# QUADERNO TECNICO del C.I.A.
# N. 10 - Febbraio 2006

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 devono essere ritenute ufficiali da tutti i tesserati.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Tecnico**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

**Domanda 1:** "Cos'è un pick and roll ?"
**Risposta:** Il pick and roll è una forma di collaborazione in attacco in cui un giocatore senza palla, solitamente un lungo, porta un blocco a favore di una guardia in possesso di palla.
Gli americani, da cui arrivano molti dei termini utilizzati nel basket, definiscono **Pick** un blocco portato a favore del giocatore in possesso di palla e **Screen** un blocco lontano dalla palla. Il termine **Roll** definisce il "giro" che il bloccante esegue successivamente all'azione di blocco, al fine di creare una linea di passaggio sulla penetrazione della palla verso canestro.
Nella sua evoluzione recente, la guardia si porta all'altezza del prolungamento della linea di tiro libero, dove il lungo velocemente sale ad effettuargli un blocco; una concezione del pick and roll più dinamica rispetto al passato, quando era viceversa la guardia a portarsi in palleggio nel punto dove era già posizionato il big man, e che necessita, quindi, di una valutazione più attenta ed accurata da parte dell'arbitro.
Oltre che laterale, il pick and roll può essere portato anche in posizione centrale, all'altezza della linea dei 3 punti.
Altro sviluppo del pick and roll è il giro in allontanamento, oltre la linea dei 3 punti, del lungo-bloccante servito dalla guardia per sfruttare la sua eventuale capacità di tiro o per allargare gli aiuti difensivi.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

**Domanda 2:** "La squadra **B** sta pressando e l'arbitro fischia palla contesa nella metà campo difensiva della squadra **A**; nel tabellone dei 24" il display indica **16**. Come prosegue la gara ?"
**Risposta:** L'indicazione **16** del display dell'apparecchio 24" non significa che si è configurata una violazione agli 8".
**L'applicazione** di questa regola si basa **unicamente** sul conteggio individuale degli 8" da parte dell'arbitro. Nel caso si verifichi una discrepanza tra il numero dei secondi **contati** dall'arbitro e quelli mostrati dall'apparecchio dei 24", la decisione dell'arbitro deve avere la precedenza. (Interpr. FIBA 2004 - art. 28, precis. 1)
Pur se rientra nelle sue possibilità l'avvalersi dell'aiuto di qualsiasi attrezzatura presente sul campo, è fondamentale che l'arbitro usualmente conteggi mentalmente i primi 3" e visivamente gli ulteriori 5" dell'azione della squadra nella sua zona di difesa.
**Nel caso richiesto**, non avendo ancora sanzionato una violazione agli 8", l'arbitro indicherà: situazione di salto a due (per la palla trattenuta verificatasi) riprendendo il gioco con una rimessa per possesso alternato a favore della squadra che ne ha diritto, in base alla freccia:
- per un nuovo periodo di 24", se squadra **B**
- per il periodo residuo di 24" e 8" se squadra **A;** prima di mettere a disposizione la palla per la rimessa, l'arbitro indicherà chiaramente con la mano libera **1"** residuo, mentre i **16"** sono già indicati dal display.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

**Domanda 3:** "La squadra **B** ha diritto ad una rimessa per possesso alternato. Effettuata la rimessa, l'ufficiale di campo dimentica di girare la freccia a favore della squadra **A**. Cosa devono fare gli arbitri quando ci si accorgerà dell'errore ?"
**Risposta:** Su ogni rimessa in gioco per la regola del possesso alternato, il segnapunti ha la responsabilità di adeguare la direzione della freccia al termine della rimessa stessa; ma va ricordato che di tale gestione è **corresponsabile** l'arbitro che amministra la rimessa.
A seconda della circostanza, egli **deve** rendersi conto che la freccia sia stata esposta (nel caso di salto a due iniziale) e che lo sia nella direzione corretta (in tutte le altre situazioni).
Allorché il mancato aggiornamento della direzione della freccia emerge, trascorsi alcuni minuti di gioco, oppure all'inizio di un nuovo periodo, perchè :
- gli stessi arbitri se ne rendono conto, oppure
- gli ufficiali di campo avvisano gli arbitri, oppure
- la squadra **A** protesta

gli arbitri, sulla base di propria consapevolezza o degli U.d.c. o altro, se possono stabilire con certezza che l'errore è effettivamente avvenuto, disporranno per il nuovo corretto posizionamento della freccia stessa.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

**Domanda 4:** CHIARIMENTI IN MERITO ALLA REGOLARITA' DELL'ATTREZZATURA DEI 24"
**Risposta:** Da Regolamento Tecnico (Attrezzature per la Pallacanestro - art. 5.7.2, pag. 122):
"Gli apparecchi dei 24" devono essere collegati con il cronometro di gara in modo che:
- quando il cronometro di gara si ferma, anche gli apparecchi dei 24" si devono fermare
- quando il cronometro di gara parte, gli apparecchi dei 24" devono avere la possibilità di partire manualmente
- quando gli apparecchi dei 24" si fermano e suonano, il cronometro di gara continui e possa essere fermato, se necessario".

**Questo determina, in un numero rilevante di apparecchiature, che a cronometro fermo sia impossibile intervenire sui 24" per correggere il tempo residuo poiché lo stop del cronometro di gara blocca il cronometro dei 24"**
Non è pertanto da segnalare sul referto di gara se si presenta questa situazione, in quanto l'attrezzatura è da ritenersi regolamentare.
Quando, nelle situazioni di cui all'art. 50.4, per errore dell'operatore, i 24" vengono resettati e non è possibile intervenire per correggere il tempo residuo, l'arbitro deciderà, a seconda dei casi, se si procederà, per il conteggio dei secondi mancanti al termine dell'azione, con conteggio mentale o utilizzando un cronometro di riserva.
La procedura che si adotterà, dovrà **essere partecipata** ai due allenatori.
oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

**Domanda 5:** "**B/4** esegue un tiro a canestro dalla zona da **tre** punti; la palla non tocca l'anello, nel contempo suona l'apparecchio dei 24". Da dove deve essere effettuata la rimessa ?"
**Risposta:** Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra **A** dalla linea di fondo.
Il punto di rimessa, nel caso di violazione ai 24", non è più **sempre** il più vicino a dove è partito il tiro, bensì il più vicino a dove si verifica la violazione. (Interpr. FIBA 2004 - art. 29, prec. 1)
Non avendo la palla toccato l'anello, né essendo ovviamente finita a canestro, si è verificata una violazione alla regola dei 24", presumibilmente all'interno dell'area dei 3", per cui la rimessa va effettuata dalla linea di fondo, ma non direttamente dietro il tabellone.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo