessa in gioco per la squadra B sarà cancellata in quanto vi è una successiva sanzione per fallo da amministrare. A1 effettuerà 2 tiri liberi senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella sua zona d'attacco. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24"

35-10 Esempio: A1 sta palleggiando quando A1 e B1 sono sanzionati con un fallo commesso reciprocamente e approssimativamente nello stesso momento.

(a) Entrambi i falli sono falli antisportivi

(b) Il fallo di A1 è un fallo antisportivo e il fallo di B1 è un fallo da espulsione

(c) Il fallo di A1 è un fallo da espulsione e il fallo di B1 è un fallo antisportivo

Interpretazione: In tutti i casi, **i due falli appartengono alla stessa categoria** (falli antisportivi/da espulsione: hanno identica sanzione 2 TL + possesso) quindi questo è un doppio fallo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove il doppio fallo è stato commesso. La squadra A avrà a disposizione il tempo rimanente sull'apparecchio dei 24"

Art 38 FALLO DA ESPULSIONE

38-7 Esempio: A1 viene sanzionato con il suo quinto fallo personale. Questo è il secondo fallo della squadra A nel quarto. Mentre va verso la panchina della sua squadra, A1 colpisce B2 con un pugno in faccia. A1 viene sanzionato con un fallo di espulsione.

Interpretazione: **Con il suo quinto fallo personale, A1 è diventato un giocatore escluso.** A1 è diventato un giocatore escluso, espulso per aver colpito B2 con un pugno. **Il fallo da espulsione di A1 sarà registrato sul referto come "D" per A1 e sull'allenatore della squadra A, come "B2". B2 effettuerà 2 tiri liberi senza rimbalzo.** Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa nella sua zona d'attacco. La squadra B avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24"

Art 42 SITUAZIONI SPECIALI

42-21 Esempio: Il palleggiatore A1 commette

(a) un fallo di sfondamento su B1.

(b) una violazione di doppio palleggio.

Prima che la palla sia a disposizione della squadra B per la rimessa in gioco, B2 commette fallo su A2. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto.

Interpretazione: Entrambe le infrazioni si sono verificate nello stesso periodo di cronometro fermo e prima che la palla diventasse viva per la seconda infrazione. Pertanto, le stesse sanzioni verranno compensate. Poiché la squadra A aveva il controllo della palla prima della prima infrazione, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove A1

(a) ha commesso il fallo.

(b) ha commesso una violazione di doppio palleggio.



QUIZ

NB: i quiz e le relative risposte, proposti dalla Scuola Tecnica Arbitrale 2021 del CIA a febbraio 2021, sono tratti da FIBA 2020 Official Basketball Interpretations (OI) valide dal 1° gennaio 2021. I chiarimenti nelle risposte, da parte della nostra redazione, in corsivo, sono tratti da FIBA 2020 Official Basketball Rules (OR) valide dal 1° ottobre 2020

1 - Sul terreno di gioco A1 indossa una fascia per la testa bianca e A2 ne indossa una rossa. E' consentito?

SI - NO

2 - A1 tenta un tiro in sospensione che inizia dall'esterno dell'area del semicerchio. A1 cade addosso a B1, che ha il piede destro sulla linea dell'area del semicerchio no sfondamento e il piede sinistro all'esterno. Gli arbitri...

- a. **Fischiano fallo in attacco ad A1**
- b. **Valutano l'azione di A1 legale**
- c. **Fischiano fallo a B1**

3 - Un tiro a canestro su azione di A1 rimbalza sull'anello. A2 salta, prende la palla e poi cade addosso a B1, che è in posizione legale di difesa a contatto con l'area del semicerchio no-sfondamento. L'arbitro Coda....

- a. **Lascia proseguire il gioco**
- b. **Fischia fallo in attacco ad A2**
- c. **Fischia fallo al difensore B1**

4 - A1 viene espulso per il suo palese comportamento antisportivo. A1 lascia il terreno di gioco e verbalmente insulta un arbitro che gli addebita un ulteriore fallo tecnico. E' decisione corretta?

SI - No

5 - B1 viene sanzionato con un fallo personale per aver spinto il palleggiatore A1. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. Approssimativamente nello stesso momento, A1 viene sanzionato con un fallo antisportivo per aver colpito B1 con il suo gomito.

Si tratta di un doppio fallo
Non si tratta di doppio fallo

6 - A1 effettua un tiro a canestro da 3 punti. La palla rimbalza sull'anello quando B2 si aggrappa all'anello e batte la palla via dal canestro. Gli arbitri...

- a. **Assegnano 3 punti ad A1**
- b. **Assegnano 2 punti al capitano in campo A**
- c. **Sanzionano B2 con un FT**

7 - A1 nella propria zona di difesa effettua un passaggio ad A2 in zona d'attacco. B1 salta dalla propria zona d'attacco, cattura la palla mentre è in aria e atterra nella sua zona difensiva.

Fischiano RPZD
Lasciano proseguire il gioco



8 - A1 incaricato della rimessa nella propria zona d'attacco, effettua un passaggio ad A2. A2 salta dalla sua zona d'attacco, cattura la palla mentre è in aria e atterra a cavallo della linea centrale. Gli arbitri...

Fischiano RPZD

Lasciano proseguire il gioco

9 - A1 nella sua zona di difesa passa la palla ad A2 che si trova nella sua zona d'attacco. A2 tocca ma non controlla la palla che ritorna ad A1, ancora nella sua zona di difesa. Gli arbitri...

Fischiano RPZD

Lasciano proseguire il gioco

10 - Il tiro a canestro di A1 è in aria quando suona il segnale acustico dell'apparecchio dei 24". La palla tocca il tabellone e dopo rotola sul terreno di gioco, dove viene toccata, prima, da B1, poi da A2 ed infine è controllata da B2. Gli arbitri...

Lasciano proseguire il gioco

Fischiano violazione di 24"

11 - Su un passaggio di A1 ad A2, la palla tocca B2 e dopo tocca l'anello. A3 ottiene il controllo

della palla. L'addetto ai 24" resetta il suo cronometro a 24". E' decisione corretta?

Si - No

12 - A1 effettua un tiro a canestro su azione che tocca l'anello. B1 conquista il rimbalzo e ritorna sul terreno di gioco. A2 caccia via la palla dalle mani di B1. A3 poi prende la palla. La squadra A avrà a disposizione:

14 secondi

24 secondi

13 - A1 palleggia da 6 secondi nella sua zona di difesa quando viene fischiato un doppio fallo in zona di attacco. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla sua zona di difesa. E' la decisione corretta?

Si - No

14 - Un'opportunità di sostituzione è appena terminata quando il sostituto A6 corre al tavolo degli ufficiali di campo, richiedendo ad alta voce una sostituzione. Il cronometrista reagisce ed aziona erroneamente il suo segnale acustico. L'arbitro fischia e concede la sostituzione. E' la decisione corretta?

Si - No

15 - Mentre sta concludendo il suo contropiede, A1 ha la palla nelle sue mani per un atto di tiro quando B1 entra in contatto con le braccia di A1 da dietro con un contatto eccessivamente duro. Gli arbitri...

Sanzionano B1 con un fallo P

Sanzionano B1 con un fallo U



RISPOSTE AI QUIZ

1 - No. OI ART 4 - SQUADRE 4-2 *Le fasce per la testa di tutti i giocatori di una squadra devono essere tutte dello stesso colore OR 4.4.2 ultimo capoverso.*

NB: una nuova precisazione, contenuta in OI ART 4-4, prescrive: non è permesso di indossare fasce per la testa in stile-sciarpa.

Statement: Wearing of scarf-style headbands is not permitted.



Diagram 1 Examples of scarf-style headbands

2 - b) Valutano l'azione di A1 legale. OI ART - 33 CONTATTI 33-4 *La Regola del semicerchio no-sfondamento non si applica perché il difensore deve avere entrambi i piedi all'interno dell'area. Una eventuale infrazione va arbitrata secondo le regole OI ART - 33-3-2^ab NB: le linee dei semicerchi no-sfondamento sono parte delle aree dei semicerchi no-sfondamento OR Art 2.4.7 ultimo capoverso.*

3 - b) Fischia fallo in attacco ad A2. OI ART - 33 CONTATTI 33-6. *La regola del semicerchio no-sfondamento non deve essere applicata in situazione di rimbalzo della palla dall'anello. Essa invece si applica quando OR 33.10*

- *L'attaccante è in controllo della palla mentre è in volo,*
- *Tenta un tiro a canestro o passa la palla, e*
- *Il difensore ha un piede o ambedue i piedi a contatto con l'area del semicerchio no-sfondamento*

4 - NO. OI ART 38 - FALLO DA ESPULSIONE 38-2 *Un giocatore espulso non fa più parte del gioco. Infatti egli deve recarsi e rimanere nello spogliatoio della squadra, oppure, a sua scelta, lasciare l'impianto di gioco OR Art 38.2.2 Dopo l'espulsione, pertanto, nessun'altra sanzione può essere fischiata. In caso di sue proteste, a giudizio degli arbitri plateali ed eclatanti, riportare questo suo comportamento sul rapporto di gara: il giudice sportivo provvederà.*

5 - Non si tratta di un doppio fallo. OI ART - 35 DOPPIO FALLO 35-8 *I due falli non sono della stessa categoria. Per la configurazione del doppio fallo devono essere entrambi: o 2 personali o antisportivi o da espulsione OR Art 35.1.2-4°pallino*

6 - a) Assegnano 3 pt ad A1. OI ART - 31 Interferenza sul tentativo di tiro a canestro 31.23 *Si verifica una interferenza sul canestro quando un giocatore si aggrappa al canestro per giocare la palla OR Art 31.2.4-6°pallino.*

7 - Lasciano proseguire il gioco. OI ART - 30 Ritorno della palla in zona di difesa 30.2 B1 *stabilisce un nuovo controllo di palla per la sua squadra mentre è in aria OR Art 30.1.2 ultimo capoverso: il controllo, prima del passaggio, era della squadra A*

8 - Fischiano RPZD. OI ART - 30 Ritorno della palla in zona di difesa 30.4 *La squadra A è in controllo di palla nella sua zona d'attacco: A2, anche se acquista il controllo della palla mentre è in aria, atterrando con un piede nella propria zona di difesa, ha commesso violazione di RPZD perché non si tratta di un "nuovo controllo" come nel quiz precedente OR Art 30.1.2-1° pallino. NB: A2 tocca ma non controlla la palla!*

9 - Lasciano proseguire il gioco. OI ART - 30 Ritorno della palla in zona di difesa 30.13 *Una squadra è in controllo di una palla viva nella propria zona d'attacco, quando un giocatore di quella squadra è con ambedue i piedi a contatto con la sua zona d'attacco mentre trattiene, prende o palleggia la palla nella sua zona d'attacco OR Art 30.1.1-1° pallino. Il controllo della palla da parte di una squadra **termina** quando OR Art 14.1.3*

- un avversario lo guadagna,
- la palla diventa morta,
- la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore, in occasione di un tiro a canestro su azione o di un tiro libero

10 - Fischiano violazione di 24". OI ART - 29/50 Ventiquattro Secondi Esempio-2 Interpretazione: la violazione di 24" si configura perché la squadra B non ha ottenuto un **immediato e chiaro** controllo della palla. *Questa disposizione è stata cancellata dal Regolamento Tecnico ed è stata inserita nelle Interpretazioni Ufficiali FIBA*

11 - NO. OI ART - 29/50 Ventiquattro Secondi 29/50-36 Interpretazione: la squadra A avrà 14" a disposizione sul cronometro dei 24" per tirare a canestro, non appena A3 guadagna il controllo della palla in qualsiasi parte del terreno di gioco. *Il tocco di B2 infatti è ininfluenza perché non è un "controllo" La squadra A ha invece il controllo: infatti esso **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 OR Art 14.1.1*

12 - 24 secondi. OI ART - 29/50 Ventiquattro Secondi 29/50-47 Interpretazione: La squadra (B) che ha guadagnato un chiaro controllo di palla, non è la stessa squadra (A) che aveva il controllo prima che la palla toccasse l'anello. *La squadra A pertanto avrà 24" per effettuare un tiro a canestro.*

13 - NO. OI ART 28 - 8 Secondi 28.9(b) Il gioco riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A dal punto più vicino a dove il fallo si è verificato. *Poiché il doppio fallo si è verificato nella propria zona d'attacco la squadra A raggiunge la propria zona d'attacco, pur avendo il controllo di palla nella propria zona di difesa!*

14 - NO. OI ART - 18/19 Sospensioni e Sostituzioni 18/19-8 La richiesta è stata fatta in ritardo: la sostituzione non può essere concessa. Il gioco deve riprendere immediatamente.

15 - Sanzionano B1 con un fallo U. ART 37 Fallo Antisportivo 37-11(b) Un fallo antisportivo è un contatto falloso di un giocatore che, a giudizio dell'arbitro, è eccessivo, duro causato da un giocatore in un tentativo di giocare la palla OR Art 37.1.1-2° pallino.