

REGOLAMENTO UFFICIALE DELLA PALLACANESTRO F.I.P.

Articolo 1 - Definizioni

1.1 Partita di pallacanestro

La gara viene giocata da due squadre di cinque giocatori ciascuna.

Lo scopo di ciascuna squadra è quello di segnare nel canestro avversario e di impedire alla squadra avversaria di realizzare punti.

La pallacanestro viene controllata dagli arbitri, dagli ufficiali di campo e da un commissario, se presente.

1.2 Canestro: proprio/degli avversari

Il canestro che viene attaccato da una squadra è il canestro degli avversari, mentre il canestro che viene difeso da una squadra è il proprio canestro.

1.3 Squadra vincente

La squadra vincente è quella che ha realizzato il maggior numero di punti alla fine del tempo di gioco.

Articolo 2 - Campo di gioco

2.1 Campo di gioco

Il campo di gioco è costituito da una superficie piana, dura, libera da ostacoli (figura 1) avente le dimensioni di m. 28 in lunghezza e di m. 15 in larghezza, misurate dal bordo interno delle linee perimetrali. Le federazioni nazionali hanno l'autorità di approvare, per le proprie competizioni, campi di gioco già esistenti con dimensioni minime di m. 26 in lunghezza e di m. 14 in larghezza.

2.2 Linee

Tutte le linee devono essere tracciate nello stesso colore (preferibilmente bianco), di cm. 5 in larghezza e perfettamente visibili.

2.2.1 Linea perimetrale

Il campo di gioco è delimitato dalla linea perimetrale, costituita sia dalle linee di fondo (sui lati corti) che da quelle laterali (sui lati lunghi); queste linee non fanno parte del campo di gioco. Il campo di gioco deve essere ad almeno due metri da qualsiasi ostacolo incluse le persone sedute in panchina.

2.2.2 Linea centrale, cerchio centrale e semicirconferenze

La linea centrale deve essere tracciata parallelamente alle linee di fondo a partire dai punti medi delle linee laterali; si estende per 15 cm. all'esterno di ciascuna di esse. Il cerchio centrale deve essere tracciato al centro del campo di gioco e deve avere un raggio di 1,80 metri, misurato dal bordo esterno della circonferenza. Se l'interno del cerchio centrale è colorato, esso deve essere dello stesso colore delle aree dei tre secondi.

Le semicirconferenze devono essere tracciate sul campo di gioco con un raggio di 1,80 metri, misurato dal bordo esterno della circonferenza e aventi il centro nei punti medi delle linee di tiro libero (figura 2).

2.2.3 Linee di tiro libero e aree dei tre secondi

Una linea di tiro libero deve essere tracciata parallelamente a ciascuna linea di fondo. Il suo bordo esterno dista 5,80 metri dal bordo interno della linea di fondo e deve avere una lunghezza di 3,60 metri. Il suo punto medio deve essere posizionato sulla linea immaginaria che unisce i punti medi delle due linee di fondo.

Le aree dei tre secondi sono le aree tracciate sul terreno di gioco delimitate dalle linee di fondo, dalle linee di tiro libero e dalle linee, che hanno origine sulle linee di fondo, i cui bordi esterni sono distanti m. 3 dal punto medio delle linee di fondo e terminano al bordo esterno delle linee di tiro libero. Queste linee, con l'esclusione di quelle di fondo, fanno parte dell'area dei tre secondi. L'interno delle aree dei tre secondi può essere colorato, ma dello stesso colore del cerchio centrale.

Gli spazi per il rimbalzo lungo le aree dei tre secondi, riservati per i giocatori durante i tiri liberi, devono essere tracciati come nella Figura 2.

2.2.4 Area di tiro da tre punti

L'area di tiro da tre punti di una squadra (figura 1 e figura 3) è costituita dall'intera superficie del campo di gioco tranne l'area vicino al canestro avversario limitata da e comprensiva di:

- Due linee parallele che si estendono perpendicolarmente dalla linea di fondo, a 6,25 metri dal punto sul campo direttamente perpendicolare al centro esatto del canestro avversario.

La distanza di questo punto dal bordo interno del punto medio della linea di fondo è di 1,575 metri.

- Un semicerchio avente un raggio di 6,25 metri, misurato dal bordo esterno della circonferenza al punto centrale (lo stesso punto definito sopra), che si unisce alle linee parallele.

2.2.5 Aree delle panchine delle squadre

Le aree delle panchine delle squadre (figura 1) devono essere tracciate all'esterno del campo di gioco sullo stesso lato del tavolo degli ufficiali di campo e delle panchine delle squadre.

Ciascuna area deve essere delimitata da una linea che prolunga la linea di fondo per almeno m. 2 in lunghezza e da un'altra linea di almeno m. 2 di lunghezza, disegnata a 5 metri dalla linea centrale e perpendicolare alla linea laterale.

Devono essere presenti quattordici (14) posti in ogni area delle panchine a disposizione dell'allenatore, dei sostituti e delle persone al seguito. Ogni altra persona deve essere posizionata ad almeno 2 m. dietro la panchina della squadra.

Articolo 4 - Squadre

4.1 Definizione

4.1.1 Un componente della squadra può partecipare ad una gara quando ha l'autorizzazione a giocare per una squadra secondo le regole, comprese quelle concernenti i limiti di età, dell'ente organizzatore della competizione.

4.1.2 Un componente della squadra è autorizzato a giocare quando è stato iscritto a referto, prima dell'inizio della gara, a patto che non sia stato espulso, né abbia commesso cinque falli.

4.1.3 Durante il tempo di gioco, un componente della squadra è:

- Un giocatore quando si trova sul campo di gioco ed è autorizzato a giocare.
- Un sostituto quando non si trova sul campo di gioco, ma è autorizzato a giocare.
- Un giocatore escluso quando ha commesso cinque falli e non è più autorizzato a giocare.

4.1.4 Durante un intervallo di gara, tutti i componenti della squadra autorizzati a giocare sono considerati giocatori.

4.2 Regola

Ciascuna squadra è composta da:

- Un numero di componenti della squadra autorizzati a giocare non superiore a dodici, incluso un capitano.
- Un allenatore ed eventualmente un vice-allenatore.
- Un massimo di cinque persone al seguito che possono prendere posto sulla panchina con compiti specifici, per esempio: accompagnatore, medico, fisioterapista, scorer, interprete, ecc.

4.2.1 Durante il tempo di gioco, devono essere presenti sul campo di gioco cinque giocatori per ciascuna squadra, che possono essere sostituiti.

4.2.2 Un sostituto diventa giocatore ed un giocatore diventa sostituto quando:

- L'arbitro invita il sostituto ad entrare in campo.
- Un sostituto richiede la sostituzione al segnapunti durante una sospensione o un intervallo di gara.

4.3 Divise

4.3.1 La divisa dei componenti della squadra consiste di:

- Maglie dello stesso colore predominante, sia sul davanti che sul retro.

Tutti i giocatori devono indossare le maglie dentro i pantaloncini.

I 'tutto in uno' (body) sono permessi.

- Le T-shirt, indipendentemente da come siano, non sono permesse sotto la maglia senza una formale richiesta medica scritta. Se questa richiesta viene accettata, la T-shirt deve essere dello stesso colore predominante della maglia.
- Pantaloncini dello stesso colore predominante, sia sul davanti che sul retro, ma non necessariamente dello stesso colore delle maglie.
- Scaldamuscoli che fuoriescano dai pantaloncini possono essere indossati a condizione che siano dello stesso colore dei pantaloncini.

4.3.2 Ciascun giocatore deve indossare una maglia contrassegnata da un numero applicato sul davanti e sul retro della sua maglia.

I numeri devono essere normali, di colore pieno che contrasti con quello della maglia.

I numeri devono essere chiaramente visibili e:

- Quelli sul retro devono essere di almeno 20 cm. in altezza

- Quelli sul davanti devono essere di almeno 10 cm. in altezza
- Devono essere di almeno 2 cm. in larghezza
- Le squadre devono usare i numeri dal 4 al 15.

Le Federazioni nazionali hanno l'autorità di approvare, per le proprie competizioni, ogni altro numero composto da un massimo di due cifre.

- Giocatori di una stessa squadra non possono avere lo stesso numero di maglia.
- Le scritte pubblicitarie o logo devono essere ad almeno 5 cm. di distanza dai numeri.

4.3.3 Le squadre devono avere almeno due mute di maglie e:

- La prima squadra riportata nel programma (squadra ospitante) deve indossare maglie di colore chiaro (preferibilmente bianco).
- La seconda squadra riportata nel programma (squadra ospitata) deve indossare maglie di colore scuro.
- Comunque, se le due squadre raggiungono un accordo, possono scambiarsi il colore delle maglie.

4.4 Altro equipaggiamento

4.4.1 Tutto l'equipaggiamento usato dai giocatori deve essere appropriato per il gioco. Sono vietati equipaggiamenti che aumentino l'altezza del giocatore, il suo stacco o che procurino, in qualsiasi altra maniera, un vantaggio illegale.

4.4.2 I giocatori non possono indossare oggetti che possano risultare pericolosi per gli altri giocatori.

- Non sono permessi:
 - Protezioni per dita, mano, polso, gomito o avambraccio, ingessature o protezioni ortopediche di cuoio, plastica, plastica malleabile, metallo o altra sostanza dura anche se ricoperta da protezione morbida.
 - Oggetti che possano provocare tagli o abrasioni (le unghie devono essere tagliate corte).
 - Copricapo, accessori per capelli e gioielli.
- Sono permessi:
 - Oggetti di protezione delle spalle, della parte superiore del braccio, della coscia o della parte inferiore della gamba se il materiale è sufficientemente protetto.
 - Ginocchiere, se opportunamente rivestite.
 - Protezioni per naso rotto, anche se costituite da sostanza dura.
 - Occhiali da vista, se non creano pericoli per gli altri giocatori.
 - Fasce per la testa larghe al massimo 5 cm., costruite in materiale non abrasivo, panno non colorato, in plastica morbida o gomma.

4.4.3 Ogni altro equipaggiamento non specificamente contemplato dal presente articolo deve essere approvato dalla Commissione Tecnica FIBA.

Articolo 5 - Giocatori infortunio

5.1 In caso di infortunio ad un giocatore, gli arbitri possono fermare il gioco.

5.2 Se si verifica un infortunio quando la palla è viva, gli arbitri non devono fischiare fino a che la squadra con il controllo della palla non abbia tirato a canestro, abbia perso il controllo della palla, abbia trattenuto la palla senza giocarla, oppure la palla sia divenuta morta.

Se si rende necessario proteggere un giocatore infortunato, gli arbitri possono fermare immediatamente il gioco.

5.3 Se il giocatore infortunato non può continuare immediatamente a giocare (approssimativamente entro 15 secondi) oppure se il giocatore viene soccorso, deve essere sostituito o la squadra deve continuare a giocare con meno di 5 giocatori.

5.4 Gli allenatori, i vice-allenatori, i sostituti e le persone al seguito della squadra possono entrare sul campo di gioco, con il permesso dell'arbitro, per assistere un giocatore infortunato prima che venga sostituito.

5.5 Un medico può entrare sul campo di gioco, senza il permesso dell'arbitro se, a giudizio del medico, il giocatore infortunato ha bisogno di cure mediche immediate.

5.6 Se, durante il gioco, un giocatore sanguina o ha una ferita aperta deve essere sostituito. Il giocatore può rientrare sul terreno di gioco solo dopo che la perdita di sangue sia stata fermata e la zona interessata o la ferita sia stata curata adeguatamente e completamente protetta.

Se il giocatore infortunato o qualunque altro giocatore sanguinante o con una ferita aperta si riprende durante una sospensione richiesta da una qualunque delle due squadre nello stesso periodo di cronometro fermo, quel giocatore può continuare a giocare.

5.7 Se sono stati assegnati dei tiri liberi al giocatore infortunato, gli stessi devono essere effettuati dal suo sostituto che non può essere a sua volta sostituito fino a che non abbia giocato nella successiva azione di gioco con cronometro in movimento.

5.8 I giocatori scelti dall'allenatore per il quintetto iniziale possono essere sostituiti in caso di infortunio. In questo caso gli avversari hanno diritto a sostituire lo stesso numero di giocatori, se lo desiderano.

Quaderno Tecnico 2 - Marzo 2005

Domanda 5: Se durante i tiri liberi deve essere sostituito un giocatore che sanguina, l'arbitro può concedere alla squadra avversaria un'opportunità di sostituzione?

Risposta: Sì; nel corso di tiri liberi o in qualsiasi situazione di sostituzione di un giocatore per ferita sanguinante, l'arbitro può concedere alla squadra avversaria l'opportunità di effettuare una ed una sola sostituzione, se da questa richiesto, applicando il principio della correttezza e lealtà sportiva previsto per gli infortuni pre-gara (art. 5.8).

Articolo 6 - Capitano: doveri e diritti

6.1 Il capitano rappresenta la propria squadra sul campo di gioco.

Può colloquiare con la dovuta cortesia con gli arbitri durante la gara, per avere informazioni, comunque solo nelle fasi di palla morta e cronometro fermo.

6.2 Il capitano può assumere le funzioni dell'allenatore.

6.3 Il capitano deve, immediatamente al termine della gara, informare il primo arbitro se la sua squadra intende sporgere reclamo avverso il risultato della gara, firmando il referto nella casella "*firma del capitano in caso di reclamo*"

Articolo 7 - Allenatori: doveri e diritti

7.1 Almeno 20 minuti prima dell'orario d'inizio della gara, ciascun allenatore o un suo rappresentante deve fornire al segnapunti una lista con i nomi e i numeri dei componenti della squadra designati a prendere parte alla gara, il nome del capitano della squadra, quello dell'allenatore e del vice-allenatore.

Tutti i componenti della squadra i cui nomi vengono registrati sul referto ufficiale sono autorizzati a giocare, anche se arrivano dopo l'inizio della gara.

7.2 Almeno 10 minuti prima dell'inizio della gara, entrambi gli allenatori devono confermare i nomi e i numeri dei rispettivi componenti delle squadre e i nomi degli allenatori firmando il referto ufficiale di gara. Allo stesso tempo indicheranno i cinque giocatori che inizieranno la gara. L'allenatore della squadra 'A' deve essere il primo a fornire questa informazione.

7.3 Gli allenatori e i vice-allenatori (così come i sostituti e le persone al seguito) sono le uniche persone che hanno il permesso di stare e rimanere all'interno della propria area della panchina, salvo diverse indicazioni in questo Regolamento.

7.4 L'allenatore e il vice-allenatore possono recarsi al tavolo degli ufficiali di campo durante la gara per avere informazioni statistiche, solo quando si verifica palla morta e cronometro fermo.

7.5 Solo l'allenatore ha il permesso di rimanere in piedi durante la gara. Può conferire con i giocatori durante la gara a patto che rimanga all'interno della propria area della panchina.

7.6 Se è presente un vice-allenatore, il suo nome deve essere iscritto sul referto ufficiale prima dell'inizio della gara (la sua firma non è necessaria). Egli assumerà tutte le responsabilità dell'allenatore se quest'ultimo, per un qualsiasi motivo, non è in grado di continuare.

7.7 Quando il capitano lascia il terreno di gioco, l'allenatore deve comunicare ad un arbitro il numero del giocatore che lo sostituirà come capitano in campo.

7.8 Il capitano della squadra assumerà le funzioni di allenatore, se l'allenatore non è presente o se non è in grado di continuare e non è stato iscritto a referto un vice-allenatore (o se quest'ultimo non è in grado di continuare). Se il capitano deve lasciare il terreno di gioco, può comunque continuare a svolgere le funzioni di allenatore. Tuttavia, nel caso in cui debba lasciare il campo a causa di un fallo da espulsione o a causa di un infortunio, il suo sostituto come capitano assumerà anche le funzioni di allenatore.

7.9 L'allenatore deve designare il tiratore dei tiri liberi in tutti i casi in cui il tiratore non venga stabilito dalle regole.

Articolo 8 - Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari

8.1 La gara comprende quattro (4) periodi di dieci (10) minuti ciascuno.

8.2 Ci saranno intervalli di due (2) minuti tra il primo ed il secondo periodo (prima semi-gara), tra il terzo e il quarto (seconda semi-gara) e prima di ogni tempo supplementare.

8.3 Ci sarà un intervallo di metà-gara, tra il 2° ed il 3° periodo, di quindici (15) minuti.

8.4 Ci sarà un intervallo di venti (20) minuti prima dell'orario di inizio della gara.

8.5 Un intervallo di gara inizia:

- Venti minuti prima dell'orario di inizio della gara.
- Quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine di un periodo.

8.6 Un intervallo di gara termina:

- All'inizio del primo periodo, quando la palla viene legalmente toccata da uno dei giocatori durante il salto a due.
- All'inizio di tutti gli altri periodi, quando la palla tocca o viene toccata legalmente da un giocatore in campo durante la rimessa in gioco.

8.7 Se il punteggio è pari al termine del quarto periodo, la gara continuerà con tanti periodi di cinque (5) minuti quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.

8.8 Se viene commesso un fallo contemporaneamente o appena prima del segnale acustico del cronometro di gara per la fine del tempo di gioco, gli eventuali tiri liberi verranno effettuati dopo la fine del tempo di gioco.

8.9 Se, come risultato di questi tiri liberi, si rende necessario un tempo supplementare, tutti i falli commessi dopo la fine del tempo di gioco devono essere considerati come accaduti durante un intervallo di gara ed i tiri liberi verranno effettuati prima dell'inizio del tempo supplementare.

Articolo 9 - Inizio e termine di un periodo o della gara

9.1 Il primo periodo inizia quando nel salto a due la palla viene legalmente toccata da uno dei due giocatori.

9.2 Tutti gli altri periodi iniziano quando la palla tocca o viene toccata legalmente da un giocatore in campo dopo la rimessa in gioco.

9.3 La gara non può iniziare se una delle due squadre si presenta sul terreno di gioco con meno di cinque giocatori pronti a giocare.

9.4 Per tutte le gare, la prima squadra nel programma (squadra ospitante) avrà la panchina ed il proprio canestro sul lato sinistro del tavolo degli ufficiali di campo, avendo di fronte il campo di gioco.

Comunque, se le due squadre si accordano diversamente, possono scambiarsi le panchine e/o i canestri.

9.5 Prima del primo e del terzo periodo le squadre possono riscaldarsi nella metà campo dove è situato il canestro degli avversari.

9.6 Le squadre cambieranno campo per l'inizio della seconda semi-gara.

9.7 In tutti i tempi supplementari le squadre continueranno a giocare nello stesso senso nel quale hanno giocato il quarto periodo.

9.8 Un periodo, un tempo supplementare o la gara terminano quando il segnale acustico del cronometro di gara indica la fine del tempo di gioco.

Articolo 10 - Status della palla

10.1 La palla può essere viva o morta.

10.2 La palla diventa viva quando:

- Durante il salto a due, la palla viene legalmente toccata da un giocatore.
- Durante un tiro libero, la palla è a disposizione del giocatore che deve eseguire i tiri liberi.
- Durante una rimessa in gioco da fuori campo, la palla è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa.

10.3 La palla diventa morta quando:

- Viene realizzato un canestro su azione o un tiro libero.
- Un arbitro fischia mentre la palla è viva.
- Appare evidente che la palla non entrerà nel canestro durante l'esecuzione di un tiro libero che sarà seguito da:
 - Un altro tiro(i) libero(i).
 - Un'ulteriore sanzione [tiro(i) libero(i) e/o rimessa in gioco].
- Il segnale acustico del cronometro di gara suona indicando la fine del periodo.
- Il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" suona mentre una squadra ha il controllo della palla.
- La palla, già in aria per un tiro a canestro su azione, viene toccata da un giocatore di una delle due squadre dopo che:
 - Un arbitro fischia.
 - Il segnale acustico del cronometro di gara suona indicando la fine del periodo.
 - Il segnale acustico dell'apparecchio dei 24 " suona.

10.4 La palla non diventa morta e il canestro, se realizzato, viene convalidato quando:

- La palla è in aria per un tiro a canestro su azione e:
 - Un arbitro fischia.
 - Il segnale acustico del cronometro di gara suona indicando la fine del periodo.
 - Il segnale acustico dell'apparecchio dei 24 " suona.
- La palla è in aria per un tiro libero, quando un arbitro fischia per una qualsiasi infrazione che non sia quella del tiratore.
- Un giocatore commette un fallo, mentre la palla è ancora in controllo di un avversario che è nell'atto di tiro a canestro su azione e che finisce il suo tiro con un movimento continuo iniziato prima di subire il fallo.

Questa regola non si applica ed il canestro non viene convalidato se, dopo il fischio di un arbitro:

- Il segnale acustico del cronometro di gara suona indicando la fine del periodo.
- Il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" suona.
- Viene effettuato un atto di tiro a canestro completamente nuovo.

Articolo 11 - *Posizione di un giocatore e di un arbitro*

11.1 La posizione di un giocatore è determinata dal punto in cui egli tocca il terreno di gioco.

Quando il giocatore si trova in aria, a seguito di un salto, mantiene lo stesso status acquisito prima di saltare. Ciò include anche le linee di delimitazione del campo, la linea centrale, la linea dei 3 punti, la linea di tiro libero e le linee che delimitano l'area dei 3".

11.2 La posizione di un arbitro è determinata in modo analogo a quella del giocatore. Quando la palla tocca un arbitro, si considera che questa abbia toccato il terreno di gioco nel punto in cui l'arbitro si trova.

Quaderno Tecnico 2 - Marzo 2005

Domanda 6: Su un forum che seguo da un po' di tempo un giocatore si sta chiedendo se è legale o meno prendere sulle spalle un compagno oppure fargli la scaletta con le mani...

In effetti non abbiamo trovato espressamente un punto del regolamento che lo vieti... e l'articolo 4.4.1 parla di equipaggiamenti che aumentino l'altezza di un giocatore... un compagno di squadra può essere considerato "equipaggiamento"?

Risposta: Si ritiene che quanto descritto nella domanda faccia parte più di un'azione circense che non del gioco della pallacanestro. Come tale è da considerarsi illegale.

Va letto Articolo 11 del Regolamento Tecnico, il quale specifica che la posizione di un giocatore sul campo è determinata dal punto in cui egli tocca il terreno di gioco.

Quando si trova in aria, invece, e questo deve essere a seguito di un suo salto e non per altre cause non tecnicamente accettabili, mantiene lo stesso status che aveva al momento del salto.

Articolo 12 - Salto a due e possesso alternato

12.1 Definizione

12.1.1 Un salto a due ha luogo quando un arbitro lancia la palla in alto, nel cerchio centrale, tra due giocatori avversari all'inizio del primo periodo.

12.1.2 Una palla trattenuta si ha quando due o più giocatori avversari hanno una o entrambe le mani saldamente sulla palla, in modo tale che nessun giocatore possa acquisirne il possesso senza eccessiva forza.

12.2 Procedura

12.2.1 I due giocatori devono stare con entrambi i piedi dentro la metà del cerchio centrale più vicina al proprio canestro e con un piede vicino alla linea centrale.

12.2.2 Giocatori di una stessa squadra non possono occupare posizioni adiacenti intorno al cerchio, se un avversario desidera occupare una di queste posizioni.

12.2.3 L'arbitro deve lanciare la palla in alto (verticalmente) tra i due avversari ad un'altezza superiore a quella che ciascuno di loro può raggiungere saltando.

12.2.4 La palla deve essere legalmente toccata con la mano da uno o entrambi i giocatori, dopo che essa ha raggiunto il suo punto più alto.

12.2.5 I due giocatori non possono lasciare la loro posizione, fino a che la palla non sia stata legalmente toccata da uno dei due.

12.2.6 Nessuno dei due atleti può impossessarsi della palla o toccarla più di due volte, fino a che essa non abbia toccato uno degli altri giocatori o il terreno di gioco.

12.2.7 Se la palla non viene legalmente toccata da almeno uno dei due atleti, il salto a due deve essere ripetuto.

12.2.8 Nessuno degli altri giocatori può avere parte del proprio corpo su o sopra la linea del cerchio (cilindro) fino a che la palla non sia stata giocata.

Un'infrazione degli Articoli 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 e 12.2.8 è una violazione.

12.3 Situazioni di salto a due

Una situazione di salto a due ha luogo quando:

- L'arbitro fischia una palla trattenuta
- La palla esce dal campo di gioco e gli arbitri sono in dubbio o in disaccordo su chi abbia toccato per ultimo la palla.
- Si verifica una doppia violazione sull'ultimo o unico tiro libero non realizzato.
- Una palla viva si blocca nel supporto del canestro (eccetto tra i tiri liberi).
- La palla diventa morta quando nessuna delle due squadre ne aveva il controllo, né aveva diritto alla palla per una rimessa in gioco.
- Dopo la cancellazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre, non si hanno altre sanzioni da amministrare e nessuna delle due squadre aveva il controllo della palla, né aveva diritto alla palla prima del primo fallo o della violazione.
- Devono iniziare tutti i periodi tranne il primo.

12.4 Possesso alternato

12.4.1 Il possesso alternato è un metodo per far diventare viva la palla con una rimessa in gioco invece che con un salto a due.

12.4.2 In tutte le situazioni di salto a due, le squadre si alterneranno nel possesso di palla per una rimessa da fuori campo nel punto più vicino a quello in cui si è verificata la situazione di salto a due.

12.4.3 La squadra che non ottiene il controllo della palla viva sul campo, dopo il salto a due all'inizio del primo periodo, darà inizio al possesso alternato.

12.4.4 La squadra che ha diritto al successivo possesso alternato alla fine di un periodo inizierà il periodo successivo effettuando una rimessa in gioco all'altezza della linea centrale, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.

12.4.5 Il possesso alternato:

- Inizia quando la palla è a disposizione di un giocatore per la rimessa.
- Termina quando:
 - La palla tocca o viene toccata legalmente da un giocatore in campo.
 - Quando la squadra che effettua la rimessa commette una violazione.
 - Una palla viva si blocca nel supporto del canestro durante la rimessa.

12.4.6 La squadra che ha diritto alla palla per la rimessa in gioco per possesso alternato viene indicata dalla freccia di possesso alternato, puntata in direzione del canestro avversario. La direzione della freccia viene invertita immediatamente al termine della rimessa per possesso alternato.

12.4.7 Una violazione commessa da parte di una squadra durante l'effettuazione della propria rimessa per possesso alternato ne comporta la perdita. La freccia di possesso alternato verrà invertita immediatamente, ad indicare che gli avversari della squadra che ha commesso la violazione avranno diritto alla rimessa nella successiva situazione di salto a due. Il gioco riprenderà assegnando la palla agli avversari della squadra che ha commesso la violazione per una rimessa in gioco, come accade normalmente a seguito di una violazione (cioè non con una rimessa per possesso alternato).

Un fallo dell'una o dell'altra squadra:

- Prima dell'inizio di un periodo che non sia il primo, o
- durante una rimessa per possesso alternato, non fa perdere, alla squadra che sta effettuando la rimessa, il diritto alla rimessa per possesso alternato.

Se tale fallo si verifica durante la rimessa iniziale per l'inizio di un periodo, dopo che la palla è stata messa a disposizione del giocatore per la rimessa, ma prima che la palla abbia toccato un giocatore sul campo, questo fallo si deve considerare come commesso durante il tempo di gioco e sanzionato di conseguenza.

Quaderno Tecnico 1 - *Febbraio 2005*

Domanda 2: Contemporaneamente al suono della sirena di fine 2° periodo, l'arbitro fischia un fallo antisportivo al giocatore A7. Come verrà sanzionato?

Risposta: Il fallo antisportivo è da considerare avvenuto durante il 2° periodo e la sanzione conseguente va amministrata in tale periodo. L'arbitro farà effettuare alla squadra B i tiri liberi previsti dalla sanzione e null'altro.

Il 3° periodo inizierà rispettando la regola del possesso alternato, considerando che tutti i periodi, escluso il primo, devono iniziare con il rispetto di tale regola ([art.12.3](#)).

Quaderno Tecnico 2 - *Marzo 2005*

Domanda 4: La squadra B ha diritto ad una rimessa per possesso alternato; B7 ha tra le mani la palla viva, quando il difensore A7 colpisce la palla stessa, con una manata, facendola rotolare a terra. Come si comporta l'arbitro ?

Risposta: L'arbitro fischia, la palla diventa morta. Applicando l'[art. 38.3.1](#), il caso è da considerarsi come situazione che non permette di effettuare prontamente una rimessa in gioco; la squadra A sarà richiamata (la prima volta) oppure un fallo tecnico sarà inflitto ad A7, se la sua squadra era già stata in precedenza richiamata.

Dopodiché, per la violazione di A7, la squadra B avrà la palla a disposizione per una normale rimessa in gioco oppure per l'effettuazione dei tiri liberi conseguenti il tecnico; in ambedue i casi la freccia di possesso alternato rimarrà ferma.

Articolo 13 - *Come si gioca la palla*

13.1 Definizione

Durante la gara, la palla viene giocata solo con la/le mano/i e può essere passata, tirata, deviata, rotolata o palleggiata in qualunque direzione, nei limiti consentiti da questo Regolamento.

13.2 Regola

13.2.1 Correre con la palla, calciarla o bloccarla deliberatamente con qualsiasi parte della gamba o colpirla con il pugno è una violazione. Comunque, entrare in contatto o toccare accidentalmente la palla con qualsiasi parte della gamba non costituisce violazione.

13.2.2 L'attraversare con la mano il canestro da sotto e toccare la palla su un passaggio o un rimbalzo costituisce violazione.

Articolo 14: *Controllo della palla*

14.1 Il controllo della palla da parte di una squadra 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.

14.2 Il controllo della palla da parte di una squadra continua quando:

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

14.3 Il controllo della palla da parte di una squadra termina quando:

- Un avversario guadagna il controllo della palla.
- La palla diventa morta.
- La palla non è più in contatto con la mano(i) del tiratore, in occasione di un tiro a canestro su azione o di un tiro libero.

Articolo 15 - *Giocatore in atto di tiro*

15.1 Un tiro a canestro, su azione o tiro libero, si ha quando la palla che è nelle mani(o) di un giocatore viene indirizzata verso il canestro avversario.

Un tocco (tap) si ha quando la palla viene deviata con la mano(i) verso il canestro avversario.

Una schiacciata si ha quando la palla viene schiacciata con forza o si tenta di forzarla ad entrare nel canestro avversario con una o entrambe le mani.

Un tocco o una schiacciata sono considerati come tiro a canestro.

15.2 L'atto di tiro:

- Inizia quando il giocatore comincia l'azione di movimento continuo che precede normalmente il rilascio della palla e, a giudizio dell'arbitro, ha iniziato un tentativo di realizzazione lanciando, deviando o schiacciando la palla verso il canestro avversario.
- Termina quando la palla lascia la mano(i) del giocatore e, nel caso di un giocatore con i piedi staccati da terra, entrambi i piedi sono tornati a contatto con il terreno.

Il giocatore che tenta un tiro a canestro potrebbe avere il braccio(a) trattenuto da un avversario, in modo tale da non poter realizzare il tiro, ciò è considerato un tentativo di realizzazione.

In questo caso non è necessario che la palla lasci la mano(i) del giocatore.

Non c'è alcuna relazione tra il numero di passi legali fatti e l'atto di tiro.

15.3 Un movimento continuo nell'atto di tiro:

- Inizia quando la palla si trova saldamente nella mano(i) del giocatore ed è stato iniziato il movimento, generalmente verso l'alto, di tiro a canestro.
- Può includere i movimenti del braccio(a) e/o del corpo utilizzati dal giocatore nel suo tentativo di tiro a canestro.
- Termina se viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo.

Articolo 16 – Canestro: Realizzazione e valore

16.1 Definizione

16.1.1 Un canestro è valido quando una palla viva entra dall'alto attraverso l'anello del canestro e si ferma nella retina o la attraversa.

16.1.2 La palla è considerata dentro il canestro anche quando una piccola parte è all'interno dell'anello e sotto il livello dello stesso.

16.2 Regola

16.2.1 Alla squadra che fa entrare la palla nel canestro avversario vengono assegnati:

- Un (1) punto, per un canestro realizzato su tiro libero.
- Due (2) punti, per un canestro realizzato su azione dall'area di tiro da due punti.
- Tre (3) punti, per un canestro realizzato su azione dall'area di tiro da tre punti.
- Due (2) punti, se sull'ultimo o unico tiro libero la palla, dopo aver toccato l'anello, viene toccata legalmente da un difensore o da un attaccante prima di entrare nel canestro.

16.2.2 Se un giocatore segna nel proprio canestro accidentalmente, il canestro è valido e verrà registrato come realizzato dal capitano della squadra avversaria.

16.2.3 Se un giocatore segna deliberatamente nel proprio canestro, commette una violazione e il canestro non è valido.

16.2.4 Se un giocatore fa passare interamente la palla attraverso il canestro dal basso, commette una violazione.

Quaderno Tecnico 2: Marzo 2005

Domanda 3: Registrazione a referto dell'“autocanestro”.

Risposta: Il Regolamento Tecnico chiarisce all'art. 16.2.2 ed ancora B.11.2

Se un giocatore segna nel proprio canestro accidentalmente, il canestro è valido e deve essere registrato come realizzato dal capitano in campo della squadra avversaria.

Articolo 17 - Rimessa in gioco da fuori campo

17.1 Definizione

17.1.1 Si ha una rimessa in gioco da fuori campo quando il giocatore fuori campo passa la palla all'interno del campo di gioco.

17.2 Procedura

17.2.1 Un arbitro deve consegnare o mettere la palla a disposizione del giocatore che effettuerà la rimessa in gioco. Egli può anche passare la palla direttamente o facendola rimbalzare a condizione che:

- L'arbitro si trovi a non più di quattro metri dal giocatore incaricato di effettuare la rimessa.
- Il giocatore incaricato di effettuare la rimessa si trovi nel punto corretto come indicato dall'arbitro.

17.2.2 Il giocatore effettuerà la rimessa in gioco nel punto più vicino all'infrazione, stabilito dall'arbitro, o dove il gioco era stato fermato, tranne direttamente dietro il tabellone.

17.2.3 La rimessa in gioco per l'inizio di tutti i periodi tranne il primo, o che fa seguito ad un tiro(i) libero(i) per fallo tecnico, antisportivo o da espulsione, deve essere effettuata all'altezza della linea centrale, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, indipendentemente dalla realizzazione o meno dell'ultimo o unico tiro libero. Il giocatore deve avere i piedi a cavallo della linea di metà campo e può passare la palla ad un compagno di squadra in qualsiasi punto del campo.

17.2.4 La rimessa in gioco a seguito di un fallo personale, commesso da un giocatore della squadra in controllo di palla viva o della squadra che deve effettuare una rimessa in gioco, sarà effettuata dal punto più vicino all'infrazione.

17.2.5 Quando la palla entra nel canestro, ma il tiro su azione o il tiro libero non è valido, la rimessa in gioco da fuori campo che segue deve essere effettuata dalla linea laterale sul prolungamento della linea di tiro libero.

17.2.6 Dopo un canestro su azione o un ultimo o unico tiro libero realizzato:

- Uno dei giocatori della squadra che ha subito il canestro effettuerà la rimessa in gioco da qualunque punto dietro la linea di fondo campo dove è stato realizzato il canestro.
- Ciò si applica anche quando l'arbitro consegna la palla o la mette a disposizione del giocatore che effettua la rimessa, dopo una sospensione o una qualsiasi interruzione del gioco, a seguito di un canestro su azione o di un tiro libero realizzato.
- Il giocatore che effettua la rimessa può muoversi lateralmente e/o indietro e la palla può essere passata tra compagni di squadra che si trovano sulla o dietro la linea di fondo, ma il conteggio dei 5 secondi inizia dal momento in cui la palla è a disposizione del primo giocatore fuori campo.

17.3 Regola

17.3.1 Un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo non deve:

- Far trascorrere più di cinque (5) secondi prima del rilascio della palla.
- Toccare il terreno di gioco mentre trattiene la palla tra le mani(o).
- Far toccare alla palla il fuori-campo, dopo averla rilasciata durante la rimessa.

- Toccare la palla in campo prima che la stessa abbia toccato un qualsiasi giocatore.
- Far entrare la palla nel canestro direttamente.
- Muoversi lateralmente di una distanza superiore ad 1 metro o muoversi in più di una direzione dal punto indicato dall'arbitro, prima o durante il rilascio della palla.

Ha, comunque, ampia possibilità di spostarsi direttamente all'indietro rispetto alla linea, se le circostanze lo consentono.

17.3.2 Gli altri giocatori non devono:

- Avere qualsiasi parte del corpo oltre le linee di delimitazione, prima che la palla sia stata lanciata oltre la linea.
- Se avversari, trovarsi a meno di 1 metro dal giocatore che effettua la rimessa in gioco, quando lo spazio fuori campo, libero da impedimenti all'altezza del punto di rimessa, è minore di 2 metri.

Una infrazione dell'Art. 17.3 è una violazione.

17.4 Sanzione

La palla viene assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco dallo stesso punto.

Quaderno Tecnico 2: *Marzo 2005*

Domanda 4: La squadra B ha diritto ad una rimessa per possesso alternato; B7 ha tra le mani la palla viva, quando il difensore A7 colpisce la palla stessa, con una manata, facendola rotolare a terra. Come si comporta l'arbitro ?

Risposta: L'arbitro fischia, la palla diventa morta. Applicando l'art. 38.3.1, il caso è da considerarsi come situazione che non permette di effettuare prontamente una rimessa in gioco; la squadra A sarà richiamata (la prima volta) oppure un fallo tecnico sarà inflitto ad A7, se la sua squadra era già stata in precedenza richiamata.

Dopodiché, per la violazione di A7, la squadra B avrà la palla a disposizione per una normale rimessa in gioco oppure per l'effettuazione dei tiri liberi conseguenti il tecnico; in ambedue i casi la freccia di possesso alternato rimarrà ferma.

Articolo 18 - Sospensione

18.1 Definizione

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

18.2 Regola

18.2.1 Ogni sospensione deve durare un minuto.

18.2.2 L'opportunità per una sospensione inizia:

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

18.2.3 L'opportunità per una sospensione termina quando:

- La palla è a disposizione di un giocatore per il primo o l'unico tiro libero.
- La palla è a disposizione di un giocatore per una rimessa da fuori campo.

18.2.4 Due (2) sospensioni possono essere accordate per ciascuna squadra in qualunque momento durante la prima semi-gara;

tre (3) in qualunque momento della seconda semi-gara ed

una (1) durante ogni tempo supplementare.

18.2.5 Le sospensioni non utilizzate non possono essere riportate nella successiva semi-gara o nel successivo tempo supplementare.

18.2.6 La sospensione viene addebitata alla squadra il cui allenatore ne ha fatto richiesta per primo, a meno che la sospensione sia assegnata a seguito di un canestro su azione degli avversari e senza che venga rilevato un fallo.

18.3 Procedura

18.3.1 Solo un allenatore o un vice-allenatore ha il diritto di richiedere una sospensione. A tale scopo egli deve stabilire un contatto visivo con il segnapunti o recarsi personalmente al tavolo degli ufficiali di campo e chiedere chiaramente una sospensione, effettuando l'apposita segnalazione convenzionale con le mani.

18.3.2 Una richiesta di sospensione può essere ritirata solo prima che venga azionato il relativo segnale del segnapunti.

18.3.3 La sospensione:

- Inizia quando un arbitro fischia ed effettua l'apposita segnalazione.
- Termina quando l'arbitro fischia ed invita le squadre a ritornare sul campo di gioco.

18.3.4 Il segnapunti deve comunicare agli arbitri che è stata richiesta una sospensione azionando il suo segnale acustico non appena inizia un'opportunità per una sospensione.

Se viene realizzato un canestro su azione contro la squadra che aveva richiesto una sospensione, il cronometrista fermerà immediatamente il cronometro di gioco ed azionerà il suo segnale acustico.

18.3.5 Durante la sospensione (e durante gli intervalli di gara prima dell'inizio del secondo, del quarto periodo o di ogni tempo supplementare), i giocatori possono uscire dal terreno di gioco e sedersi in panchina, come pure le persone autorizzate a stare nell'area della panchina possono entrare in campo, a condizione di rimanere nelle vicinanze dell'area della loro panchina.

18.4 Restrizioni

18.4.1 Una sospensione non deve essere accordata tra o dopo il tiro libero/i risultante/i da una singola sanzione per fallo, fino a che la palla diventi nuovamente morta, dopo una fase di gioco con cronometro in movimento.

Eccezioni:

- Un fallo avviene tra i tiri liberi. In questo caso i tiri liberi vengono completati e la sospensione effettuata prima di amministrare la nuova sanzione.

- Un fallo avviene prima che la palla diventi viva in seguito all'ultimo o unico tiro libero. In questo caso la sospensione sarà effettuata prima di amministrare la nuova sanzione.
- Una violazione viene fischiata prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo o unico tiro libero. In questo caso la sospensione sarà effettuata prima di amministrare la rimessa in gioco.

Nel caso di blocchi consecutivi di tiri liberi e/o possesso di palla causati da più di una sanzione per falli, ogni blocco deve essere trattato separatamente.

18.4.2 Non deve essere accordata una sospensione alla squadra realizzatrice, quando il cronometro di gara è fermo in seguito alla realizzazione di un canestro su azione durante gli ultimi due minuti del quarto periodo o tempo supplementare, a meno che un arbitro non abbia interrotto il gioco.

Articolo 20 - Gara persa per forfait

20.1 Regola

Una squadra perde la gara per forfait se:

- Quindici (15) minuti dopo l'orario fissato per l'inizio della gara, essa non è presente sul campo di gioco o non è in grado di schierare sul terreno cinque (5) giocatori.
- Il suo comportamento sia tale da impedire lo svolgimento della gara.
- Si rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo dal primo arbitro.

20.2 Sanzione

20.2.1 La squadra avversaria vincerà la gara con il punteggio di venti a zero. Per la sanzione disciplinare si fa riferimento a quanto previsto dal R. E.

20.2.2 Quando è prevista una serie di due gare (andata e ritorno) e per i Play-Off al meglio di tre, la squadra che perde per forfait la prima, la seconda o la terza gara perderà la serie o i Play-Off.

Questo non si applica per i Play-Off al meglio di cinque partite.

Articolo 21- Gara persa per inferiorità numerica

21.1 Regola

Una squadra perde per inferiorità numerica se, durante la gara, il numero dei suoi giocatori in campo è inferiore a due.

21.2 Sanzione

21.2.1 Se la squadra a cui viene assegnata la vittoria per inferiorità numerica è in vantaggio, il punteggio finale rimane quello del momento in cui viene interrotta la partita. Se la squadra a cui viene assegnata la vittoria per inferiorità numerica è in svantaggio, il punteggio finale sarà di due a zero in suo favore. Per la sanzione disciplinare si fa riferimento a quanto previsto dal R. E.

21.2.2 Quando è prevista una serie di due gare (andata e ritorno) la squadra che perde per "inferiorità numerica" la prima o la seconda gara, perderà la serie.

Articolo 22 - Violazioni

22.1 Definizione

Una violazione è un'infrazione alle regole.

22.2 Sanzione

La palla deve essere assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco da fuori campo, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione, tranne che direttamente dietro al tabellone, salvo diverse indicazioni delle regole.

Articolo 23 - Giocatore fuori campo e palla fuori campo

23.1 Definizione

23.1.1 Un giocatore viene considerato fuori campo quando una qualsiasi parte del suo corpo tocca il terreno o qualsiasi altro oggetto che non sia un giocatore sopra o all'esterno delle linee di delimitazione.

23.1.2 La palla viene considerata fuori campo quando tocca:

- Un giocatore o qualsiasi altra persona che si trovi fuori dal terreno di gioco.
- Il terreno o qualsiasi altro oggetto sopra o all'esterno delle linee di delimitazione.
- I sostegni del tabellone, la parte posteriore dei tabelloni o qualsiasi oggetto al di sopra del campo di gioco.

23.2 Regola

23.2.1 Quando la palla esce dal campo di gioco, responsabile della sua uscita è l'ultimo giocatore che l'ha toccata o che è stato toccato dalla stessa prima che uscisse dal campo; ciò è valido anche se la palla esce dal campo toccando qualsiasi altra cosa che non sia un giocatore.

23.2.2 Se la palla esce dal campo dopo aver toccato o essere stata toccata da un giocatore che si trova sulla o all'esterno della linea di delimitazione, questo giocatore è responsabile dell'uscita dal campo della palla.

23.2.3 Se un giocatore si sposta fuori campo o nella propria zona di difesa durante una situazione di palla trattenuta, si verifica una situazione di salto a due.

Articolo - 24 Palleggio

24.1 Definizione

24.1.1 Un palleggio inizia quando un giocatore, avendo acquisito il controllo di una palla viva sul campo, la batte, la rotola o la fa cadere sul terreno di gioco e la ritocca prima che essa venga toccata da un altro giocatore.

Un palleggio termina quando il giocatore tocca la palla simultaneamente con entrambe le mani o trattiene la palla in una o entrambe le mani.

Durante un palleggio la palla può essere lanciata in aria a condizione che tocchi il terreno di gioco prima che il giocatore la tocchi di nuovo.

Non c'è limite al numero di passi che un giocatore può compiere quando la palla non è a contatto della sua mano.

24.1.2 Un giocatore che accidentalmente perde e poi riacquista il controllo di una palla viva sul campo esegue una presa difettosa.

24.1.3 Non costituiscono palleggio:

- Tiri a canestro in successione.
- Una presa difettosa all'inizio o alla fine di un palleggio.
- Tentativi di ottenere il controllo della palla battendola lontano da altri giocatori.
- Colpire la palla per toglierla al controllo di un altro giocatore.
- Intercettare un passaggio e recuperare la palla.
- Passare la palla da una mano all'altra e trattenerla prima che tocchi il terreno di gioco, a condizione che non venga commessa una violazione di passi.

24.2 Regola

Un giocatore non deve palleggiare una seconda volta dopo aver interrotto il suo primo palleggio, a meno che ciò non avvenga dopo aver perso il controllo della palla a causa di:

- Un tiro a canestro,
- Un tocco della palla da parte di un avversario,
- Un passaggio o presa difettosa che ha poi toccato o è stata toccata da un altro giocatore.

Articolo: 25 Passi

25.1 Definizione

25.1.1 Passi è il movimento illegale di uno o entrambi i piedi in una direzione qualsiasi trattenendo una palla viva in mano, oltre i limiti definiti in questo articolo.

25.1.2 Un giro è il movimento legale che si ha quando un giocatore, in possesso di una palla viva, si muove una o più volte in una direzione qualsiasi con lo stesso piede, mentre l'altro piede, chiamato piede perno, viene tenuto fermo a contatto con il terreno di gioco.

25.2 Regola

25.2.1 Come si stabilisce un piede perno per un giocatore che trattiene una palla viva sul campo:

- Mentre ha entrambi i piedi sul terreno di gioco:
 - Nel momento in cui viene sollevato un piede, l'altro diventa piede perno.
- Mentre è in movimento o palleggia:

- Se un piede è a contatto con il terreno di gioco quel piede diventa il piede perno.
- Se entrambi i piedi sono sollevati dal terreno ed il giocatore ricade sul terreno con entrambi i piedi simultaneamente, nel momento in cui viene sollevato un piede, l'altro diviene piede perno.
- Se entrambi i piedi sono sollevati dal terreno ed il giocatore ricade sul terreno su un piede, allora quel piede diventa piede perno. Se poi il giocatore salta con quel piede e ricade sul terreno di gioco simultaneamente con entrambi i piedi, allora nessuno dei due piedi può essere considerato piede perno.

25.2.2 Come avanzare con la palla per un giocatore in controllo di una palla viva sul campo che ha stabilito un piede perno:

- Mentre ha entrambi i piedi sul terreno di gioco:
 - Per iniziare un palleggio, il piede perno non può essere alzato prima che la palla abbia lasciato la mano(i).
 - Per passare o tirare a canestro, il giocatore può saltare con il piede perno, ma non può ritoccare il terreno prima che la palla abbia lasciato la mano(i).
- Mentre è in movimento o palleggia:
 - Per iniziare un palleggio, il piede perno non può essere alzato prima che la palla abbia lasciato la mano(i).
 - Per passare o tirare a canestro, il giocatore può saltare con il piede perno e ricadere su uno o entrambi i piedi simultaneamente, ma dopo ciò, nessun piede può lasciare il terreno prima che la palla abbia lasciato la mano(i).
- Mentre compie un arresto, nel caso in cui nessuno dei due piedi è il piede perno:
 - Per iniziare un palleggio, nessuno dei due piedi può essere sollevato prima che la palla abbia lasciato la mano(i).
 - Per passare o tirare a canestro, uno o entrambi i piedi possono essere sollevati, ma non possono ritoccare il terreno prima che la palla abbia lasciato la mano(i) del giocatore.

25.2.3 Giocatore caduto, sdraiato o seduto sul terreno di gioco.

- L'azione è legale quando un giocatore cade a terra, mentre trattiene la palla, oppure se ottiene il controllo della palla, mentre è sdraiato o seduto sul terreno di gioco.
- Il giocatore commette violazione se, dopo aver trattenuto la palla, scivola, rotola, o tenta di alzarsi senza palleggiare.

Articolo 26 - Tre secondi

26.1 Regola

26.1.1 Un giocatore non deve rimanere nell'area dei tre secondi avversaria per più di tre (3) secondi consecutivi, mentre la sua squadra ha il controllo di una palla viva nella zona di attacco ed il cronometro di gara è in movimento.

26.1.2 Deve essere concessa una tolleranza ad un giocatore che:

- Tenta di uscire dall'area dei tre secondi.
- È nell'area dei tre secondi quando lui o un compagno di squadra è nell'atto di tiro e la palla sta lasciando o ha appena lasciato la mano(i) del giocatore.

- Si trova nell'area dei tre secondi da meno di 3 secondi, palleggia per tirare a canestro.

26.1.3 Per essere considerato all'esterno dell'area dei tre secondi, il giocatore deve mettere entrambi i piedi all'esterno dell'area stessa.

Articolo 27 - Giocatore marcato da vicino

27.1 Definizione

Un giocatore in possesso di palla è marcato da vicino quando un avversario è in posizione di difesa attiva ad una distanza di non più di un metro.

27.2 Regola

Un giocatore marcato da vicino deve passare, tirare o palleggiare la palla entro cinque (5) secondi.

Articolo 28: Otto secondi

28.1 Definizione

28.1.1 La zona di difesa di una squadra è costituita dal proprio canestro, dalla parte anteriore del tabellone e dalla parte di campo limitata dalla linea di fondo dietro il canestro della squadra, dalle linee laterali e dalla linea centrale.

28.1.2 La zona d'attacco di una squadra è costituita dal canestro avversario, dalla parte anteriore del tabellone e dalla parte del campo delimitata dalla linea di fondo campo dietro il canestro avversario, dalle linee laterali e dal bordo della linea centrale più vicino al canestro avversario.

28.1.3 La palla è nella zona di attacco di una squadra quando:

- Tocca la zona di attacco.
- Tocca un giocatore o un arbitro che ha una parte del suo corpo a contatto con la zona di attacco.

28.2 Regola

28.2.1 Quando un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva nella sua zona di difesa, la sua squadra deve farla arrivare nella propria zona di attacco entro otto (8) secondi.

28.2.2 Il conteggio del periodo di otto (8) secondi riprende per il tempo rimanente, se viene assegnata una rimessa nella zona di difesa alla stessa squadra che aveva il controllo di palla, a seguito di:

- Palla uscita fuori-campo.
- Infortunio di un giocatore della stessa squadra.
- Situazione di salto a due.
- Doppio fallo.
- Compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre.

Articolo 29 - *Ventiquattro secondi*

29.1 Regola

29.1.1 Ogniqualevolta un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno, la sua squadra deve effettuare un tiro a canestro entro ventiquattro (24) secondi.

Un tiro a canestro 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.

29.1.2 Quando un tiro a canestro viene effettuato vicino al termine del periodo di ventiquattro 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 colpisce solo il tabellone o non tocca l'anello, si verifica una violazione, a meno che gli avversari non abbiano guadagnato un immediato e chiaro controllo della palla. In quest'ultimo caso il segnale deve essere ignorato ed il gioco deve proseguire.

Devono essere applicate tutte le restrizioni relative all'interferenza sul canestro e sulla palla.

29.2 Procedura

29.2.1 Se l'apparecchio dei 24" viene azzerato per errore, non appena si accorga della cosa, l'arbitro può fermare il gioco immediatamente a meno che una delle due squadre venga svantaggiata.

Il tempo sull'apparecchio dei 24" deve essere corretto ed il possesso della palla verrà riassegnato alla squadra che la controllava in precedenza.

29.2.2 Se il gioco viene fermato da un arbitro per una qualunque valida ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre, deve essere assegnato un nuovo periodo di ventiquattro secondi con possesso di palla alla squadra che la controllava in precedenza.

Comunque, se a giudizio degli arbitri, gli avversari venissero svantaggiati, il conteggio dei ventiquattro secondi riprenderà dal momento dell'interruzione.

29.2.3 Se il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" suona per errore mentre una squadra ha il controllo della palla, il segnale dovrà essere ignorato e il gioco dovrà continuare.

Comunque, se, a giudizio degli arbitri, la squadra in controllo di palla viene svantaggiata, il gioco dovrà essere fermato, si dovrà correggere il tempo sull'apparecchio dei 24" ed assegnare la palla a quella squadra.

Quaderno Tecnico 1 - *Febbraio 2005*

Domanda 4: A5 tira a canestro, la palla si blocca tra cerchio e tabellone. Situazione di salto a due. La freccia di possesso alternato indica rimessa per la squadra A. La stessa avrà diritto ad un nuovo periodo di 24" oppure al residuo del periodo precedente?

Risposta: L'art. 50.4 stabilisce che l'apparecchio 24" deve essere fermato, ma non resettato quando alla stessa squadra che aveva in precedenza il controllo della palla viene assegnata una rimessa in gioco a seguito di una situazione di salto a due.

Nel caso in oggetto, però, il tiro a canestro fa perdere alla squadra A il controllo della palla e la regola dei 24" risulta rispettata perché il pallone ha toccato l'anello (art. 29.1.1 ultimo punto).

Pertanto alla squadra A deve essere concesso un nuovo periodo di 24 secondi.

Quaderno Tecnico 2 - Marzo 2005

Domanda 7: Il giocatore A6 deve tirare due tiri liberi per la correzione di un errore, in situazione in cui l'arbitro ha interrotto il gioco mentre la squadra B era in controllo di palla. Dopo aver corretto l'errore, la palla deve essere assegnata alla squadra B per una rimessa con un nuovo periodo di 24"?

Risposta: SI; l'art. 29.2.2 precisa che se il gioco viene fermato da un arbitro per una qualsiasi valida ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre, deve essere assegnato un nuovo periodo di 24".

Comunque, se a giudizio degli arbitri, gli avversari venissero svantaggiati, il conteggio dei 24" dovrà riprendere dal momento dell'interruzione.

Alla luce di quanto sopra, è bene che gli arbitri applichino quanto già previsto per gli U.d.c.: non interrompere il gioco ed intervenire, per la correzione di un errore, alla prima palla morta.

Articolo 30 - Ritorno della palla nella zona di difesa

30.1 Definizione

30.1.1 La palla è nella zona di difesa, quando:

- Tocca la zona di difesa.
- Tocca un giocatore o un arbitro che ha parte del suo corpo in contatto con la zona di difesa.

30.1.2 La palla è considerata ritornata illegalmente nella zona di difesa quando un giocatore della squadra che ha il controllo della palla viva è:

- L'ultimo a toccare la palla nella propria zona d'attacco, dopodiché quello stesso giocatore o un giocatore della stessa squadra è il primo a toccare la palla nella zona di difesa.
- L'ultimo a toccare la palla nella propria zona di difesa, dopodiché la palla tocca la zona di attacco e poi quello stesso giocatore o un giocatore della stessa squadra, nella zona di difesa, è il primo a toccare la palla.

Questa restrizione si applica in tutte le situazioni nella zona d'attacco di una squadra, comprese le rimesse in gioco da fuori campo.

30.2 Regola

Un giocatore in controllo di una palla viva nella propria zona d'attacco non può farla ritornare nella propria zona di difesa.

Articolo 31: *Interferenza sul canestro e sulla palla*

31.1 Definizione

31.1.1 Un tiro a canestro su azione o un tiro libero:

- Inizia quando la palla lascia la mano(i) di un giocatore che è in atto di tiro.
- Termina quando la palla:
 - Entra nel canestro direttamente da sopra e vi rimane dentro o lo attraversa.
 - Non ha più la possibilità di entrare nel canestro.
 - Tocca l'anello.
 - Tocca il terreno.
 - Diventa morta.

31.2 Regola

31.2.1 Si verifica un'interferenza sul canestro durante un tiro a canestro su azione quando un giocatore tocca la palla mentre questa è completamente sopra il livello dell'anello e:

- È in fase di parabola discendente verso il canestro.
- Ha toccato il tabellone.

31.2.2 Si verifica un'interferenza sul canestro durante un tiro libero quando un giocatore tocca la palla mentre questa è in volo verso il canestro e prima che tocchi l'anello.

31.2.3 Le restrizioni sull'interferenza sul canestro si applicano fino a che:

- La palla non ha più la possibilità di entrare nel canestro durante il tiro.
- La palla non abbia toccato l'anello.

31.2.4 Si verifica un'interferenza sulla palla durante un tiro a canestro su azione quando:

- Un giocatore tocca il canestro o il tabellone, mentre la palla è a contatto con l'anello.
- Un giocatore attraversa con la mano il canestro da sotto e tocca la palla.
- Un difensore tocca la palla o il canestro, mentre la palla è dentro il canestro e ne impedisce il passaggio.
- Un difensore fa vibrare il tabellone o l'anello così da impedire, a giudizio dell'arbitro, alla palla di entrare nel canestro.
- Un attaccante fa vibrare il tabellone o l'anello così da causare, a giudizio dell'arbitro, l'entrata della palla nel canestro.

31.2.5 Si verifica un'interferenza sulla palla durante un tiro libero quando:

- Un giocatore tocca la palla, il canestro o il tabellone mentre la palla ha la possibilità di entrare a canestro, durante un tiro libero a cui farà seguito un altro tiro(i) libero(i)
- Un giocatore attraversa con la mano il canestro da sotto e tocca la palla.

- Un difensore, durante un ultimo o unico tiro libero, mentre la palla ha la possibilità di entrare a canestro e dopo che la stessa ha toccato l'anello, fa vibrare il tabellone o l'anello così da impedire, a giudizio dell'arbitro, alla palla di entrare nel canestro.

- Un attaccante, durante un ultimo o unico tiro libero, mentre la palla ha la possibilità di entrare a canestro e dopo che la stessa ha toccato l'anello, fa vibrare il tabellone o l'anello così da causare, a giudizio dell'arbitro, l'entrata della palla nel canestro.

31.2.6 Mentre la palla è in volo durante un tiro a canestro su azione e dopo che:

- Un arbitro ha fischiato.

- Il segnale acustico del cronometro di gara ha suonato per la fine di un periodo, nessun giocatore deve toccare la palla dopo che la stessa ha toccato l'anello, mentre ha ancora la possibilità di entrare a canestro.

Devono essere applicate tutte le restrizioni relative all'interferenza sul canestro e sulla palla.

31.3 Sanzione

31.3.1 Se la violazione viene commessa da un attaccante, nessun punto viene accordato. La palla viene assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco da fuori campo all'altezza del prolungamento della linea di tiro libero, salvo diverse indicazioni delle regole.

31.3.2 Se la violazione viene commessa da un difensore, alla squadra in attacco vengono assegnati:

- Un (1) punto, quando viene effettuato un tiro libero.

- Due (2) punti, quando il tiro viene effettuato dall'area di tiro da due punti.

- Tre (3) punti, quando il tiro viene effettuato dall'area di tiro da tre punti.

L'attribuzione dei punti è la stessa come se la palla fosse entrata nel canestro.

Articolo - 32 Falli

32.1 Definizione

32.1.1 In una gara in cui dieci giocatori si spostano velocemente in uno spazio limitato, il contatto personale non può essere evitato.

32.1.2 Un fallo è un'infrazione alle regole che concerne il contatto personale con un avversario e/o un comportamento antisportivo.

32.1.3 Un qualunque numero di falli può essere fischiato a carico di una squadra. Indipendentemente dalla sanzione, ogni fallo deve essere addebitato, registrandolo sul referto ufficiale a carico di chi lo commette e sanzionato di conseguenza.

Articolo 33 - Contatto: Principi generali

33.1 Principio del cilindro

Il principio del cilindro è definito come lo spazio all'interno di un cilindro immaginario occupato da un giocatore sul terreno di gioco. Include lo spazio sopra il giocatore ed è limitato:

- Davanti dal palmo delle mani,

- Dietro dai glutei, e
- Lateralmente dai margini esterni delle braccia e delle gambe.

Le mani e le braccia possono essere estese in avanti, ma non oltre la posizione dei piedi con le braccia piegate all'altezza dei gomiti, in modo che gli avambracci e le mani siano sollevati. La distanza tra i piedi del giocatore sarà proporzionale alla sua altezza.

33.2 Principio della verticalità

Durante la gara, ciascun giocatore ha il diritto ad occupare una qualsiasi posizione (cilindro) sul terreno di gioco a condizione che non sia già occupata da un avversario.

Questo principio tutela lo spazio occupato sul terreno di gioco e lo spazio al di sopra del giocatore allorché salti verticalmente, all'interno di questo spazio.

Non appena il giocatore lascia la sua posizione verticale (cilindro) e avviene un contatto di corpo con un avversario che aveva precedentemente stabilito la propria posizione verticale (cilindro), sarà responsabile del contatto il giocatore che ha lasciato la sua posizione verticale (cilindro).

Il difensore non deve essere punito se salta verticalmente (all'interno del suo cilindro) oppure alza le mani e le braccia in alto, ma sempre all'interno del suo cilindro.

L'attaccante, sia con i piedi a contatto con il terreno di gioco o in aria, non deve causare un contatto con il difensore che è in posizione legale di difesa:

- Usando le braccia per crearsi uno spazio maggiore (clear-out).
- Allargando le gambe o le braccia per creare un contatto durante o immediatamente dopo un tiro a canestro.

33.3 Posizione legale di difesa

Un difensore stabilisce una posizione iniziale di difesa legale quando:

- Sta fronteggiando il suo avversario, e
- Ha entrambi i piedi sul terreno di gioco.

La posizione legale di difesa si estende verticalmente sopra di lui (cilindro). Egli può sollevare le sue braccia sopra la testa o saltare verticalmente, ma deve mantenerle in posizione verticale all'interno del cilindro immaginario.

33.4 Marcamento di un giocatore che controlla la palla.

Nel marcare un giocatore che controlla la palla (trattenendola o palleggiando), non devono essere considerati gli elementi di tempo e di distanza.

Il giocatore con la palla deve aspettarsi di essere marcato e, quindi, deve essere preparato a fermarsi o a cambiare direzione, ogni qualvolta un avversario assume una posizione iniziale di difesa legale davanti a lui, persino se ciò è fatto entro una frazione di secondo.

Il difensore deve stabilire una posizione iniziale di difesa legale, senza causare contatti con il corpo prima di assumere la sua posizione.

Nel momento in cui il difensore stabilisce una posizione iniziale di difesa legale può spostarsi per marcare il suo avversario, ma non può estendere le sue braccia, spalle, fianchi o gambe e nel fare questo provocare un contatto che impedisca al palleggiatore di oltrepassarlo.

Quando un arbitro deve giudicare una situazione di blocco difensivo/sfondamento di un giocatore con la palla, deve seguire i seguenti principi:

- Il difensore deve assumere una posizione iniziale di difesa legale fronteggiando l'avversario con la palla e avendo entrambi i piedi a contatto con il terreno.
- Il difensore può rimanere fermo, saltare verticalmente o spostarsi lateralmente o all'indietro per mantenere la posizione iniziale di difesa legale.
- Nel movimento per mantenere la posizione di difesa, uno o entrambi i piedi possono essere sollevati un istante dal terreno, purché il movimento sia laterale o all'indietro, ma non diretto verso il giocatore che ha la palla.
- Se il contatto avviene sul tronco, si dovrà ritenere che il difensore abbia raggiunto il punto per primo.
- Il difensore che ha stabilito una posizione di difesa legale può girarsi all'interno del suo cilindro per assorbire il colpo o evitare infortuni.

Se si verificano i principi sopraccitati, il contatto deve essere considerato come causato dal giocatore con la palla.

33.5 Marcamento di un giocatore che non ha il controllo della palla.

Un giocatore senza il controllo della palla può muoversi liberamente sul campo e occupare qualunque posizione che non sia già occupata da un altro giocatore.

Quando si marca un giocatore che non ha il controllo della palla, devono essere rispettati gli elementi di tempo e di distanza. Un difensore non può prendere posizione così vicino e/o così velocemente nella direzione di spostamento di un avversario, a meno che questi non abbia tempo o distanza sufficiente per fermarsi o per cambiare direzione.

La distanza è direttamente proporzionale alla velocità dell'avversario, mai inferiore ad 1 passo e mai superiore a 2 passi normali.

Se un difensore non rispetta gli elementi di tempo e di distanza nel prendere la posizione iniziale di difesa legale e avviene un contatto con un avversario, egli è responsabile del contatto.

Non appena un difensore ha assunto una posizione iniziale di difesa legale, può muoversi per marcare il suo avversario. Non può impedirgli di oltrepassarlo utilizzando l'estensione delle sue braccia, spalle, fianchi o gambe. Tuttavia può girarsi o porre il suo braccio(a) davanti e vicino al suo corpo, all'interno del suo cilindro, per evitare un infortunio.

33.6 Giocatore in aria

Un giocatore che salta da un punto del campo ha il diritto di ricadere nello stesso punto.

Egli ha il diritto di ricadere anche in un altro punto del campo, a condizione che il percorso diretto tra il punto di stacco per il salto e quello di ricaduta, e il punto di ricaduta stesso, non sia stato già occupato da un avversario(i) al momento del salto.

Se un giocatore salta e ricade, ma il suo slancio provoca un contatto con un avversario che ha assunto una posizione legale di difesa, oltre il punto di ricaduta, allora il saltatore è responsabile del contatto.

Un giocatore non può spostarsi nella traiettoria di un avversario dopo che questi ha spiccato il salto.

Spostarsi sotto un giocatore che è in aria causando un contatto, è generalmente considerato un fallo antisportivo e in alcune circostanze può anche essere un fallo da espulsione.

33.7 Blocco: Legale e illegale

Un blocco è un tentativo di ritardare o impedire ad un avversario che non ha la palla di raggiungere una posizione desiderata sul terreno.

Il blocco è legale quando il giocatore che sta bloccando un avversario:

- È fermo (all'interno del suo cilindro) quando avviene il contatto.
- Ha entrambi i piedi sul terreno quando avviene il contatto.

Il blocco è illegale quando il giocatore che sta bloccando un avversario:

- È in movimento al momento del contatto.
- Non lascia una distanza appropriata nel portare un blocco fuori dal campo visivo di un avversario che era fermo al momento del contatto.
- Non rispetta gli elementi di tempo e di distanza nei confronti di un avversario in movimento al momento del contatto.

Se il blocco viene effettuato entro il campo visivo di un avversario fermo (frontalmente o lateralmente), il giocatore può effettuare il blocco il più vicino possibile, senza però causare contatto.

Se il blocco viene effettuato fuori dal campo visivo di un avversario fermo, il giocatore che effettua il blocco deve permettere all'avversario di fare un normale passo verso il blocco, senza provocare contatto.

Se l'avversario è in movimento, devono essere rispettati gli elementi di tempo e di distanza. Il giocatore che effettua il blocco deve lasciare sufficiente spazio, in modo che il giocatore che sta subendo il blocco sia in grado di evitarlo, fermandosi o cambiando direzione.

La distanza richiesta non è mai meno di un (1) passo normale e non più di due (2).

Un giocatore che subisce un blocco legale è responsabile per ogni contatto con il giocatore che lo ha bloccato.

33.8 Sfondamento

Lo sfondamento è un contatto personale illegale, con o senza palla, causato da una spinta o da un movimento contro il tronco del giocatore avversario.

33.9 Bloccaggio

Il bloccaggio è un contatto personale illegale che impedisce ad un giocatore avversario di avanzare liberamente, con o senza palla.

Un giocatore che sta cercando di effettuare un blocco commette un fallo di bloccaggio se il contatto avviene mentre è in movimento e il suo avversario è fermo o sta retrocedendo. Se un giocatore si disinteressa della palla, fronteggia un avversario e modifica la sua posizione contemporaneamente a quella dell'avversario, egli è il principale responsabile per ogni contatto che ne derivi, a meno che non subentrino altri fattori.

L'espressione "a meno che non subentrino altri fattori" si riferisce a spinte, urti o trattenute volontarie da parte del giocatore che sta subendo il blocco.

È legale per un giocatore allungare il suo braccio(a) o gomito(i) nel prendere posizione sul terreno, ma sia il braccio(a) che il gomito(i) devono essere abbassati (all'interno del proprio cilindro) quando un avversario tenta di superarlo.

Altrimenti, se avviene un contatto, si ha un fallo di blocco o un fallo di trattenuta.

33.10 Toccare un avversario con la mano(i) e/o con il braccio(a)

Toccare con la mano(i) un avversario non è, di per sé, necessariamente un fallo.

Gli arbitri devono decidere se il giocatore che ha causato il contatto ha ottenuto un vantaggio indebito. Se il contatto causato da un giocatore limita in qualche modo la libertà di movimento di un avversario, tale contatto è un fallo.

L'uso illegale della mano(i) o di un braccio(a) esteso si ha quando la mano(i) o il braccio(a) del difensore sono posti su di un avversario, con o senza la palla, e ne rimangono a contatto per impedirgli di avanzare.

Toccare ripetutamente o "punzecchiare" un avversario con o senza la palla è un fallo, perché può condurre ad un aumento del gioco sporco.

Viene considerato fallo di un attaccante con la palla:

- L'avvinghiare o agganciare con un braccio o con un gomito il difensore nel tentativo di ottenere un vantaggio indebito.
- Lo spingere il difensore per impedirgli di giocare o di tentare di giocare la palla, o per ottenere più spazio tra sé e il difensore.
- L'uso dell'avambraccio esteso o della mano, durante il palleggio, per impedire all'avversario di ottenere il controllo della palla.

Viene considerato fallo di un attaccante senza la palla lo spingere per ottenere di:

- Liberarsi per ricevere la palla.
- Impedire al difensore di giocare o di tentare di giocare la palla.
- Creare più spazio tra sé e il difensore.

33.11 Gioco del post

Il principio di verticalità si applica anche nel gioco del post.

L'attaccante nella posizione di post e il difensore che lo sta marcando, devono rispettare vicendevolmente il principio di verticalità (cilindro).

Per un attaccante o un difensore che giochino nella posizione di post è illegale spingere fuori posizione con un colpo di spalla o con un colpo di anca il proprio avversario, o interferire con la libertà di movimento di quest'ultimo allungando i gomiti, le braccia, ginocchia o altre parti del corpo.

33.12 Marcamento illegale da dietro

Il marcamento illegale da dietro è un contatto personale, effettuato da un difensore che si trova dietro al giocatore avversario.

Il fatto che il difensore stia tentando di giocare la palla non giustifica il contatto con un avversario effettuato da dietro.

33.13 Trattenuta

La trattenuta è un contatto personale illegale con un avversario che interferisce con la sua libertà di movimento. Questo contatto (trattenuta) può essere provocato con qualsiasi parte del corpo.

33.14 Spinta

La spinta è un contatto personale illegale con una qualsiasi parte del corpo che si verifica quando un giocatore spinge con forza o tenta di spostare un avversario che ha, o non ha, il controllo della palla.

Articolo 34 - *Fallo personale*

34.1 Definizione

34.1.1 Un fallo personale è un contatto illegale di un giocatore con un avversario, sia a palla viva che a palla morta.

Un giocatore non deve trattenere, bloccare, spingere, caricare, sgambettare o impedire l'avanzare di un avversario estendendo la sua mano, braccio, gomito, spalla, fianco, gamba, ginocchio o piede, né piegando il suo corpo in una posizione "non naturale" (fuori dal suo cilindro), né praticare un gioco duro o violento.

34.2 Sanzione

Deve essere addebitato un fallo personale al giocatore che lo ha commesso.

34.2.1 Se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro:

- Il gioco deve essere ripreso con una rimessa da fuori campo da parte della squadra che ha subito il fallo, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.
- Se la squadra che ha commesso il fallo ha esaurito il bonus dei falli di squadra, si applica l'Art. 41.

34.2.2 Se il fallo viene commesso su un giocatore che è in atto di tiro, a quel giocatore devono essere assegnati dei tiri liberi come segue:

- Un (1) tiro libero aggiuntivo, se il canestro viene realizzato e convalidato.
- Due (2) tiri liberi, se il tiro a canestro da due punti non viene realizzato.
- Tre (3) tiri liberi, se il tiro a canestro da tre punti non viene realizzato.
- Due (2) o tre (3) tiri liberi ed il canestro non sarà valido, se il giocatore subisce fallo nel momento stesso o appena prima del suono del cronometro di gara per la fine del periodo o del tempo supplementare o nel momento stesso o appena prima del suono dell'apparecchio dei 24", mentre la palla è ancora nella mano/i del giocatore e il pallone entra a canestro.

Articolo 35 - *Doppio fallo*

35.1 Definizione

Si verifica un doppio fallo quando due giocatori avversari commettono fallo personale, l'uno contro l'altro, approssimativamente nello stesso tempo.

35.2 Sanzione

35.2.1 Deve essere addebitato un fallo personale ad entrambi i giocatori.

Non viene assegnato alcun tiro libero.

35.2.2 Il gioco deve essere ripreso come segue:

- Se, approssimativamente nello stesso tempo, viene realizzato un canestro valido su azione o un ultimo o unico tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa in gioco dalla linea di fondo.
- Se una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa da fuori campo nel punto più vicino all'infrazione.
- Se nessuna squadra aveva il controllo o diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.

Articolo 36 - Fallo antisportivo

36.1 Definizione

36.1.1 Un fallo antisportivo è un fallo personale che, a giudizio dell'arbitro, non è un tentativo legittimo di giocare direttamente la palla nello spirito e nell'intendimento delle regole.

36.1.2 I falli antisportivi devono essere interpretati coerentemente durante l'intero arco della gara.

36.1.3 L'arbitro deve giudicare soltanto l'azione.

36.1.4 Per giudicare se un fallo è antisportivo, gli arbitri devono applicare i seguenti principi:

- Se un giocatore non effettua un legittimo tentativo di giocare la palla e avviene un contatto, il fallo è antisportivo.
- Se, nel tentativo di giocare la palla, un giocatore provoca un contatto eccessivo (fallo duro), allora il contatto deve essere giudicato come antisportivo.
- Se un giocatore commette un fallo, mentre sta effettuando un legittimo tentativo di giocare la palla (gioco normale), non è fallo antisportivo.

36.2 Sanzione

36.2.1 Deve essere addebitato un fallo antisportivo al giocatore che lo ha commesso.

36.2.2 Devono essere assegnati uno o più tiri liberi al giocatore che ha subito il fallo, seguiti da:

- Una rimessa in gioco da metà campo sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.
- Un salto a due nel cerchio centrale per l'inizio del primo periodo.

Il numero dei tiri liberi da assegnare è il seguente:

- Due (2) tiri liberi, se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro.
- Un (1) tiro libero aggiuntivo e canestro valido, se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che realizza.
- Due (2) o tre (3) tiri liberi, se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che non realizza il canestro.

Articolo 37 - *Fallo da espulsione*

37.1 Definizione

37.1.1 Qualsiasi flagrante comportamento antisportivo tenuto da un giocatore, un sostituto, un allenatore, un vice-allenatore o da una persona al seguito della squadra è un fallo da espulsione.

37.1.2 Un giocatore deve essere espulso anche quando gli vengono addebitati due (2) falli antisportivi.

37.1.3 Un allenatore deve essere espulso anche quando:

- Gli vengono addebitati due (2) falli tecnici ('C') a seguito di un suo personale comportamento antisportivo.
- Gli vengono addebitati tre (3) falli tecnici ('B') accumulati a seguito di comportamenti antisportivi da parte della panchina (vice-allenatore, sostituto, o persona al seguito della squadra) oppure a seguito di una combinazione di tre (3) falli tecnici di cui uno addebitato all'allenatore stesso ('C').

37.1.4 Se un giocatore o un allenatore viene espulso a causa degli Articoli 37.1.2 o 37.1.3, quel fallo antisportivo o tecnico deve essere l'unico fallo ad essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione a causa dell'espulsione.

37.1.5 Un allenatore che è stato espulso deve essere sostituito dal vice-allenatore indicato a referto. Se nessun vice-allenatore è indicato a referto, sarà sostituito dal capitano.

37.2 Sanzione

37.2.1 Deve essere addebitato un fallo da espulsione a chi lo commette.

37.2.2 Quest'ultimo, una volta espulso, deve recarsi e rimanere nello spogliatoio della propria squadra per il resto della gara, oppure, a sua scelta, lasciare l'impianto di gioco.

37.2.3 Devono essere assegnati uno o più tiri liberi:

- Ad un avversario qualsiasi nel caso di un fallo senza contatto.
- Al giocatore che ha subito il fallo nel caso di un fallo con contatto.

Seguiti da:

- Una rimessa in gioco da metà campo sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.
- Un salto a due nel cerchio centrale per l'inizio del primo periodo.

37.2.4 Il numero dei tiri liberi da assegnare è il seguente:

- Se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro o se è un fallo tecnico: due (2) tiri liberi.
- Se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro: il canestro è valido, se realizzato, più un (1) tiro libero aggiuntivo.
- Se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che non realizza: due (2) o tre (3) tiri liberi.

Quaderno Tecnico 1 - *Febbraio 2005*

Domanda 1 : Durante un periodo di gioco, viene fischiato il 2° fallo antisportivo al giocatore A5. Mentre si accinge ad uscire dal campo, lo stesso A5 protesta platealmente e l'arbitro gli infligge un fallo tecnico. Come procederanno gli arbitri?

Risposta: Al giocatore espulso per doppio fallo antisportivo non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione (art. 37.1.4); il fallo tecnico, eventualmente sanzionato, verrà non considerato, il comportamento del giocatore (protestatorio o peggio ingiurioso, aggressivo, etc.) sarà riportato nel rapporto arbitrale. Il gioco riprenderà con la normale sanzione prevista per il fallo antisportivo.

Articolo 38 - *Fallo Tecnico*

38.1 Regole di comportamento

38.1.1 Il corretto comportamento in gara richiede da parte dei componenti di entrambe le squadre (giocatori, sostituti, allenatori, vice allenatori e le persone al seguito delle squadre) una piena e leale collaborazione con arbitri, ufficiali di campo e commissario.

38.1.2 Entrambe le squadre sono chiamate a dare il loro massimo per assicurarsi la vittoria, ma ciò deve essere sempre fatto seguendo una condotta improntata a sportività, correttezza e fair-play.

38.1.3 Qualsiasi deliberata o ripetuta violazione a questa collaborazione o allo spirito di questa regola deve essere considerata fallo tecnico.

38.1.4 L'arbitro può prevenire falli tecnici con degli avvertimenti o anche soprassedendo a infrazioni tecniche minori di carattere amministrativo, che siano chiaramente involontarie e non abbiano un'influenza diretta sul gioco, a meno che la stessa infrazione non sia ripetuta dopo l'avvertimento.

38.1.5 Se viene rilevata un'infrazione tecnica dopo che la palla è viva, la gara deve essere fermata e deve essere addebitato un fallo tecnico. La sanzione deve essere amministrata come se il fallo tecnico fosse avvenuto nel momento in cui è stato addebitato.

Tutto quanto accaduto nel tempo intercorrente tra l'infrazione tecnica e l'arresto della gara deve ritenersi valido.

38.2 Violenza

38.2.1 Durante la gara possono avvenire atti di violenza contrari allo spirito di sportività e correttezza. Tali atti devono essere immediatamente fermati dagli arbitri e, se necessario, dalle forze responsabili dell'ordine pubblico.

38.2.2 Quando accadono atti di violenza tra giocatori, sostituti, allenatori, vice-allenatori o persone al seguito della squadra, sul campo di gioco o nelle vicinanze dello stesso, gli arbitri devono prendere i provvedimenti necessari a fermarli.

38.2.3 Qualsiasi persona sopraccitata, colpevole di flagranti atti di aggressione agli avversari o agli arbitri, deve essere immediatamente espulsa. Gli arbitri devono riferire l'episodio all'ente responsabile della competizione.

38.2.4 La forza pubblica può entrare nel campo di gioco solo se richiesto dagli arbitri. Comunque, se gli spettatori entrano nel campo di gioco con l'evidente intento di commettere atti di violenza, la forza pubblica deve intervenire immediatamente per proteggere le squadre e gli arbitri.

38.2.5 Tutte le altre aree, comprese le entrate, le uscite, le vie di accesso, gli spogliatoi, ecc. cadono sotto la giurisdizione degli organizzatori della competizione e delle forze responsabili dell'ordine pubblico.

38.2.6 Le azioni fisiche dei giocatori, dei sostituti, degli allenatori, dei vice-allenatori e delle persone al seguito della squadra che potrebbero portare al danneggiamento delle attrezzature di gioco, non devono essere permesse dagli arbitri.

Quando vengono rilevati dagli arbitri comportamenti di questa natura, l'allenatore della squadra che li commette, deve essere immediatamente richiamato.

Se tale(i) comportamento(i) viene ripetuto, deve essere immediatamente fischiato un fallo tecnico alla persona che ha commesso l'azione scorretta.

Le decisioni degli arbitri sono definitive e non possono essere contestate o ignorate.

38.3 Definizione

38.3.1 Un fallo tecnico è un fallo di un giocatore che non comporta un contatto, di natura comportamentale che comprende, ma non è limitato ai seguenti comportamenti:

- Ignorare i richiami degli arbitri.
- Entrare a contatto in modo irrispettoso con gli arbitri, con il commissario, con gli ufficiali di campo o con il personale sulla panchina della squadra.
- Rivolgersi in modo irrispettoso agli arbitri, al commissario, agli ufficiali di campo o agli avversari.
- Usare un linguaggio o gesti tali da offendere o provocare gli spettatori.
- Innervosire un avversario o ostruirne il campo visivo agitandogli le mani davanti agli occhi.
- Ritardare il gioco toccando deliberatamente la palla dopo che la stessa è passata attraverso il canestro.
- Ritardare il gioco non permettendo di effettuare prontamente una rimessa in gioco.
- Cadere per simulare un fallo.
- Aggrapparsi all'anello in modo tale che il peso del giocatore sia sostenuto dall'attrezzo, a meno che il giocatore non lo faccia momentaneamente dopo una schiacciata o, a giudizio dell'arbitro, stia cercando di evitare un infortunio a se stesso o ad un altro giocatore.
- Commettere (da parte di un difensore) un'interferenza sulla palla o sul canestro durante l'ultimo o unico tiro libero.

Deve essere assegnato un (1) punto alla squadra in attacco, seguito dalla sanzione per il fallo tecnico addebitato al difensore.

38.3.2 Un fallo tecnico, commesso da un allenatore, vice-allenatore, sostituto o da una persona al seguito della squadra, può essere determinato dal rivolgersi o toccare irrispettosamente gli arbitri, il commissario, gli ufficiali di campo o gli avversari, o da un'infrazione di natura procedurale o amministrativa.

38.4 Sanzione

38.4.1 Se un fallo tecnico viene commesso:

- Da un giocatore, gli deve essere addebitato un fallo tecnico come fallo del giocatore e deve essere conteggiato tra i falli di squadra.

- Da un allenatore ('C'), da un vice-allenatore ('B'), da un sostituto ('B') o da una persona al seguito della squadra ('B'), deve essere addebitato un fallo tecnico all'allenatore e non dovrà essere conteggiato tra i falli di squadra.

38.4.2 Devono essere assegnati due (2) tiri liberi agli avversari, seguiti da:

- Una rimessa in gioco da metà campo sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.
- Un salto a due nel cerchio centrale per l'inizio del primo periodo.

Quaderno Tecnico 2: Marzo 2005

Domanda 4: La squadra B ha diritto ad una rimessa per possesso alternato; B7 ha tra le mani la palla viva, quando il difensore A7 colpisce la palla stessa, con una manata, facendola rotolare a terra. Come si comporta l'arbitro ?

Risposta: L'arbitro fischia, la palla diventa morta. Applicando l'art. 38.3.1, il caso è da considerarsi come situazione che non permette di effettuare prontamente una rimessa in gioco; la squadra A sarà richiamata (la prima volta) oppure un fallo tecnico sarà inflitto ad A7, se la sua squadra era già stata in precedenza richiamata.

Dopodiché, per la violazione di A7, la squadra B avrà la palla a disposizione per una normale rimessa in gioco oppure per l'effettuazione dei tiri liberi conseguenti il tecnico; in ambedue i casi la freccia di possesso alternato rimarrà ferma.

Articolo 39 - Rissa

39.1 Definizione

La rissa è uno scontro fisico tra due o più avversari (giocatori, sostituti, allenatori, vice-allenatori e persone al seguito della squadra).

Questo articolo si riferisce solo a sostituti, allenatori, vice-allenatori e persone al seguito della squadra che oltrepassano i confini dell'area della panchina della squadra durante una rissa o durante una qualsiasi situazione che può portare ad una rissa.

39.2 Regola

39.2.1 I sostituti o le persone al seguito della squadra che oltrepassano i confini dell'area della panchina durante una rissa, o una qualsiasi situazione che può portare ad una rissa, dovranno essere espulsi.

39.2.2 Solo l'allenatore e/o il vice-allenatore hanno il permesso di oltrepassare i confini dell'area della panchina durante una rissa, o una qualsiasi situazione che può portare ad una rissa, per aiutare gli arbitri a mantenere o ripristinare l'ordine. In questa situazione l'allenatore e/o il vice-allenatore non dovranno essere espulsi.

39.2.3 Se un allenatore e/o un vice-allenatore oltrepassano i confini dell'area della panchina e non aiutano, o non tentano di aiutare gli arbitri, a mantenere o ripristinare l'ordine, dovranno essere espulsi.

39.3 Sanzione

39.3.1 Qualsiasi sia il numero di allenatori, sostituti o persone al seguito della squadra espulse per aver oltrepassato i confini dell'area della panchina, deve essere addebitato un solo fallo tecnico ('B') all'allenatore.

39.3.2 Se vengono espulsi componenti di entrambe le squadre a causa di quanto previsto in quest'articolo e non ci sono altre sanzioni per falli, la gara deve riprendere come segue:

- Se, approssimativamente nello stesso tempo, viene realizzato un canestro valido su azione, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa in gioco dalla linea di fondo.
- Se una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa da metà campo, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.
- Se nessuna squadra aveva il controllo o diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.

39.3.3 Tutti i falli da espulsione devono essere registrati come descritto in B.8.3 e non devono essere conteggiati tra i falli di squadra.

39.3.4 Tutte le sanzioni relative a falli accaduti prima della situazione di rissa devono essere amministrate come previsto dall'Art. 42 (Situazioni speciali).

Articolo 40 - Quinto fallo commesso da un giocatore

40.1 Un giocatore che ha commesso cinque (5) falli, personali e/o tecnici, deve esserne informato ed abbandonare la gara immediatamente. Deve essere sostituito entro trenta secondi.

40.2 Un fallo commesso da un giocatore che aveva precedentemente commesso il suo quinto fallo viene considerato come commesso da un giocatore escluso e viene addebitato e registrato a referto a carico dell'allenatore ('B').

Articolo 41 - Falli di squadra: Penalità

41.1 Definizione

41.1.1 Una squadra esaurisce il bonus dei falli di squadra (situazione di penalità) quando ha commesso quattro (4) falli di squadra in un periodo.

41.1.2 Tutti i falli commessi in un intervallo di gara devono essere considerati come avvenuti nel periodo o tempo supplementare successivo.

41.1.3 Tutti i falli commessi in un tempo supplementare devono essere considerati come avvenuti nel quarto periodo.

41.2 Regola

41.2.1 Quando una squadra ha esaurito il bonus, tutti i successivi falli personali dei giocatori, commessi su un giocatore che non è in atto di tiro, devono essere sanzionati con due (2) tiri liberi, invece che con una rimessa in gioco.

41.2.2 Se viene commesso un fallo personale da un giocatore della squadra in controllo della palla viva, o della squadra che deve effettuare una rimessa in gioco, tale fallo deve essere sanzionato con l'assegnazione di una rimessa in gioco per gli avversari.

Quaderno Tecnico 1 - Febbraio 2005

Domanda 3: Durante l'intervallo tra il 2° e 3° periodo, A4 spintona un avversario in maniera violenta.

L'arbitro decide di infliggere un fallo antisportivo ad A4.

E' decisione corretta? Come verrà sanzionato?

Risposta: Trattandosi di un fallo di contatto commesso da un giocatore (negli intervalli tutti i componenti di una squadra sono considerati giocatori) il fallo stesso è da registrare come antisportivo a carico di A4, primo fallo della squadra A nel 3° periodo, con sanzione di 2 tiri liberi più possesso palla a metà campo per la squadra B (art. 41.1.2). La freccia di possesso alternato resta ferma.

Articolo 42 - Situazioni speciali

42.1 Definizione

42.1.1 Durante lo stesso periodo di cronometro fermo, che segue un fallo o una violazione, possono verificarsi situazioni speciali quando vengono commessi ulteriori falli.

42.2 Procedura

42.2.1 Devono essere addebitati tutti i falli e si devono identificare tutte le sanzioni

42.2.2 Gli arbitri devono determinare l'ordine cronologico in cui i falli si sono verificati.

42.2.3 Tutte le sanzioni uguali contro entrambe le squadre e tutte le sanzioni di doppio fallo devono essere compensate nell'ordine in cui sono state sanzionate. Una volta compensate, le sanzioni devono essere considerate come mai avvenute.

42.2.4 Il diritto al possesso della palla, che sia parte dell'ultima sanzione da amministrare, cancellerà ogni precedente diritto al possesso della palla.

42.2.5 Quando la palla diventa viva per il primo o unico tiro libero o per una rimessa, quella stessa penalità non può più essere usata per compensarne un'altra.

42.2.6 Tutte le sanzioni rimanenti devono essere amministrate nell'ordine in cui sono state rilevate.

42.2.7 Se, dopo la compensazione di sanzioni uguali contro entrambe le squadre, non rimangono altre sanzioni da amministrare, la gara riprenderà come segue:

- Se, approssimativamente nello stesso tempo, viene realizzato un canestro valido su azione, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa in gioco dalla linea di fondo.
- Se una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa in gioco dal punto più vicino alla prima infrazione.
- Se nessuna squadra aveva il controllo o diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.

Articolo 43: Tiri liberi

43.1 Definizione

43.1.1 Un tiro libero è un'opportunità concessa ad un giocatore di segnare un (1) punto, non disturbato, da una posizione dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio.

43.1.2 Un blocco di tiri liberi si compone di tutti i tiri liberi e/o il successivo possesso di palla risultanti dalla sanzione di un singolo fallo.

43.2 Regola

43.2.1 Quando viene fischiato un fallo personale e la sanzione consiste nell'assegnazione di un tiro(i) libero(i):

- Il giocatore contro il quale è stato commesso il fallo dovrà effettuare il tiro(i) libero(i).
- Se c'è una richiesta di sostituzione del giocatore che ha subito il fallo, questi deve effettuare i tiri liberi prima di lasciare il terreno.
- Se il giocatore incaricato di effettuare i tiri liberi deve lasciare il terreno a causa di un infortunio, dell'aver commesso il suo quinto fallo o per un'espulsione, il suo sostituto deve effettuare i tiri liberi. Se non è disponibile nessun sostituto, i tiri liberi devono essere effettuati da un qualsiasi altro suo compagno di squadra.

43.2.2 Quando viene fischiato un fallo tecnico, i tiri liberi possono essere effettuati da un qualsiasi giocatore della squadra avversaria.

43.2.3 Il giocatore designato per i tiri liberi:

- Deve prendere posizione dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio.
- Può usare qualsiasi metodo per tirare a canestro, ma deve tirare in modo tale che la palla entri nel canestro dall'alto oppure tocchi l'anello.
- Deve effettuare il tiro entro cinque (5) secondi dal momento in cui la palla viene messa a sua disposizione dall'arbitro.
- Non deve toccare la linea di tiro libero o entrare nell'area dei tre secondi fino a che la palla sia entrata nel canestro o abbia toccato l'anello.
- Non deve fintare l'azione di tiro libero.

43.2.4 I giocatori negli spazi per il rimbalzo sui tiri liberi hanno diritto ad occupare posizioni alternate in questi spazi, che sono considerati di un (1) metro di profondità (figura 6).

Questi giocatori non devono:

- Occupare spazi per il rimbalzo che a loro non competono.
- Entrare nell'area dei tre secondi, nella zona neutra o lasciare lo spazio per il rimbalzo fino a che la palla non lascia la mano(i) del giocatore incaricato di effettuare i tiri liberi.
- Gli avversari del tiratore non devono disturbarlo.

43.2.5 I giocatori che non si posizionano negli spazi per il rimbalzo devono rimanere dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea del tiro da tre punti fino al momento in cui la palla tocca l'anello oppure il tiro libero termina.

43.2.6 Durante un tiro(i) libero(i) che deve essere seguito da un altro blocco di tiri liberi oppure da una rimessa in gioco, tutti i giocatori devono stare dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea dei tre punti.

Un'infrazione degli Articoli 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5, o 43.2.6 è una violazione.

43.3 Sanzione

43.3.1 Se viene commessa una violazione da parte di un giocatore incaricato di effettuare un tiro libero:

- Il punto, se realizzato, non viene convalidato.
- Ogni altra violazione commessa da un giocatore, che si verifica approssimativamente nello stesso tempo o dopo la violazione del tiratore, deve essere ignorata.

La palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa in gioco dalla linea di tiro libero estesa, a meno che non debba essere amministrato un ulteriore tiro(i) libero(i).

43.3.2 Se un tiro libero viene realizzato e la violazione(i) avviene da parte di un qualsiasi giocatore che non sia il tiratore:

- Il punto, se realizzato, viene convalidato.
- La(e) violazione(i) deve essere ignorata.

Nel caso dell'ultimo o unico tiro libero, la palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa in gioco dalla linea di fondo.

43.3.3 Se un tiro libero non viene realizzato e la violazione avviene da parte di:

- Un compagno di squadra del giocatore tiratore, sull'ultimo o unico tiro libero, la palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa in gioco all'altezza del prolungamento della linea di tiro libero, a meno che quella squadra non abbia diritto ad un nuovo possesso.
- Un avversario del giocatore tiratore, il tiro libero deve essere ripetuto.
- Entrambe le squadre, sull'ultimo o unico tiro libero, si verifica una situazione di salto a due.

Quaderno Tecnico 2: *Marzo 2005*

Domanda 2: Sostituzione di giocatori durante l'effettuazione di tiri liberi.

Risposta: In caso di effettuazione di tiri liberi, la sostituzione del tiratore deve essere richiesta prima che la palla sia a sua disposizione sul primo o unico tiro libero; a quel punto la squadra avversaria può effettuare una ed una sola sostituzione richiedendola prima che la palla sia a disposizione del tiratore per l'ultimo o unico tiro libero.

In tale situazione, ricevuta/e la/e richiesta/e, gli U.d.c. accorderanno la/e sostituzione/i, azionando il loro segnale acustico, solo quando la palla diventerà morta dopo l'ultimo o unico tiro libero.

Domanda 5: Se durante i tiri liberi deve essere sostituito un giocatore che sanguina, l'arbitro può concedere alla squadra avversaria un'opportunità di sostituzione?

Risposta: Sì; nel corso di tiri liberi o in qualsiasi situazione di sostituzione di un giocatore per ferita sanguinante, l'arbitro può concedere alla squadra avversaria l'opportunità di effettuare una ed una sola sostituzione, se da questa richiesto, applicando il principio della correttezza e lealtà sportiva previsto per gli infortuni pre-gara ([art. 5.8](#)).

Domanda 6: Un giocatore che deve correggere un errore e tirare dei tiri liberi può, dopo l'esecuzione degli stessi, ritornare in panchina o è obbligato a rimanere in campo ?

Risposta: Il giocatore implicato nella correzione di un errore, se si trova in panchina per una legale precedente sostituzione (non a seguito di esclusione per 5 falli), è obbligato a rientrare in campo per effettuare i tiri liberi, ridiventando giocatore. Dopo l'effettuazione dell'ultimo tiro libero può rimanere in campo oppure essere sostituito, se la palla diventa morta, sempre che la sua sostituzione sia stata richiesta prima del termine dell'opportunità sul primo o unico tiro libero ([art. 44.2.7](#)).

Domanda 7: Il giocatore A6 deve tirare due tiri liberi per la correzione di un errore, in situazione in cui l'arbitro ha interrotto il gioco mentre la squadra B era in controllo di palla. Dopo aver corretto l'errore, la palla deve essere assegnata alla squadra B per una rimessa con un nuovo periodo di 24"?

Risposta: SI; l'art. 29.2.2 precisa che se il gioco viene fermato da un arbitro per una qualsiasi valida ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre, deve essere assegnato un nuovo periodo di 24".

Comunque, se a giudizio degli arbitri, gli avversari venissero svantaggiati, il conteggio dei 24" dovrà riprendere dal momento dell'interruzione.

Alla luce di quanto sopra, è bene che gli arbitri applichino quanto già previsto per gli U.d.c.: non interrompere il gioco ed intervenire, per la correzione di un errore, alla prima palla morta.

Articolo 44 - Errori correggibili

44.1 Definizione

Gli arbitri possono correggere un errore, se inavvertitamente una regola viene non applicata, solo nelle seguenti situazioni:

- Aver concesso un tiro(i) libero non dovuto.
- Aver fatto effettuare il tiro(i) libero al giocatore non beneficiario.
- Non aver concesso un tiro libero dovuto.
- Aver annullato o accordato punti per errore da parte degli arbitri.

44.2 Procedura

44.2.1 Per essere correggibili, gli errori di cui sopra devono essere rilevati da un arbitro o portati all'attenzione di un arbitro prima che la palla diventi viva, in seguito alla prima palla morta, dopo che il cronometro di gara è stato azionato dopo l'errore.

Cioè:

Si verifica l'errore – Tutti gli errori avvengono con palla morta.

Palla viva – L'errore è correggibile.

Il cronometro viene attivato o il tempo va avanti – L'errore è correggibile.

Palla morta – L'errore è correggibile.

Palla viva – L'errore non è più correggibile.

44.2.2 Un arbitro può fermare immediatamente il gioco quando si accorge di un errore correggibile, purché ciò non comporti svantaggio all'una o all'altra squadra. Se l'errore è rilevato dal segnapunti, questi deve aspettare la prima palla morta prima di azionare il segnale acustico per attirare l'attenzione degli arbitri al fine di fermare il gioco.

44.2.3 Qualsiasi fallo commesso, punto segnato, tempo di gioco trascorso e ulteriori azioni che possono essere accadute dopo che l'errore si è verificato e prima del suo rilevamento, non devono essere annullate.

44.2.4 Dopo la correzione dell'errore, il gioco deve essere ripreso nel punto in cui era stato interrotto per correggere l'errore. La palla deve essere assegnata alla squadra che aveva diritto ad una rimessa in gioco nel momento in cui l'errore era stato scoperto.

44.2.5 Se l'errore consiste in un tiro(i) libero(i) non dovuto o giocatore sbagliato che effettua il tiro(i) libero(i), il tiro(i) libero(i) eseguito come risultato dell'errore deve essere cancellato ed il gioco deve riprendere come segue:

- Se il cronometro di gara non è stato avviato dopo l'errore, la palla deve essere assegnata per una rimessa in gioco alla squadra a cui sono stati cancellati i tiri liberi.
- Se il cronometro di gara è stato avviato dopo l'errore e:
 - La squadra in controllo di palla (o che ha diritto alla palla) nel momento in cui l'errore viene rilevato è quella che aveva il controllo della palla nel momento in cui l'errore si era verificato, o
 - Nessuna delle due squadre ha il controllo della palla nel momento in cui l'errore viene rilevato, la palla deve essere assegnata alla squadra che aveva diritto alla rimessa in gioco al momento dell'errore.
- Se il cronometro di gara è stato avviato e, nel momento in cui l'errore viene rilevato, la squadra in controllo di palla (o che ha diritto alla palla) è la squadra avversaria di quella che era in controllo di palla al momento dell'errore, si verifica una situazione di salto a due.
- Se il cronometro di gara è stato avviato e, nel momento in cui l'errore viene rilevato, è stata assegnata una sanzione per fallo che comporta dei tiri liberi, i tiri liberi devono essere amministrati e la palla deve essere assegnata per una rimessa in gioco alla squadra che ne aveva il controllo nel momento in cui si era verificato l'errore.

44.2.6 Se l'errore consiste nella non attribuzione di tiri liberi dovuti:

- Se non si è verificato un cambio di possesso della palla dal momento in cui è stato commesso l'errore, il gioco deve essere ripreso dopo la correzione come dopo un normale tiro libero.
- Se la stessa squadra realizza un canestro a seguito dell'errata attribuzione del possesso di palla per una rimessa in gioco, l'errore deve essere ignorato.

44.2.7 Dopo aver rilevato un errore che è ancora correggibile:

- Se il giocatore implicato nella correzione dell'errore è in panchina dopo essere stato legalmente sostituito (non per essere stato espulso o per aver commesso il suo quinto fallo), deve rientrare sul campo di gioco per effettuare la correzione dell'errore (a questo punto egli diviene giocatore).

Dopo aver completato la correzione può rimanere in campo, a meno che una sostituzione legale sia stata di nuovo richiesta, nel qual caso il giocatore può lasciare il campo di gioco.

- Se il giocatore è stato sostituito per aver commesso il suo quinto fallo oppure è stato espulso, il suo sostituto deve effettuare la correzione dell'errore.

44.2.8 Gli errori correggibili non possono essere corretti dopo che il primo arbitro ha firmato il referto ufficiale di gara.

44.2.9 Qualunque errore di registrazione da parte del segnapunti o di cronometraggio da parte del cronometrista che riguarda il punteggio, il numero dei falli, il numero delle sospensioni o il tempo trascorso, può essere corretto dagli arbitri in qualunque momento prima della firma del primo arbitro sul referto ufficiale di gara.

Quaderno Tecnico 2 - *Marzo 2005*

Domanda 6: Un giocatore che deve correggere un errore e tirare dei tiri liberi può, dopo l'esecuzione degli stessi, ritornare in panchina o è obbligato a rimanere in campo?

Risposta: Il giocatore implicato nella correzione di un errore, se si trova in panchina per una legale precedente sostituzione (non a seguito di esclusione per 5 falli), è obbligato a rientrare in campo per effettuare i tiri liberi, ridiventando giocatore. Dopo l'effettuazione dell'ultimo tiro libero può rimanere in campo oppure essere sostituito, se la palla diventa morta, sempre che la sua sostituzione sia stata richiesta prima del termine dell'opportunità sul primo o unico tiro libero (art. 44.2.7).

Domanda 7: Il giocatore A6 deve tirare due tiri liberi per la correzione di un errore, in situazione in cui l'arbitro ha interrotto il gioco mentre la squadra B era in controllo di palla. Dopo aver corretto l'errore, la palla deve essere assegnata alla squadra B per una rimessa con un nuovo periodo di 24"?

Risposta: SI; l'art. 29.2.2 precisa che se il gioco viene fermato da un arbitro per una qualsiasi valida ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre, deve essere assegnato un nuovo periodo di 24".

Comunque, se a giudizio degli arbitri, gli avversari venissero svantaggiati, il conteggio dei 24" dovrà riprendere dal momento dell'interruzione.

Alla luce di quanto sopra, è bene che gli arbitri applichino quanto già previsto per gli U.d.c.: non interrompere il gioco ed intervenire, per la correzione di un errore, alla prima palla morta.

Articolo 45 - Arbitri, Ufficiali di Campo e Commissario

45.1 Gli ufficiali di gara sono un primo arbitro e uno o due secondi arbitri. Essi devono essere assistiti dagli ufficiali di campo e da un Commissario, se presente.

45.2 Gli ufficiali di campo sono: un segnapunti, un suo assistente, un cronometrista ed un addetto all'apparecchio dei 24 secondi.

45.3 Un commissario deve sedersi tra il segnapunti ed il cronometrista.

Il suo dovere principale durante la gara è quello di sovrintendere al lavoro degli ufficiali di campo e di assistere gli arbitri affinché la gara si svolga regolarmente.

45.4 Gli arbitri di una determinata gara non devono avere alcun rapporto con l'una o con l'altra squadra sul campo di gioco.

45.5 Gli arbitri, gli ufficiali di campo ed il commissario devono dirigere la gara secondo queste regole e non hanno nessuna autorità di apportare modifiche al Regolamento.

45.6 La divisa degli arbitri consiste di una maglietta arbitrale, pantaloni lunghi neri, calzini di colore nero e scarpe da pallacanestro nere.

45.7 Gli arbitri e gli ufficiali di campo devono indossare una divisa.

Articolo 46 - *Il primo arbitro: Doveri e poteri*

Il primo arbitro deve:

46.1 Controllare ed approvare tutte le attrezzature che dovranno essere usate durante la gara.

46.2 Scegliere il cronometro di gara, l'apparecchio dei ventiquattro secondi, il cronometro per le sospensioni ed identificare gli ufficiali di campo.

46.3 Scegliere un pallone di gara tra almeno due (2) palloni usati forniti dalla squadra ospitante. Se nessuno dei due palloni dovesse essere adatto come pallone di gara, può scegliere il pallone della miglior qualità disponibile.

46.4 Non permettere ad alcun giocatore di indossare oggetti che possano risultare pericolosi.

46.5 Amministrare il salto a due per l'inizio del primo periodo e una rimessa in gioco per l'inizio di tutti gli altri periodi o tempi supplementari.

46.6 Ha l'autorità di fermare la gara quando le condizioni lo richiedano.

46.7 Ha l'autorità di determinare la perdita per forfait di una squadra.

46.8 Esaminare attentamente il referto di gara alla fine del tempo di gioco o in qualsiasi momento lo ritenga necessario.

46.9 Approvare e firmare il referto alla fine del tempo di gioco, mettendo fine all'amministrazione della gara da parte degli arbitri e al loro coinvolgimento con la gara. L'autorità degli arbitri inizia dal momento in cui giungono sul campo di gioco venti (20) minuti prima dell'inizio ufficiale della gara e cessa con lo scadere del tempo di gioco, determinato dagli arbitri.

46.10 Registrare, sul rovescio del referto di gara, prima di firmarlo, qualunque condotta di rinuncia a giocare (forfait) o antisportiva da parte dei giocatori, degli allenatori, dei vice-allenatori o delle persone al seguito della squadra che si verifichi prima dei venti (20) minuti antecedenti l'inizio ufficiale della gara o tra la fine del tempo di gioco e l'approvazione e la firma del referto.

In questo caso il primo arbitro (il commissario, se presente) deve inviare un rapporto dettagliato all'ente responsabile della competizione.

46.11 Prendere la decisione finale quando necessario o quando gli arbitri sono in disaccordo. Per prendere la decisione finale può consultare il secondo(i) arbitro(i), il commissario e/o gli ufficiali di campo.

46.12 Ha l'autorità di prendere decisioni su qualsiasi punto non specificamente contemplato dal presente Regolamento Tecnico.

Articolo 47 - *Arbitri: Doveri e poteri*

47.1 Gli arbitri hanno l'autorità di prendere decisioni su infrazioni alle regole commesse sia all'interno che all'esterno delle linee di delimitazione del campo di gioco, compresi il tavolo degli ufficiali di campo, le panchine e le aree immediatamente dietro le linee.

47.2 Gli arbitri fischiano quando si verifica un'infrazione delle regole, quando termina un periodo o credono sia necessario interrompere il gioco. Gli arbitri non devono fischiare dopo un canestro su azione realizzato, un tiro libero realizzato o quando la palla diventa viva.

47.3 Per prendere una decisione su un contatto personale o una violazione, gli arbitri, in ogni caso, devono tenere in considerazione e ben presenti i seguenti principi fondamentali:

- Lo spirito e l'intento delle regole e la necessità di preservare l'integrità del gioco.
- Coerenza nell'applicare il concetto di "vantaggio/svantaggio", dove gli arbitri non dovrebbero interrompere lo scorrere della gara senza motivo, per sanzionare un contatto personale che è accidentale e non provoca un vantaggio al giocatore responsabile né uno svantaggio all'avversario.
- Coerenza nell'applicare il buon senso in ogni gara, tenendo in considerazione l'abilità dei giocatori coinvolti, il loro atteggiamento e comportamento durante la gara.
- Coerenza nel mantenere un equilibrio tra il controllo della gara e lo scorrere della gara, con una sensibilità (feeling) per quello che i partecipanti stanno cercando di fare e fischiare ciò che è giusto per il gioco.

47.4 Se viene presentato un reclamo da parte di una delle due squadre, il primo arbitro (il commissario, se presente), entro l'ora successiva al termine del tempo di gioco, deve inviare un rapporto dettagliato all'ente responsabile della competizione.

47.5 Se un arbitro si infortuna o, per qualsiasi altra ragione, non può continuare il suo compito, entro cinque (5) minuti dall'incidente, il gioco deve essere ripreso. L'altro arbitro deve arbitrare da solo fino a che l'arbitro infortunato non dovesse riprendersi o fino al termine della partita, a meno che non ci sia la possibilità di rimpiazzare l'arbitro infortunato con un altro arbitro qualificato (art. 94 R.E.). Dopo essersi consultato con il commissario, l'altro arbitro deciderà sulla possibile sostituzione.

47.6 In tutte le gare internazionali, se si rende necessaria una comunicazione verbale, per meglio precisare una decisione, questa deve essere fatta in inglese.

47.7 Ogni arbitro ha il potere di prendere decisioni entro i limiti dei propri doveri, ma non ha l'autorità di annullare o mettere in discussione le decisioni prese dall'altro(i).

Articolo 48 - Segnapunti e assistente segnapunti: Doveri

48.1 Il segnapunti deve avere a disposizione il referto ufficiale e tenere nota:

- Delle squadre, registrando i nomi ed i numeri dei giocatori che inizieranno la gara nonché di tutti i sostituti che vi partecipano.

Quando si verifica un'infrazione delle regole relative alla lista dei cinque (5) giocatori iniziali, alle sostituzioni o ai numeri di maglia dei giocatori, il segnapunti deve darne comunicazione all'arbitro più vicino, non appena possibile.

- Del punteggio progressivo della gara, registrando i canestri su azione e i tiri liberi realizzati.
- Dei falli addebitati a ciascun giocatore. Il segnapunti deve avvertire immediatamente un arbitro quando un giocatore ha commesso il suo quinto fallo. Deve registrare i falli addebitati a ciascun allenatore e deve avvertire immediatamente un arbitro quando un allenatore deve essere espulso.

Analogamente, deve avvertire immediatamente un arbitro quando un giocatore ha commesso due (2) falli antisportivi e deve essere espulso.

- Delle sospensioni. Deve avvertire gli arbitri, alla prima opportunità di sospensione, che una squadra ha richiesto una sospensione e avvertire l'allenatore per mezzo di un arbitro quando l'allenatore non ha più sospensioni a disposizione nella semi-gara o tempo supplementare.

- Del successivo possesso alternato, azionando la freccia del possesso alternato. Il segnapunti deve adeguare la direzione della freccia del possesso alternato immediatamente al termine della prima semi-gara, poiché le squadre devono scambiarsi i canestri nella seconda metà.

48.2 Il segnapunti deve anche:

- Indicare il numero dei falli commessi da ciascun giocatore alzando, in modo che sia visibile ad entrambi gli allenatori, la paletta indicante il numero dei falli commessi da quel giocatore
- Posizionare l'indicatore dei falli di squadra sul tavolo degli ufficiali di campo sul lato più vicino alla panchina della squadra in questione, nel momento in cui la palla diventa viva dopo il quarto fallo di squadra in un periodo.
- Accordare le sostituzioni.
- Attivare il suo segnale acustico solo quando la palla è morta e prima che la palla diventi di nuovo viva.

Il segnale acustico del segnapunti non ferma il cronometro di gara o il gioco, né fa diventare la palla morta.

48.3 L'assistente segnapunti aziona il tabellone ed è di supporto al segnapunti. In caso di qualsiasi discrepanza tra il tabellone segnapunti ed il referto ufficiale di gara è il referto che conta e pertanto il tabellone segnapunti deve essere ripristinato in conformità al referto.

48.4 Se viene rilevato un errore di registrazione:

- Durante la gara, il segnapunti deve attendere la prima palla morta prima di attivare il suo segnale acustico.
- Prima della fine del tempo di gioco e prima che il referto venga firmato dal primo arbitro, l'errore deve essere corretto, anche se questa correzione influenza il risultato finale della gara.
- Dopo che il referto di gara è stato firmato dal primo arbitro, l'errore non è più correggibile. Il primo arbitro deve inviare un rapporto dettagliato all'ente organizzatore della competizione.

Articolo 49 - Cronometrista: Doveri

49.1 Il cronometrista deve essere provvisto di un cronometro di gara ed uno per le sospensioni e deve:

- Misurare il tempo di gioco, le sospensioni e gli intervalli di gara.
- Assicurarsi che un forte segnale acustico suoni automaticamente allo scadere del tempo di gioco di ciascun periodo.
- Usare ogni altro mezzo possibile per informare immediatamente gli arbitri se il suo segnale acustico non funziona o non viene udito
- Avvertire le squadre e gli arbitri con almeno tre minuti di anticipo, dell'inizio del terzo periodo.

49.2 Il cronometrista deve misurare il tempo di gioco come segue:

- Attivando il cronometro di gara quando:
 - Durante un salto a due, la palla viene legalmente toccata da un giocatore.
 - Dopo un ultimo o unico tiro libero non realizzato e la palla continua ad essere viva, la palla tocca o viene toccata da un giocatore in campo.
 - Durante una rimessa in gioco, la palla tocca o viene toccata da un giocatore in campo.

- Fermando il cronometro di gara quando:
 - Il tempo scade al termine di un periodo.
 - Un arbitro fischia mentre la palla è viva.
 - Viene realizzato un canestro su azione contro la squadra che ha richiesto una sospensione.
 - Viene realizzato un canestro su azione negli ultimi due minuti del quarto periodo e negli ultimi due minuti di un tempo supplementare.
 - Suona il segnale acustico dell'apparecchio dei 24 secondi, mentre una squadra è in controllo di palla.

49.3 Il cronometrista deve misurare una sospensione come segue:

- Attivando il cronometro per le sospensioni immediatamente quando l'arbitro effettua la segnalazione per la sospensione.
- Azionando il suo segnale acustico quando sono trascorsi 50 secondi dall'inizio della sospensione.
- Azionando il suo segnale acustico al termine della sospensione.

49.4 Il cronometrista deve misurare un intervallo di gara come segue:

- Attivando il cronometro immediatamente al termine del periodo precedente.
- Azionando il suo segnale acustico prima del primo e del terzo periodo quando mancano 3 minuti, 1 minuto e 30 secondi all'inizio del periodo.
- Azionando il suo segnale acustico prima del secondo periodo, del quarto e di ogni tempo supplementare quando mancano 30 secondi all'inizio del periodo.

Articolo 50 - Addetto all'apparecchio dei 24 secondi: Doveri

L'addetto all'apparecchio dei 24 secondi deve essere provvisto dell'attrezzatura ed utilizzarla in modo che sia:

50.1 Attivata o riattivata quando una squadra acquisisce il controllo di una palla viva sul campo.

50.2 Fermata e resettata a 24 secondi, con i display spenti, non appena:

- Un arbitro fischia per un fallo o una violazione.
- Viene realizzato un tiro a canestro su azione.
- Su un tiro a canestro su azione la palla tocca l'anello.
- Il gioco viene fermato a causa di un'azione imputabile agli avversari della squadra in controllo di palla.
- Il gioco viene fermato a causa di un'azione non imputabile ad alcuna delle due squadre, a meno che gli avversari non ne traggano un vantaggio.

50.3 Resettata a 24 secondi, con i display visibili, e riattivata non appena una squadra guadagna il controllo di una palla viva sul campo.

Il semplice tocco della palla da parte di un avversario non fa iniziare un nuovo periodo di 24 secondi se la stessa squadra rimane in controllo della palla.

50.4 Fermata, ma non resettata a 24 secondi, 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.
- Si verifica una situazione di salto a due.
- Viene fischiato un doppio fallo.
- Vengono compensate sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre.

50.5 Fermata e spenta, quando una squadra guadagna il controllo di una palla viva sul campo, e rimangono meno di 24 secondi sul cronometro di gara in ciascun periodo.

Il segnale dell'apparecchio dei 24 secondi non ferma il cronometro di gara o il gioco, né fa diventare morta la palla, a meno che una squadra abbia il controllo della palla.

Quaderno Tecnico 1 - *Febbraio 2005*

Domanda 4: A5 tira a canestro, la palla si blocca tra cerchio e tabellone. Situazione di salto a due. La freccia di possesso alternato indica rimessa per la squadra A. La stessa avrà diritto ad un nuovo periodo di 24" oppure al residuo del periodo precedente?

Risposta: L'art. 50.4 stabilisce che l'apparecchio 24" deve essere fermato, ma non resettato quando alla stessa squadra che aveva in precedenza il controllo della palla viene assegnata una rimessa in gioco a seguito di una situazione di salto a due.

Nel caso in oggetto, però, il tiro a canestro fa perdere alla squadra A il controllo della palla e la regola dei 24" risulta rispettata perché il pallone ha toccato l'anello (art. 29.1.1 ultimo punto).

Pertanto alla squadra A deve essere concesso un nuovo periodo di 24 secondi.

Quaderno Tecnico 1 - *Febbraio 2005*

Domanda 1: Durante un periodo di gioco, viene fischiato il 2° fallo antisportivo al giocatore A5. Mentre si accinge ad uscire dal campo, lo stesso A5 protesta platealmente e l'arbitro gli infligge un fallo tecnico. Come procederanno gli arbitri?

Risposta: Al giocatore espulso per doppio fallo antisportivo non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione (art. 37.1.4); il fallo tecnico, eventualmente sanzionato, verrà non considerato, il comportamento del giocatore (protestatorio o peggio ingiurioso, aggressivo, etc.) sarà riportato nel rapporto arbitrale. Il gioco riprenderà con la normale sanzione prevista per il fallo antisportivo.

Domanda 2: Contemporaneamente al suono della sirena di fine 2° periodo, l'arbitro fischia un fallo antisportivo al giocatore A7. Come verrà sanzionato?

Risposta: Il fallo antisportivo è da considerare avvenuto durante il 2° periodo e la sanzione conseguente va amministrata in tale periodo. L'arbitro farà effettuare alla squadra B i tiri liberi previsti dalla sanzione e null'altro.

Il 3° periodo inizierà rispettando la regola del possesso alternato, considerando che tutti i periodi, escluso il primo, devono iniziare con il rispetto di tale regola (art.12.3).

Domanda 3: Durante l'intervallo tra il 2° e 3° periodo, A4 spintona un avversario in maniera violenta. L'arbitro decide di infliggere un fallo antisportivo ad A4.

E' decisione corretta? Come verrà sanzionato?

Risposta: Trattandosi di un fallo di contatto commesso da un giocatore (negli intervalli tutti i componenti di una squadra sono considerati giocatori) il fallo stesso è da registrare come antisportivo a carico di A4, primo fallo della squadra A nel 3° periodo, con sanzione di 2 tiri liberi più possesso palla a metà campo per la squadra B (art. 41.1.2). La freccia di possesso alternato resta ferma.

Domanda 4 : A5 tira a canestro, la palla si blocca tra cerchio e tabellone. Situazione di salto a due. La freccia di possesso alternato indica rimessa per la squadra A. La stessa avrà diritto ad un nuovo periodo di 24" oppure al residuo del periodo precedente?

Risposta: L'art. 50.4 stabilisce che l'apparecchio 24" deve essere fermato, ma non resettato quando alla stessa squadra che aveva in precedenza il controllo della palla viene assegnata una rimessa in gioco a seguito di una situazione di salto a due.

Nel caso in oggetto, però, il tiro a canestro fa perdere alla squadra A il controllo della palla e la regola dei 24" risulta rispettata perché il pallone ha toccato l'anello (art. 29.1.1 ultimo punto).

Pertanto alla squadra A deve essere concesso un nuovo periodo di 24 secondi.

Domanda 5: Quale è la corretta segnalazione del n. 20 di maglia?

Risposta: In conseguenza dell'introduzione delle segnalazioni per numerazioni fino al 50, si preferisce rendere omogeneo il segnale del n. 20 agli altri.

Per cui, con una mano (possibilmente la destra) mostrando verso il tavolo il numero delle decine con il dorso ed il numero delle unità con il palmo: retro – fronte.

Quaderno Tecnico 2 - Marzo 2005

Domanda 1: Sostituzione di un giocatore durante una sospensione o negli intervalli.

Risposta: L'art. 19.3.7 del Regolamento Tecnico prevede che "se viene richiesta una sostituzione durante una sospensione e durante un intervallo di gara, il sostituto deve presentarsi al segnapunti prima di entrare in gioco".

Per evitare problemi circa lo status del giocatore e/o del sostituto, è stato disposto che il sostituto debba comunicare il numero di maglia del giocatore che intende sostituire, dando così la possibilità anche alla squadra avversaria di conoscere il cambio.

Nel caso in cui una o più sostituzioni vengano effettuate durante una sospensione o durante un intervallo, senza rispettare la predetta procedura, il segnapunti informerà semplicemente l'arbitro più vicino, rendendolo così responsabile del rispetto di quanto previsto.

Se il fatto emerge a palla morta e con opportunità non ancora terminata, l'arbitro inviterà il/i giocatore/i a presentarsi al segnapunti per finalizzare la sostituzione, richiamando l'allenatore ad evitare che il fatto stesso si ripeta (ignorare i richiami dell'arbitro: la sanzione è un fallo tecnico - art. 38.3.1).

Domanda 2: Sostituzione di giocatori durante l'effettuazione di tiri liberi.

Risposta: In caso di effettuazione di tiri liberi, la sostituzione del tiratore deve essere richiesta prima che la palla sia a sua disposizione sul primo o unico tiro libero; a quel punto la squadra avversaria può effettuare

una ed una sola sostituzione richiedendola prima che la palla sia a disposizione del tiratore per l'ultimo o unico tiro libero.

In tale situazione, ricevuta/e la/e richiesta/e, gli U.d.c. accorderanno la/e sostituzione/i, azionando il loro segnale acustico, solo quando la palla diventerà morta dopo l'ultimo o unico tiro libero.

Domanda 3: Registrazione a referto dell'“autocanestro”.

Risposta: Il Regolamento Tecnico chiarisce all'art. 16.2.2 ed ancora B.11.2

Se un giocatore segna nel proprio canestro accidentalmente, il canestro è valido e deve essere registrato come realizzato dal capitano in campo della squadra avversaria.

Domanda 4: La squadra B ha diritto ad una rimessa per possesso alternato; B7 ha tra le mani la palla viva, quando il difensore A7 colpisce la palla stessa, con una manata, facendola rotolare a terra. Come si comporta l'arbitro?

Risposta: L'arbitro fischia, la palla diventa morta. Applicando l'art. 38.3.1, il caso è da considerarsi come situazione che non permette di effettuare prontamente una rimessa in gioco; la squadra A sarà richiamata (la prima volta) oppure un fallo tecnico sarà inflitto ad A7, se la sua squadra era già stata in precedenza richiamata.

Dopodiché, per la violazione di A7, la squadra B avrà la palla a disposizione per una normale rimessa in gioco oppure per l'effettuazione dei tiri liberi conseguenti il tecnico; in ambedue i casi la freccia di possesso alternato rimarrà ferma.

Domanda 5: Se durante i tiri liberi deve essere sostituito un giocatore che sanguina, l'arbitro può concedere alla squadra avversaria un'opportunità di sostituzione?

Risposta: Sì; nel corso di tiri liberi o in qualsiasi situazione di sostituzione di un giocatore per ferita sanguinante, l'arbitro può concedere alla squadra avversaria l'opportunità di effettuare una ed una sola sostituzione, se da questa richiesto, applicando il principio della correttezza e lealtà sportiva previsto per gli infortuni pre-gara (art. 5.8).

Domanda 6: Un giocatore che deve correggere un errore e tirare dei tiri liberi può, dopo l'esecuzione degli stessi, ritornare in panchina o è obbligato a rimanere in campo?

Risposta: Il giocatore implicato nella correzione di un errore, se si trova in panchina per una legale precedente sostituzione (non a seguito di esclusione per 5 falli), è obbligato a rientrare in campo per effettuare i tiri liberi, ridiventando giocatore. Dopo l'effettuazione dell'ultimo tiro libero può rimanere in campo oppure essere sostituito, se la palla diventa morta, sempre che la sua sostituzione sia stata richiesta prima del termine dell'opportunità sul primo o unico tiro libero (art. 44.2.7).

Domanda 7: Il giocatore A6 deve tirare due tiri liberi per la correzione di un errore, in situazione in cui l'arbitro ha interrotto il gioco mentre la squadra B era in controllo di palla. Dopo aver corretto l'errore, la palla deve essere assegnata alla squadra B per una rimessa con un nuovo periodo di 24”?

Risposta: Sì; l'art. 29.2.2 precisa che se il gioco viene fermato da un arbitro per una qualsiasi valida ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre, deve essere assegnato un nuovo periodo di 24”.

Comunque, se a giudizio degli arbitri, gli avversari venissero svantaggiati, il conteggio dei 24” dovrà riprendere dal momento dell'interruzione.

Alla luce di quanto sopra, è bene che gli arbitri applichino quanto già previsto per gli U.d.c.: non interrompere il gioco ed intervenire, per la correzione di un errore, alla prima palla morta.

Quaderno Tecnico 3 - Aprile 2005

Domanda 1: Sul salto a due d'inizio gara l'arbitro fischia una violazione, prima che la palla sia legalmente battuta. Il gioco riprende con una rimessa per la squadra B, ma B14 sbaglia nell'effettuare la rimessa e A10 intercetta il passaggio per cui il primo controllo della palla in campo è della squadra A. Come deve comportarsi il segnapunti nel posizionare la freccia?

Risposta: Prima di tutto, in situazioni analoghe a quella proposta, gli arbitri ed gli U.d.c. devono essere pronti e prestare la massima attenzione affinché il cronometro sia riportato a 10:00 prima di riprendere il gioco, qualora erroneamente messo in movimento.

Esaminando poi quanto accaduto, poiché una violazione non si può verificare durante un intervallo di gioco (Interpr. FIBA Settembre 2000 -art. 18, sit. 2-), la violazione viene "sanzionata come se si fosse verificata durante il tempo di gioco". Sarà assegnata una rimessa alla squadra che non ha commesso la violazione e questo già determinerà la squadra che ha acquisito il primo possesso.

Quando la rimessa termina, verrà azionato il cronometro di gara e la freccia di possesso alternato verrà posizionata in modo da indicare gli avversari della squadra che ha guadagnato il controllo della palla viva per la rimessa.

Nel caso in esame, il segnapunti deve posizionare la freccia a favore della squadra A nel momento in cui la palla, a seguito della rimessa maldestra del giocatore B14, tocca o viene toccata dal giocatore in campo A10, che poi ne acquisisce il possesso.

Domanda 2: La squadra A controlla la palla da 10" quando A7 tira a canestro. Dopo che la palla ha lasciato le mani del tiratore, e prima che tocchi l'anello, viene fischiato un doppio fallo (il display del 24" indica 13" ancora da giocare). Come si riprende ?

Risposta: L'Avendo A7 perso il controllo della palla, rilasciandola nell'atto di tiro, il gioco potrà riprendere nei seguenti modi, a seconda dello sviluppo dell'azione:

- la palla entra nel canestro: canestro valido, rimessa dal fondo per B e nuovo periodo di 24";
- la palla tocca il ferro e non entra: situazione di salto a due, rimessa a favore della squadra che ne ha diritto per il possesso alternato con nuovo periodo di 24" sia per A che per B;
- la palla non tocca niente o solo il tabellone: situazione di palla a due, rimessa per la squadra che ne ha diritto per il possesso alternato, per i secondi rimanenti (13) se la rimessa è per la squadra A, per un nuovo periodo di 24" se la rimessa è per B.

Domanda 3: Come va gestito dall'arbitro il minuto di silenzio?

Risposta: Come prima cosa, dopo aver ricevuto comunicazione dell'opportunità di effettuare il minuto di silenzio, il 1° Arbitro metterà a conoscenza di ciò gli Ufficiali di campo e, attraverso i Dirigenti accompagnatori, le due squadre.

Poi, al momento di iniziare la gara, gli arbitri entreranno sul terreno di gioco con i due quintetti schierati per il salto a due, prendendo le loro posizioni; il 1° arbitro poggerà la palla a terra, fischiando l'inizio del minuto di raccoglimento. Il termine del tempo di effettuazione, opportunamente conteggiato dal cronometrista con l'apparecchio manuale, sarà da questi segnalato con il suo fischiotto.

Domanda 4: Quale deve essere l'atteggiamento corretto degli arbitri sul conteggio dei 5 secondi.

Risposta: Va specificato che le situazioni in cui è necessario conteggiare i secondi perché un'azione venga conclusa nei 5 regolamentari da un giocatore non sono tutte uguali e, conseguentemente, richiedono un atteggiamento diverso da parte dell'arbitro.

Infatti, egli conterà solo mentalmente i 5" nel caso di giocatore impegnato ai tiri liberi, limitandosi ad intervenire fischiando la violazione, qualora il tiratore superi detto periodo.

Invece, egli userà il conteggio visivo nei casi, tecnicamente più importanti ai fini del gioco, di:

- palla a disposizione di un giocatore per la rimessa in gioco (specialmente se in situazione di marcamento aggressivo);
- giocatore in possesso di palla marcato da vicino che non tira, passa o palleggia;
- ultimi 5" degli 8" a disposizione di una squadra per portare la palla in zona d'attacco.

In questi casi, l'arbitro competente dovrà visivamente mostrare lo scorrere del proprio conteggio mentale mediante l'oscillazione dell'avambraccio, palmo della mano aperto, dalla cintola in giù.

Per tutti gli arbitri, una corretta ed uniforme utilizzazione delle segnalazioni facilita il compito e rende maggiormente comprensibile ciò che si sta svolgendo a tutti gli interessati alla gara.

Nel caso di regola dei 24" nei campionati regionali, in assenza dell'apparecchiatura relativa, l'arbitro responsabile deve provvedere a conteggiare il tempo utilizzato dalla squadra in attacco per l'azione e segnalerà, mostrando con il braccio alto il palmo della mano aperto, quando mancano, a suo giudizio, 5 secondi allo scadere dei 24; in tal caso, pur non essendo obbligatorio, può essere aggiunto l'uso della voce, facendo poi seguire un conteggio mentale del tempo residuo, tenendo la concentrazione massima per gli ultimi importanti secondi, soprattutto in coincidenza con la finalizzazione dell'azione.

Domanda 5: B/7, giocatore espulso per aver commesso due falli antisportivi, invece di recarsi immediatamente nello spogliatoio, va a sedersi in tribuna tra il pubblico, limitandosi a seguire l'andamento della gara. Deve l'arbitro riportare il fatto nel Rapporto?

Risposta: No; l'arbitro, in tutti i casi di espulsione dal campo di gioco di un iscritto a referto, eviterà di riportare nel suo Rapporto il caso in cui questi, invece di recarsi immediatamente nello spogliatoio rimanendovi, si rechi in tribuna tra il pubblico, purché si limiti a seguire la gara correttamente. (Corte Federale 28/3/2003).

Quaderno Tecnico 4: Maggio 2005

Domanda 1: "In una gara del Campionato di Serie B si può giocare con il nuovo pallone Molten disegnato Giugiaro usato in Serie A?"

Risposta: Ogni anno nelle Disposizioni Organizzative Annuali sono indicati i tipi di pallone dichiarati regolamentari ed omologati dalla FIP per i vari Campionati Nazionali.

Prima della gara, per gli esercizi di riscaldamento, la Società ospitante dovrà metterne a disposizione della squadra ospitata almeno 5 della stessa marca e tipo del pallone di gara.

Ora, se per una motivazione qualsiasi, le due Società si accordano per utilizzare in una determinata gara un tipo di pallone non elencato tra quelli indicati nelle D.O.A., nulla osta a che la partita si svolga regolarmente.

Le caratteristiche regolamentari alle quali il pallone deve corrispondere sono quelle riportate nel nostro Regolamento Tecnico all'Appendice "Attrezzature per la Pallacanestro".

Domanda 2: "La squadra A4 realizza un canestro con A4. L'allenatore della squadra B corre al tavolo e chiede una sospensione prima che la palla sia a disposizione del giocatore per la rimessa in gioco. Il segnapunti non è pronto a reagire e la palla, rimessa in gioco da B5, è intercettata da A6 che rapidamente segna un nuovo canestro. Il segnapunti segnala la richiesta dell'allenatore, che è ancora al tavolo e discute. Come deve procedere l'arbitro?"

Risposta: La domanda non è completamente chiara.

Va specificato quale sia stato il comportamento tenuto nell'occasione dal cronometrista:

a) ha fermato il cronometro di gara dopo il canestro di A4, a seguito della richiesta di sospensione dell'allenatore o perché ci troviamo negli ultimi 2 minuti di gioco?

b) ha fermato il cronometro dopo il canestro di A6?

Nel caso a) essendo il cronometro fermo e la palla morta sussistono le opportunità perché la sospensione venga concessa e, siccome la richiesta dell'allenatore arriva in tempo, questo deve essere fatto. Tutto quanto successo in seguito deve essere annullato ed il gioco riprenderà, dopo la sospensione della squadra B, con una rimessa dalla linea di fondo.

Nel caso b) essendo stato il cronometro fermato in ritardo, il canestro di A6 è valido e la sospensione sarà concessa all'allenatore B, se ancora la vuole.

Precisazione: Questa situazione può presentarsi con una certa frequenza, creando situazioni di non facile gestione, soprattutto verso le fasi finali di gare dal punteggio in discussione.

Ci sono molte ragioni perché si creino difficoltà per gli Ufficiali di campo in tali momenti (canestro realizzato - segnapunti che deve registrare la realizzazione - cronometrista che deve sapere esattamente dove si trova la palla - la richiesta deve arrivare chiara - in tempo - gli arbitri potrebbero non sentire, etc.). Una corretta gestione da parte degli U.d.c. in questi casi può essere raggiunta attraverso una buonissima collaborazione tra di loro e con gli arbitri. (Interpretazioni FIBA - Dicembre 2004)

Domanda 3: “A4 deve effettuare una rimessa laterale, ma prima viene fischiato un fallo al giocatore A7 da uno dei due arbitri. Come deve procedere l'arbitro, in considerazione del fatto che il fallo è giudicato un normale fallo?”

Risposta: La domanda prevede una risposta completa e ben articolata.

Va premesso e definito che, concettualmente, a gioco fermo non possono essere commessi, e quindi sanzionati, falli “normali”.

Se il gioco è fermo, eventuali contatti tra giocatori avversari devono essere dall'arbitro valutati:

- come antisportivi o da espulsione, se gravi o di particolare gravità e tali da non poter essere disattesi e non fischiati;

- oppure come non fallosi, e quindi affrontati con un richiamo, comunque con un intervento arbitrale tendente a prevenire situazioni più gravi.

Nel caso di una rimessa che è sul punto di essere effettuata da A4, può accadere, pur se di rado, che venga fischiato, e giudicato come normale, un fallo ad A7, giocatore che cerca di liberarsi di una marcatura per ricevere la palla, oppure di impedire ad un avversario un facile anticipo, di portare un blocco, etc.

In tale situazione (“fase di gioco già iniziata”) va fatta distinzione se il fallo di A7 avviene:

1) mentre la palla è ancora nelle mani dell'arbitro che si appresta ad amministrare la rimessa;

2) quando la palla è già a disposizione del giocatore per la rimessa.

Soluzione:

1) fallo commesso dalla squadra A che deve effettuare la rimessa (fallo in attacco) art. 41.2.2; sanzione: Rimessa per B, ma poiché siamo nello stesso periodo di palla morta e cronometro fermo: le due rimesse

vanno compensate e si riprenderà con una situazione di salto a due, gestita con la freccia di possesso alternato.

2) fallo commesso dalla squadra in controllo della palla viva (fallo in attacco) stesso art.; sanzione: Rimessa per B, ma poiché siamo in situazione di palla viva, tale sanzione non può più essere usata per compensare la precedente, art. 42.2.5, quindi: Rimessa per B.

Domanda 4: “La squadra A ha il possesso della palla per un nuovo periodo di 24”. Dopo 19 secondi A4 tenta un tiro a canestro e la palla manca l’anello, cosa vista chiaramente dal Coda.

L’operatore dei 24”, ritenendo (erroneamente) che la palla abbia toccato il ferro, resetta l’apparecchio. La squadra A prende il rimbalzo ed il controllo della palla.

Ritenendo che l’arbitro abbia visto tutto ciò, cosa deve fare?”

1) Fermare immediatamente il gioco e restituire la palla alla squadra A per i residui 5”.

2) Lasciar proseguire il gioco, contando lui stesso i rimanenti 5” e dopo tale periodo, se la palla è ancora in possesso della squadra A, fischiare la violazione ai 24”.

3) Altro ancora.

Risposta: Normalmente l’arbitro, il quale deve avere la percezione di quanto avviene in relazione allo scorrere del tempo, dovrebbe fermare il gioco immediatamente.

Tuttavia, se il giocatore A che ha conquistato il rimbalzo tira o attacca direttamente il canestro, egli può ritardare il suo fischio di 1 - 2 secondi.

L’apparecchio dei 24” sarà corretto e la palla restituita alla squadra A per la rimessa laterale.

Quaderno Tecnico 5: Luglio 2005

Domanda 1: “La squadra A ha diritto ad una normale rimessa laterale; la palla lanciata da A5, direttamente o dopo una deviazione, si blocca nel supporto del canestro. Come si riprende?”

E quale è la differenza se ciò avviene su di una rimessa conseguente a Possesso alternato?”

Risposta: In ambedue i casi si tratta di Situazione di salto a due (art. 12.3, 4° punto).

Ogni volta che una palla viva si blocca sul sostegno del canestro, sia durante il gioco che su di una qualsiasi rimessa da fuori campo, essa diventerà immediatamente morta con il fischio dell’arbitro ed il gioco verrà ripreso assegnando la palla alla squadra che ne ha diritto per la regola del Possesso alternato indicato dalla freccia, per una rimessa dalla linea di fondo (non direttamente dietro il tabellone) essendo quello il punto più vicino a dove il gioco è stato fermato.

Nel caso di tiri liberi, ciò vale solo sull’unico o ultimo dei tiri, non seguito da rimessa in gioco.

Precisazione: Se su una rimessa per possesso alternato da parte della squadra A, la palla si blocca sul supporto del canestro, essa diventa morta, la rimessa di P.A. termina (art. 12.4.5, 2° punto) e la direzione della freccia viene immediatamente invertita. Ne risulta una nuova situazione di salto a due amministrata con una nuova rimessa per P.A. a favore della squadra B, al termine della quale la freccia verrà ancora girata ad indicare il prossimo possesso alternato a favore della squadra A.

Domanda 2: “E’ possibile avere una risposta che faccia chiarezza, una volta per tutte, tra i DEVONO, NON DEVONO, POSSONO, NON POSSONO che spesso si sentono circa l’iscrizione a referto di atleti, allenatori, dirigenti, etc.?”

Risposta: Per la partecipazione ad una gara ufficiale, tutti devono essere tesserati F.I.P. ed in panchina possono sedere soltanto persone regolarmente iscritte a referto.

Prima dell'inizio della gara, possono essere iscritte a referto persone anche se ancora assenti, che potranno poi entrare in qualsiasi momento della gara, al loro arrivo, dopo essere state regolarmente riconosciute dagli arbitri.

Nel momento in cui la gara inizia (tocco legale sul salto a due iniziale) gli spazi vuoti sul referto devono essere barrati e nessuno può più essere iscritto, se arriva in ritardo.

Per i Campionati organizzati dalla F.I.P., nel rispetto delle Disposizioni Organizzative Annuali, in tutte le gare Nazionali e Regionali possono essere iscritti a referto 10 giocatori; solo nel Campionato di Serie A maschile e nell'attività giovanile possono essere iscritti 12 giocatori.

Le persone per le quali l'iscrizione è correlata alla presenza dell'Allenatore sono: Vice-allenatore, Preparatore Fisico, Scorer.

L' Allenatore, il Vice-allenatore ed il Preparatore Fisico devono essere in possesso anche della tessera rilasciata dal Comitato Nazionale Allenatori, lo Scorer può essere un tesserato a scelta della Società.

Se l'Allenatore è del tutto assente i suddetti non possono essere iscritti a partecipare alla gara.

Se egli viene iscritto, in attesa del suo arrivo, anche loro possono essere iscritti ed attendere che arrivi; in qualsiasi momento l'Allenatore arrivi, dopo il riconoscimento, entrerà in gara ed anche i suddetti potranno prendere posto in panchina.

Se l'Allenatore in gara viene espulso o deve abbandonare la gara per un qualsiasi problema, gli altri restano; il Vice-allenatore assume le funzioni di responsabile. Se anche questo viene espulso, o è assente, le funzioni di allenatore vengono assunte dal Capitano.

In tali casi, lo Scorer ed il Preparatore Fisico rimangono in panchina e coadiuvano il Capitano senza variare le proprie responsabilità.

La presenza degli altri tesserati (giocatori, dirigenti, medico, massaggiatore) è libera da vincoli, collegati ad altre persone.

Attenzione alla importante differenza esistente tra massaggiatore (tesserato FIP) e preparatore fisico (tesserato anche CNA).

Nei Campionati Nazionali, e solo in quelli, è ammesso un Secondo Dirigente.

Se è presente un solo Dirigente, egli sarà iscritto a referto come Accompagnatore.

Se sono presenti in due, a loro scelta, il primo sarà Accompagnatore e l'altro Secondo Dirigente e coadiuverà il primo nelle sue funzioni e null'altro.

Durante la gara, l'Accompagnatore deve prendere posto seduto al tavolo, il Secondo Dirigente in panchina.

Il Dirigente addetto agli Arbitri è una figura in più, limitatamente alla squadra di casa, e prenderà posto alla sinistra del tavolo; ha incarichi di assistenza nei confronti degli arbitri dal momento del loro arrivo nell'impianto di gioco, fino a quando non lo abbiano abbandonato.

Domanda 3: “Nelle ultime settimane abbiamo ricevuto un certo numero di domande a proposito delle sanzioni e delle procedure che accompagnano le violazioni o i falli commessi durante il salto a due iniziale. Come deve procedere l'arbitro?”

Risposta: Per prima cosa, dovrebbe essere chiaro che tutto ciò che si verifica (falli o violazioni) dopo il tocco legale della palla non costituisce un problema.

In ogni caso, un fallo o una violazione dopo la battuta legale si verificano ovviamente durante il tempo di gioco e si dovranno sanzionare di conseguenza.

Per quanto riguarda le violazioni, dopo il primo tocco legale, se ne può verificare solo una.

Potrebbe trattarsi di uno dei saltatori che tocca la palla una terza volta o che acquisisce il controllo della palla, prima che questa abbia toccato un non-saltatore, un arbitro, o il terreno di gioco, etc.

Non ci dovrebbero essere problemi neanche se un fallo viene fischiato prima che la palla venga battuta legalmente. Il comunicato FIBA del settembre 2000 (pag. 5, art. 18, sit. 1 e succ.) stabilisce chiaramente che questo fallo deve essere considerato come avvenuto durante l'intervallo di gioco. Questo perché normalmente l'intervallo termina quando la palla viene legalmente giocata.

Il fallo viene addebitato al giocatore; conta ai fini dei suoi cinque falli personali; conta ai fini dei quattro falli di squadra del periodo seguente. Il gioco riprenderà con un nuovo salto a due dopo l'effettuazione di due (2) tiri liberi. Poiché questo salto a due deve essere trattato esattamente al pari del precedente non completato, possono essere designati come saltatori due avversari qualsiasi.

Non dovrebbe causare problemi neanche una semplice violazione, avvenuta prima del primo tocco legale. Anche qui, il comunicato suddetto è molto chiaro (art. 18, sit. 2).

Poiché una violazione non si può verificare durante un intervallo di gioco, essa dev'essere "sanzionata come se si fosse verificata durante il tempo di gioco". Sarà assegnata una rimessa alla squadra che non ha commesso la violazione. Quando la rimessa termina, verrà azionato il cronometro di gara e la freccia di possesso alternato verrà posizionata in modo da indicare gli avversari della squadra che ha guadagnato il controllo della palla viva.

Un problema, invece, può proporsi in una situazione che implica una violazione ed un fallo commesso prima del termine della rimessa.

Consideriamo la seguente circostanza:

Durante il salto a due, A4 commette una violazione prima che la palla sia legalmente giocata. Viene assegnata una rimessa alla squadra B. Prima del termine della rimessa, viene commesso un fallo. Come deve essere sanzionato il fallo e come deve riprendere il gioco?

L'interpretazione è la seguente:

Trattare il fallo come un fallo verificatosi durante il tempo di gioco, addebitandolo al giocatore che lo ha commesso ed assegnando una rimessa alla squadra avversaria.

Tutto questo si basa sul fatto che l'assegnazione della rimessa per la violazione sul salto a due iniziale ha determinato l'inizio del tempo di gioco.

Nel caso in cui il fallo venisse giudicato antisportivo o da espulsione, esso dovrà essere sanzionato di conseguenza.

Rimane da definire cosa fare con la freccia di possesso alternato.

L'[articolo 12](#) afferma che, sulla successiva situazione di salto a due, dovrà essere assegnata la palla per una rimessa agli avversari della squadra che per prima ha stabilito il controllo di squadra. La cosa rende alquanto semplice il posizionamento della freccia di possesso alternato. Se viene assegnata la rimessa alla squadra A (e quindi il controllo di squadra) come risultato della violazione (o di un successivo fallo prima del termine della rimessa), allora la freccia, al termine della rimessa, dovrà essere posizionata a favore della squadra B.

Precisazione: Per riassumere, il modo più semplice per ricordare la giusta interpretazione e procedura è di aver presente che una violazione commessa durante il salto a due e prima del tocco legale della palla dovrà essere trattata come se si fosse verificata durante il tempo di gioco. L'intervallo di gara terminerà con quella violazione.

Quaderno Tecnico 6: Agosto 2005

Domanda 1: Nel caso che l'apparecchiatura elettronica venga riparata, quando si può riposizionare al posto di quella di riserva che nel frattempo si stava utilizzando?

Risposta: Dalla corrente stagione sportiva (D.O.A. 2005-06 pagg. 29 e 68) l'apparecchiatura obbligatoria per la disputa della gara, precedentemente dichiarata inutilizzabile e sostituita con quella di riserva, può essere riposizionata alla prima "palla morta".

Rimane inteso che, prima di ciò, della stessa deve essere controllata la nuova e completa funzionalità da parte degli ufficiali di gara.

Domanda 2: Riguardo la nuova regola, ho un dubbio su cosa succede col conteggio degli 8" quando una squadra, che ha già esaurito parte degli 8", chiede time-out negli ultimi due minuti del 4° periodo o del supplementare, avendo a disposizione una rimessa (dal fondo o laterale) nella propria metà campo difensiva?

Risposta: Con l'entrata in vigore delle nuove regole, dal 1° ottobre corrente e nell'attività precampionato, una richiesta di sospensione da parte della squadra in possesso di palla comporta, negli ultimi due minuti del 4° periodo o del supplementare, l'effettuazione della successiva rimessa dal punto centrale della linea laterale opposta al tavolo, con la possibilità di passare la palla in un qualsiasi punto del campo.

Se il giocatore incaricato della rimessa, posizionato a cavallo della linea, passa la palla in zona d'attacco: nessun problema; se passa la palla nella zona di difesa, la sua squadra avrà a disposizione il tempo residuo degli 8" per portare la palla in zona d'attacco.

Ne consegue che in tutte le rimesse di tale peculiarità, prima di consegnare la palla al giocatore incaricato, l'arbitro responsabile dovrà indicare, come previsto, il numero dei secondi residui per l'azione della squadra.

Domanda 3: "Si sente comunemente usare con semplicità le parole campo di gioco e terreno di gioco. Esiste una diversità tra le due voci?"

Risposta: Effettivamente i termini che il Regolamento Esecutivo identifica e definisce con esattezza differenziandoli sono:

- Impianto di gioco - l'intero complesso nel quale è situato il campo di gioco;
- Campo di gioco - l'area destinata al rettangolo di gioco, le linee di delimitazione, lo spazio destinato ai sostegni dei canestri, lo spazio destinato alle panchine e al tavolo degli U.d.C., la superficie dei 2 m. liberi da ostacoli situata tutto intorno al terreno di gioco, l'area degli spogliatoi e i percorsi ad essi riservati;
- Terreno o rettangolo di gioco - l'area destinata in concreto allo svolgimento della gara.

Domanda 4: Perché sul referto di gara i falli vengono registrati con U, D, F, P. Cosa significano? Non potrebbero essere semplificati?

Risposta: L'uso di una simbologia internazionale, e specificatamente in inglese considerata lingua ufficiale della FIBA, è adottata per avere l'immediata opportunità di capire cosa è stato registrato a referto, in qualsiasi campo si giochi, a seguito dell'indicazione arbitrale.

Nel dettaglio, le singole lettere stanno ad indicare:

P - (personal foul) fallo personale

T - (technical foul) fallo tecnico

U - (unsportsmanlike foul) fallo antisportivo

D - (disqualifying foul) fallo da espulsione (personale o tecnico)

C - (coach) fallo tecnico individuale all'allenatore

B - (bench) fallo tecnico alle altre persone della panchina

F - (fighting) fallo da espulsione per rissa

Qualsiasi fallo, che comporti tiri liberi, sarà indicato con il numero corrispondente di tiri (1, 2 o 3) a fianco della lettera.

Domanda 5: Può prendere parte alla gara un giocatore che presenti come documento una patente di guida di un Paese estero?

Risposta: La patente auto, così come il passaporto, la carta d'identità etc. rilasciati da un Paese straniero sono riconosciuti come documenti di riconoscimento a tutti gli effetti e, quindi, validi per la partecipazione a gara.

Domanda 6: Su un forum che seguo da un po' di tempo un giocatore si sta chiedendo se è legale o meno prendere sulle spalle un compagno oppure fargli la scaletta con le mani...

In effetti non abbiamo trovato espressamente un punto del regolamento che lo vieti... e l'articolo 4.4.1 parla di equipaggiamenti che aumentino l'altezza di un giocatore... un compagno di squadra può essere considerato "equipaggiamento"?

Risposta: Si ritiene che quanto descritto nella domanda faccia parte più di un'azione circense che non del gioco della pallacanestro. Come tale è da considerarsi illegale.

Va letto Articolo 11 del Regolamento Tecnico, il quale specifica che la posizione di un giocatore sul campo è determinata dal punto in cui egli tocca il terreno di gioco.

Quando si trova in aria, invece, e questo deve essere a seguito di un suo salto e non per altre cause non tecnicamente accettabili, mantiene lo stesso status che aveva al momento del salto.

PALLACANESTRO: LE REGOLE IN SINTESI

La Pallacanestro viene giocata da due squadre di cinque giocatori ciascuna.

Lo scopo di ciascuna squadra è quello di segnare nel canestro avversario e di impedire alla squadra avversaria di impossessarsi della palla o di segnare punti. La palla può essere passata, tirata, battuta, rotolata o palleggiata in qualsiasi direzione, nei limiti consentiti dal Regolamento.

Una partita di pallacanestro si gioca fra due squadre di 5 giocatori ciascuna.

Ogni squadra ha a disposizione fino a sette giocatori da portare in panchina per le sostituzioni.

La sostituzione avviene, su autorizzazione dell'arbitro, solo quando il gioco è fermo.

Ogni squadra può effettuare tutti i cambi che desidera con tutti i giocatori a disposizione in panchina.

All'inizio della partita l'allenatore presenta agli addetti al tavolo la lista dei giocatori che intende utilizzare e questi saranno i soli giocatori che potranno giocare.

Le squadre devono usare una numerazione nelle maglie dal 4 al 15.

La partita ha inizio con una palla due (un giocatore per ciascuna squadra sono chiamati a saltare per conquistare la palla lanciata in alto fra loro dall'arbitro) così come i successivi periodi di gioco.

La palla è considerata fuori campo quando tocca qualsiasi cosa o persona che sia poggiata o tocchi fuori dalle linee di limitazione del campo.

Un giocatore è considerato fuori campo quando con i piedi tocca le linee di limitazione o è fuori di esse.

In assenza dell'allenatore le decisioni possono essere assunte dal Capitano, anche se questi sta giocando.

Durante la gara, le sole persone autorizzate a stare nell'area della panchina sono: l'allenatore, il vice-allenatore, i sostituti e un massimo di cinque (5) persone al seguito della squadra ciascuna delle quali deve avere precisi compiti (p. es. massaggiatore, medico dirigente, scorer, interprete, accompagnatore, ecc.).

Nessuna altra persona può sedere a meno di m 5 dalla panchina della squadra.

Essere una persona al seguito della squadra è un privilegio che implica assunzioni di responsabilità. Di conseguenza, il loro comportamento ricade sotto la giurisdizione degli arbitri.

Una partita si sviluppa in due tempi di 20 minuti ciascuno con un intervallo di 10 minuti.

La partita non può finire in parità perciò se alla fine dei tempi regolamentari il punteggio delle squadre fosse in parità si disputano uno o più tempi supplementari di 5 minuti.

Ogni squadra dall'inizio dell'azione deve entro 10" (secondi) superare la linea della propria metà campo e effettuare il tiro a canestro entro 30" (secondi).

Il tempo viene ricalcolato ogni volta che si ritorna in possesso della palla e per un tiro sbagliato o per riconquista della palla dopo un tocco di un avversario.

L'allenatore può chiedere una sospensione del gioco (Time Out) per due volte in ciascun tempo della durata di 60" (secondi) ciascuno.

Ogni volta che la palla è morta per fallo, rimessa, palla trattenuta, time out infortunio o comunque per decisione degli arbitri il cronometro che segna la durata della partita viene fermato.

Il giocatore della squadra attaccante non può rimanere nell'area piccola per più di 3" (secondi) e perciò detta dei tre secondi.

La partita è diretta da due arbitri in campo.

Gli arbitri sono coadiuvati da: un segnapunti, due responsabili cronometrici (uno per il cronometro dei 30" e uno per il tempo complessivo) e un segnalatore dei falli.

Gli arbitri prendono decisioni valide a tutti gli effetti anche per le occasioni e/o fatti non contemplati dal regolamento.

Prima dell'inizio della gara il primo arbitro deve controllare e approvare tutte le apparecchiature che dovranno essere usate durante la gara.

Nessuno dei due arbitri ha l'autorità di annullare o mettere in discussione le decisioni prese dall'altro.

Gli Arbitri non devono fischiare dopo la realizzazione di un tiro libero o di un canestro su azione. Dopo ciascun fallo o rimessa a due, gli arbitri devono sempre cambiare la loro posizione sul campo di gioco.

Il punteggio viene determinato dalla somma dei valori dei canestri realizzati.

Un canestro viene considerato valido quando attraversa l'anello di ferro, dall'alto in basso, e scende attraverso la retina sottostante.

Viene considerato canestro valido il tiro a canestro intercettato dall'avversario in fase discendente.

I canestri realizzati nei tiri liberi valgono un punto.

I canestri realizzati con tiri entro tutta l'area grande valgono 2 punti.

I canestri realizzati con tiri effettuati al di fuori dall'area grande valgono 3 punti.

Sono considerati validi i canestri effettuati quando si è subito un fallo con la concessione di un solo tiro libero aggiuntivo.

Ciascun giocatore non può commettere nell'arco della partita più di 5 falli, al quinto fallo deve lasciare il campo di gioco e può essere sostituito solo se in panchina vi sono giocatori che possono ancora giocare. Quando una squadra, in ciascuna frazione di gioco, supera gli 8 (otto) falli complessivi ogni fallo viene punito con la concessione di due tiri liberi (qualunque sia il fallo e ovunque esso sia commesso).

Che comportano solo il cambio palla:

- infrazione ai 10 " entro i quali la squadra in attacco deve superare la linea di metà campo
- infrazione ai 30 " entro i quali la squadra in attacco deve effettuare il tiro a canestro
- infrazione ai 3" tempo massimo di permanenza nell'area sottocanestro concesso ai giocatori in attacco
- palla mandata fuori campo (si considera l'ultimo tocco)

Che comportano il cambio palla con rimessa:

- Ostruzione (quando il difensore in movimento tocca l'attaccante in possesso di palla)
- Sfondamento (quando l'attaccante in possesso di palla tocca il difensore fermo)
- Trattenuta (quando un giocatore trattiene in qualsiasi modo un avversario impedendogli l'effettuazione dei movimenti e/o delle azioni desiderate)
- Carica (quando un difensore tocca le mani dell'attaccante in palleggio)
- Spinta
- infrazione di campo (la squadra che attacca una volta superata la linea mediana del campo non può risuperarla tornando indietro con la palla)

Puniti con due tiri liberi:

- tutti i precedenti (con l'eccezione dello sfondamento) quando però questi sono commessi sull'attaccante o durante il tentativo di tiro a canestro o nell'azione di penetrazione a canestro
- tutti i precedenti (con l'eccezione dello sfondamento) quando però i falli complessivi della squadra sono uguali o superiori ad 8 nella frazione di gioco
- qualora il giocatore che subisce il fallo riesce a concludere la sua azione con la realizzazione di un canestro questo viene convalidato ed in aggiunta viene concesso un tiro libero.
- fallo tecnico del giocatore per proteste o comportamento scorretto (anche dei giocatori in panchina)
- fallo tecnico dell'allenatore per comportamento scorretto, proteste , invasione di campo.