QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 43 - Gennaio 2011

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

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Ho notato interpretazioni diverse tra arbitri e UdC riguardo la compilazione della lista gara, in merito alla firma da apporre in fondo alla stessa. Alcuni chiedono che la firma sia posta solo nel caso in cui un tesserato venga depennato, altri vogliono che lo si faccia per qualsiasi correzione. Posso avere un chiarimento definitivo ?"
Risposta: A maggior chiarimento di quanto già indicato in precedenza, la lista elettronica per la partecipazione a gara, presentata e firmata dal Dirigente Responsabile della Società, potrà e dovrà essere corretta **solo ed esclusivamente** dallo stesso o da chi è abilitato a farlo.
Qualsiasi correzione apportata dovrà essere singolarmente descritta nell'apposito spazio in calce al foglio, ri-firmato dal Dirigente Responsabile della Società.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Assistevo ad una partita del campionato Under 19 della fase interregionale e gli arbitri hanno applicato la nuova regola dei 24 secondi in vigore nei campionati nazionali. E' corretto che in tale fase si operi così ?"
Risposta: Dovrebbe essere a conoscenza di tutti, e comunque questa risposta lo rammenterà di nuovo, che una delibera del Consiglio Federale ha stabilito che l'impiego della nuova regola per i 24 secondi, come prevista dall'art. 29.2.1, a partire dalla stagione sportiva in corso, sia introdotta soltanto per i Campionati Nazionali.
Al contrario, per i campionati Regionali e per l'Attività Giovanile, intendendo quindi per tutte le loro fasi di svolgimento, l'introduzione di tale normativa è stata posticipata a data da destinarsi.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Come deve operare l'addetto ai 24" nel caso in cui l'arbitro fermi il gioco per l' infortunio di due giocatori avversari mentre una squadra è in controllo di palla ?"
Risposta: Nel caso di infortunio contemporaneo di due giocatori avversari, la nuova regola prevista soltanto per i campionati nazionali ha portato a comportarci così per la ripresa del gioco:

- palla in zona di difesa, nuovi 24 secondi;
- palla in zona d'attacco con 14 o più sull'apparecchio, residuo;
- palla in zona d'attacco con 13 secondi o meno sull'apparecchio, reset a 14".

Nei campionati nei quali non si applica la nuova regola dei 24", se il gioco viene interrotto per lo stesso motivo mentre una squadra controlla la palla, l'apparecchio deve essere resettato per un nuovo periodo di 24 secondi.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Vorrei porre alla vostra attenzione delle situazioni di gioco per comprenderle meglio e sapere i giusti provvedimenti nelle diverse finalizzazioni:
Il giocatore A9 inizia il terzo tempo verso canestro, ma sul primo passo subisce fallo dal difensore B4 (la squadra B ha già esaurito il bonus) e l'azione si conclude in tre modi diversi:

1. nel concludere l'azione, A9 commette infrazione di passi e poi realizza;
2. nel concludere l'azione, A9 subisce un ulteriore fallo antisportivo e poi realizza;
3. nel concludere l'azione, A9 commette fallo di sfondamento e poi realizza;
4. nel concludere l'azione, dopo aver rilasciato il pallone realizzando, A9 commette fallo.

Risposta: Andando con ordine: nel momento in cui l'attaccante A9 subisce fallo, l'arbitro fischia ed il cronometro si ferma, dopodiché, nel concludere l'azione:
1) commette violazione di passi e poi realizza - il movimento continuo si interrompe al momento della violazione, questa verrà segnalata, canestro non valido, due tiri liberi per A9.
2) subisce un ulteriore fallo antisportivo - ulteriore fischio, si segnalano e si riportano a referto il fallo di B4 ed il fallo antisportivo successivo, canestro valido, tiro aggiuntivo per A9, due tiri liberi ancora per A9 tutti senza rimbalzo e rimessa dalla linea centrale estesa per la squadra A.
3) commette fallo di sfondamento - il fallo di A9 viene non considerato, canestro non valido, due tiri liberi.
4) commette fallo dopo aver rilasciato il pallone - il fallo viene non considerato, canestro valido e tiro aggiuntivo per A9. Dopo un fischio arbitrale, i soli falli che vengono considerati sono i tecnici, antisportivi, da espulsione (Interpretazioni Ufficiali FIBA).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Ho sono un dubbio che la mia passione per il basket mi porta a chiedervi di risolvere per avere una risposta definitiva.
Vorrei che mi aiutaste a capire come viene valutata un'azione di tiro all'ultimo secondo. Quando viene considerato non valido anche se il giocatore effettua il movimento di tiro? Oppure quando invece è da considerarsi valido ai fini del risultato finale?
Mi viene in mente il tiro di Douglas allo scadere nella finale Milano - Bologna del 2005, ma anche di moltissime partite NBA."
Risposta: La validità di un tiro effettuato sul suono della sirena del fine gara si basa su un punto focale: a prescindere che si tratti di tiro piazzato (chi era costui?), in sospensione, lay-up, terzo tempo, tiro della disperazione da metà campo, etc. è da valutare che la palla lasci le mani o la mano del tiratore PRIMA del suono della sirena.
Se il suono del cronometro di gara, cosa che sancisce la fine del tempo di gioco, avviene PRIMA che la palla lasci la/e mano/i del tiratore, il canestro eventuale è da considerarsi fuori tempo e quindi non valido.
Può sembrare sempre facile, a volte non lo è; e per questo motivo in alcune manifestazioni internazionali ed in alcune fasi del nostro Campionato o Coppa Italia è stato inserito lo strumento Instant replay che permette di fissare quel momento, estremamente importante per definire se il canestro sia valido o meno.
Rimane da dire, per chiarezza regolamentare, che dopo il rilascio della palla e poi il suono della sirena, nessun giocatore può intervenire sulla palla, se non nella sua immediata parabola ascendente, neppure dopo che questa abbia rimbalzato sull'anello. Né un difensore può spazzare via la palla, né un'attaccante sospingerla dentro: si dice in gergo che in questa situazione la palla, ovvero il tiro deve "morire da sé".

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo