



2020 REGOLAMENTO UFFICIALE DELLA PALLACANESTRO

INTERPRETAZIONI UFFICIALI

Valide dal 1° Ottobre 2020 / 2° Edizione
Traduzione conforme al Regolamento Ufficiale FIBA



REGOLAMENTO UFFICIALE DELLA PALLACANESTRO 2020

INTERPRETAZIONI UFFICIALI

Valide dal 1° Ottobre 2020
2° Edizione (versione 1.1)

Le parti evidenziate in giallo mostrano le modifiche rispetto alla versione 1.0.



Se vengono riscontrati errori o incongruenze vi invitiamo ad inviare una mail a:

arbitri@fip.it

Introduzione	5
Art. 4 Squadre.....	6
Art. 5 Giocatori: Infortunio.....	7
Art. 7 Allenatore e 1° assistente allenatore: Doveri e diritti	9
Art. 8 Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari	11
Art. 9 Inizio e termine di un quarto, di un tempo supplementare o della gara.....	13
Art. 10 Status della palla	15
Art. 12 Salto a due e possesso alternato	16
Art. 13 Come si gioca la palla.....	21
Art. 14 Controllo della palla	22
Art. 15 Giocatore in atto di tiro	23
Art. 16 Canestro: Realizzazione e valore	24
Art. 17 Rimessa in gioco da fuori campo	27
Art. 18/19 Sospensione / Sostituzione	39
Art. 23 Giocatore fuori campo e palla fuori campo	45
Art. 24 Palleggio.....	46
Art. 25 Passi.....	47
Art. 26 3 secondi	48
Art. 28 8 secondi	48
Art. 29/50 24 secondi	51
Art. 30 Ritorno della palla nella zona di difesa	63
Art. 31 Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro	66
Art. 33 Contatti: Principi generali	72
Art. 35 Doppio fallo.....	74
Art. 36 Fallo Tecnico	76
Art. 37 Fallo antisportivo	88
Art. 38 Fallo da espulsione	91
Art. 39 Rissa	93
Art. 42 Situazioni speciali.....	95
Art. 44 Errori correggibili	100
B - Il referto di Gara – Falli da espulsione	104
F - Instant Replay System	106

INDICE DELLE FIGURE

Figura 1 Canestro realizzato	25
Figura 2 Palla in contatto con l'anello	69
Figura 3 Palla dentro il canestro.....	71
Figura 4 Posizione di un giocatore nell'area del semi-cerchio no-sfondamento	72

Le interpretazioni presentate in questo documento sono le Interpretazioni Ufficiali della FIBA per il Regolamento della Pallacanestro 2020 ed hanno efficacia dall'1 ottobre 2020. Questo documento sostituisce tutte le precedenti Interpretazioni FIBA pubblicate fino a questo momento.

Facendo riferimento alle Interpretazioni Ufficiali del Regolamento della Pallacanestro, qualsiasi riferimento a giocatori, allenatori, arbitri ecc nel genere maschile si applicano anche per quello femminile. Deve essere inteso che questo viene fatto solo ed esclusivamente per ragioni pratiche.

Introduzione

Il Regolamento Ufficiale della Pallacanestro FIBA viene approvato dal Comitato Direttivo Centrale e aggiornato periodicamente dalla Commissione Tecnica FIBA.

Le regole vengono mantenute il più possibile chiare e comprensibili, ma espongono principi più che situazioni di gioco. Non possono, in ogni caso, coprire l'enorme varietà di casi specifici che si potrebbero presentare durante una partita di pallacanestro.

L'obiettivo di questo documento è convertire i principi e i concetti del Regolamento FIBA in specifiche situazioni pratiche che si potrebbero presentare durante una partita di pallacanestro.

Le interpretazioni delle varie situazioni possono stimolare la mente degli arbitri e ciò sarà di complemento a un primo studio dettagliato dello stesso Regolamento.

Il documento principale alla base della pallacanestro FIBA rimane il Regolamento Ufficiale FIBA. Comunque, gli arbitri avranno piena facoltà e autorità nel prendere decisioni su qualsiasi punto non coperto dal Regolamento Ufficiale FIBA o da queste Interpretazioni Ufficiali FIBA.

Per motivi di coerenza di queste Interpretazioni, 'squadra A' è la (iniziale) squadra in attacco, 'squadra B' è la squadra in difesa. A1 - A5, B1 - B5 sono da considerare giocatori; A6 - A12, B6 - B12 sono sostituti.

Art. 4 Squadre

4-1 **Precisazione** Tutti i giocatori della stessa squadra devono indossare le maniche compressive, i gambali compressivi, i copricapi, i polsini, le fasce per la testa e i taping dello stesso colore dominante.

4-2 **Esempio:** Sul campo di gioco A1 indossa una fascia per la testa bianca e A2 ne indossa una rossa.

Interpretazione: Non è premesso ad A1 e A2 indossare fasce per la testa di colori differenti.

4-3 **Esempio:** Sul campo di gioco A1 indossa una fascia per la testa bianca e A2 un polsino rosso.

Interpretazione: Non è permesso ad A1 di indossare una fascia per la testa bianca e ad A2 di indossare un polsino rosso.

5-1 **Precisazione.** Se un giocatore è infortunato, sembra infortunato o necessita di assistenza e di conseguenza, qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della sua squadra (l'allenatore, il primo assistente allenatore, un sostituto, un giocatore escluso o un qualsiasi membro della delegazione al seguito della stessa squadra) entra sul terreno di gioco, quel giocatore viene considerato come se avesse ricevuto "cure" o "assistenza", senza valutare se il trattamento medico o l'assistenza siano stati praticati o meno.

Art. 5 Giocatori - Infortunio

5-2 **Esempio:** A1 sembra infortunato a una caviglia e il gioco viene fermato.
Della squadra A

- (a) Il medico entra sul terreno e cura la caviglia infortunata di A1.
- (b) Il medico entra sul terreno ma A1 si è già ripreso.
- (c) L'allenatore entra sul terreno per assistere il suo giocatore infortunato.
- (d) Il primo assistente allenatore, un sostituto o un qualsiasi membro della delegazione al seguito entra sul terreno di gioco, ma non soccorre A1.

Interpretazione: In tutti i casi, A1 viene considerato 'soccorso' e dovrà essere sostituito.

5-3 **Esempio:** A1 riceve assistenza dal fisioterapista della sua squadra, il quale entra sul terreno di gioco e fissa un taping strappato.

Interpretazione: A1 ha ricevuto un'assistenza e deve essere sostituito.

5-4 **Esempio:** A1 riceve assistenza dal medico della sua squadra, il quale entra sul campo di gioco per cercare le lenti a contatto di A1 che erano state perse.

Interpretazione: A1 ha ricevuto un'assistenza e deve essere sostituito.

5-5 **Precisazione.** Non c'è limite di tempo per lo spostamento di un giocatore seriamente infortunato dal terreno di gioco se, a giudizio del medico lo spostamento potrebbe risultare pericoloso per il giocatore.

5-6 **Esempio:** A1 è seriamente infortunato e il gioco viene fermato per circa 15 minuti perché, secondo il medico, lo spostamento potrebbe essere pericoloso per il giocatore.

Interpretazione: L'opinione del medico determinerà il tempo necessario per lo spostamento del giocatore infortunato dal terreno di gioco. Dopo la sostituzione, il gioco deve riprendere senza alcuna sanzione.

5-7 **Precisazione.** Se un giocatore è infortunato o è sanguinante o ha una ferita aperta e non può continuare immediatamente a giocare (approssimativamente entro 15 secondi), o è assistito da una persona autorizzata a sedere sulla panchina della sua squadra, egli deve essere sostituito. Se una sospensione viene concessa ad una qualsiasi delle due squadre, nello stesso periodo di cronometro di gioco fermo, e quel giocatore recupera o l'assistenza è completata durante la sospensione, egli potrà continuare a giocare solo se il segnale per la fine della sospensione suoni prima che un arbitro autorizzi un sostituto ad entrare in campo al posto del giocatore infortunato o assistito.

5-8 **Esempio:** A1 è infortunato e il gioco è stato fermato. A1 non è in grado di continuare immediatamente a giocare. L'arbitro fischia facendo il segnale convenzionale per una sostituzione. Una delle due squadre richiede una sospensione

- (a) Prima che un sostituto sia entrato in gioco per A1.
- (b) Dopo che un sostituto sia entrato in gioco per A1.

Al termine della sospensione, A1 risulta aver recuperato dall'infortunio e chiede di rimanere in campo.

Interpretazione:

- (a) Se A1 recupera durante la sospensione egli può continuare a giocare.
- (b) Un sostituto per A1 è già entrato in gioco, conseguentemente A1 non può rientrare prima che sia trascorsa un'intera azione con cronometro di gioco in movimento.

5-9 **Precisazione.** I giocatori che sono stati indicati dal loro allenatore per iniziare la gara o che ricevono soccorso durante i tiri liberi possono essere sostituiti nel caso di infortunio. In questo caso anche gli avversari sono autorizzati a sostituire lo stesso numero di giocatori, se lo desiderano.

5-10 **Esempio:** A1 subisce fallo e gli vengono accordati 2 tiri liberi. Dopo il primo tiro libero, gli arbitri si accorgono che A1 è sanguinante. A1 viene sostituito da A6 che dovrà effettuare il secondo tiro libero. La squadra B richiede di sostituire 2 giocatori.

Interpretazione: La squadra B è autorizzata a sostituire soltanto 1 giocatore.

5-11 **Esempio:** A1 subisce fallo e gli vengono accordati 2 tiri liberi. Dopo il primo tiro libero, gli arbitri si accorgono che B3 è sanguinante. B3 viene sostituito da B6. La squadra A richiede di sostituire 1 giocatore.

Interpretazione: La squadra A è autorizzata a sostituire 1 giocatore.

Art. 7 Allenatore e primo assistente allenatore: Diritti e Doveri

7-1 **Precisazione.** Almeno 40 minuti prima dell'orario d'inizio della gara, ciascun allenatore o suo rappresentante deve fornire al segnapunti una lista con i nomi e i numeri corrispondenti dei componenti della squadra autorizzati a giocare la gara, così come il nome del capitano, dell'allenatore e del primo assistente allenatore. L'allenatore è personalmente responsabile che i numeri sulla lista corrispondano ai numeri sulle maglie dei giocatori. Almeno 10 minuti prima dell'orario d'inizio della gara, ciascun allenatore deve provvedere alla conferma dei nomi e i corrispondenti numeri dei componenti della sua squadra, così come il nome del capitano, dell'allenatore, del primo assistente allenatore firmando il referto di gara.

7-2 **Esempio:** La squadra A presenta in tempo utile la lista della squadra al segnapunti. I numeri di 2 giocatori non corrispondono ai numeri riportati sulle loro maglie oppure il nome di un giocatore è omissso sul referto di gara. Questo viene scoperto

- (a) Prima dell'inizio della gara.
- (b) Dopo l'inizio della gara.

Interpretazione:

- (a) I numeri sbagliati verranno corretti oppure il nome del giocatore sarà aggiunto sul referto di gara senza alcuna sanzione.
- (b) L'arbitro fermerà il gioco in un momento opportuno così da non recare svantaggio ad alcuna squadra. I numeri sbagliati verranno corretti senza alcuna sanzione. In ogni caso, il nome del giocatore non potrà essere aggiunto sul referto di gara.

7-3 **Precisazione.** Almeno 10 minuti prima dell'orario d'inizio della gara, ciascun allenatore deve confermare i 5 giocatori che inizieranno la gara. Prima che la gara inizi, il segnapunti controllerà che non ci siano errori in questi 5 giocatori e, nel caso, dovrà informarne l'arbitro più vicino il più presto possibile. Se ciò viene scoperto prima dell'inizio della gara, i 5 giocatori iniziali dovranno essere corretti. Se questo viene scoperto dopo l'inizio della gara, ciò verrà ignorato.

7-4 **Esempio:** Viene scoperto che uno dei giocatori sul terreno di gioco non è uno di quelli confermati nel quintetto iniziale. Ciò avviene:

- (c) Prima dell'inizio della gara.
- (d) Dopo l'inizio della gara.

Interpretazione:

- (a) Il giocatore deve essere sostituito con uno dei 5 giocatori che erano stati indicati nel quintetto iniziale senza alcuna sanzione.
- (b) L'errore viene ignorato e il gioco deve continuare senza alcuna sanzione.

7-5 **Esempio:** L'allenatore chiede al segnapunti di indicare con una piccola "X" sul referto i suoi 5 giocatori del quintetto iniziale.

Interpretazione: L'allenatore deve confermare i 5 giocatori del quintetto iniziale scrivendo una piccola "X" a fianco del numero di giocatore nella colonna del referto riservata a indicare le entrate in campo.

7-6 **Esempio:** L'allenatore e il primo assistente allenatore della squadra A sono espulsi.

Interpretazione: Se entrambi, l'allenatore e il primo assistente della squadra A, sono impossibilitati a continuare, il capitano della squadra A dovrà svolgere il ruolo di giocatore – allenatore.

Art. 8 Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari

8-1 **Precisazione.** Un intervallo di gioco inizia:

- 20 minuti prima dell'orario di inizio della gara.
- Quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del quarto o tempo supplementare.
- In caso di utilizzo dell'Instant Replay System (IRS), alla fine di un quarto o tempo supplementare dopo che il primo arbitro ha comunicato la decisione finale.

8-2 **Esempio:** A1 in atto di tiro subisce fallo da B1 0.1 secondi prima al segnale del cronometro di gara della fine del quarto. Ad A1 vengono assegnati 2 tiri liberi.

Interpretazione: Se l'IRS non è disponibile, gli arbitri devono consultarsi tra loro e decidere se il fallo di B1 sia avvenuto prima del segnale del cronometro di gara. I tiri liberi di A1 devono essere amministrati immediatamente. Il gioco dovrà essere ripreso come dopo qualsiasi ultimo tiro libero, con 0.1 secondi sul cronometro di gara.

8-3 **Esempio:** A1 subisce fallo in atto di tiro, dopo che ha suonato il segnale del cronometro di gara per la fine del quarto.

Interpretazione: Il fallo dovrà essere ignorato in quanto è avvenuto dopo la fine del tempo di gioco del quarto.

8-4 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 sul suo tiro a canestro su azione realizzato contemporaneamente con il segnale del cronometro di gara che suona per la fine del primo quarto. Dopo il segnale, la palla lascia le mani di A1 ed entra a canestro.

Interpretazione: Gli arbitri devono utilizzare l'IRS, se disponibile, per decidere se il fallo di B1 è avvenuto prima del segnale del cronometro di gara suoni per la fine del primo quarto.

Se il cronometro di gara segna 0.0 secondi quando è avvenuto il fallo, il fallo personale di B1 dovrà essere ignorato e il canestro di A1 non sarà valido. Il primo quarto è concluso. Dopo che l'arbitro ha comunicato la decisione finale dell'IRS review, il cronometro dovrà essere avviato per misurare l'intervallo di gara. Il secondo quarto inizierà seguendo la procedura del possesso alternato.

Se il cronometro di gara mostra più di 0.0 secondi quando è avvenuto il fallo, il canestro di A1 sarà valido come il cronometro di gara fosse stato stoppato in questo momento. B1 dovrà essere sanzionato con un fallo personale. A1 effettuerà 1 tiro libero. Durante il tiro libero, i giocatori potranno occupare gli spazi per il rimbalzo lungo l'area dei tre secondi ai quali hanno diritto. Il cronometro di gara dovrà indicare il tempo rimanente. Il gioco dovrà riprendere come dopo qualsiasi ultimo tiro libero.

8-5 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 sul suo tiro su azione non realizzato contemporaneamente con il segnale del cronometro di gara che suona per la fine del primo quarto. Gli arbitri sono in dubbio se il fallo di B1 sia avvenuto prima del suono del segnale del cronometro di gara e se ad A1 debbano essere assegnati 2 o 3 tiri liberi.

Interpretazione: gli arbitri devono decidere facendo ricorso all'IRS, se disponibile, se il fallo sia avvenuto prima del suono del segnale del cronometro di gara per la fine del primo quarto.

Se il cronometro di gara mostra 0.0 secondi quando il fallo è avvenuto, il fallo personale di B1 dovrà essere ignorato. Il primo quarto è concluso. Dopo che l'arbitro ha comunicato la decisione finale dell'IRS review, il cronometro dovrà essere attivato per misurare l'intervallo di gioco. Il secondo quarto dovrà iniziare secondo la procedura del possesso alternato.

Se il cronometro di gara mostra più di 0.0 quando il fallo è avvenuto, gli arbitri dovranno decidere se ad A1 dovranno essere assegnati 2 o 3 tiri liberi. B1 dovrà essere sanzionato con un fallo personale. A1 dovrà effettuare 2 o 3 tiri liberi. Durante i tiri liberi i giocatori possono occupare gli spazi per il rimbalzo lungo l'area dei tre secondi ai quali hanno diritto. Il gioco dovrà riprendere con il tempo rimanente sul cronometro di gara come dopo qualsiasi ultimo tiro libero.

Art. 9 Inizio e termine di un quarto, tempo supplementare o della gara

9-1 **Precisazione.** Una gara non può avere inizio senza che ciascuna squadra abbia un minimo di 5 giocatori autorizzati a giocare sul terreno pronti a giocare.

9-2 **Esempio:** All'inizio della seconda metà-gara, la squadra A non è in grado di presentare 5 giocatori autorizzati a giocare a causa di infortuni, espulsioni etc.
Interpretazione: L'obbligo di presentare un minimo di 5 giocatori è valido soltanto per l'inizio della gara. La squadra A continuerà a giocare con meno di 5 giocatori.

9-3 **Esempio:** Vicino al termine della gara, A1 è sanzionato del quinto fallo e abbandona il gioco. La squadra A dovrà continuare la gara con 4 giocatori soltanto non avendo più sostituti disponibili. Poiché la squadra B sta vincendo per più di 15 punti, l'allenatore B dimostrando fair play vuole togliere uno dei suoi giocatori al fine di continuare a giocare analogamente con 4 giocatori.

Interpretazione: La richiesta dell'allenatore B di giocare con meno di 5 giocatori sarà respinta. Finché una squadra ha un numero sufficiente di giocatori disponibili, 5 giocatori dovranno essere sul terreno di gioco.

9-4 **Precisazione.** L'Art. 9 precisa quale canestro una squadra deve difendere e quale canestro deve attaccare. Se, per sbaglio, un quarto o tempo supplementare inizia con ambedue le squadre che attaccano/difendono i canestri sbagliati, la situazione deve essere corretta non appena viene rilevata, senza causare uno svantaggio ad alcuna delle due squadre. Qualsiasi punto segnato, tempo trascorso, falli addebitati, etc., prima che il gioco sia stato fermato, rimane valido.

9-5 **Esempio:** Dopo l'inizio della gara, gli arbitri si accorgono che le squadre stanno giocando nella direzione sbagliata.

Interpretazione: Il gioco dovrà essere fermato non appena possibile senza causare uno svantaggio ad alcuna delle due squadre. Le squadre dovranno scambiarsi i canestri. Il gioco riprenderà dalla posizione diametralmente opposta, nel punto rispecchiante quello in cui era stato fermato.

9-6 **Precisazione:** La gara dovrà iniziare con un salto a due nel cerchio centrale.

9-7 **Esempio:** Durante l'intervallo pre-gara, A1 è sanzionato con un fallo tecnico. Prima dell'inizio della gara, l'allenatore B designa B6 a effettuare 1 tiro libero, anche se B6 non è uno dei 5 giocatori del quintetto iniziale della squadra B.

Interpretazione: Uno qualsiasi fra i giocatori indicati in quintetto iniziale della squadra B, deve effettuare 1 tiro libero senza rimbalzo. Una sostituzione non può essere concessa prima che il tempo di gioco sia iniziato. La gara dovrà iniziare con un salto a due.

9-8 **Esempio:** Durante l'intervallo pre-gara, un componente della squadra A è sanzionato con un fallo antisportivo su un componente della squadra B.

Interpretazione: Quel componente della squadra B dovrà effettuare 2 tiri liberi prima dell'inizio della gara. Se quel componente della squadra è indicato come uno dei 5 giocatori del quintetto iniziale, dovrà rimanere nel terreno di gioco.

Se quel componente della squadra non è indicato come uno dei 5 giocatori del quintetto iniziale, non dovrà rimanere nel terreno di gioco e dovrà essere sostituito da uno dei giocatori indicati nel quintetto iniziale della squadra B.

La gara dovrà iniziare con un salto a due.

9-9 **Precisazione:** Se durante l'intervallo pre-gara, un giocatore designato nel quintetto iniziale non è più in grado o non è più autorizzato a giocare, dovrà essere sostituito con un altro giocatore. In questo caso, gli avversari avranno diritto a sostituire un giocatore nel quintetto iniziale, se lo desiderano.

9-10 **Esempio:** Durante l'intervallo pre-gara, 7 minuti prima dell'inizio dell'incontro, A1 si infortuna. A1 fa parte del quintetto iniziale designato della squadra A.

Interpretazione: A1 sarà sostituito con un altro giocatore della squadra A. In questo caso, la squadra B ha diritto a sostituire uno dei suoi giocatori designati nel quintetto iniziale, se lo desidera.

9-11 **Esempio:** Durante l'intervallo pre-gara, 4 minuti prima dell'inizio dell'incontro, A1 viene sanzionato con un fallo da espulsione. A1 fa parte del quintetto iniziale designato della squadra A.

Interpretazione: A1 sarà sostituito con un altro giocatore della squadra A. In questo caso, la squadra B ha diritto a sostituire uno dei suoi giocatori designati nel quintetto iniziale, se lo desidera.

Art. 10 Status della palla

10-1 **Precisazione.** La palla non diventa morta e il canestro vale se realizzato, quando un giocatore è in atto di tiro a canestro su azione e termina il suo tiro con un movimento continuo mentre un giocatore della squadra in difesa commette un fallo contro un qualsiasi avversario dopo che il movimento continuo del tiratore è iniziato. Questa precisazione è allo stesso modo valida se un giocatore, allenatore, primo assistente allenatore, sostituto, giocatore escluso o membro della delegazione al seguito della squadra in difesa è sanzionato con fallo tecnico.

10-2 **Esempio:** A1 ha iniziato l'atto di tiro a canestro su azione quando B2 commette un fallo su A2. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto. A1 finisce il suo tiro con un movimento continuo.

Interpretazione: Il canestro di A1, se realizzato, dovrà essere convalidato. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo.

10-3 **Esempio:** A1 ha iniziato l'atto di tiro a canestro su azione quando B2 commette fallo su A2. Questo, è il quinto fallo della squadra B nel quarto. A1 finisce il suo tiro con un movimento continuo.

Interpretazione: Il canestro, se realizzato, deve essere convalidato. A2 dovrà effettuare 2 tiri liberi. La gara riprenderà come dopo qualsiasi ultimo tiro libero.

10-4 **Esempio:** A1 ha iniziato l'atto di tiro a canestro su azione quando A2 commette fallo su B2. A1 termina il suo tiro con un movimento continuo.

Interpretazione: La palla diventa morta quando A2 commette il fallo. Il canestro, se realizzato, non deve essere convalidato. A prescindere dal numero di falli della squadra A nel quarto, la gara dovrà riprendere con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo.

Art. 12 Salto a due e possesso alternato

12-1 **Precisazione.** Alla squadra che all'inizio della gara non acquisisce il controllo della palla viva sul terreno di gioco dopo il salto a due iniziale dovrà essere assegnata la palla per una rimessa in gioco dal punto più vicino a quello in cui si è verificata la successiva situazione di salto a due, eccetto che direttamente dietro il tabellone.

12-2 **Esempio:** Due minuti prima dell'inizio della gara, A1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Uno dei 5 giocatori designati nel quintetto iniziale della squadra B, dovrà tirare il tiro libero senza giocatori a rimbalzo. Siccome il gioco non è ancora iniziato, la direzione della freccia del possesso alternato non può ancora essere posizionata a favore di nessuna squadra. Il gioco dovrà iniziare con una palla a due.

12-3 **Esempio:** Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Immediatamente dopo che la palla viene legalmente toccata dal saltatore A1, la palla:

- (a) Situazione di palla trattenuta tra A2 e B2.
- (b) Viene fischiato un doppio fallo tra A2 e B2.

Interpretazione: In ambedue i casi, alla squadra B viene concessa una rimessa in gioco come risultato della violazione di A1. La squadra B avrà 24 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24" se la rimessa è amministrata nella sua zona di difesa e 14 secondi se la rimessa è amministrata nella sua zona di attacco. Dopo la rimessa in gioco, la squadra che non acquisisce il controllo della palla viva sul terreno di gioco avrà diritto alla prima rimessa per possesso alternato dal punto più vicino a quello in cui si è verificata la successiva situazione di salto a due.

12-4 **Esempio:** Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due di inizio gara. Immediatamente dopo che la palla è stata legalmente toccata dal saltatore A1, la palla

- (a) va direttamente fuori dal terreno di gioco.
- (b) viene presa da A1 prima che abbia toccato uno dei non saltatori o il terreno di gioco.

Interpretazione: In entrambi i casi alla squadra B sarà assegnata una rimessa in gioco come risultato della violazione di A1. La squadra B avrà a disposizione 24 secondi sull'apparecchio dei 24" se la rimessa sarà amministrata nella sua zona di difesa, e 14 secondi sull'apparecchio dei 24" se la rimessa sarà amministrata dalla sua zona di attacco. Dopo la rimessa in gioco, la squadra che non ottiene il controllo di palla viva sul terreno di gioco avrà diritto alla prima rimessa per possesso alternato dal punto più vicino al quale si verifichi la successiva situazione di salto a due.

12-5 **Esempio:** Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due di inizio gara. Immediatamente dopo che la palla è stata legalmente toccata dal saltatore A1, B1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Non appena un giocatore della squadra A riceverà la palla per il suo tiro libero, la direzione della freccia di possesso alternato sarà posta a favore della squadra B. Il gioco riprenderà con una rimessa per possesso alternato a favore della squadra B dal punto più vicino dove si trovava la palla quando si è verificato il fallo tecnico. Se la rimessa in gioco avverrà dalla zona di difesa della squadra B, la squadra B avrà 24 secondi sull'apparecchio dei 24". Se la rimessa in gioco avverrà dalla zona di attacco della squadra B, la squadra B avrà 13 secondi sull'apparecchio dei 24".

12-6 Esempio: Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due di inizio gara. Immediatamente dopo che la palla è stata legalmente toccata dal saltatore A1, A2 viene sanzionato con un fallo antisportivo su B2.

Interpretazione: B2 effettuerà due tiri liberi senza rimbalzo. Non appena B2 riceverà la palla per il suo primo tiro libero, la direzione della freccia di possesso alternato sarà posta a favore della squadra A. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa nella sua zona di attacco (come parte della sanzione per fallo antisportivo). La squadra B avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

12-7 Esempio: La squadra B ha diritto a una rimessa in gioco per la regola del possesso alternato. Un arbitro e/o il segnapunti sbagliano e la rimessa viene assegnata per errore alla squadra A.

Interpretazione: Una volta che la palla tocca o viene legalmente toccata da un giocatore sul terreno di gioco, l'errore non potrà più essere corretto. Comunque, la squadra B non perderà il proprio diritto alla successiva rimessa per possesso alternato sulla successiva situazione di salto a due a causa dell'errore.

12-8 Esempio: Contemporaneamente al suono del segnale del cronometro di fine del primo quarto, a B1 viene sanzionato con un fallo antisportivo su A1. Gli arbitri decidono che il segnale del cronometro ha suonato prima che si avvenuta il fallo di B1. La squadra A ha diritto alla rimessa per la regola del possesso alternato per l'inizio del secondo quarto.

Interpretazione: Il fallo antisportivo è accaduto durante l'intervallo di gioco. Dopo i due minuti di intervallo di gioco, A1 effettuerà 2 tiri liberi senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella sua zona d'attacco con 14 secondi sull'apparecchio dei 24". La squadra A non perderà il suo diritto alla successiva rimessa per possesso alternato sulla successiva situazione di salto a due. A1 dovrà rimanere sul terreno di gioco fino alla prossima opportunità di sostituzione.

12-9 Esempio: Immediatamente dopo il suono del segnale del cronometro di gara per la fine del terzo quarto, B1 è sanzionato con un fallo tecnico. La squadra A ha diritto alla rimessa per possesso alternato per iniziare il quarto quarto.

Interpretazione: Qualsiasi giocatore della squadra A, dovrà effettuare 1 tiro libero senza rimbalzo prima dell'inizio del quarto quarto. Il quarto quarto dovrà iniziare con una rimessa per la squadra A dalla linea centrale estesa. La squadra A avrà a disposizione 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

12-10 **Esempio:** A1 salta con la palla tra le mani ed è legalmente stoppato da B1. Ambedue i giocatori tornano poi sul terreno di gioco, entrambi entrambe le mani saldamente sulla palla.

Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due.

12-11 **Esempio:** A1 e B1 in aria hanno le loro mani saldamente sulla palla. Ritornando poi sul terreno, A1 atterra con 1 piede sulla linea perimetrale.

Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due.

12-12 **Esempio:** A1 salta con la palla tra le mani dalla sua zona d'attacco ed è legalmente stoppato da B1. Ambedue i giocatori tornano poi sul terreno di gioco, entrambi avendo una o le due mani saldamente sulla palla. A1 atterra con 1 piede nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due.

12-13 **Esempio:** Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Prima che la palla abbia raggiunto il punto più alto, il saltatore A1 tocca la palla.

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

12-14 **Esempio:** Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Prima che la palla sia stata legalmente toccata, il giocatore A2 non coinvolto nel salto entra nel cerchio centrale dalla sua

(a) zona di difesa

(b) zona di attacco

Interpretazione: in entrambi i casi questa è una violazione sul salto a due da parte di A2. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa dalla linea centrale dalla sua

(a) zona di attacco, con 14 secondi sul cronometro dei 24"

(b) zona di difesa, con 24 secondi sul cronometro dei 24"

12-15 **Precisazione:** È una situazione di salto a due che si traduce in una rimessa in gioco per possesso alternato, ogni volta che una palla viva si ferma tra l'anello e il tabellone, a meno che questo non avvenga tra i tiri liberi, oppure dopo l'ultimo tiro libero seguito da un possesso della palla come parte della penalità per un fallo commesso. Secondo la procedura di possesso alternato, la squadra avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24" se la squadra in attacco ha diritto a una rimessa in gioco o 24 secondi se la squadra in difesa ha diritto a una rimessa in gioco.

12-16 **Esempio:** Durante il tiro di A1 a canestro, la palla si ferma tra l'anello e il tabellone.

- (a) La squadra A
- (b) La squadra B

ha diritto a una rimessa in gioco secondo la procedura di possesso alternato.

Interpretazione: Dopo la rimessa in gioco dalla linea di fondo

- (a) La squadra A avrà 14"
- (b) La squadra B avrà 24"

sul cronometro dei 24".

12-17 **Esempio:** il tiro di A1 a canestro è in aria quando suona il segnale dell'apparecchio dei 24", seguito dalla palla che si ferma tra l'anello e il tabellone. La freccia di possesso alternato favorisce la squadra A.

Interpretazione: questa è una situazione di salto a due. Dopo la rimessa in gioco dalla linea di fondo, la squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

12-18 **Esempio:** B2 commette un fallo antisportivo su A1 mentre si trova in atto di tiro dall'area da 2 punti. Durante l'ultimo tiro libero:

- (a) La palla si blocca tra anello e tabellone.
- (b) A1 pesta la linea di tiro libero mentre rilascia la palla.
- (c) La palla non colpisce l'anello.

Interpretazione: In tutti i casi, il tiro libero sarà considerato non realizzato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella sua zona d'attacco, con 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

12-19 **Esempio:** Dopo una rimessa di A1 dalla linea centrale per l'inizio del secondo quarto, la palla si blocca tra anello e tabellone nella zona di attacco della squadra A.

Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due. La direzione della freccia deve essere invertita immediatamente a favore della squadra B. Il gioco dovrà riprendere con una rimessa per la squadra B per la regola del possesso alternato, dalla linea di fondo campo, non immediatamente dietro il tabellone, con 24 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

12-20 **Esempio:** La freccia di possesso alternato è a favore della squadra A. Durante un intervallo di gioco dopo il primo quarto, B1 commette un fallo antisportivo su A1. A1 esegue 2 tiri liberi senza rimbalzo, cui segue una rimessa a favore della squadra A dalla linea di rimessa nella sua zona d'attacco per iniziare il secondo quarto. La direzione della freccia rimane invariata. Dopo aver effettuato la rimessa in gioco, la palla si blocca tra anello e tabellone nella metà campo di attacco della squadra A.

Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due. Il gioco dovrà riprendere con una rimessa a favore della squadra A per la regola del possesso alternato dalla linea di fondo nella sua zona d'attacco, non immediatamente dietro il tabellone, con 14 secondi sull'apparecchio dei 24". La direzione della freccia sarà invertita immediatamente una volta finita la rimessa in gioco della squadra A.

12-21 **Precisazione.** Una palla trattenuta si verifica quando uno o più giocatori avversari hanno una o ambedue le mani saldamente sulla palla, così che nessun giocatore possa acquisirne il controllo senza eccessiva forza.

12-22 **Esempio:** A1 con la palla tra le mani è in movimento continuo verso canestro allo scopo di realizzare. In questo momento, B1 mette le sue mani saldamente sulla palla e allora A1 compie più passi di quanti consentiti dalla regola dei passi.

Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due.

12-23 **Precisazione.** Una violazione commessa da una squadra durante l'effettuazione della propria rimessa per possesso alternato comporta a quella squadra la perdita della rimessa per possesso alternato.

12-24 **Esempio:** Con 4:17 residui sul cronometro di gara nel corso del quarto, durante una rimessa per possesso alternato

- a) Il giocatore A1 che sta effettuando la rimessa entra dentro il terreno di gioco mentre ha ancora la palla tra le sue mani.
- b) Il giocatore A2 muove le sue mani andando oltre l'immaginaria linea che delimita il campo, prima che la palla abbia attraversato tale linea immaginaria.
- c) Il giocatore A1 che sta effettuando la rimessa impiega più di 5 secondi per rilasciare la palla.

Interpretazione: In tutti questi casi, A1 o A2 commettono una violazione. Il gioco dovrà riprendere con una rimessa in gioco per la squadra B dal punto della rimessa originale. La direzione della freccia sarà invertita immediatamente.

Art. 13 Come si gioca la palla

13-1 **Precisazione.** Trattenere la palla tra le gambe per fingere di passarla è una violazione.

13-2 **Esempio:** A1 ha terminato il suo palleggio. Prima di passare, A1 mette la palla tra le sue gambe e finge un passaggio.

Interpretazione: Questa è una violazione.

13-3 **Precisazione:** È una violazione sollevare un compagno di squadra per giocare la palla.

13-4 **Esempio:** A1 abbraccia il suo compagno di squadra A2 e lo solleva sotto il canestro degli avversari. A3 passa la palla ad A2 che la schiaccia nel canestro.

Interpretazione: questa è una violazione della squadra A. Il canestro di A2 non sarà valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea laterale di tiro libero estesa nella sua zona di difesa.

Art. 14 Controllo della palla

14-1 **Precisazione:** Il controllo di palla da parte di una squadra inizia quando un giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva, poiché la trattiene o la palleggia oppure ha a disposizione una palla viva per una rimessa o per un tiro libero.

14-2 **Esempio:** A giudizio degli arbitri, indipendentemente se il cronometro di gara sia fermo o meno, un giocatore deliberatamente ritarda di prendere la palla per una rimessa in gioco o per un tiro libero.

Interpretazione: La palla diventa viva quando l'arbitro poggia la palla a terra vicino al punto di rimessa o alla linea di tiro libero.

14-3 **Esempio:** La squadra A ha avuto il controllo della palla per 15 secondi. A1 passa la palla ad A2 e la palla passa in aria oltre la linea perimetrale. B1 nel tentativo di evitare che la palla finisca nel fuori campo, salta dall'interno del terreno di gioco sopra la linea perimetrale. B1 è ancora in volo quando

- a) Batte la palla con una mano o entrambe le mani,
- b) Prende la palla con ambedue le mani o la palla si sofferma su di una mano e la palla ritorna sul terreno di gioco dove è presa da A2.

Interpretazione:

- a) La squadra A rimane in controllo di palla. Il conteggio dell'apparecchio dei 24" continua.
- b) La squadra B ha ottenuto il controllo di palla. A2 riconquista il controllo di palla per la squadra A. La squadra A avrà a disposizione nuovi 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

Art. 15 Giocatore in atto di tiro

15-1 **Precisazione:** L'atto di tiro comincia quando il giocatore inizia, a giudizio di un arbitro, a muovere la palla verso l'alto verso il canestro avversario.

15-2 **Esempio:** A1 mentre va verso il canestro si ferma legalmente con entrambi i piedi sul terreno di gioco senza muovere la palla verso l'alto. In questo momento, B1 commette fallo su A1.

Interpretazione: il fallo di B1 non si è verificato su un giocatore in atto di tiro poiché A1 non ha ancora iniziato a muovere la palla verso l'alto verso il canestro.

15-3 **Precisazione:** L'atto di tiro con movimento continuo inizia quando la palla è ferma nella mano (i) del giocatore, al termine di un palleggio o di una presa in aria, e il giocatore inizia, a giudizio dell'arbitro, il suo movimento di tiro che precede il rilascio della palla verso il canestro.

15-4 **Esempio:** A1 mentre va verso il canestro termina il palleggio con la palla tra le mani e inizia il movimento di tiro. In questo momento, B1 commette fallo su A1. La palla non entra nel canestro.

Interpretazione: il fallo di B1 è avvenuto su un giocatore nel suo atto di tiro. A1 effettuerà 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà come dopo ogni ultimo tiro libero.

15-5 **Esempio:** A1 salta in aria nel tentativo di realizzare un canestro da 3 punti. B1 commette fallo su A1 prima che A1 ritorni con entrambi i piedi sul terreno di gioco. La palla non entra nel canestro.

Interpretazione: A1 rimane in atto di tiro fino a quando entrambi i piedi non tornano sul terreno di gioco. A1 effettuerà 3 tiri liberi. Il gioco riprenderà come dopo ogni ultimo tiro libero.

15-6 **Precisazione:** Quando un giocatore è in atto di tiro e, dopo aver subito fallo passa la palla, egli non deve essere più considerato in atto di tiro.

15-7 **Esempio:** A1, in atto di tiro, subisce fallo da B1. Questo è il terzo fallo di squadra nel quarto per la squadra B. Dopo il fallo A1 passa la palla ad A2.

Interpretazione: Quando A1 passa la palla ad A2, il suo atto di tiro è terminato. Il gioco dovrà riprendere con una rimessa in gioco a favore della squadra A dal punto più vicino dove il fallo è stato commesso.

Art. 16 Canestro: Realizzazione e valore

16-1 **Esempio:** A1 ha rilasciato la palla per un tiro dall'area di tiro da 3 punti. La palla nella sua parabola ascendente è toccata legalmente da un qualsiasi giocatore che si trova

16-2 **Precisazione.** Il valore di un tiro a canestro su azione è definito dal punto in cui il tiro è stato rilasciato. Un canestro realizzato dall'area di tiro da 2 punti vale 2 punti, un canestro realizzato dall'area di tiro da 3 punti vale 3 punti. Un canestro è assegnato alla squadra che attacca il canestro avversario nel quale la palla è entrata.

all'interno dell'area del tiro da 2 punti della squadra A. La palla entra nel canestro.

Interpretazione: Ad A1 saranno assegnati 3 punti poiché il tiro di A1 è stato rilasciato dall'area di tiro da 3 punti.

16-3 **Esempio:** A1 ha rilasciato la palla per un tiro dall'area di tiro da 2 punti. La palla nella sua parabola ascendente è toccata legalmente da B1 che è saltato dall'area di tiro da 3 punti della squadra A. La palla entra nel canestro.

Interpretazione: Ad A1 saranno assegnati 2 punti poiché il tiro di A1 è stato rilasciato dall'area di tiro da 2 punti.

16-4 **Precisazione:** Se la palla entra nel canestro avversario, il valore del canestro è stabilito dal punto dal quale la palla è stata rilasciata. La palla può entrare direttamente nel canestro, oppure durante il passaggio è toccata da un qualsiasi giocatore o tocca il terreno di gioco prima di entrare nel canestro.

16-5 **Esempio:** A1 passa la palla dalla zona di tiro da 3 punti e la palla entra direttamente nel canestro.

Interpretazione: Alla squadra A saranno assegnati 3 punti poiché il passaggio di A1 è stato rilasciato dalla zona di tiro da 3 punti.

16-6 **Esempio:** A1 passa la palla dalla zona di tiro da 3 punti e la palla è toccata da un qualsiasi giocatore o la palla tocca il terreno di gioco

(a) Nell'area di tiro da 2 punti della squadra A, o

(b) Nell'area di tiro da 3 punti della squadra A,

prima di entrare nel canestro.

Interpretazione: In entrambi i casi, alla squadra A dovranno essere assegnati 3 punti.

16-7 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro dalla sua area di tiro da 3 punti. Dopo che la palla ha lasciato le mani di A1, tocca il terreno di gioco nell'area di tiro da 2 punti della squadra A. La palla entra nel canestro.

Interpretazione: Il canestro realizzato da A1 dovrà essere convalidato da 3 punti, poiché è stato rilasciato dall'area di tiro da 3 punti. Il gioco dovrà essere ripreso come dopo un qualsiasi canestro realizzato.

16-8 **Esempio:** B1 commette fallo in atto di tiro su A1, durante un tentativo di tiro dall'area di tiro da 3 punti. La palla tocca il terreno e poi entra nel canestro.

Interpretazione: Il canestro di A1 non dovrà essere considerato valido. Un tiro a canestro termina quando la palla tocca il terreno di gioco. Dopo il fischio dell'arbitro e siccome la palla non è più considerata in una situazione di tiro a canestro, la palla diventa morta immediatamente. A1 dovrà effettuare 3 tiri liberi.

16-9 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro dall'area di tiro da tre punti. Dopo che la palla ha lasciato le mani di A1, il segnale del cronometro di gara suona per la fine del quarto. La palla tocca il terreno di gioco e quindi entra nel canestro.

Interpretazione: Il canestro di A1 non dovrà essere considerato valido. Un tiro a canestro termina quando la palla tocca il terreno di gioco. Siccome la palla non è più considerata in una situazione di tiro a canestro, la palla diventa morta quando suona il segnale del cronometro di gara per la fine del quarto.

16-10 **Precisazione.** In una situazione di rimessa in gioco o di rimbalzo conseguente l'ultimo tiro libero, c'è sempre un periodo di tempo tra quando il giocatore che ha ricevuto il passaggio o guadagnato il rimbalzo tocca la palla e quando la rilascia per un tiro a canestro. Questo importante particolare è da tenere in considerazione vicino allo scadere di un quarto o tempo supplementare. Ci deve essere una quantità minima di tempo disponibile per questo tiro prima che il tempo scada. Se sul cronometro di gara o sull'apparecchio dei 24" appaiono da giocare 0:00.3 secondi, è compito dell'arbitro(i) determinare se il tiratore abbia rilasciato la palla prima che il segnale abbia suonato per la fine del quarto o tempo supplementare oppure per il periodo dei 24". Se, tuttavia, sul cronometro di gara o sull'apparecchio dei 24" appaiono da giocare 0:00.2 oppure 0:00.1 secondi, l'unico tipo di valido per un giocatore in volo è quello di colpire la palla (tap) o schiacciare direttamente a canestro, purché la mano(i) del giocatore non stia più toccando la palla quando il cronometro di gara o l'apparecchio dei 24" segna 0:00.0.

16-11 **Esempio:** La squadra A ha diritto a una rimessa in gioco con

(a) 0:00.3,

(b) 0:00.2 oppure 0:00.1,

secondi residui sul cronometro di gara o sull'apparecchio dei 24".

16-12 **Esempio:** Alla fine di un quarto A1 sta schiacciando direttamente la palla nel canestro. La palla è ancora a contatto con la mano(i) di A1, quando il cronometro di gara segna 0:00.0.

Interpretazione: Il canestro di A1 non dovrà essere considerato valido. La palla era ancora a contatto della mano(i) di A1 quando il segnale del cronometro di gara ha suonato per la fine del quarto.

16-13 **Precisazione.** Un canestro è realizzato quando una palla viva entra nel canestro dall'alto e si ferma nella retina o la attraversa per intero. Quando

- (a) la squadra in difesa richiede una sospensione in un qualsiasi momento della partita dopo che ha subito un canestro, o
- (b) il cronometro di gara mostra 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in un tempo supplementare,

il cronometro di gara deve essere fermato quando la palla ha passato interamente il canestro come mostrato nella Figura 1.

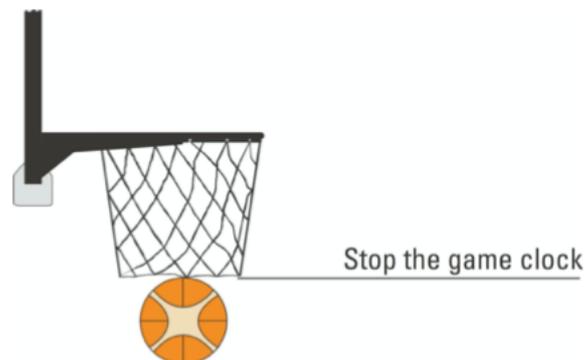


Figura 1 Canestro realizzato

16-14 **Esempio:** All'inizio di un quarto, la squadra A sta difendendo il proprio canestro quando B1 per errore palleggia verso il proprio canestro e segna un canestro su azione.

Interpretazione: Al capitano in campo della squadra A saranno assegnati 2 punti.

16-15 **Esempio:** A1 tenta un tiro a canestro. B1 tocca la palla mentre questa è dentro il canestro ma non è ancora passata completamente attraverso la retina.

Interpretazione: Questa è una violazione di interferenza. Il canestro sarà valido da 2 o da 3 punti.

Art. 17 Rimessa in gioco da fuori campo

17-1 **Precisazione.** Prima che il giocatore che sta effettuando la rimessa rilasci la palla, è possibile che il movimento di rilascio faccia in modo che la mano(i) con la palla attraversi la verticalità della linea perimetrale che separa l'area interna del terreno di gioco da quella del fuori campo. In tali situazioni, rimane sempre responsabilità del difensore evitare di interferire sulla rimessa venendo a contatto con la palla mentre questa è ancora nella mano(i) del giocatore che sta effettuando la rimessa.

17-2 **Esempio:** Con 4:37 minuti sul cronometro di gara nel corso del terzo quarto, la squadra A ha diritto a una rimessa. Mentre trattiene la palla

- (a) Il giocatore A1, incaricato della rimessa, attraversa la verticalità della linea perimetrale così che la palla si trova sopra all'area interna del terreno di gioco. B1 afferra la palla dalla mano(i) di A1 o la colpisce senza causare alcun contatto fisico con A1.
- (b) B1 muove le sue mani oltre la linea perimetrale verso il giocatore incaricato della rimessa A1 per impedire il suo passaggio ad A2 sul terreno di gioco.

Interpretazione: In entrambi i casi, B1 ha interferito con la rimessa, facendo perciò ritardare il gioco. L'arbitro fischia una violazione. Inoltre, deve essere dato un richiamo ufficiale a B1 e lo stesso comunicato all'allenatore B. Questo richiamo sarà da applicare a tutti i giocatori della squadra B per il resto della gara. Qualsiasi ripetizione di un gesto simile da parte di un qualsiasi giocatore della squadra B può essere sanzionato con un fallo tecnico.

17-3 **Precisazione.** Quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare su una rimessa, il giocatore della squadra in difesa non dovrà muovere alcuna parte del suo corpo oltre la linea perimetrale per interferire con lo svolgimento della rimessa.

17-4 **Esempio:** Con 54 secondi sul cronometro di gara nel corso del quarto quarto, la squadra A ha diritto a una rimessa. Prima di consegnare la palla al giocatore A1 incaricato della rimessa, l'arbitro effettua l'avvertimento utilizzando la segnalazione di "attraversamento illegale della linea perimetrale durante una rimessa". Successivamente, B1 muove le sue mani verso A1 oltre la linea perimetrale prima che la palla sia stata rilasciata oltre la stessa.

Interpretazione: B1 dovrà essere sanzionato con un fallo tecnico.

17-5 **Precisazione.** Il giocatore che effettua la rimessa deve passare la palla (non consegnarla) a un compagno di squadra sul terreno di gioco.

17-6 **Esempio:** A1, incaricato della rimessa, consegna la palla ad A2 che si trova sul terreno di gioco.

Interpretazione: Questa è una violazione sulla rimessa in gioco di A1. La palla, sulla rimessa in gioco, deve lasciare le mani di A1. Alla squadra B dovrà essere assegnata una rimessa in gioco dallo stesso punto della rimessa originale.

17-7 **Precisazione.** Durante una rimessa in gioco, gli altri giocatori non dovranno avere parte del loro corpo oltre la linea perimetrale prima che la palla venga passata sul terreno di gioco.

17-8 **Esempio:** A1, incaricato della rimessa, riceve la palla dall'arbitro e

- (a) Posa la palla a terra, dopodiché essa viene presa da A2.
- (b) Consegna la palla ad A2 nell'area del fuori campo.

Interpretazione: In entrambi i casi, è una violazione di A2 per aver mosso il suo corpo sopra la linea perimetrale prima che A1 passi la palla attraverso la linea stessa.

17-9 **Esempio** Dopo un canestro realizzato su azione, o un ultimo tiro libero realizzato dalla squadra A, una sospensione è concessa alla squadra B. Dopo la sospensione, B1 riceve dall'arbitro la palla per una rimessa in gioco dalla linea di fondo. B1 quindi

- (a) Posa la palla a terra, dopodiché essa viene presa da B2, anch'egli posizionato dietro la linea di fondo.
- (b) Consegna la palla a B2, anch'egli posizionato dietro la linea di fondo.

Interpretazione: In entrambi i casi, è un'azione legale di B2. Dopo un canestro realizzato su azione o un ultimo tiro libero realizzato, l'unica restrizione per la squadra B è che i suoi giocatori devono rilasciare la palla entro 5 secondi, per un passaggio sul terreno di gioco.

17-10 **Precisazione.** Se viene accordata una sospensione alla squadra che ha diritto alla rimessa nella propria zona di difesa quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, al termine della sospensione, l'allenatore avrà il diritto di decidere se la rimessa in gioco dovrà essere amministrata dalla linea di rimessa nella propria zona di attacco, oppure dalla propria zona di difesa.

Una volta che l'allenatore ha manifestato la sua decisione, questa diventa irreversibile. Ulteriori richieste da parte di entrambi gli allenatori al fine di modificare il punto di rimessa non potranno cambiare, al termine dei time-out aggiuntivi usufruiti durante lo stesso periodo a cronometro fermo, la decisione originale.

Al termine di una sospensione che segue un fallo antisportivo o un'espulsione o una situazione di rissa, la gara riprenderà con una rimessa in gioco dalla linea di rimessa nella zona di attacco della squadra che ne ha diritto.

17-11 **Esempio:** Con 35 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 ha palleggiato nella sua zona di difesa, quando un giocatore B devia la palla nel fuori campo all'altezza della linea di tiro libero estesa. Una sospensione viene concessa alla squadra A.

Interpretazione: Al più tardi quando termina la sospensione, il primo arbitro dovrà chiedere all'allenatore A quale sia la sua decisione su dove dovrà essere amministrata la rimessa in gioco. L'allenatore A dovrà dire ad alta voce "zona d'attacco" o "zona di difesa" e nello stesso istante indicare con il proprio braccio il posto (zona d'attacco o zona di difesa), dove la rimessa in gioco dovrà essere amministrata. La decisione dell'allenatore A è definitiva e irreversibile. Il primo arbitro informerà l'allenatore B della decisione dell'allenatore A.

La gara riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A solo se le posizioni dei giocatori di entrambe le squadre sul terreno di gioco mostreranno chiaramente che questi hanno capito da dove il gioco sta per essere ripreso.

17-12 **Esempio:** Con 44 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto e 17 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24", A1 palleggia nella sua zona di difesa, quando un giocatore B devia la palla nel fuori campo all'altezza della linea di tiro libero estesa. Dopo di che viene concessa una sospensione:

- a) alla squadra B.
- b) alla squadra A.
- c) prima alla squadra B e subito dopo alla squadra A (o viceversa).

Interpretazione:

- (a) La gara riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A dalla linea di tiro libero estesa nella sua zona di difesa. La squadra A avrà a disposizione 17 secondi sull'apparecchio dei 24".
- (b) e (c) Se l'allenatore A decide per una rimessa in gioco dalla sua zona d'attacco, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella sua zona d'attacco. La squadra A avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

Se l'allenatore decide per una rimessa dalla propria zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione 17 secondi sull'apparecchio dei 24".

17-13 **Esempio:** Con 57 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 effettua 2 tiri liberi. Durante il secondo tiro libero A1 pesta la linea di tiro libero mentre sta tirando e viene fischiata una violazione. Alla squadra B viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Dopo il time-out, se l'allenatore B decide di riprendere il gioco con una rimessa dalla

- (a) linea di rimessa in attacco, la squadra B avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24".
- (b) propria zona di difesa, la squadra B avrà a disposizione 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

17-14 **Esempio:** Con 26 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 ha palleggiato per 6 secondi nella propria zona di difesa, quando

- (a) B1 devia la palla fuori campo,
- (b) B1 commette il terzo fallo della squadra B nel quarto. Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Dopo il time-out:

In entrambi i casi, se l'allenatore A decide per una rimessa in gioco dalla linea di rimessa nella propria zona d'attacco la squadra A avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

Se l'allenatore A decide per una rimessa dalla propria zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione

- (a) 18 secondi,
- (b) 24 secondi

sull'apparecchio dei 24".

17-15 **Esempio:** Con 1:24 sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 palleggia nella sua zona d'attacco quando B1 devia la palla nella zona di difesa della squadra A dove un qualsiasi giocatore della squadra A inizia di nuovo a palleggiare. Ora B2 devia la palla fuori campo nella zona di difesa della squadra A con

- (a) 6 secondi,
- (b) 17 secondi

residui sull'apparecchio dei 24". Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Dopo il time-out:

Se l'allenatore A decide per una rimessa in gioco dalla linea di rimessa in attacco, la squadra A avrà a disposizione

- (a) 6 secondi,
- (b) 14 secondi

sull'apparecchio dei 24".

Se l'allenatore A decide per una rimessa dalla propria zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione

- (a) 6 secondi,
- (b) 17 secondi

sull'apparecchio dei 24".

17-16 **Esempio:** Con 48 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 palleggia nella sua zona d'attacco quando B1 devia la palla nella zona di difesa della squadra A dove A2 inizia di nuovo a palleggiare. Ora B2 commette fallo su A2, questo è il terzo fallo per la squadra B nel quarto con

- (a) 6 secondi,
- (b) 17 secondi

residui sull'apparecchio dei 24". Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Dopo la sospensione:

In entrambi i casi, se l'allenatore A decide per una rimessa in gioco dalla linea di rimessa in attacco, la squadra A avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

In entrambi i casi, se l'allenatore A decide per una rimessa dalla propria zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione 24 secondi.

17-17 **Esempio:** Con 1:32 sul cronometro di gara nel quarto quarto, La squadra A ha il controllo di palla nella propria zona di difesa per 5 secondi, quando A1 e B1 vengono espulsi per essersi presi a pugni. Prima che la rimessa in gioco sia amministrata, alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Le sanzioni dei falli da espulsione si compensano l'una con l'altra. Il gioco deve riprendere con una rimessa per la squadra A nella propria zona di difesa. Tuttavia, dopo la sospensione, se l'allenatore A decide per una rimessa dalla propria zona d'attacco, la squadra A avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24". Se l'allenatore A decide per una rimessa dalla propria zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione 19 secondi sull'apparecchio dei 24".

17-18 **Esempio:** con 1:29 sul cronometro di gara nel quarto quarto e con 19 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24, la squadra A è in controllo di palla nella sua metà campo di attacco, quando A6 e B6 vengono espulsi per essere entrati in campo durante una situazione di rissa. Alla squadra A viene ora concesso un minuto di sospensione.

Interpretazione: Le due sanzioni di espulsione si cancellano tra loro. Dopo il minuto di sospensione, il gioco deve essere ripreso con una rimessa in attacco, dal punto più vicino a dove si trovava la palla nel momento in cui è iniziata la rissa. La squadra A avrà a disposizione 19 secondi sull'apparecchio dei 24".

17-19 **Esempio:** Con 1:18 sul cronometro di gara nel quarto quarto, alla squadra A viene concessa una rimessa in gioco dalla sua metà campo di difesa. Alla squadra A viene concessa una sospensione. Al termine della sospensione, l'allenatore della squadra A decide che la rimessa dovrà essere amministrata dalla linea di rimessa nella sua metà campo di attacco. Prima che tale rimessa venga amministrata, l'allenatore della squadra B richiede una sospensione.

Interpretazione: La decisione originale presa dall'allenatore della squadra A di amministrare la rimessa nella metà campo di attacco di A non può più essere cambiata all'interno dello stesso periodo di cronometro fermo. Questo è altrettanto valido se l'allenatore della squadra A dovesse chiedere una seconda sospensione dopo la precedente.

17-20 **Precisazione.** All'inizio di tutti i quarti tranne il primo e all'inizio di ciascun tempo supplementare, la rimessa sarà amministrata dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo. Il giocatore incaricato della rimessa dovrà avere i piedi a cavallo della linea centrale estesa. Se tale giocatore commette una violazione sulla rimessa, la palla sarà assegnata alla squadra avversaria per una rimessa a cavallo della linea di metà campo.

Se tuttavia viene commessa un'infrazione all'interno del campo di gioco direttamente lungo la linea centrale, la rimessa in gioco dovrà essere amministrata dalla squadra che ne avrà il diritto, nella sua zona di attacco nel punto più vicino possibile alla linea di metà campo.

17-21 **Esempio:** All'inizio di un quarto, il giocatore A1 incaricato della rimessa, commette violazione mentre si trova a cavallo della linea centrale.

Interpretazione: La gara dovrà riprendere con una rimessa per la squadra B dal punto della precedente rimessa, a cavallo della linea centrale estesa con 10:00 sul cronometro di gara e con 24 secondi sull'apparecchio dei 24. Il giocatore che effettuerà la rimessa avrà il diritto di passare la palla in qualsiasi punto del terreno di gioco. La direzione della freccia di possesso alternato dovrà essere girata in favore della squadra B.

17-22 **Esempio:** all'inizio di un quarto, il giocatore A1 incaricato della rimessa dalla linea centrale estesa passa la palla ad A2 che tocca la palla prima che questa finisca fuori dal terreno di gioco

- (a) nella zona d'attacco di A
- (b) nella zona di difesa di A

Interpretazione: la gara dovrà riprendere con una rimessa in gioco per la squadra B dal punto più vicino a dove la palla è uscita nella sua

- (a) zona di difesa con 24 secondi,
- (b) zona d'attacco con 14 secondi,

sull'apparecchio dei 24".

La rimessa in gioco della squadra A termina quando A2 tocca la palla. La direzione della freccia di possesso alternato dovrà essere girata in favore della squadra B.

17-23 Esempio: le seguenti infrazioni possono essere commesse all'altezza della linea centrale sul terreno di gioco:

- (a) A1 fa uscire la palla
- (b) A1 commette un fallo in attacco
- (c) A1 commette violazione di passi

Interpretazione: in tutti i casi, la partita deve riprendere con una rimessa per la squadra B dalla sua zona d'attacco nel punto più vicino alla linea centrale. La squadra B avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

17-24 Precisazione. Una rimessa in gioco derivante da un fallo antisportivo o da un fallo da espulsione dovrà essere sempre amministrata dalla linea di rimessa nella zona di attacco.

17-25 Esempio: A1 commette un fallo antisportivo su B1 durante l'intervallo di gara tra il primo e il secondo quarto.

Interpretazione: Prima dell'inizio del secondo quarto, B1 effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa in attacco. La squadra B avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24". Il verso della freccia per il possesso alternato rimane invariato.

17-26 Precisazione. In occasione di una rimessa in gioco, possono presentarsi le seguenti situazioni:

- (a) La palla viene passata sopra il canestro e un giocatore di una qualsiasi delle due squadre la tocca, passando attraverso il canestro dal basso.
- (b) La palla si blocca tra anello e tabellone.

17-27 Esempio: A1, incaricato della rimessa, passa la palla sopra il canestro quando un giocatore qualsiasi delle due squadre la tocca, passando attraverso il canestro dal basso.

Interpretazione: Questa è una violazione di interferenza. Il gioco verrà ripreso con una rimessa da parte degli avversari dalla linea di tiro libero estesa. Nel caso sia la squadra in difesa a commettere la violazione, nessun punto sarà assegnato alla squadra in attacco, poiché la palla non proviene da un punto all'interno del terreno di gioco.

17-28 **Esempio:** A1, incaricato della rimessa, lancia la palla verso il canestro della squadra B ed essa si blocca tra anello e tabellone.

Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due. Il gioco verrà ripreso con l'applicazione della regola del possesso alternato:

- Se la squadra A ha diritto alla rimessa, la gara riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A dalla linea di fondo campo nella propria zona d'attacco, il più vicino possibile al tabellone. La squadra A avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24".
- Se la squadra B ha diritto alla rimessa, la gara riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra B dalla linea di fondo campo nella propria zona di difesa, il più vicino possibile al tabellone. La squadra B avrà a disposizione 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

17-29 **Precisazione.** Dopo che la palla viene messa a disposizione del giocatore incaricato della rimessa, lo stesso non può far rimbalzare la palla in maniera da farle toccare l'area interna del terreno di gioco e, il giocatore incaricato della rimessa, non può egli stesso toccarla di nuovo prima che sia stata toccata o abbia toccato un altro giocatore sul terreno di gioco.

17-30 **Esempio:** A1, incaricato di una rimessa, fa rimbalzare la palla che tocca:

- (a) L'area interna del terreno di gioco,
- (b) L'area esterna del terreno di gioco,

e poi la riprende di nuovo.

Interpretazione:

- (a) Questa è una violazione di A1. Dopo che la palla lascia le mani di A1 e tocca l'interno del terreno di gioco, A1 non potrà toccarla di nuovo prima che essa tocchi (o sia stata toccata) un altro giocatore sul terreno di gioco.
- (b) Se A1 non si è mosso per più di un totale di 1 metro fra il momento in cui ha fatto rimbalzare la palla e quando l'ha presa di nuovo, l'azione è legale e il conteggio dei 5 secondi deve continuare.

17-31 **Precisazione.** Il giocatore incaricato della rimessa non dovrà far toccare alla palla il fuori-campo, dopo averla rilasciata durante la rimessa in gioco.

17-32 **Esempio:** A1 incaricato della rimessa passa la palla dalla sua

- (a) zona d'attacco,
- (b) zona di difesa

ad A2 che si trova sul terreno di gioco. La palla finisce nel fuori campo senza che alcun giocatore sul terreno di gioco l'abbia toccata.

Interpretazione: Questa è una violazione di A1. Il gioco dovrà riprendere con una rimessa della squadra B dallo stesso punto della rimessa originale nella

- (a) zona di difesa con 24 secondi,
- (b) zona d'attacco con 14 secondi

sull'apparecchio dei 24".

17-33 **Esempio:** A1 incaricato della rimessa passa la palla ad A2. A2 riceve la palla con un piede che tocca la linea perimetrale.

Interpretazione: Questa è una violazione di A2. Il gioco dovrà riprendere con una rimessa della squadra B dal punto più vicino a dove A2 ha toccato la linea perimetrale.

17-34 **Esempio:** A1 è incaricato di una rimessa dalla linea laterale:

- (a) nella sua zona di difesa, in prossimità della linea centrale di metà campo, è autorizzato a passare la palla in qualsiasi punto del terreno di gioco.
- (b) nella sua zona d'attacco, in prossimità della linea centrale di metà campo, è autorizzato a passare la palla soltanto a un compagno di squadra nella zona d'attacco.
- (c) all'inizio di un quarto, dalla linea centrale estesa opposta al tavolo, è autorizzato a passare la palla.

in qualsiasi punto del terreno di gioco.

Dopo aver avuto la palla a disposizione, A1 compie 1 normale passo laterale, cambiando quindi la sua posizione rispetto alla sua zona d'attacco o di difesa.

Interpretazione: In tutti i casi questa è un'azione legale di A1. A1 mantiene il punto di rimessa con il diritto a passare la palla indifferentemente in zona d'attacco o di difesa in base alla sua posizione iniziale.

17-35 **Precisazione.** A seguito di un canestro su azione o di un ultimo tiro libero realizzato, il giocatore che effettua la rimessa da fondo campo può muoversi lateralmente e/o all'indietro e la palla può essere passata tra compagni di squadra che si trovano dietro la linea di fondo, ma il tempo a disposizione per la rimessa non può superare i 5 secondi. Questo vale anche quando viene commessa una violazione sulla rimessa in gioco da parte della squadra in difesa e quindi la rimessa in gioco deve essere ripetuta.

17-36 **Esempio:** Nel secondo quarto dopo l'ultimo tiro libero realizzato da A1, B1 ha a disposizione la palla per la rimessa dalla sua linea di fondo. A2 porta le sue mani oltre la linea perimetrale, prima che la palla sia stata rimessa in campo attraverso la stessa.

Interpretazione: Questa è una violazione sulla rimessa di A2. La rimessa sarà ripetuta. Un qualsiasi giocatore della squadra B continuerà ad avere il diritto di muoversi lungo la linea di fondo campo prima di rilasciare la palla o passarla a un compagno di squadra.

17-37 **Esempio:** Dopo un canestro realizzato da A1, B1 ha a disposizione la palla per la rimessa dalla sua linea di fondo. Dopo che la rimessa è stata eseguita, A2 colpisce la palla volontariamente con un piede vicino alla linea di fondo.

Interpretazione: Questa è una violazione di piede di A2. La gara dovrà riprendere con una rimessa in gioco per la squadra B dalla linea difensiva di fondo campo, tranne che direttamente dietro al tabellone. Poiché la violazione di piede di A2 è avvenuta dopo la rimessa in gioco, il giocatore incaricato della squadra B non avrà diritto di muoversi dal punto stabilito per la rimessa prima del rilascio della palla sul terreno di gioco.

17-38 **Precisazione.** Dopo il tiro libero risultante da un fallo tecnico, il gioco dovrà riprendere con una rimessa dal punto più vicino a dove si trovava la palla al momento in cui è stato sanzionato il fallo tecnico, a meno che non ci sia una situazione di salto a due o prima dell'inizio del primo quarto.

Se un fallo tecnico viene sanzionato contro la squadra in difesa, la squadra in attacco dovrà avere 24 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24 se la rimessa è amministrata in difesa. Se la rimessa è amministrata invece nella sua zona d'attacco, l'apparecchio dei 24" dovrà essere resettato come segue:

- Se 14 secondi o più sono mostrati sull'apparecchio dei 24, esso dovrà continuare dal tempo rimanente sull'apparecchio dei 24".
- Se 13 secondi o meno sono mostrati sull'apparecchio dei 24", esso dovrà essere resettato a 14 secondi.
- Se un fallo tecnico viene sanzionato contro la squadra in attacco, la squadra in attacco dovrà avere tempo rimanente sull'apparecchio dei 24" così come appariva al momento in cui il fallo tecnico è stato sanzionato, indipendentemente dal fatto che la rimessa venga amministrata nella sua zona di difesa o nella sua zona d'attacco.

Se una sospensione e un fallo tecnico sono concessa/sanzionato durante lo stesso periodo di cronometro fermo deve prima essere concessa la sospensione, seguita quindi dall'amministrazione della sanzione per il fallo tecnico.

A seguire un tiro (tiri) libero come conseguenza di un fallo antisportivo o fallo squalificante, il gioco deve essere ripreso con una rimessa in gioco dalla linea di rimessa in attacco. La squadra avrà diritto a 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

17-39 **Esempio:** A2 palleggia nella sua:

- (a) zona di difesa
- (b) zona d'attacco

Ad A1 viene sanzionato un fallo tecnico.

Interpretazione: Qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza giocatori rimbalzo. In entrambi i casi il gioco dovrà riprendere con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico con il tempo residuo sull'apparecchio dei 24".

17-40 **Esempio:** A2 palleggia nella sua:

- (a) zona di difesa
- (b) zona d'attacco

A B1 viene sanzionato un fallo tecnico.

Interpretazione: Qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza giocatori a rimbalzo. Il gioco dovrà riprendere con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il fallo tecnico è stato sanzionato. Se nella sua

- (a) zona di difesa, con 24 secondi sull'apparecchio dei 24".
- (b) zona d'attacco, con il tempo rimanente sull'apparecchio dei 24", se 14 o più secondi appaiono sull'apparecchio dei 24", e resettato a 14 secondi se appaiono 13 secondi o meno sullo stesso.

17-41 **Esempio:** Con 1:47 sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 palleggia nella sua metà campo d'attacco e viene sanzionato con un fallo tecnico. Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza giocatori a rimbalzo. Il gioco dovrà riprendere con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico con il tempo rimanente sull'apparecchio dei 24".

17-42 **Precisazione.** Quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto e in ciascun tempo supplementare, se viene fischiato un fallo tecnico alla squadra in attacco e a questa squadra viene concessa una sospensione, la squadra in attacco avrà il tempo residuo sull'apparecchio dei 24" se la rimessa sarà amministrata nella sua zona di difesa. Se la rimessa sarà amministrata nella sua zona di attacco, l'apparecchio dei 24" sarà resettato come segue:

- Se indicava 14 secondi o più l'apparecchio dei 24" dovrà essere resettato a 14 secondi.
- Se indicava 13 secondi o meno, l'apparecchio dei 24" non dovrà essere resettato ma dovrà continuare dal tempo presente nel momento in cui è stato fermato.

17-43 **Esempio:** con 1:45 sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 palleggia nella sua metà campo di difesa ed è sanzionato un fallo tecnico. Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Al più tardi alla fine della sospensione, l'allenatore A dovrà informare il primo arbitro riguardo alla sua decisione sulla rimessa (attacco o difesa). Dopo la fine della sospensione, qualsiasi giocatore della squadra B eseguirà 1 tiro libero senza rimbalzo. La gara dovrà riprendere con una rimessa in gioco per la squadra A nel punto deciso precedentemente dall'allenatore A.

Se l'allenatore A decide di effettuare la rimessa in gioco dalla linea di rimessa nella sua zona d'attacco, la squadra A avrà 14 secondi se l'apparecchio indicava 14 secondi o più al momento del fallo, oppure il residuo se l'apparecchio indicava 13 secondi o meno.

Se l'allenatore A decide di effettuare la rimessa in gioco dalla sua zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione il tempo residuo sull'apparecchio dei 24".

17-44 **Esempio:** con 1:43 sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 palleggia nella sua zona di difesa e viene sanzionato un fallo tecnico. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza giocatori a rimbalzo. Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: al più tardi alla fine della sospensione, l'allenatore A deve informare il primo arbitro riguardo alla sua decisione sulla rimessa (attacco o difesa). La gara dovrà riprendere con una rimessa in gioco per la squadra A nel punto deciso precedentemente dall'allenatore A.

Se l'allenatore A decide di effettuare la rimessa in attacco, la squadra A avrà 14 secondi, se 14 secondi o più erano sull'apparecchio dei 24, oppure il residuo se l'apparecchio dei 24 indicava 13 secondi o meno.

Se l'allenatore A decide di effettuare la rimessa in gioco dalla sua zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione il tempo residuo indicato sull'apparecchio dei 24".

17-45 **Esempio:** con 1:41 sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 palleggia nella sua zona di difesa quando B1 devia la palla fuori campo. Alla squadra A viene concessa una sospensione. Immediatamente dopo, A1 viene sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Al più tardi alla fine della sospensione, l'allenatore A deve informare il primo arbitro riguardo alla sua decisione sulla rimessa (attacco o difesa). Dopo la fine della sospensione, un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza giocatori a rimbalzo. La gara dovrà riprendere con una rimessa per la squadra A nel punto deciso precedentemente dall'allenatore A.

Se l'allenatore A decide di effettuare la rimessa in gioco in attacco, la squadra A avrà 14 secondi, se 14 secondi o più erano sull'apparecchio dei 24", oppure il residuo se l'apparecchio dei 24" indicava 13 secondi o meno.

Se l'allenatore A decide di effettuare la rimessa in gioco dalla sua zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione il tempo residuo indicato sull'apparecchio dei 24".

17-46 **Esempio:** Con 58 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto, nella zona di difesa di A1

- (a) B1 colpisce deliberatamente la palla con un piede.
- (b) B1 commette fallo su A1. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto.
- (c) B1 devia la palla fuori campo.

Con 19 secondi sull'apparecchio dei 24" alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: L'allenatore della squadra A deciderà se il gioco deve essere ripreso con una rimessa in gioco dalla linea di rimessa nella sua zona d'attacco o dalla sua zona di difesa.

In ogni caso, se il gioco riprende dalla linea di rimessa nella sua zona d'attacco, la squadra A avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

- (a) e (b) Se il gioco riprende dalla sua zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione 24 secondi sull'apparecchio dei 24".
- (c) Se il gioco riprende dalla sua zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione 19 secondi sull'apparecchio dei 24".

17-47 **Precisazione.** Durante la rimessa in gioco, i giocatori diversi da chi effettua la rimessa non devono avere alcuna parte del loro corpo oltre la linea di delimitazione del terreno di gioco.

17-48 **Esempio:** con 21 secondi sull'apparecchio dei 24" nel terzo quarto, alla squadra A viene assegnata una rimessa in gioco dalla sua zona di difesa. Il giocatore A1, incaricato della rimessa, ha la palla in mano quando B1 muove la sua mano (i) oltre la linea di delimitazione del terreno di gioco.

Interpretazione: questa è una violazione della rimessa in gioco da parte di B1. Ad A1 sarà nuovamente assegnata una rimessa in gioco. La squadra A avrà 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

17-49 **Esempio:** Nel terzo quarto, alla squadra A viene assegnata una rimessa in gioco dalla sua zona d'attacco. Il giocatore A1, incaricato della rimessa, ha la palla in mano quando B1 muove le sue mani oltre la linea di delimitazione del terreno di gioco, con

- (a) 7 secondi
- (b) 17 secondi

sull'apparecchio dei 24".

Interpretazione: questa è una violazione sulla rimessa in gioco da parte di B1. Alla squadra A sarà assegnata nuovamente una rimessa in gioco. La squadra A dovrà avere

- (a) 14 secondi
- (b) 17 secondi

sull'apparecchio dei 24".

Art. 18/19 Sospensioni / Sostituzioni

18/19-1 **Precisazione.** Una sospensione non può essere concessa prima dell'inizio o dopo la fine del tempo di gioco di un quarto o di un tempo supplementare.

Una sostituzione non può essere concessa prima dell'inizio del tempo di gioco del primo quarto o dopo la fine del tempo di gioco della gara. Qualsiasi sostituzione può essere concessa durante gli intervalli di gioco tra i quarti e i tempi supplementari.

18/19-2 **Esempio:** Dopo che la palla ha lasciato le mani del primo arbitro durante il salto a due iniziale, ma prima che la palla venga legalmente toccata, il saltatore A2 commette una violazione. La rimessa viene assegnata alla squadra B. A questo punto una squadra qualsiasi richiede una sospensione o una sostituzione.

Interpretazione: Nonostante la gara sia iniziata, la sospensione o la sostituzione non può essere accordata perché il cronometro di gara non è ancora partito.

18/19-3 **Precisazione.** Se l'apparecchio dei 24" suona mentre la palla è in aria durante un tiro a canestro, non è una violazione e il cronometro di gara non deve fermarsi. Se il tiro entra nel canestro, in determinate condizioni, si verifica un'opportunità di sospensione e sostituzione per entrambe le squadre.

18/19-4 **Esempio:** La palla è in aria per un tiro a canestro su azione quando suona l'apparecchio dei 24". La palla entra nel canestro. Una o entrambe le squadre richiedono

- (a) una sospensione.
- (b) una sostituzione.

Interpretazione:

- (a) Questa è un'opportunità di sospensione solo per la squadra che non ha segnato. Se alla squadra che ha subito il canestro viene concessa una sospensione, anche agli avversari può essere concessa una sospensione ed entrambe le squadre avranno anche diritto a una sostituzione, se ne fanno richiesta.
- (b) Questa è un'opportunità di sostituzione solo per la squadra che non ha segnato e solo quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare. Se viene concessa una sostituzione alla squadra che non ha segnato il canestro, anche alla squadra avversaria può essere concessa una sostituzione ed entrambe le squadre avranno anche diritto a una sospensione, se ne fanno richiesta.

18/19-5 **Precisazione.** Gli articoli 18 e 19 chiariscono quando un'opportunità di sospensione o sostituzione inizia e finisce. Se la richiesta di sospensione o sostituzione (per qualsiasi giocatore, incluso il tiratore dei tiri liberi) viene effettuata dopo che la palla è a disposizione del tiratore per il primo tir libero, la sospensione o la sostituzione saranno concesse a entrambe le squadre se

- (a) l'ultimo tiro libero è realizzato, o
- (b) l'ultimo tiro libero è seguito da una rimessa in gioco, o
- (c) per qualsiasi motivo valido, la palla diventa morta dopo l'ultimo tiro libero.

Dopo che la palla è a disposizione del tiratore per il primo dei 2 o 3 tiri liberi consecutivi per la stessa penalità, nessuna sospensione o sostituzione dovrà essere concessa prima che la palla diventi morta dopo l'ultimo tiro libero.

18/19-6 **Esempio:** A1 deve effettuare 2 tiri liberi. Una qualsiasi squadra richiede una sospensione o una sostituzione

- (a) prima che la palla sia messa a disposizione del tiratore A1.
- (b) dopo l'esecuzione del primo tiro libero.
- (c) dopo il secondo tiro libero realizzato, ma prima che la palla sia a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.
- (d) dopo il secondo tiro libero realizzato, ma dopo che la palla sia a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.

Interpretazione:

- (a) La sospensione o sostituzione sarà accordata immediatamente, prima del primo tiro libero.
- (b) La sospensione o sostituzione non sarà accordata dopo il primo tiro libero, anche se realizzato.
- (c) La sospensione o sostituzione sarà accordata immediatamente, prima della rimessa in gioco.
- (d) La sospensione o sostituzione non sarà concessa.

18/19-7 **Esempio:** Ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi. Dopo l'esecuzione del primo tiro libero, una qualsiasi squadra richiede una sospensione o una sostituzione. Durante l'ultimo tiro libero

- (a) la palla rimbalza dall'anello e il gioco prosegue.
- (b) il tiro libero è realizzato.
- (c) la palla non tocca l'anello.
- (d) A1 pesta la linea di tiro libero mentre tira e la violazione è fischiata.
- (e) B1 entra nell'area dei tre secondi prima che la palla abbia lasciato le mani di A1. La violazione di B1 viene fischiata e il tiro libero di A1 non viene realizzato.

Interpretazione:

- (a) La sospensione o sostituzione non sarà accordata.
- (b), (c) e (d) La sospensione o sostituzione sarà accordata immediatamente.
- (e) Un ulteriore tiro libero è accordato ad A1 e, se realizzato, la sospensione o sostituzione sarà accordata immediatamente.

18/19-8 **Esempio:** Un'opportunità di sostituzione o di sospensione è appena terminata quando il sostituto A6 corre al tavolo degli ufficiali di campo, richiedendo ad alta voce una sostituzione. Il cronometrista reagisce e aziona erroneamente il segnale acustico. L'arbitro fischia.

Interpretazione: La palla è morta e il cronometro di gara rimane fermo, causando quella che sarebbe una normale opportunità di sostituzione. Comunque, poiché la richiesta di A6 è stata fatta troppo tardi, la sostituzione non sarà concessa. Il gioco dovrà essere ripreso immediatamente.

18/19-9 **Esempio:** Una violazione per interferenza sul tentativo di realizzazione o interferenza sul canestro avviene in un momento qualsiasi della gara. Una richiesta di sospensione è stata avanzata da uno dei due allenatori o una sostituzione è stata richiesta da una delle due squadre.

Interpretazione: La violazione determina una situazione di palla morta e cronometro fermo. Sospensioni o sostituzioni saranno accordate.

18/19-10 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 mentre effettua un tiro a canestro da 2 punti, non realizzato. Dopo il primo dei 2 tiri liberi di A1, A2 viene sanzionato con un fallo tecnico. Una delle squadre richiede una sostituzione o una sospensione.

Interpretazione: Qualunque giocatore della squadra B potrà effettuare il tiro libero senza rimbalzo. Se un sostituto della squadra B è diventato il giocatore che deve eseguire il tiro libero per il fallo tecnico, la squadra A ha il diritto di sostituire un giocatore, se lo richiede. Se il tiro libero viene eseguito da un sostituto della squadra B che è diventato giocatore oppure se la squadra A ha anch'essa sostituito un giocatore, essi non potranno essere sostituiti prima che sia trascorsa un'azione con cronometro in movimento. Dopo il tiro libero eseguito dal giocatore della squadra B per il fallo tecnico ad A2, A1 eseguirà il suo secondo tiro libero e la gara riprenderà come dopo ogni ultimo tiro libero. La sospensione o ulteriori sostituzioni saranno concesse a entrambe le squadre alla successiva opportunità di sospensione o sostituzione.

18/19-11 Esempio: B1 commette fallo su A1 mentre effettua un tiro a canestro da 2 punti, non realizzato. Dopo che A1 ha effettuato il primo dei 2 tiri liberi, un fallo tecnico è fischiato ad A2. Un qualsiasi giocatore della squadra B deve effettuare 1 tiro libero, senza giocatori a rimbalzo. Una delle due squadre richiede una sospensione o una sostituzione.

Interpretazione: A1 dovrà eseguire il suo secondo tiro libero e il gioco dovrà riprendere come dopo ogni ultimo tiro libero. La sospensione o la sostituzione devono essere concesse per entrambe le squadre alla successiva opportunità di sospensione e sostituzione.

18/19-12 Esempio: B1 commette fallo su A1 mentre effettua un tiro a canestro da 2 punti, non realizzato. Dopo che A1 ha effettuato il primo dei 2 tiri liberi, un fallo tecnico è fischiato ad A2. Questo è il quinto fallo di A2. Una delle squadre richiede una sostituzione o una sospensione.

Interpretazione: A2 dovrà essere sostituito immediatamente. Qualunque giocatore della squadra B potrà effettuare il tiro libero senza giocatori a rimbalzo. Se un sostituto della squadra B è diventato il giocatore che deve eseguire il tiro libero per il fallo tecnico, la squadra A ha il diritto di sostituire un giocatore, se lo richiede. Se il tiro libero viene eseguito da un sostituto della squadra B che è diventato giocatore oppure se la squadra A ha anch'essa sostituito un giocatore, essi non potranno essere sostituiti prima che sia trascorsa un'azione con cronometro in movimento. Dopo il tiro libero eseguito dal giocatore della squadra B per il fallo tecnico ad A2, A1 eseguirà il suo secondo tiro libero e la gara riprenderà come dopo ogni ultimo tiro libero. La sospensione o ulteriori sostituzioni saranno concesse a entrambe le squadre alla successiva opportunità di sospensione o sostituzione.

18/19-13 Esempio: Un fallo tecnico è fischiato ad A1 mentre era in palleggio. Il sostituto B6 richiede di entrare in campo per eseguire il tiro libero per il fallo tecnico.

Interpretazione: Questa è un'opportunità di sostituzione per entrambe le squadre. Dopo essere diventato giocatore, B6 effettuerà 1 tiro libero senza giocatori a rimbalzo, ma non potrà essere sostituito prima che sia trascorsa un'azione con cronometro in movimento.

18/19-14 **Precisazione.** Se, dopo una richiesta di sospensione, viene commesso un fallo da una qualsiasi delle due squadre, la sospensione non deve iniziare finché l'arbitro non abbia completato la comunicazione al tavolo relativa a quel fallo. Nel caso di un quinto fallo commesso da un giocatore, la comunicazione include la necessaria procedura di sostituzione. Una volta terminata la procedura, il minuto di sospensione avrà inizio quando l'arbitro fischia ed effettua la segnalazione per la sospensione.

18/19-15 **Esempio:** Durante la gara l'allenatore A richiede una sospensione, dopodiché B1 commette il suo quinto fallo.

Interpretazione: Il minuto di sospensione non potrà iniziare fino a che non sia stata completata tutta la segnalazione al tavolo degli ufficiali di campo relativa al fallo e un sostituto per B1 non sia diventato giocatore.

18/19-16 **Esempio:** Durante la gara l'allenatore A richiede una sospensione, dopodiché un qualsiasi giocatore commette un fallo.

Interpretazione: Alle squadre sarà permesso di recarsi alle rispettive panchine, anche se la sospensione non è ancora formalmente iniziata.

18/19-17 **Precisazione.** Ogni sospensione deve durare 1 minuto. Le squadre devono far ritorno prontamente sul terreno dopo che l'arbitro fischia e invita le squadre a rientrare. A volte una squadra prolunga la sospensione oltre il minuto, guadagnandone con l'estensione un vantaggio e causando inoltre un ritardo del gioco. Un richiamo all'allenatore di quella squadra dovrà essere effettuato dall'arbitro. Se quell'allenatore non risponde al richiamo, un'ulteriore sospensione sarà addebitata alla squadra responsabile. Se la squadra non ha più sospensioni a disposizione, un fallo tecnico per ritardo nella ripresa del gioco può essere sanzionato a carico dell'allenatore, registrato come "B1". Se quella squadra non ritorna sul terreno di gioco prontamente dopo l'intervallo di metà gara, una sospensione sarà addebitata alla squadra responsabile. Questa sospensione addebitata non dovrà durare 1 minuto e il gioco dovrà riprendere immediatamente.

18/19-18 **Esempio:** La sospensione è terminata e l'arbitro sollecita la squadra A ad entrare sul terreno di gioco. L'allenatore A continua a dare istruzioni alla sua squadra, che ancora rimane nell'area della panchina. L'arbitro sollecita nuovamente la squadra A al rientro e

- (a) la squadra A torna infine sul terreno di gioco.
- (b) la squadra A continua a rimanere nell'area della panchina.

Interpretazione:

- (a) Mentre la squadra inizia a rientrare sul terreno, l'arbitro effettuerà un richiamo all'allenatore per cui, se lo stesso comportamento si dovesse ripetere, un'ulteriore sospensione sarà addebitata alla squadra A.
- (b) Una sospensione, senza richiamo, dovrà essere addebitata alla squadra A. Questa sospensione durerà un minuto. Se la squadra A non ha più sospensioni a disposizione, un fallo tecnico per ritardo nella ripresa del gioco dovrà essere sanzionato contro l'allenatore A, registrato come 'B1'.

18/19-19 Esempio: Al termine dell'intervallo di metà gara, la squadra A si trova ancora nello spogliatoio e per questo motivo l'inizio del terzo quarto viene ritardato.

Interpretazione: Dopo che la squadra A finalmente entra nel terreno di gioco una sospensione senza alcun richiamo, dovrà essere addebitata alla squadra A. Questa sospensione non dovrà durare un minuto e il gioco dovrà riprendere immediatamente.

18/19-20 Precisazione. Se una squadra non ha utilizzato una sospensione nella seconda metà-gara prima che il cronometro di gara indichi 2:00 nel quarto quarto, il segnapunti tratterà sul referto 2 linee orizzontali nella prima delle tre caselle per le sospensioni del secondo tempo. Il tabellone dovrà mostrare la prima sospensione come se la squadra ne avesse usufruito.

18/19-21 Esempio: Con 2:00 sul cronometro di gara nel quarto quarto, ambedue le squadre non hanno richiesto ancora una sospensione nella seconda metà-gara.

Interpretazione: Il segnapunti tratterà sul referto 2 linee orizzontali nella prima casella per le sospensioni del secondo tempo di ambedue le squadre. Il tabellone dovrà segnalare la prima sospensione come se fosse stata usufruita.

18/19-22 Esempio: Con 2:09 sul cronometro di gara nel quarto quarto, l'allenatore A richiede la sua prima sospensione nella seconda metà-gara mentre il cronometro è in movimento. Con 1:58 sul cronometro di gara, la palla finisce fuori campo e il cronometro di gara viene fermato. La sospensione per la squadra A è ora accordata.

Interpretazione: Il segnapunti tratterà sul referto 2 linee orizzontali nella prima casella per le sospensioni della squadra A poiché la sospensione non è stata concessa prima che il cronometro di gara abbia segnato 2:00 minuti nel quarto quarto. La sospensione concessa a 1:58 sarà registrata nella seconda casella per le sospensioni e la squadra A avrà soltanto 1 sospensione residua. Al termine della sospensione il tabellone dovrà segnalare le 2 sospensioni come se la squadra ne avesse usufruito.

18/19-23 Precisazione. Ogni volta che una sospensione viene richiesta, indipendentemente se prima o dopo che un fallo tecnico, antisportivo o da espulsione sia fischiato, la sospensione dovrà essere concessa prima dell'inizio dell'amministrazione del tiro(i) libero(i). Se durante una sospensione viene fischiato un fallo tecnico, antisportivo o da espulsione, il tiro(i) libero(i) sarà amministrato dopo il termine della sospensione.

18/19-24 Esempio: L'allenatore B ha richiesto una sospensione. A1 commette un fallo antisportivo su B1, seguito da un fallo tecnico fischiato ad A2.

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

18/19-25 Esempio: L'allenatore B ha richiesto una sospensione. A1 commette un fallo antisportivo su B1. La sospensione viene ora concessa alla squadra B. Durante la sospensione viene fischiato un fallo tecnico ad A2.

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

Art. 23 Giocatore fuori campo e palla fuori campo

23-1 **Precisazione.** Se la palla è fuori campo perché tocca o viene toccata da un giocatore che si trova sulla o fuori dalla linea perimetrale, questo giocatore causa l'uscita della palla fuori campo.

23-2 **Esempio:** Vicino alla linea laterale, A1 con la palla in mano è marcato da vicino da B1. A1 tocca con il suo corpo B1, che ha 1 piede fuori campo.

Interpretazione: questa è un'azione legale di A1. Un giocatore è fuori dal campo quando qualsiasi parte del suo corpo è a contatto con qualcosa di diverso da un giocatore. Il gioco deve continuare.

23-3 **Esempio:** Vicino alla linea laterale, A1 con la palla in mano è marcato da vicino da B1 e B2. A1 tocca B1 con la palla, B1 ha 1 piede fuori campo.

Interpretazione: questa è una violazione di fuori campo da parte di B1. La palla è fuori campo quando tocca un giocatore che è fuori campo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a quello in cui la palla è uscita dal campo, tranne che direttamente dietro al tabellone, con il tempo rimanente sull'apparecchio dei 24".

23-4 **Esempio:** A1 palleggia vicino alla linea laterale davanti al tavolo degli ufficiali di campo. La palla rimbalza alta dal terreno di gioco e tocca il ginocchio di B6 seduto sulla sedia del cambio. La palla ritorna ad A1 sul terreno di gioco.

Interpretazione: la palla è fuori campo quando tocca B6 che è fuori campo. La palla è stata fatta uscire dal campo da A1 che ha toccato la palla prima che questa andasse fuori campo. La gara riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra B dal punto più vicino a dove la palla è uscita, tranne che direttamente dietro al tabellone.

Art. 24 Palleggio

24-1 **Precisazione.** Non deve essere considerato un palleggio se un giocatore lancia deliberatamente la palla contro un tabellone.

24-2 **Esempio:** A1 non ha ancora palleggiato ed è fermo quando egli lancia la palla contro il tabellone degli avversari o contro il proprio e riprende o tocca di nuovo la palla prima che essa tocchi un altro giocatore.

Interpretazione: Questa è un'azione legale da parte di A1. Dopo aver ripreso la palla, A1 può tirare, passare o iniziare un palleggio.

24-3 **Esempio:** Dopo aver terminato un palleggio in movimento continuo o rimanendo fermo, A1 lancia la palla contro il tabellone degli avversari o contro il proprio e riprende o tocca la palla prima che la stessa tocchi un altro giocatore.

Interpretazione: Questa è un'azione legale da parte di A1. Dopo aver ripreso la palla, A1 può tirare o passare ma non può iniziare un nuovo palleggio.

24-4 **Esempio:** Il tiro a canestro su azione di A1 non tocca l'anello. A1 riprende la palla e la lancia contro il tabellone, dopodiché A1 riprende o tocca la palla di nuovo prima che questa tocchi un altro giocatore.

Interpretazione: Questa è un'azione legale da parte di A1. Dopo aver ripreso la palla, A1 può tirare, passare o iniziare un palleggio.

24-5 **Esempio:** A1 palleggia e compie un arresto legale.

(a) A1 perde successivamente l'equilibrio e senza muovere il piede perno, egli tocca il terreno con la palla una volta o due, mentre tiene la palla con 1 o entrambe le mani.

(b) A1 lancia successivamente la palla da 1 mano all'altra senza muovere il piede perno.

Interpretazione: In entrambi i casi, l'azione è legale. A1 non ha mosso il suo piede perno.

24-6 **Esempio:** A1 inizia il suo palleggio lanciando la palla

(a) oltre il suo avversario.

(b) alcuni metri lontano da sé.

La palla tocca il terreno di gioco, dopodiché A1 continua il suo palleggio.

Interpretazione: In entrambi i casi è un'azione legale di A1. La palla ha toccato il terreno prima che A1 toccasse la palla di nuovo nel suo palleggio.

24-7 **Esempio:** A1 chiude il suo palleggio e deliberatamente lancia la palla sulla gamba di B1. A1 riprende la palla e inizia un nuovo palleggio.

Interpretazione: Questa è una violazione di doppio palleggio di A1. Il palleggio di A1 si è concluso come se non avesse toccato B1. È stata la palla a toccare B1. A1 non può palleggiare nuovamente.

Art. 25 Passi

25-1 **Precisazione.** È legale per un giocatore, disteso sul terreno di gioco, ottenere il controllo della palla. Analogamente non commette violazione un giocatore che, mentre trattiene la palla, cada sul terreno. È legale anche se un giocatore, dopo essere caduto a terra con la palla, scivola a causa del suo slancio. Se poi, tuttavia, il giocatore si rotola o tenta di alzarsi mentre trattiene la palla, si verificherà una violazione.

25-2 **Esempio:** A1, con la palla in mano, perde l'equilibrio e cade sul terreno di gioco.

Interpretazione: Questa è un'azione legale di A1. Cadere sul terreno di gioco non è una violazione di passi.

25-3 **Esempio:** A1, con la palla in mano, cade sul terreno di gioco e il suo slancio lo fa scivolare.

Interpretazione: Questa è un'azione legale di A1. Cadere sul terreno di gioco non è una violazione di passi. Tuttavia, se A1 ora rotola per evitare la difesa o tenta di alzarsi in piedi con la palla in mano, si verifica una violazione di passi.

25-4 **Esempio:** A1, mentre è disteso sul terreno di gioco, acquisisce il controllo della palla. Poi A1

- (a) passa la palla ad A2.
- (b) inizia un palleggio mentre è ancora disteso sul terreno.
- (c) tenta di alzarsi mentre palleggia.
- (d) tenta di alzarsi mentre ancora trattiene la palla.

Interpretazione:

- (a), (b) e (c) Questa è un'azione legale di A1.
- (d) Questa è una violazione di passi di A1.

25-5 **Precisazione.** Se un giocatore subisce fallo in atto di tiro e successivamente realizza mentre commette una violazione di passi, il canestro non è valido e saranno assegnati 2 o 3 tiri liberi.

25-6 **Esempio:** A1, con la palla in mano, penetra verso canestro per un tentativo di tiro da 2 punti. B1 commette fallo su A1, dopodiché A1 commette violazione di passi. La palla entra nel canestro.

Interpretazione: Il canestro di A1 non sarà valido. A1 avrà diritto a 2 tiri liberi.

25-7 **Precisazione.** Un giocatore non può toccare il terreno di gioco consecutivamente con lo stesso piede o con entrambi i piedi dopo aver terminato il palleggio o aver acquisito il controllo della palla.

25-8 **Esempio:** A1 termina il palleggio con la palla tra le mani. Nel suo movimento continuo, A1 salta sul piede sinistro, atterra sul piede sinistro, poi sul piede destro e tenta un tiro a canestro.

Interpretazione: questa è una violazione di passi di A1. Un giocatore non può toccare il terreno di gioco consecutivamente con lo stesso piede dopo aver terminato il palleggio.

Art. 26 3 Secondi

26-1 **Precisazione.** È una violazione quando un giocatore esce dal campo dalla linea di fondo per evitare di commettere una violazione di 3 secondi e quindi rientra nell'area dei tre secondi.

26-2 **Esempio:** A1, nell'area dei 3 secondi avversaria da meno di 3 secondi, esce dal campo dalla linea di fondo per evitare una violazione di 3 secondi. In seguito, A1 rientra nell'area dei tre secondi.

Interpretazione: Questa è una violazione di 3 secondi di A1.

Art. 28 8 Secondi

28-1 **Precisazione.** Il conteggio degli 8 secondi viene fermato a causa di una situazione di salto a due. Se la risultante rimessa per possesso alternato viene assegnata alla squadra che era in controllo della palla nella propria zona di difesa, quella squadra avrà a disposizione solo il tempo residuo sul periodo degli 8 secondi.

28-2 **Esempio:** A1 palleggia per 5 secondi nella propria zona di difesa quando si verifica una palla trattenuta. La squadra A ha diritto alla successiva rimessa per possesso alternato.

Interpretazione: La squadra A avrà a disposizione solo 3 secondi per portare la palla nella propria zona d'attacco.

28-3 **Precisazione.** Durante un palleggio dalla zona di difesa alla zona di attacco, la palla è considerata pervenuta in zona di attacco quando ambedue i piedi del palleggiatore e la palla sono completamente a contatto con la zona di attacco.

28-4 **Esempio:** A1 è posizionato a cavallo della linea centrale e riceve la palla da A2 che si trova in zona di difesa. A1 poi passa nuovamente la palla ad A2 che è ancora in difesa.

Interpretazione: Questa è un'azione legale della squadra A. A1 non ha ambedue i piedi completamente a contatto con la zona d'attacco ed è quindi autorizzato a passare la palla nella propria zona di difesa. Il conteggio degli 8 secondi deve continuare.

28-5 **Esempio:** A1 è in palleggio dalla zona di difesa e arresta il palleggio mentre si trova a cavallo della linea centrale, trattenendo la palla. Dopo di ciò A1 passa la palla ad A2 che si trova ugualmente a cavallo della linea centrale.

Interpretazione: Questa è un'azione legale della squadra A. A1 non ha ambedue i piedi completamente a contatto con la zona d'attacco ed è quindi A1 autorizzato a passare la palla ad A2, che ugualmente non è in zona d'attacco. Il conteggio degli 8 secondi deve continuare.

28-6 **Esempio:** A1 è in palleggio dalla zona di difesa ed ha un piede nella sua zona d'attacco. A1 poi passa la palla ad A2, il quale si trova a cavallo della linea centrale. A2 poi inizia a palleggiare la palla nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Questa è un'azione legale della squadra A. A1 non ha ambedue i piedi completamente a contatto con la sua zona d'attacco e quindi è autorizzato a passare la palla ad A2, che ugualmente non è in zona d'attacco. A2 è autorizzato a palleggiare la palla nella sua zona di difesa. Il conteggio degli 8 secondi deve continuare.

28-7 **Esempio:** A1 sta palleggiando dalla propria zona di difesa e arresta il suo movimento senza interrompere il palleggio mentre

- (a) è a cavallo della linea centrale.
- (b) ambedue i piedi sono nella sua zona d'attacco mentre la palla è palleggiata nella sua zona di difesa.
- (c) ambedue i piedi sono nella sua zona d'attacco mentre la palla viene palleggiata nella sua zona di difesa, dopodiché A1 riporta ambedue i piedi nella sua zona di difesa.
- (d) ambedue i piedi sono nella sua zona di difesa mentre la palla è palleggiata nella sua zona d'attacco.

Interpretazione: In tutti i casi, questa è un'azione legale di A1. Il palleggiatore A1 continua a essere considerato nella sua zona di difesa fino a che ambedue i piedi, così come la palla, non siano completamente a contatto con la sua zona d'attacco. Il conteggio degli 8 secondi deve continuare in ogni situazione.

28-8 **Precisazione.** Ogni volta che il conteggio degli 8 secondi continua per un qualsiasi tempo residuo e alla stessa squadra che precedentemente aveva il controllo della palla è accordata una rimessa in gioco dalla propria zona di difesa, consegnando la palla al giocatore incaricato della rimessa, l'arbitro lo informerà di quanto tempo rimane per il periodo degli 8 secondi.

28-9 **Esempio:** A1 sta palleggiando nella propria zona di difesa da 6 secondi quando viene fischiato un doppio fallo che avviene in

- (a) zona di difesa.
- (b) zona d'attacco.

Interpretazione:

- (a) Il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra A in zona di difesa dal punto più vicino a dove il doppio fallo è avvenuto. L'arbitro deve avvisare il giocatore della squadra A incaricato della rimessa che la squadra ha 2 secondi a disposizione per far pervenire la palla nella sua zona d'attacco.
- (b) Il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra A in zona d'attacco dal punto più vicino a dove il doppio fallo è avvenuto.

28-10 **Esempio:** A1 sta palleggiando da 4 secondi nella sua zona di difesa quando B1 devia la palla fuori campo nella zona di difesa della squadra A.

Interpretazione: Il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra A in zona di difesa. L'arbitro deve avvisare il giocatore della squadra A incaricato della rimessa che la squadra ha 4 secondi a disposizione per far pervenire la palla nella sua zona d'attacco.

28-11 **Precisazione.** Se il gioco viene fermato da un arbitro per una qualsiasi valida ragione non connessa ad alcuna squadra e se a giudizio degli arbitri ci sarebbe uno svantaggio per la squadra avversaria, il periodo degli 8 secondi dovrà riprendere con il tempo rimanente del conteggio degli 8".

28-12 **Esempio:** Con 25 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto e con il punteggio A 72 – B 72, la squadra A acquisisce il controllo della palla. A1 palleggia per 4 secondi nella sua zona di difesa quando la gara viene fermata a causa di

- (a) il cronometro o l'apparecchio dei 24" si bloccano o non sono riusciti a partire.
- (b) una bottiglia viene gettata sul terreno di gioco.
- (c) l'apparecchio dei 24" viene erroneamente resettato.

Interpretazione: In tutti i casi, il gioco verrà ripreso con una rimessa per la squadra A nella zona di difesa con 4 secondi rimanenti nel periodo degli 8 secondi. La squadra B subirebbe uno svantaggio se il gioco riprendesse dando alla squadra A un nuovo periodo di 8 secondi.

28-13 **Precisazione.** In seguito a una violazione della regola degli 8 secondi, il punto di rimessa sarà determinato dal posto dove la violazione è avvenuta.

28-14 **Esempio:** La squadra A non riesce a far pervenire la palla nella sua zona d'attacco nel periodo di 8 secondi e una violazione viene fischiata dagli arbitri quando

- (a) la squadra A è in controllo di palla nella sua zona di difesa.
- (b) la palla è in aria su un passaggio di A1 dalla propria zona di difesa verso la propria zona d'attacco.

Interpretazione: La rimessa in gioco per la squadra B sarà amministrata nella sua zona d'attacco, con 14 secondi sull'apparecchio dei 24", dal punto più vicino a

- (a) il luogo in cui si trovava la palla quando è avvenuta la violazione di 8 secondi, tranne che direttamente dietro il tabellone.
- (b) la linea centrale.

Art. 29/50 24 Secondi

- 29/50-1** **Precisazione.** Un tiro a canestro su azione viene effettuato vicino al termine del periodo di 24" e il segnale acustico parte mentre la palla è in aria. Se la palla non colpisce l'anello, si verifica una violazione a meno che gli avversari non abbiano guadagnato un chiaro e immediato controllo della palla. La palla verrà assegnata agli avversari per una rimessa dal punto più vicino a quello in cui il gioco è stato fermato dall'arbitro, tranne che direttamente dietro al tabellone.
- 29/50-2** **Esempio:** La palla è in aria per un tiro a canestro di A1 quando suona il segnale dell'apparecchio dei 24". La palla tocca il tabellone e dopo rotola sul terreno, dove viene prima toccata da B1, poi da A2 e infine controllata da B2.
Interpretazione: Questa è una violazione di 24" della squadra A. La palla non ha toccato l'anello e la squadra B non ha ottenuto un immediato e chiaro controllo di palla.
- 29/50-3** **Esempio:** Su un tiro a canestro di A1, la palla tocca il tabellone, ma non tocca l'anello. Sul rimbalzo, la palla viene poi toccata ma non controllata da B1, dopodiché viene controllata da A2. In questo momento suona il segnale dell'apparecchio dei 24".
Interpretazione: Questa è una violazione di 24" della squadra A.
- 29/50-4** **Esempio:** Sul finire del periodo di 24 secondi, un tiro di A1 a canestro viene legalmente stoppato da B1. Suona il segnale dell'apparecchio dei 24" quindi, B1 commette fallo su A1.
Interpretazione: Questa è una violazione di 24" della squadra A. Il fallo di B1 su A1 sarà ignorato a meno che non sia un fallo antisportivo o da espulsione.
- 29/50-5** **Esempio:** Un tiro a canestro di A1 è in aria quando suona il segnale dell'apparecchio dei 24". La palla non colpisce l'anello e immediatamente dopo viene fischiata una palla trattenuta tra A2 e B2.
Interpretazione: Questa è una violazione di 24" della squadra A. La squadra B non ha ottenuto un immediato e chiaro controllo della palla.
- 29/50-6** **Esempio:** Un tiro a canestro di A1 è in aria quando suona il segnale dell'apparecchio dei 24". La palla non tocca l'anello dopodiché B1 tocca la palla mandandola fuori campo.
Interpretazione: Questa è una violazione di 24" della squadra A. La squadra B non ha ottenuto un immediato e chiaro controllo della palla.
- 29/50-7** **Esempio:** B1 commette fallo su A1 che è in atto di tiro a canestro su azione. Dopo il fallo il segnale dell'apparecchio dei 24" suona. La palla entra nel canestro.
Interpretazione: il canestro di A1 dovrà essere convalidato. L'apparecchio dei 24" dovrebbe essere fermato contemporaneamente al fischio per il fallo e quindi il segnale dell'apparecchio dei 24" deve essere ignorato. A1 effettuerà 1 tiro libero. Il gioco continuerà come dopo ogni ultimo tiro libero.

29/50-8 **Precisazione.** Se l'apparecchio dei 24" suona e, a giudizio degli arbitri, gli avversari abbiano guadagnato un chiaro e immediato controllo della palla, il segnale dovrà essere ignorato e il gioco dovrà proseguire.

29/50-9 **Esempio:** Sul finire del periodo dei 24", un passaggio di A1 è mancato da A2 (ambedue i giocatori si trovano in zona d'attacco) e la palla rotola nella zona di difesa della squadra A. Prima che B1 ottenga il controllo della palla con un percorso libero verso canestro, l'apparecchio dei 24" suona.

Interpretazione: Se B1 ottiene un chiaro e immediato controllo della palla, il segnale dovrà essere ignorato e il gioco dovrà proseguire.

29/50-10 **Precisazione.** Se una rimessa per possesso alternato viene assegnata alla squadra che aveva il controllo della palla, quella squadra avrà a disposizione solo il tempo residuo sull'apparecchio dei 24" al momento in cui si è verificata la situazione di salto a due.

29/50-11 **Esempio:** La squadra A è in controllo di palla nella propria zona d'attacco con 10 secondi sull'apparecchio dei 24", quando si verifica una situazione di salto a due. Viene assegnata una rimessa per possesso alternato alla

- (a) squadra A.
- (b) squadra B.

Interpretazione:

- (a) La squadra A avrà a disposizione solo i 10 secondi sull'apparecchio dei 24".
- (b) La squadra B avrà a disposizione un nuovo periodo di 24 secondi.

29/50-12 **Precisazione.** Se il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo o una violazione (non per essere la palla finita fuori campo) commessa dalla squadra non in controllo di palla e il possesso della palla è assegnato alla stessa squadra che precedentemente lo deteneva in zona di attacco, l'apparecchio dei 24" dovrà essere resettato come segue:

- Se 14 secondi o più apparivano sull'apparecchio dei 24" al momento in cui il gioco è stato fermato, l'apparecchio dei 24" non sarà resettato, ma continuerà per il tempo residuo.
- Se 13 secondi o meno apparivano sull'apparecchio dei 24" al momento in cui il gioco è stato fermato, la squadra avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-13 **Esempio:** A1 palleggia quando B1 devia la palla fuori campo nella zona d'attacco della squadra A. L'apparecchio dei 24" indica 8 secondi.

Interpretazione: La squadra A avrà 8 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-14 **Esempio:** A1 è in palleggio nella sua zona d'attacco. B1 commette fallo su A1. Questo è il secondo fallo della squadra B nel quarto. L'apparecchio dei 24" indica 3 secondi.

Interpretazione: La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-15 Esempio: Con 4 secondi sull'apparecchio dei 24", la squadra A è in controllo di palla nella sua zona d'attacco quando

- (a) A1, o
- (b) B1

appare infortunato. Gli arbitri interrompono il gioco.

Interpretazione: La squadra A avrà a disposizione

- (a) 4 secondi,
- (b) 14 secondi,

sull'apparecchio dei 24".

29/50-16 Esempio: Con 6 secondi sull'apparecchio dei 24", Il tiro a canestro di A1 è in aria quando viene fischiato un doppio fallo ad A2 e B2. La palla non tocca l'anello. La freccia di possesso alternato è a favore della squadra A.

Interpretazione: La squadra A avrà 6 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-17 Esempio: Con 5 secondi sull'apparecchio dei 24", A1 è in palleggio quando viene fischiato un fallo tecnico a B1, seguito da un fallo tecnico a carico dell'allenatore della squadra A.

Interpretazione: Dopo la cancellazione delle sanzioni uguali, il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra A. La squadra A avrà 5 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-18 Esempio: Con

- (a) 16 secondi
- (b) 12 secondi

sull'apparecchio dei 24", A1 passa la palla ad A2 nella zona d'attacco della squadra A, quando B1 nella sua zona di difesa deliberatamente calcia la palla con il piede oppure colpisce la palla con il pugno.

Interpretazione: In entrambi i casi, questa è una violazione di B1. Il gioco sarà ripreso con una rimessa in gioco per la squadra A in zona d'attacco con

- (a) 16 secondi
- (b) 14 secondi

sull'apparecchio dei 24".

29/50-19 Esempio: Durante una rimessa in gioco di A1 nella sua zona d'attacco nel terzo quarto, B1 mette le mani al di là della linea perimetrale e devia il passaggio di A1 con

- (a) 19 secondi
- (b) 11 secondi

sull'apparecchio dei 24".

Interpretazione: In entrambi i casi, questa è una violazione di B1. Il gioco sarà ripreso con una rimessa in gioco per la squadra A in zona d'attacco con

- (a) 19 secondi
- (b) 14 secondi

sull'apparecchio dei 24".

29/50-20 Esempio: Con 6 secondi sull'apparecchio dei 24", A1 è in palleggio nella sua zona d'attacco quando B2 commette un fallo antisportivo su A2.

Interpretazione: Dopo i due tiri liberi per A2 senza giocatori a rimbalzo, indipendentemente che i tiri liberi siano realizzati o meno la gara riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A dalla linea di rimessa nella sua zona d'attacco. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

La stessa interpretazione è valida per un fallo da espulsione.

29/50-21 Precisazione. Se il gioco viene fermato da un arbitro per una qualsiasi valida ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre e se, a giudizio degli arbitri, gli avversari venissero messi in svantaggio, l'apparecchio dei 24" dovrà continuare per il tempo residuo al momento dell'interruzione.

29/50-22 Esempio: Con 25 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto e con il punteggio di A 72 - B 72, la squadra A acquisisce il controllo della palla nella propria zona d'attacco. A1 sta palleggiando da 20 secondi, quando il gioco viene fermato dagli arbitri a causa di

- (a) il cronometro di gara o l'apparecchio dei 24" non riesce a scorrere o a partire.
- (b) una bottiglia è stata lanciata sul terreno di gioco.
- (c) l'apparecchio dei 24" è stato resettato per errore.

Interpretazione: In tutti i casi, il gioco sarà ripreso con una rimessa in gioco per la squadra A dal punto più vicino a dove il gioco è stato interrotto. La squadra A avrà 4 secondi sull'apparecchio dei 24". La squadra B verrebbe svantaggiata se il gioco venisse ripreso con 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-23 Esempio: Sul tiro a canestro su azione di A1, la palla tocca l'anello. A2 cattura il rimbalzo e, 9 secondi più tardi, l'apparecchio dei 24" suona per errore. Gli arbitri interrompono il gioco.

Interpretazione: La squadra A in controllo di palla verrebbe svantaggiata se questa fosse una violazione di 24". Dopo essersi consultati con il commissario di gara, se presente, e con l'operatore dei 24", gli arbitri riprendono il gioco con una rimessa per la squadra A. La squadra A avrà 5 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-24 Esempio: Con 4 secondi sull'apparecchio dei 24", A1 effettua un tentativo di tiro a canestro. La palla non tocca l'anello ma l'operatore ai 24" erroneamente resetta l'apparecchio. A2 prende il rimbalzo e dopo un certo tempo, A3 realizza un canestro. A questo punto gli arbitri scoprono l'errore.

Interpretazione: Gli arbitri, dopo essersi consultati con il commissario, se presente, confermeranno che la palla non ha toccato l'anello sul tiro di A1. Se così, loro dovranno poi decidere se la palla ha lasciato le mani(o) di A3 prima che il segnale dell'apparecchio dei 24" avrebbe dovuto suonare, se il reset non fosse avvenuto. Se così, il canestro di A3 sarà convalidato. Altrimenti, c'è stata una violazione di 24" e il canestro di A3 non verrà convalidato.

29/50-25 Precisazione. Una rimessa in gioco conseguente a un fallo antisportivo o da espulsione sarà sempre amministrata dalla linea di rimessa nella zona di attacco della squadra che ne ha diritto. La squadra avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-26 Esempio: Con 1:12 sul cronometro di gara nel quarto quarto e 6 secondi sull'apparecchio dei 24", A1 sta palleggiando nella sua zona d'attacco quando B1 commette un fallo antisportivo su di lui. Dopo il primo tiro libero di A1 una sospensione è richiesta indifferentemente dall'allenatore A oppure B.

Interpretazione: A1 dovrà eseguire il suo secondo tiro libero senza rimbalzo. Il time-out viene concesso. Al termine della sospensione il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella propria zona d'attacco. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-27 Esempio: con 19 secondi sull'apparecchio dei 24", A1 palleggia nella sua zona d'attacco quando a B2 viene fischiato un fallo antisportivo su A2.

Interpretazione: dopo i 2 tiri liberi di A2 senza giocatori a rimbalzo, indipendentemente dal fatto che siano stati realizzati o sbagliati, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella sua zona d'attacco. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

La stessa interpretazione è valida per un fallo da espulsione.

29/50-28 Precisazione. Quando un tiro a canestro viene effettuato e poi viene fischiato un fallo a un difensore nella sua zona di difesa, se la gara deve riprendere con una rimessa, la squadra avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-29 Esempio: Con 17 secondi sull'apparecchio dei 24", A1 effettua un tentativo di tiro a canestro. Mentre la palla è in aria, B2 nella sua zona di difesa commette fallo su A2. Si tratta del secondo fallo della squadra B nel quarto. La palla

- (a) entra nel canestro.
- (b) rimbalza dall'anello ma non entra nel canestro.
- (c) non tocca l'anello.

Interpretazione:

- (a) Il canestro di A1 è valido.

In tutti i casi, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella sua zona d'attacco dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo di B2. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-30 Esempio: Con 10 secondi sull'apparecchio dei 24", A1 effettua un tentativo di tiro a canestro. Mentre la palla è in aria, B2 nella sua zona di difesa commette fallo su A2. Si tratta del secondo fallo della squadra B nel quarto. La palla

- (d) entra nel canestro.
- (e) rimbalza dall'anello ma non entra nel canestro.
- (f) non tocca l'anello.

Interpretazione:

- (a) Il canestro di A1 è valido.

In tutti i casi, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella sua zona d'attacco dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo di B2. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-31 Esempio: A1 effettua un tentativo di tiro a canestro. Mentre la palla è in aria il segnale dell'apparecchio dei 24" suona e poi B2, nella sua zona di difesa, commette fallo su A2. Si tratta del secondo fallo di squadra B nel quarto. La palla

- (a) Entra nel canestro.
- (b) Rimbalza dall'anello ma non entra nel canestro.
- (c) Non tocca l'anello.

Interpretazione:

- (a) Il canestro di A1 è valido.

In tutti i casi questa non è una violazione di 24" della squadra A. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella sua zona d'attacco dal punto più vicino a dove il fallo di B2. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-32 Esempio: Con 10 secondi sull'apparecchio dei 24", A1 effettua un tentativo di tiro a canestro. Mentre la palla è in aria, B2 nella sua zona di difesa commette fallo su A2. Si tratta del quinto fallo della squadra B nel quarto. La palla

- (a) Entra nel canestro.
- (b) Rimbalza dall'anello ma non entra nel canestro.
- (c) Non tocca l'anello.

Interpretazione:

- (a) Il canestro di A1 è valido.

In tutti i casi, A2 effettuerà 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà come dopo ogni ultimo tiro libero.

29/50-33 Esempio: A1 effettua un tentativo di tiro a canestro. Mentre la palla è in aria il segnale dell'apparecchio dei 24" suona e poi B2 commette fallo su A2. Si tratta del quinto fallo di squadra B nel quarto. La palla

- (a) Entra nel canestro.
- (b) Rimbalza dall'anello ma non entra nel canestro.
- (c) Non tocca l'anello.

Interpretazione:

- (a) Il canestro di A1 è valido.

In tutti i casi, questa non è una violazione di 24" della squadra A. A2 effettuerà 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà come dopo ogni ultimo tiro libero.

29/50-34 Esempio: il tiro di A1 a canestro è in aria quando suona il segnale dell'apparecchio dei 24". A2 o B2 vengono successivamente sanzionati con un fallo tecnico. La palla

- (a) Entra nel canestro.
- (b) Rimbalza dall'anello ma non entra nel canestro.
- (c) Non tocca l'anello.

Interpretazione: In tutti i casi, qualsiasi giocatore della squadra A o della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza giocatori a rimbalzo.

- (a) Questa non è una violazione dei 24" della squadra A. Il canestro di A1 sarà valido. La gara riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra B dalla linea di fondo.
- (b) Questa non è una violazione dell'apparecchio dei 24" da parte della squadra A. Questa è una situazione di salto a due. Il gioco deve essere ripreso con una rimessa per possesso alternato dalla linea di fondo, tranne che direttamente dietro il tabellone.
- (c) Questa è una violazione di 24" della squadra A. La gara riprenderà con una rimessa in gioco della squadra B dalla linea di fondo, tranne che direttamente

29/50-35 Precisazione. Dopo che per una qualsiasi ragione la palla ha toccato l'anello del canestro avversario, se la squadra che riconquista il controllo della palla è la stessa che ne aveva il controllo prima che essa toccasse l'anello, questa squadra deve avere 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

dietro il tabellone.

29/50-36 Esempio: Su un passaggio di A1 ad A2, la palla tocca B2 dopodiché essa tocca l'anello. A3 acquisisce il controllo della palla.

Interpretazione: La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24" non appena A3 acquisisce il controllo della palla in un punto qualsiasi del terreno di gioco.

29/50-37 Esempio: A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione con

- (a) 4 secondi,
- (b) 20 secondi

sull'apparecchio dei 24". La palla tocca l'anello, rimbalza e A2 ne acquisisce il controllo.

Interpretazione: In ambedue i casi, la squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24" non appena A2 acquisisce il controllo della palla in un qualsiasi punto del terreno di gioco.

29/50-38 Esempio: A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello. B1 tocca la palla e poi A2 acquisisce il controllo della palla.

Interpretazione: In ambedue i casi, la squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24" non appena A2 acquisisce il controllo della palla in un qualsiasi punto del terreno di gioco.

29/50-39 Esempio: A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello. B1 tocca la palla che poi finisce fuori campo.

Interpretazione: La gara riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A dal punto più vicino a dove la palla è finita fuori campo. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24" indifferentemente rispetto a dove la rimessa sarà amministrata sul terreno di gioco.

29/50-40 Esempio: Con 4 secondi sull'apparecchio dei 24", A1 tira la palla verso l'anello al fine di far resettare l'apparecchio dei 24". La palla tocca l'anello. B1 poi tocca la palla prima che essa finisca fuori campo nella zona di difesa della squadra A.

Interpretazione: La gara riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A dalla propria zona di difesa dal punto più vicino a dove la palla è finita fuori campo. L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-41 Esempio: A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello. A2 colpisce la palla e poi A3 ne acquisisce il controllo.

Interpretazione: La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24" non appena A3 acquisisce il controllo della palla in un qualsiasi punto del terreno di gioco.

29/50-42 Esempio: A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello e sul rimbalzo, B2 commette fallo su A2. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto.

Interpretazione: La gara riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A dal punto più vicino a dove il fallo è stato fischiato. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-43 Esempio: A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. La palla entra nel canestro e ora B2 commette fallo su A2, è il terzo fallo della squadra B nel quarto.

Interpretazione: Il canestro di A1 è valido. La gara riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A dal punto più vicino a dove il fallo è stato fischiato. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-44 Esempio: A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello e sul rimbalzo viene fischiata una palla trattenuta tra A2 e B2. La freccia di possesso alternato è a favore della squadra A.

Interpretazione: La gara riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A dal punto più vicino a dove si è verificata la situazione di palla trattenuta. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-45 Esempio: Con 8 secondi sull'apparecchio dei 24" A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. La palla si blocca tra anello e tabellone. La freccia di possesso alternato è a favore della squadra A.

Interpretazione: La gara riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A dalla linea di fondo nella sua zona d'attacco nel punto più vicino al tabellone. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-46 Esempio: A1 nella propria zona d'attacco passa la palla con un alley-hoop ad A2 che, però, non riesce a prenderla. La palla tocca l'anello, dopodiché A3 acquisisce il controllo della palla.

Interpretazione: Se A3 acquisisce il controllo della palla nella sua zona d'attacco, la squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24". Se A3 tocca la palla nella sua zona di difesa, questa è una violazione per ritorno della palla in zona di difesa della squadra A poiché con il passaggio di A1 la squadra A non ha perso il controllo della palla.

29/50-47 Esempio: A1 effettua un tiro a canestro che tocca l'anello. B1 prende il rimbalzo e ricade sul terreno di gioco. A2 caccia via la palla dalle mani di B1. La palla è poi presa da A3.

Interpretazione: La squadra (B) che ha ottenuto il chiaro controllo della palla non è la stessa squadra (A) che ne aveva il controllo prima che la palla toccasse l'anello. La squadra A avrà 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-48 Esempio: Con 6 secondi sull'apparecchio sei 24" A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello e successivamente A2 ne acquisisce il controllo nella propria zona di difesa. B1 commette fallo su A2. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto.

Interpretazione: La gara riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A dalla propria zona di difesa. La squadra A avrà 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-49 Esempio: Con 5 secondi sull'apparecchio dei 24", il giocatore incaricato della rimessa A1 passa la palla verso il canestro della squadra B. La palla tocca l'anello e viene poi toccata ma non controllata da A2 e/o B2.

Interpretazione: il cronometro di gara e il cronometro dei 24" devono essere avviati contemporaneamente non appena la palla viene toccata da uno dei giocatori sul terreno di gioco.

Se la squadra A acquisisce il controllo della palla sul terreno di gioco, avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

Se la squadra B acquisisce il controllo della palla sul terreno di gioco, avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-50 Precisazione. Ogniquale volta una squadra acquisisce un nuovo controllo di una palla viva indifferentemente in zona di attacco o di difesa, quella squadra avrà 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-51 Esempio: Con il cronometro in movimento, A1 acquisisce un nuovo controllo di palla sul terreno di gioco nella sua

- (a) zona di difesa.
- (b) zona d'attacco.

Interpretazione: In entrambi i casi la squadra A avrà 24 secondi a disposizione.

29/50-52 Esempio: Dopo una rimessa B, A1 guadagna un chiaro e immediato nuovo controllo di palla sul terreno di gioco nella sua

- (a) zona di difesa.
- (b) zona d'attacco.

Interpretazione: In entrambi i casi, la squadra A avrà 24 secondi a disposizione.

29/50-53 Precisazione. Il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo o una violazione (incluso per palla uscita dal terreno di gioco) commessa dalla squadra in controllo di palla. Se la palla è assegnata agli avversari con una rimessa dalla loro metà campo in attacco, quella squadra avrà 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

29/50-54 Esempio: A1 nella sua metà campo di difesa passa la palla ad A2 anch'egli in difesa. A2 tocca ma non acquisisce il controllo della palla prima che essa vada fuori campo.

Interpretazione: La gara riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra B nella sua zona d'attacco dal punto più vicino a dove la palla è uscita. La squadra B avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-55 Precisazione. Ogni volta che una squadra ottiene un nuovo controllo, o ottiene un controllo, o riprende il controllo di una palla viva ovunque sul terreno di gioco con meno di 24 secondi sul cronometro di gara, l'apparecchio dei 24" non deve avere alcun display visibile.

Dopo che la palla ha toccato l'anello del canestro avversario e una squadra riprende il controllo di una palla viva in qualsiasi punto del campo di gioco con meno di 24 e più di 14 secondi sul cronometro di gara, la squadra avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24". Se ci sono 14 secondi o meno sul cronometro di gara, l'apparecchio dei 24" non deve avere alcun display visibile.

29/50-56 Esempio: Con 12 secondi sul cronometro di gara, la squadra A ottiene un nuovo controllo di palla.

Interpretazione: L'apparecchio dei 24" non deve avere alcun display visibile.

29/50-57 Esempio: Con 23 secondi sul cronometro di gara, A1 ottiene un nuovo controllo di palla sul terreno di gioco. Con 18 secondi sul cronometro di gara, il giocatore B1 nella propria zona difensiva deliberatamente calcia la palla.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella propria zona d'attacco nel punto più vicino a dove B1 ha calciato la palla. Il cronometro di gara indica 18 secondi, l'apparecchio dei 24" non deve avere alcun display visibile.

29/50-58 Esempio: Con 23 secondi sul cronometro di gara, A1 ottiene un nuovo controllo di palla sul terreno di gioco. L'apparecchio dei 24" non ha alcun display visibile. Con 19 secondi sul cronometro di gara, il giocatore A1 tenta un tiro a canestro. La palla tocca l'anello. La squadra A ottiene il controllo di palla con un rimbalzo di A2, con 16 secondi sul cronometro di gara.

Interpretazione: Il gioco continuerà con 16 secondi sul cronometro di gara. L'apparecchio dei 24" deve essere riattivato. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24" poiché c'erano più di 14 secondi sul cronometro di gara.

29/50-59 Esempio: Con 23 secondi sul cronometro di gara, A1 ottiene un nuovo controllo di palla sul terreno di gioco. L'apparecchio dei 24" non ha alcun display visibile. Con 15 secondi sul cronometro di gara, A1 tenta un tiro a canestro. La palla tocca l'anello e B1 la devia fuori campo nella propria zona di difesa con 12 secondi sul cronometro di gara.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella sua zona d'attacco dal punto più vicino a dove la palla era uscita, con 12 secondi sul cronometro di gara. L'apparecchio dei 24" deve continuare a non avere alcun display visibile, poiché c'erano meno di 14 secondi sul cronometro di gara.

29/50-60 Esempio: Con 22 secondi sul cronometro di gara, A1 acquisisce un nuovo controllo di palla sul terreno di gioco. L'apparecchio dei 24" non ha alcun display visibile. Con 18 secondi sul cronometro di gara, A1 tenta un tiro a canestro. La palla manca l'anello e B1 la devia fuori campo nella sua zona di difesa, con 15,5 secondi sul cronometro di gara.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella sua zona d'attacco dal punto più vicino a dove la palla era uscita dal campo, con 15,5 secondi sul cronometro di gara. L'apparecchio dei 24" continuerà a non avere alcun display visibile.

29/50-61 Esempio: Con 22 secondi sul cronometro di gara, A1 acquisisce un nuovo controllo di palla sul terreno di gioco. L'apparecchio dei 24" non ha alcun display visibile. Con 15 secondi sul cronometro di gara, A1 tenta un tiro a canestro. La palla manca l'anello e B1 la devia fuori campo nella sua zona di difesa, con 12 secondi sul cronometro di gara.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella sua zona d'attacco dal punto più vicino a dove la palla era uscita dal campo, con 12 secondi sul cronometro di gara.

L'apparecchio dei 24" continuerà a non avere alcun display visibile, perché la squadra A aveva ottenuto un nuovo controllo di palla con meno di 24 secondi sul cronometro di gara.

29/50-62 Precisazione. Un tiro a canestro viene effettuato vicino alla fine del periodo dei 24 secondi e il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" suona mentre la palla è in aria. Se la palla manca l'anello, gli arbitri devono aspettare per vedere se gli avversari

- ottengono un immediato e chiaro controllo della palla, il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" deve essere ignorato.
- non ottengono un immediato e chiaro controllo della palla, l'arbitro dovrà fischiare la violazione.

29/50-63 Esempio: Con 25.2 secondi sul cronometro di gara, la squadra A acquisisce il controllo della palla. Con 1 secondo sull'apparecchio dei 24", A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. Mentre la palla è in aria, suona il segnale dell'apparecchio dei 24". La palla non tocca l'anello e dopo altri 1.2 secondi il segnale del cronometro di gara suona per la fine del quarto.

Interpretazione: Questa non è una violazione di 24 secondi della squadra A. L'arbitro non ha fischiato violazione aspettando di vedere se la squadra B avrebbe acquisito un chiaro controllo della palla. Il quarto è terminato.

29/50-64 Esempio: Con 25.2 secondi sul cronometro di gara, la squadra A acquisisce il controllo della palla. Con 1 secondo sull'apparecchio dei 24", A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. Mentre la palla è in aria, suona il segnale dell'apparecchio dei 24". La palla non tocca l'anello e viene presa da A2. L'arbitro fischia violazione con il cronometro di gara che indica 0.8 secondi.

Interpretazione: Questa è una violazione di 24 secondi della squadra A. La gara riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra B dalla propria linea di fondo campo, tranne che direttamente dietro il tabellone, con 0.8 secondi sul cronometro di gara.

29/50-65 Esempio: Con 25.2 secondi sul cronometro di gara, la squadra A acquisisce il controllo della palla. Con 1.2 secondi residui sull'apparecchio dei 24" e mentre A1 ha la palla tra le sue mani(o), il segnale dell'apparecchio dei 24" suona. L'arbitro fischia violazione con il cronometro di gara che indica 0.8 secondi.

Interpretazione: Questa è una violazione di 24 secondi della squadra A. Poiché la violazione è avvenuta con 1.2 secondi sul cronometro di gara, gli arbitri decidono di correggere il cronometro di gara. La gara riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra B dalla propria linea di fondo campo, tranne che direttamente dietro il tabellone, con 1.2 secondi sul cronometro di gara.

Art. 30 Ritorno della palla nella zona di difesa

30-1 **Precisazione.** Un giocatore mantiene lo stesso status relativo all'ultimo punto del campo di gioco con cui era in contatto prima di essere in aria.

Tuttavia, quando un giocatore salta dalla sua zona d'attacco e ottiene un nuovo controllo di palla per la propria squadra mentre è ancora in volo, egli può successivamente atterrare con la palla ovunque sul terreno di gioco. Il giocatore non può passare la palla a un compagno di squadra nella sua zona di difesa prima di atterrare sul terreno di gioco.

30-2 **Esempio:** A1 nella propria zona di difesa effettua un passaggio ad A2 in zona d'attacco. B1 salta dalla propria zona d'attacco, cattura la palla mentre è in aria e atterra

- (a) con ambedue i piedi nella sua zona di difesa.
- (b) a cavallo della linea centrale.
- (c) a cavallo della linea centrale e poi palleggia o passa la palla nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Questa non è una violazione per ritorno della palla in difesa della squadra B. B1 ha stabilito un nuovo controllo di palla per la squadra B mentre era in aria e può atterrare ovunque sul terreno di gioco. In tutti i casi, B1 è legalmente nella sua zona di difesa.

30-3 **Esempio:** Sul salto a due tra A1 e B1 a inizio primo quarto, la palla viene battuta legalmente. A2 salta dalla sua zona d'attacco, cattura la palla mentre è in aria e atterra

- (a) con ambedue i piedi nella sua zona di difesa.
- (b) a cavallo della linea centrale.
- (c) a cavallo della linea centrale e poi palleggia o passa la palla nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Questa non è una violazione per ritorno della palla in difesa da parte di A2. A2 ha stabilito il primo controllo di palla per la squadra A mentre era in aria e può atterrare ovunque sul terreno di gioco. In tutti i casi, A2 è legalmente nella sua zona di difesa.

30-4 **Esempio:** A1 incaricato della rimessa nella propria zona d'attacco, effettua un passaggio ad A2. A2 salta dalla sua zona d'attacco, cattura la palla mentre è in aria e atterra

- (a) con ambedue i piedi nella sua zona di difesa.
- (b) a cavallo della linea centrale.
- (c) a cavallo della linea centrale e poi palleggia o passa la palla nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Questa è violazione per ritorno della palla in difesa della squadra A. Il giocatore incaricato della rimessa A1 ha stabilito il controllo di palla in zona d'attacco prima che A2 si impossessasse della palla mentre era in aria e atterrasse nella sua zona di difesa.

30-5 **Esempio:** A1 incaricato della rimessa nella propria zona di difesa effettua un passaggio ad A2. B1 salta dalla sua zona d'attacco, cattura la palla mentre è in aria e, prima di atterrare nella sua zona di difesa, passa la palla a B2 nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Questa è violazione per ritorno illegale della palla nella zona di difesa per la squadra B. Quando B1 salta dalla propria zona d'attacco e ottiene un nuovo controllo di palla per la sua squadra mentre è in volo, egli può atterrare in qualsiasi punto del terreno di gioco. Tuttavia, egli non può passare la palla a un compagno di squadra che si trova nella zona di difesa.

30-6 **Precisazione.** Una palla viva è ritornata illegalmente nella zona di difesa quando un giocatore della squadra A che si trova completamente nella sua zona di attacco, fa sì che la palla tocchi la sua zona di difesa, dopodiché un giocatore A è il primo a toccare la palla indifferentemente nella sua zona di attacco o di difesa. Comunque, è legale che un giocatore della squadra A nella sua zona di difesa faccia sì che la palla tocchi la sua zona di attacco, dopodiché un giocatore A è il primo a toccare la palla, indifferentemente nella sua zona di attacco o di difesa.

30-7 **Esempio:** A1 e A2 sono entrambi posizionati con ambedue i piedi completamente in zona d'attacco vicino alla linea centrale. A1 effettua un passaggio schiacciato per A2. Sul passaggio, la palla tocca il terreno in zona di difesa dopodiché la palla tocca A2 che si trova nella sua zona d'attacco.

Interpretazione: Questa è una violazione per ritorno della palla nella zona di difesa della squadra A.

30-8 **Esempio:** A1 è posizionato con ambedue i piedi in zona difesa vicino alla linea centrale, quando A1 tenta un passaggio schiacciato per A2 che si trova ugualmente con ambedue i piedi in zona di difesa vicino alla linea centrale. Sul passaggio, la palla tocca il terreno in zona d'attacco della squadra A prima che A2 la tocchi.

Interpretazione: Questa non è una violazione per ritorno della palla in zona di difesa della squadra A in quanto nessun giocatore A con la palla era in zona d'attacco. Tuttavia, il conteggio degli 8 secondi si è interrotto nel momento in cui la palla ha toccato il terreno in zona d'attacco. Un nuovo periodo degli 8 secondi inizierà non appena A2 tocca la palla nella zona di difesa.

30-9 **Esempio:** A1 dalla zona di difesa passa la palla verso la sua zona d'attacco. La palla tocca un arbitro posizionato sul terreno di gioco con ambedue i piedi a cavallo della linea centrale. A2, che si trova ancora nella sua zona di difesa, tocca la palla.

Interpretazione: Questa non è una violazione per ritorno della palla in zona di difesa della squadra A in quanto nessun giocatore della squadra A con la palla è stato in zona d'attacco. Tuttavia, il conteggio degli 8 secondi si è interrotto nel momento in cui la palla ha toccato l'arbitro nella zona d'attacco della squadra A. Un nuovo periodo degli 8 secondi dovrà iniziare nel momento in cui A2 tocca la palla nella sua zona di difesa.

30-10 **Esempio:** La squadra A è in controllo di palla nella sua zona d'attacco quando questa viene toccata da A1 e B1 contemporaneamente. La palla finisce nella zona di difesa della squadra A, dove A2 è il primo a toccarla.

Interpretazione: Questa è una violazione per ritorno della palla in zona di difesa della squadra A.

30-11 **Esempio:** A1 sta palleggiando dalla sua zona di difesa verso la sua zona d'attacco. A1, con ambedue i piedi nella sua zona d'attacco, palleggia la palla nella sua zona di difesa. Poi la palla tocca la sua gamba e rimbalza nella sua zona di difesa dove A2 inizia a palleggiare.

Interpretazione: Questa è un'azione legale della squadra A. A1 non ha ancora stabilito un controllo della palla nella sua zona d'attacco.

30-12 **Esempio:** A1 nella sua zona di difesa passa la palla ad A2 che si trova nella sua zona d'attacco. A2 tocca ma non controlla la palla che ritorna ad A1, ancora nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Questa è un'azione legale della squadra A. A2 non ha ancora stabilito un controllo della palla nella sua zona d'attacco.

30-13 **Esempio:** Il giocatore A1 incaricato della rimessa nella sua zona d'attacco, passa la palla ad A2. A2 salta dalla sua zona d'attacco, cattura la palla mentre è in aria e atterra sul terreno di gioco con il suo piede sinistro nella sua zona d'attacco e con il piede destro ancora sollevato. A2 poggia quindi il suo piede destro nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Questa è una violazione per ritorno della palla in zona di difesa della squadra A. Il giocatore A1 incaricato della rimessa aveva già stabilito il controllo della palla per la propria squadra in zona d'attacco.

30-14 **Esempio:** A1 sta palleggiando nella propria zona d'attacco vicino alla linea centrale quando B1 devia la palla nella zona di difesa della squadra A. A1 con ambedue i piedi ancora nella sua zona d'attacco continua a palleggiare nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Questa è un'azione legale della squadra A. A1 non è stato l'ultimo a toccare la palla in zona d'attacco. A1 potrebbe addirittura continuare il suo palleggio completamente nella sua zona di difesa per un nuovo periodo degli 8 secondi.

30-15 **Esempio:** A1 nella propria zona di difesa passa la palla ad A2. A2 salta dalla sua zona d'attacco, cattura la palla mentre è in aria e atterra

- a) con ambedue i piedi nella sua zona di difesa.
- b) toccando la linea centrale.
- c) a cavallo della linea centrale.

Interpretazione: In tutti i casi, questa è una violazione per ritorno della palla in zona di difesa della squadra A. A2 ha stabilito il controllo della palla per la propria squadra nella zona d'attacco nel momento in cui ha acquisito la palla in aria.

30-16 **Esempio:** Durante il salto a due iniziale tra A1 e B1, la palla viene legalmente toccata da A2 nella sua zona d'attacco. A2 salta, prende la palla mentre è ancora in volo e prima di atterrare sul terreno di gioco passa la palla ad A1 nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Questa è una violazione di ritorno della palla in zona di difesa della squadra A. Mentre è in volo, A2 può atterrare con la palla in mano nella sua zona di difesa ma non può passare la palla a un compagno di squadra nella sua zona di difesa.

Art. 31 Interferenza sul tentativo di tiro a canestro

31-1 **Precisazione.** Quando la palla è al di sopra dell'anello durante un tentativo di tiro su azione o di tiro libero, si verifica un'interferenza se un giocatore attraversa il canestro da sotto e tocca la palla.

31-2 **Esempio:** Sull'ultimo tiro libero effettuato da A1

- (a) prima che la palla abbia toccato l'anello,
- (b) dopo che la palla ha toccato l'anello e abbia ancora la possibilità di entrare nel canestro, B1 attraversa il canestro da sotto e tocca la palla,

Interpretazione: In entrambi i casi questa è una violazione di interferenza di B1. Ad A1 sarà assegnato 1 punto.

- (a) B1 sarà sanzionato con un fallo tecnico.
- (b) Nessun fallo tecnico sarà sanzionato a B1.

31-3 **Precisazione.** Quando la palla è al di sopra dell'anello durante un passaggio o dopo che essa abbia toccato l'anello, si verifica un'interferenza se un giocatore attraversa il canestro da sotto e tocca la palla.

31-4 **Esempio:** La palla è al di sopra dell'anello su un passaggio di A1, quando B1 attraversa il canestro da sotto e tocca la palla.

Interpretazione: Questa è violazione di B1 per interferenza. Ad A1 saranno assegnati 2 o 3 punti.

31-5 **Precisazione.** La palla tocca l'anello sull'ultimo tiro libero non realizzato. Se la palla viene successivamente toccata legalmente da qualsiasi giocatore prima che essa entri nel canestro, il tiro libero diventa un canestro da 2 punti.

31-6 **Esempio:** Dopo l'ultimo tiro libero di A1, la palla rimbalza sull'anello. B1 tenta di spazzare via la palla, ma questa entra nel canestro.

Interpretazione: La palla è stata toccata legalmente. Saranno assegnati 2 punti al capitano in campo della squadra A.

31-7 **Precisazione.** Dopo che la palla ha toccato l'anello

- su un tentativo di tiro a canestro su azione,
- su un ultimo tiro libero non realizzato,
- dopo che il segnale del cronometro ha suonato per la fine del quarto o di un tempo supplementare, e la palla ha ancora la possibilità di entrare nel canestro, viene fischiato un fallo. È una violazione se qualsiasi giocatore tocca poi la palla.

31-8 **Esempio:** Sull'ultimo tiro libero di A1, la palla ha rimbalzato sull'anello. Durante il rimbalzo, A2 subisce fallo da B2. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto. La palla ha ancora la possibilità di entrare nel canestro quando viene toccata da

- a) A3
- b) B3

Interpretazione: Questa è una violazione di interferenza.

- (a) Nessun punto sarà assegnato. Entrambe le sanzioni si compenseranno l'un l'altra. Il gioco riprenderà con una rimessa per possesso alternato dalla linea di fondo campo nel punto più vicino a dove il fallo è avvenuto, fatta eccezione che direttamente dietro il tabellone.
- (b) Ad A1 sarà assegnato 1 punto. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di fondo campo nel punto più vicino a dove il fallo è avvenuto, fatta eccezione che direttamente dietro il tabellone.

31-9 **Esempio:** Sull'ultimo tiro libero di A1, la palla rimbalza sull'anello. Durante il rimbalzo, A2 subisce fallo da B2. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. La palla ha ancora la possibilità di entrare a canestro quando viene toccata da

- a) A3
- b) B3

Interpretazione: Questa è una violazione di interferenza.

- (a) Nessun punto sarà assegnato. A2 effettuerà 2 tiri liberi, e il gioco continuerà come dopo un qualsiasi tiro libero.
- (b) Ad A1 sarà assegnato 1 punto. A2 effettuerà 2 tiri liberi e il gioco continuerà come dopo un qualsiasi tiro libero.

31-10 **Esempio:** Dopo l'ultimo tiro libero di A1, la palla rimbalza sull'anello. Durante il rimbalzo si verifica un doppio fallo tra B2 e A2. La palla ha ancora la possibilità di entrare nel canestro ed è toccata da

- a) A3
- b) B3

Interpretazione: Questa è una violazione per interferenza.

- (a) Nessun punto verrà assegnato. Il gioco riprenderà con una rimessa per possesso alternato dalla linea di fondo nel punto più vicino a quello dove si è verificato il doppio fallo, fatta eccezione che direttamente dietro il tabellone.
- (b) Ad A1 verrà assegnato 1 punto. Le sanzioni del doppio fallo saranno compensate. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo.

31-11 **Esempio:** A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. La palla rimbalza sull'anello ed ha ancora la possibilità di entrare nel canestro quando suona il segnale del cronometro per la fine del 3° quarto. La palla viene poi toccata da

- (a) A2. La palla entra nel canestro
- (b) B2. La palla entra nel canestro
- (c) A2. La palla non entra nel canestro
- (d) B2. La palla non entra nel canestro

Interpretazione: In tutti i casi, questa è una violazione per interferenza. Dopo il suono del cronometro per la fine del quarto, nessun giocatore può toccare la palla dopo che essa ha toccato l'anello ed ha ancora la possibilità di entrare a canestro.

- (a) Il canestro di A1 non sarà convalidato
- (b) Il canestro di A1 verrà convalidato da 2 o 3 punti
- (c) Il quarto è finito
- (d) Il canestro di A1 verrà convalidato da 2 o 3 punti

In tutti i casi, il terzo quarto è finito. Il gioco riprenderà con una rimessa per possesso alternato dalla linea centrale estesa.

31-12 **Precisazione.** Se, durante un tentativo di tiro a canestro un giocatore tocca la palla mentre questa è in parabola ascendente, si applicano tutte le restrizioni relative all'interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro.

31-13 **Esempio:** A1 effettua un tentativo di tiro a canestro da 2 punti. La palla nella sua parabola ascendente viene toccata da A2 o da B2. Durante la sua parabola discendente verso il canestro, la palla viene toccata da:

- (a) A3
- (b) B3

Interpretazione: Il contatto di A2 o B2 con la palla durante la sua parabola ascendente è legale. Tuttavia, il contatto da parte di A3 o B3 con la palla nella sua parabola discendente è una violazione.

- a) Alla squadra B sarà assegnata una rimessa in gioco dalla linea di tiro libero estesa.
- b) Ad A1 saranno assegnati 2 punti.

31-14 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro. La palla è toccata da A2 o B2 nel suo punto più alto sopra il livello dell'anello.

Interpretazione: Questa è un'azione legale di A2 o B2. La palla è toccata illegalmente solo dopo che essa ha raggiunto il suo punto più alto e comincia la sua parabola discendente.

31-15 **Precisazione.** Si verifica una violazione per interferenza se un giocatore provoca una vibrazione del tabellone o dell'anello in modo tale che, a giudizio dell'arbitro, venga impedito alla palla di entrare nel canestro o ne venga causata l'entrata nel canestro.

31-16 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro da 3 punti vicino al fine della gara. La palla è in aria, quando suona il segnale del cronometro di gara per la fine della partita. Dopo il segnale, B1 provoca una vibrazione del tabellone o dell'anello e per questo, a giudizio dell'arbitro, viene impedito alla palla di entrare nel canestro.

Interpretazione: Si è verificata una violazione per interferenza di B1. Anche dopo il suono del segnale del cronometro di gara per la fine della partita, la palla rimane viva. Ad A1 saranno assegnati 3 punti.

31-17 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro da 3 punti vicino alla fine della gara. La palla è in aria quando suona il segnale del cronometro di gara per la fine della partita. Dopo il segnale, A2 provoca una vibrazione del tabellone o dell'anello e per questo, a giudizio dell'arbitro, la palla entra nel canestro.

Interpretazione: Si è verificata una violazione per interferenza di A2. Anche dopo il suono del segnale del cronometro di gara per la fine della partita, la palla rimane viva. Il canestro di A1 non sarà convalidato.

31-18 **Precisazione.** Una violazione per interferenza è commessa da un difensore o da un attaccante durante un tiro a canestro su azione allorché un giocatore tocca il canestro (anello o retina) o il tabellone, mentre la palla è a contatto con l'anello ed ha ancora la possibilità di entrare nel canestro.



Figura 2 Palla a contatto con l'anello

31-19 **Esempio:** Dopo un tiro a canestro su azione di A1, la palla rimbalza sull'anello, si impenna e poi scende a contatto sull'anello. B1 tocca il canestro o il tabellone mentre la palla è a contatto con l'anello.

Interpretazione: Questa è una violazione di B1 per interferenza. Le restrizioni relative all'interferenza si applicano finché la palla ha la possibilità di entrare nel canestro.

31-20 **Esempio:** Un tiro a canestro su azione di A1 nella sua parabola discendente e completamente sopra il livello dell'anello quando la palla è contemporaneamente toccata da A2 e B2. La palla poi

- (a) entra nel canestro.
- (b) non entra nel canestro.

Interpretazione: Questa è una violazione su tentativo di tiro a canestro di A2 e B2. In entrambi i casi, nessun punto verrà assegnato. Questa è una situazione di salto a due.

31-21 **Precisazione.** Si ha una violazione per interferenza se un giocatore si aggrappa al canestro (anello o retina) per giocare la palla.

31-22 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro. La palla rimbalza sull'anello quando

- (c) A2 si aggrappa all'anello e batte la palla nel canestro.
- (d) B2 si aggrappa all'anello e batte la palla via dal canestro.

Interpretazione: In entrambi i casi, si verifica una violazione di interferenza di A2 e B2.

- (a) Nessun punto verrà assegnato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di tiro libero estesa.
- (b) Ad A1 verranno assegnati 2 o 3 punti. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal fondo come dopo un canestro realizzato.

31-23 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro. La palla rimbalza sull'anello e ha ancora la possibilità di entrare a canestro quando

- (a) A2 si aggrappa all'anello e la palla entra nel canestro
- (b) B2 si aggrappa all'anello e la palla non entra nel canestro

Interpretazione: In entrambi i casi, si verifica una violazione per interferenza.

- (a) Nessun punto verrà assegnato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea del tiro libero estesa.
- (b) Ad A1 verranno assegnati 2 o 3 punti. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di fondo come dopo un canestro realizzato.

31-24 **Precisazione.** Si verifica una violazione per interferenza se un difensore tocca la palla mentre questa è dentro il canestro.



Figura 3 - Palla dentro il canestro

31-25 **Esempio:** A1 effettua un tentativo di tiro a canestro da 2 punti. La palla gira attorno all'anello con una sua piccola parte all'interno del canestro, quando B1 tocca la palla.

Interpretazione: Questa è una violazione per interferenza di B1. La palla è considerata dentro il canestro quando una sua piccola parte è all'interno o al di sotto del livello dell'anello. Ad A1 verranno assegnati 2 punti.

Art. 33 Contatti: principi generali

33-1 **Precisazione.** Il principio del cilindro si applica a tutti i giocatori, indipendentemente che essi siano difensori o attaccanti.

33-2 **Esempio:** A1 è in aria per un tiro a canestro da 3 punti. A1 allarga la sua gamba che entra in contatto con il suo difensore B1.

Interpretazione: Questo è un fallo di A1 per aver mosso la sua gamba fuori dai confini del suo cilindro entrando in contatto con il suo difensore B1.

33-3 **Precisazione.** Lo scopo della regola del semicerchio no sfondamento (art. 33.10) è quello di non premiare un difensore che abbia preso posizione sotto il proprio canestro nel tentativo di guadagnare un fallo di sfondamento a carico dell'attaccante che è in controllo di palla e che sta penetrando a canestro.

Per la regola del semicerchio no sfondamento dovranno essere applicati i seguenti criteri:

- (a) Il difensore deve avere un piede o entrambi i piedi in contatto con l'area del semicerchio (vedere figura 4). La linea del semicerchio è parte dell'area del semicerchio.
- (b) L'attaccante deve penetrare a canestro attraverso la linea del semicerchio e tentare un tiro a canestro o un passaggio mentre si trova in volo.

I criteri della regola del semicerchio no sfondamento non dovranno essere applicati e qualsiasi contatto sarà giudicato secondo le regole, es. principio del cilindro, principio attacco/difesa:

- (a) Per tutte le situazioni di gioco fuori dall'area del semicerchio no sfondamento, o che si sviluppano dallo spazio tra l'area del semicerchio e la linea di fondo.
- (b) Per tutte le situazioni di rimbalzo quando, dopo un tiro a canestro, la palla rimbalza e si verificano contatti illegali.
- (c) Per qualsiasi uso illegale delle mani, braccia, gambe o corpo sia da parte dell'attaccante che del difensore.

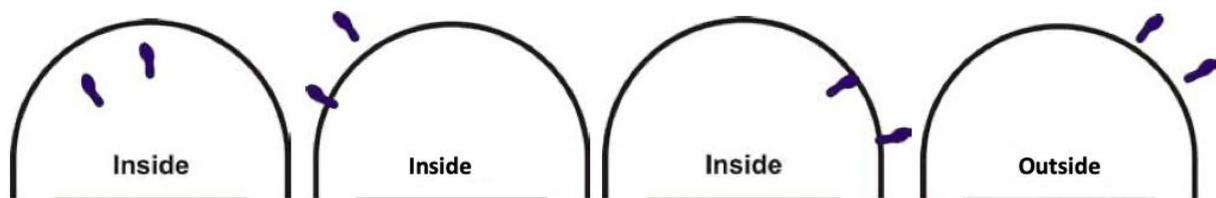


Figura 4 Posizione di un giocatore interno/esterno all'area del semicerchio no-sfondamento

33-4 **Esempio:** A1 tenta un tiro in sospensione che inizia dall'esterno dell'area del semicerchio. A1 cade addosso a B1, che si trova a contatto con l'area del semicerchio.

Interpretazione: Azione legale di A1. Verrà applicata la regola del semicerchio no-sfondamento.

33-5 **Esempio:** A1 sta palleggiando lungo la linea di fondo e, dopo aver raggiunto l'area dietro il tabellone, salta in diagonale o all'indietro sul terreno di gioco. A1 cade addosso a B1 che è in posizione legale di difesa a contatto con l'area del semicerchio.

Interpretazione: Fallo di sfondamento di A1. La regola del semicerchio no-sfondamento non verrà applicata. A1 è entrato nell'area del semicerchio no-sfondamento dal terreno di gioco direttamente dietro il tabellone e la sua linea immaginaria estesa.

33-6 **Esempio:** Un tiro a canestro su azione di A1 rimbalza sull'anello. A2 salta, prende la palla e poi cade addosso a B1, che è in posizione legale di difesa a contatto con l'area del semicerchio no-sfondamento.

Interpretazione: Fallo di sfondamento di A2. La regola del semicerchio no-sfondamento non verrà applicata.

33-7 **Esempio:** A1 penetra a canestro nel suo atto di tiro. Invece di finalizzare il tiro a canestro, A1 passa la palla ad A2 che lo sta seguendo direttamente. A1 poi cade addosso a B1, che è a contatto con l'area del semicerchio no-sfondamento. Approssimativamente allo stesso tempo, A2 con la palla tra le mani, effettua una penetrazione a canestro nel tentativo di realizzare.

Interpretazione: Fallo di sfondamento di A1. La regola del semicerchio no-sfondamento non verrà applicata. A1 usa illegalmente il proprio corpo per liberare la via verso il canestro per A2.

33-8 **Esempio:** A1 penetra a canestro nel suo atto di tiro. Mentre è ancora in aria, anziché finalizzare il tiro a canestro, A1 passa la palla ad A2 che è posizionato nell'angolo del terreno di gioco. A1 poi cade addosso a B1 che è a contatto con l'area del semicerchio no-sfondamento.

Interpretazione: Azione legale di A1. La regola del semicerchio no-sfondamento verrà applicata.

Art. 35: Doppio Fallo

35-1 **Precisazione.** Un fallo può essere personale, antisportivo, da espulsione o tecnico. Per essere considerato come doppio fallo, entrambi i falli devono essere falli di giocatori e devono appartenere alla stessa categoria, entrambi devono essere falli personali o entrambi devono essere una qualsiasi combinazione di falli antisportivi o da espulsione. Il doppio fallo deve comportare un contatto fisico quindi i falli tecnici non possono essere considerati doppio fallo in quanto sono falli senza contatto.

Se entrambi i falli, avvenuti approssimativamente nello stesso momento, non appartengono alla stessa categoria (personale o antisportivo/da espulsione), non è da considerarsi un doppio fallo. Le sanzioni non verranno compensate. Il fallo personale deve essere sempre considerato come avvenuto per primo e i falli antisportivi/da espulsione come se fossero avvenuti secondi.

35-2 **Esempio:** A1 sta palleggiando quando A2 e B2 sono sanzionati con falli tecnici.

Interpretazione: I falli tecnici non fanno parte del doppio fallo. Le sanzioni saranno compensate. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il primo fallo tecnico è stato sanzionato. La squadra A avrà a disposizione il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

35-3 **Esempio:** Il palleggiatore A1 e B1 commettono fallo approssimativamente nello stesso periodo. Questo è il secondo fallo della squadra A e il quinto della squadra B nel quarto.

Interpretazione: Entrambi i falli appartengono alla stessa categoria (falli personali), quindi si tratta di doppio fallo. Il differente numero di falli di squadra nel quarto non è rilevante. La palla sarà assegnata alla squadra A per una rimessa dal punto più vicino dove si è verificato il doppio fallo. La squadra A avrà a disposizione il tempo residuo sul cronometro dei 24".

35-4 **Esempio:** A1, con la palla ancora nelle sue mani durante il suo atto di tiro, e B1 sono sanzionati con falli personali commessi reciprocamente e approssimativamente nello stesso tempo.

Interpretazione: Entrambi i falli appartengono alla stessa categoria (falli personali), quindi si tratta di un doppio fallo. Se il tiro di A1 è realizzato, il canestro non verrà convalidato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si è verificato il doppio fallo. La squadra avrà a disposizione il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

35-5 **Esempio:** Un tiro a canestro di A1 è in aria quando A1 e B1 sono sanzionati con un fallo personale commesso reciprocamente e approssimativamente nello stesso momento.

Interpretazione: Entrambi i falli di A1 e B1 appartengono alla stessa categoria (falli personali), quindi si tratta di doppio fallo.

Se la palla entra nel canestro, il canestro di A1 verrà convalidato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di fondo come dopo un qualsiasi canestro realizzato.

Se la palla non entra a canestro, siamo in una situazione di salto a due. Il gioco riprenderà con una rimessa per possesso alternato.

35-6 **Esempio:** La squadra A ha 2 falli di squadra e la squadra B ha 3 falli di squadra nel quarto. Poi

- (a) mentre A2 palleggia, A1 e B1 si spingono a vicenda nella posizione di post basso.
- (b) durante un rimbalzo, A1 e B1 si spingono a vicenda.
- (c) mentre A1 riceve un passaggio da A2, A1 e B1 si spingono a vicenda.

Interpretazione: In tutti i casi, questo è un doppio fallo. Il gioco riprenderà con

- (a) e (c) una rimessa in gioco per la squadra A dal punto più vicino a dove è avvenuto il doppio fallo.
- (a) una rimessa per possesso alternato

35-7 **Esempio:** B1 è sanzionato con un fallo personale per aver spinto il palleggiatore A1. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto. A1 all'incirca nello stesso momento viene sanzionato con un fallo antisportivo per aver colpito B1 con il suo gomito.

Interpretazione: I due falli non appartengono alla stessa categoria (personale e antisportivo), quindi questo non è un doppio fallo. Le sanzioni non verranno compensate. La rimessa in gioco per la squadra A deve essere cancellata poiché deve essere amministrata un'ulteriore sanzione per il fallo antisportivo. B1 avrà 2 tiri liberi senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa nella sua zona di attacco. La squadra B avrà a disposizione 14 secondi sul cronometro dei 24".

35-8 **Esempio:** B1 viene sanzionato con un fallo personale per aver spinto il palleggiatore A1. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. A1 viene sanzionato approssimativamente nello stesso momento con un fallo antisportivo per aver colpito con il suo gomito.

Interpretazione: I due falli non appartengono alla stessa categoria (personale e antisportivo), quindi questo non è un doppio fallo. Le sanzioni non verranno compensate. A1 eseguirà 2 tiri liberi senza rimbalzo. B1 eseguirà 2 tiri liberi senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa nella sua zona di attacco. La squadra B avrà a disposizione 14 secondi sul cronometro dei 24".

35-9 **Esempio:** A1 sta palleggiando quando A1 e B1 sono sanzionati con un fallo commesso reciprocamente e approssimativamente nello stesso momento.

- (a) Entrambi i falli sono falli antisportivi
- (b) Il fallo di A1 è un fallo antisportivo e il fallo di B1 è un fallo da espulsione
- (c) Il fallo di A1 è un fallo da espulsione e il fallo di B1 è un fallo antisportivo

Interpretazione: In tutti i casi, i due falli appartengono alla stessa categoria (falli antisportivi/da espulsione), quindi questo è un doppio fallo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove il doppio fallo è stato commesso.

Art. 36: Fallo Tecnico

36-1 **Precisazione.** Un richiamo ufficiale viene dato a un giocatore per un'azione o un comportamento che, se ripetuto, può portare a un fallo tecnico. Questo avvertimento sarà comunicato anche all'allenatore di quella squadra e varrà per tutti i componenti di quella squadra, per qualsiasi azione simile per il resto della gara. Un richiamo ufficiale deve essere fatto solo quando la palla è morta e il cronometro è fermo.

36-2 **Esempio:** A1 riceve un richiamo **per** aver interferito con una rimessa **o per** qualsiasi altra azione che, se ripetuta, può portare a un fallo tecnico.

Interpretazione: Il richiamo sarà comunicato anche all'allenatore A e si applicherà a tutti i componenti della squadra A, per il resto della partita, in caso di azioni simili.

36-3 **Esempio:** A1 è in penetrazione a canestro quando B1 cade all'indietro a terra senza alcun contatto tra questi giocatori oppure un contatto ininfluenza da parte di A1 è seguito da un teatrale atteggiamento di B1. Un richiamo per tale comportamento è già stato fatto ai giocatori della squadra B, attraverso il loro allenatore.

Interpretazione: L'azione di B1 non è conforme allo spirito e all'intento delle regole. B1 potrà essere sanzionato con un fallo tecnico.

36-4 **Esempio:** A1 è in palleggio e provoca un contatto **illegale** con B1 che si trova nella sua posizione legale di difesa. A1 viene sanzionato con un fallo in attacco. **Dopo che il fallo in attacco è stato sanzionato ad A1**, B1 cade **e accentua il contatto illegale** con un eccessivo atteggiamento teatrale.

Interpretazione: Il fallo in attacco di A1 resterà valido. **La palla diventa morta quando il fallo in attacco di B1 viene fischiato.** L'atteggiamento teatrale di B1 non può essere ignorato come il suo comportamento non è conforme allo spirito delle regole. **B1 riceverà un richiamo per il suo comportamento.** Il gioco riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra B dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo in attacco di A1.

36-5 **Precisazione.** Mentre un giocatore è in atto di tiro, agli avversari non sarà permesso di deconcentrare il tiratore con azioni tipo mettere una mano(i) vicino ai suoi occhi, gridare forte, battere i piedi pesantemente o battere le mani nelle vicinanze del tiratore. Farlo può comportare un fallo tecnico se il tiratore viene svantaggiato dall'azione, oppure un richiamo se il tiratore non viene svantaggiato.

36-6 **Esempio:** A1 è in atto di tiro con la palla ancora nelle sue mani, quando B1 tenta di distrarlo gridando forte o battendo pesantemente i piedi sul terreno di gioco. Il tiro di A1 a canestro:

- (a) viene realizzato.
- (b) non viene realizzato

Interpretazione:

- (a) Il canestro di A1 è valido. A B1 sarà dato un richiamo, che deve essere comunicato anche all'allenatore B. Se ai componenti della squadra B era già stato dato un richiamo per un comportamento simile, B1 dovrà essere sanzionato con un fallo tecnico. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di fondo.
- (b) B1 dovrà essere sanzionato con un fallo tecnico. Qualsiasi giocatore della squadra A tirerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è stato fischiato il fallo tecnico.

36-7

Precisazione. Se gli arbitri scoprono che contemporaneamente più di 5 giocatori della stessa squadra sono sul terreno di gioco, l'errore deve essere corretto appena possibile, senza creare uno svantaggio per gli avversari. Assumendo che gli arbitri e gli ufficiali di campo stiano svolgendo il loro compito correttamente, 1 giocatore deve essere rientrato o rimasto sul terreno illegalmente. Gli arbitri devono quindi disporre l'uscita immediata di 1 giocatore dal terreno di gioco e addebitare un fallo tecnico all'allenatore di quella squadra, registrato come "B1". L'allenatore è responsabile di garantire che una sostituzione sia svolta correttamente e che il giocatore sostituito abbandoni immediatamente il terreno dopo la sostituzione.

36-8

Esempio: Con il cronometro di gara in movimento, la squadra A ha più di 5 giocatori sul terreno di gioco. Al momento della scoperta

- (a) la squadra B (con 5 giocatori)
- (b) la squadra A (con più di 5 giocatori)

ha il controllo della palla.

Interpretazione:

- (a) Il gioco sarà interrotto immediatamente, a meno che la squadra B non venga svantaggiata.
- (b) Il gioco sarà essere interrotto immediatamente.

In ambedue i casi, il giocatore rientrato (o rimasto) in gioco illegalmente deve essere fatto uscire dal gioco. L'allenatore A dovrà essere sanzionato con un fallo tecnico, registrato come "B1".

36-9

Precisazione. Viene scoperto che una squadra sta giocando con più di 5 giocatori. Fino a questa scoperta degli arbitri, tutti i punti segnati da ciascun giocatore resteranno validi. Tutti i falli commessi da ciascun giocatore resteranno validi e saranno considerati come falli del giocatore.

36-10 **Esempio:** Con il cronometro di gara in movimento, la squadra A ha 6 giocatori sul terreno. Questo viene scoperto dopo che:

- (a) A1 commette un fallo in attacco.
- (b) A1 realizza un canestro su azione.
- (c) B1 commette un fallo su A1 durante un tiro a canestro non realizzato.
- (d) Il sesto giocatore della squadra A ha lasciato il terreno di gioco.

Interpretazione:

- (a) Il fallo di A1 è un fallo di un giocatore.
 - (b) Il canestro realizzato da A1 sarà valido.
 - (c) A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi.
- (a), (b) e (c) il sesto giocatore della squadra A deve abbandonare il terreno di gioco. In tutti i casi, un fallo tecnico sarà addebitato all'allenatore A, registrato come "B1".
- (d) l'allenatore della squadra A verrà sanzionato con un fallo tecnico registrato come "B1".

36-11 **Precisazione.** Dopo che gli è stato notificato di non essere più autorizzato a giocare per aver commesso il quinto fallo, un giocatore rientra in gioco. L'illegale partecipazione dovrà essere sanzionata immediatamente non appena scoperta, senza creare uno svantaggio per gli avversari.

36-12 **Esempio:** Dopo aver commesso il suo quinto fallo, B1 viene informato di non essere più autorizzato a giocare. In seguito, B1 rientra in gioco da sostituto. La partecipazione illegale di B1 viene scoperta prima che:

- (a) la palla sia diventata viva per la ripresa del gioco.

o dopo che

- (b) la palla è tornata viva, mentre la squadra A ne è in controllo.
- (c) la palla è tornata viva, mentre la squadra B ne è in controllo.
- (d) la palla è tornata morta successivamente al reingresso in gioco di B1.

Interpretazione:

- (a) B1 sarà escluso immediatamente dal gioco
- (b) Il gioco sarà fermato immediatamente a meno che la squadra A non venga svantaggiata. B1 sarà escluso dal gioco.
- (c) e (d) Il gioco sarà fermato immediatamente. B1 sarà escluso dal gioco.

In tutti i casi, un fallo tecnico sarà addebitato all'allenatore, registrato come "B1".

36-13 **Precisazione.** Dopo essere stato informato di aver commesso il proprio quinto fallo, un giocatore rientra in campo e realizza un canestro su azione, o un fallo, o subisce un fallo da un avversario prima che venga scoperta la sua partecipazione illegale. Tutti tali punti dovranno rimanere validi e qualunque fallo(i) da (o su) quel giocatore dovranno essere considerati come falli di un giocatore.

36-14 **Esempio:** Dopo aver commesso il suo quinto fallo, A1 viene informato di non essere più autorizzato a giocare. In seguito, A1 rientra in gioco da sostituto. La partecipazione illegale di A1 viene scoperta dopo che

- (a) A1 realizza un canestro su azione.
- (b) A1 commette un fallo su B1.
- (c) B1 commette fallo su A1 palleggiatore. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto

Interpretazione:

- a) Il canestro realizzato da A1 sarà valido.
- b) Il fallo commesso da A1 è un fallo di un giocatore e sarà registrato a referto nello spazio accanto al suo quinto fallo.
- c) Il sostituto di A1 effettuerà 2 tiri liberi.

In tutti i casi, un fallo tecnico sarà addebitato all'allenatore A, registrato come "B1".

36-15 **Precisazione.** Dopo non aver ricevuto informativa di non essere più autorizzato a giocare per aver commesso il quinto fallo, un giocatore rimane o rientra in gioco. Quel giocatore dovrà essere tolto dal gioco non appena viene scoperto l'errore senza creare uno svantaggio per gli avversari. Nessuna sanzione sarà applicata per la sua partecipazione illegale. Se quel giocatore realizza un canestro, commette un fallo o subisce un fallo da un avversario, il canestro sarà valido e il fallo sarà considerato come fallo di un giocatore.

36-16 **Esempio:** A1 commette fallo su B1. A6 chiede di sostituire A1. A6 entra in gioco. Gli arbitri non avvertono A1 che il fallo è il suo quinto. A1 in seguito rientra in gioco da sostituto. La partecipazione illegale di A1 viene scoperta dopo che il cronometro di gara è partito quando

- (a) A1 ha realizzato un canestro.
- (b) A1 ha commesso fallo su B1.
- (c) B1 ha commesso fallo su A1 durante un suo tiro a canestro su azione non realizzato.

Interpretazione: Nessuna sanzione sarà addebitata a causa della partecipazione illegale di A1. Il gioco sarà fermato senza creare uno svantaggio per la squadra B. A1 sarà immediatamente tolto dal gioco e sostituito.

- a) Il canestro di A1 sarà valido.
- b) Il fallo commesso da A1 è un fallo di un giocatore. Egli sarà sanzionato conseguentemente e registrato a referto nello spazio accanto al suo quinto fallo.
- c) Il sostituto di A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi.

36-17 **Esempio:** 9 minuti prima dell'inizio della gara, A1 viene sanzionato con un fallo tecnico. L'allenatore della squadra B designa B6 per effettuare 1 tiro libero anche se B6 non è inserito nel quintetto iniziale della squadra B.

Interpretazione: 1 dei giocatori indicati nel quintetto iniziale della squadra B deve effettuare il tiro libero. Una sostituzione non può essere concessa prima dell'inizio del tempo di gioco.

36-18 **Precisazione.** Ogniqualvolta un giocatore simula un fallo, sarà applicata la seguente procedura:

- Senza interrompere il gioco, l'arbitro avverte della simulazione mostrando due volte il segnale "sollevare l'avambraccio partendo dall'alto".
- Non appena il gioco viene fermato, un richiamo sarà comunicato al giocatore e all'allenatore di questa squadra. Ambedue le squadre hanno diritto a un richiamo.
- La volta successiva che un qualsiasi giocatore di quella squadra simula un fallo, un fallo tecnico dovrà essere fischiato. Ciò si applica anche se la gara non fosse stata interrotta per comunicare il richiamo di cui in precedenza ad alcun giocatore o all'allenatore di quella squadra.
- Se avviene una simulazione eccessiva senza alcun contatto, un fallo tecnico potrà essere immediatamente fischiato senza che un richiamo sia dato.

36-19 **Esempio:** A1 sta palleggiando con B1 che lo difende. A1 compie un movimento improvviso con la sua testa tentando di dare l'impressione di aver subito fallo da B1. Nella stessa azione di gioco con cronometro in movimento, A1 cade sul terreno di gioco tentando di dare l'impressione di essere stato spinto da B1.

Interpretazione: L'arbitro dà un richiamo ad A1 per la sua prima simulazione con la testa, mostrandogli due volte il segnale "sollevare l'avambraccio partendo dall'alto". A1 sarà sanzionato con un fallo tecnico per la sua seconda simulazione nel cadere a terra, anche se non c'è stata interruzione del gioco per comunicare il richiamo per la prima simulazione né ad A1 né all'allenatore A.

36-20 **Esempio:** A1 sta palleggiando con B1 che lo difende. A1 compie un movimento improvviso con la sua testa tentando di dare l'impressione di aver subito un fallo da B1. Nella stessa azione di gioco con cronometro in movimento, B2 cade sul terreno di gioco tentando di dare l'impressione di essere stato spinto da A2.

Interpretazione: L'arbitro dà ad A1 e B2 i primi richiami per le loro simulazioni mostrando a essi due volte il segnale "sollevare l'avambraccio partendo dall'alto". Durante la successiva interruzione della gara, i richiami saranno comunicati ad A1, B2 e a entrambi gli allenatori.

36-21 **Esempio:** A1 palleggia ed entra in contatto illegalmente con B1 nella sua posizione legale di difesa. Un fallo in attacco viene sanzionato ad A1. Nello stesso momento, B1 compie un movimento esagerato cercando di dare l'impressione di aver subito fallo da A1.

Interpretazione: Il fallo in attacco di A1 resterà valido. Gli arbitri non possono fischiare un fallo ad A1 e nello stesso momento fare un richiamo a B1 per simulazione. Il gioco riprenderà con una rimessa B dal punto più vicino a dove il fallo in attacco di A1 è avvenuto.

36-22 **Esempio:** A1 palleggia ed entra in contatto illegalmente con B1 nella sua posizione legale di difesa. Nello stesso momento, B1 compie un movimento esagerato cercando di dare l'impressione di aver subito fallo da A1.

Interpretazione: Gli arbitri effettueranno un richiamo mostrando due volte il segnale "sollevare l'avambraccio partendo dall'alto" a B1 per aver simulato il fallo. Quando il gioco sarà fermato e la palla sarà morta, il richiamo verrà comunicato anche all'allenatore della squadra B e sarà applicato anche a qualsiasi membro della sua squadra.

36-23 **Precisazione.** Un serio infortunio può risultare dall'eccessivo agitare dei gomiti, specialmente nelle situazioni di rimbalzo e di giocatore marcato da vicino. Se tale azione provoca un contatto, allora potrà essere fischiato un fallo personale, antisportivo o addirittura da espulsione. Se l'azione non provoca alcun contatto, potrà essere fischiato un fallo tecnico.

36-24 **Esempio:** A1 prende palla su un rimbalzo e torna sul terreno di gioco. A1 è immediatamente marcato da vicino da B1. Senza entrare a contatto con B1, A1 agita in maniera eccessiva i gomiti per intimidire B1 oppure per procurarsi spazio sufficiente per girare, passare o palleggiare.

Interpretazione: L'azione di A1 non è conforme allo spirito e all'intento delle regole. A1 potrà essere sanzionato con un fallo tecnico.

36-25 **Precisazione.** Un giocatore dovrà essere espulso quando gli vengono addebitati 2 falli tecnici.

36-26 **Esempio:** Durante la prima metà gara, A1 ha commesso il suo primo fallo tecnico per essersi appeso all'anello. Nella seconda metà gara, A1 è sanzionato con un secondo fallo tecnico per il suo comportamento antisportivo.

Interpretazione: A1 sarà automaticamente espulso. Il secondo fallo tecnico è l'unico a essere sanzionato e non dovrà essere amministrata alcuna ulteriore sanzione per l'espulsione. Il segnapunti deve immediatamente avvertire un arbitro quando A1 ha commesso 2 falli tecnici e deve essere espulso.

36-27 **Precisazione.** Dopo il suo quinto fallo personale, tecnico o antisportivo, un giocatore diviene un giocatore escluso. Dopo il suo quinto fallo, ogni successivo fallo tecnico fischiato contro di lui sarà addebitato al suo allenatore e registrato come "B1". Il giocatore escluso non è un giocatore espulso e potrà stare nell'area della panchina della propria squadra.

36-28 **Esempio:** B1 ha commesso un fallo tecnico durante il primo quarto. Nel quarto quarto, B1 commette il proprio quinto fallo. Questo è il secondo fallo della squadra B nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della propria squadra, B1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Con il suo quinto fallo B1 è diventato un giocatore escluso. Ogni successivo fallo tecnico contro di lui sarà addebitato al suo allenatore, registrato come "B1". B1 non è espulso. Un qualsiasi giocatore della squadra A potrà effettuare 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla, quando il fallo tecnico è stato fischiato.

36-29 **Esempio:** B1 ha commesso un fallo antisportivo durante il terzo quarto. Nel quarto quarto, B1 commette il proprio quinto fallo sul palleggiatore A1. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della propria squadra, B1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Con il suo quinto fallo B1 è diventato un giocatore escluso. Ogni successivo fallo tecnico contro di lui sarà addebitato al suo allenatore, registrato come "B1". B1 non è espulso. Un qualsiasi giocatore della squadra A potrà effettuare 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla, quando il fallo tecnico è stato fischiato.

36-30 **Esempio:** B1 commette un fallo sul palleggiatore A1, quinto fallo personale di B1 e il secondo fallo di squadra B nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della propria squadra, B1 è sanzionato con un fallo da espulsione.

Interpretazione: B1 è stato espulso e deve andare negli spogliatoi. Il fallo di espulsione di B1 deve essere registrato sul referto come "D" nello spazio a fianco della casella del quinto fallo e con "B2" per l'allenatore B. Un qualsiasi giocatore della squadra A potrà effettuare i 2 tiri liberi senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla sua linea di rimessa in attacco. La squadra A avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

36-31 **Esempio:** B1 commette un fallo sul palleggiatore A1. È il suo quinto fallo personale e il quinto fallo di squadra di B nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della propria squadra, B1 è sanzionato con fallo da espulsione.

Interpretazione: B1 è stato espulso e dovrà recarsi negli spogliatoi. Il fallo da espulsione di B1 deve essere registrato sul referto come "D" nello spazio a fianco della casella del quinto fallo e con "B2" per l'allenatore B. A1 dovrà effettuare i 2 tiri liberi senza rimbalzo. Dopodiché qualsiasi giocatore della squadra A potrà effettuare i 2 tiri liberi senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

36-32 **Precisazione.** Un giocatore dovrà essere espulso quando gli vengono addebitati 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo.

36-33 **Esempio:** Nella prima metà gara, A1 viene sanzionato con un fallo tecnico per aver ritardato il gioco. Nella seconda metà gara, A1 viene sanzionato con un fallo antisportivo per un fallo duro contro B1.

Interpretazione: A1 sarà automaticamente espulso. Il fallo antisportivo è l'unico a essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione per l'espulsione. Il segnapunti deve immediatamente avvertire un arbitro quando un giocatore ha commesso 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo e deve essere automaticamente espulso. B1 effettuerà 2 tiri liberi senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa nella sua zona d'attacco. La squadra B avrà 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

36-34 **Esempio:** Nella prima metà gara, A1 ha commesso un fallo antisportivo per aver fermato con un contatto non necessario lo sviluppo della transizione della squadra in attacco. Nella seconda metà gara A2 sta palleggiando nella sua zona di difesa, quando A1 viene sanzionato con un fallo tecnico per aver simulato un fallo lontano dalla palla.

Interpretazione: A1 sarà automaticamente espulso. Il fallo tecnico è l'unico a essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione per l'espulsione. Il segnapunti deve immediatamente avvertire un arbitro quando un giocatore ha commesso 1 fallo antisportivo e 1 fallo tecnico e deve essere automaticamente espulso. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla, quando il fallo tecnico è stato fischiato. La squadra A avrà a disposizione il tempo residuo sull'apparecchio dei 24".

36-35 **Precisazione.** Un giocatore allenatore sarà espulso se è stato sanzionato con i seguenti falli:

- 2 falli tecnici come giocatore.
- 2 falli antisportivi come giocatore.
- 1 fallo antisportivo e 1 fallo tecnico come giocatore.
- 1 fallo tecnico come allenatore, come "C1" e 1 fallo antisportivo o tecnico come giocatore.
- 1 fallo tecnico come allenatore, come "B1" o "B2", 1 fallo tecnico come allenatore, registrato come "C1" e 1 fallo antisportivo o tecnico come giocatore.
- 2 falli tecnici come allenatore come "B1" o "B2" e 1 fallo antisportivo o tecnico come giocatore.
- 2 falli tecnici come allenatore, come "C1".
- 1 fallo tecnico come allenatore, come "C1" e 2 falli tecnici come allenatore, registrati come "B1" o "B2".
- 3 falli tecnici come allenatore, registrati come "B1" o "B2".

36-36 **Esempio:** Durante il primo quarto, il giocatore allenatore A1 ha commesso un fallo tecnico per aver simulato un fallo come giocatore. Nel quarto quarto, A2 sta palleggiando quando al giocatore allenatore A1 viene sanzionato un fallo tecnico per il suo personale comportamento antisportivo come allenatore, registrato come "C1".

Interpretazione: Il giocatore allenatore A1 sarà automaticamente espulso. Il secondo fallo tecnico è l'unico a essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione per l'espulsione. Il segnapunti deve immediatamente avvertire un arbitro quando un giocatore allenatore ha commesso 1 fallo tecnico come giocatore e 1 fallo tecnico per un suo personale comportamento come allenatore e deve essere automaticamente espulso. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto

più vicino a dove si trovava la palla, quando il fallo tecnico è stato fischiato. La squadra A avrà a disposizione il tempo residuo sull'apparecchio dei 24".

36-37 **Esempio:** Nel secondo quarto, il giocatore allenatore A1 ha commesso un fallo antisportivo su B1 in qualità di giocatore. Nel terzo quarto, al giocatore allenatore A1 viene sanzionato un fallo tecnico per un comportamento antisportivo del suo fisioterapista, registrato come "B1". Nel quarto quarto, A2 sta palleggiando quando il sostituto A6 viene sanzionato con un fallo tecnico. Il fallo tecnico di A6 deve essere registrato a carico del giocatore allenatore A1 come "B1".

Interpretazione: Il giocatore allenatore A1 sarà automaticamente espulso. Il secondo fallo tecnico (fallo tecnico di A6), è l'unico a essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione per l'espulsione. Il segnapunti deve immediatamente avvertire un arbitro quando un giocatore allenatore ha commesso 1 fallo antisportivo come giocatore ed è stato sanzionato con 2 falli tecnici come allenatore per il comportamento del suo personale in panchina e che deve essere automaticamente espulso. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla, quando il fallo tecnico nei confronti di A6 è stato fischiato. La squadra A avrà a disposizione il tempo residuo sull'apparecchio dei 24".

36-38 **Esempio:** Nel secondo quarto, il giocatore allenatore A1 è sanzionato con un fallo tecnico per il suo personale comportamento antisportivo come allenatore, registrato come "C1". Nel quarto quarto, il giocatore allenatore A1 ha commesso un fallo antisportivo come giocatore contro B1.

Interpretazione: Il giocatore allenatore A1 sarà automaticamente espulso. Il fallo antisportivo è l'unico a essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione per l'espulsione. Il segnapunti deve immediatamente avvertire un arbitro quando un giocatore allenatore ha commesso 1 fallo tecnico per un suo personale comportamento come allenatore e 1 fallo antisportivo come giocatore e deve essere automaticamente espulso. B1 effettuerà 2 tiri liberi senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa in attacco. La squadra B avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

36-39 **Precisazione.** Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare e una rimessa deve essere amministrata con un giocatore che difende il giocatore incaricato della rimessa, la seguente procedura dovrà essere applicata:

- L'arbitro effettuerà il segnale di "superamento illegale della linea che delimita il campo di gioco" come richiamo, prima di consegnare la palla per la rimessa.
- Se poi il giocatore difensore muove una qualsiasi parte del proprio corpo oltre la linea perimetrale per interferire con la rimessa, un fallo tecnico dovrà essere fischiato senza ulteriore richiamo.

La stessa procedura dovrà essere applicata anche dopo un canestro su azione e un ultimo tiro libero, quando la palla non è consegnata al giocatore incaricato della rimessa.

36-40 **Esempio:** Con 1:08 residui sul cronometro di gara nel quarto quarto e con 11 secondi sull'apparecchio dei 24", A1 ha la palla in mano per una rimessa dalla propria zona d'attacco. B1 porta le sue mani oltre la linea perimetrale per ostacolare la rimessa di A1.

Interpretazione: Poiché l'arbitro ha fatto un richiamo prima di aver consegnato la palla ad A1, B1 sarà sanzionato con un fallo tecnico per aver interferito con la rimessa. Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla, quando il fallo tecnico è stato fischiato. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

36-41 **Esempio:** Con 1:06 residui sul cronometro di gara nel quarto quarto e con 21 secondi sull'apparecchio dei 24", A1 ha la palla in mano per una rimessa in gioco dalla propria zona di difesa. B1 porta le sue mani oltre la linea perimetrale per ostacolare la rimessa di A1.

Interpretazione: Poiché l'arbitro ha fatto un richiamo prima di aver consegnato la palla ad A1, B1 sarà sanzionato con un fallo tecnico per aver interferito con la rimessa. Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla, quando il fallo tecnico è stato fischiato. La squadra A avrà 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

36-42 **Precisazione.** Quando viene fischiato un fallo tecnico, la sanzione di tiro libero sarà amministrata immediatamente, senza alcun giocatore schierato a rimbalzo. Dopo che il tiro libero è stato amministrato, il gioco riprenderà dal punto più vicino a dove si trovava la palla, quando il fallo tecnico è stato fischiato.

36-43 **Esempio:** Con 21 secondi sull'apparecchio dei 24", A1 sta palleggiando nella propria zona di difesa, quando B1 commette fallo tecnico.

Interpretazione: Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il fallo tecnico è stato fischiato. La squadra A avrà un nuovo periodo di 8 secondi e 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

36-44 **Esempio:** Con 21 secondi sull'apparecchio dei 24", A1 sta palleggiando nella propria zona di difesa, quando A2 commette fallo tecnico.

Interpretazione: Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il fallo tecnico è stato fischiato. La squadra A avrà 5 secondi per far pervenire la palla in zona d'attacco e 21 secondi sull'apparecchio dei 24".

36-45 **Esempio:** A1 subisce fallo da B1 sul suo tentativo di realizzazione da 2 punti. La palla non entra nel canestro. Prima che il primo dei 2 tiri liberi sia amministrato, viene fischiato un fallo tecnico ad A2.

Interpretazione: Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Dopodiché A1 effettuerà 2 tiri liberi. Il gioco verrà ripreso come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

36-46

Esempio: A1 subisce fallo da B1 sul suo tentativo di realizzazione da 2 punti. La palla non entra nel canestro. Dopo che A1 ha effettuato il primo dei due tiri liberi, viene fischiato un fallo tecnico ad A2.

Interpretazione: Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Dopodiché A1 effettuerà il suo secondo tiro libero. Il gioco verrà ripreso come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

36-47

Esempio: Durante una sospensione, un fallo tecnico è fischiato ad A2.

Interpretazione: La sospensione dovrà essere completata. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco sarà ripreso dal punto più vicino a dove il gioco era stato interrotto per la sospensione.

36-48

Esempio: Un tentativo di tiro a canestro su azione di A1 è in aria quando un fallo tecnico è fischiato a

- (a) B1.
- (b) A2.

Interpretazione: Dopo l'amministrazione del tiro libero da parte di

- (a) Un qualsiasi giocatore della squadra A per il fallo tecnico di B1,
- (b) Un qualsiasi giocatore della squadra B per il fallo tecnico di A2,

Se il tiro di A1 è entrato nel canestro, il canestro sarà valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B da un punto qualsiasi dietro la linea di fondo campo.

Se il tiro di A1 non è entrato nel canestro, il gioco riprenderà con una rimessa per possesso alternato.

36-49

Esempio: Un tentativo di tiro a canestro su azione di A1 è in aria quando un fallo tecnico è fischiato al medico della

- (a) squadra B
- (b) squadra A

Interpretazione: Dopo l'amministrazione del tiro libero da parte di:

- (a) Un qualsiasi giocatore della squadra A per il fallo tecnico al medico della squadra B,
- (b) Un qualsiasi giocatore della squadra B per il fallo tecnico al medico della squadra A,

Se il tiro di A1 è entrato nel canestro, il canestro sarà valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B da un punto qualsiasi dietro la linea di fondo campo.

Se il tiro di A1 non è entrato nel canestro, il gioco riprenderà con una rimessa per possesso alternato.

36-50

Esempio: A1 ha la palla tra le mani durante un atto di tiro quando un fallo tecnico è fischiato a

- (a) B1 o il dottore della squadra B
- (b) A2 o il dottore della squadra A

Interpretazione: Dopo l'amministrazione del tiro libero da parte di:

- (a) Un qualsiasi giocatore della squadra A per il fallo tecnico a B1 o al dottore della squadra B:
 - Se il tiro di A1 è entrato nel canestro, il canestro sarà valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B da un punto qualsiasi dietro la linea di fondo campo.
 - Se il tiro di A1 non è entrato nel canestro, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il fallo tecnico è stato fischiato.
- (b) Un qualsiasi giocatore della squadra B per il fallo tecnico ad A2 o al dottore della squadra A:
 - Se il tiro di A1 è entrato nel canestro, il canestro non sarà valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea del tiro libero estesa.
 - Se il tiro di A1 non è entrato nel canestro, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il fallo tecnico è stato fischiato.

Art. 37: Fallo Antisportivo

37-1 **Precisazione.** Il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, la palla è nel fuori campo per una rimessa in gioco ed è ancora nelle mani dell'arbitro oppure è ormai a disposizione del giocatore incaricato della rimessa. Se in quel momento un giocatore difensore sul terreno di gioco provoca un contatto con un giocatore della squadra in attacco anche lui sul terreno e un fallo viene fischiato, questo è un fallo antisportivo.

37-2 **Esempio:** Con 0:51 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 incaricato della rimessa ha la palla tra le mani oppure a sua disposizione, quando B2 provoca un contatto con A2 sul terreno di gioco. Un fallo è fischiato a B2.

Interpretazione: È evidente che B2 non ha fatto alcun tentativo per giocare la palla ed ha acquisito un vantaggio nel non far ripartire il cronometro di gara. B2 dovrà essere sanzionato con un fallo antisportivo senza che un richiamo debba essere proposto. A2 effettuerà 2 tiri liberi senza rimbalzo. Il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra A dalla sua linea di rimessa in attacco. La squadra A avrà 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

37-3 **Esempio:** Con 0:53 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 ha la palla tra le mani oppure a sua disposizione, quando A2 provoca un contatto con B2 sul terreno di gioco. Un fallo è fischiato ad A2.

Interpretazione: A2 non ha acquisito alcun vantaggio nel commettere un fallo. A2 sarà sanzionato con un fallo personale, a meno che non si tratti di un contatto duro fischiato come antisportivo o da espulsione. Il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove il fallo è stato fischiato.

37-4 **Precisazione:** Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, e dopo che la palla ha lasciato le mani del giocatore incaricato della rimessa, un giocatore difensore, al fine di fermare o non far ripartire il cronometro di gara, provoca un contatto con un attaccante che è sul punto di ricevere o ha già ricevuto la palla sul terreno di gioco. Se questo contatto è un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla, il contatto dovrà essere immediatamente fischiato come fallo personale, a meno che non si tratti di un contatto duro fischiato come fallo antisportivo o da espulsione.

37-5 **Esempio:** Con 1:04 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto e sul punteggio di A 83 – B 80, su una rimessa la palla ha lasciato le mani di A1, quando B2 provoca un contatto sul terreno di gioco ai danni di A2 che è sul punto di ricevere la palla. Un fallo è fischiato contro B2. Questo è il secondo fallo della squadra B nel quarto.

Interpretazione: Un fallo personale sarà fischiato a B2, a meno che il contatto di B2 non sia un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla oppure che la gravità del contatto di B2 richieda che venga fischiato un fallo antisportivo o da espulsione. Il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove il fallo è stato fischiato.

37-6 **Esempio:** Con 1:02 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto e sul punteggio di A 83 – B 80, su una rimessa la palla ha lasciato le mani di A1, quando A2 provoca un contatto sul terreno di gioco ai danni di B2. Un fallo è fischiato contro A2.

Interpretazione: A2 non ha ottenuto alcun vantaggio nel commettere fallo. Un fallo personale sarà immediatamente fischiato contro A2, a meno che non si tratti di contatto duro, da essere sanzionato come fallo antisportivo o da espulsione. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove il fallo è stato fischiato.

37-7 **Esempio:** Con 1:00 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto e sul punteggio di A83 – B80, su una rimessa la palla ha lasciato le mani di A1, quando B2 provoca un contatto ai danni di A2 in una zona del terreno di gioco diversa da quella dove è amministrata la rimessa. B2 viene sanzionato per il fallo su A2.

Interpretazione: Ovviamente B2 non sta facendo alcun tentativo di giocare la palla ed ha acquisito un vantaggio nel non far ripartire il cronometro di gara. B2 dovrà essere sanzionato con un fallo antisportivo senza che alcun richiamo debba essere proposto. A2 deve effettuare 2 tiri liberi senza rimbalzo. Il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra A dalla sua linea di rimessa in attacco. La squadra A avrà a disposizione 14 secondi sul cronometro dei 24”.

37-8 **Precisazione.** Ogni contatto illegale di un giocatore da dietro o lateralmente su un giocatore avversario che sta procedendo verso il canestro avversario e senza alcun altro avversario fra se stesso, la palla e il canestro, deve essere fischiato come fallo antisportivo, soltanto finché il giocatore non inizia l’atto di tiro. Comunque, un non legittimo tentativo di giocare direttamente la palla o un qualsiasi contatto duro potrà essere fischiato come fallo antisportivo in qualsiasi momento durante la gara.

37-9 **Esempio:** A1 sta palleggiando verso canestro in contropiede e non c’è alcun giocatore avversario tra A1 e il canestro avversario: B1 crea un contatto su A1 illegalmente da dietro e viene fischiato un fallo a B1.

Interpretazione: Questo è un fallo antisportivo di B1

37-10 **Esempio:** Mentre A1 sta concludendo il contropiede e prima che abbia la palla tra le mani per iniziare il suo atto di tiro, B1 crea un contatto con il suo braccio da dietro

- (a) tentando di rubare la palla.
- (b) con un contatto eccessivamente duro

Interpretazione: In entrambi i casi, questo è un fallo antisportivo di B1.

37-11 **Esempio:** Mentre sta concludendo il suo contropiede, A1 ha la palla nelle sue mani per un atto di tiro quando B1 entra in contatto con le braccia di A1 da dietro

- (a) tentando di stoppare la palla
- (b) con un contatto eccessivamente duro

Interpretazione:

- (a) Questo è un fallo personale di B1
- (b) Questo è un fallo antisportivo di B1

37-12 **Esempio:** A1 palleggia nella sua zona di attacco quando B1 devia la palla dalle mani di A1 nella metà campo di attacco della squadra B. Prima che B1 ottenga il controllo della palla, A1 lo spinge da dietro per fermare il contropiede. Non ci sono giocatori avversari tra B1, la palla e il canestro avversario.

Interpretazione: Questo è fallo antisportivo di A1.

37-13 **Precisazione.** Dopo che un giocatore ha commesso il suo quinto fallo, diventa un giocatore escluso. Ogni successivo fallo tecnico, antisportivo o da espulsione di quel giocatore verrà addebitato all'allenatore come "B" e sanzionato di conseguenza.

37-14 **Esempio:** B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il quinto fallo personale di B1 e il secondo fallo della squadra B nel quarto. Mentre si sta dirigendo verso la sua panchina, B1 spinge A2.

Interpretazione: Con il suo quinto fallo, B1 diventa un giocatore escluso. Il comportamento antisportivo di B1 sarà sanzionato come fallo tecnico all'allenatore della squadra B, registrato come "B1". Qualsiasi giocatore della squadra A eseguirà 1 tiro libero senza nessuno a rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa in campo per la squadra A dal punto più vicino a dove era la palla quando si è verificato il comportamento antisportivo di B1.

37-15 **Esempio:** A1 commette fallo su B1, questo è il quinto fallo di A1. Questo è il terzo fallo della squadra A nel quarto. Mentre si sta dirigendo verso la sua panchina, A1 viene sanzionato con un fallo tecnico per aver insultato verbalmente un arbitro.

Interpretazione: A1 è diventato un giocatore escluso. Il fallo tecnico di A1 sarà sanzionato a carico dell'allenatore A, registrato come "B1". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il fallo personale di A1 è stato fischiato.

37-16 **Esempio:** A1 commette fallo su B1. Questo è il quinto fallo di A1 e il secondo fallo della squadra A nel quarto. Mentre sta andando verso la sua panchina, A1 spinge B1. A questo punto B1 spinge A1 e viene sanzionato con un fallo antisportivo.

Interpretazione: A1 è diventato un giocatore escluso. Il comportamento antisportivo di A1 sarà sanzionato come un fallo tecnico a carico dell'allenatore A, registrato come "B1". Il fallo antisportivo di B1 sarà addebitato a lui, registrato come "U2". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore schierato per il rimbalzo. Il sostituto di A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla sua linea di rimessa in attacco. La squadra A avrà 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

Art. 38: Fallo da espulsione

38-1 **Precisazione.** Una qualsiasi persona espulsa non è più autorizzata a sedersi sulla propria panchina. Inoltre egli non può più essere sanzionato per un qualsiasi ulteriore comportamento antisportivo.

38-2 **Esempio:** A1 viene espulso per il suo palese comportamento antisportivo. A1 lascia il terreno di gioco e verbalmente insulta un arbitro.

Interpretazione: A1 è già stato espulso e non può più essere sanzionato per i suoi insulti. L'arbitro o il commissario, se presente, scriveranno l'accaduto nel rapporto arbitrale.

38-3 **Precisazione.** Quando un giocatore viene espulso per una flagrante azione antisportiva, la sanzione è la stessa come per qualsiasi altro fallo da espulsione.

38-4 **Esempio:** A1 commette violazione di passi. Frustrato, insulta verbalmente un arbitro. A1 è sanzionato con un fallo da espulsione.

Interpretazione: A1 è diventato un giocatore espulso. Il suo fallo da espulsione è addebitato contro di lui, registrato come "D2". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla sua linea di rimessa in attacco. La squadra B avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

38-5 **Precisazione.** Quando un allenatore viene sanzionato con un fallo da espulsione, questo verrà registrato come "D2". Quando qualsiasi altra persona al seguito della squadra viene espulsa, l'allenatore verrà sanzionato con un fallo tecnico, registrato come "B2". La sanzione sarà la stessa che per qualsiasi altro fallo da espulsione.

38-6 **Esempio:** A1 viene sanzionato con il suo quinto fallo personale. Questo è il secondo fallo della squadra A nel quarto. Mentre si dirige verso la sua panchina, A1 insulta verbalmente l'arbitro. A1 viene sanzionato con un fallo da espulsione.

Interpretazione: Con il suo quinto fallo personale, A1 diventa giocatore escluso. A1 diventa un giocatore espulso per aver verbalmente insultato l'arbitro. Il fallo da espulsione di A1 verrà registrato sul referto ad A1 come "D" e all'allenatore della squadra A come "B2". Qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla sua linea di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

38-7 **Precisazione.** Un fallo da espulsione è un qualsiasi flagrante comportamento antisportivo tenuto da un giocatore, allenatore o vice-allenatore, sostituto, giocatore escluso o qualsiasi membro della delegazione al seguito. Il fallo da espulsione può essere commesso contro

- (a) una persona della squadra avversaria, arbitri, ufficiali di campo e commissario.
- (b) qualsiasi membro della propria squadra.
- (c) chiunque non menzionato precedentemente qualsiasi azione fisica intenzionale che danneggi le attrezzature di gioco.

38-8 **Esempio:** I seguenti flagranti comportamenti antisportivi si verificano:

- (a) A1 colpisce con un pugno il proprio compagno di squadra A2.
- (b) A1 esce dal terreno di gioco e colpisce con un pugno uno spettatore.
- (c) A6 nell'area della panchina della propria squadra colpisce con un pugno il compagno di squadra A7.
- (d) A6 colpisce il tavolo degli ufficiali di campo e danneggia l'apparecchio dei 24".

Interpretazione:

In (a) e (b) A1 dovrà essere espulso. Gli sarà assegnato il fallo da espulsione, registrato come "D2".

In (c) e (d) A6 dovrà essere espulso. Il fallo da espulsione di A6 sarà assegnato a lui registrato come "D" e al suo allenatore, registrato come "B2".

Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla sua linea di rimessa in attacco. La squadra B avrà a disposizione 14 secondi sul cronometro dei 24".

38-9 **Precisazione.** Se un giocatore è espulso e mentre si dirige verso gli spogliatoi agisce in maniera tale da provocare un fallo antisportivo o da espulsione, questa azione aggiuntiva non dovrà essere sanzionata e dovrà essere riportata nel rapporto arbitrale.

38-10 **Esempio:** A1 viene sanzionato con un fallo da espulsione per aver insultato verbalmente un arbitro. Mentre si sta dirigendo nello spogliatoio

- (a) A1 spinge B1 in maniera tale da provocare un fallo antisportivo
- (b) A1 colpisce con un pugno B1 in maniera tale da provocare un fallo da espulsione

Interpretazione: Dopo che è A1 è stato espulso ogni suo successivo fallo non può essere assegnato né sanzionato. L'azione di A1 verrà riportata dal primo arbitro o dal commissario se presente, nel rapporto arbitrale. In entrambi i casi alla squadra B saranno assegnati 2 tiri liberi senza rimbalzo per il fallo da espulsione di A1. Il gioco riprenderà con una rimessa B dalla linea di rimessa in attacco. La squadra B avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

Art. 39: Rissa

39-1 **Precisazione.** Se dopo una situazione di rissa tutte le sanzioni sono state compensate tra di loro, la squadra che era in controllo di palla o aveva diritto alla palla nel momento in cui la rissa è iniziata avrà il diritto a una rimessa in gioco dal punto più vicino a dove era la palla quando è iniziata la rissa e avrà a disposizione sull'apparecchio dei 24" solo il tempo residuo presente quando il gioco è stato fermato.

39-2 **Esempio:** La squadra A ha il possesso della palla da:

- (a) 20 secondi,
- (b) 5 secondi,

quando si verifica una situazione che può portare a una rissa. Gli arbitri espellono 2 sostituti di entrambe le squadre per aver oltrepassato i confini dell'area della panchina della squadra.

Interpretazione: Alla squadra A, che aveva il controllo della palla prima che la rissa iniziasse, verrà assegnata una rimessa dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando la rissa ha avuto inizio, con:

- (a) 4 secondi
- (b) 19 secondi

sull'apparecchio dei 24".

39-3 **Precisazione.** Un allenatore sarà sanzionato con un fallo tecnico per l'espulsione di se stesso, del suo primo assistente (se uno o entrambi non collaborano con gli arbitri per mantenere o riportare ordine), sostituto, giocatore escluso o di un membro della delegazione al seguito per aver oltrepassato i confini dell'area della panchina della squadra durante una situazione di rissa. Se il fallo tecnico include l'espulsione dell'allenatore questo sarà registrato sul referto come "D2". Se il fallo tecnico include solo l'espulsione di altre persone al seguito della squadra, verrà registrato come "B2". La sanzione sarà di 2 tiri liberi e possesso della palla per gli avversari. Per ogni fallo da espulsione aggiuntivo, la sanzione sarà di 2 tiri liberi e possesso della palla per gli avversari.

Tutte le sanzioni saranno amministrate, salvo che ci siano sanzioni identiche contro ambedue le squadre da compensare. In questo caso, il gioco riprenderà dalla linea di rimessa nella zona di attacco della squadra, come in caso di un qualsiasi altro fallo da espulsione. La squadra A avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

39-4 **Esempio:** Durante una situazione di rissa, A6 è entrato nel terreno di gioco ed è stato pertanto espulso.

Interpretazione: L'espulsione di A6 verrà registrata come "D" e i rimanenti spazi del fallo saranno riempiti con la "F". L'allenatore A sarà sanzionato con un fallo tecnico, registrato come "B2". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla sua linea di rimessa in attacco. La squadra B avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

39-5 **Esempio:** A1 e B1 iniziano una rissa nel terreno di gioco. A6 e B6 entrano nel terreno di gioco ma non vengono coinvolti nella rissa. Anche A7 entra nel terreno di gioco e colpisce con un pugno in faccia B1.

Interpretazione: A1 e B1 saranno espulsi, registrati come "DC". A7 sarà espulso, registrato come "D2". Sul referto di gara, i rimanenti spazi sulla casella dei falli di A7 saranno riempiti con "F". A6 e B6 saranno espulsi per essere entrati nel terreno di gioco durante una rissa registrati come "D". Gli spazi rimanenti dei falli di A6 e B6 sul referto verranno riempiti con "F". All'allenatore A e all'allenatore B saranno addebitati i falli tecnici registrati come "BC". Le sanzioni per entrambi i falli da espulsione (A1, B1) ed entrambi i falli tecnici (A6, B6) si compenseranno l'un l'altra. La sanzione dell'espulsione di A7 per la sua partecipazione attiva nella rissa, registrata come "D2" sarà amministrata. Il sostituto di B1 effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla sua linea di rimessa in attacco. La squadra B avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

39-6 **Esempio:** A1 e B1 cominciano una rissa nel terreno di gioco. A6 e l'accompagnatore della squadra A entrano nel terreno di gioco e partecipano attivamente alla rissa.

Interpretazione: A1 e B1 saranno espulsi, registrati come "DC". Le sanzioni per entrambi i falli da espulsione (A1, B1) si compenseranno l'un l'altra. L'allenatore della squadra A sarà sanzionato con un fallo tecnico registrato come "B2" per il fatto che A6 e l'accompagnatore della squadra A hanno lasciato l'area della panchina. A6 sarà espulso per il suo coinvolgimento attivo nella rissa registrato come "D2". Le rimanenti caselle dei falli di A6 sul referto saranno riempite con "F". L'espulsione dell'accompagnatore della squadra A per il suo coinvolgimento attivo nella rissa sarà assegnata a carico dell'allenatore e registrata con un "B2" cerchiato e non concorrerà nella somma dei falli dell'allenatore per una possibile espulsione. Qualsiasi giocatore della squadra B tirerà 6 tiri liberi (2 tiri liberi per il fallo tecnico dell'allenatore come conseguenza dell'abbandono dell'area della panchina da parte di A6 e dell'accompagnatore della squadra A, 2 tiri liberi per l'espulsione di A6 per il suo coinvolgimento attivo nella rissa; e 2 tiri liberi per il fallo tecnico assegnato all'allenatore A per il coinvolgimento attivo nella rissa dell'accompagnatore della squadra A).

Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla sua linea di rimessa in attacco e con 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

39-7 **Esempio:** L'allenatore della squadra A lascia l'area panchina della sua squadra e partecipa attivamente alla rissa sul terreno di gioco, spingendo con violenza B1.

Interpretazione: L'allenatore della squadra A sarà sanzionato con un fallo da espulsione per aver lasciato l'area della sua panchina e non aver aiutato gli arbitri a riportare l'ordine, registrato a referto come "D2". In più, l'allenatore della squadra A non sarà più sanzionato con un altro fallo da espulsione per il suo coinvolgimento attivo nella rissa. Gli spazi rimanenti dei falli dell'allenatore A saranno riempiti sul referto con "F". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla sua linea di rimessa in attacco. La squadra B avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

Art. 42: Situazioni speciali

42-1 **Precisazione.** Nelle situazioni speciali di gioco con un numero di sanzioni da dover amministrare durante lo stesso periodo con cronometro di gara fermo, gli arbitri devono prestare particolare attenzione all'ordine in cui si sono verificate la violazione o i falli, per determinare quali sanzioni siano da amministrare e quali da compensare.

42-2 **Esempio:** B1 è sanzionato con un fallo antisportivo sul tiratore A1. La palla è in aria quando il segnale dei 24" suona. La palla

- (a) non tocca l'anello
- (b) tocca l'anello ma non entra a canestro
- (c) entra nel canestro

Interpretazione: In tutti i casi il fallo antisportivo di B1 non sarà ignorato.

- (a) La violazione di 24" della squadra A (la palla non tocca l'anello) sarà ignorata come se fosse avvenuta dopo il fallo antisportivo. A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi senza nessuno a rimbalzo
- (b) Non è una violazione di 24" della squadra A. A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi senza rimbalzo
- (c) Ad A1 saranno assegnati 2 o 3 punti e 1 tiro libero aggiuntivo senza rimbalzo

In tutti i casi, il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra A dalla sua linea in zona di attacco con 14 secondi sul cronometro dei 24".

42-3 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 nel suo atto di tiro a canestro su azione. Dopo il fallo, mentre è ancora in atto di tiro, A1 subisce fallo da B2.

Interpretazione: Il fallo di B2 sarà ignorato, a meno che non sia un fallo antisportivo o da espulsione.

42-4 **Esempio:** B1 commette un fallo antisportivo sul palleggiatore A1. Dopo il fallo, l'allenatore A e l'allenatore B sono sanzionati con un fallo tecnico.

Interpretazione: Le sanzioni uguali saranno compensate nell'ordine in cui si sono verificate. Perciò, le sanzioni dei falli tecnici degli allenatori saranno compensate. A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla sua linea di rimessa in attacco. La squadra A avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

42-5 **Esempio:** B1 commette un fallo su A1 sul suo tiro a canestro su azione realizzato. Successivamente A1 viene sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Il canestro di A1 è valido. Le sanzioni per entrambi i falli sono uguali e si compenseranno l'un l'altra. Il gioco sarà ripreso come dopo un qualsiasi canestro realizzato.

42-6 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 sul suo tiro a canestro realizzato. Successivamente A1 viene sanzionato con un fallo tecnico seguito da un fallo tecnico all'allenatore B.

Interpretazione: Il canestro di A1 sarà convalidato. Le sanzioni per tutti i falli sono uguali e saranno compensate nell'ordine in cui sono state fischiate. La sanzione per il fallo personale di B1 e il fallo tecnico di A1 si compenseranno l'un l'altra. Per il fallo tecnico all'allenatore B, qualsiasi giocatore della squadra A tirerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà come dopo un normale canestro realizzato.

42-7 **Esempio:** B1 commette un fallo antisportivo su A1 sul suo tiro a canestro realizzato. Successivamente A1 viene sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Il canestro di A1 è valido. Le sanzioni per entrambi i falli non sono uguali e non si compenseranno l'un l'altra. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza rimbalzo. A1 effettuerà 1 tiro libero, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla sua linea di rimessa in attacco con 14" sull'apparecchio dei 24".

42-8 **Esempio:** A1 in palleggio subisce fallo da B1 nella metà campo di attacco della squadra A. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto. Successivamente A1 lancia la palla contro il corpo di B1 (mani, gambe, busto, etc.).

Interpretazione: B1 è sanzionato con un fallo personale. A1 è sanzionato con un fallo tecnico. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra A nella metà campo di attacco nel punto più vicino a dove il fallo contro B1 è stato fischiato. La squadra A avrà a disposizione il tempo rimanente sull'apparecchio dei 24", se 14" o più sono mostrati sull'apparecchio. La squadra A avrà a disposizione 14" sull'apparecchio dei 24", se 13" o meno sono mostrati sull'apparecchio.

42-9 **Esempio:** A1 in palleggio subisce fallo da B1. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. Successivamente A1 lancia la palla da distanza ravvicinata direttamente contro la faccia (testa) di B1.

Interpretazione: B1 è sanzionato con un fallo personale. A1 è sanzionato con un fallo da espulsione. Il sostituto di A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. Dopo di ciò, un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla sua linea di rimessa in attacco con 14" sull'apparecchio dei 24".

42-10 **Esempio:** A1 in palleggio subisce fallo da B1. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto. Successivamente A1 lancia la palla da distanza ravvicinata direttamente contro la faccia (testa) di B1.

Interpretazione: B1 è sanzionato con un fallo personale. A1 è sanzionato con un fallo da espulsione. Il possesso di palla della squadra A sarà cancellato poiché si dovrà amministrare un'ulteriore sanzione da amministrare. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla sua linea di rimessa in attacco con 14" sull'apparecchio dei 24".

42-11 **Esempio:** A1 in palleggio subisce fallo da B1. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. A1 lancia la palla contro il corpo di B1 (mani, gambe, busto, etc.).

Interpretazione: B1 è sanzionato con un fallo personale. A1 è sanzionato con un fallo tecnico. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. A1 effettuerà 2 tiri liberi e il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

42-12 Esempio: Con 8 secondi sull'apparecchio dei 24", B1 nella propria zona di difesa commette fallo su A1. Successivamente B2 commette un fallo tecnico.

- (a) Il fallo di B1 è il quarto fallo della squadra B e il fallo tecnico di B2 è il quinto fallo della squadra B nel quarto.
- (b) Il fallo di B1 è il quinto fallo della squadra B e il fallo tecnico di B2 è il sesto fallo della squadra B nel quarto.
- (c) A1 ha subito fallo in atto di tiro e la palla non entra nel canestro.
- (d) A1 ha subito fallo in atto di tiro e la palla è entrata nel canestro.

Interpretazione: In tutti i casi, per il fallo tecnico di B2 qualsiasi giocatore della squadra A eseguirà 1 tiro libero senza rimbalzo. Dopo il tiro libero

- (a) Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella sua metà campo d'attacco dal punto più vicino a dove il fallo su A1 è stato fischiato. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".
- (b) A1 effettuerà 2 tiri liberi e il gioco continuerà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.
- (c) A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi e il gioco continuerà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.
- (d) Il canestro di A1 sarà convalidato. A1 eseguirà 1 tiro libero e il gioco continuerà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

42-13 Esempio: Con 8 secondi sull'apparecchio dei 24", B1 è sanzionato con un fallo antisportivo su A1.

- (a) A2
 - (b) B2
- e poi sanzionato con un fallo tecnico

Interpretazione:

- (a) Un giocatore qualsiasi della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza rimbalzo.
- (b) Un giocatore qualsiasi della squadra A effettuerà 1 tiro libero, senza rimbalzo.

In entrambi i casi, dopo il tiro libero per il fallo tecnico di A2 o B2, A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla sua linea di rimessa in attacco. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

42-14 Precisazione. Se durante l'amministrazione di tiri liberi, vengono commessi doppi falli o falli con sanzioni uguali, i falli saranno registrati a referto, ma nessuna sanzione sarà amministrata.

42-15 **Esempio:** Vengono assegnati 2 tiri liberi ad A1. Dopo il primo tiro libero

- (a) A2 e B2 commettono un doppio fallo
- (b) A2 e B2 commettono falli tecnici

Interpretazione: I falli di A2 e B2 saranno registrati, ma le sanzioni annullate. A1 effettuerà il suo secondo tiro libero. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

42-16 **Esempio:** Vengono assegnati 2 tiri liberi ad A1. Entrambi i tiri vengono realizzati. Prima che la palla diventi di nuovo viva dopo l'ultimo tiro libero

- (a) A2 e B2 sono sanzionati con un doppio fallo.
- (b) A2 e B2 sono sanzionati con 2 falli tecnici.

Interpretazione: Le sanzioni dei falli commessi da A2 e B2 saranno compensate. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di fondo come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero realizzato.

42-17 **Precisazione.** Se viene sanzionato un fallo tecnico, il tiro libero deve essere amministrato immediatamente senza rimbalzo. Questo non vale per un fallo tecnico sanzionato all'allenatore per l'espulsione del primo assistente, un sostituto, giocatore escluso e personale a seguito della delegazione. La sanzione per questo fallo tecnico (2 tiri liberi e rimessa dalla linea di rimessa in attacco) deve essere amministrata nell'ordine con cui tutti i falli e violazioni sono accaduti, a meno che siano stati compensati.

42-18 **Esempio:** B1 commette fallo su A1. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. Dopo di ciò si verifica sul terreno di gioco una situazione che potrebbe portare a una rissa. A6 entra in campo ma non partecipa attivamente alla rissa.

Interpretazione: A6 dovrà essere espulso per essere entrato in campo durante la rissa. L'allenatore viene sanzionato con un fallo tecnico registrato come "B2". A1 effettuerà 2 tiri liberi senza rimbalzo. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi per il fallo tecnico all'allenatore. Il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra B dalla sua linea di rimessa in attacco. La squadra B avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

42-19 **Precisazione.** Nel caso di doppi falli e dopo compensazione di penalità identiche contro entrambe le squadre, se non restano ulteriori penalità da amministrare, il gioco riprenderà con una rimessa da parte della squadra che aveva il controllo della palla o che ne aveva il diritto, prima della prima infrazione. Nel caso in cui nessuna delle due squadre fosse in controllo di palla o ne avesse il diritto prima della prima infrazione, questa è una situazione di salto a due. La gara riprenderà con una rimessa per possesso alternato.

42-20 **Esempio:** Durante l'intervallo di gioco tra il primo e il secondo quarto, A1 e B1 commettono falli da espulsione oppure l'allenatore A e l'allenatore B commettono falli tecnici.

La freccia di possesso alternato è a favore della

- (a) squadra A.
- (b) squadra B.

Interpretazione:

- (a) La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo. Quando la palla tocca o è legalmente toccata da un giocatore sul terreno di gioco, la direzione della freccia di possesso alternato sarà invertita a favore della squadra B.
- (b) La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo. Quando la palla tocca o è legalmente toccata da un giocatore sul terreno di gioco, la direzione della freccia di possesso alternato sarà invertita a favore della squadra A.

Art. 44: Errori Correggibili

44-1 **Precisazione.** Per essere correggibile, l'errore deve essere rilevato dagli arbitri, ufficiali di campo o commissario, se presente, prima che la palla diventi viva, dopo la prima palla morta, dopo che il cronometro di gara sia stato azionato dopo l'errore. Cioè:

L'errore si verifica durante una palla morta	L'errore è correggibile
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

Dopo la correzione dell'errore, il gioco sarà ripreso e la palla sarà assegnata alla squadra che ne aveva diritto nel momento in cui il gioco è stato fermato per correggere l'errore.

44-2 **Esempio:** B1 commette fallo su A1. Questo è il quarto fallo della squadra B nel quarto. Erroneamente sono concessi 2 tiri liberi ad A1. Dopo l'ultimo tiro libero, realizzato, il gioco continua. B2 riceve la palla in campo, palleggia e segna. L'errore è scoperto:

- (a) Prima
- (b) Dopo

che la palla sia a disposizione del giocatore della squadra A per la rimessa dalla linea di fondo.

Interpretazione: Il canestro di B2 è valido.

- (c) L'errore è ancora correggibile. Qualsiasi tiro libero realizzato sarà cancellato. Il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra A dalla linea di fondo, dove il gioco era stato fermato per correggere l'errore.
- (d) L'errore non è più correggibile e la gara deve continuare.

44-3 **Esempio:** B1 commette fallo su A1. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. Ad A1 sono concessi 2 tiri liberi. Dopo il primo tiro libero realizzato, B2 erroneamente prende la palla e la rimette dalla linea di fondo per B3. Con 18 secondi sull'apparecchio dei 24", B3 sta palleggiando nella sua zona d'attacco quando l'errore della mancata effettuazione del secondo tiro libero di A1 è scoperto.

Interpretazione: Il gioco sarà fermato immediatamente. A1 effettuerà il suo secondo tiro libero, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove il gioco è stato interrotto. La squadra B avrà a disposizione 18 secondi sull'apparecchio dei 24".

44-4 **Precisazione.** Se l'errore consiste nel giocatore sbagliato che effettua un tiro(i) libero(i), il tiro libero(i) sarà cancellato(i). La palla sarà assegnata alla squadra avversaria per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, a meno che non ci siano da amministrare sanzioni per ulteriori infrazioni. Se il gioco è stato ripreso, sarà fermato per correggere l'errore. Dopo la correzione, la palla dovrà essere assegnata per una rimessa dal punto più vicino a dove il gioco è stato interrotto. Se gli arbitri si accorgono, prima che la palla abbia lasciato le mani del tiratore per il primo tiro libero, che un giocatore sbagliato ha intenzione di effettuare un tiro libero(i), egli dovrà immediatamente essere sostituito con il giocatore corretto, senza alcuna sanzione.

44-5 **Esempio:** B1 commette fallo su A1. Questo è il sesto fallo della squadra B nel quarto. A1 ha diritto a 2 tiri liberi. Invece di A1, è A2 che si accinge a effettuare i 2 tiri liberi. L'errore è scoperto:

- (a) prima che la palla abbia lasciato le mani di A2 per il primo tiro libero.
- (b) dopo che la palla ha lasciato le mani di A2 per il primo tiro libero.
- (c) dopo la realizzazione del secondo tiro libero.

Interpretazione:

- (a) L'errore sarà immediatamente corretto. A1 effettuerà i 2 tiri liberi, senza alcuna sanzione per la squadra A.
- (b) e (c) I 2 tiri liberi dovranno essere cancellati. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di tiro libero estesa nella sua zona di difesa.

Se il fallo commesso da B1 è un fallo antisportivo, il diritto al possesso di palla facente parte della sanzione viene cancellato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di tiro libero estesa nella sua zona di difesa.

44-6 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 in atto di tiro. Ad A1 vengono assegnati 2 tiri liberi. Invece di A1, è A2 che tira i 2 tiri liberi. Sul secondo tiro libero la palla tocca l'anello, A3 prende il rimbalzo e realizza da 2 punti. L'errore è scoperto prima che la palla sia a disposizione della squadra B per la rimessa dal fondo.

Interpretazione: I 2 tiri liberi, indipendentemente che siano stati realizzati o sbagliati, saranno cancellati. Il canestro di A3 sarà convalidato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove era stato fermato il gioco per correggere l'errore, in questo caso dalla linea di fondo in zona di difesa della squadra B.

44-7 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 nel suo tentativo di canestro da 2 punti non realizzato. Dopo di ciò, un fallo tecnico è fischiato all'allenatore B. Invece di A1 a effettuare i 2 tiri per il fallo di B1, è A2 che effettua tutti i 3 tiri liberi. L'errore viene scoperto prima che la palla abbia lasciato le mani di A2 per il suo terzo tiro libero.

Interpretazione: Il primo tiro libero per la sanzione del fallo tecnico è stato legalmente effettuato da A2. I successivi 2 tiri liberi effettuati da A2 al posto di A1, saranno cancellati. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea del tiro libero estesa nella propria zona di difesa.

44-8 **Esempio:** B1 commette fallo sul palleggiatore A1 quando il segnale del cronometro di gara suona per la fine del terzo quarto. Questo è il sesto fallo della squadra B nel quarto. L'arbitro decide che il fallo di B1 è avvenuto con 0.3 secondi sul cronometro di gara. Ad A1 vengono assegnati 2 tiri liberi. Invece di A1, è A2 che effettua i 2 tiri liberi. L'errore è scoperto dopo che la palla ha lasciato le mani di A2 per il suo primo tiro libero.

Interpretazione: I 2 tiri liberi di A2 saranno cancellati. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea del tiro libero estesa nella propria zona di difesa, con 0.3 secondi sul cronometro di gara.

44-9 **Precisazione.** Dopo che un errore è stato corretto, il gioco riprenderà dal punto più vicino a dove era stato interrotto per la correzione dell'errore, a meno che la correzione non includa la concessione di tiri liberi(o) dovuti e:
(a) Se non si è verificato un cambio di possesso dopo che è stato commesso l'errore, il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero(i).
(b) Se non si è verificato un cambio di possesso dopo che è stato commesso l'errore e la stessa squadra realizza un canestro, l'errore sarà ignorato e il gioco riprenderà come dopo un normale canestro su azione.

44-10 **Esempio:** B1 commette fallo su A1. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. Erroneamente ad A1 viene concessa una rimessa invece che 2 tiri liberi. A2 sta palleggiando quando B2 devia la palla nel fuori campo. L'allenatore A richiede una sospensione. Durante la sospensione, gli arbitri si accorgono dell'errore riconoscendo che A1 avrebbe dovuto effettuare 2 tiri liberi.

Interpretazione: A1 effettuerà 2 tiri liberi e la gara continuerà come dopo un qualsiasi tiro libero.

44-11 **Esempio:** Con 2 secondi sul cronometro di gara nel primo quarto B1 commette fallo su A1. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. Alla squadra A viene erroneamente concessa una rimessa invece che 2 tiri liberi ad A1. Sulla rimessa A2 passa la palla ad A3 sul terreno di gioco e il quarto finisce. Durante l'intervallo di gara che segue, gli arbitri scoprono l'errore riconoscendo che A1 avrebbe dovuto tirare 2 tiri liberi. La freccia di possesso alternato è a favore della squadra A.

Interpretazione: L'errore è ancora correggibile. A1 effettuerà 2 tiri liberi senza rimbalzo. Il secondo quarto inizierà con una rimessa per la squadra A per possesso alternato dalla linea centrale estesa.

44-12 **Esempio:** B1 commette fallo su A1. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. Alla squadra A viene concessa erroneamente una rimessa invece che 2 tiri liberi ad A1. Dopo la rimessa, B1 commette fallo su A2 mentre tenta un tiro a canestro senza successo. Ad A2 vengono assegnati 2 tiri liberi. Alla squadra A viene concessa una sospensione. Durante la sospensione, gli arbitri si accorgono dell'errore riconoscendo che A1 avrebbe dovuto effettuare 2 tiri liberi.

Interpretazione: A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. A2 poi dovrà effettuare 2 tiri liberi e la gara continuerà come dopo un qualsiasi tiro libero.

44-13 **Esempio:** B1 commette fallo su A1. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. Erroneamente ad A1 viene concessa una rimessa invece che 2 tiri liberi. Dopo la rimessa, A2 realizza un canestro su azione. Prima che la palla diventi viva, gli arbitri si accorgono dell'errore.

Interpretazione: L'errore verrà ignorato. Il gioco riprenderà come dopo un normale canestro realizzato.

44-14 **Esempio:** B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. Gli arbitri adesso si accorgono che A1 ha un logo sbagliato sulla sua canotta. A1 riceve assistenza dall'accompagnatore della sua squadra per coprire il logo e quindi è sostituito da A6. Il gioco è erroneamente ripreso con una rimessa per la squadra A invece che con 2 tiri liberi per A1. Gli arbitri si accorgono dell'errore dopo la rimessa e fermano il gioco.

Interpretazione: L'errore è ancora correggibile. A1 è stato sostituito per aver ricevuto assistenza dall'accompagnatore della sua squadra. Se la canotta di A1 è stata sistemata, A1 dovrà rientrare sul terreno di gioco e tirare i 2 tiri liberi. Se la canotta di A1 non è ancora stata sistemata, A6 tirerà i 2 tiri liberi. In entrambi i casi, il gioco continuerà come dopo un qualsiasi tiro libero.

44-15 **Precisazione.** Un errore di cronometraggio del tempo di gara trascorso o omesso può essere corretto dagli arbitri in qualsiasi momento prima che il primo arbitro abbia firmato il referto.

44-16 **Esempio:** Con 0:07 secondi residui sul cronometro di gara nel quarto quarto e con il punteggio di A 76 - B 76, la squadra A ha diritto a una rimessa in attacco. Dopo che la palla ha toccato un giocatore sul terreno di gioco, il cronometro di gara parte con 3 secondi di ritardo. Dopo altri 4 secondi, A1 realizza un canestro. A questo punto viene portato all'attenzione degli arbitri che il cronometro è partito 3 secondi in ritardo.

Interpretazione: Se gli arbitri concordano che il canestro è stato realizzato entro i 7 secondi di gioco che rimanevano, il canestro è valido. Tuttavia, se gli arbitri convengono sul fatto che il cronometro è partito con 3 secondi di ritardo, non c'è più tempo rimanente. Gli arbitri decidono che la gara è finita.

B – Il referto di gara - Falli da espulsione

B-1 Esempi di fallo da espulsione di varie persone:

Per aver lasciato l'area della panchina e non aver aiutato gli arbitri a riportare l'ordine.

Per il suo coinvolgimento nella rissa.

1 Solo l'**allenatore** è espulso

Allenatore	D 2	F	F
1° Ass. Allenatore			
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso			

Allenatore	D2	F	F
1° Ass. Allenatore			
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso			

2 Solo il **1°assistente allenatore** è espulso

Allenatore	B 2		
1° Ass. Allenatore	D	F	F
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso			

Allenatore	B2		
1° Ass. Allenatore	D	F	F
Sanzione: 4 tiri liberi + possesso			

3 Sia l'**allenatore** sia il **1° assistente allenatore** sono espulsi.

Allenatore	D2	F	F
1° Ass. Allenatore	D	F	F
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso			

Allenatore	D2	F	F
1° Ass. Allenatore	D2	F	F
Sanzione: 4 tiri liberi + possesso			

4 Un **sostituto** è espulso.

Allenatore	B 2		
1° Ass. Allenatore			

Allenatore	B2		
1° Ass. Allenatore			

Giocatore 7	P2	P2	D	F	F
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso					

Giocatore 7	P2	P2	D2	F	F
Sanzione: 4 tiri liberi + possesso					

5 Due **sostituti** e un **giocatore escluso** sono espulsi.

Allenatore	B2		
1° Ass. Allenatore			

Allenatore	B2		
1° Ass. Allenatore			

Giocatore 7	P2	P2	D	F	F
Giocatore 10	P2	T1	P	P	D F
Giocatore 11	P3	T1	P	P	P DF
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso					

Giocatore 7	P2	P2	D2	F	F
Giocatore 10	P2	T1	P	P	D2 F
Giocatore 11	P3	T1	P	P	P D2F
Sanzione: 8 tiri liberi + possesso					

6 Un **componente della panchina** è espulso.

Allenatore	B 2	B	
1° Ass. Allenatore			
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso			

Allenatore	B2	B 2	
1° Ass. Allenatore			
Sanzione: 4 tiri liberi + possesso			

7 Due **componenti della panchina** sono espulsi.

Allenatore	B 2	B	B
1° Ass. Allenatore			
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso			

Allenatore	B2	B 2	B 2
1° Ass. Allenatore			
Sanzione: 6 tiri liberi + possesso			

B- Esempi di falli tecnici addebitati all'allenatore per il suo comportamento antisportivo o per qualsiasi altra ragione, in aggiunta all'espulsione di componenti della panchina per aver lasciato l'area della panchina durante una rissa:

1. Nel primo quarto si verifica una situazione di rissa con espulsione di **un componente della panchina**. Nel terzo quarto, un fallo tecnico è addebitato all'**allenatore** per il suo comportamento antisportivo.
- | | | | |
|-------------------------|---|----------|----|
| Allenatore | B | B | C1 |
| 1° Ass. Allenatore | | | |
| Sanzione: 1 tiro libero | | | |
- L'allenatore **non sarà espulso**
2. Nel primo quarto si verifica una situazione di rissa con **espulsione di un componente della panchina**. Nel terzo quarto, un fallo tecnico è addebitato all'**allenatore** per qualsiasi altra ragione.
- | | | | |
|-------------------------|---|----------|----|
| Allenatore | B | B | B1 |
| 1° Ass. Allenatore | | | |
| Sanzione: 1 tiro libero | | | |
- L'allenatore **non sarà espulso**
3. Nel primo quarto si verifica una situazione di rissa con espulsione di un **componente della panchina**. Nel terzo quarto, un fallo tecnico è addebitato all'**allenatore** per un suo comportamento antisportivo. Nel quarto quarto un altro fallo tecnico è addebitato all'**allenatore** per un suo comportamento antisportivo.
- | | | | |
|-------------------------|---|----------|----|
| Allenatore | B | B | C1 |
| 1° Ass. Allenatore | | | |
| Sanzione: 1 tiro libero | | | |
- C1 GD
- L'allenatore sarà **espulso per somma di 2 falli C**
4. Nel primo quarto si verifica una situazione di rissa espulsione di un **componente della panchina**. Nel terzo quarto, un fallo tecnico è addebitato all'**allenatore** per qualsiasi altra ragione. Nel quarto quarto un altro fallo tecnico è addebitato all'**allenatore** per qualsiasi altra ragione.
- | | | | |
|-------------------------|---|----------|----|
| Allenatore | B | B | B1 |
| 1° Ass. Allenatore | | | |
| Sanzione: 1 tiro libero | | | |
- B1 GD
- L'allenatore **sarà espulso per somma di 3 falli B**

F - Instant Replay System

1. Principi Generali

F – 1.1 **Precisazione:** Gli arbitri dovranno tenere entrambe le squadre sul terreno di gioco alla fine del quarto o di un supplementare se deve essere visualizzato l'IRS.

F – 1.2 **Esempio:** A1 tenta un tiro a canestro su azione realizzando. Approssimativamente nello stesso momento il cronometro di gara suona per la fine del quarto. Gli arbitri sono incerti se il tiro è avvenuto entro la fine del quarto e decidono di utilizzare l'IRS. Le squadre si stanno dirigendo verso le loro panchine.

Interpretazione: Gli arbitri terranno entrambe le squadre sul terreno di gioco. L'intervallo di gioco inizierà dopo che l'arbitro avrà comunicato la decisione finale.

F – 1.3 **Precisazione.** Prima della gara il primo arbitro controlla l'attrezzatura dell'IRS e informa entrambi gli allenatori della sua disponibilità. Solo l'attrezzatura dell'IRS approvata dal primo arbitro può essere utilizzata per le revisioni dell'IRS.

F – 1.4 **Esempio:** A1 tenta con successo un tiro a canestro su azione quando il segnale del cronometro di gara suona per la fine della gara. Non è disponibile l'attrezzatura dell'IRS approvata ma l'accompagnatore della squadra B afferma che la gara è stata filmata da una videocamera della squadra da una posizione elevata e presenta agli arbitri il materiale video per il controllo.

Interpretazione: La richiesta dell'accompagnatore della squadra B di utilizzare il video della squadra per una revisione dell'IRS deve essere rifiutata.

F – 1.5 **Precisazione.** Quando gli arbitri utilizzano il controllo dell'IRS per decidere se un canestro realizzato vale 2 o 3 punti, il controllo dell'IRS deve essere effettuato alla prima opportunità quando il cronometro di gara è fermo e la palla è morta.

Quando il cronometro di gara segna 2:00 o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, il controllo all'IRS dovrà essere effettuato appena la palla entra nel canestro e il cronometro di gara viene fermato.

F – 1.6 **Esempio:** A1 tenta con successo un tiro a canestro da 3 punti. Gli arbitri sono indecisi se il tiro sia stato rilasciato dall'area dei 3 punti. Il controllo dell'IRS dovrà essere effettuato alla prima opportunità quando il cronometro di gara è fermo e la palla è morta. La prima opportunità si verifica ogni volta che la gara viene fermata dagli arbitri per qualsiasi ragione. Comunque, quando il cronometro di gara mostra 2:00 o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, la revisione dell'IRS dovrà essere effettuata appena la palla entra nel canestro e il cronometro di gara fermato.

F – 1.7 **Precisazione:** Una richiesta di sospensione o di sostituzione può essere cancellata dopo la fine della revisione dell'IRS e la comunicazione da parte degli arbitri della decisione finale.

F – 1.8 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione realizzato. L'allenatore della squadra B richiede una sospensione. Gli arbitri sono incerti se il tiro di A1 sia stato rilasciato dall'area da 3 punti e decidono di utilizzare l'IRS. Durante la revisione l'allenatore della squadra B vuole cancellare la sua richiesta di sospensione.

Interpretazione: La richiesta di sospensione dell'allenatore della squadra B potrà essere cancellata dopo che l'arbitro avrà la sua decisione finale.

F – 1.9 **Esempio:** B1 viene sanzionato con un fallo antisportivo. Gli arbitri sono indecisi se il fallo di B1 è antisportivo. B6 richiede una sostituzione per B1. Durante la revisione B6 ritorna sulla sua panchina.

Interpretazione: La richiesta di sostituzione di B6 potrà essere cancellata dopo che gli arbitri avranno comunicato la loro decisione finale.

2. Alla fine del quarto o di ciascun tempo supplementare

F – 2.1 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione realizzando quando il segnale del cronometro suona per la fine del quarto. Gli arbitri sono indecisi se il tiro di A1 è stato rilasciato prima della fine del tempo di gioco.

Interpretazione: La revisione dell'IRS può essere utilizzata per decidere, alla fine del quarto, se il tiro realizzato di A1 sia stato rilasciato prima che il segnale del cronometro di gara suonasse per la fine del quarto.

Se la revisione dell'IRS prova che la palla è stata rilasciata dopo la fine del tempo di gioco del quarto, il canestro di A1 sarà cancellato. Se la revisione dell'IRS prova che la palla è stata rilasciata prima della fine del tempo di gioco del quarto, il primo arbitro convaliderà il canestro di A1.

F – 2.2 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione realizzando quando il segnale del cronometro suona per la fine del quarto. Gli arbitri sono indecisi se A1 ha toccato la linea laterale sul suo tiro.

Interpretazione: La revisione dell'IRS può essere utilizzata per decidere, alla fine del quarto, se il tiro realizzato di A1 sia stato rilasciato prima che il segnale del cronometro di gara suonasse per la fine del quarto. Se è così, la revisione dell'IRS può inoltre essere utilizzata per decidere, se si è verificata una violazione di fuori campo del tiratore e se così, quanto tempo deve essere indicato sul cronometro di gara.

F – 2.3 **Esempio:** Con 2.5 secondi sul cronometro di gara, A1 tenta un tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello, B1 prende il rimbalzo e comincia a palleggiare. A questo punto, il segnale del cronometro di gara suona per la fine della gara. Gli arbitri sono incerti se B1 ha pestato la linea laterale quando è atterrato dopo il rimbalzo con la palla sul terreno di gioco.

Interpretazione: La revisione dell'IRS non può essere utilizzata per decidere se un giocatore non tiratore era fuori dal terreno di gioco.

F – 2.4 **Esempio:** A1 effettua con successo un tiro canestro su azione da 2 punti quando il segnale del cronometro di gara suona per la fine del quarto. Gli arbitri sono incerti se si sia verificata una violazione di 24" della squadra A.

Interpretazione: Il controllo dell'IRS può essere utilizzato per decidere, alla fine di un quarto, se un tiro a canestro su azione realizzato sia stato rilasciato prima che il segnale del cronometro di gara abbia suonato per la fine del quarto. Il controllo dell'IRS può essere utilizzato inoltre se si è verificata una violazione di 24" della squadra A. Il controllo dell'IRS accerta che il tiro realizzato di A1 è stato rilasciato 0.4 secondi prima che il segnale del cronometro di gara suonasse per la fine del quarto. Il controllo dell'IRS inoltre accerta che la palla era ancora nelle mani di A1 e che il segnale dei 24" sia suonato 0.2 secondi prima che A1 tirasse. Il canestro di A1 non verrà convalidato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove la violazione dei 24" si è verificata. La squadra B avrà a disposizione 0.6 secondi sul cronometro di gara. L'apparecchio dei 24" dovrà essere spento.

F – 2.5 **Esempio:** A1 tenta con successo un tiro a canestro su azione e circa allo stesso tempo il segnale del cronometro di gara suona per la fine del quarto. Gli arbitri sono incerti se la squadra A abbia commesso violazione di 8 secondi.

Interpretazione: Il controllo dell'IRS può essere utilizzato per decidere, alla fine del quarto, se il tiro a canestro realizzato di A1 sia stato rilasciato prima che il segnale del cronometro di gara abbia suonato per la fine del quarto. Il controllo dell'IRS può essere utilizzato inoltre, per decidere se la squadra A ha commesso violazione di 8 secondi. Il controllo dell'IRS accerta che il tiro realizzato di A1 è stato rilasciato prima che il segnale del cronometro suonasse per la fine del quarto. Il controllo dell'IRS inoltre accerta che prima che A1 tirasse a canestro, la squadra A ha commesso una violazione di 8 secondi quando il cronometro di gara mostrava 0.8 secondi. Il canestro di A1 non sarà convalidato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B nella sua metà campo di attacco dal punto più vicino a dove si è verificata la violazione di 8 secondi. La squadra B avrà 0.8 secondi sul cronometro di gara. L'apparecchio dei 24" dovrà essere spento.

Il controllo dell'IRS accerta che la squadra A non ha commesso violazione di 8 secondi. Il canestro di A1 sarà convalidato. Il secondo quarto è terminato. La seconda metà gara inizierà con una rimessa per possesso alternato dalla linea centrale estesa.

F – 2.6 **Esempio:** La squadra B è in vantaggio di 2 punti. Il segnale del cronometro di gara suona per la fine del primo supplementare, quando B1 commette un fallo personale su A1. Questo è il quinto fallo per la squadra B. Gli arbitri sono incerti se il fallo di B1 si sia verificato prima o dopo la fine del tempo supplementare.

Interpretazione: Il controllo dell'IRS può essere utilizzato per decidere, alla fine di ogni tempo supplementare, se il fallo di B1 sia avvenuto prima della fine del tempo di gioco. Se è così, A1 effettuerà 2 tiri liberi. Il cronometro di gara sarà riposizionato per il tempo di gioco rimanente.

F -2.7 **Esempio:** A1 tenta senza successo un tiro a canestro su azione e subisce fallo da B1. Quando il segnale del cronometro di gara suona per la fine del secondo tempo supplementare.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato alla fine del secondo tempo supplementare, per decidere se il fallo di B1 sia avvenuto prima che il segnale del cronometro di gara abbia suonato.

Se il controllo IRS accerta che il fallo è avvenuto prima della fine del secondo tempo supplementare, A1 dovrà effettuare 2 tiri liberi. Il cronometro di gara sarà riposizionato per il tempo di gioco rimanente.

Se il controllo IRS accerta che il fallo è avvenuto dopo la fine del secondo tempo supplementare, il fallo di B1 sarà ignorato. A1 non avrà tiri liberi a disposizione a meno che il fallo di B1 non sia stato fischiato come antisportivo o da espulsione e c'è ancora un terzo tempo supplementare da giocare.

3. Il cronometro di gara mostra 2:00 o meno nel quarto quarto e in ciascun supplementare

F – 3.1 **Esempio:** Con 1:41 sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 effettua un tiro a canestro realizzato quando suona il segnale dei 24". Gli arbitri sono incerti se la palla era ancora nelle mani di A1 quando il segnale dell'apparecchio dei 24" ha suonato.

Interpretazione: Il controllo dell'IRS può essere utilizzato per decidere, quando il cronometro di gara mostra 2:00 o meno nel quarto quarto, se il tiro a canestro di A1 realizzato sia stato rilasciato prima che il segnale dell'apparecchio dei 24" abbia suonato.

Il controllo IRS accerta che la palla era ancora nelle mani di A1 quando il segnale dell'apparecchio dei 24" è suonato. Questa è una violazione di 24" della squadra A. Il canestro di A1 non sarà convalidato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove è avvenuta la violazione di 24".

Il controllo IRS accerta che la palla ha lasciato le mani di A1 sul suo tiro a canestro prima che il segnale dell'apparecchio dei 24" suonasse. Questa non è una violazione di 24" della squadra A. Il segnale dell'apparecchio dei 24" dovrà essere ignorato. Il canestro di A1 sarà convalidato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra b dalla linea di fondo come dopo un qualsiasi canestro realizzato.

F – 3.2 **Esempio:** Con 1.37 sul cronometro di gara nel quarto quarto suona l'apparecchio dei 24". Approssimativamente nello stesso momento, A1 realizza un canestro dalla sua zona d'attacco e A2 commette fallo su B2 lontano dalla palla in un punto della zona d'attacco della squadra A. Questo è il terzo fallo della squadra A nel quarto. Gli arbitri sono incerti se la palla fosse ancora nelle mani di A1 quando il segnale dell'apparecchio dei 24" ha suonato e quando il fallo di A2 è avvenuto.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato per decidere, quando il cronometro di gara segna 2:00 o meno nel quarto quarto, se la palla era ancora nelle mani del tiratore, quando il segnale dell'apparecchio dei 24" è suonato, e quando un fallo lontano dalla palla è avvenuto.

Il controllo IRS accerta che la palla ha lasciato le mani di A1 sul suo tiro a canestro prima che il segnale dell'apparecchio dei 24" suonasse. Il controllo IRS inoltre accerta che la palla ha lasciato le mani di A1 sul suo tiro a canestro prima che il fallo di A2 fosse commesso. Il canestro di A1 sarà convalidato. Il fallo di A2 dovrà essere sanzionato. Questa non è una violazione di 24" della squadra A. Il segnale dell'apparecchio dei 24" dovrà essere ignorato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di fondo come dopo un qualsiasi canestro realizzato. La squadra B avrà il tempo rimanente sul cronometro di gara e 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

Il controllo IRS accerta che il fallo di A2 si è verificato prima che la palla lasciasse le mani di A1 sul suo tiro a canestro. Il controllo IRS inoltre accerta che il fallo di A2 si è verificato prima che il segnale dell'apparecchio dei 24" suonasse. Il fallo di A2 verrà sanzionato. Il canestro di A1 non sarà convalidato. Questa non è una violazione di 24" della squadra A. Il segnale dell'apparecchio dei 24" dovrà essere ignorato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B nella sua zona di difesa dal punto più vicino a dove il fallo di A2 si è verificato. La squadra B avrà il tempo rimanente sul cronometro di gara e 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

Il controllo IRS accerta che il segnale dell'apparecchio dei 24" ha suonato prima che la palla lasciasse le mani di A1 sul suo tiro a canestro. Il controllo IRS inoltre accerta che il segnale dell'apparecchio dei 24" ha suonato prima che il fallo di A2 si verificasse. Questa è una violazione di 24" della squadra A. Il canestro di A1 non sarà convalidato. Il fallo di A2 dovrà essere ignorato, a meno che non si tratti di antisportivo o fallo da espulsione. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B nella sua zona di difesa dal punto più vicino a dove è avvenuta la violazione di 24". La squadra B avrà il tempo rimanente sul cronometro di gara e 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

F – 3.3 Esempio: Con 1:34 sul cronometro di gara nel quarto quarto il segnale dell'apparecchio dei 24" suona. Approssimativamente nello stesso momento A1 realizza un canestro dalla sua zona di attacco e B2 commette fallo su A2 lontano dalla palla nella zona di attacco della squadra A. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto. Gli arbitri sono incerti se la palla era ancora nelle mani di A1 quando il segnale dell'apparecchio dei 24" ha suonato e quando si è verificato il fallo di B2.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato per decidere, quando il cronometro di gara segna 2:00 o meno nel quarto quarto, se la palla era ancora nelle mani del tiratore, quando il segnale dell'apparecchio dei 24" è suonato, e quando un fallo lontano dalla palla è avvenuto.

Il controllo IRS accerta che il fallo di B2 si è verificato prima che il segnale dell'apparecchio dei 24" suonasse. Il controllo IRS accerta inoltre che il fallo di B2 si è verificato mentre A1 era in atto di tiro a canestro. Questa non è una violazione di 24" della squadra A. Il segnale dell'apparecchio dei 24" dovrà essere ignorato. Il fallo di B2 dovrà essere sanzionato. Il canestro di A1 sarà convalidato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella sua metà campo di attacco nel punto più vicino a dove il fallo di B2 si è verificato. La squadra A avrà a disposizione il tempo rimanente sul cronometro di gara e 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

Il controllo IRS accerta che A1 fosse nel suo atto di tiro a canestro quando il segnale dell'apparecchio dei 24" è suonato. Il controllo IRS inoltre accerta che il segnale dell'apparecchio dei 24" è suonato prima che il fallo di B2 si verificasse. Questa è una violazione di 24" della squadra A. Il canestro di A1 non sarà convalidato. Il fallo di B2 dovrà essere ignorato, a meno che non si tratti di fallo antisportivo a da espulsione. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B nella sua metà campo difensiva dal punto più vicino a dove la violazione di 24" si è verificata. La squadra B avrà a disposizione il tempo rimanente sul cronometro di gara e 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

F – 3.4 **Esempio:** Con 7.5 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto e appena prima che A1 incaricato della rimessa rimetta la palla nella sua zona di attacco, B1 è sanzionato con un fallo tecnico. Approssimativamente nello stesso momento B2 è sanzionato con un fallo antisportivo su A2 da un altro arbitro. Gli arbitri sono incerti sull'ordine in cui i falli sono avvenuti.

Interpretazione: Il controllo IRS non può essere usato per decidere in che ordine sono avvenuti i falli. Entrambi i falli resteranno validi. La sanzione per il fallo tecnico sarà amministrata per prima. Qualsiasi giocatore della squadra A tirerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Ad A2 saranno poi assegnati 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella zona di attacco.

F – 3.5 **Esempio:** Con 1:16 sul cronometro di gara nel quarto quarto A1 tenta un tiro a canestro su azione. L'arbitro fischia interferenza. Gli arbitri sono incerti se la palla fosse già nella sua parabola discendente verso il canestro.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere usato per decidere, quando il cronometro di gara segna 2:00 o meno nel quarto quarto, se un'interferenza è stata fischiata correttamente.

Se il controllo IRS accerta che la palla era nella sua parabola discendente verso il canestro, la violazione d'interferenza resterà valida.

Se il controllo IRS accerta che la palla non era ancora nella sua parabola discendente verso il canestro, la violazione d'interferenza sarà cancellata e si verificherà una situazione di salto a due.

F – 3.6 **Esempio:** Con 0:38 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 tenta un tiro a canestro su azione. La palla tocca il tabellone sopra il livello dell'anello ed è poi toccata da B1. L'arbitro decide che il tocco di B1 era legale e quindi egli non fischia una violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere usato solo quando gli arbitri hanno fischiato.

F – 3.7 **Esempio:** Con 00:36 sul cronometro di gara nel quarto quarto B1 commette fallo su A1 durante il suo atto di tiro. La palla tocca il tabellone sopra il livello dell'anello ed è successivamente toccata da B2. L'arbitro non fischia una violazione d'interferenza. Gli arbitri sono incerti se il tocco di B2 è illegale.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere usato solo se gli arbitri hanno fischiato una violazione sul tentativo di tiro a canestro.

F – 3.8 Esempio: Con 00:28 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto B1 commette fallo su A1 che è in atto di tiro da 2 punti. Mentre la palla è in volo verso il canestro, B2 tocca la palla. Gli arbitri fischiano interferenza su tiro a canestro. La palla non entra nel canestro. Gli arbitri sono incerti se B2 ha toccato la palla illegalmente.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato per decidere, quando il cronometro di gara mostra 2:00 o meno nel quarto quarto, se l'interferenza a canestro di B2 è stata fischiata correttamente.

Se il controllo IRS accerta che B2 ha toccato la palla nella sua parabola discendente, la violazione di interferenza sul tiro resterà valida. Ad A1 saranno assegnati 2 punti. A1 inoltre avrà 1 tiro libero aggiuntivo e il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

Se il controllo IRS accerta che B2 ha toccato la palla nella sua parabola ascendente, la violazione d'interferenza dovrà essere cancellata. A1 tirerà 2 tiri liberi e il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

F – 3.9 Esempio: Con 1:37 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, la palla finisce nel fuori campo. La palla viene assegnata alla squadra A per una rimessa. Alla squadra A viene concessa una sospensione. Gli arbitri sono incerti sul giocatore che abbia causato l'uscita della palla nel fuori campo.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato, quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nell'ultimo quarto, per identificare il giocatore che ha causato l'uscita della palla nel fuori campo. La sospensione non sarà autorizzata fino a che il controllo IRS non sarà terminato e gli arbitri avranno comunicato la decisione finale.

F – 3.10 Esempio: Con 5:53 da giocare sul cronometro di gara nel primo quarto, la palla rotola sul terreno di gioco vicino la linea laterale, quando A1 e B1 tentano di ottenerne il controllo. La palla finisce nel fuori campo. La rimessa in gioco è assegnata alla squadra A. Gli arbitri sono incerti su quale giocatore abbia causato l'uscita della palla nel fuori dal campo.

Interpretazione: Gli arbitri non possono usare il controllo IRS in questo momento. Per identificare il giocatore che ha causato l'uscita della palla fuori campo, il controllo IRS può essere utilizzato soltanto quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare.

F – 3.11 Esempio: Con 1:45 da giocare sul cronometro di gara nel tempo supplementare, A1 vicino alla linea laterale passa la palla ad A2. Sul passaggio, B1 devia la palla che finisce nel fuori campo. Gli arbitri sono incerti se A1 fosse già nel fuori campo nel momento del passaggio ad A2.

Interpretazione: Il controllo IRS non può essere utilizzato per decidere se un giocatore o una palla fosse nel fuori campo.

4. In ogni momento della gara

F – 4.1 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 in atto di tiro. A1 realizza il canestro. Gli arbitri sono incerti se A1 aveva cominciato il suo atto di tiro al momento del fallo di B1.

Interpretazione: Il controllo IRS non può essere usato per decidere in ogni momento della gara, se il tiratore A1 ha subito fallo.

F – 4.2 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 in atto di tiro. A1 realizza il canestro. Gli arbitri sono incerti se la palla ha lasciato le mani di A1 sul suo tiro a canestro quando il fallo di B1 si è verificato.

Interpretazione: Il controllo IRS non può essere usato per decidere, in ogni momento della gara, se la palla ha lasciato le mani di A1 sul suo tiro a canestro prima di subire fallo da B1.

F – 4.3 **Esempio:** A1 effettua un tentativo di tiro da 3 punti. La palla rimbalza sull'anello ed ha ancora la possibilità di entrare a canestro quando è toccata da A2 o B2. La palla entra nel canestro. Gli arbitri sono incerti se il canestro vale 2 o 3 punti.

Interpretazione: Il controllo IRS non può essere usato per decidere, in ogni momento della gara, se la palla che ha ancora la possibilità di entrare a canestro è toccata da A2 o B2.

Il controllo IRS può essere utilizzato per decidere, in ogni momento della gara, se il canestro di A1 vale 2 o 3 punti.

F – 4.4 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 in atto di tiro. Ad A1 vengono assegnati 3 tiri liberi. Gli arbitri sono incerti se il tiro di A1 è stato effettuato dall'area dei 3 punti.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato per decidere, in ogni momento della gara, se al tiratore verranno assegnati 2 o 3 tiri liberi.

F – 4.5 **Esempio:** Con 0:40 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 ha la palla tra le sue mani o a disposizione per una rimessa quando B2 causa un contatto con A2 sul terreno di gioco. Un fallo antisportivo è fischiato a B2. Gli arbitri sono incerti se la palla fosse ancora tra le mani di A1 quando il fallo è stato fischiato.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere usato in ogni momento della gara per decidere se un fallo debba essere degradato a fallo personale o elevato a fallo da espulsione.

Se il controllo IRS accerta che il fallo è avvenuto prima che la palla sia stata rilasciata, il fallo di B2 rimarrà antisportivo.

Se il controllo IRS accerta che il fallo è avvenuto dopo che la palla è stata rilasciata sulla rimessa, il fallo di B2 dovrà essere degradato a fallo personale.

F – 4.6 **Esempio:** B1 è sanzionato con un fallo antisportivo per aver colpito A1 col gomito. Gli arbitri sono incerti se B1 abbia colpito A1 con il suo gomito.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere usato in ogni momento della gara per decidere se un fallo personale, antisportivo o da espulsione debba essere considerato come fallo tecnico.

Se il controllo IRS accerta che nessun contatto è avvenuto, il fallo di B1 sarà degradato a fallo tecnico.

F – 4.7 **Esempio:** Un fallo personale è stato fischiato a B1. Gli arbitri sono incerti se il fallo sia un fallo antisportivo.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere usato in ogni momento della gara per decidere se un fallo personale debba essere elevato a fallo antisportivo. A ogni modo, se il controllo IRS accerta che il fallo non è avvenuto, il fallo personale non potrà essere cancellato.

F – 4.8 **Esempio:** A1 palleggia verso canestro in una situazione di contropiede senza che ci sia alcun avversario tra sé e il canestro avversario. B1 usa il suo braccio per raggiungere la palla e crea un contatto con A1 lateralmente. L'arbitro sanziona un fallo antisportivo contro B1. L'arbitro è incerto che tale fallo possa essere correttamente fischiato come fallo antisportivo.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato in qualsiasi momento della partita per decidere se un fallo antisportivo possa essere degradato a fallo personale o elevato a fallo da espulsione. In questo caso, la verifica con IRS dimostra che è A1 il responsabile del contatto avendo colpito il braccio di B1. Il fallo antisportivo del difensore B1 potrà essere degradato a fallo personale, ma non può essere cambiato in un fallo dell'attaccante A1.

F – 4.9 **Esempio:** B1 commette fallo sul palleggiatore A1. L'arbitro ha il dubbio che questo fallo possa avere la caratteristica di fallo antisportivo.

Interpretazione: il controllo IRS può essere utilizzato in qualsiasi momento della partita per decidere se un fallo normale possa essere elevato a fallo antisportivo. In questo caso la verifica con IRS dimostra che A1 è il responsabile del contatto avendo commesso un fallo in attacco contro B1. Il fallo difensivo di B1 non può essere cambiato in un fallo dell'attaccante A1. La decisione iniziale presa dall'arbitro dovrà essere confermata.

F – 4.10 **Esempio:** Il palleggiatore A1 commette violazione di passi seguita da un fallo antisportivo di B1 su A1. Gli arbitri sono incerti se il fallo di B1 è stato correttamente sanzionato come fallo antisportivo.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere usato per decidere, in ogni momento della gara, se un fallo antisportivo dovrà essere degradato a fallo personale o elevato a fallo da espulsione. Se il controllo IRS accerta che il fallo di B1 era un fallo antisportivo, il fallo rimarrà antisportivo.

Se il controllo IRS accerta che il fallo di B1 era un fallo personale, questo dovrà essere ignorato come se occorso dopo la violazione di passi.

F – 4.11 Esempio: B1 commette fallo su A1 sul suo tentativo di tiro a canestro, seguito da un fallo antisportivo di B2 su A1 ancora in atto di tiro. La palla non entra nel canestro. Gli arbitri sono incerti se il fallo di B2 sia un fallo antisportivo.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato per decidere, in ogni momento della gara, se un fallo antisportivo dovrà essere degradato a fallo personale o elevato a fallo da espulsione.

Se il controllo IRS accerta che il fallo di B2 era un fallo antisportivo, il fallo resterà antisportivo. A1 avrà a disposizione 2 tiri liberi senza rimbalzo per il fallo personale di B1. A1 avrà a disposizione altri 2 tiri liberi senza rimbalzo per il fallo antisportivo di B2. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

Se il controllo IRS accerta che il fallo di B2 era un fallo personale, dovrà essere ignorato come se avvenuto dopo il primo fallo. A1 avrà a disposizione 2 tiri liberi per il fallo di B1 e il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

F – 4.12. Esempio: Nel terzo quarto, B1 viene sanzionato con un fallo antisportivo su A2. Nel quarto quarto, B1 commette fallo su A1 che realizza. Gli arbitri sono indecisi se il fallo di B1 deve essere elevato a fallo antisportivo. Durante il controllo IRS B1 viene sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Il controllo IRS accerta che il fallo di B1 su A1 era un fallo antisportivo. B1 sarà automaticamente espulso per aver commesso il suo secondo fallo antisportivo. Il fallo tecnico di B1 dovrà essere ignorato e non sarà assegnato né a lui né all'allenatore della squadra B. A1 effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo per il fallo antisportivo di B1. Il gioco riprenderà con una rimessa A dalla linea della rimessa in attacco. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

F – 4.13 Esempio: Con 42.2 secondi da giocare sul cronometro di gara nel secondo quarto, A1 sta palleggiando verso la sua zona d'attacco. In quel momento gli arbitri si accorgono che il cronometro di gara e l'apparecchio dei 24" sono spenti con nessun display visibile.

Interpretazione: La gara sarà interrotta immediatamente. Il controllo IRS può essere usato in ogni momento della gara per decidere quanto tempo debba apparire su entrambi i cronometri. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove il gioco è stato interrotto. La squadra A avrà a disposizione i secondi rimanenti sul cronometro di gara e sull'apparecchio dei 24".

F – 4.14 Esempio: A2 realizza il suo secondo tiro libero. La palla entra nel canestro. In questo momento gli arbitri sono incerti se A2 è il tiratore corretto dei tiri liberi.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato in qualsiasi momento della gara, per individuare il giocatore corretto cui assegnare tiri liberi prima che la palla abbia lasciato le mani del tiratore per il primo tiro libero. Se il controllo IRS accerta un tiratore sbagliato, si sarà verificato un errore correggibile per aver permesso a un giocatore errato di tirare 1 tiro libero. I tiri liberi di A2, indipendentemente se realizzati o sbagliati, dovranno essere cancellati. Il gioco riprenderà con una rimessa B dalla linea di tiro libero estesa nella sua zona di difesa. La squadra B avrà a disposizione 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

F – 4.15 Esempio: A1 e B1 iniziano a colpirsi con pugni tra di loro seguiti da più giocatori e persone sedute in panchina, che vengono coinvolti in una rissa. Dopo alcuni minuti, gli arbitri hanno ripristinato l'ordine sul terreno di gioco.

Interpretazione: Una volta che l'ordine viene ripristinato, gli arbitri possono utilizzare il controllo IRS in ogni momento della gara per identificare il coinvolgimento di componenti della squadra e di membri della delegazione al seguito durante qualsiasi atto di violenza. Dopo aver raccolto le prove chiare e conclusive della situazione di rissa, la decisione finale sarà chiaramente segnalata dal primo arbitro davanti al tavolo degli ufficiali di campo e comunicata a entrambi gli allenatori.

F – 4.16 Esempio: Due avversari cominciano a insultarsi e a spingersi l'un l'altro. Gli arbitri fermano il gioco. Dopo aver riportato l'ordine sul terreno di gioco, gli arbitri sono incerti sulle persone coinvolte.

Interpretazione: Dopo aver riportato l'ordine, gli arbitri possono usare l'IRS per identificare, in ogni momento della gara, il coinvolgimento dei giocatori durante qualsiasi atto di violenza. Dopo aver raccolto le prove chiare e conclusive della situazione di rissa, la decisione finale sarà chiaramente segnalata dal primo arbitro davanti al tavolo degli ufficiali di campo e comunicata a entrambi gli allenatori.



FIBA

We Are Basketball

FIBA - International Basketball Federation
5 Route Suisse, PO Box 29
1295 Mies, Switzerland
Tel: +41 22 545 00 00

fiba.basketball