

1. **II CONTROLLO DELLE ATTREZZATURE** va fatto **c o n** gli arbitri.
Controllo delle sirene, se c'è molto pubblico, va ripetuto prima dell'inizio gara, a "palazzetto pieno"
2. Le **SOSTITUZIONI** effettuate **durante i time out e/o gli intervalli** vanno **RICHIESTE E SEGNALATE**.
Occorre ricordare la necessità del rispetto di questa procedura (quando il referto sarà informatizzato non sarà possibile registrare né punti né falli per un giocatore che non sia stato "abilitato" – es: giocatore entrato in campo durante una sospensione e non "registrato")
3. Quando una squadra **termina i time out** occorre segnalarlo agli arbitri (che ne informeranno l'allenatore)
4. **PROCEDURA** per richieste di **SOSPENSIONE E SOSTITUZIONE** in **situazioni particolari**

Situazione a):

{ giocatore seduto sul cubo del cambio (quindi richiesta di sostituzione)
fischio arbitrale → palla morta e cronometro fermo
opportunità per richiedere la sostituzione



IL SEGNAPUNTI **FISCHIA** E **SEGNALA** LA RICHIESTA DI **SOSTITUZIONE**

MENTRE si effettua la sostituzione un allenatore chiede time out



IL SEGNAPUNTI **FISCHIA** E **SEGNALA** LA RICHIESTA DI **SOSPENSIONE**

*Nota: La sostituzione precedente è effettiva ed il **giocatore "entrato"** dovrà essere in campo al termine della sospensione.*

Situazione b):

{ giocatore seduto sul cubo del cambio (quindi richiesta di sostituzione ma il gioco prosegue)
richiesta di time out (prima che si verifichi l'opportunità per richiedere la sostituzione)
fischio arbitrale → palla morta e cronometro fermo
opportunità per richiedere sia la sostituzione che la sospensione **MA**



IL SEGNAPUNTI FISCHIA E SEGNALA **SOLO** LA RICHIESTA DI **SOSPENSIONE**

poi CHIEDE (al giocatore o al dirigente) SE LA RICHIESTA DI SOSTITUZIONE è CONFERMATA e "per chi entra" – Se la richiesta viene confermata cambia lo "status"

e

Quando mancano 10" al termine della sospensione



Il cronometrista segnala che mancano 10" al termine della sospensione

e
Il segnapunti segnala la sostituzione



NOTA: Per la situazione b) negli ultimi 2' del 4° periodo o dei supplementari nella situazione di canestro realizzato si procederà a chiedere PRIMA ciò che è consentito dal regolamento.

Es: { Il giocatore **5A** è seduto sul cubo del cambio per la sostituzione
L'allenatore **B** chiede time out
8B realizza un canestro su azione



Il cronometrista ferma il cronometro di gara, fischia e segnala la richiesta di **SOSTITUZIONE per il giocatore A**

poi

segnala anche la richiesta di **SOSPENSIONE PER LA SQUADRA B**

5. PALETTA del BONUS

RESPONSABILE della paletta è il segnapunti che deve alzarla appena la palla diventa viva. È una responsabilità che condivide con gli arbitri e con i colleghi UDC

6. NUOVE SEGNALAZIONI DI NUMERI SUPERIORI AL 15

- IL DORSO della mano mi indica le decine
- Il PALMO indica le unità (vedere quaderno tecnico n. 19)

7. FALLO ANTISPORTIVO e FALLO DA ESPULSIONE

Nulla di cambiato

Si ribadisce che il segnapunti deve avvertire gli arbitri al 2° fallo antisportivo fischiato ad un giocatore.

Per la relativa registrazione:

Es:

P	U ₂	U ₂	D	D
---	----------------	----------------	----------	----------

Il segnapunti deve avvertire gli arbitri anche quando un allenatore deve essere allontanato per somma di falli (propri o della panchina)

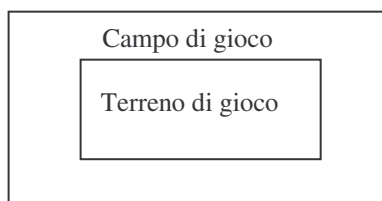
Es: B₂ B₂ B₂

C₂ C₂ **D**

B₂ B₂ C₂

...

Il tesserato espulso deve allontanarsi dal campo di gioco



Impianto di gioco

8. RISSA

Richiamare l'ART. 39 (l'articolo si riferisce a falli di sostituti o altre persone della panchina)
In particolare ricordare: quando c'è **compensazione di sanzioni come si riprende il gioco?**

- a) se c'è stato un canestro su azione \Rightarrow RIMESSA DA FONDO CAMPO
- b) se vi era una squadra in controllo di palla o con diritto alla palla \Rightarrow RIMESSA DA METÀ CAMPO [e il 24" NON si azzerà]
- c) nessuna squadra in controllo di palla o con diritto alla palla \Rightarrow SALTO A DUE – RIMESSA POSSESSO ALTERNATO [nuovo periodo di 24" sia per A che per B]

9. COMPILAZIONE REFERTO (Vedere quaderno tecnico N. 20)

Colori: **NERO** o **BLU** per: parte iniziale-2° e 4° periodo e chiusura.
ROSSO per: 1° e 3° periodo

- X che indicano i quintetti indicati dall'allenatore
firme degli allenatori 10' prima dell'inizio gara
.....eventuale fallo fischiato nel pre-gara } in **nero o blu**
- che conferma l'ingresso in campo dei giocatori a inizio gara :
_____ che "chiude" gli spazi non occupati da tesserati } in **rosso**
- punteggi parziali e punteggio finale
squadra vincente
firme arbitri ed UdC
... } in **nero o blu**

Quello che accade negli intervalli durante la gara si registra col colore del periodo successivo.

10. CASISTICA sul SALTO A DUE DI INIZIO GARA

Si richiede la massima attenzione poiché sono stati rilevati diversi errori.
(Vedere slide relative)

Casistica sul salto a due iniziale

Palla alzata male	→	Cronometro non parte
Palla battuta in fase ascendente	→	Cronometro non parte
Palla fuori per tocco contemporaneo di giocatori di parti avverse	→	Cronometro parte
Violazione del saltatore che batte per 3 volte la palla	→	Cronometro parte
Violazione del saltatore che tocca col piede la linea centrale	→	Cronometro non parte

CONSIGLIO:
Guardare il tabellone prima di riprendere il gioco ed eventualmente darvi l'OK se l'operato della squadra è stato corretto



11. FRECCIA DI POSSESSO ALTERNATO

La responsabilità è di tutti (di tutta la squadra CIA)

Possibili **SITUAZIONI DI ERRORE** :

Esempio a): - vi è una rimessa per possesso alternato
- la freccia indica possesso per la squadra A
- erroneamente l'arbitro consegna la palla a un giocatore B e la palla, a seguito della rimessa, tocca o viene toccata da un giocatore in campo



L'errore non si corregge più

- la freccia resta ferma ad indicare che il successivo possesso sarà per A
(ciò perché la rimessa per p.a. appena fatta è stata fatta dalla squadra B)

Esempio b): * vi è una rimessa per possesso alternato
* la freccia è stata posizionata erroneamente per A
* PRIMA della fine della procedura ci si rende conto che c'è stato un errore e che la rimessa per P.A. spetta alla squadra B (la direzione della freccia è sbagliata!)



L'errore si corregge e si assegna la rimessa alla squadra B

* la FRECCIA, al termine della rimessa, indicherà il successivo possesso per A

.....

C'E' una RIMESSA PER POSSESSO ALTERNATO ma si verifica un

TOCCO ILLEGALE → **DI UN DIFENSORE**
→ **DI UN ATTACCANTE**

Esempi

Situazione a):

Un giocatore della squadra B sta effettuando una rimessa per possesso alternato. La palla viene toccata in campo illegalmente (con un piede o col pugno) da un giocatore A (= un difensore)

per la violazione di A → rimessa "normale" per B
la freccia resta ferma perché la procedura non è terminata per l'intervento illegale sulla palla
[Art. 12.4.5 secondo • prima -]

Situazione b):

Un giocatore della squadra B sta effettuando una rimessa per possesso alternato. La palla viene toccata in campo illegalmente (con un piede o col pugno) da un giocatore B (= un attaccante)

per la violazione di B → rimessa "normale" per A
la freccia viene girata immediatamente poiché c'è stata violazione della squadra che sta effettuando la rimessa per possesso alternato [Art 12.4.5 e 12.4.7]

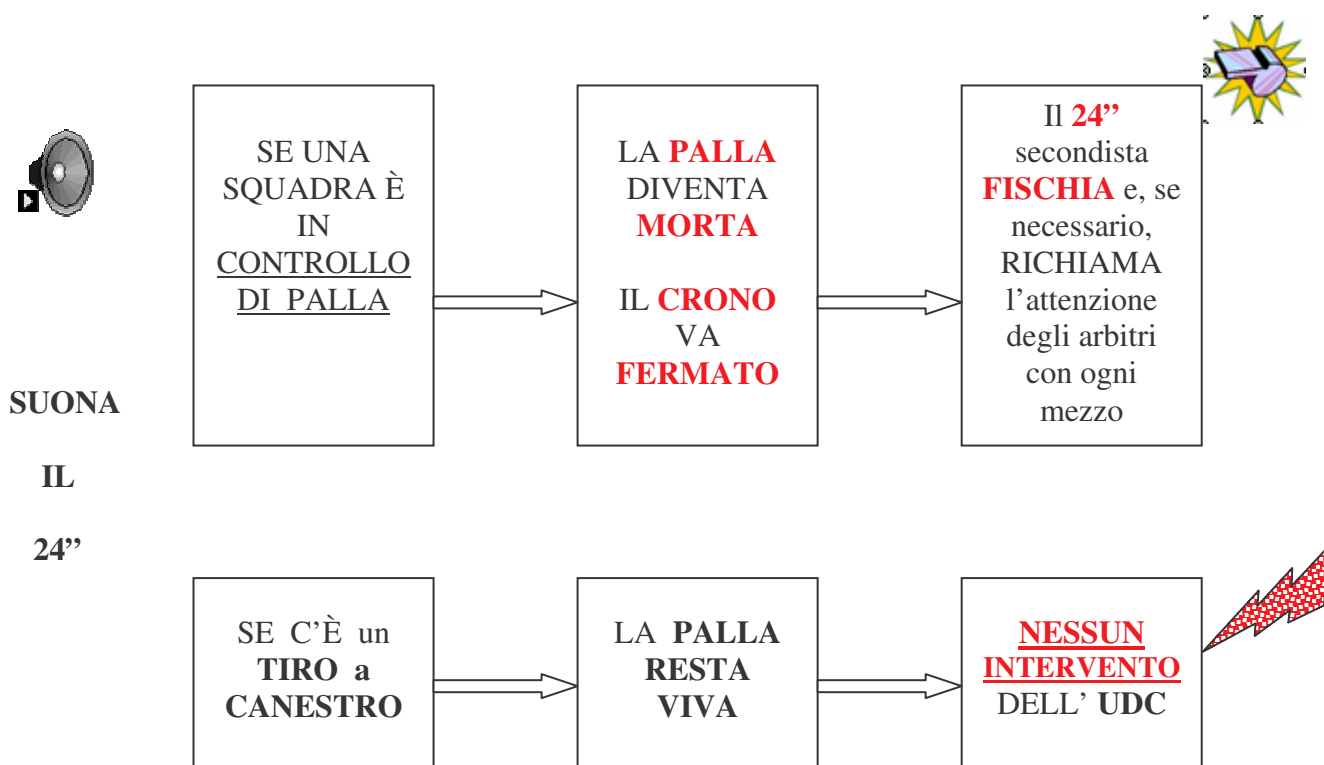
12. 24” [VENTIQUEATTRO SECONDI]

NESSUNA VARIAZIONE ALLE NORME

Ci sono delle **PRECISAZIONI** relative al **SUONO** dell'apparecchio dei 24”
e al **FISCHIO** del ventiquattresecondista

Il segnale dei 24” NON ferma il gioco o il cronometro di gara, né fa diventare morta la palla, a meno che una squadra non sia in controllo di palla.

Esempi:



In caso di scarsa udibilità l’arbitro potrà avvalersi dei dispositivi luminosi.

In sintesi l’operatore ai 24” deve astenersi dal fischiare:

- se la palla è vagante,
- se non è chiaro il controllo della palla,
- se il giocatore ha iniziato il movimento continuo proprio dell’atto di tiro a canestro.

13. Situazione di GIOCATORE INFORTUNATO

FISCHIO dell'arbitro: un giocatore si è infortunato:  palla morta e cronometro fermo.

L'arbitro verifica le condizioni del giocatore

POI

✓ Se c'è RICHIESTA DI TIME OUT  al termine il giocatore può rimanere in campo

✓ Se c'è RICHIESTA DI SOSTITUZIONE da parte DEL SEGNAPUNTI



il giocatore infortunato dovrà essere sostituito, anche se poi c'è richiesta di time out.

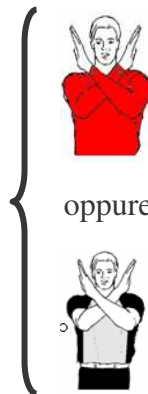
✓ Se c'è il SEGNALE dell'arbitro



il giocatore infortunato andrà sostituito anche se poi c'è richiesta di time out.

In sintesi:

In presenza di questi segnali:



del segnapunti che chiede la sostituzione che l'arbitro autorizza.

oppure

dell'arbitro che segnala la sostituzione.

**L'infortunato
dovrà
essere
sostituito**

Se la squadra **NON HA PIÙ SOSTITUTI ?**

L'infortunato NON si è ripreso

oppure

C'è stato l'obbligo di sostituirlo

ALLA PRIMA PALLA MORTA (es: realizzazione di un canestro sia di A che di B)

IL SEGNAPUNTI FISCHIERÀ

per **fermare il cronometro** di gara

e

avvertire l'arbitro che il giocatore è pronto a rientrare
[l'infortunato si è ripreso o è passata una azione ... e può rientrare]
senza fare il segnale della sostituzione

*Si creerà, così, una situazione che permette di chiedere
sospensione e/o sostituzione per entrambe le squadre*

Altro esempio:

- Infortunio di un giocatore
- L'arbitro * **fischia** per fermare gioco e cronometro
- * **verifica** le condizioni del giocatore infortunato
- poi * **INVITA IL MEDICO** A ENTRARE IN CAMPO

E

FA LA SEGNALAZIONE



- A questo punto viene chiesto un time out

Al termine della sospensione il giocatore infortunato **DOVRÀ ESSERE SOSTITUITO**

Nota:



Se l'arbitro fa **SOLO** il segnale per invitare il medico ad entrare in campo e **NON FA** il segnale di sostituzione (braccia incrociate) commette una irregolarità.



In questo caso, però, se c'è un time out, al termine della sospensione **il giocatore potrà rimanere in campo**, perché non c'è stata segnalazione di sostituzione prima dell'inizio della sospensione.

14. SOSPENSIONE E/O SOSTITUZIONE IN CASO DI INTERFERENZA

INTERFERENZA

E' una **violazione** e perciò, quando l'arbitro fischia per una interferenza, è possibile richiedere **sostituzione e sospensione per entrambe le squadre.**

MA . . . 
NON "SEMPRE" !!!

Se c'è
interferenza

Offensiva =
c'è una normale violazione,
nessun punto
verrà accordato,
si potrà richiedere
sostituzione e/o sospensione
per entrambe le squadre
per tutta la gara

Reg.T. art. 18.3.7 e
19.3.10

Se c'è
interferenza

Difensiva =
l'attribuzione dei punti spettanti
è da considerare come la normale
realizzazione di un canestro,
ciò comporta che,
negli ultimi 2' del 4° periodo
e di ogni supplementare la
squadra cui è stato convalidato
un canestro per interferenza

**NON AVRA' DIRITTO
NE' ALLA SOSTITUZIONE
NE' ALLA SOSPENSIONE**