QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 12 - Aprile 2006

Il **C.I.A.**, allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni pratiche che si potrebbero presentare in una normale partita di pallacanestro, propone **Interpretazioni** che devono essere ritenute ufficiali da tutti i tesserati.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Tecnico**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "A/7 perde una lente a contatto ed il gioco viene arrestato per permetterne il ritrovamento. Dopo 35 secondi la lente è ritrovata e A/7 è subito pronto a riprendere il gioco. Decidono bene gli arbitri nel comunicargli che deve essere obbligatoriamente sostituito ?"
Risposta: Per il giocatore A/7, siamo in una situazione del tutto assimilata all'infortunio; per cui, se il giocatore non può riprendere a giocare entro il tempo indicato dal Regolamento (approssimativamente 15 secondi) oppure se viene soccorso, egli dovrà forzatamente essere sostituito. **(art. 5.3)**.
Nel caso specifico, essendo il tempo stato superato e, probabilmente, avendo più di una persona partecipato alla ricerca della lente sul terreno, la decisione arbitrale appare corretta.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Inizio 3° periodo. Rimessa a metà campo per la squadra A. Il giocatore A4 effettua la rimessa e passa la palla ad A5 che si trova nella propria metà campo di difesa. A tal punto, A5 si dirige verso il proprio canestro palleggiando, ed effettua un tiro a canestro, realizzando. Durante l'atto di tiro subisce fallo da B6. Come ci dobbiamo comportare ?"
Risposta: Il Regolamento distingue tra realizzazione accidentale e deliberata nel proprio canestro e ne stabilisce, chiaramente, le modalità di intervento arbitrale (art. 16.2.2 e 3).
Nel caso presentato, però, appare evidente che si tratta di un errore da parte dei giocatori (probabilmente di categoria giovanile) nell'intuire il cambio di campo a seguito dell'intervallo.
Il canestro di A5 sarà convalidato per la squadra A, il fallo di B6 registrato a referto e gli arbitri indicheranno ad A5 di effettuare nel canestro opposto il tiro libero aggiuntivo.
Nei Raduni Precampionato 2004/'05 fu chiarito che in tali casi, non appena si accorge dell'errore, il gioco viene interrotto e ripreso nella direzione diametralmente opposta, specchiando la situazione. Ovviamente, tutto quanto avvenuto rimarrà valido e non deve essere modificato (Interpr. FIBA 2004 - art. 9, prec. 2).

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Si vedono tra le labbra degli arbitri fischietti di vari colori. Esistono indicazioni al riguardo ?"
Risposta: Nessuno si è mai posto, in modo decisionale, il problema di quale debba essere il colore del fischietto dell'arbitro.
Comunque, l'indicazione che viene data è che l'arbitro di Pallacanestro debba usare un fischietto (possibilmente tipo Fox 40) dei colori classici: nero, blu o grigio.
Sono da evitare, nel modo più assoluto per gli arbitri, fischietti di sgargiante colore: rosso, giallo, bianco, violetto, etc.
Identica raccomandazione si consideri rivolta all'utilizzo dei cordoncini portafischietto.
oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Scusate.... ma se l'arbitro fischia un fallo antisportivo non sono due tiri liberi indipendentemente dal canestro segnato? Se l'arbitro desse un tiro in più sarebbe un P1, da segnare a referto, altrimenti sarebbe un U2. Non esiste un U3."
Risposta: Al di là della formulazione molto confusa della domanda, vale la pena di chiarire che nel caso di **fallo antisportivo**, fischiato ad un giocatore per un fallo commesso ai danni di un avversario, il numero dei tiri liberi da assegnare, seguiti dalla rimessa a metà campo, e la relativa registrazione a referto sono i seguenti:
· Due (2) tiri liberi, se il fallo viene commesso su un giocatore, in possesso di palla o meno, che non è in atto di tiro. **[U2]**
· Un (1) tiro libero aggiuntivo e canestro valido, se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che realizza. **[U1] + canestro realizzato**
· Due (2) o tre (3) tiri liberi, se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro, dalla zona di tiro da 2 o 3 punti, che non realizza il canestro. **[U2] o [U3] (**art. B.8.3.7**)**

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 5: "Se si fischia una palla trattenuta tra un giocatore in attacco ed uno in difesa dove si fa la conseguente rimessa per possesso alternato ?"
Risposta: Diamo per accertato che, per una rimessa da effettuarsi a metà campo, il giocatore incaricato si posizionerà a cavallo della linea centrale, con possibilità di passare la palla ad un proprio compagno in qualsiasi punto del campo, **solo** nelle situazioni previste dalle regole.
Nel caso di due avversari in situazione di palla trattenuta, se uno dei due si sposta con un piede nella propria zona di difesa (figg. 1 e 2), commettendo violazione (art. 23.2.3), la relativa rimessa per possesso alternato avverrà dalla linea laterale nel punto più vicino a dove questa si è verificata (piede sinistro del giocatore difensore, pantaloncino nero, fig. 2).

Analogamente, nel caso la palla finisca contesa tra due giocatori già posizionati uno al di qua, l'altro al di là della linea centrale, accertata la violazione di ritorno della palla in zona di difesa, a seconda della direzione del gioco, della provenienza della palla e dell'ultimo tocco, la rimessa avverrà dalla linea laterale nel punto più vicino a dove si trova il giocatore difensore.
Infine, nel caso si verifichi una situazione di palla trattenuta tra due giocatori già posizionati uno al di qua, l'altro al di là della linea centrale, ma senza alcuna violazione di ritorno della palla in zona di difesa, la rimessa per possesso alternato avverrà nella zona d'attacco della squadra indicata dalla freccia.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo