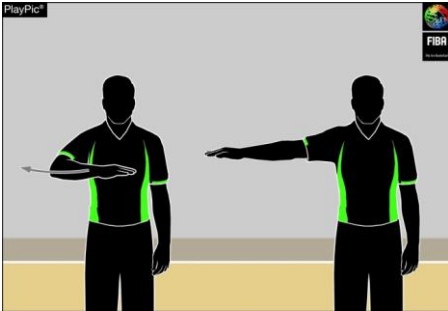


Carissimi,

Scusandomi per la fretteolosità dovuta ai numerosi impegni di ognuno di noi, sentito il Cia, si portano a vostra conoscenza, per la loro estensione a tutti i tesserati, alcuni aggiornamenti apportati da FIBA nelle segnalazioni arbitrali.

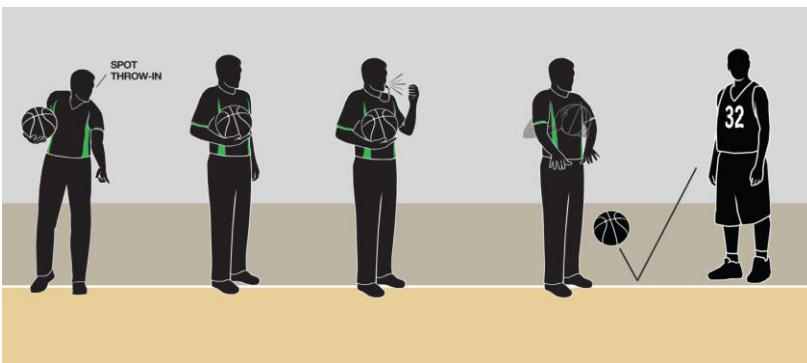
Conteggio visibile degli 8 secondi



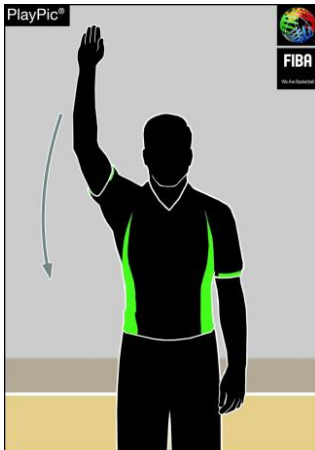
Nei casi in cui sia disponibile il display dei 24 secondi, il conteggio visibile degli 8 secondi non è necessario.

Rimessa in gioco

Quando una rimessa in gioco è da effettuarsi dalla linea di fondo in zona d'attacco, l'arbitro Guida fischierà prima di mettere la palla a disposizione del giocatore per la rimessa.



1. Indicare chiaramente il punto di rimessa.
2. Assicurarsi che il giocatore incaricato sia nel punto giusto.
3. Fischiare prima di mettere la palla a disposizione per la rimessa.
4. Consegnare la palla al giocatore per la rimessa



Abbassare la mano per segnalare via al cronometro

- Il Coda specchierà il segnale di “Via al cronometro” del Guida, responsabile dell’amministrazione.
- All’inizio della rimessa, sia il Coda che il Guida terranno il segnale di “cronometro fermo”.
- Quando il giocatore tocca la palla, il Guida darà il via al tempo ed il Coda specchierà il via (se ci si trova in area primaria del Guida) OPPURE il Coda darà il via al tempo ed il Guida lo specchierà (se la palla si trova in area primaria del Coda).
- Il principio intende che ciò sia più visibile dal Cronometrista.

Alessandro