

Situazioni di gioco legate all'infortunio di un giocatore⁽¹⁾

(a cura di Marco Giocondo – Istruttore Provinciale U.d.C. – G.A.P. Salerno)

Definizione

L'infortunio è un impedimento temporaneo, solitamente di natura psico-fisica, il quale non permette ad un giocatore di prendere parte alla partita o ad una sua fase di gioco.

Pre-gara

Se, durante il riscaldamento pre-gara (e comunque nei 20' che precedono il salto a due di inizio partita), un giocatore iscritto a referto subisce un infortunio e, a giudizio del primo arbitro, non è in condizione di prendere parte alla gara, è consentita la sostituzione del giocatore sul referto di gara con un nuovo giocatore.

Ovviamente si depennerà il nome del giocatore infortunato sostituendolo (o aggiungendolo in calce se c'è spazio) col nome del nuovo giocatore e, se necessario, si provvederà alla correzione del numero di maglia.

Se, invece, ad infortunarsi è un giocatore indicato dall'allenatore nel quintetto che inizierà la gara, allora, nel caso il primo arbitro accerti l'impossibilità ad iniziare la gara (in caso di infortunio grave, tale da impedire di prendere parte al gioco, allora si depennerà il nome del giocatore come descritto sopra) può essere autorizzata la sostituzione con un altro giocatore (e in caso di infortunio plurimo il rapporto sarà sempre, al massimo, 1 a 1).

In questo caso anche l'altra squadra potrà, se lo vuole, sostituire UN SOLO giocatore per OGNI avversario infortunato, per il principio della correttezza e della lealtà sportiva.

Durante la gara

Se l'infortunio avviene a palla viva, gli arbitri NON devono fischiare fino a che la squadra in controllo della palla non abbia tirato a canestro, non abbia perso il controllo della palla oppure la palla non sia diventata morta.

Se gli arbitri giudicano grave l'infortunio o, comunque, è necessario proteggere il giocatore infortunato allora gli arbitri possono fermare immediatamente il gioco.

Quando un giocatore infortunato non può continuare immediatamente a giocare (o impiega più di 15" dal fischio arbitrale) oppure viene soccorso allora il giocatore deve essere sostituito oppure la squadra, nel caso non abbia ulteriori sostituti, deve continuare a giocare con meno di 5 giocatori finché il giocatore infortunato non riceve le adeguate cure.

L'unica persona che può entrare in campo per soccorrere il giocatore infortunato, qualora occorranو immediate cure, è il MEDICO, che può entrare anche senza l'autorizzazione degli arbitri.

Tutti gli altri tesserati iscritti a referto (Allenatore, Aiuto Allenatore, Massaggiatore, Preparatore Fisico, Scorer, Dirigenti vari, Sostituti) hanno bisogno dell'autorizzazione arbitrale per entrare in campo a prestare soccorso (sarà responsabilità dell'arbitro permettere l'ingresso in campo ad un numero minimo di persone in relazione alla gravità dell'infortunio)

Come già detto, un giocatore che viene soccorso oppure non riesce a riprendere a giocare entro 15" deve essere sostituito.

Però, se al momento dell'infortunio una delle due squadre fa richiesta di una sospensione (o ne aveva fatto richiesta in precedenza e la prima opportunità per concedere la sostituzione si viene a creare in seguito all'interruzione del gioco a causa dell'infortunio) e il giocatore viene curato in tempo utile nel corso della sospensione, allora il giocatore può riprendere a giocare. Quanto appena detto vale anche nel caso di un giocatore con una ferita aperta e/o sanguinante curata nel corso della sospensione.

Facciamo alcuni esempi a riguardo:

- Un giocatore si infortuna. L'arbitro fischia per interrompere il gioco. Dopo 3-4-5 secondi il giocatore viene soccorso. Nello stesso periodo di palla morta, ma dopo che il giocatore è

stato soccorso un allenatore chiede una sospensione. La sospensione viene accordata. Alla ripresa del gioco il giocatore NON può rientrare in campo.

- Un giocatore si infortuna. L'arbitro fischia per interrompere il gioco. Passano 11-12-13 secondi senza che nessuno è autorizzato ad entrare in campo a soccorrere il giocatore. Nello stesso periodo di palla morta, ma un allenatore chiede una sospensione. La sospensione viene accordata. Alla ripresa del gioco il giocatore PUO' rientrare in campo perché ha ripreso la propria efficienza fisica entro i 15" previsti dal regolamento.
- Un giocatore si infortuna. L'arbitro fischia per interrompere il gioco. Dopo 3-4-5 secondi un allenatore chiede una sospensione e nello stesso momento un arbitro autorizza l'entrata in campo del massaggiatore. La sospensione viene accordata. Alla ripresa del gioco il giocatore PUO' rientrare in campo perché è stato soccorso dopo la richiesta di sospensione.
- Un allenatore fa richiesta di sospensione. Un giocatore si infortuna. L'arbitro ferma il gioco per prestare soccorso. Viene accordata la sospensione. Alla ripresa del gioco il giocatore PUO' rientrare in campo.

Prima dei tiri liberi

Se ad infortunarsi è un giocatore al quale sono stati assegnati dei tiri liberi (ad es. fallo subito in atto di tiro) e questo viene soccorso o non può riprendere a giocare entro 15" allora i tiri liberi verranno effettuati dal sostituto, che non potrà uscire dal campo prima che non sia trascorsa un'azione di gioco con palla viva e cronometro in movimento. (*Eccezione: la squadra non ha altri sostituti: allora dovrà giocare in 4 finché il giocatore infortunato non viene curato e i tiri liberi saranno effettuati da un giocatore indicato dall'allenatore*)

Durante i tiri liberi

Se gli arbitri, durante l'effettuazione di un blocco di tiri liberi, si accorgono che un giocatore sanguina (oppure ha una ferita aperta) allora devono far sostituire immediatamente il giocatore. In questa situazione anche l'altra squadra avrà l'opportunità di effettuare UNA e UNA SOLA sostituzione se da questa richiesta.

In questo caso si applica il principio di correttezza e lealtà sportiva previsto per gli infortuni nel pre-gara.

Comportamento dei 24"

Se, al momento dell'infortunio una delle due squadre ha il controllo della palla allora i 24":

- CONTINUANO se il giocatore infortunato appartiene alla stessa squadra
- RESET se il giocatore appartiene alla squadra avversaria.

Se, invece, nessuna delle due squadre, al momento dell'interruzione, non aveva il controllo della palla allora si farà ricorso alla regola del POSSESSO ALTERNATO.

⁽¹⁾ Questo documento è a disposizione di tutti a condizione di lasciare intatto il contenuto del documento stesso nonché il nome dell'autore. Si prega, per qualsiasi uso futuro, di lasciare intatta questa nota a margine.

Per qualsiasi informazione e/o comunicazione e/o proposta di modifica al documento scrivere una e-mail a:

marco.giocondo@ufficialidicampo.it