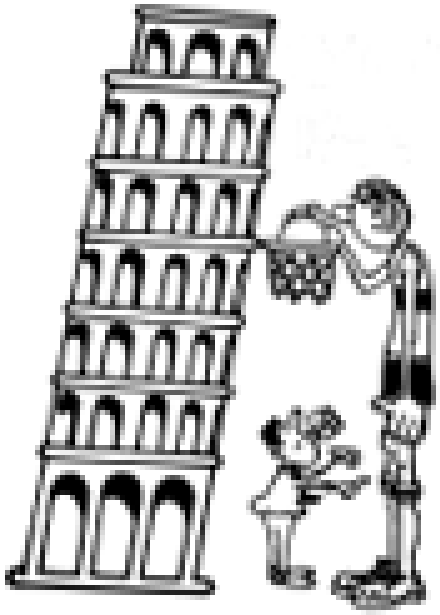
2° RIUNIONE TECNICA UdC



Pisa, 21/11/2018

OBIETTIVI

❖ REGOLA 24”:

- Definizione regola + controllo di palla
- Procedura
- Addetto all’apparecchio dei 24”: doveri
- Esempi
- Schemi riassuntivi

❖ SOSTITUZIONI E SOSPENSIONI:

- Definizioni e regole

Controllo della palla

Art. 14

INIZIA quando un giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva, poiché **trattiene o palleggia o ha a disposizione una palla viva**.

CONTINUA quando:

- Un giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva.
- La palla **viene passata** tra giocatori della stessa squadra.

TERMINA quando:

- Un **avversario acquisisce il controllo** della palla.
- La palla diventa **morta**.
- La palla **ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore**, in occasione di un **tiro a canestro** su azione o di un tiro libero.

14-3 Esempio: La squadra A ha avuto il controllo della palla per 15 secondi. A1 tenta di passare la palla a A2 e la palla passa oltre la linea perimetrale. B1 nel tentativo di evitare che la palla finisca nel fuori campo, salta dall'interno del terreno di gioco sopra la linea perimetrale. B1 è ancora in volo quando:
(a) Batte la palla con 1 mano o entrambe le mani,
(b) Prende la palla con ambedue le mani o la palla si arresta su di una mano e la palla ritorna sul terreno di gioco dove è presa da A2.

Interpretazione:
(a) La squadra A rimane in controllo di palla. L'apparecchio dei 24" continua.
(b) La squadra B ha ottenuto il controllo della palla. L'apparecchio dei 24" sarà resettato per la squadra A a 24 secondi.

24": regola

Art. 29

Ogniqualvolta:

- Un giocatore acquisisce il **controllo** di una palla **viva** sul **terreno** di gioco,
- Su una **rimessa** da fuori campo, la palla **tocca** o è **legalmente toccata** da un qualsiasi giocatore sul terreno di gioco e la squadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo di palla,

quella squadra deve effettuare un tiro a canestro su azione entro **24 secondi**.

Un **tiro a canestro** su azione entro ventiquattro secondi è considerato tale quando si realizzano le seguenti condizioni:

- La palla deve lasciare la mano(i) del giocatore prima che l'apparecchio dei 24" suoni, e
- Dopo che la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore per il tiro, essa **deve toccare l'anello o entrare nel canestro**.

24": regola

Art. 29

Quando **un tiro a canestro su azione viene effettuato vicino al termine del periodo di 24 secondi** e il segnale suona mentre la palla è in aria:

- Se la palla entra nel canestro, non si verifica alcuna violazione, il segnale deve essere ignorato ed il canestro è valido.
- Se la palla tocca l'anello, ma non entra nel canestro, non si verifica alcuna violazione, il segnale deve essere ignorato ed il gioco deve proseguire.
- Se la palla non tocca l'anello, si verifica una violazione.
  Comunque, se gli avversari acquisiscono un **immediato e chiaro** controllo della palla, il segnale deve essere ignorato ed il gioco deve proseguire.

Addetto ai 24": doveri

Art. 50

START:

- Una squadra acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco.

Il semplice tocco della palla da parte **di un avversario non dà inizio ad un nuovo periodo di 24 secondi** se la stessa squadra rimane in controllo di palla.

- Su una **rimessa** da fuori campo, **la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore** sul terreno di gioco:

Se stessa squadra mantiene il controllo -> si prosegue
Se squadra avversaria acquisisce il controllo -> nuovo periodo di 24"

Addetto ai 24”: doveri

Art. 50

STOP MA NON RESET:

Quando alla **stessa squadra** che aveva in precedenza il controllo della palla viene assegnata una **rimessa in gioco** perché:

- La palla è uscita fuori campo.
- Un giocatore della stessa squadra è infortunato.
- Viene fischiato un fallo tecnico commesso da quella squadra.
- Si verifica una situazione di salto a due.
- Viene fischiato un doppio fallo.
- Vengono compensate sanzioni uguali a carico delle due squadre.

NEW

Quando alla **stessa squadra** che aveva in precedenza il controllo di palla è assegnata una **rimessa in zona di attacco** a seguito di **un fallo o di una violazione**, e sono indicati **14 secondi o più** sull’apparecchio dei 24 secondi.

Addetto ai 24": doveri

Art. 50

STOP + Reset a :

- La palla **entra legalmente nel canestro**.
- La palla **tocca l'anello** del canestro degli avversari ed è **controllata dalla squadra che non era in controllo** di palla prima che essa toccasse l'anello.
- Alla squadra è assegnata una RIMESSA IN ZONA DI **DIFESA**:
  - A seguito di un **fallo** o una **violazione** (esclusa palla fuori campo).
  - A seguito di una situazione di **salto a due a favore della squadra che non controllava la palla** in precedenza.
  - Per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile alla squadra in controllo di palla.
  - Per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile a nessuna delle due squadre, a meno che la squadra avversaria non venga svantaggiata.
- Alla squadra è assegnato un **tiro(i) libero(i)**.

Addetto ai 24": doveri

Art. 50

STOP + Reset a :

- Alla **stessa squadra che prima era in controllo di palla è** assegnata una RIMESSA IN ZONA DI **ATTACCO** e il display dell'apparecchio dei 24" indica **13 secondi o meno**:
  - A seguito di un **fallo o una violazione** (esclusa palla fuori campo).
  - Per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile alla squadra in controllo di palla.
  - Per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre, a meno che gli avversari non vengano svantaggiati.

- Alla **squadra che in precedenza NON aveva il controllo della palla** deve essere assegnata una RIMESSA IN ZONA DI **ATTACCO** a seguito di:
  - **Fallo personale o violazione** (inclusa palla fuori campo),
  - Situazione di **salto a due**.

NEW

Addetto ai 24": doveri

Art. 50

STOP + Reset a :

- A una squadra deve essere assegnata una rimessa dalla linea di RIMESSA NELLA SUA ZONA DI **ATTACCO** a seguito di un **fallo antisportivo o da espulsione**.

NEW

- Dopo che **la palla ha toccato l'anello** su un tiro non realizzato su azione, ultimo tiro libero, o su un passaggio, **se la squadra che riconquista il controllo della palla è la stessa che ne era in controllo prima che la palla toccasse l'anello**.

- Il cronometro di gara indica **2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare**, a seguito di una **sospensione ottenuta dalla squadra che ha diritto al possesso di palla in zona di difesa**, e l'allenatore decide che il gioco deve essere ripreso con una rimessa per la sua squadra dalla linea di RIMESSA IN ZONA DI **ATTACCO** e l'apparecchio dei 24 secondi indica **14 secondi o più** nel momento in cui il gioco è stato fermato.

NEW

Quindi…

Ogni volta che viene assegnata una rimessa alla squadra che NON controllava la palla in precedenza (dopo un fallo, una violazione o palla fuori campo commessi dalla squadra in controllo):

se si rimette in **DIFESA**

se si rimette in **ATTACCO**

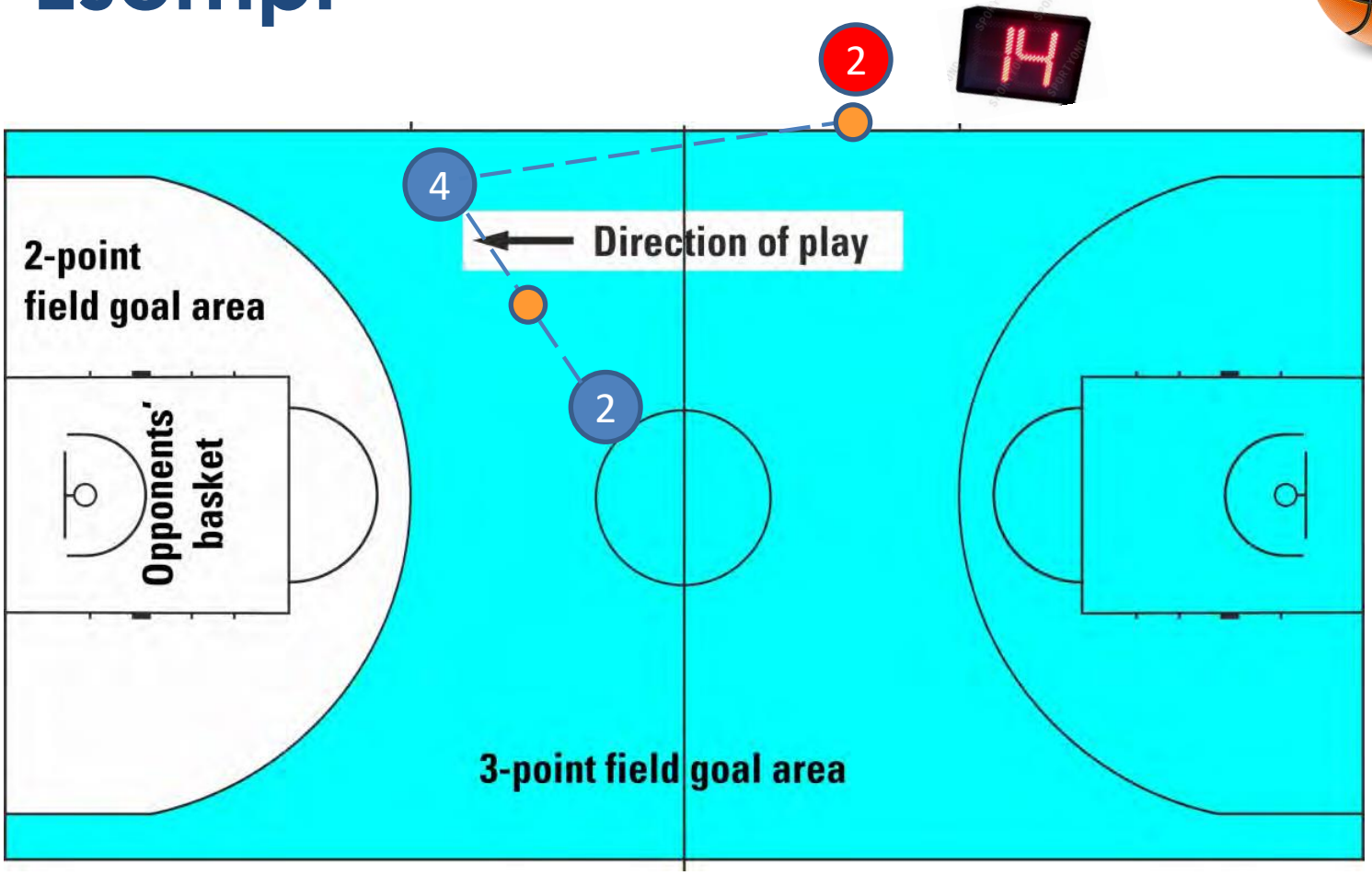
12-10 Esempio: Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Prima che la palla possa essere legalmente toccata , il saltatore A1 tocca la palla.

Interpretazione: A1 ha commesso una violazione sul salto a due. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa dalla sua zona di attacco, vicino alla linea centrale nel punto più vicino a dove la violazione è stata commessa, con 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

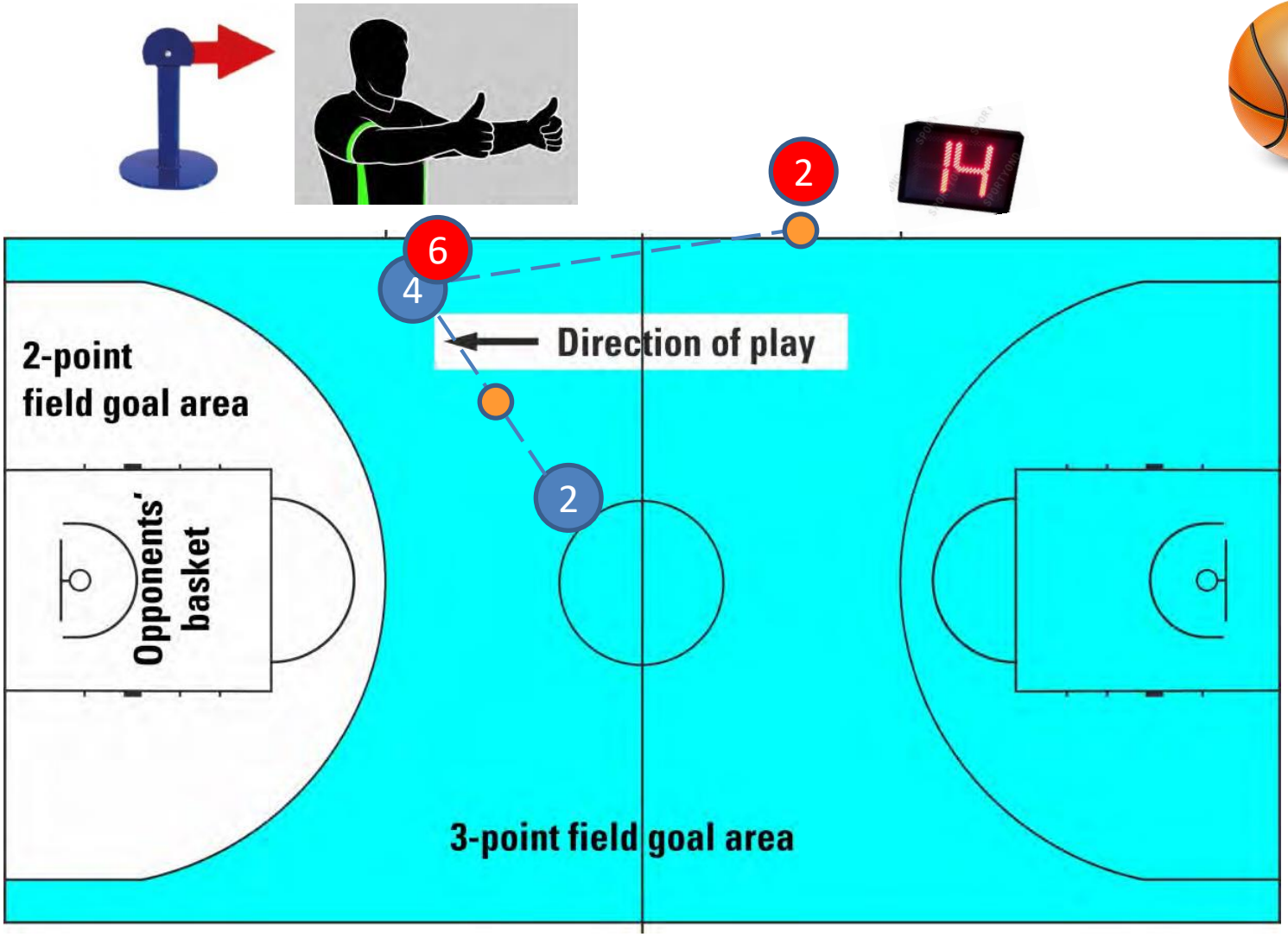
12-11 Esempio: Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Prima che la palla possa essere legalmente toccata, il giocatore A2 non coinvolto nel salto entra nel cerchio dalla sua zona di difesa.
Interpretazione: A2 ha commesso una violazione sul salto a due. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa dalla sua zona di attacco, vicino alla linea centrale nel punto più vicino a dove la violazione è stata commessa, con 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

12-12 Esempio: Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Prima che la palla possa essere legalmente toccata, il giocatore A2 non coinvolto nel salto entra nel cerchio dalla sua zona di attacco.
Interpretazione: A2 ha commesso una violazione sul salto a due. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa dalla sua zona di difesa, vicino alla linea centrale nel punto più vicino a dove la violazione è stata commessa, con 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

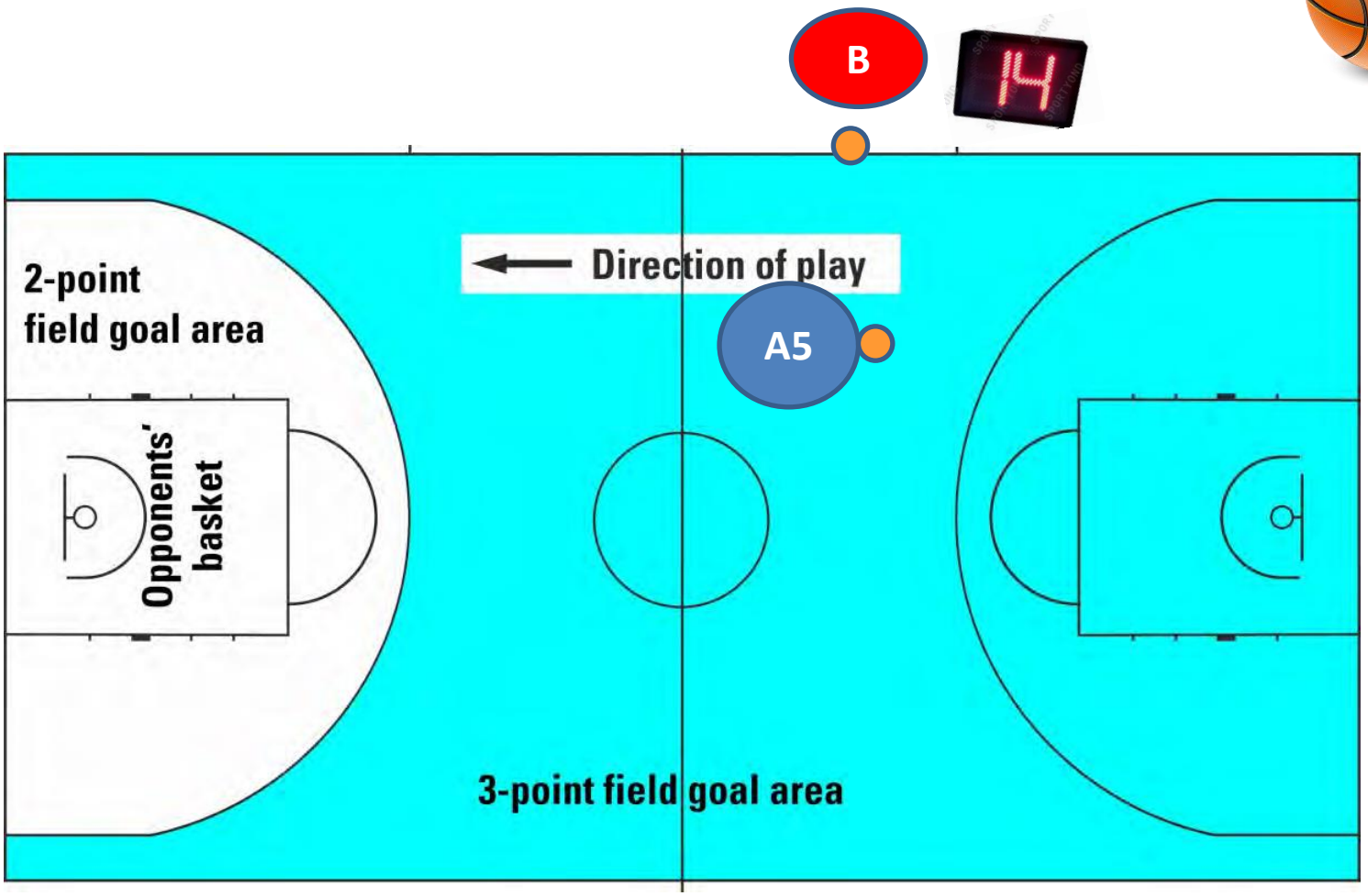
Esempi



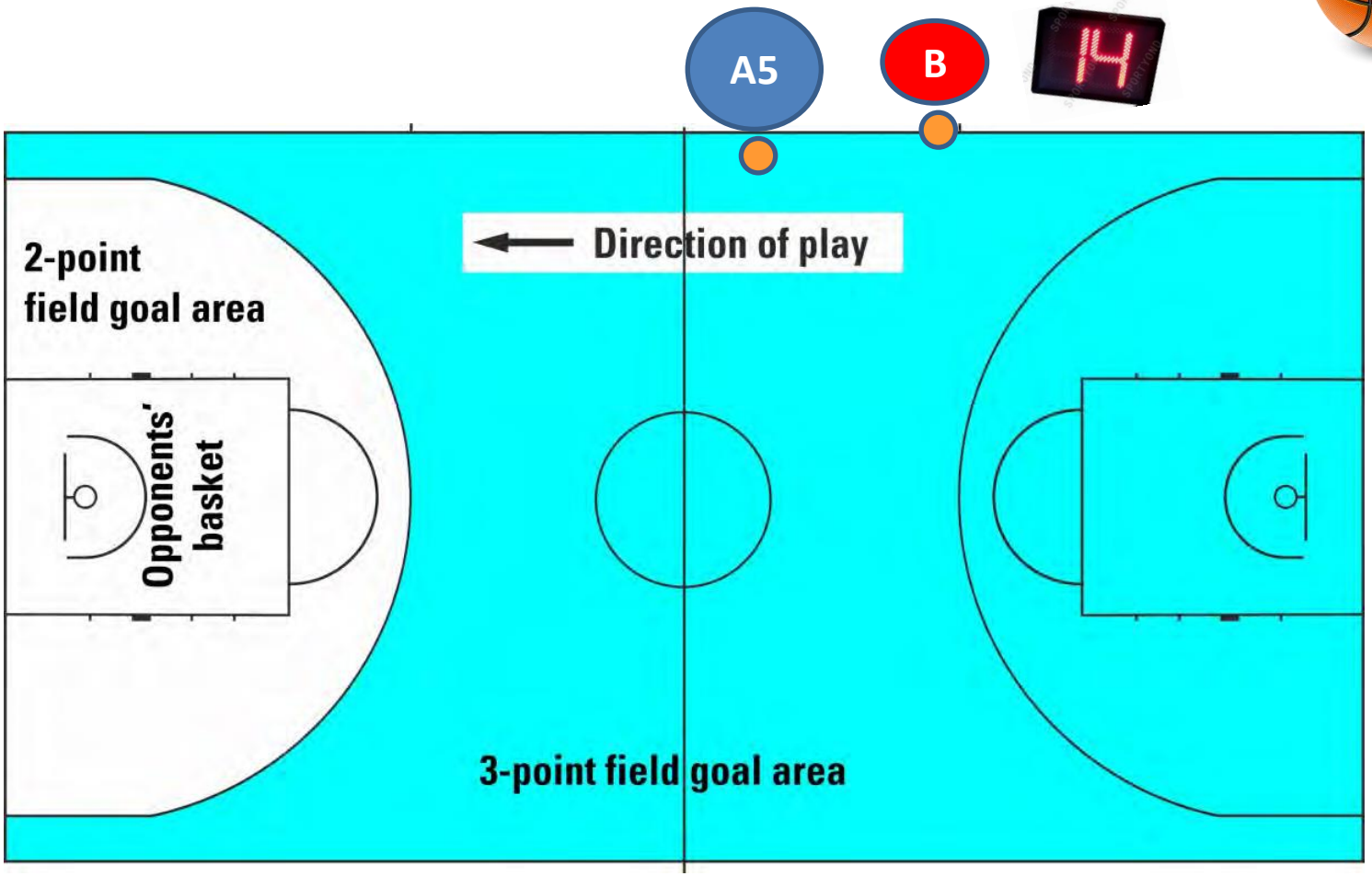
A2 passa la palla ad A4 che fallisce la presa.
La palla esce dalle linee perimetrali



Idem come sopra se la rimessa è frutto di una <u>situazione di salto a due</u>

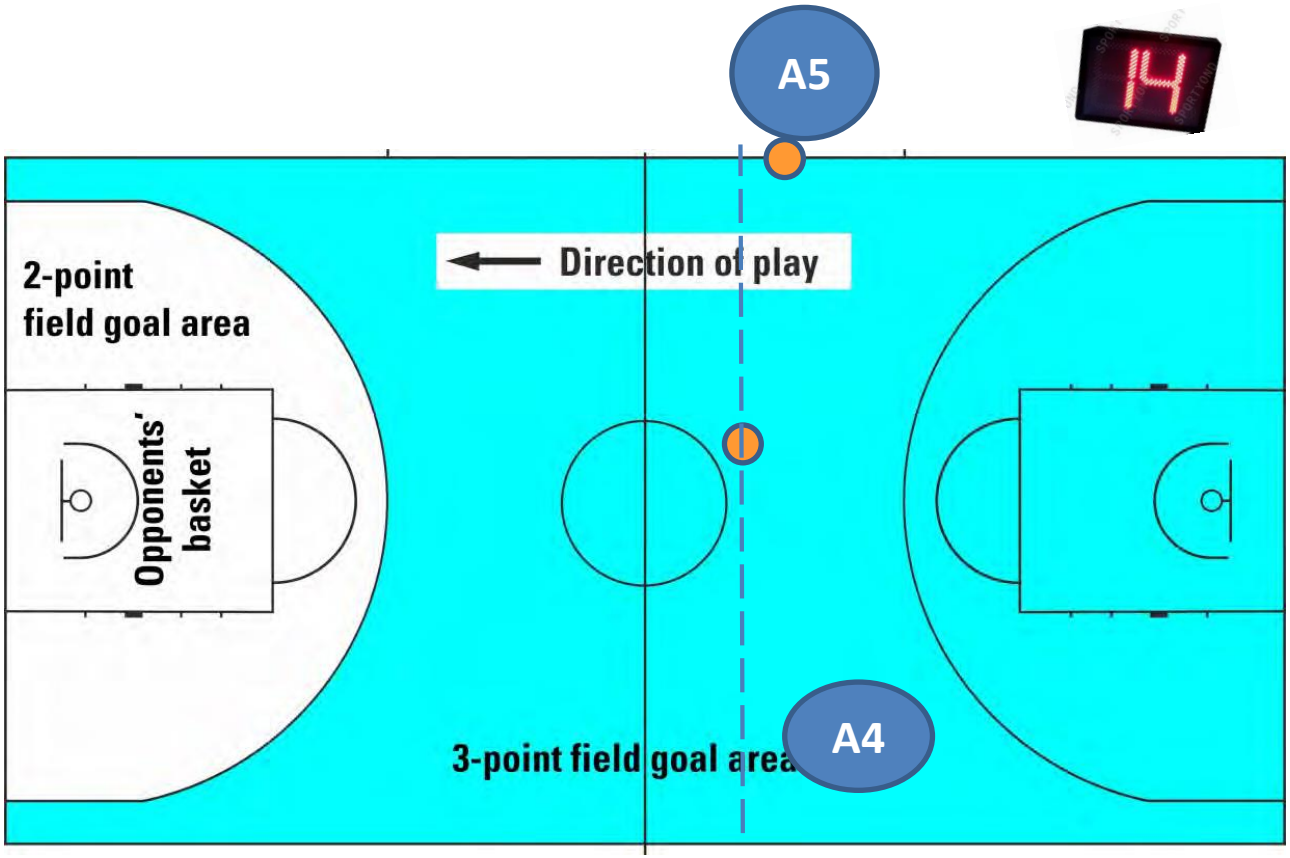


A5 commette violazione di
RPZD oppure PASSI oppure 8sec
RIMESSA PER B IN ATTACCO CON 14



A5 commette violazione di 5sec sulla rimessa dalla sua zona di difesa

RIMESSA PER B IN ATTACCO CON 14



A5 rimette dalla sua zona di difesa verso a A4 ma la palla finisce fuori senza che alcun giocatore sul terreno di gioco l'abbia toccata.

RIMESSA PER B IN ATTACCO CON 14

Addetto ai 24": doveri

Art. 50

Palla bloccata tra anello e tabellone

NEW

Situazione di salto a due

RESET 14

Se la palla è assegnata alla **squadra che la controllava in precedenza**

Int. FIBA 12-13

RESET 24

Se la palla è assegnata alla **squadra che <u>NON</u> la controllava in precedenza**

Int. FIBA 12-13

Esempio di applicazione

Palla in volo per un tiro a canestro della **squadra A.**
Suona l'apparecchio dei 24" e poi la palla si blocca tra anello e tabellone.
Possesso Alternato

Freccia A
la squadra A avrà a disposizione 14 secondi

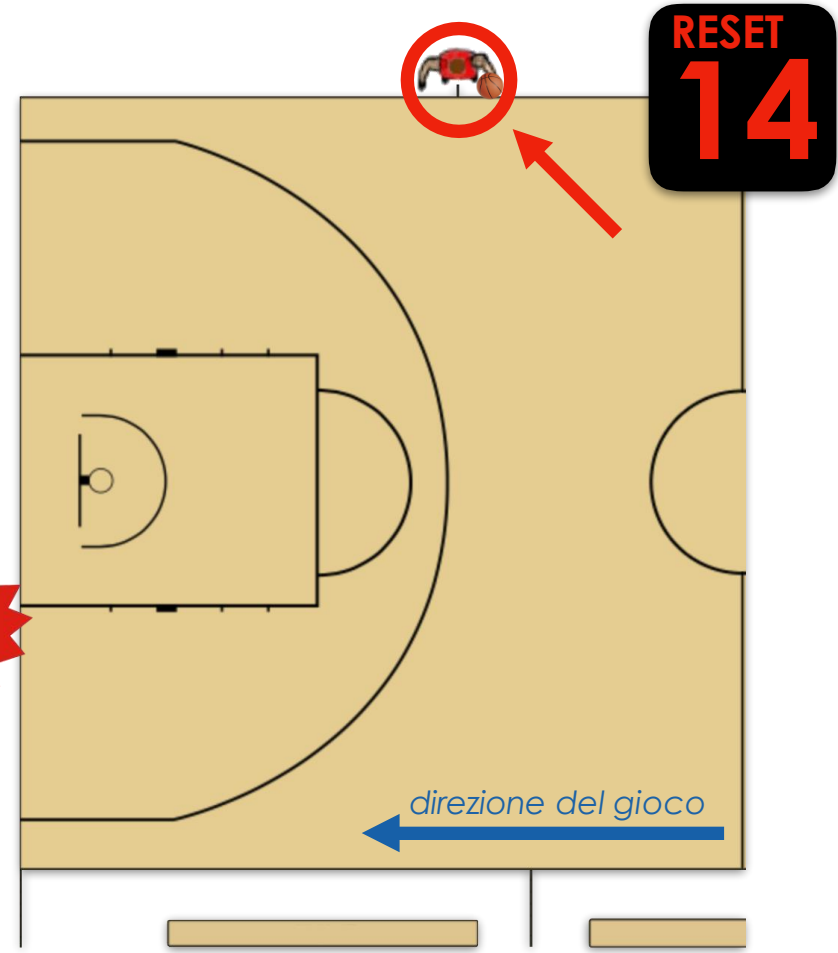
Freccia B
la squadra B avrà a disposizione 24 secondi

Rimessa dopo U e D

Tutte le rimesse che siano parte della sanzione di un **fallo antisportivo** o di un **fallo da espulsione** devono essere amministrate dalla linea di rimessa in **zona di attacco**

NEW

In tutti i casi la squadra avrà **14 secondi residui** per concludere l'azione



Rimessa dopo time out ultimi 2’

Negli ultimi 2 minuti del 4° quarto o tempo supplementare:

L’allenatore della squadra che **ha diritto a una rimessa in zona di difesa** decide dopo la sospensione da lui richiesta dove il gioco sarà ripreso:

NEW

in zona di difesa, dal punto che era previsto per la rimessa

in zona di attacco, dalla linea di rimessa

Al termine della sospensione l’allenatore deve dichiarare a voce alta al primo arbitro *“in zona di difesa”* oppure *“in zona di attacco”*, indicando con il braccio dove intende riprendere il gioco. L’arbitro comunica la decisione all’altro allenatore.

Tale decisione è definitiva e irrevocabile, anche se nello stesso periodo di palla morta vengono concesse ulteriori sospensioni a entrambe le squadre.

Rimessa dopo time out ultimi 2’

e i 24” ???

se rimessa in zona di difesa:

RESET
24

A seguito di:

- canestro subito
- fallo o violazione *(esclusa palla fuori campo)*
- infortunio di un giocatore avversario
- un motivo connesso alla squadra avversaria
- un motivo connesso a nessuna squadra

9*

** **residuo**, qualsiasi esso sia*

A seguito di:

- palla fuori campo
- situazione di salto a due
- infortunio di un giocatore della propria squadra
- doppio fallo
- un motivo connesso alla propria squadra
- un problema al cronometro o ai 24”

Rimessa dopo time out ultimi 2’

e i 24” ???

se in zona di attacco, reset a 14” se il residuo è superiore a 14”oppure residuo

NEW

RESET 14

A seguito di:

- canestro subito
- fallo o violazione *(esclusa palla fuori campo)*
- infortunio di un giocatore avversario
- un motivo connesso alla squadra avversaria
- un motivo connesso a nessuna squadra
- **in tutti i casi in cui il display dei 24” indica un residuo superiore a 14”**

NEW

9*

***residuo inferiore a 14”**

A seguito di:

- palla fuori campo
- situazione di salto a due
- infortunio di un giocatore della propria squadra
- doppio fallo
- un motivo connesso alla propria squadra
- un problema al cronometro o ai 24”

Rimessa dopo time out ultimi 2’

PROCEDURA ARBITRI - UDC

- Senza dover cambiare la sua routine l‘addetto ai 24”, terminata la segnalazione arbitrale, provvederà a tenere bloccato/resettare l’apparecchio come se la rimessa dovesse essere effettuata in difesa*
- I display rimarranno così congelati fino alla comunicazione dell’allenatore
- È fondamentale per AA ed UDC ricordare perché il gioco sia stato fermato (tipo violazione/tipo fallo)…

Pensiamo sempre a cosa è successo prima del timeout…

* In caso di U e D dovranno obbligatoriamente rimettere in attacco

Rimessa dopo time out ultimi 2’

PROCEDURA ARBITRI - UDC

- In questo modo, prima di sollecitare le squadre al rientro in campo, la squadra arbitrale saprà già quanti secondi si avranno a disposizione in caso di rimessa in attacco ed in difesa*
- Scelto il punto di rimessa, l’UDC setterà l’apparecchio coerentemente con quanto richiesto dalle regole
- Prima della rimessa AA e UDC verificheranno che quanto riportato sui display sia corretto.

* In caso di U e D dovranno obbligatoriamente rimettere in attacco

Palla fuori + time out

Mentre la sq A conduce l'attacco la palla viene spizzata da 6B facendo tornare la palla in difesa. Qui la palla viene toccata e non controllata da 8B prima di uscire. **Mancano 17 secondi**. Time-out A

Palla fuori + time out

Mentre la sq A conduce l'attacco la palla viene spizzata da 6B facendo tornare la palla in difesa. Qui la palla viene toccata e non controllata da 8B prima di uscire. **Mancano 6 secondi**. Time-out A

Fallo personale + time out

Mentre la sq A conduce l'attacco la palla viene spizzata da 6B facendo tornare la palla in difesa. Qui la palla viene presa da 4A che subisce fallo da 8B. Terzo fallo di squadra. **Mancano 17 secondi**. Time-out A

Fallo personale + time out

Mentre la sq A conduce l'attacco la palla viene spizzata da 6B facendo tornare la palla in difesa. Qui la palla viene presa da 4A che subisce fallo da 8B prima di uscire. Terzo fallo di squadra. **Mancano 6 secondi**. Time-out A

Attraversamento illegale della linea di rimessa

e i 24" ???

E' una **violazione della difesa**.

Rimessa per squadra che stava effettuando la rimessa.

Se in **difesa**: **24"**

Se in **attacco**:
- **residuo** se display indica **14" o più**,
- reset a **14"** se display indica **13" o meno**

Se la prima rimessa era frutto di una **situazione di p.a.**,
la freccia rimane congelata.

Attenzione al time out negli ultimi 2' con scelta di rimessa in attacco!!!

Addetto ai 24”: doveri

Art. 50

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

In questo caso l'addetto ai 24” **deve fischiare**:

- per rinforzare il suono della sirena;
- per garantire che gli arbitri vengano avvisati della violazione anche in caso di guasto della sirena.

24”: errato reset

Non appena l’udc si accorge dell’errore
deve immediatamente:

- mettere in blank l’apparecchio o mantenere boccati i display (se l’apparecchio non consentisse il blank o se fossimo nell’ultimo minuto di ogni quarto)
- azionare il cronometro da tavolo
- alzarsi in piedi ed attirare l’attenzione dell’arbitro
- C e S possono/devono aiutare l’addetto ai 24’’ a guadagnare visibilità

Sospensioni: regola

Art. 18

Una sospensione è un'interruzione del gioco richiesta dall'allenatore o dal vice-allenatore.

L'opportunità per una sospensione **inizia:**

• Per ambedue le squadre:

- quando la palla diventa morta, il cronometro di gara viene fermato e l'arbitro ha terminato la sua comunicazione con il tavolo degli ufficiali di campo.
- quando la palla diventa morta dopo l'ultimo tiro libero realizzato.
- dopo l'ultimo tiro libero seguito da una rimessa.
- tra blocchi di tiri liberi

• Per la squadra che subisce un canestro, quando viene realizzato un canestro su azione.

L'opportunità per una sospensione **termina** quando la palla è a disposizione di un giocatore per una rimessa da fuori campo oppure per il primo o unico tiro libero.

Sospensioni: regola

Art. 18

La sospensione:

- **Inizia** quando l'arbitro fischia ed effettua l'apposita segnalazione.

- **Termina** quando l'arbitro fischia ed invita le squadre a ritornare sul terreno di gioco.

Il SEGNAPUNTI deve comunicare agli arbitri che una squadra ha richiesto una sospensione azionando il suo segnale acustico non appena inizia un'opportunità per una sospensione.

Il CRONOMETRISTA ferma il cronometro di gara e aziona il suo segnale acustico quando viene realizzato un canestro su azione contro la squadra che ha richiesto una sospensione.

Sospensioni: fine

Art. 18

Il CRONOMETRISTA:

• Attiva il cronometro per le sospensioni immediatamente quando l'arbitro fischia ed effettua la segnalazione per la sospensione.

• Fischia ed effettua la segnalazione a **50''**.

• Fischia senza segnalazioni a **60''** per velocizzare la ripresa del gioco qualora almeno una delle due squadre non fosse in campo.

La sq B chiede **TO**.
L'opportunità si verifica in occasione di un **fallo tecnico**

Opportunità

Immediatamente

Viene prima effettuata la sospensione

«Immediatamente» ha valore rispetto alla cronologia con cui amministrare eventuali altre sanzioni

18/19-25 Esempio: La squadra B ha richiesto una sospensione. A1 commette un fallo antisportivo su B1, seguito da un fallo tecnico fischiato contro A2.

Interpretazione: La sospensione dovrà essere concessa alla squadra B in questo momento. Al termine della sospensione la squadra B effettuerà 1 tiro libero per il fallo tecnico di A2, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. B1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa nella propria zona di attacco, con 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

18/19-26 Esempio: La squadra B ha richiesto una sospensione. A1 commette un fallo antisportivo su B1. La sospensione viene ora concessa alla squadra B. Durante questa un fallo tecnico viene fischiato contro A2.

Interpretazione: Al termine della sospensione, un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero per il fallo tecnico di A2, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. B1 effettuerà poi 2 tiri liberi. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa nella propria zona di attacco, con 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

Sostituzioni: regola

Art. 19

Una sostituzione è un'interruzione del gioco richiesta dal sostituto per diventare giocatore.

Un'opportunità di sostituzione **inizia:**

• Per ambedue le squadre quando:

- la palla diventa morta, il cronometro di gara viene fermato e l'arbitro ha terminato la sua comunicazione con Il tavolo degli UDC.
- la palla diventa morta dopo l'ultimo tiro libero realizzato.
- dopo l'ultimo tiro libero seguito da una rimessa.
- tra blocchi di tiri liberi.

• Per la squadra che ha subito il canestro, quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto ed in ogni tempo supplementare.

Un'opportunità di sostituzione **termina** quando la palla è a disposizione di un giocatore per una rimessa da fuori campo oppure per il primo tiro libero.

Sostituzioni: regola

Art. 19

Il sostituto (non l'allenatore o il vice-allenatore)
deve recarsi al tavolo degli ufficiali di campo e richiedere chiaramente una sostituzione, facendo con le sue mani il previsto segnale convenzionale, o sedendosi sulla sedia del cambio.
Deve essere pronto a giocare immediatamente.

Una richiesta di sostituzione può essere annullata solo prima che venga azionato il relativo segnale del segnapunti.

Non appena inizia l'opportunità per una sostituzione, il SEGNAPUNTI deve segnalare agli arbitri che è stata fatta una richiesta di sostituzione azionando il proprio segnale acustico.

Il CRONOMETRISTA ferma il cronometro di gara e aziona il suo segnale acustico quando viene realizzato un canestro su azione quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto ed in ogni tempo supplementare per accordare una sostituzione alla squadra che ha subito canestro.

Sospensioni e sostituzioni

Sospensione con sostituzione

Durante il time-out, il sostituto richiede la sostituzione al segnapunti e comunica per chi entra (a questo punto cambio lo status:
il sostituto diventa giocatore).

Se un sostituto si trova sul cubo al momento della richiesta di sospensione, può tornare nel box e non essere più sostituito.

Infatti:

Un sostituto diventa giocatore ed un giocatore diventa sostituto quando:

- L'arbitro invita il sostituto ad entrare sul terreno di gioco.
- Durante una sospensione o un intervallo di gara, un sostituto richiede la sostituzione al segnapunti.

Sostituzioni

Un sostituto che diventa giocatore, e viceversa, non può cambiare il suo status prima che una successiva fase di gioco con cronometro in movimento sia terminata.

18/19-17 Esempio: Un fallo tecnico è fischiato ad A1. B6 richiede una sostituzione per poter effettuare il tiro libero.

Interpretazione: Questa è una opportunità di sostituzione per entrambe le squadre. Dopo essere diventato giocatore, B6 effettuerà 1 tiro libero ma non potrà essere sostituito prima di una successiva fase di gioco con cronometro in movimento sia terminata.

18/19-15 Esempio: A1 subisce fallo da B1 mentre effettua un tiro a canestro da 2 punti. Dopo che A1 ha effettuato il primo dei 2 tiri liberi, un fallo tecnico è fischiato a A2. Entrambe le squadre ora richiedono una sostituzione o una sospensione.

Interpretazione: Qualunque giocatore di B può effettuare il tiro libero senza alcun giocatore schierato per il rimbalzo. A1 eseguirà quindi il suo secondo tiro libero e la gara riprenderà come dopo un ultimo tiro libero.
La sospensione o la sostituzione devono essere concesse per entrambe le squadre quando il cronometro di gara è fermo e la palla è morta.

Entrate

L’allenatore in persona deve indicare i 5 giocatori che inizieranno la gara apponendo una piccola ‘x’ a fianco al numero del giocatore nella colonna delle entrate del referto.