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

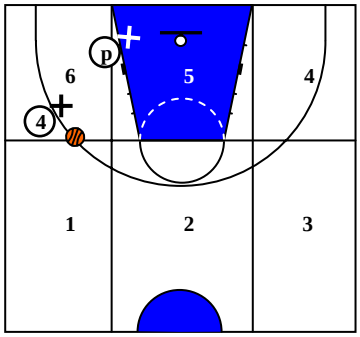


fig. 2 Ag

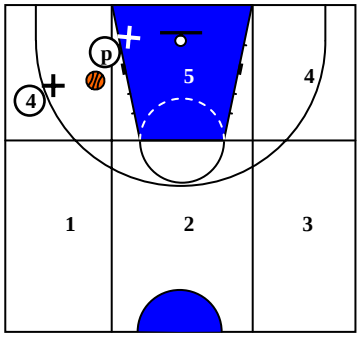


fig. 3 Ag

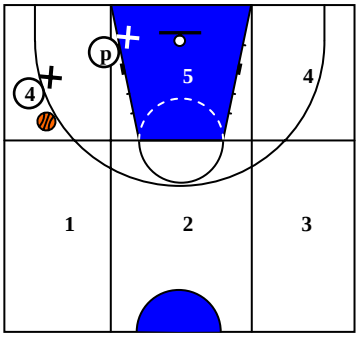
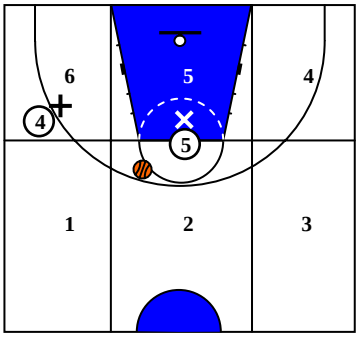


fig. 4 Ag



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