

FEDERAZIONE
ITALIANA
PALLACANESTRO



2020 REGOLAMENTO UFFICIALE DELLA PALLACANESTRO

INTERPRETAZIONI UFFICIALI



FIBA

We Are Basketball

Valide dal 1° Gennaio 2022 - vers.4.0

Traduzione conforme al Regolamento Ufficiale FIBA



Regolamento Ufficiale della Pallacanestro 2020

Interpretazioni Ufficiali FIBA

Valide dal 1° **Gennaio 2022**

Le parti in giallo evidenziano le modifiche rispetto alla versione precedente

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

arbitri@fip.it

SOMMARIO

	Introduzione	
Art. 4	Squadre.....	1
Art. 5	Giocatori: Infortunio e soccorso.....	2
Art. 7	Allenatore e primo assistente allenatore: Doveri e diritti	5
Art. 8	Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari	7
Art. 9	Inizio e termine di un quarto, dei tempi supplementari o della gara.....	9
Art.10	Status della palla	11
Art.12	Salto a due e possesso alternato	12
Art.13	Come si gioca la palla	17
Art.14	Controllo della palla	18
Art.15	Giocatore in atto di tiro	19
Art.16	Canestro: Realizzazione e valore	21
Art.17	Rimessa da fuori campo.....	24
Art.18 / 19	Sospensione / Sostituzione	37
Art.23	Giocatore fuori campo e palla fuori campo	43
Art.24	Palleggio	44
Art.25	Passi	45
Art.26	3 secondi	46
Art.28	8 secondi	47
Art.29 / 50	24 secondi	50
Art.30	Ritorno della palla nella zona di difesa	63
Art.31	Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro	67
Art.33	Contatto: Principi generali	73
Art.35	Doppio fallo	75
Art.36	Fallo tecnico	78
Art.37	Fallo antisportivo	90
Art.38	Fallo da espulsione	93
Art.39	Rissa	95
Art.42	Situazioni speciali	97
Art.44	Errori correggibili	103
B	Il referto - Falli da espulsione....	107
F	Instant Replay System.....	109

INDICE DELLE FIGURE

Figura 1	Esempi di bandane	1
Figura 2	Canestro realizzato.....	23
Figura 3	Palla a contatto con l'anello	71
Figura 4	Palla dentro il canestro	72
Figura 5	Posizione di un giocatore interno/esterno l'area del semicerchio no-sfondamento..	73

Le interpretazioni presentate in questo documento sono le Interpretazioni Ufficiali della FIBA per il Regolamento della Pallacanestro 2020 ed hanno efficacia dal 1° Gennaio 2022.

Questo documento sostituisce tutte le interpretazioni ufficiali FIBA pubblicate in precedenza.

Facendo riferimento alle Interpretazioni Ufficiali del Regolamento della Pallacanestro, qualsiasi riferimento a giocatori, allenatori, arbitri ecc. in senso maschile devono essere intese ed applicate anche per il sesso 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 ed aggiornato periodicamente dalla Commissione Tecnica Mondiale.

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 può stimolare la mente degli arbitri e sarà di complemento ad 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 ed 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 da considerare sostituti.

Art.4 Squadre

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

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

Interpretazione: Ad A1 e A2 non è consentito indossare fasce per la testa di diverso colore.

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

Interpretazione: Ad A1 non è consentito indossare una fascia per la testa bianca e ad A2 indossare un polsino rosso.

4-4 **Precisazione:** Non è consentito indossare bandane.



Figura 1 - Esempi di bandane

4-5 **Esempio:** A1 indossa una bandana dello stesso colore a tinta unita di qualsiasi altro oggetto aggiuntivo consentito ai suoi compagni di squadra.

Interpretazione: Ad A1 non è consentito indossare una bandana. La fascia non deve avere elementi di apertura/chiusura intorno alla testa e non deve avere parti che sporgano dalla sua superficie.

Art.5 Giocatori: Infortunio e soccorso

5-1 **Precisazione:** Se un giocatore è infortunato, sembra infortunato o necessita di soccorso e, di conseguenza, qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della sua squadra (allenatore, primo assistente allenatore, sostituto, giocatore escluso o componente della delegazione al seguito della stessa squadra) entra sul terreno di gioco, si considera che quel giocatore abbia ricevuto cure o soccorso, indipendentemente dal fatto che siano state o meno effettivamente prestate.

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

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

Interpretazione: In tutti i casi, A1 ha ricevuto un trattamento e sarà sostituito.

5-3 **Esempio:** A1 riceve soccorso dal fisioterapista della sua squadra che entra sul terreno di gioco e fissa un taping staccatosi.

Interpretazione: A1 ha ricevuto soccorso e sarà sostituito.

5-4 **Esempio:** A1 riceve soccorso dal medico della sua squadra che entra sul terreno di gioco per cercare la lente a contatto che ha perso.

Interpretazione: A1 ha ricevuto soccorso e sarà sostituito.

5-5 **Precisazione:** Ogni persona autorizzata a sedersi in panchina, pur rimanendo nell'area di questa, può fornire soccorso ad un giocatore della propria squadra. Se il soccorso non ritarda il riavvio tempestivo della gara, si considera come se non fosse stato ricevuto dal giocatore e non è obbligatoria la sostituzione.

5-6 **Esempio:** B1 commette fallo su A1, nel suo atto di tiro, vicino all'area della panchina della squadra A. La palla non entra nel canestro. Mentre A1 effettua 2 o 3 tiri liberi:

- (a) l'accompagnatore della squadra A o A6 dall'area della panchina della sua squadra passa un asciugamano, una bottiglia d'acqua o una fascia per la testa a un qualsiasi giocatore della squadra A sul terreno di gioco.
- (b) il fisioterapista della squadra A dall'area della panchina della sua squadra fissa un taping a un qualsiasi giocatore della squadra A sul terreno di gioco, gli spruzza il ghiaccio sulla gamba, o gli massaggia il collo, ecc.

Interpretazione: In entrambi i casi, il giocatore della squadra A non ha ricevuto soccorso tale che ritarda il pronto riavvio del gioco. Il giocatore della squadra A non è obbligato alla sostituzione. A1 continuerà ad effettuare i suoi 2 o 3 tiri liberi.

5-7 Esempio: B1 commette fallo su A1, nel suo atto di tiro, vicino all'area della panchina della squadra A. La palla non entra nel canestro. Dopo il fallo, A1 cade sul terreno di gioco nella zona dell'area della panchina della sua squadra. A6 si alza e aiuta A1 a rimettersi in piedi. A1 è pronto a giocare immediatamente, al più tardi entro 15 secondi circa.

Interpretazione: A1 non ha ricevuto soccorso tale che ritarda la pronta ripresa del gioco. A1 non è obbligato alla sostituzione. A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi.

5-8 Esempio: Ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi. Mentre l'arbitro segnala il fallo al tavolo degli ufficiali di campo, A1 va di fronte all'area della panchina della sua squadra in fondo al terreno di gioco e chiede un asciugamano o una bottiglia d'acqua. Una qualsiasi persona dall'area della panchina della sua squadra passa ad A1 un asciugamano o una bottiglia d'acqua. A1 si asciuga le mani o prende la bottiglia d'acqua. A1 è pronto a giocare immediatamente, al più tardi entro circa 15 secondi.

Interpretazione: A1 non ha ricevuto soccorso tale che ritarda la pronta ripresa del gioco. A1 non è obbligato alla sostituzione. A1 effettuerà 2 tiri liberi.

5-9 Esempio: A1 realizza un tiro a canestro. B1, giocatore incaricato della rimessa, indica all'arbitro che la palla è bagnata. L'arbitro ferma il gioco. Una qualsiasi persona dall'area della panchina della squadra B entra sul terreno di gioco e asciuga la palla o dà un asciugamano a B1, che asciuga la palla.

Interpretazione: In entrambi i casi, B1 non ha ricevuto soccorso tale che ritarda la pronta ripresa del gioco. B1 non è obbligato alla sostituzione. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B da qualsiasi posto dietro la linea di fondo, tranne che direttamente dietro il tabellone. L'arbitro consegnerà la palla ad un giocatore della squadra B per la rimessa.

5-10 Esempio: A1 ha la palla tra le mani per una rimessa dalla sua zona di attacco. Il fisioterapista della squadra A lascia l'area della panchina della sua squadra in zona di difesa, rimane fuori dal terreno di gioco e fissa un taping ad A1.

Interpretazione: Il fisioterapista della squadra A ha fornito soccorso ad A1 al di fuori della sua area della panchina. A1 è obbligato alla sostituzione.

5-11 Esempio: A1 non ha ancora la palla tra le mani per una rimessa dalla sua zona di attacco. Il fisioterapista della squadra A rimane nell'area della panchina della sua squadra in zona di attacco e fissa un taping ad A1.

Interpretazione: Il fisioterapista della squadra A ha fornito soccorso ad A1 all'interno dell'area della sua panchina. Se il soccorso viene completato entro 15 secondi, A1 non è obbligato alla sostituzione. Se il soccorso dura più di 15 secondi, A1 è obbligato alla sostituzione.

5-12 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 è pericoloso per il giocatore.

5-13 Esempio: A1 è seriamente infortunato ed il gioco viene fermato per circa 15 minuti perché il medico ritiene che lo spostamento possa essere pericoloso per il giocatore.

Interpretazione: Il parere del medico determinerà il tempo necessario per lo spostamento del giocatore infortunato dal terreno di gioco. Dopo la sostituzione, il gioco riprenderà senza alcuna sanzione.

5-14 **Precisazione:** Se un giocatore è infortunato o è sanguinante o ha una ferita aperta e non può continuare a giocare immediatamente (approssimativamente entro 15 secondi), o se è assistito da qualsiasi persona autorizzata a sedersi sulla panchina della sua squadra, deve essere sostituito. Se viene concessa una sospensione ad una delle due squadre e, nello stesso periodo di cronometro fermo, quel giocatore si riprende o il soccorso viene completato durante la sospensione, potrà continuare a giocare solo se il segnale acustico del cronometrista per la fine della sospensione suona prima che un arbitro autorizzi la sostituzione del giocatore infortunato o assistito.

5-15 **Esempio:** A1 è infortunato e il gioco viene fermato. **Nonostante** A1 non sia in grado di continuare a giocare immediatamente, un arbitro fischia facendo il segnale convenzionale per una sostituzione. Una delle due squadre richiede una sospensione:

- (a) prima che un sostituto di A1 entri in gioco.
- (b) dopo che un sostituto di A1 entri in gioco.

Al termine della sospensione, A1 ha recuperato e chiede di rimanere in gioco.

Interpretazione:

- (a) Se A1 recupera durante la sospensione può continuare a giocare.
- (b) Un sostituto per A1 è già entrato in gioco, quindi A1 non può rientrare fino a quando la successiva azione di gioco non è terminata.

5-16 **Precisazione:** I giocatori indicati dal loro allenatore per iniziare la gara possono essere sostituiti in caso di infortunio.

I giocatori che ricevono cure tra un tiro libero e l'altro devono essere sostituiti in caso di infortunio.

In questi casi, se lo desiderano, anche gli avversari hanno il diritto di sostituire lo stesso numero di giocatori.

5-17 **Esempio:** A1 subisce fallo e gli vengono assegnati 2 tiri liberi. Dopo il primo tiro libero gli arbitri si accorgono che A1 è sanguinante. A1 è sostituito da A6 che effettuerà il secondo tiro libero. La squadra B chiede di sostituire 2 giocatori.

Interpretazione: La squadra B ha il diritto di sostituire solo 1 giocatore.

5-18 **Esempio:** A1 subisce fallo e gli vengono assegnati 2 tiri liberi. Dopo il primo tiro libero gli arbitri si accorgono che B1 è sanguinante. B1 è sostituito da B6. La squadra A chiede di sostituire 1 giocatore.

Interpretazione: La squadra A ha diritto a sostituire 1 giocatore.

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

7-1 **Precisazione:** Almeno 40 minuti prima dell'orario previsto per l'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 di garantire che i numeri sulla lista corrispondano ai numeri sulle maglie dei giocatori. Almeno 10 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara, ciascun allenatore deve confermare la sua decisione sui nomi dei componenti della sua squadra e dei corrispondenti numeri, così come i nomi del capitano, dell'allenatore e 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 maglia di 2 giocatori sono diversi dai loro effettivi numeri di maglia o il nome di un giocatore è omesso sul referto di gara. Questo viene scoperto:

- (a) prima dell'inizio della gara.
- (b) dopo l'inizio della gara.

Interpretazione:

- (a) I numeri sbagliati saranno corretti o il nome del giocatore sarà aggiunto sul referto di gara senza alcuna sanzione.
- (b) L'arbitro fermerà il gioco in un momento opportuno in modo da non svantaggiare alcuna squadra. I numeri sbagliati saranno corretti senza alcuna sanzione. Tuttavia, il nome del giocatore non potrà essere aggiunto sul referto di gara.

7-3 **Esempio:** I giocatori infortunati o non autorizzati a giocare non devono essere registrati sul referto.

Interpretazione:

È compito dell'allenatore dare al segnapunti la lista con i nomi e i numeri corrispondenti dei componenti della squadra che hanno diritto a giocare nella gara.

7-4 **Esempio:** I giocatori infortunati o non autorizzati a giocare possono sedere sulla panchina della squadra come uno degli 8 componenti della delegazione al seguito.

Interpretazione:

Le squadre sono libere di decidere chi tra gli 8 componenti della delegazione al seguito può sedere in panchina.

7-5 **Precisazione:** Almeno 10 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara ciascun allenatore deve confermare i 5 giocatori che inizieranno la gara. Prima dell'inizio della gara, il segnapunti controllerà che non ci siano errori relativi a questi 5 giocatori e, nel caso, informerà l'arbitro più vicino prima possibile. Se l'errore viene scoperto prima dell'inizio della gara, i 5 giocatori iniziali saranno corretti. Se l'errore viene scoperto dopo l'inizio della gara, sarà ignorato.

7-6 **Esempio:** Viene scoperto che uno dei giocatori sul terreno di gioco non è uno dei 5 giocatori confermati nel quintetto iniziale. Questo avviene:

- (a) prima dell'inizio della gara.
- (b) dopo l'inizio della gara.

Interpretazione:

- (a) Il giocatore sarà sostituito da uno dei 5 giocatori che dovevano iniziare la gara, senza alcuna sanzione.
- (b) L'errore sarà **ignorato**. Il gioco continuerà senza alcuna sanzione.

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

Interpretazione: L'allenatore deve confermare personalmente i 5 giocatori del quintetto iniziale contrassegnando una piccola "X" accanto al numero di ogni giocatore nella colonna "Entrate" sul referto di gara.

7-8 **Esempio:** L'allenatore e il primo assistente allenatore della squadra A sono espulsi.

Interpretazione: Se entrambi, l'allenatore e il primo assistente allenatore della squadra A, non sono in grado di continuare, il capitano della squadra A agirà come giocatore allenatore.

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

8-1 **Precisazione:** Un intervallo di gara inizia:

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

8-2 **Esempio:** B1 commette fallo su A1, nel suo atto di tiro, 0.1 secondi prima che suoni il segnale acustico del cronometro di gara per la 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 è avvenuto prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara. I tiri liberi di A1 saranno amministrati immediatamente. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero con 0.1 secondi sul cronometro di gara.

8-3 **Esempio:** A1 subisce fallo, nel suo atto di tiro, dopo che suona il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del quarto.

Interpretazione: Il fallo sarà ignorato perché avvenuto dopo la fine del tempo di gioco nel quarto, a meno che non si tratti di un fallo antisportivo o di un fallo di espulsione e ci sia un quarto o un tempo supplementare a seguire.

8-4 **Esempio:** B1 commette fallo su A1, sul suo tiro a canestro su azione realizzato, contemporaneamente al segnale acustico del cronometro di gara che suona per la fine del primo quarto. La palla entra nel canestro.

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

Se, quando è avvenuto il fallo, il cronometro di gara indicava 0.0 il fallo personale di B1 sarà ignorato e il canestro realizzato da A1 non è valido. Il primo quarto è terminato. Dopo che l'arbitro ha comunicato la decisione finale sulla visione dell'IRS, il cronometrista avvierà l'apparecchiatura per misurare l'intervallo di gara. Il secondo quarto inizierà con la procedura di possesso alternato.

Se, quando è avvenuto il fallo, il cronometro di gara indicava più di 0.0 il canestro realizzato da A1 è valido perché il cronometro di gara doveva essere fermato in quel momento. B1 sarà sanzionato con un fallo personale. A1 effettuerà 1 tiro libero. Durante il tiro libero i giocatori possono occupare gli spazi cui hanno diritto per il rimbalzo. Il cronometro di gara indicherà il tempo rimanente. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

8-5 **Esempio:** B1 commette fallo su A1, sul suo tiro a canestro su azione non realizzato, contemporaneamente al segnale acustico del cronometro di gara che suona per la fine del primo quarto. Gli arbitri sono incerti se il fallo di B1 è avvenuto prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara e se ad A1 devono essere assegnati 2 o 3 tiri liberi.

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

Se, quando è avvenuto il fallo, il cronometro di gara indicava 0.0 il fallo personale di B1 sarà ignorato. Il primo quarto è terminato. Dopo che l'arbitro ha comunicato la decisione finale sulla visione dell'IRS, il cronometrista avvierà l'apparecchiatura per misurare l'intervallo di gara. Il secondo quarto inizierà con la procedura di possesso alternato.

Se, quando è avvenuto il fallo, il cronometro di gara indicava più di 0.0 gli arbitri devono decidere se ad A1 devono essere assegnati 2 o 3 tiri liberi. B1 sarà sanzionato con un fallo personale. A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi. Durante il tiro libero i giocatori possono occupare gli spazi cui hanno diritto per il rimbalzo. Il cronometro di gara indicherà il tempo rimanente. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

8-6 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro da 3 punti. La palla è in volo quando suona il segnale acustico del cronometro per la fine della gara. Dopo il segnale, B1 commette fallo su A1, che è ancora in aria. La palla entra nel canestro.

Interpretazione: Ad A1 saranno assegnati 3 punti. Il fallo di B1 su A1 sarà ignorato perché è stato commesso dopo la fine del tempo di gioco, a meno che non si tratti di un fallo antisportivo o da espulsione e debba seguire un altro quarto o un tempo supplementare.

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

9-1 **Precisazione:** Una gara non può iniziare a meno che ogni squadra abbia un minimo di 5 giocatori pronti a giocare sul terreno di gioco.

9-2 **Esempio:** All'inizio della seconda metà-gara, la squadra A non è in grado di presentare sul terreno di gioco 5 giocatori autorizzati a giocare a causa di infortuni, espulsioni etc.

Interpretazione: L'obbligo di presentare un minimo di 5 giocatori è valido solo per l'inizio della gara. La squadra A continuerà a giocare con meno di 5 giocatori.

9-3 **Esempio:** Verso la fine della gara, A1 è sanzionato con il suo quinto fallo e lascia il gioco. La squadra A continua la gara con soli 4 giocatori perché non ha più sostituti disponibili. Poiché la squadra B è in vantaggio di oltre 15 punti, l'allenatore della squadra B dimostrando fair play vuole togliere uno dei suoi giocatori per giocare anche loro con 4 giocatori.

Interpretazione: La richiesta dell'allenatore della squadra B di giocare con meno di 5 giocatori sarà negata. Finché una squadra ha a disposizione un numero sufficiente di giocatori, sul terreno di gioco dovranno esserci 5 giocatori.

9-4 **Precisazione:** L'Art. 9 precisa quale canestro deve difendere una squadra e quale canestro deve attaccare. Se, per errore, un quarto o un tempo supplementare inizia con entrambe le squadre che attaccano / difendono i canestri sbagliati, la situazione deve essere corretta non appena viene scoperta, senza mettere l'una o l'altra squadra in condizione di svantaggio. Eventuali punti realizzati, tempo trascorso, falli addebitati, etc., prima di interrompere il gioco, rimangono validi.

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

Interpretazione: Il gioco dovrà essere fermato prima possibile senza mettere l'una o l'altra squadra in condizione di svantaggio. Le squadre si scambieranno i canestri. Il gioco riprenderà dal punto diametralmente opposto più vicino a quello in cui il gioco è stato fermato.

9-6 **Precisazione:** La gara deve 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 della squadra B designa B6 per effettuare 1 tiro libero, anche se B6 non è uno dei 5 giocatori del quintetto iniziale della squadra B.

Interpretazione: Solo uno dei 5 giocatori della squadra B indicati per iniziare la gara deve effettuare il tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Una sostituzione non può essere concessa prima dell'inizio del tempo di gioco. La gara inizierà con un salto a due.

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

Interpretazione: Quel giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi, **senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo**, prima dell'inizio della gara.

Se quel giocatore della squadra B è indicato come uno dei 5 giocatori del quintetto iniziale, dovrà rimanere sul terreno di gioco.

Se quel giocatore della squadra B non è indicato come uno dei 5 giocatori del quintetto iniziale, non dovrà rimanere sul terreno di **gioco**. La gara inizierà con i 5 giocatori della squadra B indicati nel quintetto iniziale.

La gara inizierà con un salto a due.

9-9 **Precisazione:** Se durante l'intervallo pre-gara, un giocatore indicato come uno dei 5 giocatori del quintetto iniziale non è più in grado o non ha più il diritto di iniziare la gara, sarà sostituito da un altro giocatore. In questo caso, se lo desiderano, gli avversari hanno il diritto di sostituire uno dei loro 5 giocatori iniziali.

9-10 **Esempio:** Durante l'intervallo, 7 minuti prima della gara, A1 si infortuna. A1 è uno dei 5 giocatori della squadra A indicati per il quintetto iniziale.

Interpretazione: A1 sarà sostituito con un altro giocatore della squadra A. In questo caso, se lo desidera, la squadra B ha il diritto di sostituire uno dei suoi 5 giocatori indicati per il quintetto iniziale.

9-11 **Esempio:** Durante l'intervallo, 4 minuti prima della gara, A1 è sanzionato con un fallo da espulsione. A1 è uno dei 5 giocatori della squadra A indicati per il quintetto iniziale.

Interpretazione: A1 sarà sostituito con un altro giocatore della squadra A. In questo caso, se lo desidera, la squadra B ha il diritto di sostituire uno dei suoi 5 giocatori indicati per il quintetto iniziale.

Art.10 Status della palla

10-1 **Precisazione:** Quando un giocatore è in atto di tiro a canestro su azione e termina il suo tiro con un movimento continuo mentre un difensore commette fallo contro un avversario dopo che il movimento continuo del tiratore è iniziato, la palla non diventa morta e il canestro, se realizzato, è valido.

Questa precisazione è ugualmente valida se un qualsiasi difensore o qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della sua squadra è sanzionato con un fallo tecnico.

10-2 **Esempio:** A1 ha iniziato l'atto di tiro a canestro su azione quando B2 commette 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, è valido. Il gioco 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 di A1, se realizzato, è valido. A2 effettuerà 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà come dopo un 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 è sanzionato per il fallo e la sua squadra controlla la palla. Se il tiro di A1 è realizzato, il canestro non è valido. Indipendentemente dal numero di falli della squadra A nel quarto, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di tiro libero estesa. Se il tiro di A1 non è realizzato, il gioco riprenderà 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 non ottiene il controllo della palla viva sul terreno di gioco dopo il salto a due, all'inizio della gara, sarà assegnata la palla per una rimessa dal punto più vicino a dove si verificherà la successiva situazione di salto a due, tranne 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 indicati per il quintetto iniziale della squadra B effettuerà il tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Poiché la gara non è ancora iniziata, la direzione della freccia di possesso alternato **non è stata determinata**. La gara inizierà con un salto 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:

- (a) si verifica una palla trattenuta tra A2 e B2.
- (b) si verifica un doppio fallo tra A2 e B2.

Interpretazione: In entrambi i casi, poiché il controllo di una palla viva sul terreno di gioco non è stato ancora stabilito, l'arbitro non può utilizzare la procedura di possesso alternato. Il primo arbitro amministrerà un altro salto a due nel cerchio centrale ed A2 e B2 effettueranno il salto. Il tempo trascorso sul cronometro di gara, dopo che la palla è stata legalmente toccata e prima che si sia verificata la situazione di salto a due / doppio fallo, rimane valido.

12-4 **Esempio:** Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Immediatamente dopo che la palla viene legalmente toccata dal saltatore B1, la palla va direttamente fuori campo. Dopo la rimessa per la squadra A

- (a) si verifica una palla trattenuta tra A2 e B2.
- (b) si verifica un doppio fallo tra A2 e B2.

Interpretazione: In entrambi i casi, poiché il controllo di una palla viva sul terreno di gioco non è stato ancora stabilito, l'arbitro non può utilizzare la procedura di possesso alternato. Il primo arbitro amministrerà un altro salto a due nel cerchio centrale ed A2 e B2 effettueranno il salto. Dopo il salto a due, la squadra che non ottiene 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 verificherà la successiva situazione di salto a due.

12-5 **Esempio:** Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Immediatamente dopo che viene legalmente toccata dal saltatore A1, la palla:

- (a) va direttamente fuori campo.
- (b) è presa da A1 prima che essa tocchi uno dei giocatori non coinvolti nel salto o il terreno di gioco.

Interpretazione: In entrambi i casi, alla squadra B sarà assegnata una rimessa a seguito della violazione di A1. La squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24" se la rimessa è amministrata nella zona di difesa e 14 secondi se la rimessa è amministrata nella zona di attacco. Dopo la rimessa, la squadra che non ottiene 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 verificherà la successiva situazione di salto a due.

12-6 **Esempio:** Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Immediatamente dopo che la palla viene legalmente toccata dal saltatore A1, B1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Non appena il giocatore della squadra A riceverà la palla per il tiro libero, la freccia del possesso alternato sarà posizionata a favore della squadra B. Il gioco riprenderà con una rimessa per possesso alternato della squadra B dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è avvenuto il fallo tecnico. Se la rimessa avverrà in zona di difesa, la squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24", se la rimessa avverrà in zona di attacco, la squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

12-7 **Esempio:** Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Immediatamente dopo che la palla viene legalmente toccata dal saltatore A1, A2 è sanzionato per un fallo antisportivo su B2.

Interpretazione: B2 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Non appena B2 riceverà la palla per il suo primo tiro libero, la freccia del possesso alternato sarà posizionata a favore della squadra A. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa in zona di attacco (come parte della sanzione del fallo antisportivo). La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

12-8 **Esempio:** La squadra B ha diritto ad una rimessa per la procedura del possesso alternato. Un arbitro e/o il segnapunti commettono un errore e la rimessa viene erroneamente assegnata alla squadra A.

Interpretazione: Dopo che la palla tocca o viene legalmente toccata da un giocatore sul terreno di gioco, l'errore non può essere più corretto. Come risultato dell'errore, la squadra B non perderà il proprio diritto alla rimessa per possesso alternato nella successiva situazione di salto a due.

12-9 **Esempio:** Contemporaneamente al segnale acustico del cronometro di gara che suona per la fine del primo quarto, B1 è sanzionato per un fallo antisportivo su A1. Gli arbitri decidono che il segnale del cronometro di gara ha suonato prima che avvenisse il fallo di B1. La squadra A ha diritto alla rimessa per possesso alternato per iniziare il secondo quarto.

Interpretazione: Il fallo antisportivo è avvenuto durante un intervallo di gioco. Dopo i 2 minuti dell'intervallo, A1 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". La squadra A non perderà il proprio diritto alla rimessa per possesso alternato nella successiva situazione di salto a due. A1 rimarrà sul terreno di gioco fino alla prossima opportunità di sostituzione.

12-10 **Esempio:** Immediatamente dopo il suono del segnale acustico 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 effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, prima dell'inizio del quarto quarto. Il quarto quarto inizierà con una rimessa per la squadra A dalla linea centrale estesa. La squadra A avrà 24" sul cronometro dei 24".

12-11 **Esempio:** A1 salta con la palla tra le mani ed è legalmente stoppato da B1. Entrambi i giocatori ritornano poi sul terreno di gioco, con 1 o entrambe le mani ben salde sulla palla.

Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due.

12-12 **Esempio:** A1 e B1, in aria, hanno le mani ben salde sulla palla. A1 ritorna poi sul terreno di gioco con 1 piede sulla linea perimetrale.

Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due.

12-13 **Esempio:** A1 salta con la palla tra le mani dalla sua zona di attacco ed è legalmente stoppato da B1. Entrambi i giocatori ritornano quindi sul terreno di gioco, con 1 o entrambe le mani ben salde sulla palla. A1 ritorna sul terreno di gioco con 1 piede nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due.

12-14 **Esempio:** Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Prima che la palla abbia raggiunto il suo punto più alto, il saltatore A1 tocca la palla.

Interpretazione: Questa è una violazione di A1 sul salto a due. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa dalla propria zona di attacco, vicino alla linea centrale. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

12-15 **Esempio:** Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Prima che la palla abbia raggiunto il suo punto più alto, il giocatore A2 non coinvolto nel salto a due entra nel cerchio centrale dalla sua:

(a) zona di difesa

(b) zona di attacco

Interpretazione: In entrambi i casi, questa è una violazione di A2 sul salto a due. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa vicino alla linea centrale, se dalla propria:

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

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

12-16 **Precisazione.** Ogni volta che una palla viva si blocca tra anello e tabellone, a meno che questo non avvenga tra i tiri liberi o dopo l'ultimo tiro libero seguito da un possesso di palla come parte della sanzione per un fallo, si verifica una situazione di salto a due con conseguente rimessa per possesso alternato. In base alla procedura di possesso alternato, se la squadra che stava attaccando ha diritto alla rimessa, avrà 14 secondi sul cronometro dei 24" mentre se il diritto alla rimessa è della squadra che stava difendendo, questa avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

12-17 **Esempio:** Durante un tiro a canestro su azione di A1, la palla si blocca tra anello e tabellone.

(a) la squadra A

(b) la squadra B

ha diritto alla rimessa in base alla procedura di possesso alternato.

Interpretazione: Dopo la rimessa dalla linea di fondo campo:

(a) la squadra A avrà 14 secondi

(b) la squadra B avrà 24 secondi

sul cronometro dei 24".

12-18 **Esempio:** Il tiro a canestro su azione di A1 è in aria quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24", seguito dalla palla che si blocca tra anello e tabellone. La freccia del possesso alternato è a favore della squadra A.

Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due. Dopo la rimessa dalla linea di fondo campo, la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

12-19 **Esempio:** B2 è sanzionato per un fallo antisportivo su A1 durante il suo atto di tiro a canestro da 2 punti. Durante l'ultimo tiro libero:

- (a) la palla si blocca tra anello e tabellone.
- (b) A1 calpesta la linea di tiro libero mentre rilascia la palla.
- (c) la palla non tocca 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 della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

12-20 **Esempio:** Dopo la rimessa di A1 dalla linea centrale estesa per l'inizio di un 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 del possesso alternato sarà invertita immediatamente a favore della squadra B. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di fondo campo, tranne che direttamente dietro il tabellone. La squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

12-21 **Esempio:** La freccia del possesso alternato è a favore della squadra A. Durante l'intervallo di gara dopo il primo quarto, B1 è sanzionato per un fallo antisportivo su A1. A1 effettua 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, seguiti da una rimessa per la squadra A dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco per iniziare il secondo quarto. La direzione della freccia del possesso alternato rimane invariata. Dopo la rimessa la palla si blocca tra anello e tabellone nella zona di attacco di attacco della squadra A.

Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di fondo nella propria zona di attacco, tranne che direttamente dietro il tabellone. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". La direzione della freccia del possesso alternato sarà invertita immediatamente dopo che è terminata la rimessa per la squadra A.

12-22 **Precisazione.** Una palla trattenuta si verifica quando uno o più giocatori avversari hanno una o entrambe le mani ben salde sulla palla, in modo che nessun giocatore possa ottenerne il controllo senza eccessiva forza.

12-23 **Esempio:** A1 con la palla tra le mani è in movimento continuo verso canestro per realizzare. In questo momento, B1 mette le sue mani ben salde sulla palla e A1 compie più passi di quelli consentiti dalla regola dei passi.

Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due.

12-24 **Precisazione.** Una violazione commessa da una squadra durante la propria rimessa di possesso alternato comporta la perdita della rimessa di possesso alternato per quella squadra.

12-25 **Esempio:** Con 4:17 sul cronometro di gara nel quarto, durante una rimessa di possesso alternato:

- (a) A1, giocatore incaricato della rimessa, calpesta il terreno di gioco mentre ha la palla in mano(i).
- (b) A2 muove la sua mano(i) oltre la linea perimetrale prima che la palla sia stata passata oltre tale linea.
- (c) A1, giocatore incaricato della rimessa, impiega più di 5 secondi per passare la palla.

Interpretazione: In tutti i casi, questa è una violazione sulla rimessa di A1 o di A2. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto originario della rimessa. La direzione della freccia del possesso alternato sarà invertita immediatamente.

Art.13 Come si gioca la palla.

13-1 **Precisazione:** Durante la gara, la palla è giocata solo con la mano(i). Trattenere la palla tra le gambe per fingere un passaggio o un tiro è una violazione.

13-2 **Esempio:** A1 termina il suo palleggio. Mette la palla tra gambe e finge un passaggio o un tiro.

Interpretazione: Questa è una violazione di A1 per il tocco volontario della palla con la gamba.

13-3 **Precisazione:** Non è consentito aumentare l'altezza o la statura di un giocatore. Sollevare un compagno di squadra per giocare la palla è una violazione.

13-4 **Esempio:** A1 prende con le braccia il compagno di squadra A2 e lo solleva sotto il canestro avversario. A3 passa la palla ad A2 che la schiaccia nel canestro.

Interpretazione: Questa è una violazione della squadra A. Il canestro realizzato da A2 non è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di tiro libero estesa in zona di difesa.

Art.14 Controllo della palla.

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

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

Interpretazione: La palla diventa viva e inizia il controllo di palla della squadra quando l'arbitro posiziona la palla sul terreno di gioco vicino al punto di rimessa o alla linea di tiro libero.

14-3 **Esempio:** La squadra A è in controllo della palla da 15 secondi. A1 passa la palla ad A2 e questa in volo va oltre la linea perimetrale. B1 cerca di prendere la palla e salta dall'interno del terreno di gioco oltre la linea perimetrale. B1 ancora in aria:

- (a) batte la palla con 1 o entrambe le mani,
 - (b) prende la palla con entrambe le mani o la palla si ferma su una sola mano
- e la palla ritorna sul terreno di gioco dove è presa da A2.

Interpretazione:

- (a) La squadra A rimane in controllo della palla. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".
- (b) B1 ha ottenuto il controllo della palla per la squadra B. A2 ha riconquistato il controllo della palla per la squadra A. La squadra A avrà un nuovo periodo di 24 secondi sul cronometro 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 in direzione del canestro avversario.

15-2 **Esempio:** A1 nella sua corsa 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 è avvenuto su un giocatore in atto di tiro, poiché A1 non ha ancora iniziato a muovere la palla verso l'alto in direzione del canestro.

15-3 **Precisazione:** L'atto di tiro su un movimento continuo inizia quando la palla si trova nella mano(i) del giocatore al termine di un palleggio o di una presa in aria e il giocatore inizia, a giudizio di un arbitro, il suo movimento di tiro prima del rilascio della palla per il tiro a canestro.

15-4 **Esempio:** A1 nella sua corsa verso il canestro termina il palleggio con la palla tra le mani e inizia il suo 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 in atto di tiro. A1 effettuerà 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

15-5 **Esempio:** A1 salta e rilascia la palla 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 ritornano sul terreno di gioco. A1 effettuerà 3 tiri liberi. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

15-6 **Esempio:** A1, con la palla tra le mani nella sua zona di attacco, commette fallo di sfondamento su B1. Nel suo movimento **continuo** in avanti, A1 lancia la palla verso il canestro.

Interpretazione: Il canestro di A1 non è valido. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa dalla linea di tiro libero estesa nella sua zona di difesa.

15-7 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 mentre si lancia verso il canestro, con il piede anteriore ancora sul terreno di gioco. A1 continua la sua azione di tiro e a causa del fallo di B1, la palla lascia momentaneamente le sue mani. A1 riprende la palla con entrambe le mani e realizza un **canestro**.

Interpretazione: Il fallo di B1 è avvenuto su A1 nel suo atto di tiro. Quando la palla lascia momentaneamente le mani di A1, A1 rimane ancora in controllo della palla e quindi il suo atto di tiro continua. Il canestro è valido. A1 effettuerà 1 tiro libero. Il gioco continuerà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

15-8 **Precisazione:** Quando un giocatore è in atto di tiro e, dopo aver subito fallo, passa la palla, non deve essere più considerato in atto di tiro.

15-9 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 nel suo atto di tiro. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto. Dopo il fallo, A1 passa la palla ad A2.

Interpretazione: Quando A1 passa la palla ad A2, l'atto di tiro è terminato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo.

15-10 **Precisazione:** Se un giocatore subisce fallo nel suo atto di tiro, dopo di che realizza mentre commette violazione di **passi**, il tiro a canestro non è valido e saranno assegnati 2 o 3 tiri liberi.

15-11 **Esempio:** A1 con la palla tra le mani penetra verso il canestro per effettuare un tiro da 2 punti. B1 commette fallo su A1, dopo di che A1 commette una violazione di **passi**. La palla entra nel canestro.

Interpretazione: Il tiro a canestro di A1 non è valido. Ad A1 saranno assegnati 2 tiri liberi.

Art.16 Canestro: Realizzazione e valore.

16-1 **Precisazione:** Il valore di un tiro a canestro su azione è definito dal punto del terreno di gioco 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.

16-2 **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 all'interno dell'area del tiro da 2 punti della squadra A. La palla quindi continua la sua traiettoria ed entra a canestro.

Interpretazione: Ad A1 saranno assegnati 3 punti poiché il suo tiro 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 continua poi il suo volo ed entra nel canestro.

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

16-4 **Precisazione:** Se la palla entra nel canestro della squadra avversaria, il valore del canestro è stabilito dal punto **del terreno di gioco** in cui la palla è stata rilasciata. La palla può entrare nel canestro direttamente o indirettamente quando durante un passaggio tocca 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 a canestro.

Interpretazione: Ad **A1** saranno assegnati 3 punti perché il **suo** passaggio è stato rilasciato dalla zona di tiro da 3 punti.

16-6 **Esempio:** A1 passa la palla dalla zona di tiro da 3 punti. 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 a canestro.

Interpretazione: In entrambi i casi, ad A1 dovranno essere assegnati 3 punti.

16-7 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro 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 tiro a canestro di A1 vale 3 punti, in quanto è stato rilasciato dalla zona di tiro da 3 punti. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi canestro realizzato.

16-8 Esempio: B1 commette fallo su A1 nel suo atto di tiro a canestro da 3 punti. La palla tocca il terreno di gioco e poi entra nel canestro.

Interpretazione: Il canestro di A1 non è valido. Il tiro a canestro termina quando la palla tocca il terreno di gioco. Dopo che un arbitro fischia, considerato che la palla non è più un tiro a canestro, la palla diventa immediatamente morta. A1 effettuerà 3 tiri liberi.

16-9 Esempio: A1 effettua un tiro a canestro da 3 punti. Dopo che la palla ha lasciato le mani di A1, il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del quarto. La palla tocca il terreno di gioco e poi entra nel canestro.

Interpretazione: Il canestro di A1 non è valido. Il tiro a canestro termina quando la palla tocca il terreno di gioco. Poiché la palla non è più un tiro a canestro, diventa morta quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del quarto.

16-10 Precisazione: In una situazione di rimessa o di rimbalzo conseguente l'ultimo tiro libero, c'è sempre un lasso di tempo che va dal momento in cui il giocatore tocca la palla a quando la rilascia per un tiro a canestro. Questo importante particolare è da tenere in considerazione vicino alla fine di un quarto o tempo supplementare. Ci deve essere una quantità minima di tempo disponibile per un tiro prima che il tempo scada. Se il cronometro di gara o il cronometro dei 24" indica 0.3 secondi o più, è compito dell'arbitro(i) determinare se il tiratore ha rilasciato la palla prima che il segnale acustico del cronometro dei 24" o del cronometro di gara abbia suonato per la fine del quarto o tempo supplementare. Se il cronometro di gara o il cronometro dei 24" indica 0.2 oppure 0.1 secondi, l'unico tipo di canestro valido che può essere realizzato da un **giocatore** in aria è quello di deviare o schiacciare la palla direttamente a canestro, a condizione che la mano(i) del giocatore non tocchi più la palla quando il cronometro di gara o il cronometro dei 24" indica 0.0.

16-11 Esempio: La squadra A ha diritto ad una rimessa con:

- (a) 0.3,
- (b) 0.2 oppure 0.1,

secondi indicati sul cronometro di gara o sul cronometro dei 24".

Interpretazione:

- (a) Se durante il tiro a canestro su azione suona il segnale acustico del cronometro dei 24" o del cronometro di gara per la fine del quarto o del tempo supplementare, è responsabilità degli arbitri determinare se la palla è stata rilasciata prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24" o del cronometro di gara per la fine del quarto o tempo supplementare.
- (b) Il canestro può essere realizzato solo se la palla, mentre è in volo sul passaggio dalla rimessa, è stata deviata o schiacciata direttamente dentro il canestro.

16-12 Esempio: Alla fine di un quarto A1 schiaccia la palla direttamente dentro il canestro. La palla è ancora a contatto con la mano(i) di A1 quando il cronometro di gara indica 0.0 secondi.

Interpretazione: Il canestro di A1 non è valido. La palla era a contatto con la mano(i) di A1 quando il segnale acustico 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 rimane all'interno del canestro o lo attraversa interamente. Quando:

- (a) la squadra che difende richiede una sospensione, in qualsiasi momento durante la gara, dopo aver subito un canestro, o
- (b) il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in un tempo supplementare

il cronometro di gara deve essere fermato quando la palla passa interamente dal canestro come mostrato nella Figura 2.

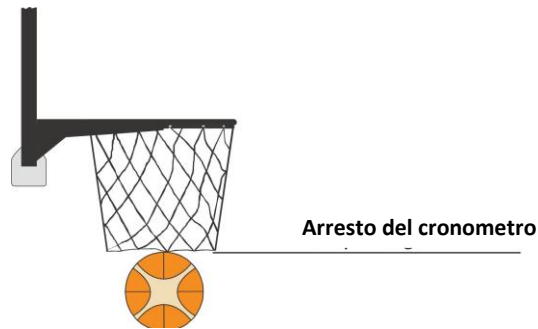


Figura 2 - Canestro realizzato

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

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

16-15 **Esempio:** A1 tira 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 di B1. Il canestro di A1 vale 2 o 3 punti.

Art.17 Rimessa da fuori campo.

17-1 **Precisazione:** Prima che il giocatore incaricato di una rimessa rilasci la palla, è possibile che il movimento di rilascio possa far muovere la mano(i) del giocatore oltre la linea perimetrale che separa l'area del terreno di gioco da quella del fuori campo. In tali situazioni, continua ad essere responsabilità del difensore evitare di interferire con la rimessa toccando la palla mentre questa è ancora nelle mani del giocatore incaricato della rimessa.

17-2 **Esempio:** Con 4:37 sul cronometro di gara nel terzo quarto, alla squadra A è assegnata una rimessa. Mentre trattiene la palla:

- (a) A1, giocatore incaricato della rimessa, muove la sua mano(i) oltre la linea perimetrale così che la palla si trovi al di sopra dell'area del terreno di gioco. B1 afferra la palla dalla mano(i) di A1 o tocca la palla nella mano(i) di A1 senza causare alcun contatto fisico con A1.
- (b) B1 muove la sua mano(i) oltre la linea perimetrale verso A1, giocatore incaricato della rimessa, per impedire il suo passaggio ad A2 sul terreno di gioco.

Interpretazione: In entrambi i casi, B1 ha interferito con la rimessa, facendo ritardare il gioco. L'arbitro fischia una violazione. Inoltre, deve essere dato un richiamo ufficiale a B1, comunicato all'allenatore della squadra B. Questo richiamo si applicherà 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 potrà essere sanzionato con un fallo tecnico. La rimessa sarà ripetuta.

17-3 **Precisazione:** Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, un giocatore della squadra che difende non potrà muovere alcuna parte del suo corpo oltre la linea perimetrale per interferire con il giocatore incaricato della rimessa.

17-4 **Esempio:** Con 54 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto, la squadra A ha diritto a una rimessa. Prima di consegnare la palla ad A1, incaricato della rimessa, l'arbitro effettua la segnalazione di "*attraversamento illegale della linea perimetrale*". B1 muove il suo corpo verso A1 oltre la linea perimetrale prima che la palla sia stata rilasciata oltre tale linea.

Interpretazione: B1 sarà sanzionato con un fallo tecnico.

17-5 **Esempio:** Con 51 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto, la squadra A ha diritto ad una rimessa. Prima di passare la palla ad A1, incaricato della rimessa, l'arbitro non effettua la segnalazione di "*attraversamento illegale della linea perimetrale*". B1 poi muove il suo corpo verso A1 oltre la linea perimetrale prima che la palla sia stata rilasciata oltre tale linea.

Interpretazione: Poiché l'arbitro non ha effettuato la segnalazione prima di consegnare la palla ad A1, fischierà e B1 riceverà un richiamo. Questo richiamo sarà comunicato anche all'allenatore della squadra B e si applicherà a tutti i componenti della squadra B, per azioni simili, per il resto della gara. La rimessa sarà ripetuta.

17-6 **Precisazione:** Il giocatore incaricato della rimessa deve passare la palla (non consegnarla) ad un compagno di squadra sul terreno di gioco.

17-7 **Esempio:** A1, incaricato della rimessa, consegna la palla ad A2 che si trova sul terreno di gioco.

Interpretazione: Questa è una violazione sulla rimessa di A1. Sulla rimessa, la palla deve lasciare le mani di A1. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa dal punto originario della stessa.

17-8 **Precisazione:** Durante una rimessa, gli altri giocatori non devono avere alcuna parte del loro corpo oltre la linea perimetrale prima che la palla sia stata passata all'interno del terreno di gioco.

17-9 **Esempio:** A1 riceve la palla dall'arbitro per una rimessa e:

- (a) posa la palla sul terreno di gioco, dopodiché essa viene presa da A2.
- (b) consegna la palla ad A2 nell'area del fuori campo.

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

17-10 **Esempio:** Dopo un canestro su azione realizzato o un ultimo tiro libero realizzato dalla squadra A, è concessa una sospensione alla squadra B. Dopo la sospensione, B1 riceve dall'arbitro la palla per la rimessa dalla linea di fondo. B1 quindi:

- (a) posa la palla sul terreno di gioco, dopodiché essa viene presa da B2, che si trova dietro la linea di fondo.
- (b) consegna la palla a B2, che si trova dietro la linea di fondo.

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

17-11 **Precisazione:** Se viene concessa una sospensione alla squadra che ha diritto al possesso di palla nella propria zona di difesa, quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, l'allenatore, dopo la sospensione, ha il diritto di decidere se la rimessa deve essere amministrata dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco oppure dalla propria zona di difesa.

Dopo che l'allenatore ha preso la sua decisione, questa è definitiva e irreversibile. Ulteriori richieste di entrambi gli allenatori per cambiare il punto di rimessa, dopo ulteriori sospensioni richieste durante lo stesso periodo di cronometro fermo, non porteranno ad una modifica della decisione originaria.

Dopo una sospensione che segue un fallo antisportivo o un fallo da espulsione o una situazione di rissa, il gioco riprenderà con una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra che ne ha diritto.

17-12 **Esempio:** Con 35 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 palleggia nella sua zona di difesa quando un giocatore della squadra 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 della squadra A dove dovrà essere amministrata la rimessa. L'allenatore della squadra A deve dire ad alta voce "zona di attacco" o "zona di difesa" e nello stesso istante indicare con il proprio braccio il punto (zona di attacco o zona di difesa), dove dovrà essere amministrata. La decisione dell'allenatore della squadra A è definitiva e irreversibile. Il primo arbitro informerà il l'allenatore della squadra B della decisione dell'allenatore della squadra A.

Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A solo quando le posizioni dei giocatori di entrambe le squadre sul terreno di gioco mostreranno che questi hanno capito il punto da dove riprenderà il gioco.

17-13 **Esempio:** Con 44 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto e con 17 secondi sul cronometro dei 24", A1 palleggia nella sua zona di difesa, quando un giocatore della squadra B devia la palla nel fuori campo all'altezza della linea di tiro libero estesa. Dopo viene concessa una sospensione:

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

Interpretazione:

- (a) Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di tiro libero estesa nella propria zona di difesa. La squadra A avrà 17 secondi sul cronometro dei 24".
- (b) e (c) Se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla sua zona di attacco, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".
Se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla sua zona di difesa, la squadra A avrà 17 secondi sul cronometro dei 24".

17-14 **Esempio:** Con 57 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 effettua 2 tiri liberi. Durante il secondo tiro libero, A1 calpesta la linea di tiro libero e viene fischiata una violazione. Alla squadra B viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Dopo la sospensione, se l'allenatore della squadra B decide per una rimessa dalla:

- (a) linea della rimessa nella sua zona di attacco, la squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".
- (b) sua zona di difesa, la squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

17-15 **Esempio:** Con 26 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 palleggia da 6 secondi nella sua zona di difesa, quando:

- (a) B1 devia la palla fuori campo,
- (b) B1 è sanzionato con il terzo fallo della squadra B nel quarto.

Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Dopo la sospensione:

In entrambi i casi, se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa nella sua zona di attacco, la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

Se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla sua zona di difesa, la squadra A avrà:

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

sul cronometro dei 24".

17-16 Esempio: Con 1:24 sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 palleggia nella sua zona di 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. B2, ora, devia la palla fuori campo nella zona di difesa della squadra A con:

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

sul cronometro dei 24". Alla squadra A è concessa una sospensione.

Interpretazione: Dopo la sospensione:

Se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa in zona di attacco, la squadra A avrà:

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

sul cronometro dei 24".

Se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla sua zona di difesa, la squadra A avrà:

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

sul cronometro dei 24".

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

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

sul cronometro dei 24". Alla squadra A è concessa una sospensione.

Interpretazione: Dopo la sospensione:

In entrambi i casi, se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa nella sua zona di attacco, la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

In entrambi i casi, se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa nella sua zona di difesa, la squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

17-18 **Esempio:** Con 1:32 sul cronometro di gara nel quarto quarto, la squadra A controlla la palla nella propria zona di difesa da 5 secondi, quando A1 e B1 vengono espulsi per essersi colpiti a vicenda. Prima che sia amministrata la rimessa, viene concessa una sospensione alla squadra A.

Interpretazione: Le sanzioni dei falli da espulsione si annullano a vicenda. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella propria zona di difesa. Tuttavia, dopo la sospensione, se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco, la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". Se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla sua zona di difesa, la squadra A avrà 19 secondi sul cronometro dei 24".

17-19 **Esempio:** Con 1:29 sul cronometro di gara nel quarto quarto e con 19 secondi sul cronometro dei 24", la squadra A controlla la palla nella propria zona attacco quando A6 e B6 vengono espulsi per essere entrati sul terreno di gioco durante una situazione di rissa. Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Le sanzioni dei falli di espulsione si annullano a vicenda. Dopo la sospensione, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella propria zona di attacco, dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è iniziata la rissa. La squadra A avrà 19 secondi sul cronometro dei 24".

17-20 **Esempio:** Con 1:18 sul cronometro di gara nel quarto quarto, alla squadra A è assegnata una rimessa nella propria zona difesa. Alla squadra A viene concessa una sospensione. Dopo la sospensione, l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa nella sua zona di attacco. Prima che sia amministrata tale rimessa, l'allenatore della squadra B richiede una sospensione.

Interpretazione: La decisione originaria, dell'allenatore della squadra A, di amministrare la rimessa dalla sua zona di attacco è definitiva e irreversibile e non può essere cambiata all'interno dello stesso periodo di cronometro fermo. Questo sarà valido anche se l'allenatore della squadra A dovesse chiedere una seconda sospensione, dopo la prima.

17-21 **Precisazione.** All'inizio di tutti i quarti, tranne il primo, e all'inizio di tutti i tempi supplementari, deve essere amministrata una rimessa dalla linea centrale estesa, di fronte al tavolo degli ufficiali di campo. 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 agli avversari per una rimessa dalla linea centrale estesa.

Tuttavia, se si verifica una infrazione sul terreno di gioco direttamente lungo la linea centrale, la rimessa deve essere amministrata dalla zona di attacco nel punto più vicino alla linea centrale.

17-22 **Esempio:** All'inizio di un quarto A1, giocatore incaricato della rimessa, commette una violazione lungo la linea centrale estesa.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto originario della rimessa sulla linea centrale estesa, con 10:00 sul cronometro di gara e 24 secondi sul cronometro dei 24". Il giocatore incaricato della rimessa ha diritto di passare la palla in qualsiasi punto del terreno di gioco. La direzione della freccia di possesso alternato sarà invertita a favore della squadra B.

17-23 **Esempio:** All'inizio di un quarto A1, giocatore incaricato della rimessa dalla linea centrale estesa, passa la palla ad A2 che tocca la palla prima che vada fuori campo:

(a) in zona di attacco

(b) in zona di difesa

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove la palla è andata nel fuori campo nella propria:

(a) zona di difesa con 24 secondi

(b) zona di attacco con 14 secondi

sul cronometro dei 24"

La rimessa per la squadra A termina quando A2 tocca la palla. La direzione della freccia del possesso alternato sarà invertita a favore della squadra B.

17-24 **Esempio:** Le seguenti infrazioni possono verificarsi all'altezza della linea centrale del terreno di gioco:

(a) A1 fa andare la palla fuori campo.

(b) A1 è sanzionato con un fallo di sfondamento.

(c) A1 commette violazione di **passi**.

Interpretazione: In tutti i casi, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla propria zona di attacco nel punto più vicino alla linea centrale. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

17-25 **Precisazione:** La rimessa derivante da un fallo antisportivo o da un fallo da espulsione sarà sempre amministrata dalla linea della rimessa in zona di attacco della squadra che ne ha diritto.

17-26 **Esempio:** A1 è sanzionato per 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 alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". La direzione della freccia di possesso alternato rimarrà invariata.

17-27 **Precisazione:** Durante una rimessa, possono verificarsi le seguenti situazioni:

- (a) la palla viene passata al di sopra del canestro ed 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.

17-28 **Esempio:** A1, incaricato della rimessa, lancia la palla al di sopra del canestro quando un giocatore di una delle due squadre la tocca, passando attraverso il canestro dal basso.

Interpretazione: Questa è una violazione di interferenza. Il gioco riprenderà con una rimessa degli avversari dalla linea di tiro libero estesa. Se commette la violazione la squadra in difesa, nessun punto sarà assegnato alla squadra in attacco in quanto la palla non è stata rilasciata dall'interno del terreno di gioco.

17-29 **Esempio:** A1, incaricato della rimessa, lancia la palla verso il canestro della squadra B e questa si blocca tra anello e tabellone.

Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due. Il gioco riprenderà applicando la procedura del possesso alternato:

- se la squadra A ha diritto alla rimessa, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di fondo campo nella propria zona di attacco, vicino al tabellone. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".
- se la squadra B ha diritto alla rimessa, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di fondo campo nella propria zona di difesa, vicino al tabellone. La squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

17-30 **Precisazione:** Dopo che la palla è messa a disposizione del giocatore incaricato della rimessa, egli non può farla rimbalzare, in modo che tocchi il terreno di gioco, e poi toccarla di nuovo prima che essa abbia toccato o sia stata toccata da un altro giocatore sul terreno di gioco.

17-31 **Esempio:** A1, giocatore incaricato della rimessa, fa rimbalzare la palla che tocca:

- (a) l'area del terreno di gioco,
 - (b) l'area del fuori campo,
- e poi la riprende.

Interpretazione:

- (a) Questa è una violazione sulla rimessa di A1. Dopo che la palla lascia le mani di A1 e tocca l'area del terreno di gioco, A1 non potrà toccare la palla prima che essa tocchi o sia stata toccata da un altro giocatore sul terreno di gioco.
- (b) Se A1 non si è mosso per più di 1 metro tra quando ha fatto rimbalzare la palla e quando l'ha ripresa, l'azione di A1 è legale ed il conteggio dei 5 secondi deve continuare.

17-32 **Precisazione:** Il giocatore incaricato della rimessa non deve far toccare alla palla il fuori campo, dopo averla rilasciata durante la rimessa.

17-33 **Esempio:** A1, giocatore incaricato della rimessa, passa la palla dalla sua:

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

ad A2, sul terreno di gioco. La palla esce fuori campo senza toccare alcun giocatore sul terreno di gioco.

Interpretazione: Questa è una violazione sulla rimessa di A1. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto originario della rimessa, se in:

- (a) zona di difesa con 24 secondi,
 - (b) zona di attacco con 14 secondi
- sul cronometro dei 24".

17-34 **Esempio:** A1, giocatore 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 fuori campo di A2. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove A2 ha toccato la linea perimetrale.

17-35 Esempio: A1, giocatore incaricato della rimessa, dalla linea laterale:

- (a) nella sua zona di difesa, vicino alla linea centrale, ha il diritto di passare la palla in qualsiasi punto del terreno di gioco.
- (b) nella sua zona di attacco, vicino alla linea centrale, ha il diritto di passare la palla soltanto a un compagno di squadra in zona di attacco.
- (c) all'inizio di un quarto, dalla linea centrale estesa, ha il diritto di passare la palla in qualsiasi punto del terreno di gioco.

Con la palla tra le mani, A1 compie un normale passo laterale, cambiando quindi la sua posizione rispetto alla sua zona di attacco o di difesa.

Interpretazione: In tutti i casi, questa è un'azione legale di A1. A1 mantiene la sua posizione iniziale di rimessa con il diritto a passare la palla sia in zona di attacco che in zona di difesa, secondo la sua posizione iniziale.

17-36

Precisazione: Dopo un canestro su azione realizzato o un ultimo tiro libero realizzato, il giocatore incaricato della rimessa da fondo campo può muoversi lateralmente e/o all'indietro e la palla può essere passata tra i compagni di squadra che si trovano dietro la linea di fondo, ma la durata della rimessa non può superare i 5 secondi. Questo è valido anche quando viene fischiata una violazione sulla rimessa alla squadra in difesa e quindi la rimessa deve essere ripetuta.

17-37

Esempio: Dopo l'ultimo tiro libero realizzato dagli avversari nel secondo quarto, A1 ha la palla tra le mani per una rimessa dalla linea di fondo campo. B2 muove la sua mano(i) oltre la linea perimetrale prima che la palla sia stata rimessa all'interno del terreno di gioco.

Interpretazione: Questa è una violazione sulla rimessa di B2. La rimessa sarà ripetuta. Qualsiasi giocatore della squadra A manterrà il suo diritto di muoversi lungo la linea di fondo campo, prima di rilasciare la palla o passarla a un compagno di squadra.

17-38

Esempio: Dopo un tiro a canestro realizzato dagli avversari, A1 ha la palla tra le mani per una rimessa dalla linea di fondo campo. Dopo che la palla è stata rimessa sul terreno di gioco, B2 la calcia volontariamente con un piede vicino alla linea di fondo campo.

Interpretazione: Questa è una violazione di piede di B2. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di fondo campo, tranne che direttamente dietro il tabellone. Poiché la violazione di piede di B2 è avvenuta dopo la rimessa, il giocatore della squadra A, incaricato della rimessa, non avrà il diritto di muoversi lungo la linea di fondo dal punto stabilito prima di rilasciare la palla sul terreno di gioco.

17-39

Esempio: Dopo un tiro a canestro realizzato dagli avversari nel primo quarto, A1 ha la palla tra le mani per una rimessa dalla linea di fondo campo. A1 passa la palla ad A2 che si trova anch'esso dietro la linea di fondo campo. B1 muove la sua mano(i) oltre la linea perimetrale e tocca la palla sul passaggio.

Interpretazione: B1 deve essere richiamato per aver ritardato la ripresa del gioco. Il richiamo a B1 sarà comunicato anche all'allenatore della squadra B e si applicherà a tutti i componenti della squadra B, per azioni simili, per il resto della gara. La rimessa sarà ripetuta.

- 17-40** **Esempio:** Dopo un tiro a canestro realizzato dagli avversari, A1 ha la palla tra le mani per una rimessa dalla linea di fondo campo. A2 salta da fuori campo dietro la linea di fondo e mentre è in aria prende la palla dalla rimessa di A1. Dopo di che
- (a) A2 passa la palla ad A1 che è ancora fuori campo dietro la linea di fondo campo.
 - (b) A2 passa la palla ad A3 che è sul terreno di gioco.
 - (c) A2 ritorna fuori campo dietro la linea di fondo campo.
 - (d) A2 ritorna con i piedi sul terreno di gioco.
 - (e) A2 ritorna con i piedi sul terreno di gioco e passa la palla ad A1 che è ancora fuori campo dietro la linea di fondo campo.

Interpretazione:

- (a), (b) e (c) Questa è un'azione legale della squadra A.
- (d), (e) Questa è una violazione sulla rimessa di A2.

17-41 **Precisazione:** Durante la rimessa i giocatori diversi da chi effettua la rimessa non devono avere alcuna parte del loro corpo oltre la linea perimetrale.

- 17-42** **Esempio:** Con 21 secondi sul cronometro dei 24" nel terzo quarto, alla squadra A viene assegnata una rimessa dalla propria zona di difesa. A1, giocatore incaricato della rimessa, ha la palla in mano quando B1 muove la sua mano(i) oltre la linea perimetrale.

Interpretazione: Questa è una violazione sulla rimessa di B1. La rimessa per la squadra A sarà ripetuta. La squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

- 17-43** **Esempio:** Nel terzo quarto, alla squadra A viene assegnata una rimessa dalla propria zona di attacco. A1, giocatore incaricato della rimessa, ha la palla in mano quando B1 muove la sua mano(i) oltre la linea perimetrale, con:

- (a) 7 secondi
 - (b) 17 secondi
- sul cronometro dei 24".

Interpretazione: Questa è una violazione sulla rimessa di B1. La rimessa per la squadra A sarà ripetuta. La squadra A avrà:

- (a) 14 secondi
 - (b) 17 secondi
- sul cronometro dei 24".

17-44 **Precisazione:** Dopo il tiro libero derivante da un fallo tecnico, il gioco riprenderà con una rimessa dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è avvenuto 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 fischiato alla squadra in difesa, la squadra in attacco avrà 24 secondi sul cronometro dei 24", se la rimessa è amministrata nella propria zona di difesa. Se la rimessa è amministrata nella propria zona di attacco, il cronometro dei 24" sarà resettato come segue:

- se 14 secondi o più sono indicati sul cronometro dei 24", esso deve continuare con il tempo rimanente.
- se 13 secondi o meno sono indicati sul cronometro dei 24", esso deve essere resettato a 14 secondi.

Se un fallo tecnico viene fischiato alla squadra in attacco, questa avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24", indipendentemente dal fatto che la rimessa sia amministrata dalla propria zona di difesa o dalla propria zona di attacco.

Se una sospensione e un fallo tecnico sono fischiati durante lo stesso periodo di cronometro fermo, la sospensione sarà amministrata prima, seguita dall'amministrazione della sanzione per il fallo tecnico.

Dopo un tiro(i) libero conseguente un fallo antisportivo o un fallo da espulsione, il gioco riprenderà con una rimessa dalla linea della rimessa in zona di attacco della squadra. La squadra avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

17-45 **Esempio:** A2 palleggia nella sua:

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

quando A1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. In entrambi i casi, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando si è avvenuto il fallo tecnico. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

17-46 **Esempio:** A2 palleggia nella sua:

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

quando B1 è sanzionato un fallo tecnico.

Interpretazione: Qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è avvenuto il fallo tecnico. Se è in:

- (a) zona di difesa, con 24 secondi sul cronometro dei 24".
- (b) zona di attacco, con il tempo rimanente, se 14 secondi o più sono indicati sul cronometro dei 24" e con 14 secondi, se 13 secondi o meno sono indicati sul cronometro dei 24".

17-47 **Esempio:** Con 1:47 sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 palleggia nella sua zona di attacco ed è sanzionato con un fallo tecnico. Alla squadra A è concessa una sospensione.

Interpretazione: Dopo la sospensione, qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è avvenuto il fallo tecnico. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24”.

17-48 **Precisazione:** Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto e in ogni 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 rimanente sul cronometro dei 24”, se la rimessa sarà amministrata nella propria zona di difesa. Se la rimessa sarà amministrata nella propria zona di attacco, il cronometro dei 24” sarà resettato come segue:

- se indicava 14 secondi o più sarà resettato a 14 secondi.
- se indicava 13 secondi o meno non sarà resettato e continuerà con il tempo rimanente.

17-49 **Esempio:** Con 1:45 sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 palleggia nella sua zona di difesa ed è sanzionato con un fallo tecnico. Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Al più tardi alla fine della sospensione, l'allenatore della squadra A dovrà informare il primo arbitro del punto di rimessa (zona di attacco o zona di difesa). Dopo la sospensione, qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nel punto deciso dal suo allenatore.

Se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa nella sua zona di attacco, la squadra A avrà 14 secondi, se 14 secondi o più erano indicati sul cronometro dei 24”, oppure il tempo rimanente, se 13 secondi o meno erano indicati sul cronometro dei 24”.

Se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla sua zona di difesa, la squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24”.

17-50 **Esempio:** Con 1:43 sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 palleggia nella sua zona di difesa ed è sanzionato con un fallo tecnico. Qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Al più tardi alla fine della sospensione, l'allenatore della squadra A dovrà informare il primo arbitro del punto di rimessa (zona di attacco o zona di difesa). Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nel punto deciso dal suo allenatore.

Se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa nella sua zona di attacco, la squadra A avrà 14 secondi, se 14 secondi o più erano indicati sul cronometro dei 24”, oppure il tempo rimanente, se 13 secondi o meno erano indicati sul cronometro dei 24”.

Se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla sua zona di difesa, la squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24”.

17-51 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 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Al più tardi alla fine della sospensione, l'allenatore della squadra A dovrà informare il primo arbitro del punto di rimessa (zona di attacco o zona di difesa). Dopo la fine della sospensione, un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nel punto deciso dal suo allenatore.

Se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa nella sua zona di attacco, la squadra A avrà 14 secondi, se 14 secondi o più erano indicati sul cronometro dei 24", oppure il tempo rimanente, se 13 secondi o meno erano indicati sul cronometro dei 24".

Se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla propria zona di difesa, la squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

17-52 Esempio: Con 58 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto, nella zona di difesa di A1:

(a) B1 calcia deliberatamente la palla

(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 sul cronometro dei 24", viene concessa una sospensione alla squadra A.

Interpretazione: L'allenatore della squadra A deciderà se il gioco dovrà riprendere con una rimessa dalla linea della rimessa nella sua zona di attacco o dalla sua zona di difesa.

In tutti i casi, se la rimessa sarà amministrata dalla linea della rimessa nella zona di attacco, la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

(a) e (b) se la rimessa sarà amministrata in zona di difesa, la squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

(c) se la rimessa sarà amministrata in zona di difesa, la squadra A avrà 19 secondi sul cronometro dei 24".

17-53 Precisazione: Ogni volta che la palla entra nel canestro, ma il tiro a canestro o l'ultimo tiro libero non è valido, il gioco deve riprendere con una rimessa dalla linea di tiro libero estesa.

17-54 Esempio: A1 nel suo atto di tiro commette una violazione di passi e poi realizza un canestro.

Interpretazione: Il tiro a canestro di A1 non è valido. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa dalla linea di tiro libero estesa in zona di difesa. La squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

17-55 Esempio: A1 effettua un tiro a canestro su azione. Mentre la palla è in parabola discendente, A2 tocca la palla che poi entra nel canestro.

Interpretazione: Il tiro a canestro su azione di A1 non è valido. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa dalla linea di tiro libero estesa in zona di difesa. La squadra B avrà 24 secondi sul cronometro 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, ma prima che la palla sia legalmente toccata, il saltatore A2 commette una violazione. Alla squadra B è assegnata una rimessa. A questo punto, una squadra qualsiasi richiede una sospensione o una sostituzione.

Interpretazione: Nonostante la gara sia già iniziata, la sospensione o la sostituzione non può essere concessa perché il cronometro di gara non è stato ancora avviato.

18/19-3 **Precisazione:** Se il segnale acustico del cronometro dei 24" suona mentre la palla è in volo per un tiro a canestro, non si verifica alcuna violazione e il cronometro di gara non si ferma. Se il tiro a canestro su azione è realizzato, a seconda delle condizioni, si creerà un'opportunità di sospensione o sostituzione per entrambe le squadre.

18/19-4 **Esempio:** La palla è in volo per un tiro a canestro su azione quando suona il segnale acustico del cronometro 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 ha subito il canestro.

Se viene concessa una sospensione alla squadra che ha subito il canestro, anche agli avversari può essere concessa una sospensione e ad entrambe le squadre, se lo richiedono, può essere concessa una sostituzione.

- (b) Questa è un'opportunità di sostituzione solo per la squadra che ha subito il canestro e solo quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto ed in ogni tempo supplementare.

Se viene concessa una sostituzione alla squadra che ha subito il canestro, anche agli avversari può essere concessa una sostituzione e ad entrambe le squadre, se lo richiedono, può essere concessa una sospensione.

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

- (a) l'ultimo tiro libero è realizzato, oppure
- (b) l'ultimo tiro libero è seguito da una rimessa, oppure
- (c) dopo l'ultimo tiro libero, la palla rimarrà morta per una qualsiasi valida ragione.

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

Quando è sanzionato un fallo tecnico tra questi tiri liberi, il tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo deve essere amministrato immediatamente. A entrambe le squadre, non deve essere concessa alcuna sospensione o sostituzione prima e/o dopo il tiro libero, a meno che il sostituto non diventi giocatore per effettuare il tiro libero per il fallo tecnico. In questo caso, se lo desiderano, anche gli avversari hanno diritto a sostituire 1 giocatore.

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 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 di qualsiasi giocatore B incaricato della rimessa.
- (d) dopo il secondo tiro libero realizzato, ma dopo che la palla sia a disposizione di qualsiasi giocatore B incaricato della rimessa.

Interpretazione:

- (a) La sospensione o la sostituzione sarà concessa immediatamente, prima del primo tiro libero.
- (b) La sospensione o la sostituzione, dopo il primo tiro libero anche se realizzato, non sarà concessa.
- (c) La sospensione o la sostituzione sarà concessa immediatamente, prima della rimessa.
- (d) La sospensione o la 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 calpesta la linea di tiro libero, mentre tira, ed è fischiata la violazione.
- (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 è realizzato.

Interpretazione:

- (a) La sospensione o la sostituzione non sarà concessa.
- (b), (c) e (d) La sospensione o la sostituzione sarà concessa immediatamente.
- (e) A1 effettuerà un tiro libero aggiuntivo e, se realizzato, la sospensione o la sostituzione sarà concessa immediatamente.

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

Interpretazione: La palla è morta e il cronometro di gara è fermo, il che normalmente è una opportunità di sostituzione. Tuttavia, poiché la richiesta di A6 è stata fatta troppo tardi, la sostituzione non sarà concessa. Il gioco riprenderà immediatamente.

18/19-9 Esempio: Durante il gioco si verifica una violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione o sul canestro. Uno dei due allenatori richiede una sospensione oppure una delle due squadre richiede una sostituzione.

Interpretazione: La violazione determina una situazione di cronometro fermo e palla morta. Saranno concesse sospensioni o sostituzioni.

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

Interpretazione: Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.

Se un sostituto della squadra B è diventato un giocatore per effettuare il tiro libero, anche la squadra A, se lo desidera, ha il diritto di sostituire 1 giocatore. Se il tiro libero viene effettuato da un sostituto della squadra B, che è diventato un giocatore e se anche la squadra A ha sostituito 1 giocatore, questi non possono essere sostituiti fino a quando non sarà terminata la successiva azione con cronometro in movimento. Dopo il tiro libero del giocatore della squadra B per il fallo tecnico di A2, A1 effettuerà il suo secondo **tiro libero.** Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero. La sospensione o l'ulteriore sostituzione sarà concessa ad entrambe le squadre alla successiva opportunità di sospensione o di sostituzione.

18/19-11 Esempio: B1 commette fallo su A1 sul suo tiro a canestro da 2 punti non realizzato. Dopo il primo dei 2 tiri liberi di A1, A2 è sanzionato con un fallo tecnico. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Una delle due squadre richiede ora una sostituzione o una sospensione.

Interpretazione: A1 effettuerà il suo secondo **tiro libero.** Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero. La sospensione o la sostituzione sarà concessa per entrambe le squadre alla successiva opportunità di sospensione o di sostituzione.

18/19-12 Esempio: B1 commette fallo su A1 sul suo tiro a canestro da 2 punti non realizzato. Dopo il primo dei 2 tiri liberi di A1, A2 è sanzionato con un fallo tecnico. Questo è il quinto fallo di A2. Una delle squadre richiede ora una sostituzione o una sospensione.

Interpretazione: A2 sarà sostituito immediatamente. Qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.

Se un sostituto della squadra B è diventato un giocatore per effettuare il tiro libero, anche la squadra A, se lo desidera, ha il diritto di sostituire 1 giocatore. Se il tiro libero viene effettuato da un sostituto della squadra B, che è diventato un giocatore e se anche la squadra A ha sostituito 1 giocatore, questi non possono essere sostituiti fino a quando non sarà terminata la successiva azione con cronometro in movimento. Dopo il tiro libero del giocatore della squadra B per il fallo tecnico di A2, A1 effettuerà il suo secondo tiro libero. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero. La sospensione o l'ulteriore sostituzione sarà concessa per entrambe le squadre alla successiva opportunità di sospensione o di sostituzione.

18/19-13 Esempio: A1 è sanzionato con un fallo tecnico mentre palleggia. Il sostituto B6 richiede una sostituzione per poter effettuare il tiro libero.

Interpretazione: Questa è un'opportunità di sostituzione per entrambe le squadre. Dopo essere diventato giocatore, B6 effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, ma non potrà essere sostituito fino a quando non sarà terminata la successiva azione con cronometro in movimento.

18/19-14 Precisazione: Se, a seguito di una richiesta di sospensione, viene commesso un fallo da una delle due squadre, la sospensione non deve iniziare finché l'arbitro non avrà completato tutta la comunicazione relativa a quel fallo con il tavolo degli ufficiali di campo. In caso di quinto fallo del giocatore, la comunicazione include la necessaria procedura di sostituzione. Dopo che la comunicazione è stata completata, il periodo di sospensione inizierà quando l'arbitro fischierà e segnerà la sospensione.

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

Interpretazione: Il periodo di sospensione non potrà iniziare fino a quando non sia stata completata tutta la segnalazione con il tavolo degli ufficiali di campo e sia diventato giocatore un sostituto di B1.

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

Interpretazione: Le squadre sono autorizzate ad andare nelle loro panchine anche se il periodo di sospensione non è formalmente iniziato.

18/19-17 **Precisazione:** Ogni sospensione dura 1 minuto. Le squadre devono tornare prontamente sul terreno di gioco dopo che l'arbitro fischia ed invita le squadre a rientrare. Se una squadra prolunga la sospensione oltre 1 minuto, estendendo la sospensione e causando un ritardo nella ripresa del gioco, ottiene un vantaggio. L'arbitro deve effettuare un richiamo all'allenatore di quella squadra. Se quell'allenatore non risponde al richiamo, una ulteriore sospensione sarà addebitata alla squadra. Se la squadra non ha più sospensioni a disposizione, un fallo tecnico, registrato come "B1", può essere addebitato all'allenatore per il ritardo nella ripresa del gioco. Se una squadra, dopo l'intervallo di metà gara, non ritorna prontamente sul terreno di gioco, una sospensione sarà addebitata a quella squadra. Questa sospensione addebitata non durerà 1 minuto. Il gioco riprenderà immediatamente.

18/19-18 **Esempio:** Terminata la sospensione l'arbitro invita la squadra A a rientrare sul terreno di gioco. L'allenatore della squadra A continua a dare istruzioni alla sua squadra, che rimane nell'area della panchina. L'arbitro risollecita la squadra A al rientro sul terreno di gioco e:

- (a) la squadra A torna finalmente 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 di gioco, l'arbitro effettuerà un richiamo all'allenatore della squadra A avvertendo quindi che, se lo stesso comportamento si dovesse ripetere, un'ulteriore sospensione sarà addebitata alla squadra A.
- (b) Una sospensione, senza richiamo, sarà addebitata alla squadra A. Tale sospensione durerà 1 minuto. Se la squadra A non ha più sospensioni a disposizione, un fallo tecnico, registrato come "B1", sarà addebitato all'allenatore della squadra A per aver ritardato la ripresa del gioco.

18/19-19 **Esempio:** Terminato l'intervallo di metà gara, la squadra A è ancora nello spogliatoio e quindi viene ritardato l'inizio del terzo quarto.

Interpretazione: Dopo che la squadra A entra finalmente nel terreno di gioco, una sospensione, senza alcun richiamo, sarà addebitata alla squadra A. Questa sospensione non durerà 1 minuto. Il gioco riprenderà immediatamente.

18/19-20 **Precisazione:** Se una squadra non richiede una sospensione nella seconda metà-gara prima che il cronometro di gara indichi 2:00 nel quarto quarto, il segnapunti deve tracciare sul referto di gara 2 linee orizzontali nella prima casella delle sospensioni del secondo tempo. Il tabellone indicherà la prima sospensione come se la squadra l'avesse richiesta.

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

Interpretazione: Il segnapunti tratterà sul referto di gara 2 linee orizzontali nella prima casella delle sospensioni del secondo tempo di entrambe le squadre. Il tabellone indicherà la prima sospensione come se fosse stata richiesta.

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

Interpretazione: Il segnapunti deve tracciare sul referto di gara 2 linee orizzontali nella prima casella delle sospensioni della squadra A poiché la sospensione non è stata concessa prima che il cronometro di gara indicasse 2:00 nel quarto quarto. La sospensione concessa a 1:58 sarà registrata nella seconda casella e la squadra A avrà soltanto 1 ultima sospensione. Dopo la sospensione, il tabellone deve indicare 2 sospensioni come se fossero state richieste.

18/19-23 Precisazione: Ogni volta che viene richiesta una sospensione, a prescindere se prima o dopo che sia stato fischiato un fallo tecnico, antisportivo o da espulsione, questa sarà 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 della squadra B richiede una sospensione. A1 commette un fallo antisportivo su B1, seguito da un fallo tecnico di A2.

Interpretazione: Alla squadra B deve essere concessa la sospensione. Al termine della sospensione, un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. B1 effettuerà quindi 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa in zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

18/19-25 Esempio: L'allenatore della squadra B richiede una sospensione. A1 commette un fallo antisportivo su B1. Alla squadra B viene concessa una sospensione. Durante la sospensione, A2 viene sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Al termine della sospensione, un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. B1 effettuerà quindi 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa in zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

Art.23 Giocatore fuori campo e palla fuori campo

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

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

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

23-3 **Esempio:** Vicino alla linea laterale, A1 con la palla tra le mani 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 di B1. La palla è fuori campo quando tocca un giocatore nel fuori campo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove la palla è andata fuori campo, tranne che direttamente dietro il tabellone. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

23-4 **Esempio:** A1 palleggia vicino alla linea laterale davanti al tavolo degli ufficiali di campo. La palla rimbalza alta sul terreno di gioco e tocca il ginocchio di B6 seduto sul cubo delle sostituzioni. 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 fuori campo da A1 che ha toccato la palla prima che andasse fuori campo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove la palla è andata fuori campo, tranne che direttamente dietro il tabellone.

Art.24 Palleggio

24-1 **Precisazione:** Lanciare deliberatamente la palla contro il tabellone degli avversari o contro il proprio non è considerato palleggio.

24-2 **Esempio:** A1 non ha ancora palleggiato ed è fermo quando lancia, **deliberatamente**, la palla contro il tabellone e la riprende o la tocca prima che questa tocchi un altro giocatore.

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

24-3 **Esempio:** Dopo aver terminato un palleggio, A1 lancia, **deliberatamente**, la palla contro il tabellone. La palla rimbalza sul terreno di gioco, A1 prende di nuovo la palla e inizia un palleggio.

Interpretazione: Questa è una violazione di doppio palleggio da parte di A1 in quanto non può palleggiare una seconda volta dopo che il suo primo palleggio è terminato.

24-4 **Esempio:** Dopo aver terminato un palleggio, in movimento continuo o da fermo, A1 lancia, **deliberatamente**, la palla contro il tabellone e la riprende o la tocca di nuovo prima che questa tocchi un altro giocatore.

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

24-5 **Esempio:** Il tiro a canestro su azione di A1 non tocca l'anello. A1 riprende la palla e la lancia, **deliberatamente**, contro il tabellone, dopodiché A1 riprende o tocca di nuovo la palla prima che questa tocchi un altro giocatore.

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

24-6 **Esempio:** A1 palleggia e compie un arresto legale. Dopo:

(a) A1 perde l'equilibrio e senza muovere il piede perno, con la palla in mano(i), tocca il terreno di gioco con la palla una volta o due.

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

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

24-7 **Esempio:** A1 inizia il suo palleggio lanciando la palla:

(a) sul suo avversario.

(b) a pochi metri da sé.

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

Interpretazione: In entrambi i casi, l'azione di A1 è legale. La palla tocca il terreno di gioco prima che A1 toccasse di nuovo la palla per continuare il suo palleggio.

24-8

Esempio: A1 termina il suo palleggio e lancia deliberatamente la palla sulla gamba di B1. A1 riprende la palla e ricomincia a palleggiare.

Interpretazione: Questa è una violazione di doppio palleggio di A1. Il palleggio di A1 è terminato perché la palla non è stata toccata da B1. È stata la palla a toccare B1. A1 non può palleggiare di nuovo.

Art.25 Passi

25-1 **Precisazione:** È legale per un giocatore, disteso sul terreno di gioco, ottenere il controllo della palla. È legale per un giocatore, che cade sul terreno di gioco, trattenere la palla. È legale, inoltre, per un giocatore, dopo essere caduto sul terreno di gioco trattenendo la palla, scivolare a causa del suo slancio. Tuttavia, se il giocatore rotola o tenta di alzarsi mentre trattiene la palla commette una violazione.

25-2 **Esempio:** A1 con la palla tra le mani perde l'equilibrio e cade sul terreno di gioco.

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

25-3 **Esempio:** A1 con la palla tra le mani cade sul terreno di gioco e il suo slancio lo fa scivolare.

Interpretazione: Questa azione di A1 è legale. Tuttavia, se A1 rotola per evitare la difesa o tenta di alzarsi con la palla tra le mani, commette una violazione di **passi**.

25-4 **Esempio:** A1, mentre è sdraiato sul terreno di gioco, ottiene il controllo della palla. A1 dopo:

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

Interpretazione:

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

25-5 **Precisazione:** Un giocatore non può toccare il terreno di gioco consecutivamente con lo stesso piede o con entrambi i piedi dopo aver terminato il suo palleggio o aver ottenuto il controllo della palla.

25-6 **Esempio:** A1 termina il suo palleggio con la palla tra le mani. Nel suo movimento continuo, A1 salta col piede sinistro, ritorna sul terreno di gioco con il piede sinistro, poi con il piede destro ed effettua 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 suo palleggio.

Art.26 3 secondi

26-1 **Precisazione:** Quando un giocatore lascia il terreno di gioco dalla linea di fondo per evitare una violazione di 3 secondi e poi rientra nell'area, commette una violazione.

26-2 **Esempio:** A1, nell'area dei 3 secondi da meno di 3 secondi, si sposta oltre le linee perimetrali dalla linea di fondo per evitare una violazione di 3 secondi. A1 rientra, quindi, nell'area dei 3 secondi.

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

Art.28 8 Secondi

28-1 **Precisazione:** Il cronometro dei 24" viene fermato a causa di una situazione di salto a due. Se la conseguente rimessa per possesso alternato viene assegnata alla squadra che era in controllo della palla nella propria zona di difesa, il conteggio degli 8 secondi deve continuare.

28-2 **Esempio:** A1 palleggia da 5 secondi nella sua 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 solo 3 secondi per portare la palla nella propria zona di attacco.

28-3 **Precisazione:** Durante un palleggio dalla zona di difesa alla zona di attacco, la palla è considerata in zona di attacco di una squadra quando entrambi 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 ritorna nuovamente la palla ad A2 che è ancora in zona di difesa.

Interpretazione: Questa azione della squadra A è legale. A1 non ha ambedue i piedi completamente a contatto con la sua zona di attacco e quindi ha il diritto di passare la palla nella sua zona di difesa. Il conteggio degli 8 secondi deve continuare.

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

Interpretazione: Questa azione della squadra A è legale. A1 non ha entrambi i piedi completamente a contatto con la zona di attacco e quindi ha il diritto di passare la palla ad A2, che non è nella sua zona di attacco. Il conteggio degli 8 secondi deve continuare.

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

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

- 28-7** **Esempio:** A1 è in palleggio dalla sua zona di difesa ed arresta il suo movimento, senza interrompere il palleggio, mentre:
- (a) è a cavallo della linea centrale.
 - (b) entrambi i piedi sono nella sua zona di attacco, mentre la palla è palleggiata nella sua zona di difesa.
 - (c) entrambi i piedi sono nella sua zona di attacco, mentre la palla è palleggiata nella sua zona di difesa, dopodiché A1 riporta entrambi i piedi nella sua zona di difesa.
 - (d) entrambi i piedi sono nella sua zona di difesa, mentre la palla è palleggiata nella sua zona di attacco.

Interpretazione: In tutti i casi, questa azione di A1 è legale. Il palleggiatore A1 continua ad essere considerato nella sua zona di difesa fino a quando entrambi i piedi, così come la palla, non siano completamente a contatto con la zona di attacco. Il conteggio degli 8 secondi deve continuare.

28-8 **Precisazione:** Ogni volta che alla stessa squadra che precedentemente aveva il controllo della palla è assegnata una rimessa nella propria zona di difesa, e il conteggio degli 8 secondi continua con i secondi rimanenti, l'arbitro, che consegna la palla al giocatore incaricato della rimessa, deve informarlo sui secondi rimanenti sul conteggio degli 8 secondi.

- 28-9** **Esempio:** A1 palleggia da 6 secondi nella sua zona di difesa quando viene fischiato un doppio fallo in:
- (a) zona di difesa.
 - (b) zona di attacco.

Interpretazione:

- (a) Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella propria zona di difesa dal punto più vicino a dove è avvenuto il doppio fallo. L'arbitro informerà il giocatore della squadra A incaricato della rimessa che la sua squadra ha 2 secondi per portare la palla nella sua zona di attacco.
- (b) Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella propria zona di attacco dal punto più vicino a dove è avvenuto il doppio fallo.

- 28-10** **Esempio:** A1 palleggia 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 riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla propria zona di difesa. L'arbitro informerà il giocatore incaricato della rimessa che la sua squadra ha 4 secondi per portare la palla nella sua zona di attacco.

28-11 **Precisazione:** Se il gioco viene fermato da un arbitro per una qualsiasi valida ragione non collegata a nessuna delle due squadre e se, a giudizio degli arbitri, gli avversari fossero posti in condizione di svantaggio, il conteggio degli 8 secondi deve continuare.

28-12 **Esempio:** Con 25 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto e con il punteggio A 72 - B 72, la squadra A ottiene il controllo della palla. A1 palleggia da 4 secondi nella sua zona di difesa quando la gara viene fermata dagli arbitri perché:

- (a) il cronometro di gara o il cronometro dei 24" si blocca o non si avvia.
- (b) una bottiglia viene lanciata sul terreno di gioco.
- (c) il cronometro dei 24" viene erroneamente resettato.

Interpretazione: In tutti i casi, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella propria zona di difesa, con 4 secondi rimanenti nel conteggio degli 8 secondi. La squadra B sarebbe stata posta in condizione di svantaggio se il gioco riprendesse con un nuovo conteggio di 8 secondi.

28-13 **Precisazione:** A seguito di una violazione di 8 secondi, il punto di rimessa sarà determinato dalla posizione della palla al momento in cui è avvenuta la violazione.

28-14 **Esempio:** Il conteggio degli 8 secondi per la squadra A termina e si verifica la violazione quando:

- (a) la squadra A controlla la palla nella sua zona di difesa.
- (b) la palla è in volo su un passaggio di A1 dalla sua zona di difesa verso la sua zona di attacco.

Interpretazione: La rimessa per la squadra B sarà amministrata nella propria zona di attacco dal punto più vicino alla:

- (a) posizione della palla quando è avvenuta la violazione di 8 secondi, tranne che direttamente dietro il tabellone.
- (b) linea centrale.

La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

Art.29/50 24 Secondi

29/50-1 **Precisazione:** Un tiro a canestro su azione viene effettuato verso la fine del periodo di 24" e il segnale acustico del cronometro suona mentre la palla è in volo. Se la palla non tocca l'anello, si verifica una violazione a meno che gli avversari non abbiano ottenuto un chiaro ed immediato controllo della palla. La palla sarà assegnata agli avversari per una rimessa dal punto più vicino a dove il gioco è stato interrotto, tranne che direttamente dietro il tabellone.

29/50-2 **Esempio:** Il tiro a canestro di A1 è in volo quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24". La palla tocca il tabellone e dopo rotola sul terreno di gioco, dove viene toccata, prima, da B1, poi da A2 ed infine è controllata da B2.

Interpretazione: Questa è una violazione di 24 secondi della squadra A. Il tiro a canestro di A1 non ha toccato l'anello e la squadra B non ha ottenuto un immediato e chiaro controllo della palla.

29/50-3 **Esempio:** Durante il tiro a canestro di A1, la palla tocca il tabellone ma non tocca l'anello. La palla viene poi toccata ma non controllata da B1, dopodiché A2 ottiene il controllo della palla. Suona il segnale acustico del cronometro dei 24".

Interpretazione: Questa è una violazione di 24 secondi della squadra A.

29/50-4 **Esempio:** Il tiro a canestro di A1, al termine del periodo di 24 secondi, è legalmente stoppato da B1. Suona il segnale acustico del cronometro dei 24". B1 commette fallo su A1.

Interpretazione: Questa è una violazione di 24 secondi 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:** Il tiro a canestro di A1 è in volo quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24". La palla non tocca l'anello dopodiché si verifica una palla trattenuta tra A2 e B2.

Interpretazione: Questa è una violazione di 24 secondi della squadra A. La squadra B non ha ottenuto un immediato e chiaro controllo della palla.

29/50-6 **Esempio:** Il tiro a canestro di A1 è in volo quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24". La palla non tocca l'anello dopodiché B1 ne determina l'uscita fuori campo.

Interpretazione: Questa è una violazione di 24 secondi 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 nel suo atto di tiro a canestro su azione. Dopo il fallo suona il segnale acustico del cronometro dei 24". La palla entra nel canestro.

Interpretazione: Il tiro a canestro di A1 è valido. Il cronometro dei 24" deve essere fermato contemporaneamente al fischio per il fallo e quindi il suo segnale acustico deve essere ignorato. A1 effettuerà 1 tiro libero. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

29/50-8 **Precisazione:** Se il segnale acustico del cronometro dei 24" suona e, a giudizio degli arbitri, gli avversari ottengono un immediato e chiaro controllo della palla, il segnale acustico deve essere ignorato. Il gioco deve continuare.

29/50-9 **Esempio:** Sul finire del periodo dei 24", un passaggio di A1 è mancato da A2 (entrambi i giocatori sono nella loro zona di 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, suona il segnale acustico del cronometro dei 24".

Interpretazione: Non appena B1 ottiene un immediato e chiaro controllo della palla, il segnale acustico deve essere ignorato. Il gioco deve continuare.

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

29/50-11 **Esempio:** La squadra A controlla la palla nella propria zona di attacco con 10 secondi sul cronometro dei 24" quando si verifica una situazione di salto a due. Una rimessa per possesso alternato viene assegnata alla:

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

Interpretazione:

- (a) La squadra A avrà 10 secondi sul cronometro dei 24".
- (b) La squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-12 **Precisazione:** Se il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo o una violazione (con esclusione della palla uscita nel fuori campo) commessi dalla squadra che non ha il controllo della palla e il possesso della palla viene assegnato alla stessa squadra che lo aveva in precedenza, nella propria zona di attacco, il cronometro dei 24" deve essere resettato come segue:

- Se quando è stato fermato il gioco, indicava 14 secondi o più, il cronometro dei 24" deve continuare con il tempo rimanente.
- Se quando è stato fermato il gioco, indicava 13 secondi o meno, il cronometro dei 24" deve essere resettato a 14 secondi.

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

Interpretazione: La squadra A avrà 8 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-14 **Esempio:** A1 palleggia nella sua zona di attacco. B1 commette fallo su A1. Questo è il secondo fallo della squadra B nel quarto. Il cronometro dei 24" indica 3 secondi.

Interpretazione: La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-15 Esempio: Con 4 secondi sul cronometro dei 24", la squadra A controlla la palla nella propria zona di attacco quando:

- (a) A1
- (b) B1

appare infortunato. Gli arbitri fermano il gioco.

Interpretazione: La squadra A avrà:

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

sul cronometro dei 24".

29/50-16 Esempio: Con 6 secondi sul cronometro dei 24", il tiro a canestro di A1 è in volo quando si verifica un doppio fallo tra A2 e B2. La palla non tocca l'anello. La freccia del possesso alternato è a favore della squadra A.

Interpretazione: La squadra A avrà 6 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-17 Esempio: Con 5 secondi sul cronometro dei 24", A1 è in palleggio quando viene fischiato un fallo tecnico a B1, dopodiché l'allenatore della squadra A viene sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Dopo la cancellazione delle sanzioni uguali, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A. La squadra A avrà 5 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-18 Esempio: Con:

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

sul cronometro dei 24", A1 passa la palla ad A2 nella loro zona di attacco quando B1, nella sua zona di difesa, calcia deliberatamente la palla o colpisce la palla con il pugno.

Interpretazione: In entrambi i casi, questa è una violazione di B1 per aver calcciato la palla o averla colpita con il pugno. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A in zona di attacco con:

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

sul cronometro dei 24".

29/50-19 Esempio: Durante una rimessa di A1, in zona di attacco, nel terzo quarto, B1 muove il suo braccio(a) oltre la linea perimetrale e devia il passaggio di A1 con:

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

sul cronometro dei 24".

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

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

sul cronometro dei 24".

29/50-20 Esempio: Con 6 secondi sul cronometro dei 24", A1 palleggia nella sua zona di attacco quando B2 commette un fallo antisportivo su A2.

Interpretazione: A2 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il **rimbalzo. Indipendentemente** dal fatto che i tiri liberi siano stati realizzati o meno, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea della rimessa in zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro 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 collegata ad alcuna delle due squadre e se, a giudizio degli arbitri, gli avversari fossero posti in condizione di svantaggio, il cronometro dei 24" deve continuare con il tempo rimanente.

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 ottiene il controllo della palla nella propria zona di attacco. A1 palleggia da 20 secondi quando il gioco viene fermato dagli arbitri perché:

- (a) il cronometro di gara o il cronometro dei 24" non scorre o non si avvia.
- (b) una bottiglia viene lanciata sul terreno di gioco.
- (c) il cronometro dei 24" è stato erroneamente resettato.

Interpretazione: In tutti i casi, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove è stato fermato il gioco. La squadra A avrà 4 secondi sul cronometro dei 24". La squadra B sarebbe posta in condizione di svantaggio se il gioco venisse ripreso con 14 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-23 Esempio: Il tiro a canestro su azione di A1 tocca l'anello. A2 prende il rimbalzo e, 9 secondi dopo, il cronometro dei 24" suona per errore. Gli arbitri fermano il gioco.

Interpretazione: La squadra A in controllo della palla sarebbe posta in condizione di svantaggio se si trattasse di una violazione di 24". Dopo essersi consultati con il commissario di gara, se presente, e con l'operatore dei 24", gli arbitri riprenderanno il gioco con una rimessa per la squadra A. La squadra A avrà 5 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-24 Esempio: Con 4 secondi sul cronometro dei 24", A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla non tocca l'anello, ma l'operatore del cronometro dei 24" resetta erroneamente. A2 prende il rimbalzo e dopo un certo tempo, A3 realizza un canestro. In questo momento gli arbitri riconoscono l'errore.

Interpretazione: Gli arbitri, dopo aver consultato il commissario, se presente, confermeranno che la palla non ha toccato l'anello sul tiro a canestro di A1. In caso affermativo, dovranno poi decidere se la palla ha lasciato le mani di A3 prima che il segnale acustico del cronometro dei 24" avrebbe dovuto suonare, se il reset non fosse avvenuto. Se così, il canestro di A3 è valido. In caso contrario, si è verificata una violazione di 24 secondi e il tiro a canestro di A3 non è valido.

29/50-25 **Precisazione:** Quando viene effettuato un tiro a canestro e poi viene fischiato un fallo a un difensore nella sua zona di difesa, se il gioco viene ripreso con una rimessa, il cronometro dei 24" deve essere resettato come segue:

- Se quando è stato fermato il gioco, indicava 14 secondi o più, il cronometro dei 24" non deve essere resettato ma continua dal momento in cui è stato fermato.
- Se quando è stato fermato il gioco, indicava 13 secondi o meno, il cronometro dei 24" deve essere resettato a 14 secondi.

29/50-26 **Esempio:** Con 17 secondi sul cronometro dei 24", un tiro a canestro su azione di A1 è in volo quando B2, nella sua zona di difesa, commette fallo su A2. Questo è il secondo fallo della squadra B nel quarto. La palla:

- entra nel canestro.
- rimbalza dall'anello ma non entra nel canestro.
- non tocca l'anello.

Interpretazione:

- Il canestro di A1 è valido.

In tutti i casi, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella propria zona di attacco dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo di B2. La squadra A avrà 17 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-27 **Esempio:** Con 10 secondi sul cronometro dei 24", un tiro a canestro su azione di A1 è in volo quando B2, nella sua zona di difesa, commette fallo su A2. Questo è il secondo fallo della squadra B nel quarto. La palla:

- entra nel canestro.
- rimbalza dall'anello ma non entra nel canestro.
- non tocca l'anello.

Interpretazione:

- Il canestro di A1 è valido.

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

29/50-28 **Esempio:** Un tiro a canestro su azione di A1 è in volo quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24". B2 nella sua zona di difesa commette fallo su A2. Questo è il secondo fallo della squadra B nel quarto. La palla:

- entra nel canestro.
- rimbalza dall'anello ma non entra nel canestro.
- non tocca l'anello.

Interpretazione:

- Il canestro di A1 è valido.

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

29/50-29 **Esempio:** Con 10 secondi sul cronometro dei 24", un tiro a canestro su azione di A1 è in volo quando B2 nella sua zona di difesa commette fallo su A2. Questo è il 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 un qualsiasi ultimo tiro libero.

29/50-30 **Esempio:** Un tiro a canestro su azione di A1 è in volo quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24" e B2 commette fallo su A2. Questo è il 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, questa non è una violazione di 24 secondi della squadra A. A2 effettuerà 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

29/50-31 **Esempio:** Un tiro a canestro su azione di A1 è in volo quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24". A2 o B2 è ora sanzionato 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, un qualsiasi giocatore della squadra A o della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.

- (a) Questa non è una violazione di 24 secondi della squadra A. Il tiro a canestro su azione di A1 è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla sua linea di fondo.
- (b) Questa non è una violazione di 24 secondi della squadra A. Si tratta di una situazione di salto a due. Il gioco riprenderà con una rimessa per possesso alternato dalla linea di fondo, tranne che direttamente dietro il tabellone.
- (c) Questa è una violazione di 24 secondi della squadra A. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla sua linea di fondo, tranne che direttamente dietro il tabellone.

29/50-32 **Precisazione:** La rimessa conseguente al fallo antisportivo o da espulsione sarà sempre amministrata dalla linea della rimessa in zona di attacco della squadra che ne ha diritto. La squadra avrà 14 secondi sul cronometro dei 24”.

29/50-33 **Esempio:** Con 1:12 sul cronometro di gara nel quarto quarto e con 6 secondi sul cronometro dei 24”, A1 palleggia nella sua zona di attacco quando B1 viene sanzionato per un fallo antisportivo commesso su A1. Dopo il primo tiro libero di A1, l'allenatore della squadra A o l'allenatore della squadra B richiede una sospensione.

Interpretazione: A1 effettuerà il suo secondo tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Dopo la sospensione, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24”.

29/50-34 **Esempio:** Con 19 secondi sul cronometro dei 24”, A1 palleggia nella sua zona di attacco quando B2 viene sanzionato per un fallo antisportivo commesso su A2.

Interpretazione: A2 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il **rimbalzo**, **indipendentemente** dal fatto che siano stati realizzati o meno, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24”.

La stessa interpretazione è valida per un fallo da espulsione.

29/50-35 **Precisazione:** Dopo che la palla ha toccato per una qualsiasi ragione l’anello del canestro avversario, la squadra avrà 14 secondi sul cronometro dei 24”, se la squadra che riconquista il controllo della palla è la stessa che ne era in controllo prima che la palla toccasse l’anello.

29/50-36 **Esempio:** Su un passaggio di A1 ad A2, la palla tocca B2 e dopo tocca l’anello. A3 ottiene il controllo della palla.

Interpretazione: La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24” non appena A3 ottiene il controllo della palla in un punto qualsiasi del terreno di gioco.

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

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

sul cronometro dei 24”. La palla tocca l’anello, rimbalza e A2 ottiene il controllo della palla.

Interpretazione: In entrambi i casi, la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24” non appena A2 ottiene il controllo della palla in un qualsiasi punto del terreno di gioco.

29/50-38 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla tocca l’anello. B1 tocca la palla e A2 ottiene il controllo della palla.

Interpretazione: La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24” non appena A2 ottiene il controllo della palla in un qualsiasi punto del terreno di gioco.

29/50-39 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello. B1 tocca la palla prima che vada fuori campo.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove la palla è andata fuori campo. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24" indipendentemente dal punto del terreno di gioco dove sarà amministrata la rimessa.

29/50-40 **Esempio:** Con 4 secondi sul cronometro dei 24", A1 lancia la palla verso l'anello per far resettare il cronometro dei 24". La palla tocca l'anello. B1 tocca la palla prima che vada fuori campo nella zona di difesa della squadra A.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla propria zona di difesa dal punto più vicino a dove la palla è andata fuori campo. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-41 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello. A2 batte la palla e A3 ne ottiene il controllo.

Interpretazione: La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24" non appena A3 ottiene il controllo della palla in un qualsiasi punto del terreno di gioco.

29/50-42 **Esempio:** A1 effettua un 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: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si è avvenuto il fallo. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

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

Interpretazione: Il canestro di A1 è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo di B2. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

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

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

29/50-45 Esempio: A1 effettua un tiro a canestro su azione con:

- (a) 8 secondi
- (b) 17 secondi

sul cronometro dei 24". La palla si blocca tra anello e tabellone. La freccia di possesso alternato è a favore della squadra A.

Interpretazione: In entrambi i casi, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla propria zona di attacco, dalla linea di fondo vicino al tabellone. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

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

Interpretazione:

Se A3 ottiene il controllo della palla nella sua zona di attacco, la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

Se A3 tocca la palla nella sua zona di difesa, questa è una violazione della squadra A per il ritorno della palla in zona di difesa poiché la squadra A, con il passaggio di A1, non perde il controllo della palla.

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

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 sul cronometro dei 24".

29/50-48 Esempio: Con 6 secondi sul cronometro dei 24", A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello e A2 ottiene il controllo della palla nella sua zona di difesa. B1 commette fallo su A2. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella propria zona di difesa dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo di B1. La squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

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

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

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

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

29/50-50 **Precisazione:** Durante la gara, ogni volta che una squadra ottiene un nuovo controllo della palla viva sia in zona di attacco che in zona di difesa, quella squadra avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-51 **Esempio:** Mentre il cronometro di gara è in movimento, A1 ottiene un nuovo controllo della palla sul terreno di gioco nella sua:

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

Interpretazione: In entrambi i casi, la squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-52 **Esempio:** Dopo una rimessa per la squadra B, A1 ottiene un immediato e chiaro controllo della palla sul terreno di gioco nella sua:

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

Interpretazione: In entrambi i casi, la squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-53 **Precisazione:** Il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo o una violazione (anche per la palla andata fuori campo) commessi dalla squadra che controlla la palla. Se la palla viene assegnata agli avversari con una rimessa nella loro zona di attacco, quella squadra avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-54 **Esempio:** A1 nella sua zona di difesa passa la palla ad A2, anche lui in zona di difesa. A2 tocca ma non prende la palla prima che esca fuori campo.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B nella propria zona di attacco dal punto più vicino a dove la palla è andata fuori campo. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-55 **Precisazione.** Ogni volta che una squadra ottiene il controllo di una palla viva, in qualsiasi punto del terreno di gioco, con meno di 24 secondi sul cronometro di gara, il cronometro dei 24" dovrà essere spento.

Dopo che la palla ha toccato l'anello del canestro avversario e una squadra riconquista il controllo di una palla viva, in qualsiasi punto del terreno di gioco, con meno di 24 e più di 14 secondi sul cronometro di gara, la squadra avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". Se ci sono 14 secondi o meno sul cronometro di gara, il cronometro dei 24" dovrà essere spento.

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

Interpretazione: Il cronometro dei 24" dovrà essere spento.

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

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella propria zona di attacco dal punto più vicino a dove B1 ha calciato la palla. Il cronometro di gara indicherà 18 secondi. Il cronometro dei 24" dovrà essere spento.

29/50-58 Esempio: Con 23 secondi sul cronometro di gara, A1 ottiene un nuovo controllo della palla sul terreno di gioco. Il cronometro dei 24" è spento. Con 19 secondi sul cronometro di gara, A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello. La squadra A riconquista il controllo della palla con A2 che cattura il rimbalzo con 16 secondi sul cronometro di gara.

Interpretazione: Il gioco continuerà con 16 secondi sul cronometro di gara. Il cronometro dei 24" dovrà essere acceso. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24" perché il cronometro di gara indicava più di 14 secondi.

29/50-59 Esempio: Con 23 secondi sul cronometro di gara, A1 ottiene un nuovo controllo della palla sul terreno di gioco. Il cronometro dei 24" è spento. Con 15 secondi sul cronometro di gara, A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello e B1 la devia fuori campo in zona di difesa, con 12 secondi sul cronometro di gara.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella propria zona di attacco dal punto più vicino a dove la palla è andata fuori campo, con 12 secondi sul cronometro di gara. Il cronometro dei 24" continuerà ad essere spento perché il cronometro di gara indicava meno di 14 secondi.

29/50-60 Esempio: Con 22 secondi sul cronometro di gara, A1 ottiene un nuovo controllo della palla sul terreno di gioco. Il cronometro dei 24" è spento. Con 18 secondi sul cronometro di gara, A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla non tocca l'anello e B1 la devia fuori campo in zona di difesa, con 15.5 secondi sul cronometro di gara.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella propria zona di attacco dal punto più vicino a dove la palla è andata fuori campo, con 15.5 secondi sul cronometro di gara. Il cronometro dei 24" continuerà ad essere spento.

29/50-61 Esempio: Con 22 secondi sul cronometro di gara, A1 ottiene un nuovo controllo della palla sul terreno di gioco. Il cronometro dei 24" è spento. Con 15 secondi sul cronometro di gara, A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla non tocca l'anello e B1 la devia fuori campo in zona di difesa, con 12 secondi sul cronometro di gara.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella propria zona di attacco dal punto più vicino a dove la palla è andata fuori campo, con 12 secondi sul cronometro di gara. Il cronometro dei 24" continuerà ad essere spento, perché la squadra A ha ottenuto un nuovo controllo della palla con meno di 24 secondi sul cronometro di gara.

29/50-62 **Precisazione.** Un tiro a canestro su azione viene effettuato verso la fine del periodo di 24 secondi e il segnale acustico del cronometro dei 24" suona mentre la palla è in volo. Se la palla non tocca l'anello, gli arbitri aspetteranno di vedere se gli avversari:

- ottengono un immediato e chiaro controllo della palla: il segnale acustico del cronometro dei 24" deve essere ignorato.
- non ottengono un immediato e chiaro controllo della palla: l'arbitro fischierà la violazione.

29/50-63 **Esempio:** Con 25.2 secondi sul cronometro di gara, la squadra A ottiene il controllo della palla. Con 1 secondo sul cronometro dei 24", A1 effettua un tiro a canestro su azione. Mentre la palla è in volo, suona il segnale acustico del cronometro 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 la violazione in attesa di vedere se la squadra B avesse ottenuto un immediato e chiaro controllo della palla. Il quarto è terminato.

29/50-64 **Esempio:** Con 25.2 secondi sul cronometro di gara, la squadra A ottiene il controllo della palla. Con 1 secondo sul cronometro dei 24", A1 effettua un tiro a canestro su azione. Mentre la palla è in volo, suona il segnale acustico del cronometro dei 24". La palla non tocca l'anello e A2 prende la palla. L'arbitro fischia la violazione con il cronometro di gara che indica 0.8 secondi.

Interpretazione: Questa è una violazione di 24 secondi della squadra A. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove il gioco è stato fermato, con 0.8 secondi sul cronometro di gara.

29/50-65 **Esempio:** Con 25.2 secondi sul cronometro di gara, la squadra A ottiene il controllo della palla. Con 1.2 secondi sul cronometro di gara e con A1 che ha la palla nella sua mano(i), suona il segnale acustico del cronometro dei 24". L'arbitro fischia la 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 decideranno sulla correttezza del cronometro di gara. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove il gioco è stato fermato, con 1.2 secondi sul cronometro di gara.

Art.30 Ritorno della palla nella zona di difesa

30-1 **Precisazione:** Mentre è in aria, un giocatore mantiene lo stesso status, rispetto al terreno di gioco, di quando ha toccato l'ultima volta il terreno di gioco prima di saltare.

Tuttavia, quando un giocatore salta dalla sua zona di attacco e ottiene un nuovo controllo della palla mentre è ancora in aria, può ritornare con la palla in un qualsiasi punto sul terreno di gioco. Egli non può passare la palla ad un compagno di squadra nella sua zona di difesa prima di ritornare sul terreno di gioco.

30-2 **Esempio:** A1 nella sua zona di difesa passa la palla ad A2 nella sua zona di attacco. B1 salta dalla sua zona di attacco, prende la palla mentre è in aria e ritorna sul terreno di gioco:

- (a) con entrambi 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 della squadra B per il ritorno della palla in zona di difesa. B1 ha stabilito un nuovo controllo della palla per la squadra B mentre era in aria e può ritornare con i piedi in un qualsiasi punto del terreno di gioco. In tutti i casi, B1 è legalmente nella sua zona di difesa.

30-3 **Esempio:** Durante il salto a due tra A1 e B1 per l'inizio del primo quarto, la palla viene legalmente toccata. A2 salta dalla sua zona di attacco, prende la palla mentre è in aria e ritorna sul terreno di gioco:

- (a) con entrambi 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 di A2 per il ritorno della palla in zona di difesa. A2 ha stabilito il primo controllo della palla per la squadra A mentre era in aria e può ritornare in un qualsiasi punto del terreno di gioco. In tutti i casi, A2 è legalmente nella sua zona di difesa.

30-4 **Esempio:** A1, incaricato della rimessa nella sua zona di attacco, passa la palla ad A2. A2 salta dalla sua zona di attacco, prende la palla mentre è in aria e ritorna sul terreno di gioco:

- (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 una violazione della squadra A per il ritorno della palla in zona di difesa. A1, incaricato della rimessa, ha stabilito il controllo della palla in zona di attacco della squadra A prima che A2 prendesse la palla mentre era in aria e ritornasse sul terreno di gioco nella sua zona di difesa.

30-5 **Esempio:** A1, incaricato della rimessa nella sua zona di difesa, passa la palla ad A2. B1 salta dalla sua zona di attacco, prende la palla mentre è in aria e prima di ritornare sul terreno di gioco nella sua zona di difesa, passa la palla a B2 nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Questa è una violazione della squadra B per il ritorno della palla in zona di difesa. Quando B1 salta dalla sua zona di attacco e ottiene un nuovo controllo della palla mentre è in aria, può ritornare in qualsiasi punto del terreno di gioco. Tuttavia, egli non può passare la palla ad un compagno di squadra nella sua zona di difesa.

30-6 **Esempio:** Durante il salto a due di inizio gara tra A1 e B1, la palla viene toccata legalmente da A2 nella sua zona di attacco. A2 salta, prende la palla mentre è ancora in aria e prima di ritornare sul terreno di gioco passa la palla ad A1 nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Questa è una violazione della squadra A per il ritorno della palla in zona di difesa. Poiché è in aria, A2 può ritornare sul terreno di gioco con la palla in mano nella sua zona di difesa, ma non può passare la palla ad un suo compagno di squadra in zona di difesa.

30-7 **Precisazione:** Una palla viva si considera ritornata illegalmente in 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, sia nella sua zona di attacco che nella sua zona di difesa.

Tuttavia, è legale che un giocatore della squadra A, nella sua zona di difesa, faccia toccare alla palla la sua zona di attacco e che un giocatore della squadra A, dopo, sia il primo a toccare la palla, indifferentemente nella sua zona di attacco o nella sua zona di difesa.

30-8 **Esempio:** A1 e A2 sono con entrambi i piedi nella loro zona di attacco vicino alla linea centrale. A1 effettua un passaggio schiacciato ad A2. Durante il passaggio, la palla tocca la zona di difesa della squadra A, dopodiché A2 prende la palla nella sua zona di attacco.

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

30-9 **Esempio:** A1 è con entrambi i piedi in zona di difesa vicino alla linea centrale, quando effettua un passaggio schiacciato ad A2, anche lui con entrambi i piedi in zona di difesa vicino alla linea centrale. Durante il passaggio, la palla tocca la zona di attacco della squadra A prima che venga toccata da A2.

Interpretazione: Questa non è una violazione della squadra A per ritorno illegale della palla in zona di difesa in quanto nessun giocatore con la palla della squadra A era nella sua zona di attacco. Tuttavia, il conteggio degli 8 secondi si interrompe quando la palla tocca la zona di attacco della squadra A. Un nuovo periodo di 8 secondi inizia non appena A2 tocca la palla nella sua zona di difesa.

30-10 **Esempio:** A1 nella sua zona di difesa passa la palla verso la sua zona di attacco. La palla tocca un arbitro, sul terreno di gioco, posizionato con i piedi a cavallo della linea centrale. A2, ancora nella sua zona di difesa, tocca la palla.

Interpretazione: Questa non è una violazione della squadra A per ritorno illegale della palla in zona di difesa in quanto nessun giocatore con la palla della squadra A era nella sua zona di attacco. Tuttavia, il conteggio degli 8 secondi si interrompe quando la palla tocca l'arbitro nella zona di attacco della squadra A. Un nuovo periodo di 8 secondi inizia non appena A2 tocca la palla nella sua zona di difesa.

30-11 **Esempio:** La squadra A controlla la palla nella propria zona di attacco, quando questa viene toccata contemporaneamente da A1 e B1. La palla finisce poi nella zona di difesa della squadra A, dove A2 è il primo a toccarla.

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

30-12 **Esempio:** A1 palleggia dalla sua zona di difesa verso la sua zona di attacco. Con entrambi i piedi nella sua zona di attacco egli palleggia ancora la palla nella sua zona di difesa. La palla tocca la sua gamba e rimbalza nella sua zona di difesa dove A2 inizia a palleggiare.

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

30-13 **Esempio:** A1, nella sua zona di difesa, passa la palla ad A2, nella sua zona di attacco. A2 tocca ma non controlla la palla che ritorna ad A1, ancora nella sua zona di difesa.

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

30-14 **Esempio:** Il giocatore A1, incaricato di una rimessa nella sua zona di attacco, passa la palla ad A2. A2 salta dalla sua zona di attacco, prende la palla mentre è in aria e ritorna sul terreno di gioco con il piede sinistro nella sua zona di attacco e con il piede destro ancora sollevato. A2 poggia poi il piede destro nella sua zona di difesa.

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

30-15 **Esempio:** A1 palleggia nella sua zona di attacco vicino alla linea centrale quando B1 devia la palla nella zona di difesa della squadra A. A1 con entrambi i piedi già nella sua zona di attacco continua a palleggiare ancora nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Questa azione della squadra A è legale. A1 non è stato l'ultimo a toccare la palla in zona di attacco. A1 potrebbe anche continuare a palleggiare completamente nella sua zona di difesa con un nuovo periodo di 8 secondi.

30-16 **Esempio:** A1 nella sua zona di difesa passa la palla ad A2. A2 salta dalla sua zona di attacco, prende la palla mentre è in aria e ritorna sul terreno di gioco:

- (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 della squadra A per il ritorno della palla in zona di difesa. A2 ha stabilito il controllo della palla per la squadra A nella zona di attacco, mentre è in aria.

Art.31 Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro

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

31-2 **Esempio:** Durante l'ultimo tiro libero di A1:

(a) prima che la palla abbia toccato l'anello,

(b) dopo che la palla abbia toccato l'anello ed 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) B1 non sarà sanzionato con un fallo tecnico.

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

31-4 **Esempio:** A1 passa la palla al di sopra dell'anello quando B1 attraversa il canestro da sotto e tocca la palla.

Interpretazione: Questa è una violazione per interferenza di B1. 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 è poi legalmente toccata da un qualsiasi giocatore prima di entrare nel canestro, il tiro libero diventa un tiro a canestro da 2 punti.

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

Interpretazione: Questa azione di **B1** di allontanare la palla dal proprio canestro è legale. Al capitano in campo della squadra A saranno assegnati 2 punti.

31-7 **Precisazione:** Dopo che la palla tocca l'anello:

- su un tiro a canestro su azione,
- su un ultimo tiro libero non realizzato,
- dopo che suona il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del quarto o tempo supplementare

e la palla ha ancora la possibilità di entrare nel canestro, viene fischiato un fallo. Se, dopo, un qualsiasi giocatore tocca la palla è una violazione.

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

- (a) A3
- (b) B3

Interpretazione: In entrambi i casi, questa è una violazione di interferenza di A3 o B3.

- (a) Nessun punto sarà assegnato. Entrambe le sanzioni di rimessa si compensano a vicenda. Il gioco riprenderà con una rimessa per possesso alternato dalla linea di fondo nel punto più vicino a dove è avvenuto il fallo, tranne che direttamente dietro il tabellone.
- (b) Ad A1 sarà assegnato 1 punto. A seguito del fallo di B2, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di fondo nel punto più vicino a dove è avvenuto il fallo, tranne che direttamente dietro il tabellone.

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

- (a) A3
- (b) B3

Interpretazione: In entrambi i casi, questa è una violazione di interferenza di A3 o B3.

- (a) Nessun punto sarà assegnato. A seguito del fallo di B2, A2 effettuerà 2 tiri liberi. Il gioco continuerà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.
- (b) Ad A1 sarà assegnato 1 punto. A seguito del fallo di B2, A2 effettuerà 2 tiri liberi. Il gioco continuerà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

31-10 **Esempio:** Dopo l'ultimo tiro libero di A1, la palla rimbalza sull'anello. Durante il rimbalzo, A2 commette fallo B2. Questo è il quinto fallo della squadra A nel quarto. La palla ha ancora la possibilità di entrare nel canestro ed è toccata da:

- (a) A3.
- (b) B3.

Interpretazione: In entrambi i casi, questa è una violazione di interferenza di A3 o B3.

- (a) Nessun punto sarà assegnato.
- (b) Ad A1 sarà assegnato 1 punto.

In entrambi i casi, a causa del fallo di A2, B2 effettuerà 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

31-11 **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: In entrambi i casi, questa è una violazione di interferenza di A3 o B3. Il fallo deve essere registrato sul referto di gara ad ogni singolo autore.

- (a) Nessun punto sarà assegnato. Il gioco riprenderà con una rimessa per possesso alternato dalla linea di fondo nel punto più vicino a dove si è verificato il doppio fallo, tranne che direttamente dietro il tabellone.
- (b) Ad A1 sarà assegnato 1 punto. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero realizzato.

31-12 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla rimbalza sull'anello ed ha ancora la possibilità di entrare nel canestro quando suona il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del terzo quarto. La palla è 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 di interferenza di A2 o B2. Dopo che suona il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del quarto, nessun giocatore deve toccare la palla dopo che essa tocca l'anello ed ha ancora la possibilità di entrare a canestro.

- (a) Il tiro a canestro di A1 non è valido.
- (b) Il tiro a canestro di A1 vale 2 o 3 punti.
- (c) Il quarto è finito.
- (d) Il tiro a canestro di A1 vale 2 o 3 punti.

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

31-13 **Precisazione:** Se, durante un tiro a canestro su azione, un giocatore tocca la palla mentre è in volo verso il canestro, si applicheranno tutte le restrizioni relative all'interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro.

31-14 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione 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 è toccata da:

- (a) A3
- (b) B3

Interpretazione: Il tocco della palla di A2 o B2 durante la sua parabola ascendente è un'azione legale. È una violazione di interferenza solo quando A3 o B3 tocca la palla durante la sua parabola discendente.

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

31-15 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla è toccata da A2 o B2 nel suo punto più alto, al di sopra del livello dell'anello.

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

31-16 **Precisazione:** Si verifica una violazione di interferenza se un giocatore provoca la vibrazione del tabellone o dell'anello in modo tale che alla palla, a giudizio dell'arbitro, venga impedito di entrare nel canestro o ne venga facilitata l'entrata nel canestro.

31-17 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione da 3 punti vicino alla fine della gara. La palla è in volo quando suona il segnale acustico del cronometro per la fine della gara. Dopo il segnale acustico, B1 provoca la vibrazione del tabellone o dell'anello e quindi, a giudizio dell'arbitro, viene impedito alla palla di entrare nel canestro.

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

31-18 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione da 3 punti vicino alla fine della gara. La palla è in volo quando suona il segnale acustico del cronometro di gara per la fine della gara. Dopo il segnale acustico, A2 provoca la vibrazione del tabellone o dell'anello e quindi, a giudizio dell'arbitro, la palla entra nel canestro.

Interpretazione: Questa è una violazione di interferenza di A2. Anche dopo il segnale acustico del cronometro per la fine della gara, la palla rimane viva. Il tiro a canestro su azione di A1 non è valido.

31-19 **Precisazione:** Una violazione di interferenza è commessa da un difensore o da un attaccante durante un tiro a canestro su azione quando 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 3 - Palla a contatto con l'anello

31-20 **Esempio:** Dopo un tiro a canestro su azione di A1, la palla tocca l'anello e poi rimbalza su di esso. B1 tocca il canestro o il tabellone mentre la palla è a contatto con l'anello.

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

31-21 **Esempio:** Un tiro a canestro su azione di A1 è nella sua parabola discendente e completamente sopra il livello dell'anello quando la palla è toccata contemporaneamente da A2 e B2. La palla poi:

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

Interpretazione: Questa è una violazione di A2 e B2 per interferenza sul tentativo di tiro. In entrambi i casi, nessun punto sarà assegnato. Questa è una situazione di salto a due.

31-22 **Precisazione:** Si ha una violazione di interferenza se un giocatore si aggrappa al canestro (anello o retina) per giocare la palla.

31-23 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla rimbalza sull'anello, quando:

- (a) A2 si aggrappa all'anello e batte la palla nel canestro.
- (b) A2 si aggrappa all'anello quando la palla ha ancora la possibilità di entrare nel canestro. La palla entra nel canestro.
- (c) B2 si aggrappa all'anello e batte la palla fuori dal canestro.
- (d) B2 si aggrappa all'anello quando la palla ha ancora la possibilità di entrare nel canestro. La palla non entra nel canestro.

Interpretazione: In tutti i casi, questa è una violazione di interferenza di A2 o B2.

- (a) e (b) Nessun punto sarà assegnato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di tiro libero estesa.
- (c) e (d) Ad A1 saranno assegnati 2 o 3 punti. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di fondo come dopo un qualsiasi tiro a canestro su azione realizzato.

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



Figura 4 - Palla dentro il canestro

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

Interpretazione: Questa è una violazione di 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 saranno assegnati 2 punti.

Art.33 Contatti: Principi generali

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

33-2 **Esempio:** A1 è in aria per un tiro a canestro su azione da 3 punti. A1 allunga la sua gamba che tocca il difensore B1.

Interpretazione: Questo è fallo di A1 per aver spostato la sua gamba fuori dai limiti del suo cilindro e per aver toccato il 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 far sanzionare con un fallo di sfondamento un attaccante in controllo della palla e in penetrazione verso il canestro.

Per la regola del semicerchio no-sfondamento si applicano i seguenti criteri:

- (a) il difensore deve avere un piede o entrambi i piedi a contatto con l'area del semicerchio (vedi Figura 5). La linea del semicerchio fa parte dell'area del semicerchio.
- (b) l'attaccante deve penetrare a canestro attraverso la linea del semicerchio ed effettuare un tiro a canestro oppure un passaggio mentre si trova in aria.

La regola del semicerchio no-sfondamento non deve essere applicata e qualsiasi contatto sarà giudicato secondo le regole, es. principio del cilindro, principio attacco/difesa:

- (a) per tutte le situazioni di gioco che avvengono all'esterno dell'area del semicerchio no-sfondamento, o per le azioni che si sviluppano nello spazio tra l'area del semicerchio e la linea di fondo.
- (b) per tutte le situazioni di gioco a rimbalzo quando, dopo un tiro a canestro, la palla rimbalza e si verifica un contatto illegale.
- (c) per qualsiasi uso illegale delle mani, delle braccia, delle gambe o del corpo sia dell'attaccante che del difensore.

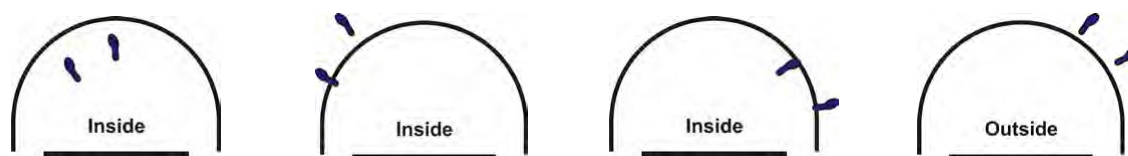


Figura 5 - Posizione del giocatore all'interno / all'esterno dell'area del semicerchio no-sfondamento

33-4 **Esempio:** A1 effettua un tiro in sospensione che inizia all'esterno dell'area del semicerchio. A1 cade addosso a B1 che è a contatto con l'area del semicerchio.

Interpretazione: Questa azione di A1 è legale. Si applica la regola del semicerchio no-sfondamento.

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

Interpretazione: Questo è un fallo di sfondamento di A1. La regola del semicerchio no-sfondamento non si applica. 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: Questo è un fallo di sfondamento di A2. La regola del semicerchio no-sfondamento non si applica.

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

Interpretazione: Questo è un fallo di sfondamento di A1. La regola del semicerchio no-sfondamento non si applica. A1 usa illegalmente il suo corpo per liberare ad A2 la strada verso il canestro.

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

Interpretazione: Questa azione di A1 è legale. Si applica la regola del semicerchio no-sfondamento.

33-9 Precisazione: Un fallo personale è un contatto illegale di un giocatore con un avversario. Il giocatore che causa il contatto illegale con l'avversario sarà sanzionato di conseguenza.

33-10 Esempio: A1 effettua un tiro a canestro. B1 spinge il suo compagno di squadra B2 che poi causa un contatto illegale con A1 nel suo atto di tiro. La palla entra nel canestro.

Interpretazione: Ad A1 saranno assegnati 2 o 3 punti. B2 è entrato a contatto con A1 e deve essere sanzionato con un fallo. A1 effettuerà 1 tiro libero. Il gioco riprenderà come dopo un ultimo tiro libero.

Art.35 Doppio fallo

35-1 **Precisazione:** Un fallo può essere personale, antisportivo, da espulsione o tecnico. Per essere considerati come doppio fallo, entrambi i falli devono essere falli di giocatori e devono essere della stessa categoria, o entrambi falli personali o entrambi falli combinati di antisportivo e da espulsione. Il doppio fallo deve comportare un contatto fisico, quindi i falli tecnici non sono una parte di un doppio fallo perché si tratta di falli senza contatto.

Se entrambi i falli, avvenuti approssimativamente nello stesso momento, non sono della stessa categoria (fallo personale o antisportivo / espulsione), non è un doppio fallo. Le sanzioni non si annullano a vicenda. Il fallo personale deve essere sempre considerato come avvenuto per primo ed i falli antisportivo / espulsione devono essere considerati come se fossero avvenuti dopo.

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

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

35-3 **Esempio:** Il palleggiatore A1 e B1 commettono fallo l'uno contro l'altro approssimativamente nello stesso momento. Questo è il secondo fallo della seconda squadra A e il quinto fallo della squadra B nel quarto.

Interpretazione: Entrambi i falli sono della stessa categoria (falli personali), quindi è un doppio fallo. Il diverso numero dei falli di squadra nel quarto non è rilevante. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove è avvenuto il doppio fallo. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

35-4 **Esempio:** A1 nel suo atto di tiro, con la palla ancora tra le mani, e B1 sono sanzionati con falli personali commessi l'uno contro l'altro approssimativamente nello stesso momento.

Interpretazione: Entrambi i falli sono della stessa categoria (falli personali), quindi è un doppio fallo. Se il tiro di A1 è realizzato, il canestro non è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea del tiro libero estesa. Se il tiro di A1 non è realizzato, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove è avvenuto il doppio fallo. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

35-5 **Esempio:** Il tiro a canestro di A1 è in volo quando A1 e B1 sono sanzionati con falli personali commessi l'uno sull'altro approssimativamente nello stesso momento.

Interpretazione: I falli di A1 e B1 sono entrambi della stessa categoria (falli personali), quindi è un doppio fallo.

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

Se la palla non entra nel canestro, si tratta di 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.
- (b) durante un rimbalzo, A1 e B1 si spingono a vicenda.
- (c) mentre A1 riceve un passaggio di 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 per la squadra A dal punto più vicino a dove è avvenuto il doppio fallo.
- (b) 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 squadra B fallo nel quarto. A1, approssimativamente nello stesso momento, è sanzionato con un fallo antisportivo per aver colpito B1 con il suo gomito.

Interpretazione: I due falli non sono della stessa categoria (personale e antisportivo), quindi non è un doppio fallo. Le sanzioni non si annullano a vicenda. La sanzione della rimessa per la squadra A sarà annullata perché deve essere amministrata un'ulteriore sanzione per il fallo. B1 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa in zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

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

Interpretazione: I due falli non sono della stessa categoria (personale e antisportivo), quindi non è un doppio fallo. Le sanzioni non si annullano a vicenda. Il fallo personale deve essere sempre considerato come avvenuto per primo. A1 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. B1 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa in zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

35-9 Esempio: Il palleggiatore A1 è sanzionato con un fallo di sfondamento su B1. Questo è il quinto fallo della squadra A nel quarto. Approssimativamente nello stesso momento, B1 è sanzionato con un fallo antisportivo per aver colpito A1 con il gomito.

Interpretazione: I due falli non sono della stessa categoria (personale e antisportivo), quindi non è un doppio fallo. Le sanzioni non si annullano a vicenda. Il fallo personale è sempre considerato come avvenuto per primo. La sanzione per la rimessa della squadra B sarà cancellata in quanto c'è l'ulteriore sanzione per il fallo da amministrare. A1 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

35-10 **Esempio:** A1 palleggia quando A1 e B1 sono sanzionati per un fallo commesso l'uno sull'altro 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 sono della stessa categoria (antisportivo / espulsione), quindi è un doppio fallo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove è avvenuto il doppio fallo. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

Art.36 Fallo tecnico

36-1 **Precisazione:** Un richiamo ufficiale viene dato ad un giocatore per un'azione o un comportamento che, se ripetuto, può portare ad un fallo tecnico. Questo richiamo sarà comunicato anche all'allenatore di quella squadra e sarà applicato a qualsiasi componente di quella squadra per qualsiasi azione simile per il resto della gara. Un richiamo ufficiale deve essere dato 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 ad un fallo tecnico.

Interpretazione: Il richiamo ad A1 deve essere comunicato anche all'allenatore della squadra A e deve essere applicato per azioni simili a tutti i componenti della squadra A, per il resto della gara.

36-3 **Precisazione:** Mentre un giocatore è in atto di tiro, agli avversari non sarà permesso di deconcentrare il tiratore con azioni tipo mettere la mano(i) vicino ai suoi occhi, gridare forte, battere pesantemente i piedi o battere le mani vicino al tiratore. Ciò può comportare un fallo tecnico se il tiratore viene svantaggiato dall'azione, oppure può essere dato un richiamo se il tiratore non viene svantaggiato.

36-4 **Esempio:** A1 è in atto di tiro a canestro, con la palla ancora tra le mani, quando B1 distrae A1 urlando a squarciagola o battendo pesantemente i piedi sul terreno di gioco. Il tiro a canestro di A1 è:

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

Interpretazione:

- (a) Il tiro a canestro di A1 è valido. A B1 sarà dato un richiamo, che sarà comunicato anche all'allenatore della squadra B. Se un qualsiasi componente della squadra B ha già ricevuto un richiamo per un comportamento simile, B1 sarà sanzionato con un fallo tecnico. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di fondo.
- (b) B1 sarà sanzionato con un fallo tecnico. Qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è avvenuto il fallo tecnico.

36-5 **Precisazione:** Se gli arbitri scoprono che più di 5 giocatori della stessa squadra sono contemporaneamente sul terreno di gioco, l'errore deve essere corretto prima possibile, senza mettere gli avversari in condizione di svantaggio. Supponendo che gli arbitri e gli ufficiali di campo stiano svolgendo il loro compito correttamente, 1 giocatore deve essere rientrato o rimasto sul terreno di gioco illegalmente. Gli arbitri devono quindi ordinare l'uscita immediata di 1 giocatore dal terreno di gioco e sanzionare l'allenatore di quella squadra con un fallo tecnico, registrato come "B₁". L'allenatore è responsabile della corretta esecuzione di una sostituzione e deve assicurarsi che il giocatore sostituito lasci il terreno di gioco immediatamente dopo la sostituzione.

36-6 **Esempio:** Con il cronometro di gara in movimento, la squadra A ha più di 5 giocatori sul terreno di gioco. Quando si scopre:

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

è in controllo della palla.

Interpretazione:

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

In entrambi i casi, il giocatore rientrato (o rimasto) illegalmente deve essere allontanato dal gioco. L'allenatore della squadra A sarà sanzionato con un fallo tecnico, registrato come "B₁".

36-7 **Precisazione:** Si scopre che una squadra sta giocando con più di 5 giocatori. Fino a quando non viene riconosciuto dagli arbitri, tutti i punti realizzati da qualsiasi giocatore rimangono validi. Tutti i falli commessi da qualsiasi giocatore rimangono validi e saranno considerati come falli del giocatore.

36-8 **Esempio:** Con il cronometro di gara in movimento, la squadra A ha 6 giocatori sul terreno di gioco. Ciò viene scoperto dopo che:

- (a) A1 è sanzionato con un fallo di sfondamento.
- (b) A1 realizza un tiro a canestro su azione.
- (c) B1 commette fallo su A1 durante il suo 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 del giocatore.
- (b) Il tiro a canestro realizzato da A1 è valido.
- (c) A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi.
- (a), (b) e (c) Il sesto giocatore della squadra A deve lasciare il terreno di gioco. In tutti i casi, l'allenatore della squadra A sarà sanzionato con un fallo tecnico, registrato come "B₁".
- (d) L'allenatore della squadra A sarà sanzionato con un fallo tecnico, registrato come "B₁".

36-9 **Precisazione:** Un giocatore rientra in gioco dopo essere stato informato di non poter più giocare a seguito del suo quinto fallo. La partecipazione illegale sarà sanzionata immediatamente dopo la scoperta, senza mettere gli avversari in condizione di svantaggio.

36-10 **Esempio:** Dopo che B1 è stato sanzionato con il suo quinto fallo, viene informato che non ha più diritto a giocare. In seguito, B1 rientra in gioco come sostituto. La partecipazione illegale di B1 è scoperta prima che:

(a) la palla diventi viva per la ripresa del gioco.

o dopo che:

(b) la palla ridiventi viva mentre la squadra A è in controllo della palla.

(c) la palla ridiventi viva mentre la squadra B è in controllo della palla.

(d) la palla ridiventi morta dopo che B1 rientra in gioco.

Interpretazione:

(a) B1 sarà escluso immediatamente dal gioco.

(b) Il gioco sarà fermato immediatamente a meno che la squadra A non venga messa in condizione di svantaggiato. B1 sarà escluso dal gioco.

(c) e (d) Il gioco sarà fermato immediatamente. B1 sarà escluso dal gioco.

In tutti i casi, l'allenatore della squadra B sarà sanzionato con un fallo tecnico, registrato come "B₁".

36-11 **Precisazione:** Un giocatore rientra in gioco dopo essere stato informato di aver commesso il suo quinto fallo. Fino a quando non viene scoperta la sua partecipazione illegale, tutti i punti realizzati da quel giocatore rimangono validi. Tutti i falli degli avversari commessi su quel giocatore rimangono validi. Tutti i falli commessi da quel giocatore rimangono validi e saranno considerati come falli del giocatore.

36-12 **Esempio:** Dopo essere stato sanzionato con il suo quinto fallo, A1 viene informato che non ha più diritto a giocare. In seguito, A1 rientra in gioco da sostituto. La partecipazione illegale di A1 è scoperta dopo che:

(a) A1 realizza un tiro a canestro su azione.

(b) A1 commette fallo su B1.

(c) B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto.

Interpretazione:

(a) Il tiro a canestro realizzato da A1 è valido.

(b) Il fallo commesso da A1 è un fallo di un giocatore. Esso sarà registrato sul referto nello spazio dopo il suo quinto fallo.

(c) Il sostituto di A1 effettuerà 2 tiri liberi.

In tutti i casi, l'allenatore della squadra A sarà sanzionato con un fallo tecnico, registrato come "B₁".

36-13 **Precisazione:** Un giocatore rimane o rientra in gioco senza essere stato informato di aver commesso il suo quinto fallo. Quel giocatore dovrà essere allontanato dal gioco non appena sia scoperta la sua partecipazione illegale, senza mettere gli avversari in condizione di svantaggio.

Nessuna sanzione sarà applicata per la partecipazione illegale di quel giocatore. Fino a quando non è scoperta la sua partecipazione illegale, tutti i punti realizzati da quel giocatore rimangono validi. Tutti i falli degli avversari commessi su quel giocatore rimangono validi. Tutti i falli commessi da quel giocatore rimangono validi e saranno considerati come falli del giocatore.

36-14 **Esempio:** A1 commette fallo su B1. A6 chiede di sostituire A1. A6 rientra in gioco. Gli arbitri mancano di informare A1 che il fallo è il suo quinto. A1 rientra in gioco come sostituto. La partecipazione illegale di A1 è scoperta dopo che il cronometro di gara è stato avviato, quando:

- (a) A1 realizza un tiro a canestro su azione.
- (b) A1 commette fallo su B1.
- (c) B1 commette fallo su A1 durante il suo tiro a canestro su azione non realizzato.

Interpretazione:

Nessuna sanzione sarà applicata per la partecipazione illegale di A1. Il gioco sarà fermato senza creare una condizione di svantaggio per la squadra B. A1 sarà **sostituito immediatamente**.

- (a) Il tiro a canestro su azione di A1 è valido.
- (b) Il fallo commesso da A1 è un fallo di un giocatore. Egli sarà sanzionato di conseguenza e registrato sul referto di gara nello spazio dopo il suo quinto fallo.
- (c) Il sostituto di A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi.

36-15 **Esempio:** Nove minuti prima dell'inizio della gara, A1 è sanzionato con un fallo tecnico. L'allenatore della squadra B indica B6 per effettuare 1 tiro libero, anche se B6 non è uno dei 5 giocatori iniziali della squadra B.

Interpretazione: Uno dei 5 giocatori iniziali della squadra B effettuerà il tiro libero. Una sostituzione non può essere concessa prima che inizi la gara.

36-16 **Precisazione:** Ogni volta che un giocatore simula un fallo, si applica la seguente procedura:

- Senza fermare il gioco, l'arbitro segnala la simulazione mostrando due volte il segnale *"sollevare l'avambraccio partendo dall'alto"*.
- Non appena il gioco viene fermato, un richiamo deve essere comunicato al giocatore e all'allenatore di quella squadra. Entrambe le squadre hanno diritto, ciascuna, ad un richiamo.
- La volta successiva che un qualsiasi giocatore di quella squadra simula un fallo, dovrà essere fischiato un fallo tecnico. Questo si applica anche se il gioco non fosse stato fermato per comunicare il richiamo precedente a qualsiasi giocatore o all'allenatore di quella squadra.
- Se avviene una simulazione plateale senza alcun contatto, si può fischiare immediatamente un fallo tecnico senza che venga dato un richiamo.

36-17 **Esempio:** B1 difende sul palleggiatore A1. A1 compie un movimento improvviso con la testa dando l'impressione di aver subito un fallo da B1. Più avanti nella gara, nella stessa azione di gioco con cronometro in movimento, A1 cade sul terreno di gioco dando 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 sul terreno di gioco, anche se il gioco non è stato fermato per comunicare il richiamo per la prima simulazione né ad A1 né all'allenatore della squadra A.

36-18 **Esempio:** B1 difende sul palleggiatore A1. A1 compie un movimento improvviso con la testa dando l'impressione di aver subito un fallo da B1. Più avanti nella gara, nella stessa azione di gioco con cronometro in movimento, B2 cade sul terreno di gioco dando l'impressione di essere stato spinto da A2.

Interpretazione: L'arbitro dà i primi richiami sia ad A1 che a B2 per le loro simulazioni mostrando loro due volte il segnale *"sollevare l'avambraccio partendo dall'alto"*. I richiami saranno comunicati ad A1, B2 e agli allenatori di entrambe le squadre, quando il cronometro di gara sarà fermo.

36-19 **Esempio:** A1 palleggia e provoca un contatto sul petto di B1, in posizione legale di difesa. Nello stesso momento, B1 compie un movimento esagerato dando l'impressione di aver subito un fallo da A1.

Interpretazione: L'arbitro darà un richiamo a B1 per aver simulato il fallo mostrandogli due volte il segnale *"sollevare l'avambraccio partendo dall'alto"*. Quando il gioco sarà fermato e la palla sarà morta, un richiamo sarà comunicato anche al suo allenatore e si applicherà anche a qualsiasi componente della sua squadra.

36-20 **Precisazione:** L'oscillazione eccessiva dei gomiti può causare un grave infortunio, specialmente in situazioni di rimbalzo e di giocatore marcato da vicino. Se tali azioni provocano un contatto, allora può essere fischiato un fallo personale, antisportivo o addirittura da espulsione. Se le azioni non provocano alcun contatto, può essere fischiato un fallo tecnico.

36-21 **Esempio:** A1 prende un rimbalzo e viene immediatamente marcato da vicino da B1. Senza toccare B1, A1 oscilla eccessivamente i gomiti nel tentativo di intimidirlo o 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.

36-22 **Precisazione:** Un giocatore deve essere espulso quando è sanzionato con 2 falli tecnici.

36-23 **Esempio:** Nel primo tempo, A1 è sanzionato con il suo primo fallo tecnico per essersi aggrappato all'anello. Nel secondo tempo, A1 è sanzionato con un secondo fallo tecnico per il suo comportamento antisportivo.

Interpretazione: A1 sarà automaticamente espulso. Sarà sanzionato solo il secondo fallo tecnico di A1 e non dovrà essere amministrata alcuna ulteriore sanzione per la sua espulsione. Il segnapunti deve avvisare immediatamente un arbitro quando A1 è sanzionato con 2 falli tecnici e deve essere espulso.

36-24 **Precisazione:** Dopo essere stato sanzionato con il suo quinto fallo, personale, tecnico o antisportivo, un giocatore diventa un giocatore escluso. Dopo il suo quinto fallo, ogni ulteriore fallo tecnico fischiato contro di lui sarà addebitato al suo allenatore, registrato come "B₁".

Il giocatore escluso non è un giocatore espulso e può rimanere nell'area della panchina della sua squadra.

36-25 **Esempio:** Nel primo quarto, B1 è sanzionato con un fallo tecnico. Nel quarto quarto, B1 è sanzionato con il suo quinto fallo. Questo è il secondo fallo della squadra B nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della sua squadra, B1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Con il suo quinto fallo, B1 diventa un giocatore escluso. Eventuali ulteriori falli tecnici di B1 saranno addebitati al suo allenatore, registrati come "B₁". B1 non sarà espulso. Qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è avvenuto il fallo tecnico.

36-26 **Esempio:** Nel terzo quarto, B1 è sanzionato con un fallo antisportivo. Nel quarto quarto, B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il quinto fallo di B1 e il terzo fallo della squadra B nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della sua squadra, B1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Con il suo quinto fallo B1 è diventato un giocatore escluso. Eventuali ulteriori falli tecnici di B1 saranno addebitati al suo allenatore, registrati come "B₁". B1 non sarà espulso. Qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è avvenuto il fallo tecnico.

36-27 **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 dirige verso la panchina della sua squadra, B1 è sanzionato con un fallo da espulsione.

Interpretazione: B1 sarà espulso e deve andare nel suo spogliatoio oppure, se lo desidera, può lasciare l'impianto di gioco. Il fallo da espulsione di B1 deve essere registrato sul referto a B1 con "D", nello spazio dopo il quinto fallo, e all'allenatore della squadra B con "B₂". Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto di rimessa in zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

36-28 **Esempio:** B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il quinto fallo personale di B1 e il quinto fallo della squadra di B nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della sua squadra, B1 è sanzionato con fallo da espulsione.

Interpretazione: B1 sarà espulso e deve andare nel suo spogliatoio oppure, se lo desidera, può lasciare l'impianto di gioco. Il fallo da espulsione di B1 deve essere registrato sul referto a B1 con "D" e all'allenatore della squadra B con "B₂". A1 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

36-29 **Precisazione:** Un giocatore deve essere espulso quando è sanzionato con 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo.

36-30 **Esempio:** Nel primo tempo, A1 è sanzionato con un fallo tecnico per aver ritardato il gioco. Nel secondo tempo, A1 è sanzionato con un fallo antisportivo per un fallo duro su B1.

Interpretazione: A1 sarà automaticamente espulso. A1 deve essere sanzionato solo per il fallo antisportivo e non sarà amministrata alcuna sanzione aggiuntiva per l'espulsione. Il segnapunti deve avvisare immediatamente un arbitro quando un giocatore è sanzionato con 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo e deve essere automaticamente espulso. B1 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

36-31 **Esempio:** Nel primo tempo, A1 è sanzionato con un fallo antisportivo per aver fermato con un contatto non necessario lo sviluppo della transizione della squadra in attacco. Nel secondo tempo, A2 palleggia nella sua zona di difesa quando A1 è sanzionato con un fallo tecnico per aver simulato un fallo lontano dalla palla.

Interpretazione: A1 sarà automaticamente espulso. A1 deve essere sanzionato solo per il fallo tecnico e non sarà amministrata alcuna sanzione aggiuntiva per l'espulsione. Il segnapunti deve avvisare immediatamente un arbitro quando un giocatore è sanzionato con 1 fallo antisportivo e 1 fallo tecnico e deve essere automaticamente espulso. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il 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. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

36-32 **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, registrato come "C₁" e 1 fallo antisportivo o tecnico come giocatore.
- 1 fallo tecnico come allenatore, registrato 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 registrati come "B₁" o "B₂" e 1 fallo antisportivo o tecnico come giocatore.
- 2 falli tecnici come allenatore, registrati come "C₁".
- 1 fallo tecnico come allenatore, registrato come "C₁" e 2 falli tecnici come allenatore, registrati come "B₁" o "B₂".
- 3 falli tecnici come allenatore, registrati come "B₁" o "B₂".

36-33 **Esempio:** Nel primo quarto, A1 giocatore-allenatore è sanzionato con un fallo tecnico per aver simulato un fallo come giocatore. Nel quarto quarto, A2 palleggia quando il giocatore-allenatore A1 è sanzionato con un fallo tecnico per il suo personale comportamento antisportivo come allenatore, registrato come "C₁".

Interpretazione: A1 giocatore-allenatore sarà automaticamente espulso. Deve essere sanzionato solo il suo secondo fallo tecnico e non sarà amministrata alcuna sanzione aggiuntiva per l'espulsione. Il segnapunti deve avvisare immediatamente un arbitro quando un giocatore-allenatore è sanzionato con 1 fallo tecnico come giocatore e 1 fallo tecnico come allenatore per il suo comportamento antisportivo e deve essere automaticamente espulso. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è avvenuto il fallo tecnico. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

36-34 **Esempio:** Nel secondo quarto, A1 giocatore-allenatore è sanzionato come giocatore per un fallo antisportivo su B1. Nel terzo quarto, A1 giocatore-allenatore è sanzionato con un fallo tecnico per il comportamento antisportivo del suo fisioterapista, registrato come "B₁". Nel quarto quarto, A2 palleggia quando A6 è 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. Deve essere sanzionato solo il suo secondo fallo tecnico (fallo tecnico di A6) e non sarà amministrata alcuna sanzione aggiuntiva per l'espulsione. Il segnapunti deve avvisare immediatamente un arbitro quando un giocatore-allenatore è sanzionato con 1 fallo antisportivo come giocatore e 2 falli tecnici come allenatore per il personale in panchina della sua squadra e deve essere automaticamente espulso. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è avvenuto il fallo tecnico di A6. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

36-35 **Esempio:** Nel secondo quarto, A1 giocatore-allenatore è sanzionato con un fallo tecnico per il suo personale comportamento antisportivo come allenatore, registrato come “C₁”. Nel quarto quarto, A1 giocatore-allenatore è sanzionato come giocatore per un fallo antisportivo su B1.

Interpretazione: A1 giocatore-allenatore sarà automaticamente espulso. Deve essere sanzionato solo il fallo antisportivo e non sarà amministrata alcuna sanzione aggiuntiva per l'espulsione. Il segnapunti deve avvisare immediatamente un arbitro quando un A1 giocatore-allenatore è sanzionato con 1 fallo tecnico personale come allenatore e 1 fallo antisportivo come giocatore e deve essere automaticamente espulso. B1 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa in zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24”.

36-36 **Esempio:** Il giocatore-allenatore A1 è un giocatore quando il sostituto A6 viene sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Il fallo tecnico come risultato del comportamento antisportivo di altre persone autorizzate a sedere sulla panchina della squadra è addebitato al giocatore-allenatore, anche se c'è un primo assistente allenatore iscritto a referto.

36-37 **Esempio:** Durante un intervallo di gara il

(a) sostituto A6

(b) giocatore-allenatore A1

(c) medico della squadra A

è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Il fallo tecnico è addebitato ad

(a) A6,

(b) A1 come giocatore,

(c) A1 come giocatore-allenatore,

anche se c'è un primo assistente allenatore iscritto a referto.

36-38 **Precisazione:** Quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, e c'è una rimessa da amministrare con un giocatore che difende sul giocatore incaricato della rimessa, si applica la seguente procedura:

- Gli arbitri effettueranno il segnale di “*superamento illegale della linea che delimita il campo di gioco*” come richiamo prima di consegnare la palla al giocatore incaricato della rimessa.
- Se il giocatore che difende muove, poi, una qualsiasi parte del suo corpo oltre la linea perimetrale per interferire con la rimessa, sarà fischiato un fallo tecnico senza ulteriori richiami.

La stessa procedura si applica anche dopo un tiro a canestro su azione e un ultimo tiro libero realizzati, quando l'arbitro non ha ancora consegnato la palla o quando l'arbitro ha consegnato la palla al giocatore incaricato della rimessa.

36-39 **Esempio:** Con 1:08 sul cronometro di gara nel quarto quarto e con 11 secondi sul cronometro dei 24", A1 ha la palla in mano per una rimessa dalla linea laterale nella sua zona di attacco. B1 muove la sua mano(i) oltre la linea perimetrale per ostacolare la rimessa di A1.

Interpretazione: Poiché l'arbitro ha dato un richiamo prima di consegnare 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 alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è avvenuto il fallo tecnico. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

36-40 **Esempio:** Con 1:06 sul cronometro di gara nel quarto quarto e con 21 secondi sul cronometro dei 24", A1 ha la palla in mano per una rimessa dalla linea laterale nella sua zona di difesa. B1 muove la sua mano(i) oltre la linea perimetrale per ostacolare la rimessa di A1.

Interpretazione: Poiché l'arbitro ha dato un richiamo prima di consegnare 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 alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla, quando è avvenuto il fallo tecnico. La squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

36-41 **Precisazione:** Quando viene fischiato un fallo tecnico, la sanzione di tiro libero sarà amministrata immediatamente, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Dopo il tiro libero, il gioco riprenderà dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è avvenuto il fallo tecnico.

36-42 **Esempio:** Con 21 secondi sul cronometro dei 24", A1 palleggia nella sua zona di difesa quando B1 è sanzionato con un fallo tecnico.

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

36-43 **Esempio:** Con 21 secondi sul cronometro dei 24", A1 palleggia nella sua zona di difesa quando A2 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è avvenuto il fallo tecnico. La squadra A avrà 5 secondi per portare la palla nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 21 secondi sul cronometro dei 24".

36-44 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 sul suo tiro a canestro su azione da 2 punti. La palla non entra nel canestro. Prima del primo dei 2 tiri liberi di A1, A2 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Un qualsiasi giocatore o sostituto della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. A1 effettuerà quindi 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

36-45 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 sul suo tiro a canestro su azione da 2 punti. La palla non entra nel canestro. Dopo il primo dei 2 tiri liberi di A1, A2 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun

giocatore negli spazi per il rimbalzo. A1 effettuerà il secondo tiro libero. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

36-46 **Esempio:** Durante una sospensione, A2 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: La sospensione deve essere completata. Dopo la sospensione, un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà dal punto più vicino a dove è stato interrotto prima della sospensione.

36-47 **Esempio:** Un tiro a canestro su azione di A1 è in volo quando viene fischiato un fallo tecnico a:

- (a) B1
- (b) A2.

Interpretazione: Dopo il tiro libero 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 entra nel canestro, il canestro è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo campo.

se il tiro di A1 non entra nel canestro, il gioco riprenderà con una rimessa per possesso alternato.

36-48 **Esempio:** Un tiro a canestro su azione di A1 è in volo quando viene fischiato un fallo tecnico 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 entra nel canestro, il canestro è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo campo.

Se il tiro di A1 non entra nel canestro, il gioco riprenderà con una rimessa per possesso alternato.

Esempio: A1 ha la palla tra le mani durante un atto di tiro quando è fischiato un fallo tecnico a:

- (a) B1 o al medico della squadra B.
- (b) A2 o al medico 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 medico della squadra B:

- Se il tiro di A1 entra nel canestro, il canestro è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo campo.
- Se il tiro di A1 non entra nel canestro, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è avvenuto il fallo tecnico.

(b) Un qualsiasi giocatore della squadra B per il fallo tecnico ad A2 o al medico della squadra A:

- Se il tiro di A1 entra nel canestro, il canestro non è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di tiro libero estesa.
- Se il tiro di A1 non entra nel canestro il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è avvenuto il fallo tecnico.

Art.37 Fallo antisportivo

37-1 **Precisazione:** Il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto ed in ogni tempo supplementare, la palla è fuori campo per una rimessa ed è ancora nelle mani dell'arbitro oppure è già a disposizione del giocatore incaricato della rimessa. Se in quel momento un difensore sul terreno di gioco provoca un contatto con un giocatore della squadra in attacco e viene fischiato un fallo, questo è un fallo antisportivo.

37-2 **Esempio:** Con 51 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 giocatore incaricato della rimessa ha la palla tra le mani oppure a sua disposizione quando B2 provoca un contatto con A2 sul terreno di gioco. B2 è sanzionato con un fallo.

Interpretazione: È evidente che B2 non ha fatto alcun tentativo per giocare la palla ed ha acquisito un vantaggio non permettendo il riavvio del cronometro di gara. B2 sarà sanzionato con un fallo antisportivo senza aver dato un richiamo. A2 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea della rimessa in zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

37-3 **Esempio:** Con 53 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 giocatore incaricato della rimessa 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 ottenuto alcun vantaggio nell'essere sanzionato con un fallo. A2 sarà sanzionato con un fallo personale a meno che non si tratti di un contatto duro, fischiato come fallo antisportivo o da espulsione. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo.

37-4 **Precisazione:** Il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto ed in ogni tempo supplementare, e la palla ha lasciato le mani del giocatore incaricato della rimessa. Un difensore, per evitare il riavvio del cronometro di gara, provoca un contatto con l'attaccante che ha ricevuto o sta per ricevere la palla sul terreno di gioco. Se tale contatto è un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla, il contatto dovrà essere 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 sul cronometro di gara nel quarto quarto e con il punteggio di A 83 - B 80, la palla ha lasciato le mani di A1 su una rimessa, quando B2 provoca un contatto con A2, che è sul punto di ricevere la palla sul terreno di gioco. Un fallo è fischiato ad B2. Questo è il secondo fallo della squadra B nel quarto.

Interpretazione: B2 sarà sanzionato con un fallo personale, 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 riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo di B2.

37-6 **Esempio:** Con 1:02 sul cronometro di gara nel quarto quarto e con il punteggio di A 83 - B 80, la palla ha lasciato le mani di A1 su una rimessa, quando A2 provoca un contatto con B2 sul terreno di gioco. A2 è sanzionato per il fallo su B2.

Interpretazione: A2 non ha ottenuto alcun vantaggio nell'essere sanzionato con un fallo. A2 sarà sanzionato per il fallo personale su B2 a meno che non si tratti di un contatto duro, da fischiare come fallo antisportivo o da espulsione. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo.

37-7 **Esempio:** Con 1:00 sul cronometro di gara nel quarto quarto e con il punteggio di A83 - B80, la palla ha lasciato le mani di A1 su una rimessa, quando B2 provoca un contatto con A2 in una zona del terreno di gioco diversa da quella dove è amministrata la rimessa. B2 è sanzionato per il fallo su A2.

Interpretazione: È evidente che B2 non ha fatto alcun tentativo di giocare la palla ed ha cercato di ottenere un vantaggio non permettendo il riavvio del cronometro di gara. B2 sarà sanzionato con un fallo antisportivo senza aver dato un richiamo. A2 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea della rimessa in zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

37-8 **Precisazione:** Qualsiasi contatto illegale di un giocatore su un avversario, da dietro o lateralmente, nel tentativo di bloccare il contropiede e senza giocatori avversari tra il giocatore in contropiede, la palla e il canestro avversario sarà fischiato come fallo antisportivo, sino a quando l'attaccante non inizia l'atto di tiro. Tuttavia, qualsiasi contatto che non sia un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla o qualsiasi contatto eccessivo e duro può essere fischiato come fallo antisportivo in qualsiasi momento durante la gara.

37-9 **Esempio:** A1 palleggia verso canestro in contropiede e non c'è alcun giocatore avversario tra A1 e il canestro avversario: B1 provoca un contatto illegale con A1 da dietro e viene fischiato un fallo.

Interpretazione: Questo è un fallo antisportivo di B1.

37-10 **Esempio:** Nella fase finale di un contropiede, prima che A1 abbia la palla tra le mani per il suo atto di tiro, B1 provoca da dietro un contatto con il braccio:

- (a) cercando di rubare la palla.
- (b) con un contatto eccessivamente duro.

Interpretazione: In entrambi i casi, si tratta di un fallo antisportivo di B1.

37-11 **Esempio:** Nella fase finale di un contropiede, A1 ha la palla tra le mani per il suo atto di tiro quando B1 provoca da dietro un contatto con il braccio:

- (a) cercando 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 zona di attacco della squadra B. Prima che B1 ottenga il controllo della palla, A1 lo spinge da dietro per fermare il contropiede. Non c'è alcun giocatore avversario tra B1, la palla e il canestro avversario.

Interpretazione: Questo è un fallo antisportivo di A1.

37-13 **Precisazione:** Un contatto non necessario causato dal difensore per fermare il movimento in transizione della squadra attaccante, indipendentemente dalla posizione della palla, deve essere fischiato come fallo antisportivo fino a quando l'attaccante inizia il suo atto di tiro.

Qualsiasi altro criterio di fallo antisportivo, come non tentare legittimamente di giocare direttamente la palla secondo lo spirito e l'intento delle regole o un contatto non necessario causato dal difensore per fermare il movimento in transizione della squadra in difesa, può essere fischiato come fallo antisportivo in qualsiasi momento durante la gara.

37-14 **Esempio:** A1 passa la palla dalla sua zona di difesa ad A2 che si trova nella sua zona di attacco in un percorso libero verso il canestro, senza alcun giocatore avversario tra lui e il canestro. A2, salta in aria e prima che possa prendere la palla, viene spinto con entrambe le mani da B1 sul suo busto.

Interpretazione: Questo è un fallo antisportivo di B1 per il suo contatto dovuto al non giocare direttamente la palla al fine di fermare il movimento in transizione della squadra attaccante.

37-15 **Esempio:** A1 passa la palla dalla sua zona di difesa ad A2 che si trova nella sua zona di attacco in un percorso libero verso il canestro, senza alcun giocatore avversario tra lui e il canestro. B1 tocca illegalmente A2 con entrambe le mani quando la palla è ancora in aria e dietro di B1.

Interpretazione: Questo è un fallo antisportivo di B1 per il suo contatto dovuto al non giocare direttamente la palla al fine di fermare il movimento in transizione della squadra attaccante.

37-16 **Precisazione:** Dopo che un giocatore viene sanzionato con il suo quinto fallo, diventa un giocatore escluso. Ogni ulteriore fallo tecnico, da espulsione o per comportamento antisportivo di questo giocatore dovrà essere registrato all'allenatore come "B" e sanzionato di conseguenza.

37-17 **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 dirige verso la panchina della sua squadra, B1 spinge A2.

Interpretazione: Con il suo quinto fallo, B1 diventa un giocatore escluso. Il comportamento antisportivo di B1 sarà sanzionato con un fallo tecnico all'allenatore della squadra B, registrato come "B₁". Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove era la palla quando è avvenuto il comportamento antisportivo di B1.

37-18 **Esempio:** A1 commette fallo su B1. Questo è il quinto fallo di A1 e il terzo fallo della squadra A nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della sua squadra, A1 è sanzionato con un fallo tecnico per aver insultato verbalmente un arbitro.

Interpretazione: Con il suo quinto fallo, A1 diventa un giocatore escluso. Il fallo tecnico di A1 sarà sanzionato a carico dell'allenatore della squadra A, registrato come "B₁". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo personale di A1.

37-19 **Esempio:** A1 commette fallo su B1. Questo è il quinto fallo di A1 e il secondo fallo della squadra A nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della sua squadra, A1 spinge B1. B1 ora spinge A1. B1 è sanzionato con un fallo antisportivo.

Interpretazione: Con il suo quinto fallo, A1 diventa un giocatore escluso. Il comportamento antisportivo di A1 sarà sanzionato con un fallo tecnico all'allenatore della squadra 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 negli spazi per il rimbalzo. Il sostituto di A1 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea della rimessa in zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

Art.38 Fallo da espulsione

38-1 **Precisazione:** Qualsiasi persona espulsa non può più sedere sulla panchina della sua squadra. Pertanto, non può più essere sanzionata per qualsiasi comportamento antisportivo.

38-2 **Esempio:** A1 viene espulso per il suo palese comportamento antisportivo. A1 lascia il terreno di gioco e insulta verbalmente 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, invierà un rapporto che descriva l'episodio all'ente organizzatore della competizione.

38-3 **Precisazione:** Quando un giocatore viene espulso per un palese comportamento antisportivo, la sanzione è la stessa di un 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 diventa un giocatore espulso. Il fallo da espulsione di A1 sarà addebitato a lui, registrato come "D₂". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

38-5 **Precisazione:** Quando un allenatore è sanzionato con un fallo da espulsione, questo sarà registrato come "D₂". Quando qualsiasi altra persona autorizzata a sedere sulla panchina della sua squadra è espulsa, l'allenatore sarà sanzionato con un fallo tecnico, registrato come "B₂". La sanzione sarà la stessa di qualsiasi altro fallo da espulsione.

38-6 **Esempio:** A1 è sanzionato con il suo quinto fallo personale. Questo è il secondo fallo della squadra A nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della sua squadra, A1 insulta verbalmente un arbitro. A1 è sanzionato con un fallo da espulsione.

Interpretazione: Con il suo quinto fallo personale, A1 è diventato un giocatore escluso. A1 è diventato un giocatore escluso espulso per aver insultato verbalmente un arbitro. Il fallo da espulsione di A1 sarà registrato sul referto di gara a lui come "D" e all'allenatore della squadra A, come "B₂". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

38-7 Esempio: A1 è sanzionato con il suo quinto fallo personale. Questo è il secondo fallo della squadra A nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della sua squadra, A1 colpisce con un pugno in faccia B2. A1 è sanzionato con un fallo da espulsione.

Interpretazione: Con il suo quinto fallo personale, A1 è diventato un giocatore escluso. A1 è diventato un giocatore escluso espulso per il pugno a B2. Il fallo da espulsione di A1 sarà registrato sul referto di gara a lui come "D" e all'allenatore della squadra A, come "B₂". B2 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

38-8 Precisazione: Un fallo da espulsione è qualsiasi azione palesemente antisportiva di un giocatore o di una persona autorizzata a sedere sulla panchina della propria squadra. Il fallo da espulsione può essere il risultato delle loro azioni:

- (a) dirette verso una persona della squadra avversaria, arbitri, ufficiali di campo e commissario.
- (b) dirette contro qualsiasi componente della propria squadra.
- (c) atte a danneggiare intenzionalmente l'attrezzatura di gioco.

38-9 Esempio: Possono verificarsi le seguenti azioni palesemente antisportive:

- (a) A1 colpisce con un pugno il suo compagno di squadra A2.
- (b) A1 lascia il terreno di gioco e colpisce con un pugno uno spettatore.
- (c) A6, nell'area della panchina della sua squadra, colpisce con un pugno il suo compagno di squadra A7.
- (d) A6 colpisce il tavolo degli ufficiali di campo e danneggia il cronometro dei 24".

Interpretazione:

- (a) e (b) A1 sarà espulso. Il fallo da espulsione di A1 sarà addebitato a lui, registrato come "D₂".
- (c) e (d) A6 sarà espulso. Il fallo da espulsione di A6 sarà addebitato a lui, registrato come "D" e sarà sanzionato il suo allenatore, il cui fallo sarà registrato come "B₂".

Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

38-10 **Precisazione:** Se un giocatore viene espulso e durante il tragitto verso il suo spogliatoio agisce in maniera tale da provocare un fallo antisportivo o da espulsione, queste azioni aggiuntive non saranno sanzionate e saranno soltanto segnalate all'ente organizzatore della competizione.

38-11 **Esempio:** A1 è sanzionato con un fallo da espulsione per aver insultato verbalmente un arbitro. Sulla strada per il suo spogliatoio:

- (a) A1 spinge B1 in maniera conforme al fallo antisportivo.
- (b) A1 colpisce B1 in modo conforme al fallo da espulsione.

Interpretazione: Dopo che A1 è espulso, non può essere addebitato e sanzionato il suo fallo aggiuntivo. L'azione di A1 sarà segnalata dal primo arbitro o dal commissario, se presente, all'ente organizzatore della competizione.

In entrambi i casi, alla squadra B saranno assegnati 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, per il fallo da espulsione di A1. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24”.

Art.39 Rissa

39-1 **Precisazione:** Se dopo una rissa tutte le sanzioni sono state compensate tra loro, alla squadra che era in controllo della palla o che aveva diritto alla palla quando la rissa è iniziata, sarà assegnata una rimessa dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è iniziata la rissa. La squadra avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24" quando il gioco è stato fermato.

39-2 **Esempio:** La squadra A ha il controllo della palla da:

- (a) 20 secondi
- (b) 5 secondi

quando si verifica una situazione che può portare ad una rissa sul terreno di gioco. Gli arbitri espellono 2 sostituti di ogni squadra per aver lasciato le aree delle loro panchine.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, che controllava la palla prima che iniziasse la rissa, dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando la rissa è iniziata, con:

- (a) 4 secondi
- (b) 19 secondi

sul cronometro dei 24".

39-3 **Precisazione:** L'allenatore di una squadra sarà sanzionato con un solo fallo tecnico per l'espulsione di sé stesso, del suo primo assistente (se uno dei due o entrambi non assistono gli arbitri a mantenere o riportare l'ordine), di un sostituto, di un giocatore escluso o di un componente della delegazione al seguito della squadra, per aver lasciato l'area della panchina durante una rissa. Se il fallo tecnico riguarda l'espulsione dell'allenatore sarà registrato sul referto di gara come "D₂". Se il fallo tecnico riguarda l'espulsione(i) di altre persone autorizzate a sedere sulla panchina della squadra sarà registrato come "B₂". La sanzione sarà di 2 tiri liberi **senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo** e possesso della palla per gli avversari.

Per ogni ulteriore fallo da espulsione, la sanzione sarà di 2 tiri liberi **senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo** e possesso della palla per gli avversari.

Tutte le sanzioni saranno amministrare, a meno che non ci siano sanzioni uguali per entrambe le squadre da compensare. In questo caso, il gioco riprenderà dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra, come per qualsiasi altro fallo da espulsione. La squadra avversaria avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

39-4 **Esempio:** Durante una rissa, A6 entra sul terreno di gioco. A6 viene espulso.

Interpretazione: L'espulsione di A6 sarà registrata come "D" e nei suoi restanti spazi dei falli saranno registrate delle "F". L'allenatore della squadra A sarà sanzionato con un fallo tecnico, registrato come "B₂". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

39-5 **Esempio:** A1 e B1 iniziano una rissa sul terreno di gioco. A6 e B6 entrano sul terreno di gioco ma non vengono coinvolti nella rissa. Anche A7 entra sul terreno di gioco e colpisce con un pugno in faccia B1.

Interpretazione: A1 e B1 saranno espulsi ed i falli saranno registrati come "D_c". A7 sarà espulso ed il fallo sarà registrato come "D₂". Sul referto di gara, i restanti spazi delle caselle dei falli di A7 saranno riempiti con delle "F". A6 e B6 saranno espulsi per essere entrati sul terreno di gioco durante una rissa ed i falli saranno registrati come "D". Sul referto di gara, i restanti spazi delle caselle dei falli di A6 e B6 saranno riempiti con delle "F". L'allenatore della squadra A e l'allenatore della squadra B saranno sanzionati con dei falli tecnici, registrati come "B_c". Le sanzioni per entrambi i falli da espulsione (A1, B1) e per entrambi i falli tecnici (A6, B6) si compensano a vicenda. La sanzione per l'espulsione di A7 per il suo coinvolgimento attivo nella rissa, registrata come "D₂", sarà amministrata. Il sostituto di B1 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

39-6 **Esempio:** A1 e B1 iniziano una rissa sul terreno di gioco. A6 e l'accompagnatore della squadra A entrano sul terreno di gioco e sono coinvolti attivamente nella rissa.

Interpretazione: A1 e B1 saranno espulsi ed i falli saranno registrati come "D_c". Le sanzioni per entrambi i falli da espulsione (A1, B1) si compensano a vicenda. L'allenatore della squadra A sarà sanzionato con un fallo tecnico, registrato come "B₂", perché A6 e l'accompagnatore della squadra A hanno lasciato l'area della panchina della squadra. A6 sarà espulso per il suo coinvolgimento attivo nella rissa ed il fallo sarà registrato come "D₂". Sul referto di gara, i restanti spazi delle caselle dei falli di A6 saranno riempiti con delle "F". Per il fallo da espulsione dell'accompagnatore della squadra A per il suo coinvolgimento attivo nella rissa sarà sanzionato il suo allenatore e il fallo sarà registrato come "B₂" cerchiata e non conterà nei confronti dell'allenatore ai fini di una sua eventuale espulsione.

Un qualsiasi giocatore(i) della squadra B effettuerà 6 tiri liberi (2 tiri liberi **senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo** per il fallo tecnico all'allenatore della squadra A perché A6 e l'accompagnatore della squadra A hanno lasciato la loro area della panchina; 2 tiri liberi **senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo** per l'espulsione di A6 per il suo coinvolgimento attivo nella rissa; 2 tiri liberi **senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo** per il fallo tecnico all'allenatore della squadra A per l'espulsione dell'accompagnatore della squadra A per il suo coinvolgimento attivo nella rissa)

Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

39-7 **Esempio:** L'allenatore della squadra A lascia l'area della panchina della squadra ed è coinvolto attivamente in una rissa sul terreno di gioco spingendo con forza B1.

Interpretazione: L'allenatore della squadra A sarà sanzionato con un fallo da espulsione, registrato sul referto di gara come "D₂", per aver lasciato l'area panchina della squadra e non aver assistito gli arbitri per ripristinare l'ordine. L'allenatore della squadra A non sarà sanzionato con un altro fallo da espulsione per il suo coinvolgimento attivo nella rissa. I restanti spazi delle caselle dei falli dell'allenatore della squadra A, sul referto di gara, saranno riempiti con delle "F".

Qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa in zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

Art.42 Situazioni speciali

42-1 **Precisazione:** Nelle situazioni speciali con un numero di potenziali sanzioni da amministrare durante lo stesso periodo con cronometro di gara fermo, gli arbitri devono prestare particolare attenzione all'ordine in cui si verificano la violazione o i falli, per determinare quali sanzioni devono essere amministrate e quali devono essere compensate.

42-2 **Esempio:** B1 è sanzionato per un fallo antisportivo sul tiratore A1. La palla è in volo quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24". La palla:

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

Interpretazione: In tutti i casi, il fallo antisportivo di B1 non sarà ignorato.

- (a) La violazione di 24 secondi 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 alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.
- (b) Questa non è una violazione di 24 secondi della squadra A. A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.
- (c) Ad A1 saranno assegnati 2 o 3 punti e 1 tiro libero aggiuntivo senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.

In tutti i casi, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

42-3 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 sul suo atto di tiro a canestro su azione. Dopo il fallo, con A1 ancora nel suo atto di tiro, B2 commette fallo su A1.

Interpretazione: Il fallo di B2 sarà ignorato a meno che non sia un fallo antisportivo o da espulsione.

42-4 **Esempio:** B1 è sanzionato per un fallo antisportivo sul palleggiatore A1. Dopo il fallo, l'allenatore della squadra A e l'allenatore della squadra B sono sanzionati con falli tecnici.

Interpretazione: Le sanzioni uguali per i 2 falli tecnici agli allenatori saranno compensate. A1 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

42-5 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 sul suo tiro a canestro su azione realizzato. A1 è poi sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Il tiro a canestro su azione di A1 è valido. Le sanzioni per entrambi i falli sono uguali e si compensano l'un l'altra. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi tiro a canestro realizzato.

42-6 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 sul suo tiro a canestro su azione realizzato. A1 è poi sanzionato con un fallo tecnico, seguito da un fallo tecnico sanzionato all'allenatore della squadra B.

Interpretazione: Il tiro a canestro su azione di A1 è valido. Le sanzioni per tutti i falli sono uguali e si compensano nell'ordine in cui sono state fischiate. Le sanzioni per il fallo personale di B1 e per il fallo tecnico di A1 si compensano a vicenda. Per il fallo tecnico all'allenatore della squadra B, un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi tiro a canestro realizzato.

42-7 **Esempio:** B1 è sanzionato per un fallo antisportivo su A1 sul suo tiro a canestro realizzato. A1 è poi sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Il tiro a canestro su azione di A1 è valido. Le sanzioni per entrambi i falli non sono uguali e non si compenseranno a vicenda. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. A1 effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

42-8 **Esempio:** B1 commette fallo sul palleggiatore A1 nella zona di attacco della squadra A. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto. A1 dopo lancia la palla contro il corpo di B1 (mani, gambe, petto 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 alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella propria zona di attacco nel punto più vicino a dove è avvenuto il fallo di B1. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24", se questo indicava 14 secondi o più. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24", se questo indicava 13 secondi o meno.

42-9 **Esempio:** B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il quinto fallo di squadra nel quarto. A1 poi lancia la palla sul corpo di B1 (mani, gambe, torso 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 alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. A1 effettuerà 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

42-10 **Esempio:** B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto. A1 poi lancia la palla da breve distanza direttamente sulla faccia (testa) di B1.

Interpretazione: B1 è sanzionato con un fallo personale. A1 è sanzionato con un fallo da espulsione senza contatto. Il possesso di palla della squadra A sarà cancellato perché deve essere amministrata una ulteriore sanzione. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

42-11 Esempio: B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. A1 poi lancia la palla da breve distanza direttamente sulla faccia (testa) di B1.

Interpretazione: B1 è sanzionato con un fallo personale. A1 è sanzionato con un fallo da espulsione **senza contatto**. Il sostituto di A1 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Un qualsiasi giocatore della squadra B poi effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

42-12 Esempio: Con 8 secondi sul cronometro dei 24", B1 nella propria zona di difesa commette fallo su A1. B2 è poi sanzionato con 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 nel suo atto di tiro e la palla non entra nel canestro.
- (d) A1 ha subito fallo nel suo atto di tiro e la palla entra nel canestro.

Interpretazione: In tutti i casi, per il fallo tecnico di B2 un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Dopo il tiro libero:

- (a) il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella propria zona di attacco dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo di A1. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".
- (b) A1 effettuerà 2 tiri liberi. **Il gioco riprenderà** come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.
- (c) A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi. **Il gioco riprenderà** come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.
- (d) il tiro a canestro su azione di A1 è valido. A1 effettuerà 1 **tiro libero**. **Il** gioco continuerà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

42-13 Esempio: Con 8 secondi sul cronometro dei 24", B1 è sanzionato per un fallo antisportivo su A1.

- (a) A2
- (b) B2

è poi sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione:

- (a) Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.
- (b) Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo

In entrambi i casi, dopo il tiro libero per il fallo tecnico di A2 o B2, A1 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

42-14 **Precisazione:** Se durante l'amministrazione di tiri liberi, sono sanzionati doppi falli o falli con sanzioni uguali, i falli saranno registrati sul referto di gara, ma le sanzioni non saranno amministrate.

42-15 **Esempio:** Ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi ad A1. Dopo il primo tiro libero:

- (a) A2 e B2 sono sanzionati con un doppio fallo.
- (b) A2 e B2 sono sanzionati con falli tecnici.

Interpretazione: Le sanzioni per i falli di A2 e B2 sono uguali e saranno annullate. A1 effettuerà il suo secondo tiro libero. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

42-16 **Esempio:** Ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi. Entrambi i tiri sono realizzati. Prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo tiro libero:

- (a) A2 e B2 sono sanzionati con un doppio fallo.
- (b) A2 e B2 sono sanzionati con falli tecnici.

Interpretazione: Le sanzioni per i falli di A2 e B2 sono uguali e saranno annullate. Il gioco **riprenderà come** dopo un qualsiasi ultimo tiro libero realizzato.

42-17 **Precisazione:** Se viene fischiato un fallo tecnico, il tiro libero della sanzione deve essere amministrato immediatamente senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Questo non è valido per un fallo tecnico addebitato all'allenatore per l'espulsione di qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della sua squadra. La sanzione per tale fallo tecnico (2 tiri liberi e rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco di quella squadra) deve essere amministrata nell'ordine in cui si sono avvenuti tutti i falli e le violazioni, a meno che non siano stati compensati.

42-18 **Esempio:** B1 commette fallo su A1. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. Si verifica sul terreno di gioco una situazione che può portare ad una rissa. A6 entra sul terreno di gioco ma non è coinvolto attivamente nella rissa.

Interpretazione: A6 sarà espulso per essere entrato sul terreno di gioco durante la rissa. L'allenatore della squadra A sarà sanzionato con un fallo tecnico, registrato come "B₂". A1 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi **senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo** per il fallo tecnico all'allenatore della squadra A. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

42-19 **Precisazione:** In caso di doppi falli e dopo la compensazione di sanzioni uguali contro entrambe le squadre, se non rimangono altre sanzioni da amministrare, il gioco riprenderà con una rimessa 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 avesse il controllo della palla o ne avesse il diritto prima della prima infrazione, questa è una situazione di salto a due. Il gioco riprenderà con una rimessa per possesso alternato.

42-20 **Esempio:** Durante l'intervallo di gara tra il primo ed il secondo quarto, A1 e B1 sono sanzionati con falli da espulsione oppure l'allenatore della squadra A e l'allenatore della squadra B sono sanzionati con 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. 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. 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.

42-21 **Esempio:** Il palleggiatore A1 commette:

- (a) un fallo di sfondamento su B1.
- (b) una violazione di doppio palleggio.

Prima che la palla sia a disposizione della squadra B per la rimessa, B2 commette fallo su A2. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto.

Interpretazione:

Entrambe le infrazioni si verificano nello stesso periodo di cronometro fermo e prima che la palla diventi viva dopo la seconda infrazione. Pertanto, le stesse sanzioni saranno annullate.

Poiché la squadra A aveva il controllo della palla prima della prima infrazione, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava A1 quando:

- (a) si è verificato il fallo.
- (b) si è verificato il doppio palleggio.

La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

42-22 Esempio: Il palleggiatore A1 commette

- (a) un fallo di sfondamento su B1.
- (b) una violazione di doppio palleggio.

B1 ha la palla tra le mani per la rimessa quando B2 commette fallo su A2. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto.

Interpretazione:

Entrambe le infrazioni si sono verificate nello stesso periodo di cronometro fermo. Tuttavia, il fallo di B2 è avvenuto dopo che la palla è diventata viva per la rimessa di B1. Pertanto, le stesse penalità non possono essere annullate. La sanzione di rimessa per il fallo di B2 annulla il precedente diritto al possesso della palla per l'infrazione di A1.

Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a quello in cui è avvenuto il fallo di B2. Se è in zona di difesa, la squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24". Se è in zona di attacco, la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

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 a seguito della prima palla morta, dopo che il cronometro di gara è stato avviato a seguito dell'errore. Cioè:

L'errore si verifica durante una palla morta	L'errore è correggibile
Palla viva	L'errore è correggibile
Il cronometro è avviato oppure continua a scorrere	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 riprenderà e la palla sarà assegnata alla squadra che ne aveva diritto quando 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. Ad A1 sono erroneamente assegnati 2 tiri liberi. Dopo l'ultimo tiro libero realizzato, il gioco continua. B2 sul terreno di gioco, palleggia e realizza.

L'errore è scoperto:

(a) prima,

(b) dopo

che la palla sia a disposizione di un giocatore della squadra A per la rimessa dalla linea di fondo.

Interpretazione: Il tiro a canestro di B2 è valido.

(a) L'errore è ancora correggibile. I tiri liberi, indipendentemente dal fatto che siano stati realizzati o meno, saranno cancellati. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di fondo dal punto più vicino a dove è stato fermato per correggere l'errore.

(b) L'errore non è più correggibile e il gioco deve continuare.

44-3 **Esempio:** B1 commette fallo su A1. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. Ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi. Dopo il primo tiro libero realizzato, B2 prende erroneamente la palla e la passa, da dietro la linea di fondo, a B3. Con 18 secondi sul cronometro dei 24", B3 palleggia nella sua zona di attacco quando viene scoperto l'errore della mancata effettuazione del secondo tiro libero di A1.

Interpretazione: Il gioco sarà fermato immediatamente. A1 effettuerà il suo secondo tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove il gioco è stato fermato. La squadra B avrà 18 secondi sul cronometro dei 24".

44-4 **Precisazione:** Se l'errore consiste nel giocatore sbagliato che effettua un tiro libero(i), il tiro libero(i) sarà cancellato. Se il gioco non è stato ancora ripreso, la palla sarà assegnata agli avversari 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 già stato ripreso, sarà fermato per correggere l'errore. Dopo la correzione dell'errore il gioco riprenderà dal punto più vicino a dove è stato fermato per correggere l'errore.

Se gli arbitri scoprono, prima che la palla abbia lasciato le mani del tiratore per il primo tiro libero, che un giocatore sbagliato ha l'intenzione di effettuare un tiro libero(i), egli sarà immediatamente sostituito dal tiratore corretto senza alcuna sanzione.

44-5 **Esempio:** B1 commette fallo su A1. Questo è il sesto fallo della squadra B nel quarto. Ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi. Invece di A1, è A2 che si appresta ad 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 corretto immediatamente. A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcuna sanzione per la squadra A.
- (b) e (c) I 2 tiri liberi saranno cancellati. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di tiro libero estesa nella propria zona di difesa.

Se il fallo commesso da B1 è un fallo antisportivo, il diritto al possesso di palla come parte della sanzione sarà cancellato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di tiro libero estesa nella propria zona di difesa.

44-6 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 nel suo atto di tiro. Ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi. Invece di A1, è A2 che effettua 2 tiri liberi. Sul secondo tiro libero la palla tocca l'anello, A3 prende il rimbalzo e realizza 2 punti. L'errore è scoperto prima che la palla sia a disposizione della squadra B per la rimessa dalla propria linea di fondo.

Interpretazione: I 2 tiri liberi, indipendentemente dal fatto che siano stati realizzati o meno, saranno cancellati. Il tiro a canestro di A3 rimane valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove è stato fermato per correggere l'errore, in questo caso dalla linea di fondo della squadra B.

44-7 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 sul suo tiro a canestro da 2 punti non realizzato. L'allenatore della squadra B è poi sanzionato con un fallo tecnico. Anziché A1 effettuare i 2 tiri liberi per il fallo di B1, è A2 che effettua tutti e 3 i tiri liberi. L'errore è scoperto prima che la palla abbia lasciato le mani di A2 per il terzo tiro libero.

Interpretazione: Il primo tiro libero di A2 per il fallo tecnico dell'allenatore della squadra B era legale. I successivi 2 tiri liberi, indipendentemente dal fatto che siano stati realizzati o meno, effettuati da A2 invece che da A1 saranno cancellati. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di tiro libero estesa nella propria zona di difesa.

44-8 **Esempio:** B1 commette fallo sul palleggiatore A1 quando suona il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del terzo quarto. Questo è il sesto fallo della squadra B nel quarto. Gli arbitri decidono che il fallo di B1 è avvenuto con 0.3 secondi sul cronometro di gara. Ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi. Invece di A1, è A2 che effettua 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 di tiro libero estesa nella propria zona di difesa, con 0.3 secondi sul cronometro di gara.

44-9 **Precisazione:** Dopo la correzione di un errore, il gioco deve riprendere dal punto più vicino a dove è stato fermato per correggere l'errore, a meno che la correzione non dipenda dalla mancata assegnazione di tiro(i) libero(i) dovuto(i) e:

(a) se dopo che l'errore è stato commesso non si è verificato un cambio di possesso, il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

(b) se dopo che l'errore è stato commesso non si è verificato un cambio di possesso e la stessa squadra realizza un tiro a canestro su azione, l'errore sarà **ignorato**. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi tiro a canestro su azione realizzato.

44-10 **Esempio:** B1 commette fallo su A1. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. Alla squadra A è erroneamente assegnata una rimessa invece che 2 tiri liberi ad A1. A2 palleggia quando B2 devia la palla fuori campo. L'allenatore della squadra A richiede una sospensione. Durante la sospensione, gli arbitri si accorgono dell'errore riconoscendo che ad A1 dovevano essere assegnati 2 tiri liberi.

Interpretazione: A1 effettuerà 2 **tiri liberi**. Il gioco continuerà come dopo un qualsiasi ultimo 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 è erroneamente assegnata una rimessa invece che 2 tiri liberi **ad** A1. A2, incaricato della rimessa, passa la palla sul terreno di gioco ad A3 e finisce il quarto. Durante il seguente intervallo di gara, gli arbitri si accorgono dell'errore riconoscendo che ad A1 dovevano essere assegnati 2 tiri liberi. La freccia del possesso alternato è a favore della squadra A.

Interpretazione: L'errore è ancora correggibile. A1 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il secondo quarto inizierà con una rimessa di possesso alternato della squadra A 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 è erroneamente assegnata una rimessa invece che 2 tiri liberi ad A1. Dopo la rimessa, B1 commette fallo su A2 sul suo tiro a canestro non realizzato. Ad A2 sono assegnati 2 tiri liberi. Alla squadra A è concessa una sospensione. Durante la sospensione, gli arbitri si accorgono dell'errore riconoscendo che ad A1 dovevano essere assegnati 2 tiri liberi.

Interpretazione: A1 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. A2 effettuerà 2 **tiri liberi**. Il gioco continuerà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

44-13 **Esempio:** B1 commette fallo su A1. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. Alla squadra A è erroneamente assegnata una rimessa invece che 2 tiri liberi ad A1. Dopo la rimessa, A2 realizza un canestro su azione. Prima che la palla diventi viva, gli arbitri si accorgono dell'errore.

Interpretazione: L'errore sarà ignorato. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi tiro a canestro realizzato.

44-14 **Esempio:** B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Gli arbitri ora si accorgono che A1 ha un logo sbagliato sulla maglietta. A1 riceve soccorso dal suo team manager per coprire il logo ed è quindi sostituito da A6. Questo è il quinto fallo della squadra B, nel quarto. Alla squadra A è erroneamente assegnata una rimessa invece che 2 tiri liberi ad A1. A2 rimette passando la palla ad A3 sul terreno di gioco quando gli arbitri riconoscono l'errore e fermano immediatamente il gioco.

Interpretazione: L'errore è ancora correggibile. Nonostante A1 sia stato sostituito per aver ricevuto soccorso da parte di un componente della delegazione al seguito della sua squadra ed il cronometro di gara sia stato avviato e nuovamente fermato, A1 rientrerà per effettuare 2 tiri liberi. Il gioco continuerà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

44-15 **Esempio:** B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Gli arbitri ora si accorgono che A1 ha un logo sbagliato sulla maglietta. A1 riceve soccorso dal suo team manager per coprire il logo ed è quindi sostituito da A6. Questo è il quinto fallo della squadra B, nel quarto. Prima che alla squadra A sia erroneamente assegnata una rimessa invece che 2 tiri liberi ad A1, gli arbitri riconoscono l'errore.

Interpretazione: L'errore è ancora correggibile. Nonostante A1 sia stato sostituito per aver ricevuto soccorso da parte di un componente della delegazione al seguito della sua squadra ed il cronometro di gara non sia stato avviato, il suo sostituto A6 dovrà effettuare 2 tiri liberi. Il gioco continuerà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

44-16 **Precisazione:** Un errore di cronometraggio che comporti tempo di gioco trascorso od omesso, può essere corretto dagli arbitri in qualsiasi momento prima che il primo arbitro abbia firmato il referto di gara.

44-17 **Esempio:** Con 7 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto e con il punteggio di A 76 - B 76, alla squadra A è assegnata una rimessa nella propria zona di attacco. Dopo che la palla tocca un giocatore sul terreno di gioco, il cronometro di gara è avviato con 3 secondi di ritardo. Dopo altri 4 secondi, A1 realizza un canestro. In questo momento gli arbitri si accorgono dell'errore che il cronometro di gara è stato avviato con 3 secondi di ritardo.

Interpretazione: Se gli arbitri concordano che il canestro su azione di A1 è stato realizzato entro i 7 secondi rimanenti di tempo, il canestro di A1 è valido. Inoltre, se gli arbitri sono d'accordo che il cronometro di gara è stato avviato con 3 secondi di ritardo, non rimane più tempo. Gli arbitri decideranno che la gara è finita.

B Il referto di gara - Falli da espulsione

B-1 Esempi di falli da espulsione di persone diverse:

Per aver lasciato l'area della panchina della squadra e non aver assistito o tentato di assistere gli arbitri

Per il coinvolgimento attivo nella rissa

1. Se è espulso solo l'**allenatore**

Allenatore	D ₂	F	F
1°Assistente all.			
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso			

Allenatore	D ₂	F	F
1°Assistente all.			
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso			

2. Se è espulso solo il **primo assistente allenatore**

Allenatore	B ₂		
1°Assistente all.	D	F	F
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso			

Allenatore	B ₂		
1°Assistente all.	D ₂	F	F
Sanzione: 4 tiri liberi + possesso			

3. Se è espulso sia l'**allenatore** sia il **primo assistente allenatore**

Allenatore	D ₂	F	F
1°Assistente all.	D	F	F
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso			

Allenatore	D ₂	F	F
1°Assistente all.	D ₂	F	F
Sanzione: 4 tiri liberi + possesso			

4. Se è espulso un **sostituto**

Allenatore	B ₂				
1°Assistente all.					
Giocatore n.7	P ₂	P ₂	D	F	F
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso					

Allenatore	B ₂				
1°Assistente all.					
Giocatore n.7	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
Sanzione: 4 tiri liberi + possesso					

5. Se sono espulsi due **sostituti** e un **giocatore escluso**

Allenatore	B ₂					
1°Assistente all.						
Giocatore n.7	P ₂	P ₂	D	F	F	
Giocatore n.10	P ₂	T ₁	P	P	D	F
Giocatore n.11	P ₃	T ₁	P	P	P	DF
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso						

Allenatore	B ₂					
1°Assistente all.						
Giocatore n.7	P ₂	P ₂	D ₂	F	F	
Giocatore n.10	P ₂	T ₁	P	P	D ₂	F
Giocatore n.11	P ₃	T ₁	P	P	P	D ₂ F
Sanzione: 8 tiri liberi + possesso						

6. Se è espulso un **componente della delegazione al seguito della squadra**

Allenatore	B ₂	B	
1°Assistente all.			
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso			

Allenatore	B ₂	B ₂	
1°Assistente all.			
Sanzione: 4 tiri liberi + possesso			

7. Se sono espulsi **due componenti della delegazione al seguito della squadra**

Allenatore	B ₂	B	B
1°Assistente all.			
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso			

Allenatore	B ₂	B ₂	B ₂
1°Assistente all.			
Sanzione: 6 tiri liberi + possesso			

B-2 Esempi di falli tecnici all'allenatore per il suo comportamento antisportivo personale o per qualsiasi altro motivo, combinati con l'espulsione di un componente della delegazione al seguito della squadra per aver lasciato la panchina della squadra durante una rissa:

1. Nel primo quarto c'è una situazione di rissa con l'espulsione di un **componente della delegazione al seguito della squadra**.

Nel terzo quarto, viene fischiato un fallo tecnico all'**allenatore** per il suo personale comportamento antisportivo.

Allenatore	B ₂	B	C ₁
1°Assistente all.			
Sanzione: 1 tiro libero			

L'allenatore
non deve essere espulso

2. Nel primo quarto c'è una situazione di rissa con l'espulsione di un **componente della delegazione al seguito della squadra**.

Nel terzo quarto, viene fischiato un fallo tecnico all'**allenatore** per qualsiasi altro motivo.

Allenatore	B ₂	B	B ₁
1°Assistente all.			
Sanzione: 1 tiro libero			

L'allenatore
non deve essere espulso

3. Nel primo quarto c'è una situazione di rissa con l'espulsione di un **componente della delegazione al seguito della squadra**. Nel terzo quarto, viene fischiato un fallo tecnico all'**allenatore** per il suo personale comportamento antisportivo. Nel quarto quarto, viene fischiato un altro fallo tecnico all'**allenatore** per il suo personale comportamento antisportivo.

Allenatore	B ₂	B	C ₁	C ₁	GD
1°Assistente all.					
Sanzione: 1 tiro libero					

L'allenatore
deve essere espulso per 2 falli "C"

4. Nel primo quarto c'è una situazione di rissa con l'espulsione di un **componente della delegazione al seguito della squadra**. Nel terzo quarto, viene fischiato un fallo tecnico all'**allenatore** per qualsiasi altro motivo. Nel quarto quarto, viene fischiato un altro fallo tecnico all'**allenatore** per qualsiasi altro motivo.

Allenatore	B ₂	B	B ₁	B ₁	GD
1°Assistente all.					
Sanzione: 1 tiro libero					

L'allenatore
deve essere espulso per 3 falli "B"

F Instant Replay System

1. Principi generali

F-1.1 **Precisazione:** Gli arbitri terranno entrambe le squadre sul terreno di gioco alla fine del quarto o dei tempi supplementari se si desidera utilizzare la visione dell'IRS.

F-1.2 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione, realizzato. Approssimativamente nello stesso momento suona il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del quarto. Gli arbitri sono incerti se il tiro sia stato rilasciato durante il tempo di gioco e decidono di utilizzare l'IRS. Le squadre si dirigono verso le loro panchine.

Interpretazione: Gli arbitri terranno entrambe le squadre sul terreno di gioco. L'intervallo di gara inizierà dopo che l'arbitro comunicherà la decisione finale.

F-1.3 **Precisazione:** Prima della gara il primo arbitro approva l'attrezzatura IRS e informa entrambi gli allenatori della sua disponibilità. Solo l'attrezzatura approvata dal primo arbitro può essere utilizzata per la visione dell'IRS.

F-1.4 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione, realizzato quando il segnale acustico del cronometro suona per la fine della gara. Non è disponibile una attrezzatura IRS approvata ma l'accompagnatore della squadra B dichiara di aver registrato la gara con la videocamera della squadra da una posizione elevata e presenta il materiale video agli arbitri per la visione.

Interpretazione: La richiesta dell'accompagnatore della squadra B di utilizzare il video della squadra per una visione dell'IRS sarà respinta.

F-1.5 **Precisazione:** Quando gli arbitri utilizzano l'IRS per decidere se un tiro a canestro su azione vale 2 o 3 punti, la visione sarà avviata alla prima occasione quando il cronometro di gara è fermo e la palla è morta.

Quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, la visione dell'IRS sarà avviata appena **gli arbitri fermeranno il gioco per qualsiasi motivo.**

F-1.6 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione da 3 punti, realizzato. Gli arbitri sono incerti se il tiro di A1 sia stato rilasciato dall'area di tiro da 3 punti.

Interpretazione: La visione dell'IRS sarà avviata alla prima occasione quando il cronometro di gara è fermo e la palla è morta.

La prima opportunità si verifica quando il gioco sarà fermato dagli arbitri per qualsiasi motivo.

Tuttavia, quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, la visione dell'IRS sarà avviata appena la palla entra nel canestro e il cronometro di gara è fermo.

F-1.7 **Precisazione:** Dopo la fine della visione dell'IRS e la comunicazione dell'arbitro della decisione finale, una richiesta di sospensione o di sostituzione può essere annullata.

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 di tiro da 3 punti e decidono di utilizzare la visione dell'IRS. Durante la visione l'allenatore della squadra B desidera annullare la sua richiesta di sospensione.

Interpretazione: La richiesta di sospensione dell'allenatore della squadra B può essere annullata dopo che l'arbitro comunica la decisione finale dell'IRS.

F-1.9 **Esempio:** B1 è sanzionato con un fallo antisportivo. Gli arbitri sono incerti se il fallo di B1 fosse antisportivo. B6 richiede di sostituire B1. Durante la visione dell'IRS, B6 ritorna sulla panchina della sua squadra.

Interpretazione: La richiesta di sostituzione di B6 può essere annullata dopo che l'arbitro comunica la decisione finale dell'IRS.

2. Fine del quarto e di ogni tempo supplementare

F-2.1 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione, realizzato quando suona il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del quarto. Gli arbitri sono incerti se il tiro di A1 sia stato rilasciato prima del fine del tempo di gioco.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere utilizzata per decidere, alla fine del quarto, se il tiro a canestro realizzato da A1 sia stato rilasciato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del quarto.

Se la visione dell'IRS dimostra che la palla è stata rilasciata dopo la fine del tempo di gioco per il quarto, il tiro a canestro su azione di A1 sarà annullato.

Se la visione dell'IRS dimostra che la palla è stata rilasciata prima della fine del tempo di gioco per quarto, il primo arbitro confermerà la realizzazione del tiro a canestro su azione di A1.

F-2.2 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione da 3 punti, realizzato quando suona il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del quarto. Gli arbitri sono incerti se A1, sul suo tiro, abbia toccato la linea perimetrale.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere utilizzata per decidere, alla fine del quarto, se il tiro a canestro realizzato da A1 sia stato rilasciato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del quarto. In caso affermativo, la visione dell'IRS può, inoltre, essere utilizzata per decidere se si è verificata una violazione di fuori campo e, in caso affermativo, quanto tempo dovrà essere indicato sul cronometro di gara.

F-2.3 **Esempio:** Con 2.5 secondi sul cronometro di gara, A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello, B1 prende il rimbalzo e inizia a palleggiare. In questo momento, suona il segnale acustico del cronometro per la fine della gara. Gli arbitri sono incerti se B1 fosse fuori campo quando, dopo il rimbalzo, è ritornato con la palla sul terreno di gioco.

Interpretazione: La visione dell'IRS non può essere usata per decidere se un giocatore non tiratore fosse fuori campo.

F-2.4 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione da 2 punti, realizzato quando suona il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del quarto. Gli arbitri sono incerti se si è verificata una violazione di 24 secondi della squadra A.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere utilizzata per decidere, alla fine del quarto, se un tiro a canestro realizzato sia stato rilasciato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del quarto. La visione dell'IRS può, inoltre, essere utilizzata per decidere se si è verificata una violazione di 24 secondi della squadra A.

Se la visione dell'IRS dimostra che il tiro a canestro realizzato da A1 è stato rilasciato 0.4 secondi prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del quarto e se la visione dell'IRS dimostra, inoltre, che la palla fosse ancora tra le mani di A1 e che il segnale acustico del cronometro dei 24" suonasse 0.2 secondi prima di quando il tiro a canestro realizzato da A1 è stato rilasciato, il canestro di A1 non sarà valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove è avvenuta la violazione di 24 secondi. La squadra B avrà 0.6 secondi sul cronometro di gara. Il cronometro dei 24" dovrà essere spento.

F-2.5 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione, realizzato quando suona il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del secondo quarto. Gli arbitri sono incerti se la squadra A abbia violato la regola di 8 secondi.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere utilizzata per decidere, alla fine del quarto, se il tiro a canestro realizzato da A1 sia stato rilasciato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del quarto. La visione dell'IRS può, inoltre, essere utilizzata per decidere, se si è verificata una violazione di 8 secondi della squadra A.

Se la visione dell'IRS dimostra che il tiro a canestro realizzato da A1 è stato rilasciato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del quarto e se la visione dell'IRS dimostra, inoltre, che prima del tiro a canestro realizzato da A1, la squadra A ha commesso una violazione di 8 secondi quando il cronometro di gara indicava 0.8 secondi, il canestro di A1 non sarà valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B nella propria zona di attacco dal punto più vicino a dove è avvenuta la violazione di 8 secondi. La squadra B avrà 0.8 secondi sul cronometro di gara. Il cronometro dei 24" dovrà essere spento.

Se la visione dell'IRS dimostra che la squadra A non ha commesso violazione di 8 secondi, il canestro di A1 sarà valido. Il secondo quarto è terminato. Il secondo tempo inizierà con una rimessa per possesso alternato dalla linea centrale estesa.

F-2.6 **Esempio:** La squadra B è in vantaggio di 2 punti. B1 commette fallo su A1 quando suona il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del primo tempo supplementare. Questo è il quinto fallo di squadra B nel quarto quarto. Gli arbitri sono incerti se il fallo di B1 sia avvenuto prima della fine del primo tempo supplementare.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere utilizzata per decidere, alla fine di ogni tempo supplementare, se il fallo di B1 sia avvenuto prima della fine del tempo di gioco. In tal caso, A1 effettuerà 2 tiri liberi. Il cronometro di gara indicherà il tempo rimanente.

F-2.7 Esempio: B1 commette fallo su un tiro a canestro da 2 punti non realizzato da A1 quando suona il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del secondo tempo supplementare.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere utilizzata per decidere, alla fine del secondo tempo supplementare, se il fallo di B1 sia avvenuto prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del secondo tempo supplementare.

Se la visione dell'IRS dimostra che il fallo è avvenuto prima della fine del secondo tempo supplementare, A1 effettuerà 2 tiri liberi. Il cronometro di gara indicherà il tempo rimanente.

Se la visione dell'IRS dimostra che il fallo è avvenuto dopo la fine del secondo tempo supplementare, il fallo di B1 sarà ignorato. Ad A1 non saranno assegnati i tiri liberi a meno che il fallo di B1 non sia stato fischiato come fallo antisportivo o fallo da espulsione e ci sarà ancora un terzo tempo supplementare a seguire.

3. Il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare.

F-3.1 Esempio: Con 1:41 sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 effettua un tiro a canestro su azione, realizzato quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24". Gli arbitri sono incerti se la palla sia stata rilasciata prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24" e

(a) prima che la palla diventi viva per la rimessa della squadra B dopo il canestro.

(b) dopo che la palla è diventata viva per la rimessa della squadra B dopo il canestro, non appena gli arbitri fermano il gioco per qualsiasi motivo.

(c) dopo che la palla è diventata viva e dopo che gli arbitri hanno fermato il gioco per la prima volta dopo il canestro.

si utilizza l'IRS.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere usata per decidere, quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto, se il tiro a canestro realizzato da A1 sia stato rilasciato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24".

Gli arbitri sono autorizzati a fermare immediatamente il gioco per verificare se un tiro a canestro realizzato sia stato rilasciato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24", non appena la palla entra nel canestro e il cronometro di gara viene fermato. Tuttavia, la visione può avvenire fino a quando gli arbitri fermeranno il gioco per la prima volta dopo il canestro realizzato.

In (a) gli arbitri devono fermare il gioco immediatamente e procedere con la visione dell'IRS prima di riprendere il gioco.

In (b) gli arbitri procederanno con la visione dell'IRS non appena avranno fermato il gioco per qualsiasi motivo, dopo che si è verificata la situazione per la visione dell'IRS.

In (c) il limite di tempo per effettuare la visione è terminato una volta che la palla è diventata viva dopo che gli arbitri hanno fermato il gioco per la prima volta. La visione dell'IRS non può più essere utilizzata.

In (a) o (b) se la visione dell'IRS dimostra che la palla fosse ancora nelle mani di A1 quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24", questa è una violazione di 24 secondi della squadra A. Il canestro di A1 non sarà valido. In (a) il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove è avvenuta la violazione di 24 secondi. In (b) il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra che aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla quando gli arbitri hanno fermato il gioco, dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il gioco è stato fermato.

In (a) o (b) se la visione dell'IRS dimostra che la palla abbia lasciato le mani di A1 sul suo tiro a canestro prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24", questa non è una violazione di 24 secondi della squadra A. Il segnale acustico del cronometro dei 24" sarà ignorato. Il canestro di A1 sarà valido. In (a) il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di fondo come dopo un qualsiasi tiro a canestro realizzato. In (b) il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra che aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla quando gli arbitri hanno fermato il gioco, dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il gioco è stato fermato.

F-3.2 Esempio: Con 1:37 sul cronometro di gara nel quarto quarto suona il segnale acustico del cronometro dei 24". Approssimativamente nello stesso momento, A1 realizza un tiro a canestro su azione dalla sua zona di attacco e A2 commette fallo su B2, lontano dalla palla in qualsiasi punto della zona di attacco della squadra A. Questo è il terzo fallo della squadra A nel quarto quarto. Gli arbitri sono incerti se la palla fosse ancora nella mano(i) di A1 quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24" e quando è avvenuto il fallo di A2.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere usata per decidere, quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto, se la palla era ancora nella mano(i) del tiratore, quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24", e quando è avvenuto il fallo lontano dalla palla.

Se la visione dell'IRS dimostra che la palla ha lasciato le mani di A1 sul suo tiro a canestro prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24" e se la visione dell'IRS dimostra, inoltre, che la palla ha lasciato le mani di A1 sul suo tiro a canestro prima che avvenisse il fallo di A2, il canestro di A1 sarà valido. Il fallo di A2 sarà addebitato. Questa non è una violazione di 24 secondi della squadra A. Il segnale acustico del cronometro dei 24" sarà ignorato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla propria linea di fondo come dopo un qualsiasi tiro a canestro realizzato. La squadra B avrà il tempo rimanente sul cronometro di gara e 24 secondi sul cronometro dei 24".

Se la visione dell'IRS dimostra che il fallo di A2 è avvenuto prima che la palla lasciasse le mani di A1 sul suo tiro a canestro e se la visione dell'IRS dimostra, inoltre, che il fallo di A2 è avvenuto prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24", il fallo di A2 sarà addebitato. Il canestro di A1 non sarà valido. Questa non è una violazione di 24 secondi della squadra A. Il segnale acustico del cronometro dei 24" sarà ignorato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, nella propria zona di difesa, dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo di A2. La squadra B avrà il tempo rimanente sul cronometro di gara e 24 secondi sul cronometro dei 24".

Se la visione dell'IRS dimostra che il segnale acustico del cronometro dei 24" suona prima che la palla lasciasse le mani di A1 sul suo tiro a canestro e se la visione dell'IRS dimostra, inoltre, che il segnale acustico del cronometro dei 24" suona prima che si verificasse il fallo di A2, questa è una violazione di 24 secondi della squadra A. Il canestro di A1 non sarà valido. Il fallo di A2 sarà ignorato, a meno che non venga fischiato come fallo antisportivo o fallo da espulsione. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B nella propria zona di difesa dal punto più vicino a dove è avvenuta la violazione di 24 secondi. La squadra B avrà il tempo rimanente sul cronometro di gara e 24 secondi sul cronometro dei 24".

F-3.3 Esempio: Con 1:34 sul cronometro di gara nel quarto quarto suona il segnale acustico del cronometro dei 24". Approssimativamente nello stesso momento, A1 realizza un canestro dalla sua zona di attacco e B2 commette fallo su A2, lontano dalla palla in qualsiasi punto della zona di attacco della squadra A. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto quarto. Gli arbitri sono incerti se la palla fosse ancora nella mano(i) di A1 quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24" e quando è avvenuto il fallo di B2.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere usata per decidere, quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto, se la palla fosse ancora nella mano(i) del tiratore, quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24" e quando è avvenuto il fallo lontano dalla palla.

Se la visione dell'IRS dimostra che il fallo di B2 è avvenuto prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24 e se la visione dell'IRS dimostra, inoltre, che il fallo di B2 è avvenuto quando A1 era nel suo atto di tiro a canestro, questa non è una violazione di 24 secondi della squadra A. Il segnale acustico del cronometro dei 24" sarà ignorato. Il fallo di B2 sarà addebitato. Il canestro di A1 sarà valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella propria zona di attacco dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo di B2. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro di gara e 14 secondi sul cronometro dei 24".

Se la visione dell'IRS dimostra che la palla era ancora tra le mani di A1 quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24 e se la visione dell'IRS dimostra, inoltre, che il segnale acustico del cronometro dei 24" suona prima che avvenisse il fallo di B2, questa è una violazione di 24 secondi della squadra A. Il canestro di A1 non sarà valido. Il fallo di B2 sarà ignorato, a meno che non venga fischiato come fallo antisportivo o fallo da espulsione. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B nella propria zona di difesa dal punto più vicino a dove è avvenuta la violazione di 24 secondi. La squadra B avrà il tempo rimanente sul cronometro di gara e 24 secondi sul cronometro dei 24".

F-3.4 Esempio: Con 7.5 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto e poco prima che A1 rilasci la palla su una rimessa nella sua zona di attacco, B1 è sanzionato con un fallo tecnico. Approssimativamente nello stesso momento, B2 è sanzionato per un fallo antisportivo su A2 da un altro arbitro. Gli arbitri sono incerti sull'ordine in cui sono avvenuti i falli.

Interpretazione: La visione dell'IRS non può essere utilizzata per decidere l'ordine in cui sono avvenuti i falli. Entrambi i falli restano validi. La sanzione per il fallo tecnico sarà amministrata per prima. Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. A2 effettuerà, quindi, 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco.

F-3.5 Esempio: Con 1:16 sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 effettua un tiro a canestro su azione. Un arbitro fischia una violazione di interferenza. Gli arbitri sono incerti se la palla fosse già nella sua parabola discendente verso il canestro.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere usata per decidere, quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto, se la violazione di interferenza è stata fischiata correttamente.

Se la visione dell'IRS dimostra che la palla è in parabola discendente verso il canestro, la violazione di interferenza rimarrà valida.

Se la revisione dell'IRS dimostra che la palla non era in parabola discendente verso il canestro, la decisione sull'interferenza sarà ritirata e si verifica una situazione di salto a due.

F-3.6 **Esempio:** Con 38 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla tocca il tabellone al di sopra del livello dell'anello e viene poi toccata da B1. L'arbitro decide che il tocco di B1 è legale e quindi non fischia la violazione di interferenza.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere usata solo se gli arbitri fischiano la violazione di interferenza.

F-3.7 **Esempio:** Con 36 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto, B1 commette fallo su A1 nel suo atto di tiro. La palla tocca il tabellone al di sopra del livello dell'anello e viene poi toccata da B2. L'arbitro non fischia la violazione di interferenza. Gli arbitri sono incerti se B2 abbia toccato illegalmente la palla.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere utilizzata solo se gli arbitri fischiano la violazione di interferenza.

F-3.8 **Esempio:** Con 28 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto, B1 commette fallo su A1 nel suo atto di tiro a canestro da 2 punti. B2 tocca la palla mentre è in aria verso il canestro. L'arbitro fischia la violazione di interferenza. La palla non entra nel canestro. Gli arbitri sono incerti se B2 abbia toccato illegalmente la palla.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere usata per decidere, quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto, se la violazione di interferenza di B2 è stata fischiate correttamente.

Se la visione dell'IRS dimostra che B2 ha toccato la palla nella sua parabola discendente, la violazione di interferenza rimarrà valida. Ad A1 saranno assegnati 2 punti. A1 effettuerà un ulteriore 1 tiro libero. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

Se la visione dell'IRS dimostra che il B2 ha toccato la palla nella sua parabola ascendente, la decisione sulla violazione di interferenza sarà ritirata. A1 effettuerà 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

F-3.9 **Esempio:** Con 1:37 sul cronometro di gara nel quarto quarto, la palla va fuori campo. Alla squadra A è assegnata una rimessa. Alla squadra A è concessa una sospensione. Gli arbitri sono incerti sul giocatore che abbia fatto andare la palla fuori campo.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere usata per identificare, quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto, il giocatore che abbia fatto andare la palla fuori campo. Il periodo di sospensione di 1 minuto non inizierà fino al termine della visione dell'IRS e alla comunicazione della decisione finale dell'arbitro.

F-3.10 **Esempio:** Con 5:53 sul cronometro di gara nel primo quarto, la palla rotola sul terreno di gioco vicino alla linea laterale quando A1 e B1 cercano di ottenerne il controllo. La palla va fuori campo. Alla squadra A è assegnata una rimessa. Gli arbitri sono incerti sul giocatore che abbia fatto andare la palla fuori campo.

Interpretazione: La visione dell'IRS non può essere utilizzata in questo momento. L'IRS può essere usato soltanto per identificare il giocatore che ha fatto andare la palla fuori campo quando il cronometro di gara indica le 2:00 o meno nel quarto quarto.

F-3.11 Esempio: Con 1:45 sul cronometro di gara nel tempo supplementare, A1, vicino alla linea laterale, passa la palla ad A2. Durante il passaggio, B1 devia la palla fuori campo. Gli arbitri sono incerti se A1 fosse già fuori campo quando passa la palla ad A2.

Interpretazione: La visione dell'IRS non può essere utilizzata per decidere se un giocatore o la palla fosse fuori campo.

4. In qualsiasi momento della gara.

F-4.1 Esempio: B1 commette fallo su A1 nel suo atto di tiro. A1 realizza il canestro. Gli arbitri sono incerti se A1 avesse iniziato il suo atto di tiro quando è avvenuto il fallo di B1.

Interpretazione: La visione dell'IRS non può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se il tiratore A1 ha subito il fallo.

F-4.2 Esempio: B1 commette fallo su A1 nel suo atto di tiro. A1 realizza il canestro. Gli arbitri sono incerti se la palla avesse lasciato le mani di A1 sul suo tiro a canestro quando è avvenuto il fallo di B1.

Interpretazione: La visione dell'IRS non può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se la palla ha lasciato le mani di A1 sul suo tiro a canestro prima che A1 subisse il fallo.

F-4.3 Esempio: Con 3:47 sul cronometro di gara, nel secondo quarto, A1 effettua un tiro a canestro da 3 punti, realizzato. Gli arbitri sono incerti se la palla è stata rilasciata da un punto dall'area di tiro da 2 o 3 punti.

(a) prima che la palla sia viva per la rimessa della squadra B dopo il canestro.

(b) dopo che la palla è viva per la rimessa della squadra B dopo il canestro, quando B1 realizza un canestro e il gioco è fermato da una richiesta di sospensione della squadra A.

(c) dopo che la palla è viva per la rimessa della squadra B dopo il canestro, non appena gli arbitri fermano il gioco quando B2, in atto di tiro, subisce fallo da A2.

(d) dopo che la palla è viva per la rimessa della squadra B dopo il canestro, quando B2, in atto di tiro, subisce fallo da A2 e dopo che la palla è viva per il primo o unico tiro libero di B2.

si utilizza l'IRS.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere usata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se il canestro realizzato da A1 vale 2 o 3 punti. La visione dell'IRS deve essere effettuata alla prima opportunità, quando il tempo di gioco è fermo e la palla è morta. Tuttavia, gli arbitri sono autorizzati a fermare immediatamente il gioco per qualsiasi motivo.

In (a) gli arbitri devono fermare il gioco immediatamente e procedere con il controllo dell'IRS prima di riprendere il gioco.

In (b) gli arbitri devono effettuare la visione dell'IRS prima che sia amministrata la sospensione. Dopo la comunicazione della decisione finale della visione, inizia la sospensione, a meno che il capo allenatore ritiri la sua richiesta di sospensione.

In (c) gli arbitri devono effettuare la visione dell'IRS non appena fermano il gioco per il fallo di A2. Il gioco è stato fermato dopo il canestro, per la prima volta, per un qualsiasi motivo.

In (d) il limite di tempo è terminato una volta che la palla è diventata viva per il primo o unico tiro libero di B2 e la visione non può più essere effettuata. Rimane la decisione originaria.

In (a), (b) e (c), dopo la comunicazione della decisione finale, il gioco deve essere ripreso dal punto in cui è stato interrotto. In (a) il gioco riprenderà con una rimessa per squadra B dalla sua linea di fondo, come dopo un qualsiasi canestro realizzato. In (b) il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla sua linea di fondo, come dopo un qualsiasi canestro realizzato. In (c) il gioco riprenderà con un tiro(i) libero(i) di B2.

F-4.4 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 nel suo atto di tiro. Ad A1 sono assegnati 3 tiri liberi. Gli arbitri sono incerti se il tiro di A1 è stato rilasciato dall'area di tiro da 3 punti.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se al tiratore devono essere assegnati 2 o 3 tiri liberi.

F-4.5 **Esempio:** Con 40 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto quarto, A1, giocatore incaricato della rimessa, ha la palla tra le sue mani o a disposizione quando B2 provoca un contatto con A2 sul terreno di gioco. B2 è sanzionato con un fallo antisportivo. Gli arbitri sono incerti se la palla fosse ancora tra le mani di A1 quando è avvenuto il fallo.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se il fallo antisportivo di B2 può essere declassato a fallo personale.

Se la visione dell'IRS dimostra che il fallo è avvenuto prima del rilascio della palla nella rimessa, il fallo di B2 rimarrà antisportivo.

Se la visione dell'IRS dimostra che il fallo è avvenuto dopo il rilascio della palla nella rimessa, il fallo di B2 sarà declassato a fallo personale.

F-4.6 **Esempio:** B1 è sanzionato con un fallo antisportivo per aver colpito A1 con il suo gomito. Gli arbitri sono incerti se B1 abbia colpito A1 con il suo gomito.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se un fallo personale, antisportivo o da espulsione deve essere considerato come un fallo tecnico.

Se la visione dell'IRS dimostra che non è avvenuto alcun contatto di B1 su A1 oscillando il gomito, il fallo di B1 sarà sanzionato come fallo tecnico.

F-4.7 **Esempio:** B1 è sanzionato con un fallo personale. Gli arbitri sono incerti se il fallo è stato un fallo antisportivo o se il fallo non è avvenuto.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se un fallo personale debba essere elevato a fallo antisportivo. Tuttavia, se la visione dell'IRS dimostra che non vi sia stato alcun contatto, il fallo personale non può essere annullato.

F-4.8 **Esempio:** A1 palleggia verso canestro in una situazione di contropiede senza alcun difensore tra lui e il canestro avversario. B1 usa il suo braccio per raggiungere la palla e provoca un contatto laterale con A1. B1 è sanzionato con un fallo antisportivo. Gli arbitri sono incerti se il fallo di B1 è stato correttamente fischiato come fallo antisportivo.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se un fallo antisportivo deve essere declassato a fallo personale o elevato a fallo da espulsione. Tuttavia, se la visione dell'IRS dimostra che A1 fosse responsabile del contatto avendo colpito B1 col braccio, il fallo antisportivo del difensore B1 può essere declassato a fallo personale ma non può essere cambiato con un fallo di sfondamento di A1.

F-4.9 **Esempio:** B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Gli arbitri sono incerti se il fallo di B1 deve essere elevato a fallo antisportivo.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se un fallo personale deve essere elevato a fallo antisportivo. Tuttavia, se la visione dell'IRS dimostra che A1 fosse responsabile del contatto con B1, il fallo difensivo di B1 non può essere cambiato con un fallo di sfondamento di A1.

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 fischiato come fallo antisportivo.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se un fallo antisportivo deve essere declassato a fallo personale o elevato a fallo da espulsione.

Se la visione dell'IRS dimostra che il fallo di B1 era un fallo antisportivo, il fallo rimarrà antisportivo.

Se la visione dell'IRS dimostra che il fallo di B1 era un fallo personale, il fallo sarà ignorato perché è avvenuto dopo la violazione di **passi**.

F-4.11 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 sul suo tiro a canestro su azione, seguito dal fallo antisportivo di B2 su A1 che è ancora in atto di tiro. La palla non entra nel canestro. Gli arbitri sono incerti se il fallo di B2 fosse un fallo antisportivo.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se un fallo antisportivo può essere declassato a fallo personale o elevato a fallo da espulsione.

Se la visione dell'IRS dimostra che il fallo di B2 è un fallo antisportivo, il fallo rimarrà antisportivo. A1 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, per il fallo personale di B1. A1 effettuerà altri 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, per il fallo antisportivo di B2. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

Se la visione dell'IRS dimostra che il fallo di B2 è un fallo personale, il fallo sarà ignorato perché avvenuto dopo il primo fallo. A1 effettuerà 2 tiri liberi per il **fallo di B1**. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

F-4.12 **Esempio:** Nel terzo quarto, B1 è sanzionato per un fallo antisportivo su A2. Nel quarto quarto, B1 commette fallo su A1 sul suo tiro a canestro su azione realizzato. Gli arbitri sono incerti se il fallo di B1 può essere elevato a fallo antisportivo. Durante la visione dell'IRS B1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Se la visione dell'IRS dimostra che il fallo di B1 su A1 era un fallo antisportivo, B1 sarà automaticamente espulso per il suo secondo fallo antisportivo. Il fallo tecnico di B1 sarà ignorato e non sarà addebitato né a lui né all'allenatore della squadra B. A1 effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, per il fallo antisportivo di B1. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

F-4.13 **Esempio:** Con 42.2 secondi sul cronometro di gara nel secondo quarto, A1 palleggia verso la sua zona di attacco. In questo momento, gli arbitri si accorgono che il cronometro di gara e il cronometro dei 24" non hanno il display visibile.

Interpretazione: Il gioco deve essere fermato immediatamente. La visione dell'IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, quanto tempo deve essere indicato su entrambi i cronometri. Dopo la visione dell'IRS, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il gioco è stato fermato. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro di gara e sul cronometro dei 24".

F-4.14 **Esempio:** A2 effettua il suo secondo tiro libero. La palla entra nel canestro. In questo momento, gli arbitri sono incerti se A2 fosse il tiratore corretto del tiro libero.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere utilizzata per identificare, in qualsiasi momento della gara, il corretto tiratore del tiro libero prima che la palla diventi viva a seguito della prima palla morta dopo che il cronometro di gara è stato avviato a seguito dell'errore.

Se la visione dell'IRS identifica un tiratore errato, si è verificato un errore correggibile per aver consentito ad un giocatore errato di effettuare il tiro libero(i). I tiri liberi di A2, indipendentemente dal fatto che siano stati o meno realizzati, saranno annullati. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di tiro libero estesa nella propria zona di difesa. La squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

F-4.15 **Esempio:** A1 e B1 cominciano a darsi pugni l'un l'altro seguiti da altri giocatori e persone autorizzate a sedersi sulle panchine della squadra, tutti coinvolti in una rissa. Dopo alcuni minuti gli arbitri hanno ristabilito l'ordine sul terreno di gioco.

Interpretazione: Dopo che l'ordine è stato ristabilito, gli arbitri possono utilizzare la visione dell'IRS per identificare, in qualsiasi momento della gara, il coinvolgimento degli altri giocatori e di tutte le persone autorizzate a sedersi sulle panchine della squadra durante qualsiasi atto di violenza. Dopo aver raccolto prove chiare ed evidenti sulla rissa, il primo arbitro segnalerà la sua decisione finale davanti al tavolo degli ufficiali di campo e la comunicherà ad entrambi gli allenatori.

F-4.16 **Esempio:** Due avversari iniziano a insultarsi e a spingersi leggermente l'uno verso l'altro. Gli arbitri fermano il gioco. Dopo che l'ordine è stato ristabilito sul terreno di gioco gli arbitri sono incerti sui giocatori coinvolti.

Interpretazione: Dopo che l'ordine è stato ristabilito, gli arbitri possono utilizzare la visione dell'IRS per identificare, in qualsiasi momento della gara, il coinvolgimento dei giocatori durante qualsiasi atto di violenza. Dopo aver raccolto prove chiare ed evidenti sulla rissa, il primo arbitro segnalerà la sua decisione finale davanti al tavolo degli ufficiali di campo e la comunicherà ad entrambi gli allenatori.

F-4.17 **Precisazione:** In situazioni in cui si verifica un atto di violenza che non viene fischiato immediatamente, gli arbitri sono autorizzati a fermare il gioco in qualsiasi momento per visionare qualsiasi atto di violenza o di potenziale violenza. Gli arbitri devono riconoscere la necessità della visione dell'IRS e questa deve avvenire appena viene fermato il gioco, la prima volta.

Se la visione dell'IRS dimostra che si è verificato un atto di violenza, gli arbitri fischieranno l'infrazione e sanzioneranno tutte le infrazioni già fischiate, compreso l'atto di violenza, nell'ordine in cui queste si sono verificate.

Un **atto di violenza** è un atto di forza che causa o è diretto a causare un danno, o un atto che provoca o potrebbe provocare un rischio di lesioni. Un atto che non soddisfa i criteri di un fallo da espulsione, un fallo antisportivo per un contatto eccessivo e duro o un fallo tecnico per minaccia di violenza non è un atto di violenza.

F-4.18 **Esempio:** A1 palleggia quando A2 colpisce B2 con il gomito. Gli arbitri non fischiano fallo sul contatto di A2 e

(a) A1 continua a palleggiare.

(b) La squadra B fa andare la palla fuori campo.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere utilizzata per identificare, in qualsiasi momento della gara, il coinvolgimento dei componenti della squadra durante qualsiasi atto di violenza. Gli arbitri

(a) sono autorizzati a fermare immediatamente il gioco senza porre una delle due squadre in svantaggio

(b) possono utilizzare l'interruzione del gioco per la visione.

Se la visione dell'IRS dimostra che A2 abbia colpito B2 con il suo gomito, gli arbitri possono sanzionare A2 per il suo atto di violenza con un fallo antisportivo. B2 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa in zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

Se la visione dell'IRS dimostra che non c'è stato alcun atto di violenza, in entrambi i casi la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a quello in cui il gioco è stato fermato. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

F-4.19 **Esempio:** B1 commette fallo su A1, nel suo atto di tiro. A1 colpisce B1 con il gomito

(a) prima che il tiro sia rilasciato.

(b) dopo che il tiro è stato rilasciato.

Gli arbitri non fischiano fallo sul contatto di A1. La palla entra nel canestro.

Interpretazione: In entrambi i casi l'IRS può essere utilizzato per identificare, in qualsiasi momento della gara, il coinvolgimento dei componenti della squadra durante qualsiasi atto di violenza. Gli arbitri fermano il gioco quando la palla è entrata nel canestro.

La visione dell'IRS dimostra che A1 abbia colpito B1 con il gomito, prima del fallo di B1. Gli arbitri possono sanzionare A1 con un fallo antisportivo, per questo atto di violenza. Le sanzioni devono essere amministrate nell'ordine in cui si verificano i falli.

In

(a) il canestro non è valido. Il fallo di B1 sarà ignorato. B1 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa in zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

(b) il canestro è valido. Il fallo di B1 sarà addebitato. A1 effettuerà 1 tiro libero per il fallo di B1, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Poi B1 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa in zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

F-4.20 **Esempio:** A1 palleggia quando A2 colpisce B2 con il gomito. Dopo altri 5 secondi B3 commette fallo sul palleggiatore A3. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto. Gli arbitri non fischiano fallo sul contatto di A2.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere utilizzata per identificare, in qualsiasi momento della gara, il coinvolgimento dei componenti della squadra durante qualsiasi atto di violenza.

Se la visione dell'IRS dimostra che A2 abbia colpito B2 con il gomito, gli arbitri possono sanzionare A2 con un fallo antisportivo, per il suo atto di violenza. Le sanzioni saranno amministrare nell'ordine in cui si sono verificati i falli. B2 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo di B3. Il diritto al possesso di palla per il fallo di B3 annulla il precedente diritto al possesso di palla come parte della sanzione per il fallo antisportivo di A2.

F-4.21 **Esempio:** A1 palleggia quando A2 colpisce B2 con il gomito. Dopo altri 5 secondi B3 commette fallo sul palleggiatore A3. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. Gli arbitri non fischiano fallo sul contatto di A2.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere utilizzata per identificare, in qualsiasi momento della gara, il coinvolgimento dei componenti della squadra durante qualsiasi atto di violenza.

Se la visione dell'IRS dimostra che A2 abbia colpito B2 con il gomito, gli arbitri possono sanzionare A2 con un fallo antisportivo, per il suo atto di violenza. Le sanzioni saranno amministrare nell'ordine in cui si sono verificati i falli. B2 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Poi A3 effettuerà 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà come dopo un ultimo tiro libero. La sanzione per il fallo di B3 annulla il precedente diritto al possesso di palla come parte della sanzione per il fallo antisportivo di A2.

F-4.22 **Esempio:** A1 palleggia quando A2 colpisce B2 con il gomito. Gli arbitri non fischiano fallo sul contatto di A2. Dopo altri 5 secondi viene fischiato fallo personale sul palleggiatore A1.

Interpretazione: L'arbitro può utilizzare l'IRS per identificare, in qualsiasi momento durante la gara, il coinvolgimento dei componenti della squadra durante qualsiasi atto di violenza.

Se la visione dell'IRS dimostra che A2 ha colpito B2 con il suo gomito, gli arbitri possono sanzionare A2 con un fallo antisportivo, per il suo atto di violenza. Le sanzioni devono essere amministrare nell'ordine in cui si sono verificati i falli. B2 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a quello in cui è avvenuto il fallo di A1. Il diritto al possesso di palla per il fallo di A1 annulla il precedente diritto al possesso di palla come parte della sanzione per il fallo antisportivo di A2.

F-4.23 **Esempio:** B1 è sanzionato per un fallo antisportivo su A1, durante il suo atto di tiro. La palla non entra nel canestro. Quattro secondi prima del fallo antisportivo di B1, A1 colpisce B1 con il suo gomito. Gli arbitri non hanno fischiato fallo sul contatto di A1.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere utilizzata per identificare, in qualsiasi momento durante la gara, il coinvolgimento dei componenti della squadra durante qualsiasi atto di violenza.

Se la visione dell'IRS dimostra che A1 ha colpito B1 con il suo gomito, gli arbitri possono sanzionare A1 con un fallo antisportivo, per il suo atto di violenza. Entrambi i falli antisportivi si sono verificati nello stesso periodo di cronometro fermo. Pertanto, le stesse sanzioni devono essere compensate. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a quello in cui è avvenuto il fallo di A1. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

F-4.24 **Esempio:** A1 palleggia quando A2 colpisce B2 con il gomito. Gli arbitri non fischiano fallo sul contatto di A2. Dopo altri 5 secondi viene fischiato fallo tecnico ad A1 o B1.

Interpretazione: La visione dell'IRS può essere utilizzata per identificare, in qualsiasi momento durante la gara, il coinvolgimento dei componenti della squadra durante qualsiasi atto di violenza.

Se la visione dell'IRS dimostra che A2 ha colpito B1 con il suo gomito, gli arbitri possono sanzionare A2 con un fallo antisportivo, per il suo atto di violenza. La sanzione per il fallo tecnico deve essere amministrata per prima. Qualsiasi giocatore della squadra B o della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Poi B2 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea della rimessa in zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

