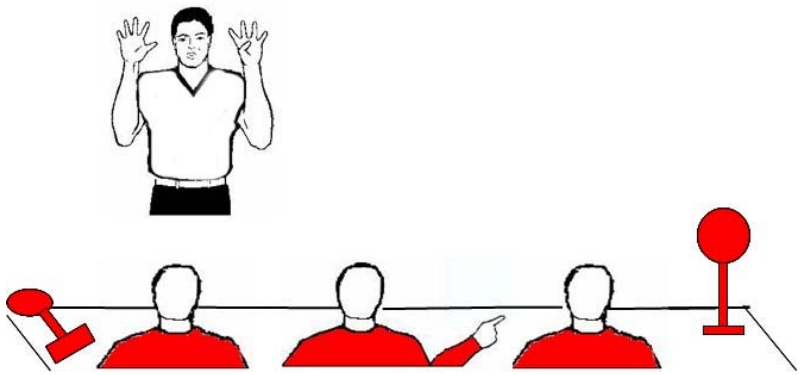
QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 28 - Settembre 2008

Le seguenti **Interpretazioni**, proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Durante il colloquio pre-gara gli arbitri possono chiedere agli U.d.c. di fischiare sulla sirena dei 24" solo nei casi evidenti e di segnalargli l'esaurimento del bonus indicando 2 con la mano ?"
Risposta: Si ribadisce che l'addetto all'apparecchio dei 24", nel caso in cui il suono della sirena sopravvenga in pieno controllo di palla da parte di una squadra (art.50.5 - esclusi i casi di palla vagante, movimento continuo del giocatore in atto di tiro, etc.), **deve fischiare** per avvertire l'arbitro che si è creata una situazione di palla morta e cronometro fermo (art.49.2 ult. punto).
Ciò si rende necessario, esattamente come accade per il cronometrista allo scadere del tempo di gioco, per rinforzare il suono della sirena che a volte può essere non sufficientemente udibile, ma soprattutto per sostituire in tempo reale il segnale acustico qualora l'apparecchio dovesse mancare di funzionare.

Inoltre, nell'ambito della collaborazione e del lavoro di squadra, a seguito di un fallo sanzionato



dall'arbitro. l'ufficiale di campo può soltanto indicare la paletta del bonus; infatti, concedere tiri liberi (segnalando 2 con la mano), assegnare punti, etc. è una esclusiva competenza arbitrale.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Alcuni sostengono che se un giocatore incaricato della rimessa, con la palla in mano, mantiene fermo il piede sinistro, fa un passo laterale col destro e subito dopo riunisce il destro al sinistro **non ha commesso violazione**. E' giusto ?"
Risposta: C'è la necessità di un chiarimento su ciò che significa "muoversi lateralmente" da parte di un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo.
Esaminando il significato del verbo "muoversi", etimologicamente "spostarsi" - "cambiare posto", si può dire che nel caso esposto "il giocatore non si è mosso". Infatti è nella stessa posizione iniziale e pertanto egli, dopo ciò, potrà effettuare una normale azione di rimessa in gioco senza commettere violazione, nel rispetto dei 5",.
Fermo restando l'assunto che nel "movimento laterale" la distanza totale non deve essere superiore a 1 metro (art 17.3.1 – ult. punto).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "A6 spinge volontariamente e platealmente il suo compagno di squadra A8 il quale, per effetto della spinta, frana su B7, attaccante avversario in possesso di palla. Quale deve essere la sanzione corretta ? Io ho attribuito fallo antisportivo ad A6. E' giusto ?"
Risposta: Se è vero, come è vero, che un fallo personale è un contatto illegale tra un giocatore ed un suo **avversario**; se si definisce antisportivo un contatto falloso che, a giudizio dell'arbitro, abbia quei requisiti che tutti conosciamo (art. 36), nel caso di un'azione simile da parte di A6, dobbiamo necessariamente fare riferimento soltanto ad una condotta non riferibile a sportività, correttezza e fai-play. L'invenzione davanti alla quale ci verremmo a trovare dovrà essere sanzionata con fallo tecnico, normale o da espulsione a seconda della gravità.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Un giocatore riceve un passaggio in aria e torna sul parquet su uno dei due piedi, diciamo il destro, salta con quel piede e ricade su entrambi i piedi. Ha commesso violazione di passi ? Sarà ora il destro il suo piede perno ?"
Risposta: Esaminando la situazione proposta, il giocatore che, ricevuta la palla con entrambi i piedi sollevati dal terreno, atterra su un piede stabilisce **come perno** quel piede. Se poi il giocatore continua il suo movimento, saltando con quel piede ed atterrando simultaneamente con ambedue i piedi, non avrà commesso alcuna violazione (art.25.2.1 ult. punto).
E' questo, infatti, un'azione legale per un giocatore **in movimento** nello stabilire il piede perno ricevendo la palla in volo.
Rimane da dire che, dopo tale tipo di arresto, nessuno dei due piedi potrà essere considerato piede perno; ne consegue che il giocatore **non potrà**:
- usare alcuno dei due piedi per ruotare su sé stesso;
- partire in palleggio, alzando uno dei due piedi;
mentre **potrà** alzare uno o ambedue i piedi per passare la palla o tirare a canestro, in ambedue i casi curando di non ritoccare il terreno prima che la palla abbia lasciato le sue mani.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Come ci si deve comportare se un giocatore subisce un infortunio e la sua squadra non dispone più di sostituti ?"
Risposta: Normalmente, un giocatore infortunato deve essere sostituito se non può riprendere a giocare (approssimativamente entro 15 secondi) o se riceve soccorso sul terreno di gioco.
Nel caso la squadra non disponga di sostituti, il suddetto tempo sarà protratto opportunamente per consentire alla stessa di non rimanere in inferiorità numerica (art. 5.3). Va considerato, però, che l'attesa non potrà essere smisurata per non interrompere l'inerzia della gara.
Se il giocatore infortunato deve, comunque, lasciare il terreno per ricevere cure, potrà rientrare appena ripresosi, anche in assenza di regolamentare opportunità per la sostituzione, alla prima situazione di palla morta e cronometro fermo.
Questo perché egli, non essendo stato sostituito, avrà **mantenuto** il suo **status** di giocatore.
Se la prima palla morta coincide con la realizzazione di un canestro, il fischio del segnapunti determinerà l'opportunità per sospensioni e sostituzioni per ambedue le squadre.
Il segnapunti fischierà per avvisare gli arbitri, ma non farà alcun tipo di segnalazione, non trattandosi di sostituzione, ma di un semplice rientro in gioco.
Il segnapunti non dovrà **mai** fischiare quando la palla è **viva** ed il **cronometro in movimento,** né il giocatore potrà rientrare **'al volo'** con cronometro in movimento, su invito arbitrale.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo