

INSTANT REPLAY (I.R.)

DISPOSIZIONI PER L'UTILIZZO DELLO STRUMENTO "INSTANT REPLAY" NELLE GARE IN CUI E' PREVISTO IL SUO IMPIEGO

E' uno strumento tecnologico che AIUTA l'arbitro a STABILIRE il valore o la sanzione da assegnare a specifiche situazioni di gioco, con esclusione delle circostanze in cui decisioni non sono state prese.

L'utilizzo dell'I.R. non sminuisce il ruolo dell'arbitro, viceversa può garantire a tutti coloro che sono coinvolti nella gara (arbitri, allenatori, giocatori, addetti ai lavori, spettatori, media) migliori valutazioni.

SITUAZIONI CHE SI RITENGONO ASSOGGETTABILI AD "INSTANT REPLAY"

1) Quando un CANESTRO È REALIZZATO in prossimità del suono che sancisce la fine di un periodo della gara o il termine dei 24" e non c'è la certezza che il suono sia avvenuto con la palla già in volo oppure ancora a contatto della/e mano/i del tiratore.

2) Quando su possibile situazione di RITORNO DELLA PALLA NELLA ZONA DI DIFESA non c'è la certezza che la stessa, o il piede di un giocatore che ha il controllo della palla abbia toccato la linea di metà campo o la zona di difesa (non per la valutazione del possesso della palla o meno).

3) Quando in SITUAZIONE DI FALLO O VIOLAZIONE, fischiati in prossimità del suono di fine periodo o termine dei 24" non c'è la certezza che l'infrazione sia avvenuta prima o dopo il suono della sirena.

4) Quando in situazione di PALLA FUORI CAMPO, dovendo assegnare una rimessa, non c'è la certezza di chi per ultimo abbia toccato la palla.

5) Quando in situazione di TIRO REALIZZATO, con piede del tiratore in prossimità della linea di 3 punti, non c'è la certezza sulla convalida da 2 o 3 punti.

6) Quando in SITUAZIONE DI RISSA, limitatamente alla valutazione e identificazione dei sostituti che hanno lasciato l'area della panchina, si devono adottare provvedimenti.

7) Quando in SITUAZIONE DI INTERFERENZA A CANESTRO e/o SULLA PALLA, non c'è la certezza che la decisione assunta sia adeguata a quanto accaduto.

Nelle situazioni predette, la RICHIESTA della procedura "Instant Replay" può essere fatta da un Allenatore o da un Arbitro.

POSSIBILITA' E PROCEDURE quando la richiesta è fatta dall'**Allenatore**:

Durante l'intero arco della gara (tempi supplementari compresi) l'Allenatore di ciascuna squadra ha UNA SOLA POSSIBILITA' di richiedere l'"Instant Replay".

Tale richiesta dovrà avvenire al termine di un periodo e per l'intera durata dell'intervallo, quando trattasi di situazioni in prossimità della fine del periodo stesso, oppure nel periodo di palla morta susseguente la decisione arbitrale non condivisa, in una

delle altre situazioni. Dal momento in cui la palla diventa viva per una nuova azione, qualsiasi richiesta di I.R. non può più essere accettata.

Fa eccezione la situazione relativa al valore di un canestro (2 o 3 punti) realizzato dal tiratore con un piede vicino alla linea del tiro da 3. In tal caso, l'Allenatore, ma anche l'Arbitro, può richiedere l'I.R. anche alla prima palla morta successiva alla realizzazione del canestro.

La procedura per l'Allenatore sarà quella di rivolgersi al segnapunti pronunciando la frase "Richiesta di Instant Replay".

Il segnapunti accetterà sempre la richiesta di Instant Replay (uno per gara). La parteciperà agli arbitri con un fischio e con un'apposita paletta che poi dovrà rimanere esposta per l'intera gara, affinché visualizzi che la possibilità di richiedere l'I.R. è già stata usufruita da quella squadra.

POSSIBILITA' E PROCEDURE quando la richiesta è fatta dall'**Arbitro**:

Quando un arbitro, in una delle situazioni sopra riportate, vuole verificare una sua decisione, lo potrà fare fischiando e segnalando una sospensione (fig. 12) portando poi la mano destra sul petto.

Tale verifica deve avvenire nell'intervallo o nella palla morta che segue la decisione arbitrale, come previsto nel caso in cui la richiesta viene avanzata dall'allenatore. Dopo che la palla è diventata viva per una nuova azione, non è più possibile ricorrere ad una verifica tramite "Instant Replay", fatto salvo il caso di canestro da convalidare da 2 o 3 punti.

Premesso che l'apparecchiatura per l'Instant Replay dovrà essere posizionata nelle immediate vicinanze del tavolo degli Ufficiali di Campo, si stabilisce che dovrà essere l'Arbitro, che ha fischiato o ha ritenuto di non fischiare una delle INFRAZIONI in esame, ad effettuare la verifica; invece, per la CONVALIDA o meno di un canestro, avvenuto nelle circostanze suddette, o per la situazione di RISSA sarà sempre il primo Arbitro ad assumere l'incarico di visionare l'I.R. per la decisione definitiva.

PALETTE "INSTANT REPLAY" DA COLLOCARE SUL LATO DEL TAVOLO DEGLI U.d.C. QUANDO UN ALLENATORE CHIEDE DI AVVALERSI DELL'I.R.

Quando un Allenatore fa richiesta al segnapunti di un "Time-out per Instant Replay" il segnapunti fischia ed alza la prevista paletta collocandola sul tavolo e mantenendola alzata per il resto della gara, dal lato della squadra che ne ha fatto richiesta.

Si propone che tale paletta – per non disturbare la visuale da parte degli operatori al tavolo – abbia una dimensione rettangolare di cm. 10 x 30 ed un sostegno di massimo 20 cm.; il suo colore potrebbe essere giallo con INSTANT REPLAY scritto in blu scuro.

Roma, 18 aprile 2008