

Davide Galieri

REGOLAMENTO TECNICO DELLA PALLACANESTRO

2023 / 2024



Davide Galieri

REGOLAMENTO TECNICO DELLA PALLACANESTRO

2023 / 2024



Regolamento Tecnico della Pallacanestro 2023 / 2024

Copyright © 2023 Davide Galieri & Iuorio Edizioni,
Via Lungocalore Manfredi di Svevia 37-39, 82100 Benevento (BN)



Conforme alle traduzioni dei Regolamenti FIBA
[Versione 23_24.02] - In vigore dal 1° ottobre 2023

Approvato dalla Commissione Tecnica del Comitato Italiano Arbitri
c/o la Federazione Italiana Pallacanestro

Documenti di riferimento:

- FIBA Official Basketball Rules v. 1.2 [traduzione];
- FIBA Official Basketball Rules Interpretations v. 3.0a [traduzione];
- Regolamento Esecutivo Gare [14/07/2023 delibera n. 38/2023];
- Regolamento Impianti Sportivi [revisione 25/02/2020];
- Disposizioni Organizzative Annuali v. 2.1 [a.s. 2023-2024].

Progetto grafico ed illustrazioni: Davide Galieri

Revisione: Maurizio Biggi

Copertina: Luca Trentalange

I diritti di elaborazione in qualsiasi forma o opera, di memorizzazione anche digitale su supporti di qualsiasi tipo (inclusi magnetici e ottici), di riproduzione e di adattamento totale o parziale con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm e le copie fotostatiche), i diritti di noleggio, di prestito e di traduzione sono riservati per tutti i paesi. L'acquisto, la concessione o il download della presente copia dell'elaborato non implica il trasferimento dei suddetti diritti né li esaurisce.

Le fotocopie per uso personale (cioè privato e individuale, con esclusione quindi di strumenti di uso collettivo) possono essere effettuate, nei limiti del 15% di ciascun volume, dietro pagamento alla S.I.A.E. del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633. Tali fotocopie possono essere effettuate negli esercizi commerciali convenzionati S.I.A.E. o con altre modalità indicate da S.I.A.E.

Per le riproduzioni ad uso non personale (ad esempio: professionale, economico o commerciale, strumenti di studio collettivi, come dispense e simili) l'editore potrà concedere a pagamento l'autorizzazione a riprodurre un numero di pagine non superiore al 15% delle pagine del volume.

Prima edizione: 2023

ISBN eBook 979-12-80729-17-0

Tutti gli errori, le incongruenze e le proposte di correzione possono essere inoltrate all'indirizzo mail arbitri@fip.it

Il progetto è stato sostenuto e
revisionato dall'
Università degli Studi del Molise



Dipartimento di Medicina e Scienze della Salute
CdL in Scienze Motorie e Sportive

Traduzioni conformi
ai Regolamenti FIBA



Approvato dal Settore Tecnico
del Comitato Italiano Arbitri FIP





Si ringrazia la Federazione Italiana Pallacanestro,
il Commissioner del C.I.A. Luigi Lamonica,
il Comitato Regionale F.I.P./ C.I.A. Molise e l'Università degli Studi del Molise
per aver sostenuto e permesso la realizzazione del progetto.

Prefazione



Luigi Lamonica

Commissioner del
Comitato Italiano Arbitri

È con grande piacere che introduco uno strumento innovativo preparato da un giovane arbitro del CIA, Davide Galieri, che con passione ha dato vita a uno strumento formativo così importante. Unire il Regolamento di gioco con le Interpretazioni Ufficiali in un'unica pubblicazione e per di più arricchirlo con più di 650 illustrazioni, rende questo strumento innovativo ma soprattutto unico, nell'universo delle pubblicazioni dedicate alla pallacanestro e più specificamente all'arbitraggio.

La passione di Davide per l'arbitraggio e la sua conoscenza per la digitalizzazione, frutto dei suoi studi in design culminati in una laurea, dimostrano come passione, conoscenza, intraprendenza e spirito innovativo sono tutte caratteristiche che possono convivere in uno studente prima, lavoratore poi e un arbitro.

Sono sicuro che il lavoro di Davide sarà apprezzato da tutti gli addetti ai lavori, in primis i suoi colleghi arbitri, gli Ufficiali di Campo e spero anche tutte le altre figure che vi troveranno utili e chiare nozioni per comprendere il difficile mondo delle regole nel nostro sport.

A Davide il mio personale e di tutto il CIA, ringraziamento per questi mesi di duro lavoro, sperando che le sue intuizioni continuino a produrre strumenti utili per la formazione di tutti gli arbitri.



Giuseppe Calcagno

Presidente del CdL in
Scienze Motorie e Sportive UNIMOL

Quando Davide ha presentato il suo progetto al nostro Ateneo, abbiamo subito sostenuto la proposta con entusiasmo. L'obiettivo era chiaro e semplice: rendere più scorrevole la lettura e comprensione di un regolamento tanto complesso quanto quello della pallacanestro. Ha inteso stravolgere l'approccio verso questo documento, che potrebbe essere, ora, definito un "testo didattico" più che "prescrittivo". L'accento è posto non sulla norma nel suo essere, ma verso la modalità in cui comunicarla e renderla chiaramente intelligibile. I concetti più complessi sono stati tradotti in immagini semplici ed intuitive, creando un ventaglio notevolmente ampio di contenuti visivi capaci di esporre anche situazioni dinamiche nella staticità delle pagine. La filosofia alla base di questo lavoro si sposa alla perfezione con quella universitaria: coniugare ricerca (e sviluppo di nuove soluzioni) e didattica, con la finalità di trasferire conoscenze.

Questa pubblicazione compenetra un assiduo lavoro nell'ambito cestistico svolto dalla nostra Università, la quale ha come punto di riferimento il Professore ed allenatore Andrea Capobianco, attualmente Commissario Tecnico della Nazionale Femminile.

Quale rappresentante di un'Istituzione Universitaria, il mio auspicio è che tale documento possa concretamente contribuire alla formazione dei coinvolti nell'ambito cestistico, in particolar modo arbitri ed allenatori, affinché tutto il movimento ne tragga beneficio.

Introduzione

Il Regolamento della pallacanestro è uno dei più complessi tra le discipline sportive esistenti. L'obiettivo di questo progetto è facilitarne la comprensione alla squadra arbitrale, agli allenatori, ai giocatori ed a tutti i coinvolti nel movimento cestistico.

Al "classico" Regolamento Tecnico sono integrate le Interpretazioni FIBA, alcuni estratti del Regolamento Esecutivo Gare, del Regolamento Impianti Sportivi e delle Disposizioni Organizzative Annuali, con la finalità di avere un testo che esponga i propri contenuti in modo completo e sequenziale. A ciò, si aggiungono tabelle, schede riassuntive, chiarimenti, didascalie ed oltre 650 illustrazioni.

Tutti i testi principali, ad eccezione delle sintesi e delle didascalie, sono tratti dalle traduzioni dei regolamenti FIBA e dai documenti della Federazione Italiana Pallacanestro. In particolare, sono stati presi in riferimento: FIBA Official Basketball Rules v. 1.2 [traduzione], FIBA Official Basketball Rules Interpretations v. 3.0a [traduzione], Regolamento Esecutivo Gare [14/07/2023 delibera n. 38/2023], Regolamento Impianti Sportivi [revisione 25/02/2020] e Disposizioni Organizzative Annuali v. 2.1 [a.s. 2023-2024]. Ai testi principali si aggiungono alcune precisazioni, evidenziate in carattere italico e tra parentesi quadre (es. [commento]), rimandi ad altri articoli del Regolamento (resi tramite lo stesso stile) ed alcuni "box blu", contenenti chiarimenti terminologici ed approfondimenti.

Nel Regolamento, quanto scritto si applica a tutti i generi e ogni riferimento al genere maschile o femminile (es. lui, lei, a lui, a lei) deve considerarsi applicabile anche ad altri generi e va letto di conseguenza. I colori di giocatori, allenatori, arbitri, altri soggetti e oggetti raffigurati nelle illustrazioni sono scelti con semplici finalità di tipo visivo/ grafico. Ogni altro riferimento è puramente casuale. Per motivi di semplicità e coerenza, la squadra "A" (ospitante) è raffigurata con le divise bianche, mentre la squadra "B" (ospitata) con le divise blu. Negli esempi, A0 - A4, B0 - B4 sono da considerare giocatori; A5 - A11, B5 - B11 sono da considerare sostituti.

Infine, per quanto concerne gli esempi, essi espongono principi più che situazioni di gioco. Non possono, in ogni caso, coprire l'enorme varietà di casi specifici che potrebbero presentarsi durante una partita di pallacanestro. Le Interpretazioni sono di complemento allo studio del Regolamento Tecnico, che rimane il documento principale alla base della pallacanestro FIBA.

Indice dei contenuti

Guida alla lettura del Regolamento	X
Novità 2023 / 24	XIV
Regola 1 - La gara di pallacanestro	17
1. Definizioni	19
Regola 2 - Campo di gioco e attrezzature	21
2. Campo di gioco	22
3. Attrezzature	30
Regola 1 in sintesi	33
Regola 2 in sintesi	33
Regola 3 - Le squadre	35
4. Squadre	36
5. Giocatori: infortunio	44
6. Capitano: doveri e diritti	48
7. Allenatore e primo assistente: doveri e diritti	48
Regola 3 in sintesi	53
Regola 4 - Le regole del gioco	55
8. Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari	56
9. Inizio e termine di un quarto, supplementare o gara	59
10. Status della palla	62
11. Posizione di un giocatore e di un arbitro	65
12. Salto a due e possesso alternato	66
13. Come si gioca la palla	77
14. Controllo della palla	78
15. Giocatore in atto di tiro	81
16. Canestro: realizzazione e valore	84
17. Rimessa in gioco da fuori campo	88
18. Sospensione	102
19. Sostituzione	108
20. Gara persa per forfait	115
21. Gara persa per inferiorità numerica	115
Regola 4 in sintesi	116
Regola 5 - Violazioni	121
22. Violazioni	122
23. Giocatore e palla fuori campo	122
24. Palleggio	125
25. Passi	128
26. 3 secondi	134
27. Giocatore marcato da vicino	135
28. 8 secondi	135
29. Cronometro dei 24 secondi	140
30. Ritorno della palla in zona di difesa	156
31. Intefrenza	162
Regola 5 in sintesi	170

Regola 6 - Falli	175
32. Falli	176
33. Contatto: principi generali	177
34. Fallo personale	191
35. Doppio fallo	195
36. Fallo tecnico	198
37. Fallo antisportivo	211
38. Fallo da espulsione	216
39. Rissa	220
Regola 6 in sintesi	224
Regola 7 - Disposizioni generali	227
40. 5 falli commessi da un giocatore	228
41. Falli di squadra: penalità	228
42. Situazioni speciali	229
43. Tiri liberi	237
44. Errori correggibili	241
Regola 7 in sintesi	247
Regola 8 - Arbitri, UdC e Commissario: doveri e poteri	249
45. Arbitri, Ufficiali di Campo e Commissario	250
46. Primo arbitro: doveri e poteri	251
47. Arbitri: doveri e poteri	253
48. Segnapunti e Assistente segnapunti: doveri	255
49. Cronometrista: doveri	257
50. Operatore del cronometro dei 24 secondi: doveri	260
Regola 8 in sintesi	263
Appendici	265
A. Segnalazioni arbitrali	266
B. Il referto ufficiale	276
Appendice B in sintesi	290
C. Procedura di reclamo	292
D. Classifica finale delle squadre	294
E. Sospensione per i media	307
F. Instant Replay System	308
Appendice F in sintesi	333

Guida alla lettura del Regolamento

Struttura

Il presente Regolamento è suddiviso in 8 Regole, contenenti un totale di 50 Articoli, e 6 Appendici. Il testo, come affermato nell'introduzione, coniuga il Regolamento Tecnico, le Interpretazioni FIBA e norme estratte dal Regolamento Esecutivo Gare, il Regolamento Impianti di gioco e le Disposizioni Organizzative Annuali.

I vari documenti possono essere distinti, all'interno della pubblicazione, nel seguente modo:

- **Regolamento Tecnico** - con corpo del testo maggiore rispetto agli altri documenti (10 pt) e solitamente preceduto dal numero dell'Articolo, in colore blu;

con meno di 5 giocatori sul terreno di gioco.

5.4 L'allenatore, gli assistenti allenatori, i sostituti, i giocatori esclusi e i componenti della delegazione al seguito possono entrare sul terreno di gioco, solo con il permesso di un arbitro, per assistere un giocatore infortunato prima che venga sostituito.

▲ Se un giocatore è infortunato, sembra infortunato o necessita di soc-

Il contenuto del Regolamento Tecnico è suddiviso seguendo una gerarchia di questo tipo:

1. Articolo uno

1.1 Articolo uno punto uno

1.1.1 Articolo uno punto uno punto uno

- Articolo 1.1.1, comma uno
 - Articolo 1.1.1, comma uno, primo trattino
- **Interpretazioni FIBA** - con corpo del testo minore rispetto al Regolamento Tecnico (9 pt). Il contenuto delle interpretazioni è suddiviso in
 - **precisazione**, preceduta dal triangolo arancione (▲);
 - **esempio**, preceduto dall'underscore (_);
 - **interpretazione**, in coda all'esempio.

▲ 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. Il parere del medico determinerà il tempo necessario per lo spostamento del giocatore.

_ **Esempio:** A1 è seriamente infortunato ed il gioco è fermo da circa 15 minuti perché il medico ritiene che lo spostamento dal terreno di gioco 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.

5.6 Durante la gara, qualsiasi giocatore che sanauina o che abbia

Esempio di Articolo ►
del Regolamento
Tecnico.

Precisazione seguita ►
dal relativo esempio ed
interpretazione.

Precisazioni, esempi e relative interpretazioni sono riconducibili al documento FIBA originale (in lingua inglese) tramite la dicitura "OBRI 4-3 [M]", dove:

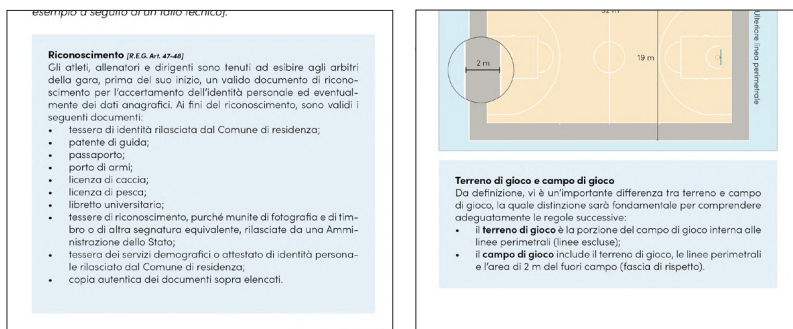
- OBRI = Official Basketball Rules Interpretations;
- 4-3 = Articolo 4, terza interpretazione;
- [M] = modifica apportata al testo.

Eventuali interpretazioni prive di questa dicitura sono state inserite nella pubblicazione *ex novo*.



◀ Esempi di riferimento del testo alle Interpretazioni FIBA.

- **Box blu** - contenenti estratti del Regolamento Esecutivo Gare, del Regolamento Impianti Sportivi, delle Disposizioni Organizzative Annuali, nonché schemi e chiarimenti riferiti agli Articoli e terminologia tecnica.

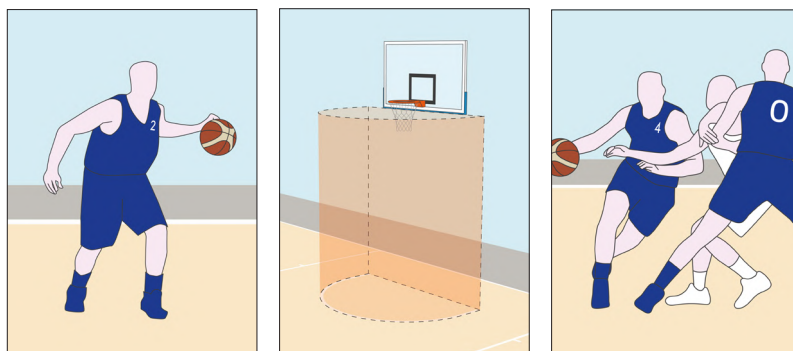


◀ Esempi di "box blu" contenenti un estratto del Regolamento Esecutivo Gare (sinistra) o precisazioni terminologiche (destra).

Immagini

Le illustrazioni possono essere definite "statiche", "conseguenziali" o "contemporanee". In particolare:

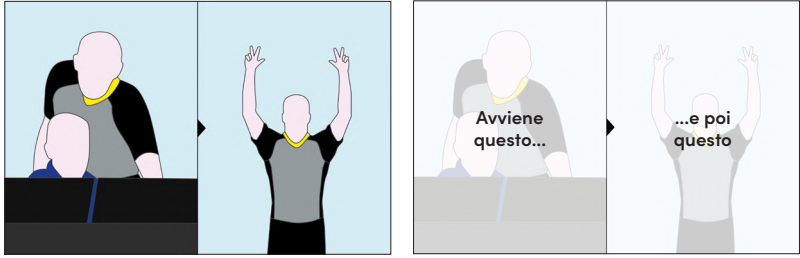
- le **immagini statiche** rappresentano il singolo *frame* riferito alla regola in oggetto di studio. Possono essere paragonate ad un unico scatto fotografico;



◀ Esempi di immagini statiche.

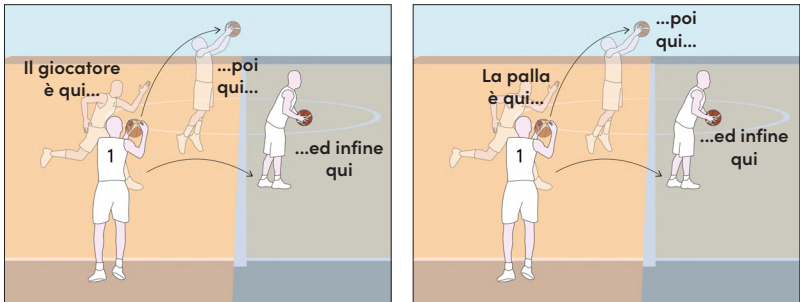
- le **immagini consequenziali** mostrano una serie di azioni il cui ordine temporale è definito dai triangoli neri al bordo della cornice dell'immagine (▶). Possono essere paragonate ad una serie di scatti fotografici in sequenza.

Esempio di ▶ immagine consequenziale a riquadri.



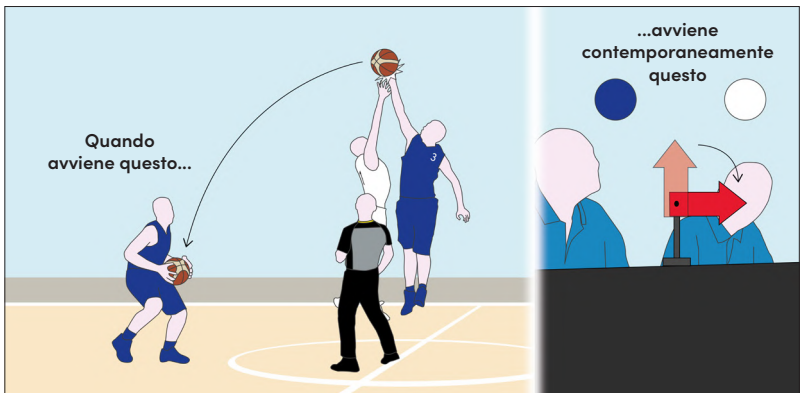
La sequenza di azioni, o l'idea del movimento, può essere rappresentata anche tramite le trasparenze, come nel caso dello spostamento di giocatori o della palla;

Esempio di ▶ immagine consequenziale con trasparenze.





- le **immagini contemporanee** mostrano una serie di azioni che vengono svolte in contemporanea, in parti differenti del campo. Sono rappresentate suddividendo le cornici delle immagini tramite una sfumatura bianca. Possono essere paragonate all'affiancamento di più scatti fotografici effettuati nello stesso momento con inquadrature differenti. Le immagini contemporanee possono mostrare anche delle alternative al fluire di un'azione.

Esempio di ▶ immagine contemporanea.



Simbologia

Le immagini possono contenere una serie di personaggi e simboli:

	Giocatori della squadra A (ospitante)		Giocatori della squadra B (ospitata)
	Allenatore e 1°assistente della squadra A		Allenatore e 1°assistente della squadra B
	Persone al seguito squadra A (assistenti, dirigenti, etc.)		Persone al seguito squadra B (assistenti, dirigenti, etc.)
	Arbitri ed Ufficiali di Campo		Cronometro di gara (giallo) e dei 24" (rosso)
	Azione legale		Azione illegale
	Azione da valutare in base alle regole		Coachmarks e linee di riferimento
	Indicazione		Movimento di persone, palla o altri elementi
	Direzione del gioco		Movimento fallosi o movimento tecnico
	Colpo o tocco		Numero di falli personali o bonus
	Zona di difesa		Zona d'attacco
	Punto d'infrazione		Punto di rimessa
	Suono dell'apparecchio acustico		Fischio dell'arbitro

◀ I personaggi, visti dall'alto, sono rappresentati tramite pallini colorati:

- giocatore A;
- giocatore B;
- ⁰ giocatore con palla;
- allenatore A;
- ¹ assistenti A;
- accompagnatore A;
- dirigenti A;
- allenatore B;
- ¹ assistenti B;
- accompagnatore B;
- dirigenti B;
- ¹ arbitri (1°, 2° o 3°);
- segnapunti;
- assistente segnapunti;
- cronometrista;
- 24 addetto 24".

Novità 2023 / 24

Art. 4.4.3 - Scarpe dei giocatori

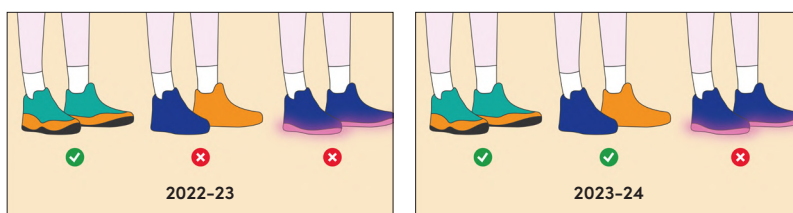
Testo abrogato

Durante la gara un giocatore può indossare scarpe di qualunque combinazione di colore, ma la scarpa sinistra e la scarpa destra devono essere identiche. Non sono permesse luci lampeggianti, materiale rifrangente o altri ornamenti.

Nuovo testo

Durante la gara un giocatore può indossare scarpe di qualunque combinazione di colore. Non sono permesse luci lampeggianti, materiale rifrangente o altri ornamenti.

Le scarpe di colori ▶
differenti tra loro sono
consentite.



App. D.5.1 - Classifiche di squadre in un torneo a fasi

Nuovo testo

In un torneo in cui non tutte le squadre giocano per determinare la propria posizione finale nel *ranking*, la classifica deve essere effettuata come segue: per tutte le squadre (o alcune di loro) che hanno giocato una gara finalizzata a stabilire un concreto posto in classifica (ad esempio, una gara per la medaglia d'oro per stabilire la squadra prima e seconda classificata) la posizione in classifica della squadra deve essere determinata in base ai risultati di tali gare. Tutte le squadre che non hanno giocato una gara per stabilire il proprio posto in classifica devono essere assegnate all'interno di un gruppo sulla base della fase del torneo in cui la squadra è stata eliminata. All'interno di questi gruppi, la classifica delle squadre deve essere determinata in base ai seguenti criteri nel seguente ordine:

- maggiore posizione in classifica nei rispettivi gruppi;
- migliore numero di vittorie e sconfitte di tutte le gare giocate nei rispettivi gruppi;
- maggiore differenza canestri di tutte le gare nei gruppi;
- maggior numero di punti realizzati in tutte le gare nei gruppi.

Se questi criteri non sono ancora sufficienti, l'organizzazione del torneo deciderà la classifica finale.

Nota: se, ad esempio, una squadra è stata eliminata ai quarti di finale di un torneo e non sono state giocate gare tra le perdenti dei

quarti di finale per la classifica, il posto in classifica finale della squadra sarà all'interno di un gruppo tra il 5° ed 8° posto. Se una squadra non avanza dalla fase a gironi di un torneo, sarà considerata come eliminata durante la fase a gironi. I "gruppi" di squadre ai fini della classifica includeranno anche le altre squadre che non hanno superato la fase a gironi.

Altre variazioni e precisazioni

Altre novità riguardano le Interpretazioni FIBA, le quali precisano i seguenti punti:

- **Art. 12 - Precisazione 12-26**, "ogni qualvolta una situazione di salto a due avviene dopo il segnale acustico del cronometro dei 24" e la freccia è a favore della squadra in attacco, la procedura di possesso alternato non potrà essere applicata. Questa è una violazione di 24 secondi. La palla deve essere concessa alla squadra in difesa per una rimessa dal punto più vicino alla violazione" (Pag. 76);
- **App. F - Precisazione F-4.12**, "quando una richiesta IRS dell'allenatore viene effettuata durante una sospensione richiesta da qualsiasi delle due squadre, tale sospensione non deve essere interrotta. La richiesta è irreversibile ed il controllo deve essere effettuato al termine della stessa" (Pag. 332).

A ciò, si aggiungono nuovi esempi che chiariscono:

- **OBRI 16-14**, quando arrestare il cronometro di gara su canestro realizzato negli ultimi 2:00 del quarto quarto o tempo supplementare (Pag. 259);
- **OBRI 33-9 e 33-10**, i criteri di applicazione della regola del semicerchio no-sfondamento (Pag. 188);
- **OBRI 34-6**, l'interazione tra il fallo sulla rimessa ed il fallo tecnico (Pag. 194);
- **OBRI 36-32**, 5 falli di un giocatore-allenatore (Pag. 207);
- **OBRI F-3.3.18**, situazioni di revisione IRS in caso di atti di violenza (Pag. 324);
- **OBRI F-4.10 e F-4.11**, situazioni di revisione IRS richiesta dall'allenatore (Pag. 332).



La gara di pallacanestro

1.

1. Definizioni

1.1 Gara di pallacanestro

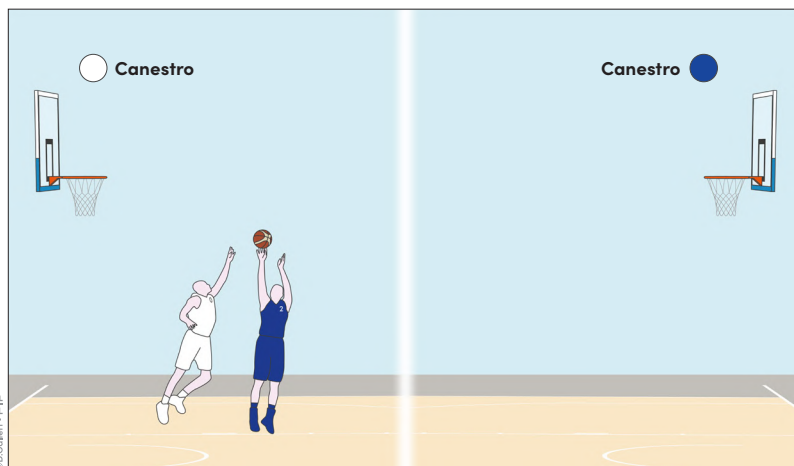
La pallacanestro viene giocata da 2 squadre di 5 giocatori ciascuna. Lo scopo di ciascuna squadra è realizzare nel canestro degli avversari e impedire alla squadra avversaria di realizzare punti. La gara viene controllata dagli arbitri, dagli ufficiali di campo e da un commissario, se presente.

Squadra A e squadra B

Durante le procedure amministrative della squadra arbitrale, così come all'interno del presente Regolamento, le squadre coinvolte sono genericamente definite "A" e "B". La squadra A è quella ospitante (casa), mentre la squadra B è quella ospitata (ospite). Nelle gare in campo neutro, tale distinzione è stabilita dall'Ente organizzatore. Sulla base di quanto detto, all'interno del Regolamento, la dicitura-esempio "A1" è da leggere: "il giocatore numero 1 della squadra A (ospitante)".

1.2 Canestro: degli avversari/ proprio

Il canestro che viene attaccato da una squadra è definito "il canestro degli avversari". Il canestro che viene difeso da una squadra è definito "il proprio canestro".

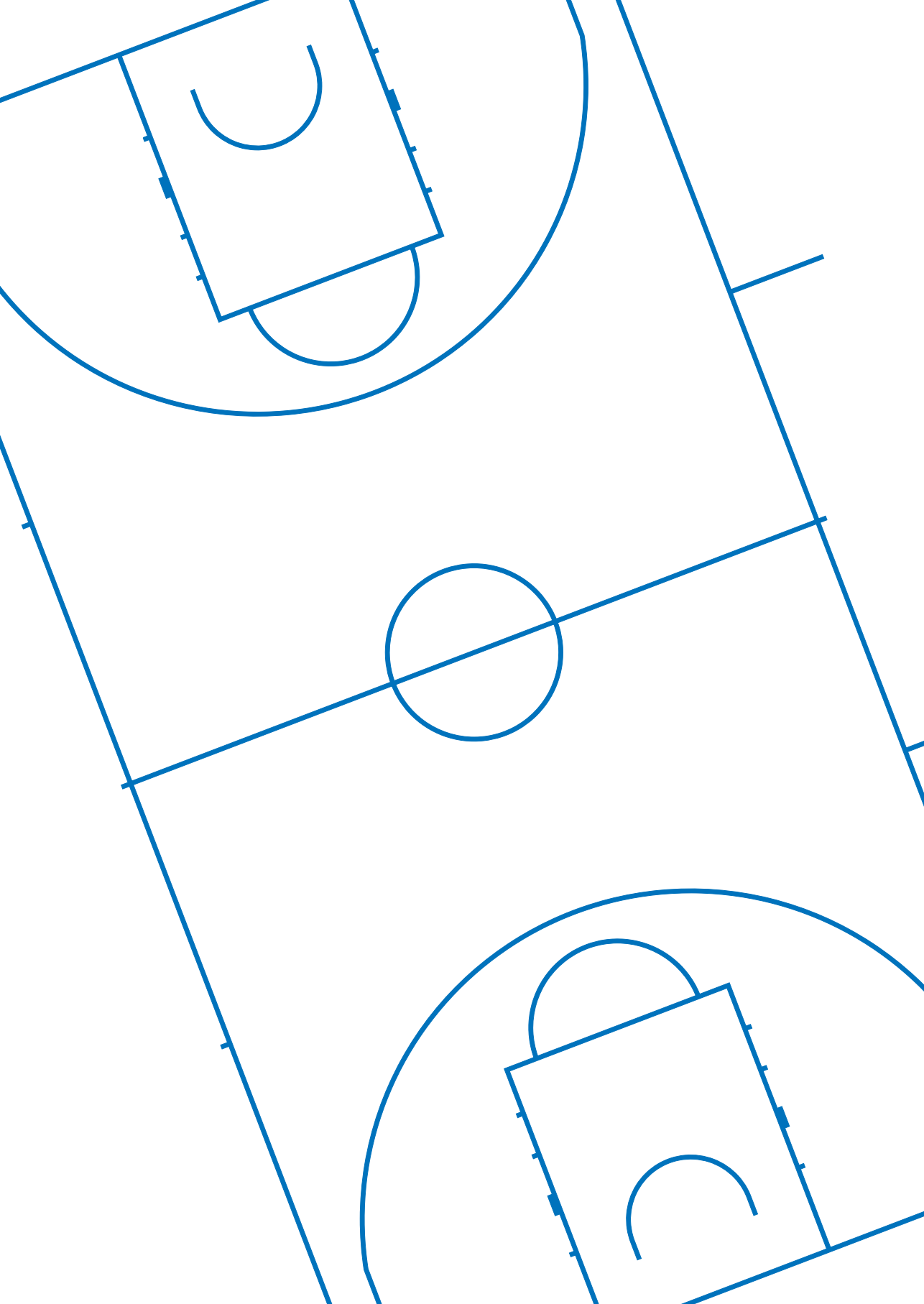


◀ Fig. 1

Il canestro a sinistra, dove il giocatore blu è intento a tirare, è il canestro della squadra bianca. Viceversa, il canestro alla destra dell'immagine è quello della squadra blu, in quanto attaccato dalla squadra bianca.

1.3 Squadra vincente

La squadra che ha realizzato il maggior numero di punti nella gara, alla fine del tempo di gioco, è la squadra vincente.



Campo di gioco e attrezzature

2.

2. Campo di gioco

2.1 Terreno di gioco

Il terreno di gioco deve avere una superficie piana, dura, libera da ostacoli con dimensioni di 28 m in lunghezza e di 15 m in larghezza, misurate dal bordo interno delle linee perimetrali.

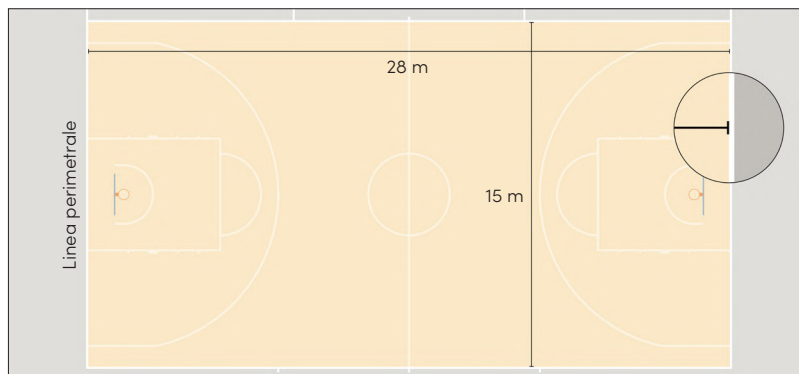


Fig. 2 ►

Il rettangolo ocra, delimitato dalla linea bianca, rappresenta l'ingombro del terreno di gioco. In alcuni campi, le dimensioni minime potrebbero essere di 14 m in larghezza e 26 m in lunghezza.

2.2 Campo di gioco

Il campo di gioco deve includere, oltre al terreno di gioco, un'area di almeno 2 m, misurata dal bordo esterno delle linee perimetrali, libera da ostacoli, delimitata da ulteriori linee perimetrali. Pertanto, il campo di gioco avrà dimensioni di minimo 32 m in lunghezza e di minimo 19 m in larghezza.

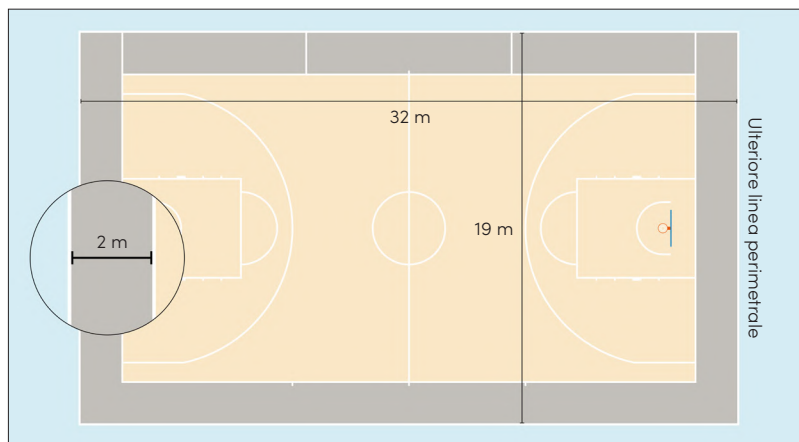


Fig. 3 ►

L'area grigio-marrone larga 2 m che circonda il perimetro del terreno di gioco è detta anche "area del fuori campo" o "fascia di rispetto".

Terreno di gioco e campo di gioco

Da definizione, vi è un'importante differenza tra "terreno" e "campo" di gioco, la cui distinzione sarà fondamentale per comprendere adeguatamente le regole successive:

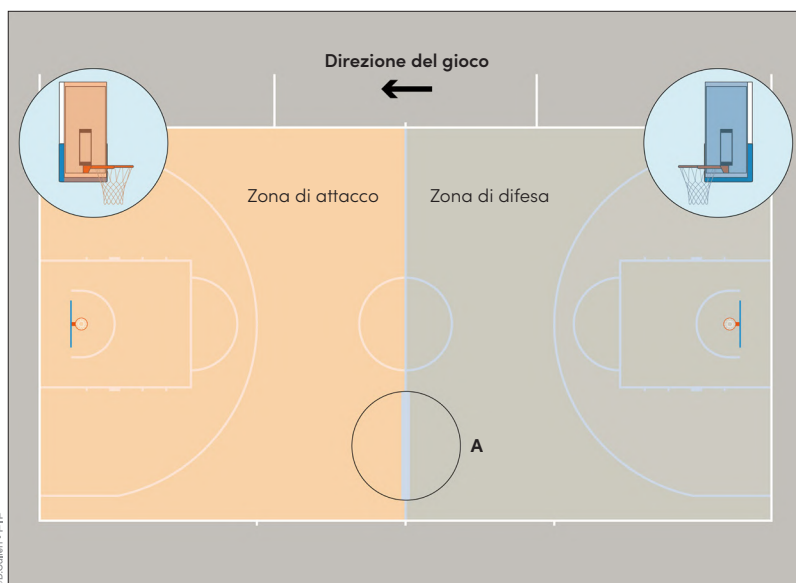
- il **terreno di gioco** è la porzione del campo di gioco interna alle linee perimetrali (linee escluse);
- il **campo di gioco** include il terreno di gioco, le linee perimetrali e l'area di 2 m del fuori campo (fascia di rispetto).

2.3 Zona di difesa

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

2.4 Zona di attacco

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

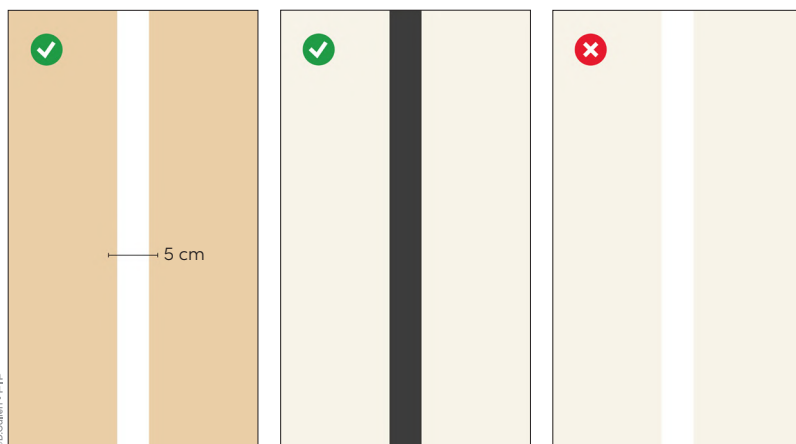


◀ Fig. 4

Nell'esempio, la direzione del gioco è verso sinistra (←). La zona di difesa della squadra che attacca a sinistra è rappresentata dall'area **blu**, mentre la zona di attacco della medesima squadra è rappresentata in **arancione**. Si noti come la linea di centro campo è parte della zona di difesa (A).

2.5 Linee

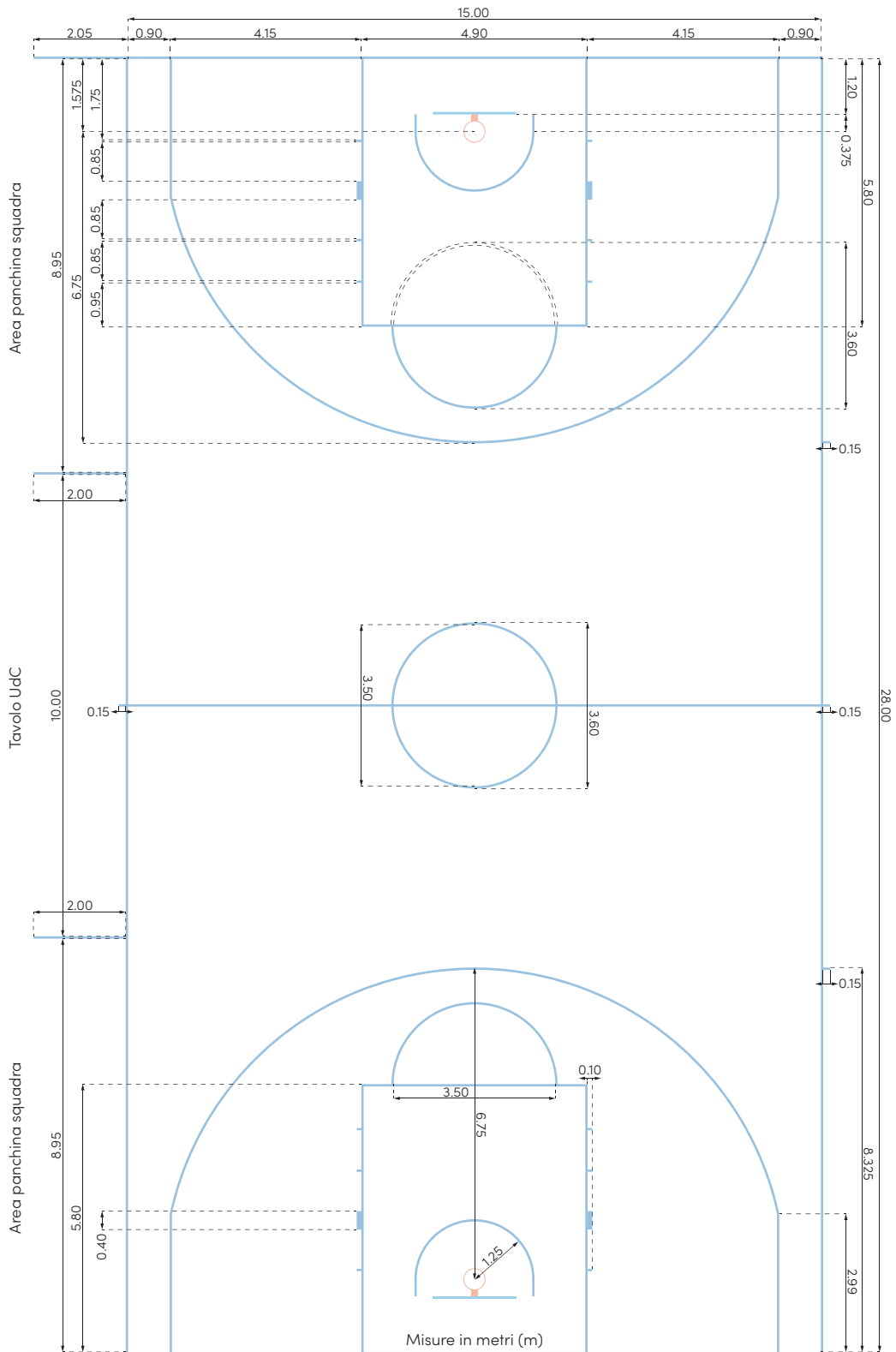
Tutte le linee devono essere dello stesso colore, dipinte di bianco o di un'altra tinta contrastante, della larghezza di 5 cm e chiaramente visibili.



◀ Fig. 5

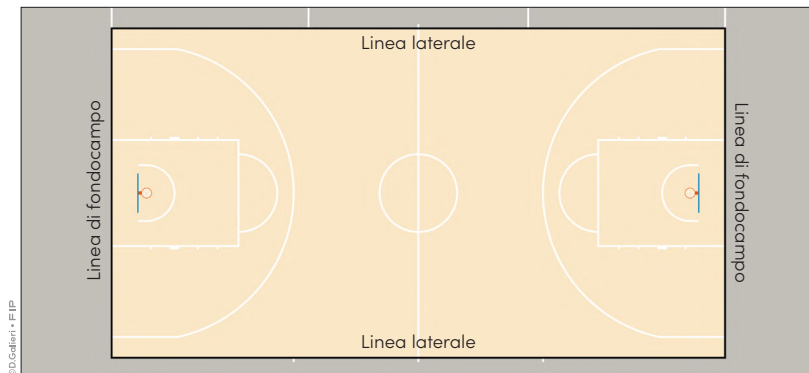
Possibili colorazioni delle linee del campo.

▲ **N.B.** Qualora siano presenti loghi di sponsor all'interno delle aree consentite (come nel cerchio di centro campo), essi non possono oscurare le linee, le quali devono rimanere chiaramente distinguibili.



2.5.1 Linea perimetrale

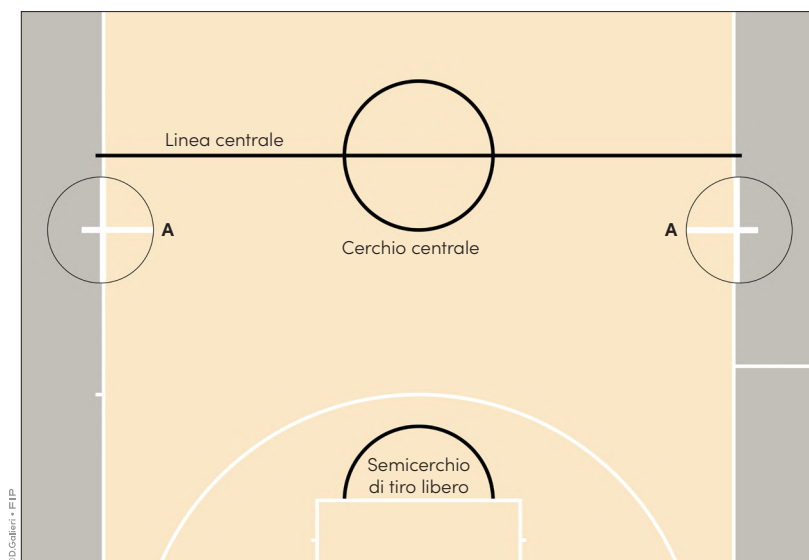
Il terreno di gioco deve essere delimitato dalla linea perimetrale, costituita dalle **linee di fondo** e dalle **linee laterali**. Queste linee non sono parte del terreno di gioco. Qualsiasi ostacolo, incluso chi è seduto in panchina (allenatore, assistenti allenatore, sostituti, giocatori esclusi e componenti della delegazione al seguito), deve essere ad almeno 2 m dal terreno di gioco.



◀ Fig. 6
Composizione delle linee perimetrali.

2.5.2 Linea centrale, cerchio centrale e semicerchi di tiro libero

- La **linea centrale** deve essere tracciata parallelamente alle linee di fondo dal punto medio delle linee laterali. Si deve estendere di 0,15 m oltre ciascuna linea laterale (**A**). La linea centrale è parte della zona di difesa.
- Il **cerchio centrale** deve essere tracciato al centro del terreno di gioco e avere un raggio di 1,80 m, misurato dal bordo esterno della circonferenza.
- I **semicerchi di tiro libero** devono essere tracciati sul terreno di gioco con un raggio di 1,80 m, misurato dal bordo esterno della circonferenza, e devono avere il loro centro nel punto medio delle linee di tiro libero.



◀ Fig. 7
Linea centrale, cerchio di centro campo e semicerchio di tiro libero. La linea centrale si estende di 15 cm oltre le linee laterali (**A**).

2.5.3 Linee di tiro libero, aree dei tre secondi e postazioni per il rimbalzo sul tiro libero

- La **linea di tiro libero** deve essere tracciata parallelamente a ciascuna linea di fondo. Deve avere il suo bordo più distante a 5,80 m dal bordo interno della linea di fondo e deve misurare 3,60 m in lunghezza. Il suo punto medio deve trovarsi sulla linea immaginaria che unisce il punto medio delle 2 linee di fondocampo.
- Le **aree dei 3 secondi** sono le aree rettangolari tracciate sul terreno di gioco delimitate dalle linee di fondo, dalle linee di tiro libero estese e dalle linee che hanno origine dalle linee di fondo, i cui bordi esterni sono a 2,45 m dal punto medio delle linee di fondo e terminano sul bordo esterno delle linee di tiro libero estese. Queste linee, con l'esclusione delle linee di fondo, sono parte dell'area dei 3 secondi.
- Le **postazioni per il rimbalzo sul tiro libero**, lungo le aree dei 3 secondi, riservate ai giocatori durante i tiri liberi, devono essere tracciate come in figura.

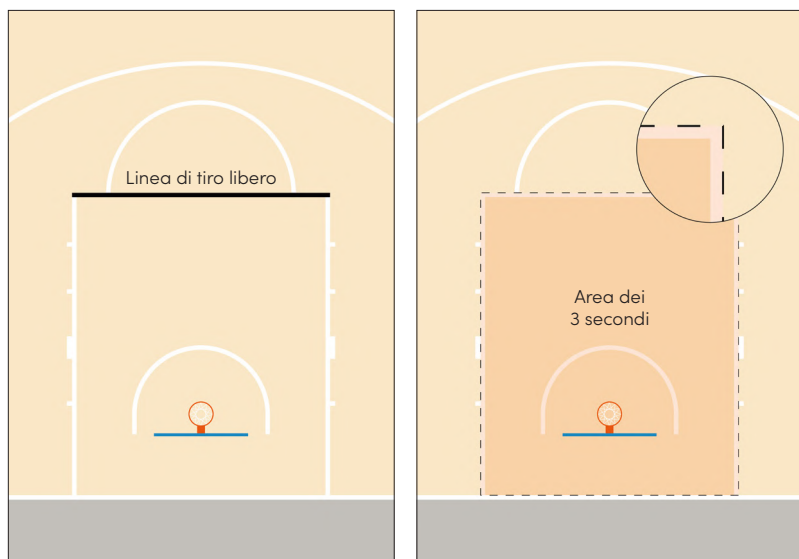


Fig. 8 ►
Linea di tiro libero (sx)
ed area dei 3 secondi,
in arancione (dx).

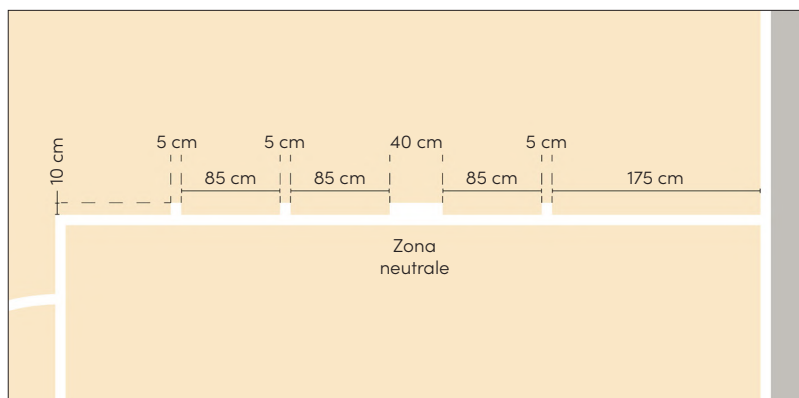


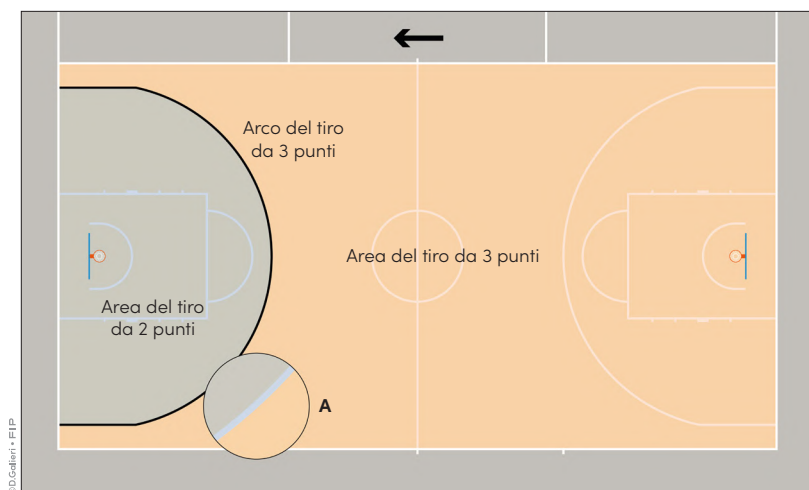
Fig. 9 ►
Postazioni dei giocatori
per il rimbalzo durante i
tiri liberi.

2.5.4 Area da 3 punti

L'area da 3 punti di una squadra è l'intera superficie del terreno di gioco, con l'esclusione dell'area vicina al canestro avversario, che include ed è delimitata da:

- le 2 linee parallele che si estendono perpendicolarmente dalla linea di fondo, con il bordo esterno a 0,90 m dal bordo interno delle linee laterali;
- un arco di raggio 6,75 m misurato a partire dal punto sul terreno di gioco sotto il centro esatto del canestro avversario fino al bordo esterno dell'arco. La distanza tra il punto sul terreno e il bordo interno del punto medio della linea di fondo è 1,575 m. L'arco è unito alle linee parallele.

La **linea dei 3 punti** non è parte dell'area da 3 punti (A).

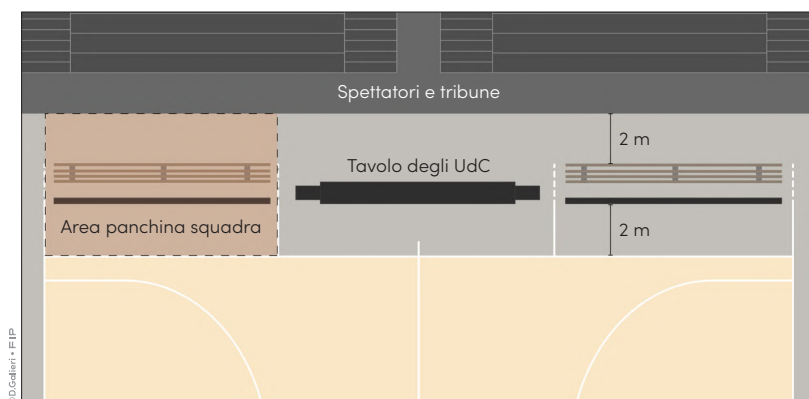


◀ Fig. 10

Nell'esempio, la direzione del gioco è verso sinistra (←). L'area del tiro da 3 punti della squadra che attacca a sinistra è rappresentata dall'area **arancione**, mentre l'area del tiro da 2 punti della medesima squadra è rappresentata in **blu**. Si noti come l'arco è parte dell'area da 2 punti (A).

2.5.5 Aree delle panchine delle squadre

Le aree delle panchine delle squadre devono essere tracciate all'esterno del terreno di gioco e sono delimitate da 2 linee. Devono essere disponibili 16 posti a sedere in ciascuna area della panchina per l'allenatore, gli assistenti allenatori, i sostituti, i giocatori esclusi e i componenti della delegazione al seguito. Qualsiasi altra persona deve stare almeno 2 m dietro la panchina della squadra.



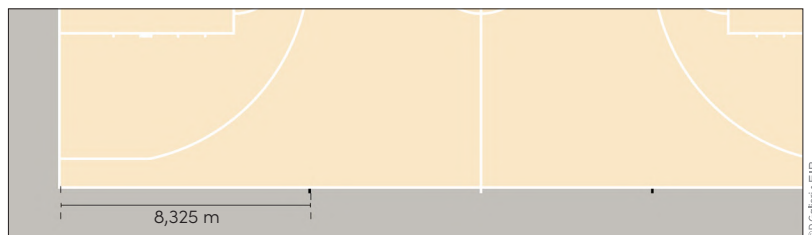
◀ Fig. 11

L'area della panchina di una squadra è definita, nell'immagine, dal colore **arancione**. Quanto riportato graficamente vale su ambo i lati.

2.5.6 Linee delle rimesse

Le 2 linee, di 0,15 m in lunghezza, devono essere tracciate all'esterno del terreno di gioco sulla linea laterale opposta al tavolo degli ufficiali di campo, con il bordo esterno delle linee a 8,325 m dal bordo interno della linea di fondo più vicina.

Fig. 12 ►
Linee delle rimesse.



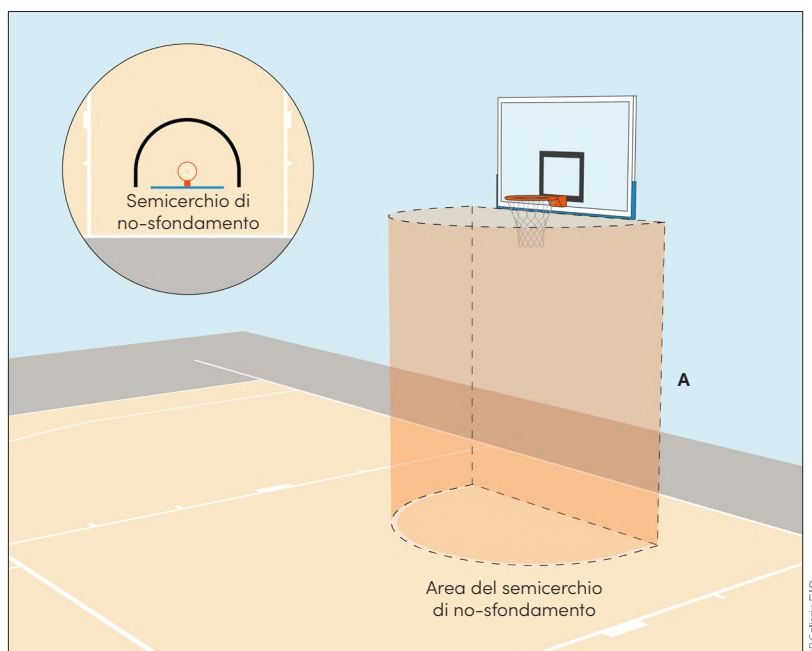
2.5.7 Aree dei semicerchi no-sfondamento

Le linee delle aree dei semicerchi di no-sfondamento devono essere tracciate sul terreno di gioco e sono delimitate da:

- un semicerchio con il raggio di 1,30 m, misurato a partire dal punto sul terreno di gioco sotto il centro esatto del canestro fino al bordo interno del semicerchio. Il semicerchio è unito a:
- le 2 linee parallele perpendicolari alla linea di fondo, il cui bordo interno è a 1,30 m dal punto sul terreno di gioco sotto il centro esatto del canestro, che misurano 0,375 m in lunghezza e terminano a 1,20 m dal bordo interno della linea di fondo.

Le aree dei semicerchi di no-sfondamento sono completate dalle linee immaginarie (A) che uniscono le estremità delle linee parallele direttamente sotto i bordi anteriori dei tabelloni. Le linee dei semicerchi di no-sfondamento sono parte delle aree dei semicerchi di no-sfondamento.

Fig. 13 ►
Il solido arancione evidenzia l'ingombro dell'area "no-sfondamento", regola che sarà trattata all'Articolo 33.10.



Linee: bordo interno o bordo esterno?

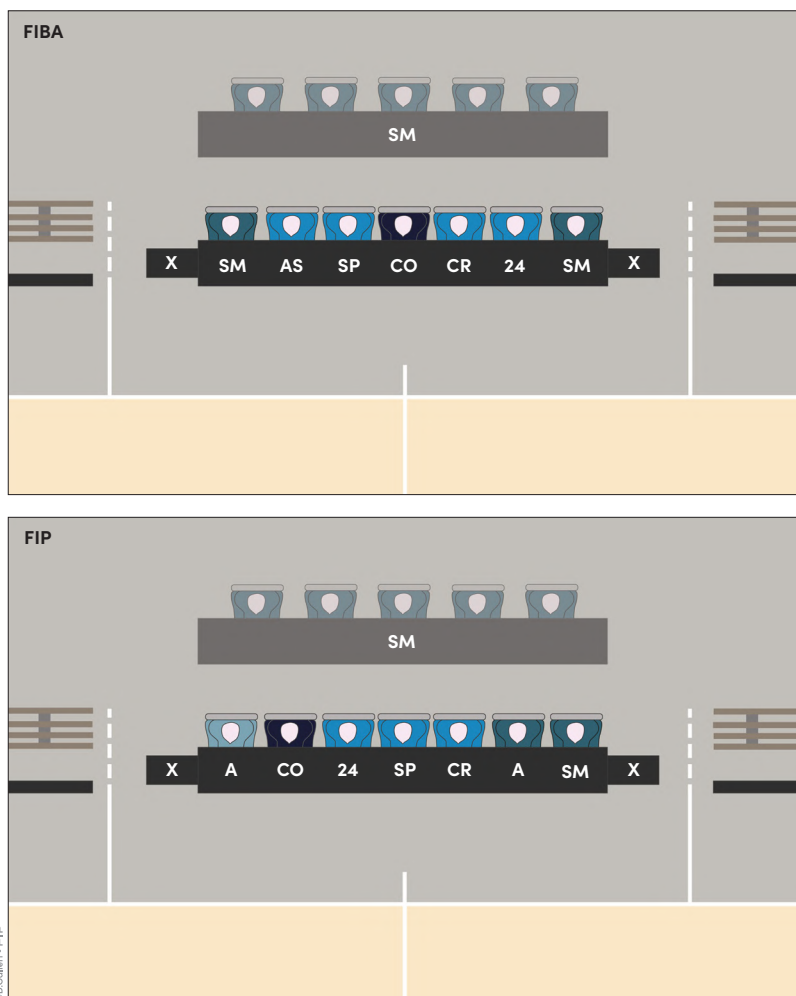
Come visto negli Articoli precedenti, la misurazione delle linee può partire dal bordo interno o esterno delle stesse. Questo aspetto non è marginale, in quanto misurare, ad esempio, il perimetro del terreno di gioco dai bordi esterni (anziché interni) significherebbe sottrarvi ben 43 metri quadrati.

La differenza tra misurazione interna ed esterna può essere semplificata, affermando che:

- le **linee esterne** si misurano dai **bordi interni**;
- le **linee interne** (al perimetro) si misurano dai **bordi esterni**.

2.6 Posizione del tavolo degli Ufficiali di campo e delle sedie per i cambi

Il tavolo degli ufficiali di campo e le relative sedie devono essere posizionati su una pedana. Lo speaker e/o gli addetti alle statistiche (se presenti) possono prendere posto a lato e/o dietro il tavolo degli ufficiali di campo.



◀ Fig. 14

Può essere prevista una differente disposizione degli ufficiali di campo, del commissario, dei membri della delegazione al seguito e delle persone con specifiche mansioni al tavolo. Tale distinzione si ha, solitamente, tra le gare internazionali (FIBA) e quelle nazionali (FIP). I coinvolti sono: il segnapunti (SP), l'assistente segnapunti (AS), il cronometrista (CR), l'addetto all'apparecchio dei 24 secondi (24), il commissario o l'osservatore (CO), gli speaker, gli addetti alle statistiche o altre persone con specifiche mansioni (SM) - le quali possono prendere posto anche dietro al tavolo- e, nelle gare nazionali, i dirigenti accompagnatori delle due squadre (A), posizionati verso la panchina della rispettiva squadra. Ai lati del tavolo UdC sono presenti le postazioni per i cambi (X).

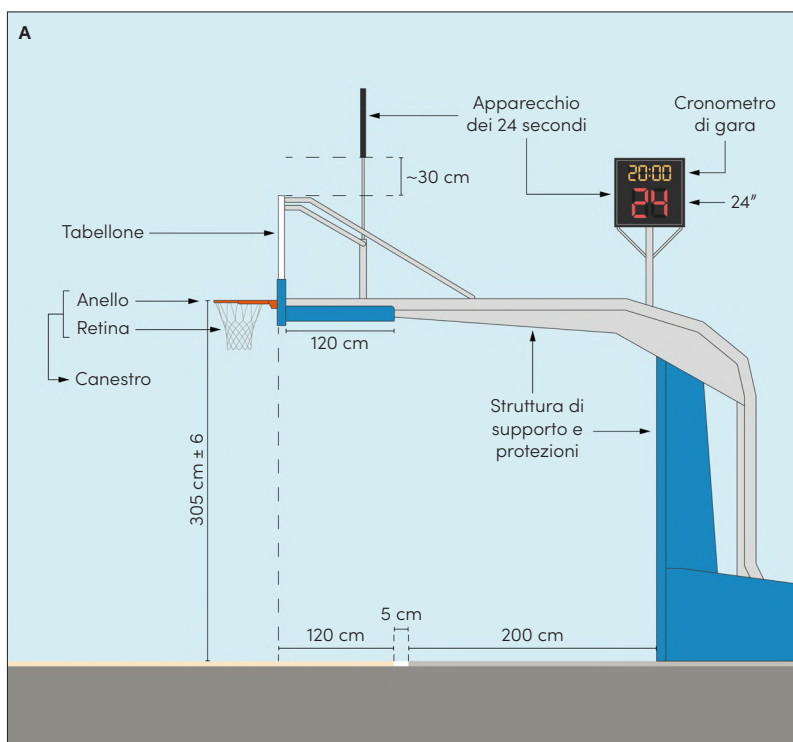
3. Attrezzature

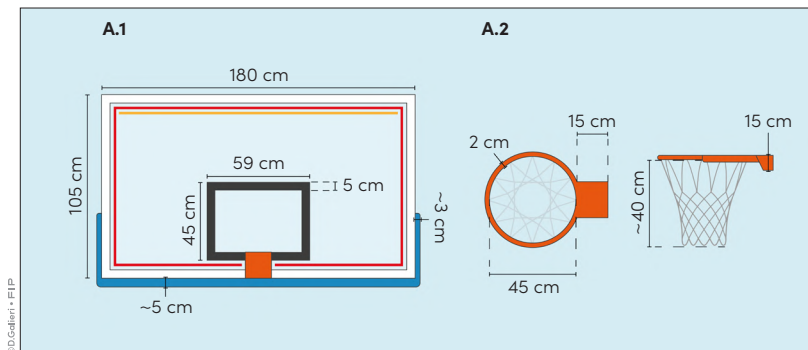
3.1 Attrezzature

Sono necessarie le seguenti attrezzature:

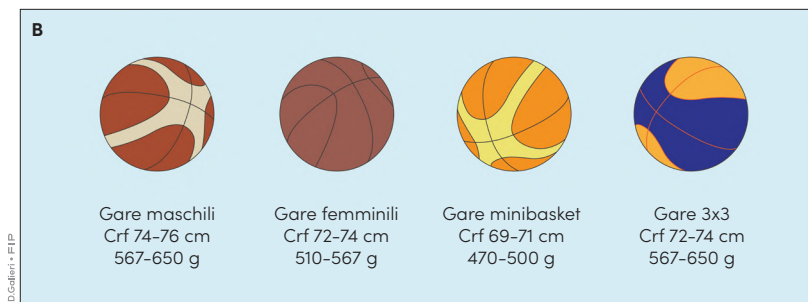
- unità di sostegno (A), costituite da:
 - tabelloni (A.1);
 - canestri, comprendenti anelli (con rilascio a pressione) e retine (A.2);
 - strutture di supporto del tabellone, inclusa l'imbottitura;
- palloni da pallacanestro (B).
- cronometro di gara (C);
- tabellone segnapunti (D);
- cronometro dei 24 secondi (E);
- cronometro aggiuntivo, idoneo e visibile, per misurare le sospensioni, differente dal cronometro di gara (F);
- 2 forti segnali acustici, chiaramente differenti, per:
 - l'operatore del cronometro dei 24 secondi;
 - il cronometrista;
- referto (G);
- indicatori dei falli dei giocatori (H);
- indicatori dei falli di squadra (I);
- freccia di possesso alternato (J);
- terreno di gioco [Art. 2.1];
- campo di gioco [Art. 2.2];
- illuminazione adeguata.

Fig. 15 ▶
Unità di sostegno. È importante assicurarsi che la struttura del canestro sia adeguatamente ancorata al terreno, tramite giunti meccanici o pesi supplementari, onde evitarne il ribaltamento.

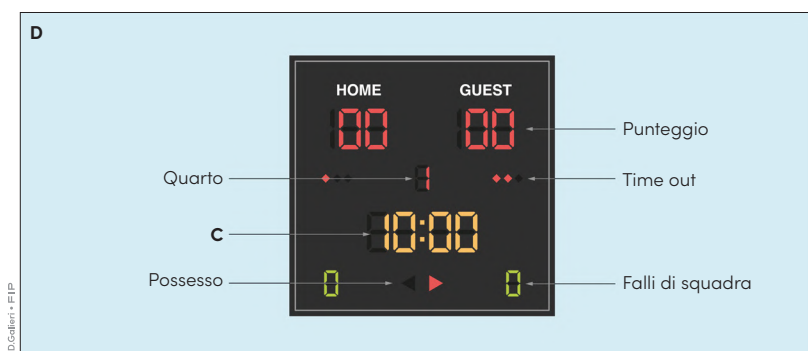




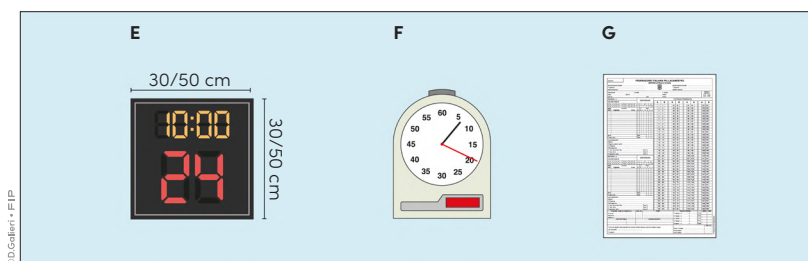
◀ Fig. 16
Il tabellone deve essere di materiale trasparente e non riflettente, fornito di adeguate protezioni. Deve essere equipaggiato con due led come in figura: uno perimetrale rosso (fine quarto/gara) e uno sull'asta superiore giallo (fine 24").



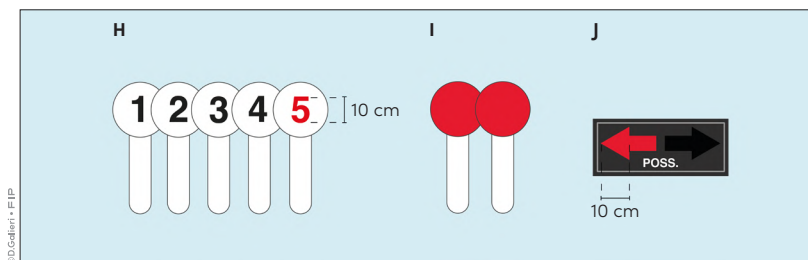
◀ Fig. 17
La palla deve essere gonfiata ad una pressione tale che lasciata cadere sul terreno di gioco da un'altezza di circa 1,80 m, misurata dalla parte inferiore della palla, rimbalzi ad un'altezza compresa tra 1,20 m (minimo) e 1,40 m (massimo), misurata dalla parte superiore.



◀ Fig. 18
In alcuni impianti i tabelloni, oltre alle informazioni base riportate nell'immagine, possono riportare i nomi dei giocatori e relativi numeri, punti e falli.



◀ Fig. 19
L'apparecchio dei 24" può essere visibile su un solo lato del campo o entrambi, disposto a terra o al di sopra della struttura del canestro.



◀ Fig. 20
Gli indicatori bonus e la freccia del possesso alternato possono essere sia analogici che digitali.

Regolamento Impianti Sportivi, Regolamento Esecutivo Gare e Disposizioni Organizzative Annuali.

Il Regolamento Tecnico non è l'unico documento atto a fornire indicazioni circa le attrezzature obbligatorie e la praticabilità degli impianti di gioco. Sono da consultare i seguenti testi:

- **Regolamento Impianti Sportivi (R.I.S.)**, contenente i requisiti necessari a garantire gli standard ottimali di utilizzabilità e sicurezza degli impianti;
- **Regolamento Esecutivo Gare (R.E.G.)**, il quale definisce - nell'ambito del presente Articolo del R.T. - i comportamenti da applicare in caso di irregolarità/ impraticabilità del campo di gioco nonché delle attrezzature obbligatorie;
- **Disposizioni Organizzative Annuali (D.O.A.)**, pubblicate in ambito nazionale o regionale (DOAR) e contenenti le disposizioni tecniche dei campi di gioco in relazione alle categorie.

Considerando tali documenti, a supporto di quanto già riportato nel presente Regolamento Tecnico, è possibile approfondire i seguenti due aspetti.

Colorazione del campo di gioco [R.I.S. Art. 1.3]

Qualora si vogliono realizzare delle variazioni cromatiche del campo, è possibile colorare (con tinta solida) unicamente la fascia di rispetto perimetrale (fuoricampo), il cerchio di centrocampo e le aree dei 3 secondi. Non possono essere utilizzati colori differenti tra le varie parti del campo, così come la distinzione tra area da 3 punti e area da 2 punti può essere resa unicamente con un "chiaro-scuro" che lasci visibili le venature del legno.

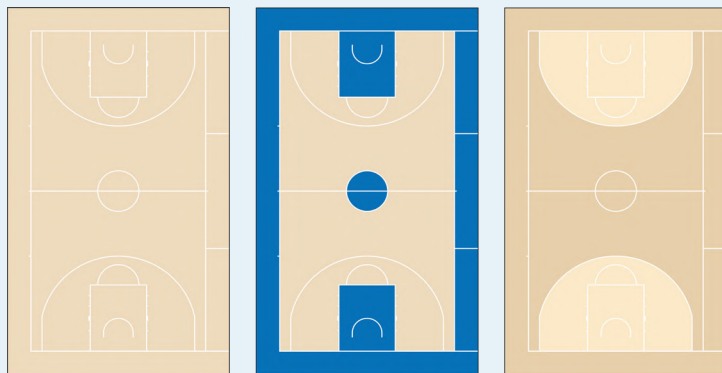


Fig. 21 ▶
Esempi di colorazione del campo di gioco.

Attrezzature di riserva [D.O.A. Art. 52.11]

Le attrezzature obbligatorie possono essere sostituite in tal modo:

- Cronometro di gara → Cronometro da tavolo.
- Cronometro sospensioni → Qualsiasi altro strumento.
- Tabelloni, anelli e retine → Tabelloni, anelli e retine.
- Segnapunti → Tabellone manuale.
- Segnale acustico → Segnale sostitutivo (no fischietto).
- Apparecchio dei 24" → Cronometro da tavolo ed indicatori manuali recanti la numerazione "24, 20, 15, 14, 10, 5".

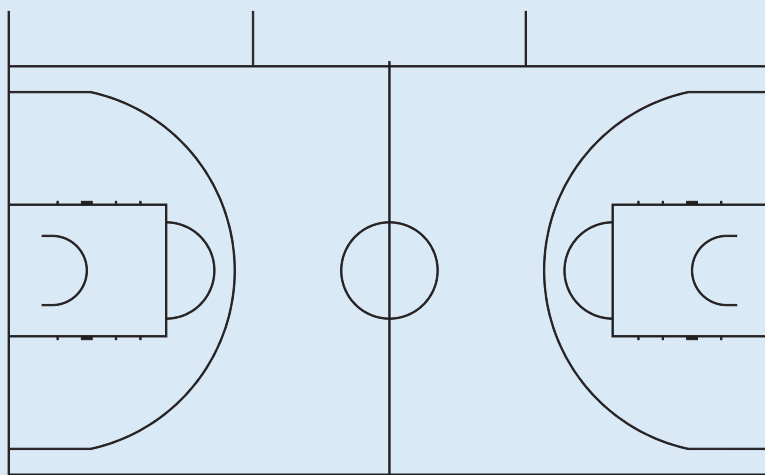
Fatta eccezione per la sostituzione dei tabelloni, l'attrezzatura di riserva deve essere utilizzabile entro 30 minuti dalla sospensione.

Regola 1 in sintesi

Art. 1 Una gara di pallacanestro è giocata da 2 squadre di massimo 12 elementi l'una, di cui 5 (per squadra) contemporaneamente in campo. Lo scopo del gioco è totalizzare il maggior numero di punti segnando nel canestro avversario (il canestro difeso è il proprio, quello attaccato è quello degli avversari).

Regola 2 in sintesi

Art. 2 Il campo di gioco è costituito da un rettangolo di 28 m x 15 m diviso a metà dalla linea di centrocampo, che separa la zona di attacco da quella di difesa. Le linee devono essere larghe 5 cm e si dividono in perimetrali e interne. Le linee perimetrali sono le linee di fondocampo (15 m) e le linee laterali (28 m). Le linee interne sono: il cerchio di centrocampo (raggio 1,8 m), i semicerchi di tiro libero o "lunette" (raggio 1,8 m), le linee di tiro libero (3,5 m), le aree dei 3 secondi (3,6 m x 5,8 m), gli spazi per il rimbalzo (larghe 0,85m e distanti 5 cm tranne la prima e la seconda dalla linea di fondo, distanti 0,4 m) e l'arco del tiro da 3 punti (distante 6,75 m dal centro dell'anello). L'intera superficie del terreno di gioco, escluso l'arco del tiro da 3 punti in zona di attacco (e la sua zona interna), costituisce l'area di tiro da 3 punti. Gli archi e la loro zona interna costituiscono l'area di tiro da 2 punti. Le linee delle rimesse sono disposte a 8,325 m dalle linee di fondocampo, mentre i semicerchi no-sfondamento disegnano un raggio di 1,25 m a partire dal centro dell'anello del canestro. I semicerchi sono completati da linee immaginarie che li congiungono con i bordi del tabellone del canestro. Le squadre hanno a disposizione un'area predisposta (area tecnica) di 2,05 m x 8,75 m. Ogni panchina deve avere almeno 16 posti a sedere. Tra le due panchine è presente il tavolo degli ufficiali di campo, in un'area di campo larga 10 m. Tutte le linee perimetrali sono misurate dai bordi interni, mentre tutte le linee interne a quelle perimetrali sono misurate dai bordi esterni.



Art. 3 Per il regolare svolgimento di una gara sono necessarie le unità di supporto (canestri e tutta la loro struttura), dei palloni, il cronometro di gara e un tabellone segnapunti, apparecchio dei 24", cronometro aggiuntivo analogico (per le sospensioni), 2 segnali acustici (cronometrista e 24"), referto, palette indicatrici falli dei giocatori, indicatori "bonus", freccia possesso alternato, terreno-campo di gioco e un'illuminazione adeguata.



Le squadre

3.

4. Le squadre

4.1 Definizione

4.1.1 Un componente della squadra è ammesso a partecipare alle gare quando è stato autorizzato a giocare per una squadra in conformità ai regolamenti dell'ente organizzatore della competizione, compresi quelli che disciplinano i limiti di età.

4.1.2 Un componente della squadra è autorizzato a giocare quando il suo nome è stato iscritto a referto, prima dell'inizio della gara e fino a quando non sia stato espulso o commetta 5 falli.

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

- **giocatore (A)**, quando si trova sul terreno di gioco ed è autorizzato a giocare;
- **sostituto (B)**, quando non si trova sul terreno di gioco ma è autorizzato a giocare;
- **giocatore escluso (C)**, quando ha commesso 5 falli e non è più autorizzato a giocare.

▲ **N.B.** Un giocatore allontanato per somma di falli tecnici/ antisportivi o a seguito di fallo da espulsione / rissa è considerato "giocatore espulso" e non "giocatore escluso".

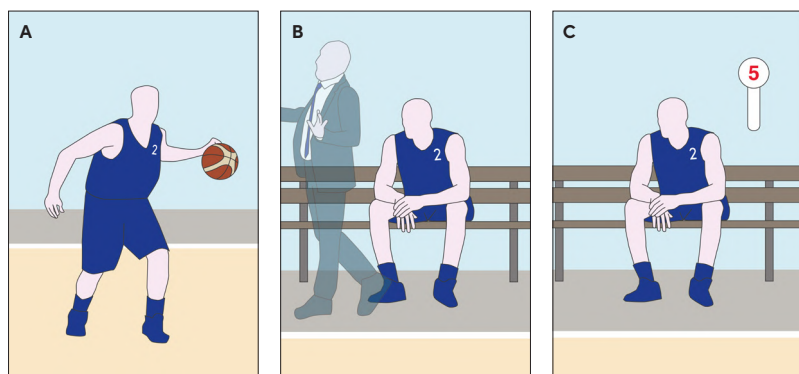


Fig. 22 ►
Status di un componente della squadra durante la gara.

4.1.4 Durante un intervallo di gara [20 minuti, 2 minuti, 10 o 15 minuti - Art. 8.5], tutti i componenti della squadra autorizzati a giocare sono considerati **giocatori**.

4.2 Regola

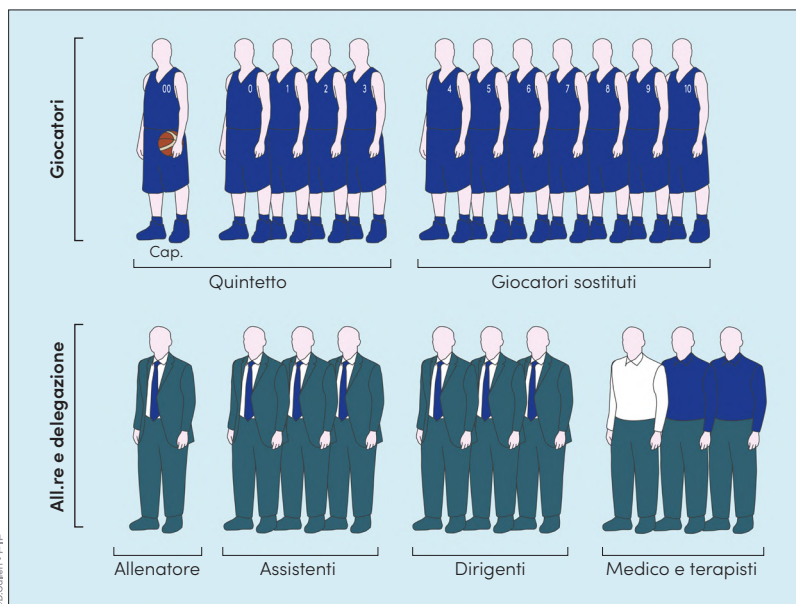
4.2.1 Ogni squadra è composta da:

- non più di 12 componenti autorizzati a giocare, incluso un capitano;
- l'allenatore;
- un massimo di 8 componenti della delegazione al seguito, tra i quali gli assistenti allenatore che possono sedere sulla panchina della squadra. Nel caso in cui una squadra abbia degli assistenti allenatori, il primo assistente allenatore deve essere iscritto a referto.

4.2.2 Durante il tempo di gioco, 5 componenti di ciascuna squadra devono essere sul terreno di gioco e possono essere sostituiti.

Componenti della delegazione al seguito

Nei campionati FIP, i tesserati scrivibili a referto (oltre i 12 giocatori e l'allenatore) sono: il primo assistente allenatore, il dirigente accompagnatore, il medico, il dirigente addetto agli arbitri, il 2° dirigente, il massaggiatore, il 2° assistente allenatore (o addetto alle statistiche), il 3° assistente allenatore ed il preparatore fisico. A seconda del campionato, alcune figure possono essere previste obbligatoriamente, mentre altre no. Per ulteriori informazioni, consultare il Regolamento Esecutivo Gare o le D.O.A./D.O.A.R.

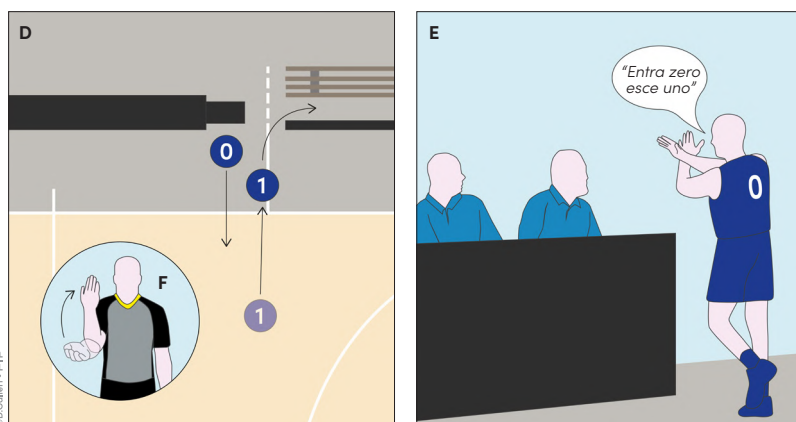


◀ Fig. 23

Una squadra al completo degli elementi, in un campionato italiano, risulta composta come nell'immagine a sinistra. Si precisa che il capitano (cap.) non ha l'obbligo di essere tra i 5 giocatori in campo. In tal caso, l'allenatore designerà un "capitano in campo" tra i membri del quintetto.

4.2.3 Un sostituto diventa un giocatore e un giocatore diventa un sostituto quando:

- l'arbitro invita il sostituto ad entrare sul terreno di gioco (D);
- oppure un sostituto richiede la sostituzione al cronometrista, durante una sospensione o un intervallo (E).



◀ Fig. 24

Nel momento in cui l'arbitro autorizza il sostituto all'ingresso in campo (con l'apposita segnalazione (F)), il giocatore uscente diventa un sostituto. Analogamente, nel momento in cui il sostituto comunica agli UdC quale giocatore sostituirà (durante una sospensione o un intervallo), egli diventerà automaticamente un giocatore.

4.3 Divise

4.3.1 La divisa di tutti i componenti della squadra è composta da:

- maglie dello stesso colore predominante, sia davanti che dietro, come i pantaloncini (A). Se le maglie hanno le maniche, queste devono terminare sopra il gomito. Le maglie con maniche lunghe non sono permesse (B). Tutti i giocatori devono infilare le maglie nei pantaloncini da gioco (C). I "tutto in uno" sono permessi;
- t-shirt, indipendentemente dal modello, non possono essere indossate sotto le maglie (D);

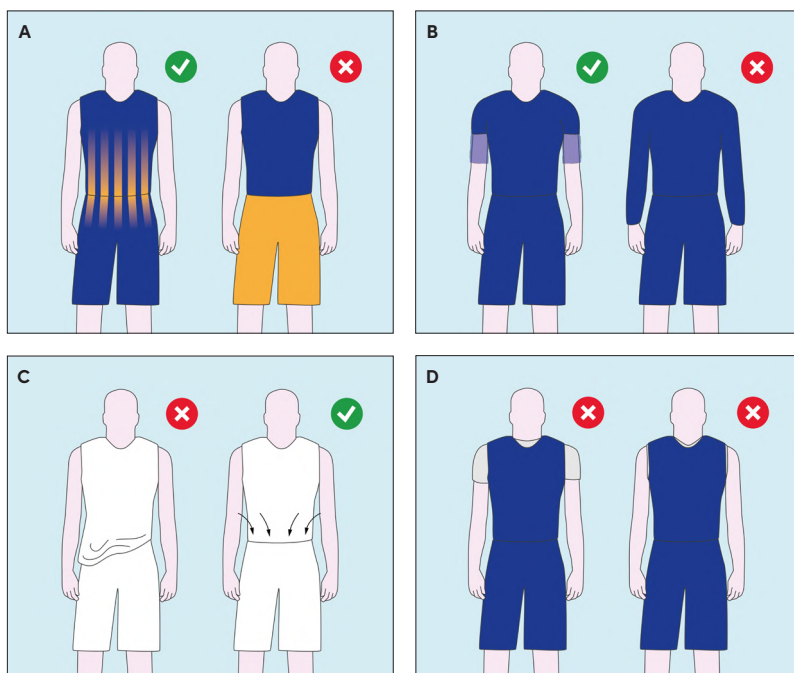


Fig. 25 ►
Caratteristiche delle
divise dei giocatori.

- pantaloncini dello stesso colore predominante, sia davanti che dietro, come le maglie. I pantaloncini devono terminare sopra il ginocchio (E);
- calzini dello stesso colore predominante per tutti i componenti della squadra (F). I calzini devono essere visibili.

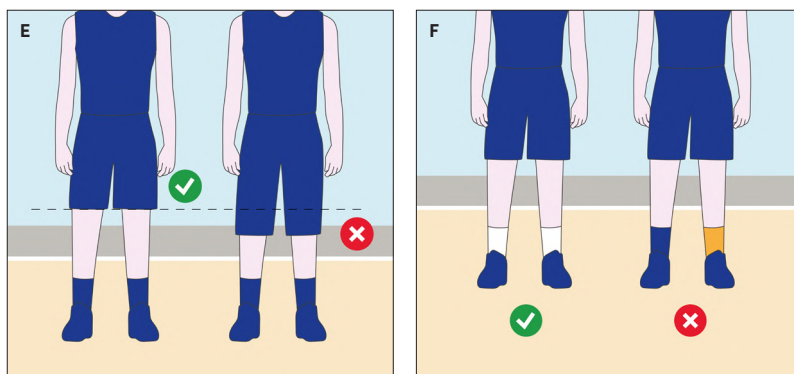


Fig. 26 ►
Pantaloncini e calzini
dei giocatori.

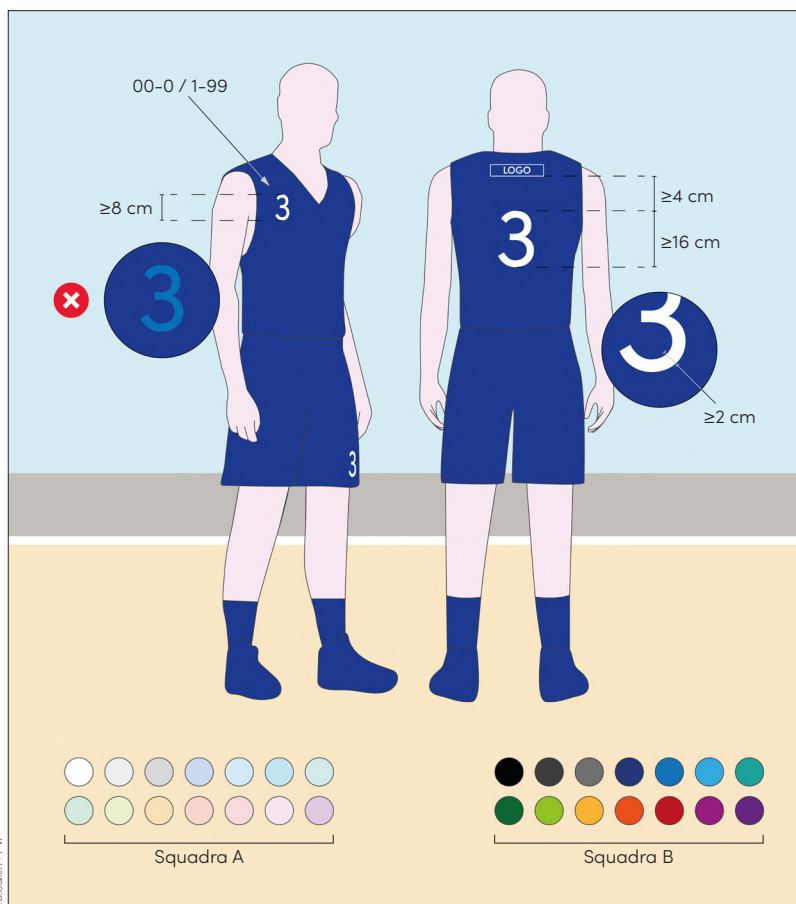
4.3.2 Ogni componente della squadra deve indossare una maglia numerata, sia davanti che dietro, con numeri chiari, di un colore contrastante con quello della maglia. I numeri devono essere chiaramente visibili e:

- quelli sul retro devono essere alti almeno 16 cm;
- quelli sul davanti devono essere alti almeno 8 cm;
- devono essere larghi almeno 2 cm;
- le squadre possono usare solo i numeri 0 - 00 e da 1 a 99;
- i giocatori della stessa squadra non devono indossare lo stesso numero;
- qualsiasi pubblicità o logo deve essere ad almeno 4 cm di distanza dai numeri.

4.3.3 Le squadre devono avere un minimo di 2 mute di maglie e:

- la prima squadra riportata nel programma (squadra ospitante) deve indossare maglie di colore chiaro (preferibilmente di colore bianco);
- la seconda squadra riportata nel programma (squadra ospite) deve indossare maglie di colore scuro.

Tuttavia, se le due squadre sono d'accordo, possono scambiarsi i colori delle maglie.



◀ Fig. 27

I numeri anteriori possono essere disposti centralmente, a destra o a sinistra, preferibilmente nella parte superiore della maglia.

4.4 Altro equipaggiamento

4.4.1 Tutto l'equipaggiamento utilizzato dai giocatori deve essere adatto per il gioco. Non è permesso qualsiasi equipaggiamento progettato per aumentare l'elevazione o la portata di un giocatore o che procuri, in qualunque altro modo, un vantaggio sleale.

4.4.2 I giocatori non devono indossare un equipaggiamento (oggetti) che possa causare infortuni ad altri giocatori.

❌ **Non sono consentiti** i seguenti oggetti:

- protezioni per dita, mano, polso, gomito o avambraccio, cassettoni, ingessature o tutori in cuoio, plastica, plastica malleabile (morbida), metallo o qualsiasi altro materiale duro (A), anche se ricoperto da imbottitura morbida (B);
- oggetti che possano provocare tagli o abrasioni (le unghie devono essere tagliate corte) (C);
- accessori per capelli e gioielli (D).

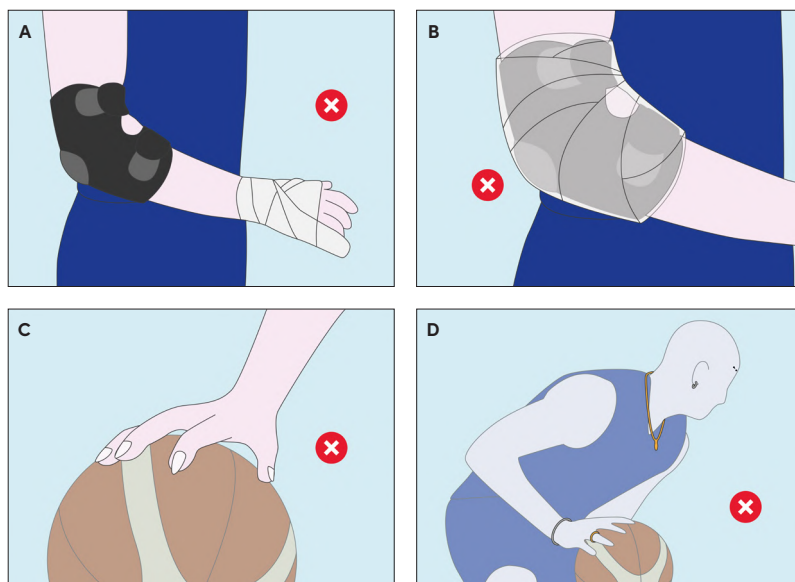
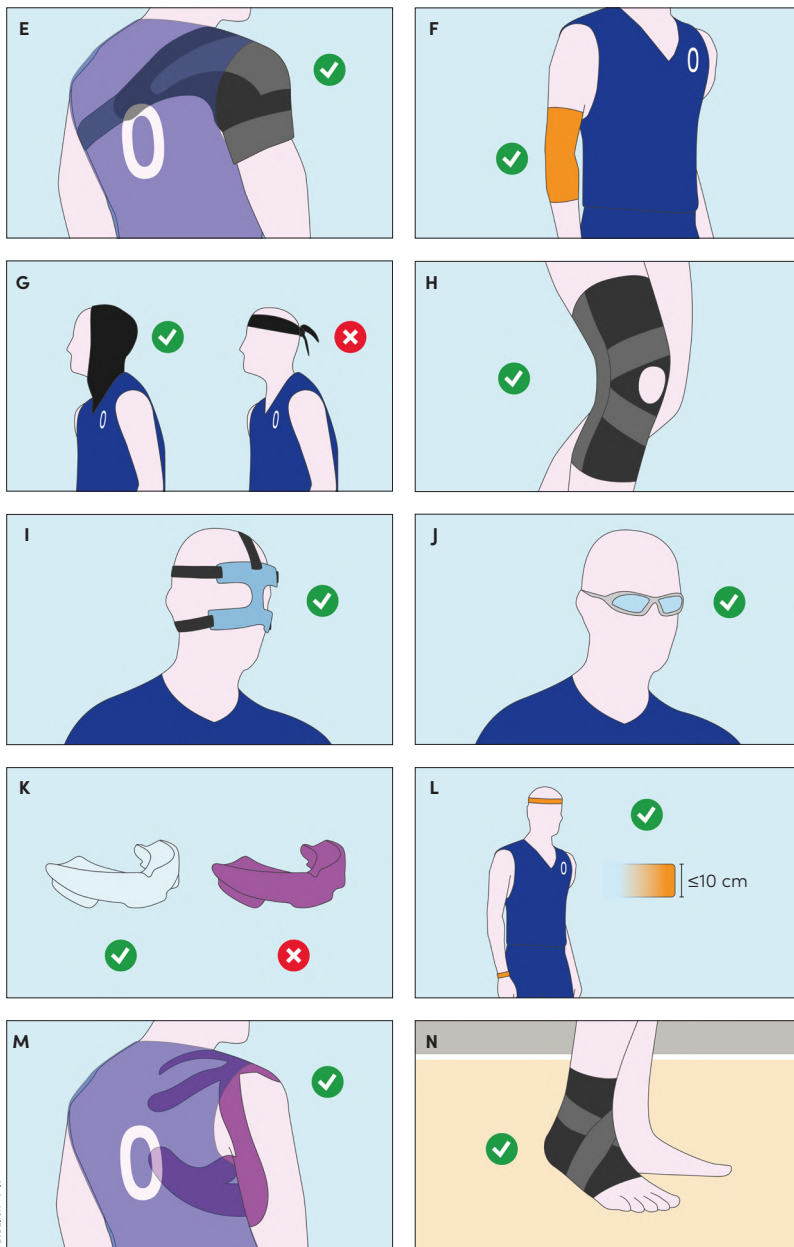


Fig. 28 ▶
Equipaggiamento non consentito ai giocatori durante la gara.

✅ **Sono consentiti** i seguenti oggetti:

- dispositivi di protezione per spalla, parte superiore del braccio, coscia o parte inferiore della gamba, se sufficientemente imbottiti (E);
- indumenti compressivi per braccia e gambe (F);
- copricapo. Non deve coprire alcuna parte del viso completamente né parzialmente (occhi, naso, labbra, etc.) e non deve essere pericoloso per il giocatore che lo indossa e/o per gli altri giocatori. Non deve avere elementi di apertura/chiusura attorno al viso e/o al collo e non deve avere nessuna parte che fuoriesca dalla sua superficie [si precisa che le bandane non sono consentite] (G);

- ginocchiere (H);
- protezioni per naso infortunato, anche se realizzate con materiale duro (I);
- occhiali da vista, se non creano pericolo per gli altri (J).
- paradenti trasparenti, non colorati (K);
- polsini e fasce per la testa, larghi al massimo 10 cm e realizzati in materiale tessile (L);
- taping per braccia, spalle, gambe, etc. (M);
- cavigliere (N).



◀ Fig. 29
Equipaggiamento
consentito ai giocatori
durante la gara.

OBRI 4-5 _ 1

_ 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.

OBRI 4-6 _ 2

_ Esempio: A6 richiede una sostituzione [Art. 19]. Gli arbitri scoprono che A6 indossa una maglietta non compressiva sotto la maglia.

Interpretazione: La sostituzione non sarà concessa. Sotto l'uniforme possono essere indossati solo indumenti compressivi.

OBRI 4-7 _ 3

_ Esempio: A6, sotto i pantaloncini, indossa un indumento compressivo che si estende fino (a.) a sopra le ginocchia, oppure (b.) alle caviglie.

Interpretazione: L'indumento compressivo è legale e può essere indossato di qualsiasi lunghezza.

OBRI 4-8 _ 4

_ Esempio: A6, sotto la maglia, indossa un indumento compressivo (maglietta intima) che si estende fino (a.) alle spalle, oppure (b.) al collo.

Interpretazione: L'indumento compressivo è legale e può essere indossato nel caso (a.), con qualsiasi lunghezza sulle o sotto le spalle oppure nel caso (b.), fino alla base del collo.

Tutti i giocatori della squadra devono avere i loro indumenti compressivi, per braccia e gambe, inclusi sottomaglie e sottopantaloncini, i copricapi, i polsini, le fasce per la testa e i taping dello stesso identico colore.

OBRI 4-2+3 _ 5

_ Esempio: Sul terreno di gioco, A1 indossa una fascia bianca per la testa e A2 un polsino rosso e/o una fascia per la testa rossa.

Interpretazione: Ad A1 e A2 non è consentito indossare fasce per la testa e polsini di diverso colore. Uno dei due giocatori dovrà rimuovere l'accessorio o procurarsene uno di colore uguale al compagno.

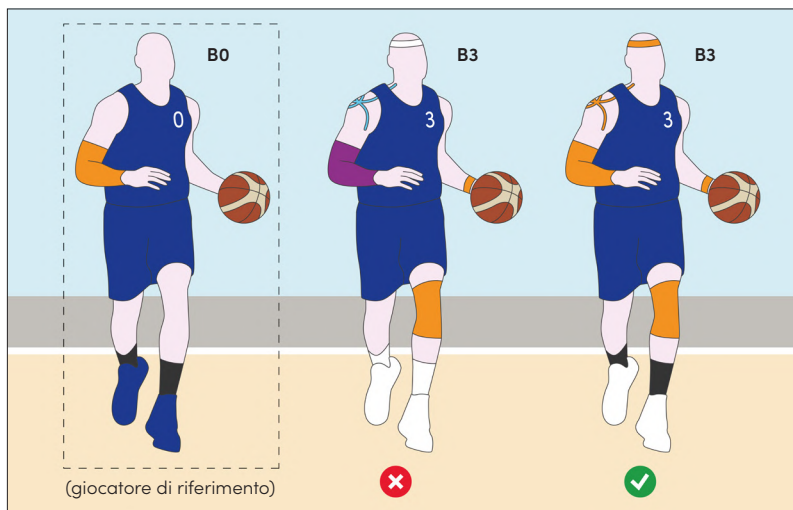
6

_ Esempio (Fig. 30): Sul terreno di gioco, B0 indossa un indumento compressivo arancione e calzini di colore nero.

Interpretazione: A B0 è consentito avere tale equipaggiamento, in quanto i calzini non devono obbligatoriamente essere dello stesso colore delle fasce per la testa. Tutti i giocatori della squadra B dovranno avere i calzini di colore nero e, se desiderano, fasce per la testa o altri accessori di colore arancione (come il giocatore B3 di destra nell'immagine).

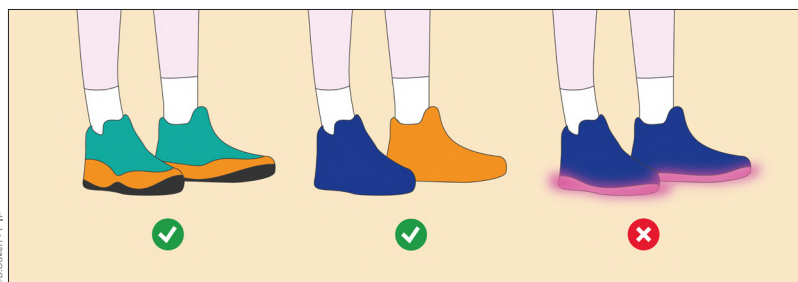
Fig. 30 ►

Come si osserva nell'immagine, giocatori differenti devono avere le divise uguali, i calzini dello stesso colore, gli accessori dello stesso colore, ma possono avere scarpe di colori differenti.



©D'Galleria - FIP

4.4.3 Durante la gara un giocatore può indossare scarpe di qualunque combinazione di colore. Non sono permesse luci lampeggianti, materiale rifrangente o altri ornamenti.



◀ **Fig. 31**
Le scarpe possono essere caratterizzate da segni grafici.

4.4.4 Durante la gara un giocatore non può mostrare alcuna indicazione commerciale, promozionale o di beneficenza, marchio, logo o altro abbinamento nemmeno sul suo corpo, nei capelli o altrove.

4.4.5 Ogni altro equipaggiamento non specificamente menzionato in questo articolo deve essere approvato dalla Commissione Tecnica FIBA.

Equipaggiamento	Consentito	Consentito se protetto	Uguale per tutti
Maglietta, pantaloncini e calzini	✓		✓
Protezioni per mano/ dita	✗	✗	
Protezioni per gomito/ avambraccio o ingessature	✗	✗	
Bendaggi e cerotti	✓		
Gioielli e access. per capelli	✗	✗	
Tutori per spalla, braccia, coscia e parte inf. gamba	✗	✓	
Indumenti compressivi	✓		✓
Copricapo	✓		✓
Caschetti o bandane	✗	✗	
Ginocchiere	✓		
Protezioni per naso	✓		
Occhiali da vista	✗	✓	
Paradenti (trasparenti)	✓		
Polsini e fasce per la testa	✓		✓
Taping	✓		✓
Cavigliere	✓		

▲ **N.B.** Se, ai ripetuti richiami dell'arbitro, l'equipaggiamento di un giocatore continua a non essere in ordine (ad esempio la divisa fuori i pantaloncini), è obbligatoria l'immediata sostituzione del giocatore.

5. Giocatori: infortunio e soccorso

5.1 In caso di infortunio di uno o più giocatori, gli arbitri possono interrompere il gioco.

5.2 Se si verifica un infortunio quando la palla è viva, l'arbitro non deve fischiare fino a che la squadra in controllo della palla:

- abbia effettuato un tiro a canestro su azione;
- abbia perso il controllo della palla [Art. 14.1.3];
- abbia trattenuto la palla senza giocarla;
- la palla sia diventata morta [Art. 10.3];

a meno che l'altra squadra sia posta in una situazione di svantaggio. Gli arbitri possono interrompere immediatamente il gioco se necessario a proteggere un giocatore infortunato.

5.3 Se il giocatore infortunato non può continuare a giocare immediatamente (approssimativamente entro 15 secondi) o se riceve cure mediche, oppure se riceve un qualunque soccorso dal suo allenatore, dai suoi assistenti allenatori, dai sostituti, dai giocatori esclusi e/o dai componenti della propria delegazione al seguito, deve essere sostituito, a meno che la squadra sia ridotta a giocare con meno di 5 giocatori sul terreno di gioco.

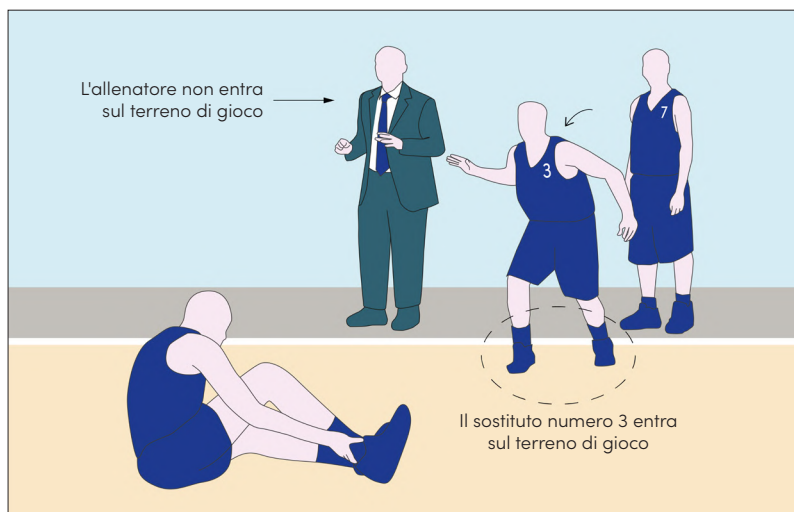
5.4 L'allenatore, gli assistenti allenatori, i sostituti, i giocatori esclusi e i componenti della delegazione al seguito possono entrare sul terreno di gioco, solo con il permesso di un arbitro, per assistere un giocatore infortunato prima che venga sostituito.

OBR1 5-1_1

▲ Se un giocatore è infortunato, sembra infortunato o necessita di soccorso e, di conseguenza, qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra entra sul terreno di gioco, si considera che quel giocatore abbia ricevuto cure/ soccorso, indipendentemente dal fatto che siano state o meno effettivamente prestate.

Fig. 32 ▶

Nell'esempio, il giocatore in campo sembra infortunato alla caviglia. L'allenatore della sua squadra non oltrepassa la linea perimetrale, per entrare sul terreno: il giocatore non deve essere sostituito. Tuttavia, il sostituto blu numero 3 oltrepassa la linea per soccorrerlo, entrando sul terreno: il giocatore deve essere sostituito.



© Galliani - FIP

_ Esempio: A1 sembra infortunato ad una caviglia ed il gioco è stato fermato. Della squadra A:

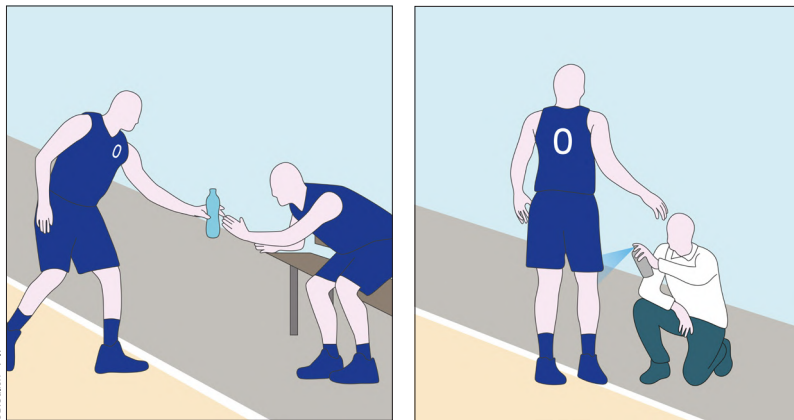
- (a.) il medico entra sul terreno di gioco e cura la caviglia infortunata.
- (b.) Il medico entra sul terreno di gioco, ma A1 si è già ripreso.
- (c.) L'allenatore entra sul terreno di gioco per curare A1 infortunato.
- (d.) Il primo assistente allenatore, un sostituto, un giocatore escluso o qualsiasi altro componente 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 [a prescindere dal fatto che le cure siano state prestate o meno].

_ Esempio: (a.) Il fisioterapista della squadra A entra sul terreno di gioco e fissa un taping ad A1 che si è staccato, oppure (b.) il medico della squadra A entra sul terreno di gioco e aiuta A1 a ritrovare una lente a contatto.

Interpretazione: A1 ha ricevuto soccorso e sarà sostituito.

⚠ 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 l'immediata ripresa del gioco, si considera come non ricevuto e la sostituzione non è obbligatoria.



_ Esempio: B1 commette fallo sul tiratore A1, 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 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 squadra, fissa un taping, spruzza il ghiaccio sulla gamba, o massaggia il collo, ecc. a un qualsiasi giocatore della squadra A, sul terreno di gioco.

Interpretazione: In entrambi i casi, il giocatore della squadra A non ha ricevuto un soccorso tale da ritardare l'immediata ripresa del gioco. Il giocatore della squadra A non è obbligato alla sostituzione. Intanto, A1 effettuerà i suoi 2 o 3 tiri liberi.

_ Esempio: B1 commette fallo sul tiratore A1, 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 da ritardare la pronta ripresa del gioco. Non è obbligato alla sostituzione ed effettuerà i tiri liberi.

1 _ OBRI 5-2

2 _ OBRI 5-3+4

2 _ OBRI 5-5

◀ Fig. 33

Esempi di rapido soccorso, prestato dall'area tecnica, che non ritardano la ripresa del gioco.

3 _ OBRI 5-6

4 _ OBRI 5-7

OBRI 5-8 _ 5

– **Esempio:** Ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi. Mentre l'arbitro segnala il fallo agli 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 da bere. A1 è pronto a giocare immediatamente, al più tardi entro circa 15 secondi.

Interpretazione: A1 non ha ricevuto un soccorso che ritarda la pronta ripresa del gioco. A1 non è obbligato alla sostituzione.

OBRI 5-9 _ 6

– **Esempio:** A1 realizza un tiro a canestro. B1, 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 un soccorso che ritarda la pronta ripresa del gioco. B1 non è obbligato alla sostituzione. Il gioco riprenderà regolarmente con una rimessa per la squadra B.

OBRI 5-10 _ 7

– **Esempio:** A1 ha la palla tra le mani per una rimessa, in zona di attacco. Il fisioterapista della squadra A lascia l'area della panchina della 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 dell'area della panchina. A1 è obbligato alla sostituzione.

OBRI 5-11 _ 8

– **Esempio:** A1 non ha ancora la palla tra le mani per una rimessa, in zona di attacco. Il fisioterapista della squadra A rimane nell'area della panchina della 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 panchina. Se il soccorso è stato completato entro 15 secondi, A1 non è obbligato alla sostituzione. Se il soccorso dura più di 15 secondi, A1 deve essere sostituito.

5.5 Un medico può entrare sul terreno di gioco, senza il permesso di un arbitro se, a giudizio del medico, il giocatore infortunato necessita di cure mediche immediate.

OBRI 5-12 _ 3

▲ 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. Il parere del medico determinerà il tempo necessario per lo spostamento del giocatore.

OBRI 5-13 _ 9

– **Esempio:** A1 è seriamente infortunato ed il gioco è fermo da circa 15 minuti perché il medico ritiene che lo spostamento dal terreno di gioco 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.

5.6 Durante la gara, qualsiasi giocatore che sanguina o che abbia una ferita aperta deve essere sostituito. Può tornare sul terreno di gioco solamente dopo che la perdita di sangue sia stata bloccata e l'area interessata o la ferita aperta sia stata completamente e perfettamente medicata.

5.7 Se il giocatore infortunato, o qualsiasi giocatore sanguinante o che abbia una ferita aperta, si riprende durante una sospensione richiesta da una qualunque delle due squadre, egli potrà continuare a giocare, ma solo se il segnale acustico del cronometrista per la sostituzione non abbia già suonato o un arbitro non abbia già autorizzato la sostituzione dopo la sospensione.

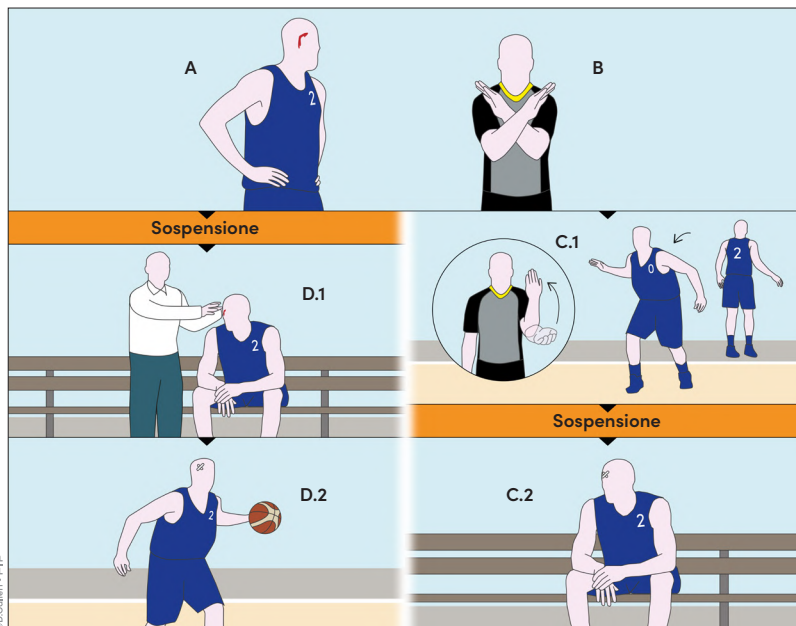
– Esempio (Fig. 34): B2 è infortunato e il gioco è stato fermato (A). Poiché B2 non è in grado di continuare a giocare immediatamente, un arbitro fischia facendo il segnale convenzionale per una sostituzione (B). Una delle due squadre richiede una sospensione:

(a.) prima che il sostituto di B2, B0, entri in gioco (diventi giocatore).

(b.) Dopo che il sostituto di B2, B0, entri in gioco (C.1).

Alla fine della sospensione, B2 ha recuperato e chiede di rientrare.

Interpretazione: Nel caso (a.), se, durante la sospensione, B2 recupera (D.1) può continuare a giocare (D.2). Nel caso (b.), un sostituto per B2 è già entrato in gioco, quindi B2 non può rientrare (C.2) fino a quando la successiva azione di gioco non sarà terminata [Art. 19].



© D. Gallieri • FIP

10 _ OBRI 5-15

◀ Fig. 34

Infortunio e recupero del giocatore durante la sospensione.

▲ **N.B.** Il fischio dell'arbitro o del cronometrista, accompagnato dalla segnalazione di sostituzione (B), non autorizza il sostituto all'ingresso sul terreno e non ne cambia lo status da sostituto a giocatore. Tale autorizzazione è sancita unicamente dalla segnalazione "ingresso sul terreno di gioco" (C.1).

5.8 In caso di infortunio, i giocatori che sono stati indicati dall'allenatore per iniziare la gara possono essere sostituiti, così come i giocatori che ricevono cure mediche tra tiri liberi. In questo caso, anche gli avversari hanno diritto a sostituire lo stesso numero di giocatori, se lo desiderano.

– 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 (a.) un giocatore, oppure (b.) 2 giocatori.

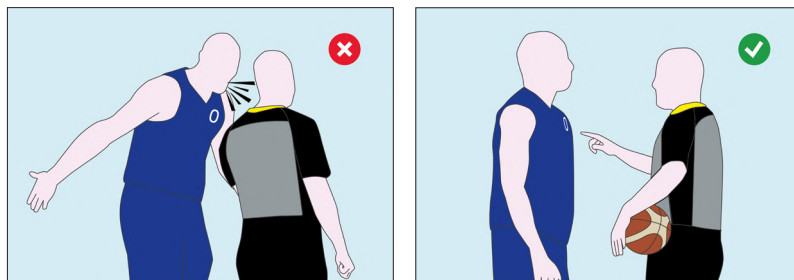
Interpretazione: In entrambi i casi, la squadra B ha diritto di sostituire solo 1 giocatore.

11 _ OBRI 5-17 (M)

6. Capitano: doveri e diritti

▲ **N.B.** Come affermato in precedenza, all'articolo 4.2, la figura del capitano può non necessariamente corrispondere al "capitano in campo".

Fig. 35 ▶
Comportamento non consentito (sinistra) e consentito (destra) del capitano nei confronti degli arbitri.



6.2 Il capitano deve informare il primo arbitro, entro 15 minuti dal termine della gara, se la sua squadra intende inoltrare reclamo avverso il risultato della gara, firmando il referto nello spazio "Firma del capitano della squadra che intende inoltrare istanza avverso il risultato di gara".

Fig. 36 ▶
Firma del capitano in caso di reclamo (istanza).

ITA AIRWAYS MILANO	78	ITA AIRWAYS	Supplem.
Firma del capitano della squadra che intende inoltrare istanza avverso il risultato di gara per la società <u>A.S.D. PALL. ROMA</u>			Firma 1° Arbitro
il capitano <u>[Firma]</u>			Firma Arbitro

7. Allenatore e primo assistente: doveri e diritti

▲ **N.B.** La lista ed il Referto dei campionati Italiani prevede la trascrizione di tutti i membri della delegazione al seguito.

7.1 Almeno 40 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara, ciascun allenatore o il suo rappresentante deve fornire al segnapunti una lista (A) con i nomi e i corrispondenti numeri dei componenti della squadra che sono idonei a partecipare alla gara, il nome del capitano della squadra, dell'allenatore e del primo assistente allenatore. Tutti i componenti della squadra i cui nomi siano stati iscritti a referto (B) sono autorizzati a giocare, anche se arrivano dopo l'inizio della gara.

7.2 Almeno 10 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara, ciascun allenatore deve approvare e confermare i nomi e i corrispondenti numeri di maglia dei componenti della propria squadra, i nomi dell'allenatore e del primo assistente allenatore trascritti sul referto, firmandolo (C). Nello stesso momento, deve indicare i 5 giocatori che inizieranno la gara (D). L'allenatore della squadra A sarà il primo a fornire queste informazioni.

LISTA TESSERATI DA ISCRIVERE A REFERITO			
Ente della Società, dichiara, sotto la propria totale responsabilità, che i nominativi e nei termini e con le modalità previste dai Regolamenti in vigore.			
n.	cognome e nome	data nascita	doc. ide
00	CATERINO MICHELE	14/12/1991	Carta d'ide
0	ROMANO VITO	28/08/1997	Carta d'ide
3	VILLANO FRANCESCO ROCCO	28/08/1989	Carta d'ide
4	DEL BASSO MATTEO (cap.)	22/01/1994	Carta d'ide
6	BEARZOTTI ONORATO	3/02/1997	Carta d'ide
8	KACELI VITTORIO	10/04/1994	Carta d'ide
9	DAWOOD GUIDO	17/11/1985	Carta d'ide
11	RUAN DIEGO	18/10/1985	Carta d'ide
15	BODETTI ROMEO	29/07/1993	Carta d'ide
18	SOLOMON DINO	21/01/1994	Carta d'ide
28	MARIOSIA ARMANDO	22/10/1994	Carta d'ide
84	COCCHIANO GIULIO	12/06/1986	Carta d'ide

alifica	cognome e nome	data nascita	doc. ide
CAPO ALL.	PETRUCCIANI ENZO	14/10/1980	Carta d'ide
1° ASS.	IAVARONE FILIPPO	13/12/1985	Carta d'ide
2° ASS.	CLAUDIANO DANTE	2/06/1973	Carta d'ide
REP. FISICO			
MEDICO			
ASSAGG. RE			
COORD. RE	DELLERA EMILIANO	18/06/1962	Carta d'ide
DD. ARBITRI	CHIARI LANDOLFO	14/08/1972	Carta d'ide

A

(firma leggibile Dirigente)

Ilare e far firmare dal Dirigente Accompagnatore solo in caso di modif

SQUADRA A "MACRON ROMA"													SOS		
COLORE MAGLIA BIANCO															
1° Q.				2° Q.				3° Q.				1 T.			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
3° Q.				4° Q.				1 T.							
ANNO NASC.		ATLETA							E		N.				
Cognome	Nome	N.	N.	1	2	3	4								
91	CATERINO	M.	00												
97	ROMANO	V.	0												
89	VILLANO	F.R.	3												
94	DEL BASSO (CAP)	M.	4												
97	BEARZOTTI	O.	6												
95	KACELI	V.	8												
85	DAWOOD	G.	9												
85	RUAN	D.	11												
93	BODETTI	R.	15												
94	SOLOMON	D.	18												
All.re PETRUCCIANI E.										Tess. 32					
1° ass. all.re IAVARONE F.										Tess. 64					
Accompagnatore DELLERA E.															
Medico MARIOSIA A.															
Dirigente addetto arbitri CHIARA L.															
2°Dirigente															
Massaggiatore															
CLAUDIANO D.															

◀ Fig. 37
Procedura pre-gara di inserimento a referto dei componenti della squadra e del quintetto iniziale.

©D.Caffari - FIP

SQUADRA A "MACRON ROMA"													SOSPENSIONI		
COLORE MAGLIA BIANCO															
1° Q.				2° Q.				3° Q.				1 T.		2 T.	S.
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
3° Q.				4° Q.				1 T.							
ANNO NASC.		ATLETA							E		FALLI				
Cognome	Nome	N.	N.	1	2	3	4			1	2	3	4	5	
91	CATERINO	M.	00												
97	ROMANO	V.	0												
89	VILLANO	F.R.	3												
94	DEL BASSO (CAP)	M.	4												
97	BEARZOTTI	O.	6												
95	KACELI	V.	8												
85	DAWOOD	G.	9												
85	RUAN	D.	11												
93	BODETTI	R.	15												
94	SOLOMON	D.	18												
All.re PETRUCCIANI E.										Tess. 32		19			
1° ass. all.re IAVARONE F.										Tess. 64		900			
Accompagnatore DELLERA E.															
Medico MARIOSIA A.															
Dirigente addetto arbitri CHIARA L.															
2°Dirigente															
Massaggiatore															
CLAUDIANO D.															

Esempio: La squadra A presenta, in tempo utile, la lista della squadra al segnapunti. I numeri di maglia di due giocatori sono diversi dai loro effettivi numeri di maglia o il nome di un giocatore è omissso sul referto di gara. Questo è stato scoperto:
(a.) prima dell'inizio della gara.
(b.) Dopo l'inizio della gara.

Interpretazione: Nel caso (a.), i numeri errati devono essere corretti o il nome del giocatore deve essere aggiunto sul referto di gara, senza alcuna sanzione. Nel caso (b.), l'arbitro fermerà il gioco in un momento opportuno, in modo da non svantaggiare alcuna squadra. I numeri errati devono essere corretti, senza alcuna sanzione. Tuttavia, il nome del giocatore non potrà essere aggiunto sul referto di gara.

Esempio: L'allenatore della squadra A desidera che sia consentito, durante la gara, far sedere in panchina giocatori infortunati o non autorizzati a giocare.

Interpretazione: Le squadre sono libere di decidere chi può sedere in panchina, sino ad un massimo di 8 componenti al seguito della squadra.

▲ Prima dell'inizio della gara, il segnapunti controllerà che non ci siano errori relativi ai 5 giocatori iniziali e, nel caso, informerà l'arbitro più vicino prima possibile. Se l'errore è scoperto prima dell'inizio della gara, i 5 giocatori iniziali saranno corretti. Se l'errore è scoperto dopo l'inizio della gara, sarà ignorato.

- 1 _ OBRI 7-2
- 2 _ OBRI 7-3
- 1 _ OBRI 7-4

_ Esempio: È stato 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: Nel caso (a.), il giocatore sarà sostituito da uno dei 5 giocatori che dovevano iniziare la gara, senza alcuna sanzione. Nel caso (b.), l'errore sarà ignorato e il gioco continuerà senza alcuna sanzione.

_ Esempio: L'allenatore chiede al segnapunti di inserire, sul referto di gara, una piccola "x" per i 5 giocatori del suo quintetto iniziale.

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

7.3 L'allenatore, gli assistenti allenatori, i sostituti, i giocatori esclusi e i componenti della delegazione al seguito sono le uniche persone autorizzate a sedere sulla panchina della squadra e a rimanere all'interno dell'area della panchina della propria squadra. Durante il tempo di gioco tutti i sostituti, i giocatori esclusi e i componenti della delegazione devono rimanere seduti.

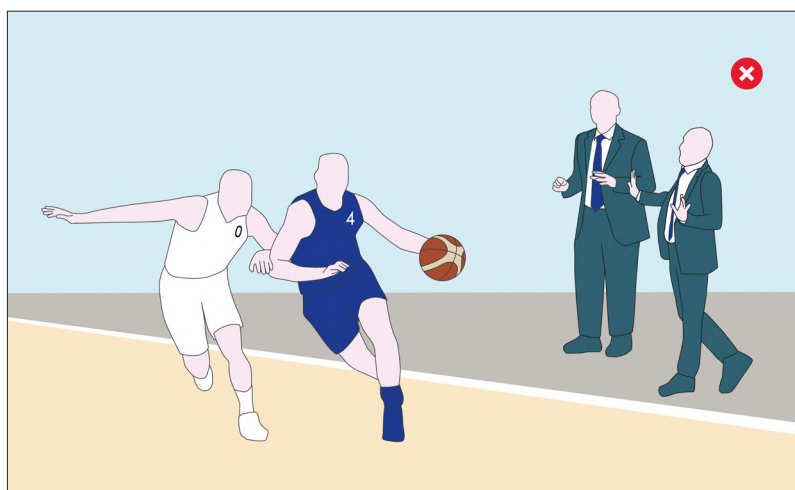
7.4 L'allenatore o il primo assistente allenatore possono recarsi al tavolo degli ufficiali di campo, durante la gara, per ottenere informazioni statistiche, solo quando la palla diventa morta e il cronometro di gara è fermo.

7.5 L'allenatore può comunicare in maniera cortese con gli arbitri, durante la gara, per ottenere informazioni solo quando la palla è morta e il cronometro di gara è fermo.

7.6 Sia all'allenatore che al primo assistente allenatore viene permesso di rimanere in piedi durante la gara, ma solamente uno di essi alla volta. Possono rivolgersi verbalmente ai giocatori durante la gara purché rimangano all'interno dell'area della panchina della propria squadra. Al primo assistente allenatore non è permesso comunicare con gli arbitri.

Fig. 38 ►

Come da Art. 7.6, non è consentito all'allenatore e al suo assistente di rimanere contemporaneamente in piedi durante la gara.



7.7 Se è presente un primo assistente allenatore, il suo nome deve essere iscritto a referto prima dell'inizio della gara (la sua firma non è necessaria). Egli dovrà assumere tutti i diritti e i doveri dell'allenatore se, per qualunque motivo, l'allenatore non è in grado di continuare.

7.8 Se il capitano lascia il terreno di gioco, l'allenatore deve comunicare ad un arbitro il numero del giocatore che assumerà le funzioni di capitano sul terreno di gioco.

7.9 Il capitano assumerà le funzioni di giocatore-allenatore se non è presente l'allenatore o se l'allenatore non è in grado di continuare e non c'è nessun primo assistente allenatore iscritto a referto (o quest'ultimo non è in grado di continuare). Se il capitano deve lasciare il terreno di gioco, può continuare a svolgere le funzioni di allenatore. Se deve lasciare il terreno di gioco a seguito di un fallo da espulsione, o se non può continuare a svolgere le funzioni di allenatore a causa di un infortunio, il suo sostituto come capitano assumerà anche le funzioni di allenatore.

_ Esempio: L'allenatore e il primo assistente allenatore della squadra A sono entrambi 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.

5 _ OBRI 7-7

7.10 L'allenatore deve indicare il tiratore dei tiri liberi per la propria squadra in tutti i casi in cui il tiratore non è stabilito dalle regole [*ad esempio a seguito di un fallo tecnico*].

Riconoscimento [R.E.G. Art. 47-48]

Atleti, allenatori e dirigenti sono tenuti ad esibire agli arbitri della gara, prima del suo inizio, un valido documento di riconoscimento per l'accertamento dell'identità personale ed eventualmente dei dati anagrafici. Ai fini del riconoscimento, sono ritenuti validi i seguenti documenti:

- tessera di identità rilasciata dal Comune di residenza;
- patente di guida;
- passaporto;
- porto di armi;
- licenza di caccia;
- licenza di pesca;
- libretto universitario;
- tessere di riconoscimento, purché munite di fotografia e di timbro o di altra segnatura equivalente, rilasciate da una Amministrazione dello Stato;
- tessera dei servizi demografici o attestato di identità personale rilasciato dal Comune di residenza;
- copia autentica dei documenti sopra elencati.

Il dirigente accompagnatore e addetto agli arbitri [R.E.G. Art. 38-39]

Le mansioni dell'allenatore, quali:

- rappresentare la propria squadra, anche per le questioni amministrative, di fronte agli arbitri, UdC e la squadra avversaria;
- firmare la lista in cui siano presenti i tesserati che si intende far partecipare alla gara;
- altre mansioni stabilite dal R.E.G. all'Art. 38;

possono essere svolte dal dirigente accompagnatore. Egli è l'unico membro del personale al seguito della squadra a dover prendere posto al tavolo degli ufficiali di campo, senza disturbare l'operato degli stessi e degli arbitri. È concesso all'accompagnatore abbandonare la propria postazione per entrare sul terreno di gioco e conferire con i propri atleti, ma solo al termine dei quarti di gioco e prima/dopo la gara. Ciò non è concesso durante le sospensioni. Durante l'intervallo tra il secondo e terzo quarto ed alla fine della gara può, inoltre, conferire in forma corretta con gli arbitri e gli ufficiali di campo. Oltre alla figura del dirigente accompagnatore può essere obbligatoria anche quella di un dirigente addetto agli arbitri ed ufficiali di campo, al quale è affidato il compito di assistenza agli stessi. Si precisa che il dirigente addetto agli arbitri non deve prendere posto al tavolo UdC, bensì nelle sue immediate vicinanze (o dietro). Inoltre, la Società ospitata non ha obblighi di presenza dei dirigenti.

2° dirigente [D.O.A. Art. 9.3]

Le D.O.A. stabiliscono la possibilità, nei Campionati Nazionali, di iscrivere a referto un 2° dirigente al seguito della squadra, la cui presenza non è, tuttavia, obbligatoria.

Assistenti allenatori [R.E.G. Art. 41-21 - D.O.A. Art. 8]

L'allenatore può essere assistito da un vice ed un ulteriore assistente, con ruolo di addetto alle rilevazioni statistiche. Per poter iscrivere a referto un aiuto allenatore (vice) ed un 2° aiuto allenatore, è indispensabile che sia contestualmente iscritto a referto e fisicamente presente il Capo allenatore. Nel caso di ritardato arrivo del Capo allenatore, l'aiuto allenatore, il 2° aiuto allenatore ed il preparatore fisico possono essere iscritti a referto ma potranno sedersi in panchina soltanto dopo l'avvenuto riconoscimento del Capo allenatore. Inoltre, nei Campionati Nazionali può essere prevista anche la presenza di un 3° aiuto allenatore.

Vincoli d'inserimento in Lista [D.O.A. Art. 8.4]

L'inserimento in lista degli allenatori deve rispettare la seguente scaletta:

Capo Allenatore → 1°Assistente → 2° Assistente/Addetto alle Statistiche → 3° Assistente → Preparatore Fisico.

Tali figure possono essere iscritte a referto solo in presenza del Capo allenatore. L'inserimento in lista elettronica del 2°Assistente è consentito solo in presenza del 1°Assistente. L'inserimento del 3°Assistente è consentito solo in presenza del 2°Assistente.

Regola 3 in sintesi

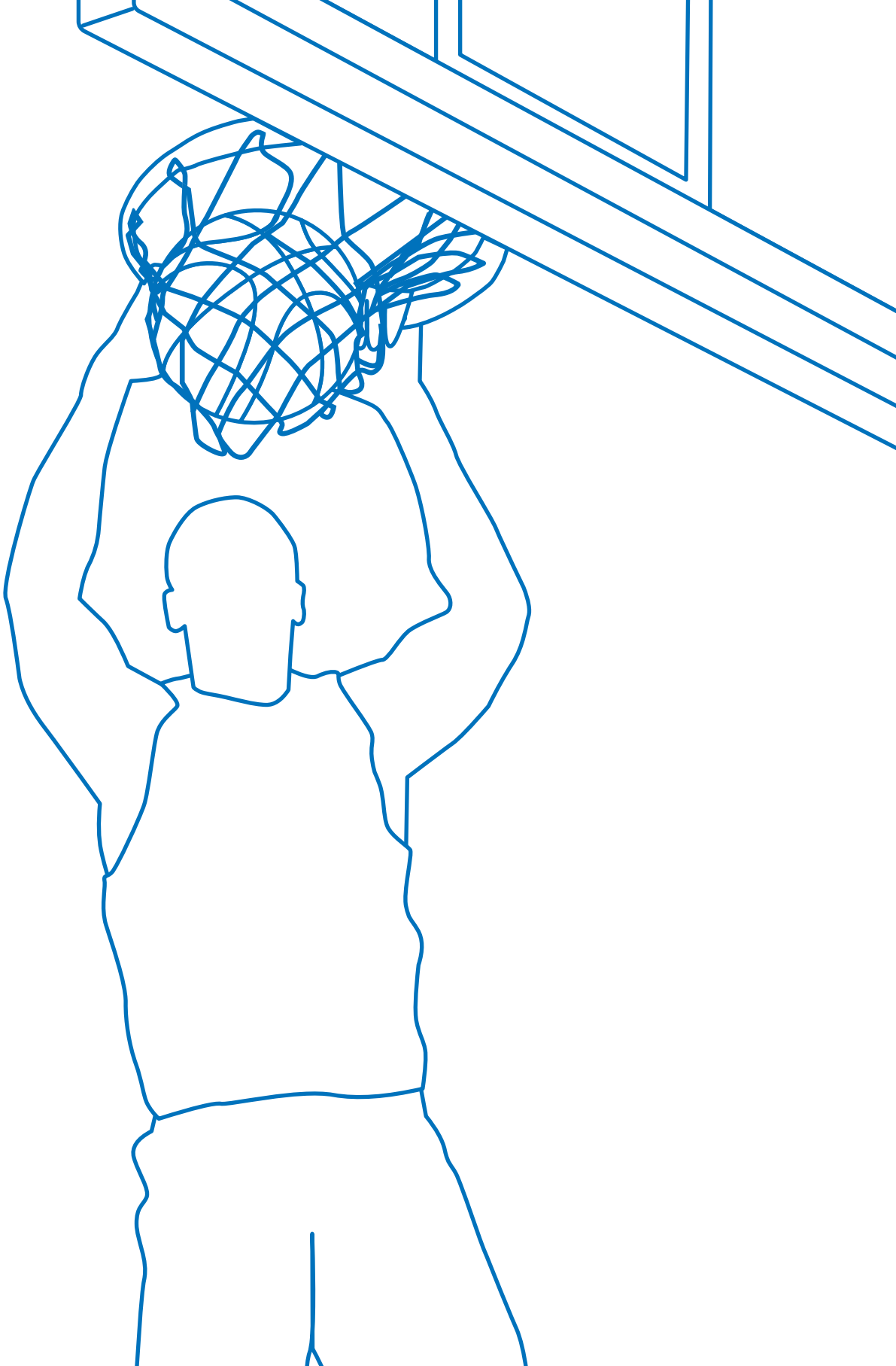
Art. 4 Ad un atleta è permesso giocare quando è stato autorizzato dall'ente organizzatore, iscritto a referto e riconosciuto. Un giocatore è tale quando si trova sul terreno di gioco, sostituito quando non è autorizzato a giocare ed escluso quando ha commesso 5 falli personali. Ogni squadra è composta da massimo 12 giocatori (dei quali 5 contemporaneamente in campo), un capitano, un allenatore e un massimo di 8 componenti della delegazione al seguito. Le divise consistono in una maglia dello stesso colore predominante sia sul davanti sia sul retro, così come per i pantaloncini e per qualsiasi altro equipaggiamento consentito. Le divise devono essere adeguatamente numerate (numeri consentiti 00 - 0 - 1 a 99). Ogni squadra deve avere 2 mute (una chiara e una scura), la squadra ospitante deve avere la muta chiara salvo diverso accordo. Esclusi oggetti contundenti, non adeguatamente protetti e che possano provocare un pericolo per se stessi e per gli avversari, sono consentiti copricapi non sporgenti e protetti, ginocchiere, protezioni per naso, bendaggi e fasciature, occhiali da vista e fasce compressive. Sono consentite scarpe di colori diversi tra loro (salvo diversa indicazione dell'ente organizzatore) e di qualsiasi colore. Non sono ammesse indicazioni commerciali sui giocatori.

Art. 5 In caso di infortunio gli arbitri non devono fermare immediatamente il gioco salvo in caso di ferita sanguinante o se a giudizio dell'arbitro le circostanze lo necessitano. Un giocatore che non riesce a proseguire il gioco entro circa 15 secondi deve essere sostituito, allo stesso modo se soccorso da un qualsiasi membro della propria squadra entrato sul terreno di gioco. L'obbligatorietà alla sostituzione per un giocatore soccorso è definita dalla posizione di chi presta soccorso (a prescindere se il trattamento sia effettuato o meno). Si può sintetizzare la casistica come segue:

- non viene prestato soccorso → **No sostituzione** (se il giocatore è in grado di giocare entro 15 secondi);
- chi soccorre **lascia** l'area della panchina → **Sostituzione**;
- chi soccorre **non lascia** l'area della panchina ed il soccorso dura
 - meno di 15 secondi → **No sostituzione**;
 - più di 15 secondi → **Sostituzione**;
- l'infortunato è sanguinante → **Sostituzione**;
- l'infortunato si riprende durante una sospensione ma
 - prima che il suo sostituto sia entrato → **No sostituzione**;
 - dopo che il suo sostituto sia entrato → **Sostituzione**.

Art. 6 Ogni squadra deve avere un capitano, al quale è consentito colloquiare con gli arbitri, svolgere il ruolo di allenatore in caso di assenza dello stesso o firmare il referto in caso di reclamo.

Art. 7 Il responsabile della squadra è l'allenatore. L'allenatore deve fornire la lista della propria squadra entro 40 minuti dall'inizio della partita, dopodiché fornire il quintetto agli UdC 10 minuti prima della gara e firmare il referto. L'allenatore può essere coadiuvato da un massimo di 3 assistenti, di cui un vice (primo assistente). All'allenatore e al suo vice è consentito alzarsi dalla panchina durante la gara, ma solo uno alla volta. Il resto della delegazione e dei giocatori sostituiti devono rimanere seduti.



Le regole del gioco

4.

8. Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari

8.1 La gara si compone di 4 quarti di **10 minuti** ciascuno.

8.2 Ci sarà un intervallo di gara di **20 minuti** prima dell'orario previsto per l'inizio della gara.

8.3 Ci saranno intervalli di gara di **2 minuti** tra il primo e il secondo quarto (prima metà gara), tra il terzo e il quarto quarto (seconda metà gara) e prima di ciascun tempo supplementare.

8.4 Ci sarà un intervallo di metà gara di **15 minuti**.

8.5 Un intervallo di gara **inizia**:

- 20 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara (A);
- quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per il termine dei quarti o dei tempi supplementari (B);
- *[in caso di utilizzo dell'Instant Replay System (IRS) [App. F], alla fine di un quarto o di un tempo supplementare, solo dopo che l'arbitro ha comunicato la decisione finale] (C).*

▲ **N.B.** In alcuni campionati, l'intervallo di metà gara può essere di 10 minuti.

OBR1 8-1_1

▲ Quando il tabellone è dotato di un'illuminazione rossa (stop lamp) lungo il suo perimetro (D), l'illuminazione ha la precedenza sul segnale acustico del cronometro di gara.

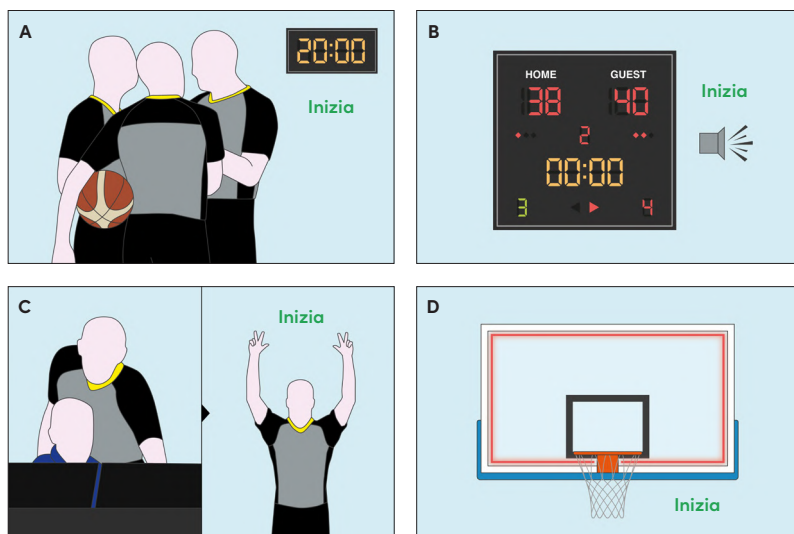
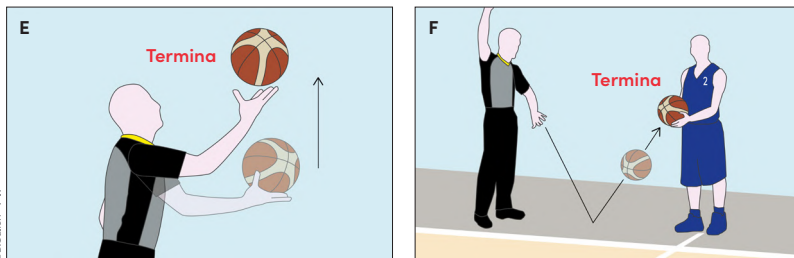


Fig. 39 ▶
Inizio di un intervallo di gara.

8.6 Un intervallo di gara **termina**:

- quando la palla lascia la(e) mano(i) del primo arbitro durante il lancio per il salto a due, all'inizio del primo quarto (E);
- quando la palla è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa, all'inizio di tutti gli altri quarti e supplementari (F).

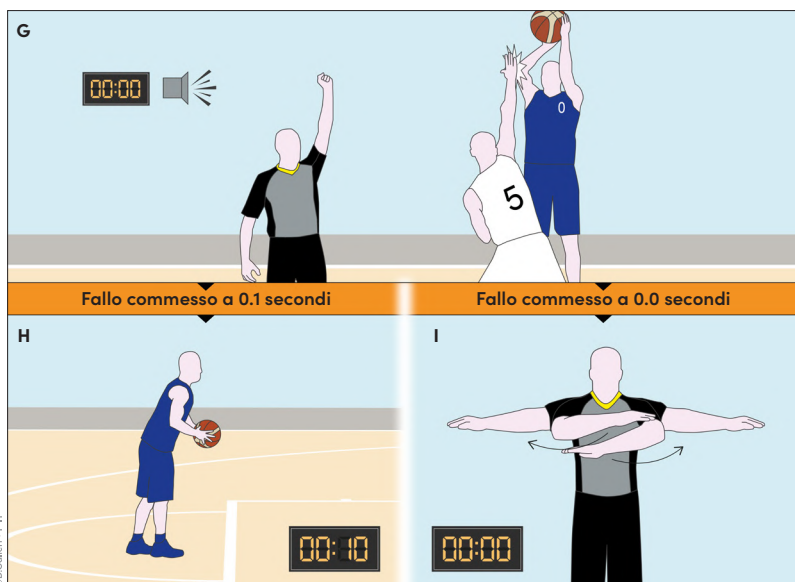


◀ Fig. 40
Termini di un intervallo di gara.

8.7 Se il punteggio è pari al termine del quarto quarto, la gara deve continuare con tanti tempi supplementari, della durata di 5 minuti ciascuno, quanti ne sono necessari per interrompere la parità. Se il punteggio complessivo di entrambe le gare, in un sistema di competizione composto da 2 gare (andata e ritorno), è pari al termine della seconda gara, questa gara deve continuare con tanti tempi supplementari, della durata di 5 minuti ciascuno, quanti ne sono necessari per interrompere la parità.

Intervallo	Primo tempo			Intervallo	Secondo tempo			Intervallo	Tempi supplementari			
	1Q	Int.	2Q		3Q	Int.	4Q		S1	Int.	S2	...
20'	10'	2'	10'	15'	10'	2'	10'	2'	5'	2'	5'	...

8.8 Se un fallo è commesso verso la fine di un quarto o del tempo supplementare (G), l'arbitro determinerà il tempo di gioco rimanente. Sul cronometro di gara sarà indicato un minimo di 0.1 secondi (H). Se il fallo è commesso dopo la fine del tempo di gioco, sarà ignorato (I), a meno che non si tratti di un fallo antisportivo o di un fallo da espulsione e ci sia, a seguire, un quarto o un tempo supplementare.



◀ Fig. 41
Esempio di contatto "a fil di sirena".

▲ **N.B.** Qualora il fallo commesso dopo la fine del tempo di gioco sia antisportivo o da espulsione e non segua un ulteriore quarto o tempo supplementare, la sanzione non sarà amministrata, ma l'accaduto riferito all'ente organizzatore.

1 **_ Esempio:** B1 commette fallo sul tiratore A1, 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 [App. F] non è disponibile, gli arbitri devono consultarsi tra loro per 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.

2 **_ Esempio:** A1, in atto di tiro, subisce fallo 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, a seguire, un quarto o un tempo supplementare. 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 a rimbalzo. Il cronometro di gara indicherà il tempo rimanente. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

3 **_ Esempio:** B1 commette fallo sul tiratore A1 contemporaneamente al segnale acustico del cronometro di gara, che suona per la fine del primo quarto. (a.) La palla entra nel canestro, oppure (b.) non entra nel canestro.

Interpretazione: La verifica IRS [App.F], può essere utilizzata per decidere se il fallo di B1 sia avvenuto prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del primo quarto, e se il canestro sia valido o meno e, in tal caso, se A1 debba effettuare un tiro libero:

- 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 verifica IRS (o dopo essersi consultato con i colleghi), il cronometrista avvierà il cronometro da tavolo 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, (a.) il canestro di A1 sarà convalidato e sarà assegnato un ulteriore tiro libero, oppure (b.) saranno assegnati ad A1 2 o 3 tiri liberi.

In entrambi i casi, poiché il cronometro di gara deve essere fermato nel momento in cui si verifica il fallo, a B1 sarà addebitato un fallo personale. Durante il tiro libero, i giocatori possono occupare gli spazi cui hanno diritto per il rimbalzo. Il cronometro di gara indicherà il tempo rimanente ed il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

_ 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 ci sia, a seguire, un quarto o un tempo supplementare.

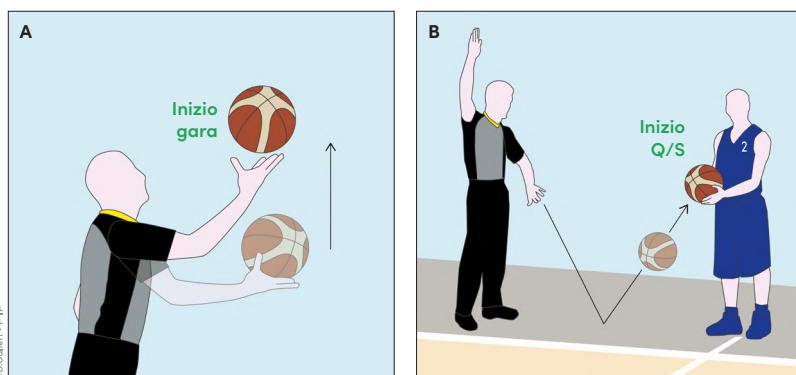
8.9 Se un fallo tecnico, antisportivo o da espulsione è commesso durante un intervallo di gara, qualunque eventuale tiro libero sarà amministrato prima dell'inizio del quarto o del supplementare successivo.

OBRI 8-3_4

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

9.1 Il primo quarto **inizia** quando la palla lascia la(e) mano(i) del primo arbitro durante il lancio per il salto a due, nel cerchio centrale (A).

9.2 Tutti gli altri quarti e i tempi supplementari **iniziano** quando la palla è a disposizione del giocatore per la rimessa (B).



◀ Fig. 42
Inizio della gara (A),
dei quarti e dei tempi
supplementari (B).

⚠ La gara deve iniziare obbligatoriamente con un salto a due nel cerchio centrale. Qualsiasi fallo tecnico, antisportivo o da espulsione comminato durante il pre-gara sarà amministrato effettuando unicamente i tiri liberi, seguiti dal salto a due. Il tiratore dei tiri liberi:

- sarà uno dei 5 indicati dall'allenatore nel quintetto iniziale se il fallo non è stato commesso su un giocatore specifico;
- sarà il giocatore che ha subito il fallo, il quale rimarrà sul terreno se era stato indicato dall'allenatore nel quintetto iniziale, oppure non dovrà rimanere sul terreno.

_ 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.

_ Esempio: Durante l'intervallo pre-gara, A1 è sanzionato per un fallo antisportivo sul giocatore B1.

Interpretazione: B1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore a rimbalzo, prima dell'inizio della gara.

- Se B1 è indicato come uno dei 5 giocatori del quintetto iniziale, dovrà rimanere sul terreno di gioco.
- Se B1 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.

1 _ OBRI 9-6 (M)

1 _ OBRI 9-7

2 _ OBRI 9-8

9.3 La gara non può iniziare se una o entrambe le squadre non sono presenti sul terreno di gioco con 5 giocatori pronti a giocare. [Tale obbligo è valido solo per l'inizio della gara].

OBR1 9-2 _ 3

_ 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 può continuare a giocare con meno di 5 giocatori.

OBR1 9-3 _ 4

_ Esempio: Verso la fine della gara, A1 è sanzionato con il suo quinto fallo e lascia il gioco. La squadra A rimane con 4 giocatori perché non ha più sostituti disponibili. Poiché la squadra B è in vantaggio con un largo margine l'allenatore, 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 Per tutte le gare, la prima squadra riportata nel programma (squadra ospitante), guardando il terreno di gioco dal tavolo degli ufficiali di campo, deve avere:

- la panchina sul lato sinistro del tavolo degli UdC;
- la metà campo per il riscaldamento pre-gara di fronte alla propria panchina.

Tuttavia, se le due squadre sono d'accordo, possono scambiarsi le panchine e/o la metà campo di riscaldamento per la prima metà gara.

9.5 Le squadre devono scambiarsi la metà campo di riscaldamento e i canestri per l'inizio del secondo tempo.

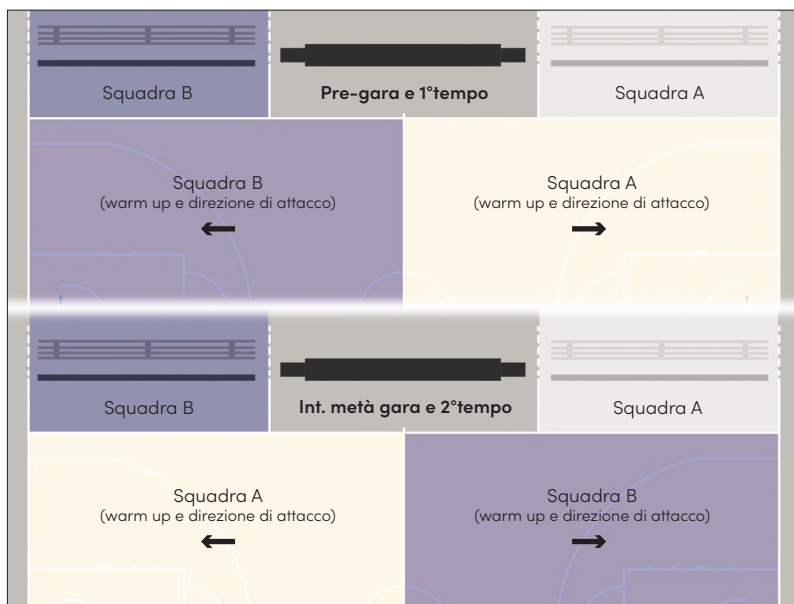


Fig. 43 ▶
Panchine e metà campo di attacco/
warm-up delle squadre
rispetto ai tempi di
gioco.

©D.Gallier - FIP

▲ L'Art. 9.4/9.5 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 è scoperta, scambiando i canestri e riprendendo il gioco dal punto diametralmente opposto, senza porre 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. Attenzione! Questa circostanza è differente rispetto ad un giocatore che segna nel canestro sbagliato (il proprio) [Art. 16.2.2].

2 _ OBRI 9-4 ^(M)

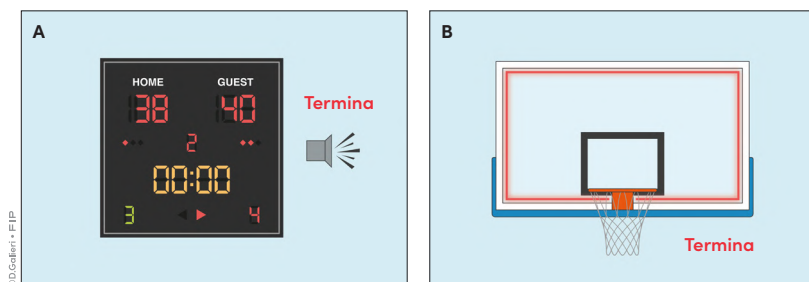
_ **Esempio:** Dopo l'inizio della gara gli arbitri scoprono che le squadre stanno giocando nella direzione sbagliata.

Interpretazione: La gara deve essere interrotta il prima possibile senza porre nessuna squadra in condizione di svantaggio. Le squadre correggeranno la direzione del gioco. Il gioco riprenderà dal punto diametralmente opposto, corrispondente a quello in cui il gioco è stato interrotto.

5 _ OBRI 9-5

9.6 In tutti i tempi supplementari le squadre devono continuare a giocare verso gli stessi canestri come nel quarto quarto (4°Q).

9.7 Un quarto, un tempo supplementare o la gara **terminano** quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per il termine del quarto o del tempo supplementare (A). Quando il tabellone è provvisto di stop lamp con luce rossa attorno al suo perimetro, questa ha la precedenza rispetto al segnale acustico del cronometro di gara (B).



◀ Fig. 44
Termini di un quarto,
tempo supplementare o
della gara.

▲ L'articolo 5.8 afferma che "in caso di infortunio, i giocatori che sono stati indicati dall'allenatore per iniziare la gara possono essere sostituiti, [...]. In questo caso, anche gli avversari hanno diritto a sostituire lo stesso numero di giocatori, se lo desiderano". Pertanto, durante l'intervallo pre-gara, se un giocatore che è indicato come uno dei 5 giocatori del quintetto iniziale non è più in grado (ad esempio per infortunio) o non ha più il diritto (ad esempio per un'espulsione) di iniziare la gara, sarà sostituito da un altro giocatore. Se lo desiderano, gli avversari hanno il diritto di sostituire uno dei loro 5 giocatori iniziali.

3 _ OBRI 9-9 ^(M)

_ **Esempio:** Durante l'intervallo, 7 minuti prima della gara, A1 si infortuna oppure 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.

6 _ OBRI 9-10

10. Status della palla

10.1 La palla può essere viva o morta.

10.2 La palla diventa **viva** quando:

- lascia la(e) mano(i) del primo arbitro, durante il lancio nel salto a due (A);
- è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa, durante una rimessa (B).
- è a disposizione del tiratore, durante un tiro libero (C);

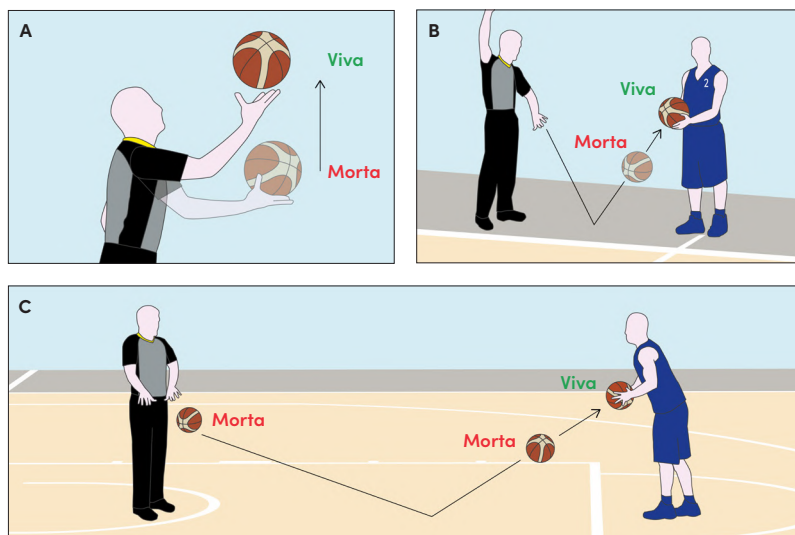
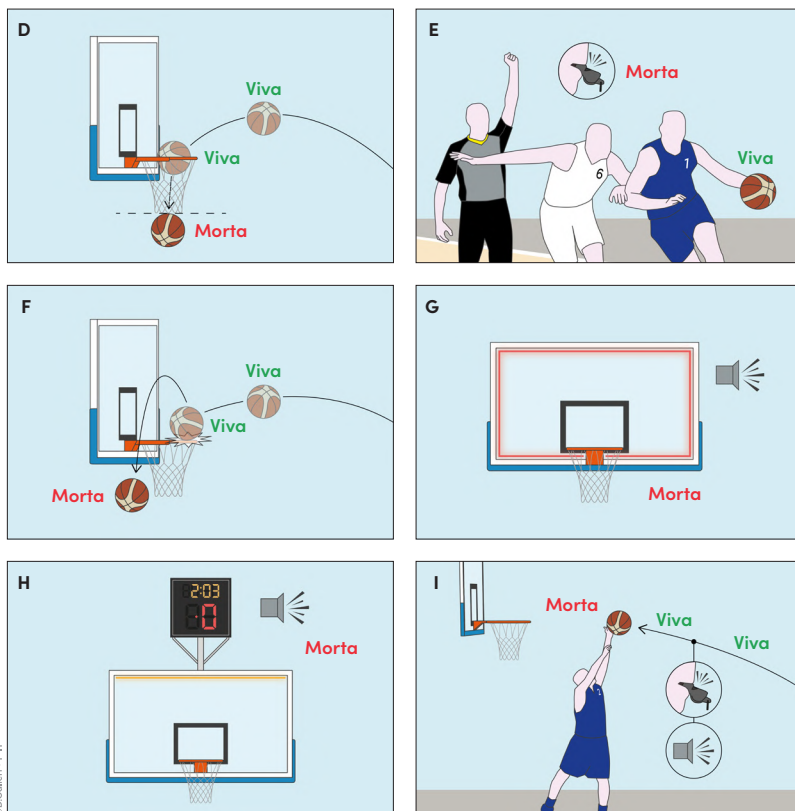


Fig. 45 ►
Esempi di palla morta
che diventa viva (M→V).

10.3 La palla diventa **morta** quando:

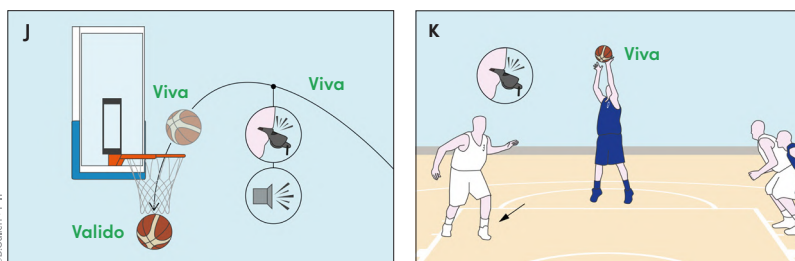
- viene realizzato un qualunque tiro a canestro su azione o un tiro libero (D);
- un arbitro fischia mentre la palla è viva (E);
- è evidente che la palla non entrerà nel canestro durante un tiro libero (F) che sarà seguito da
 - un altro(i) tiro(i) libero(i);
 - un'ulteriore sanzione (tiro(i) libero(i) e/o possesso palla);
- il segnale acustico del cronometro di gara suona per il termine del quarto o del tempo supplementare (lo stop lamp ha sempre la precedenza) (G);
- il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi suona mentre una squadra è in controllo della palla (H);
- la palla, in volo durante un tiro a canestro su azione, viene toccata da un giocatore di una qualunque delle due squadre dopo che
 - un arbitro fischia;
 - il segnale acustico del cronometro di gara suona per il termine del quarto o del tempo supplementare;
 - il segnale acustico del cronometro dei 24" suona (I).



◀ Fig. 46
Esempi di palla viva che diventa morta (V→M).

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

- è in volo durante un tiro a canestro su azione e
 - un arbitro fischia;
 - il segnale acustico del cronometro di gara suona per il termine del quarto o del tempo supplementare;
 - il segnale acustico del cronometro dei 24" suona (J);
- è in volo durante un tiro libero e un arbitro fischia per una infrazione alle regole non commessa dal tiratore (K);



◀ Fig. 47
Esempi di palla viva che non diventa morta (V→V).

- è controllata da un giocatore in atto di tiro a canestro su azione, che finisce il suo tiro con un movimento continuo iniziato prima che un fallo sia sanzionato a un qualunque giocatore avversario o a una qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra avversaria [es. fallo tecnico].

▲ **N.B.** I concetti di "controllo di palla", "tiro a canestro" e "movimento continuo" saranno adeguatamente trattati agli Articoli 14 e 15.

Questa regola non si applica e il canestro non sarà convalidato se, dopo che l'arbitro abbia fischiato, viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo.

OBRI 10-2 _ 1

– 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 di B2.

OBRI 10-2 _ 2

– Esempio (Fig. 48): A1 ha iniziato l'atto di tiro a canestro su azione (A) quando B3 commette fallo su A2 (B). Questo è il quinto fallo della squadra B, nel quarto. A1 finisce il suo tiro con un movimento continuo (C).

Interpretazione: Il canestro di A1, se realizzato, è valido. A2 effettuerà 2 tiri liberi [per bonus - Art. 41.2]. Il gioco riprenderà come dopo i tiri liberi.

OBRI 10-3 _ 3

– Esempio (Fig. 49): A1 ha iniziato l'atto di tiro su azione (D) quando A2 commette fallo su B3 (E). A1 termina il tiro in movimento continuo (F).

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, tranne che direttamente dietro il tabellone.

Fig. 48 ►

Fallo commesso dalla difesa, lontano dalla palla, in situazione di tiro a canestro in movimento continuo.

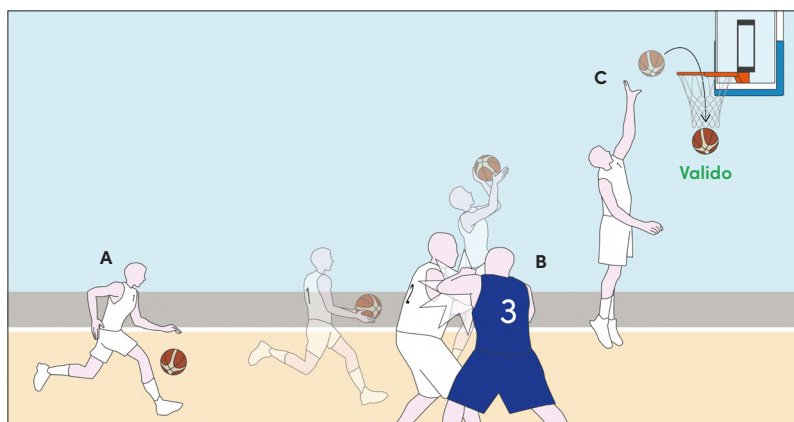
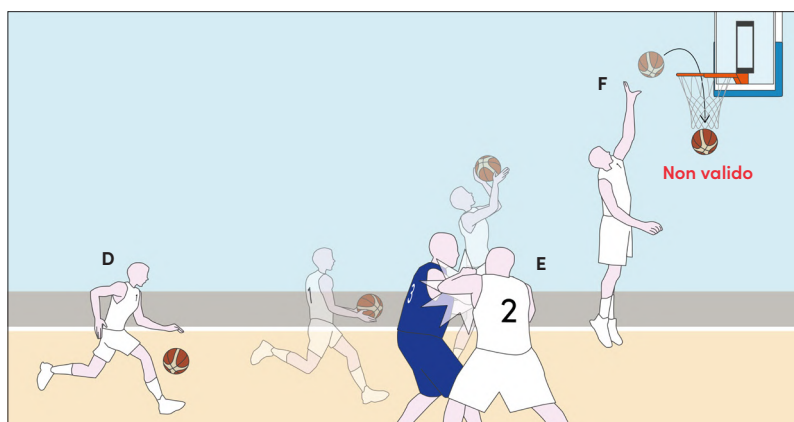


Fig. 49 ►

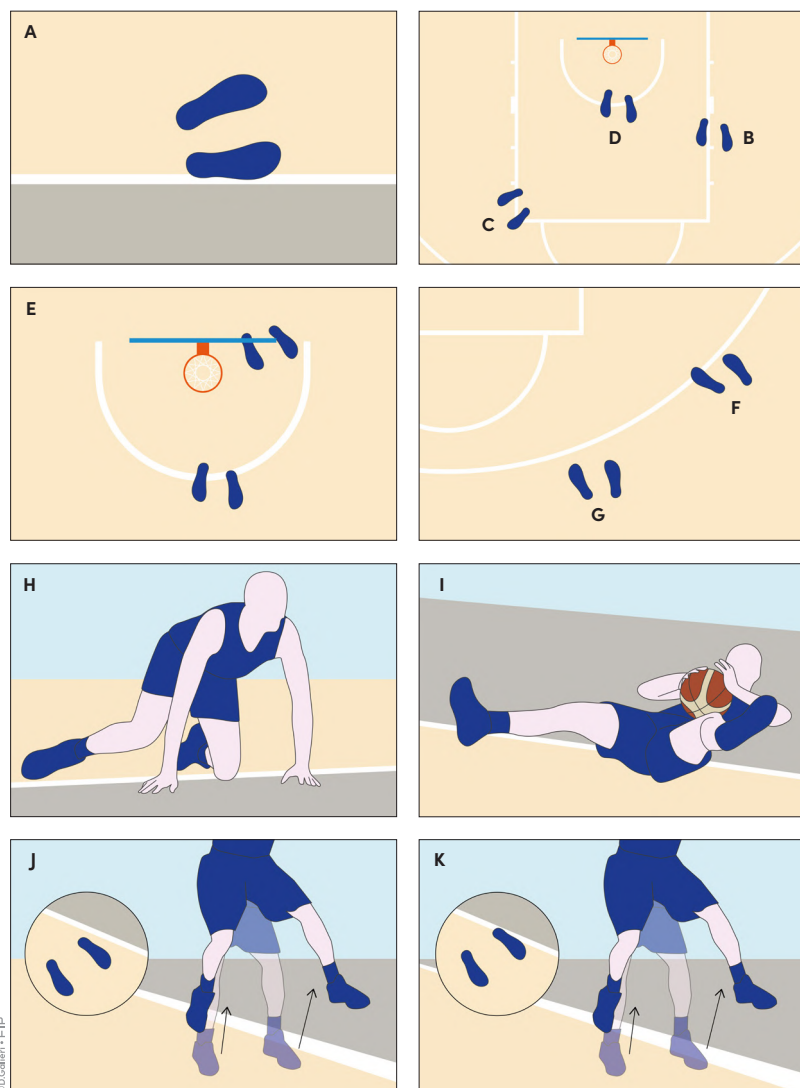
Fallo in attacco, commesso lontano dalla palla, in situazione di tiro a canestro in movimento continuo.



© D. Gallari - FIP

11. Posizione di un giocatore e di un arbitro

11.1 La posizione di un giocatore è determinata dal punto in cui egli tocca il terreno di gioco. Mentre è in aria, mantiene lo stesso status che aveva acquisito prima di saltare. Questo include la linea perimetrale, la linea centrale, la linea dei 3 punti, la linea di tiro libero, le linee che delimitano l'area dei 3 secondi e le linee che delimitano l'area del semicerchio di no-sfondamento.



◀ **Fig. 50**

Esempi di:

- giocatore considerato al di fuori del terreno di gioco (A);
- giocatore all'interno dell'area dei 3 secondi (B e C);
- giocatore all'interno dell'area dei 3 secondi e del semicerchio no-sfondamento (D);
- giocatore all'interno del semicerchio no-sfondamento (E);
- giocatore nell'area del tiro da 2 punti (F);
- giocatore nell'area del tiro da 3 p.ti (G);
- giocatore al di fuori del terreno di gioco (H e I);
- giocatore all'interno del terreno (J);
- giocatore al di fuori del terreno (K).

11.2 La posizione di un arbitro è determinata in modo analogo a quella di un giocatore. Quando la palla tocca un arbitro, è come se toccasse il terreno di gioco nella posizione in cui egli si trova.

12. Salto a due e possesso alternato

12.1 Definizione di salto a due

12.1.1 Un **salto a due** ha luogo quando un arbitro lancia la palla tra 2 giocatori avversari (A).

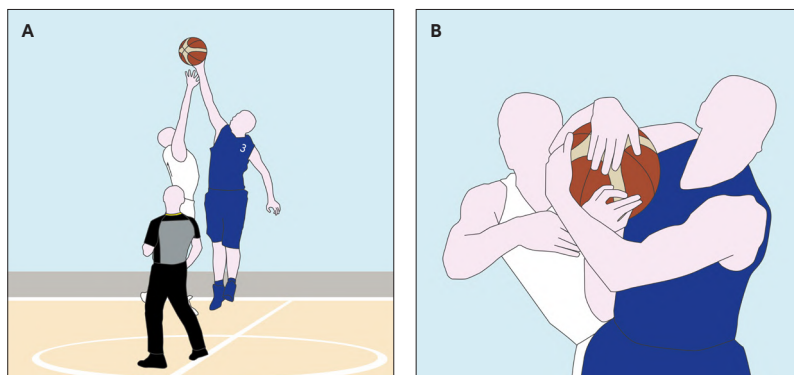
12.1.2 Una **palla trattenuta** si verifica quando uno o più giocatori di squadre avversarie hanno una o entrambe le mani saldamente sulla palla, in modo che nessun giocatore possa ottenerne il controllo senza eccessiva forza (B).

OBRI 12-23 _ 1

– Esempio: A1, con la palla tra le mani, è in movimento continuo verso il canestro, per realizzare. In questo momento, B1 mette le mani ben salde sulla palla e A1 compie più passi di quelli consentiti dalla regola [Art.25].

Interpretazione: Questa è una palla trattenuta, con conseguente situazione di salto a due.

Fig. 51 ▶
Salto a due d'inizio gara (A) ed esempio di palla trattenuta (B)

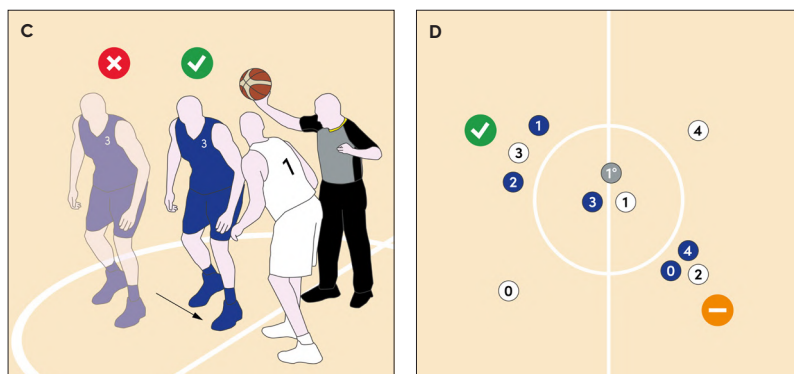


12.2 Procedura del salto a due

12.2.1 Ciascun saltatore deve stare con entrambi i piedi all'interno della metà del cerchio centrale più vicina al proprio canestro e con un piede vicino alla linea centrale (C).

12.2.2 Compagni di squadra non possono occupare posizioni adiacenti attorno al cerchio se un avversario desidera occupare una di quelle posizioni (D).

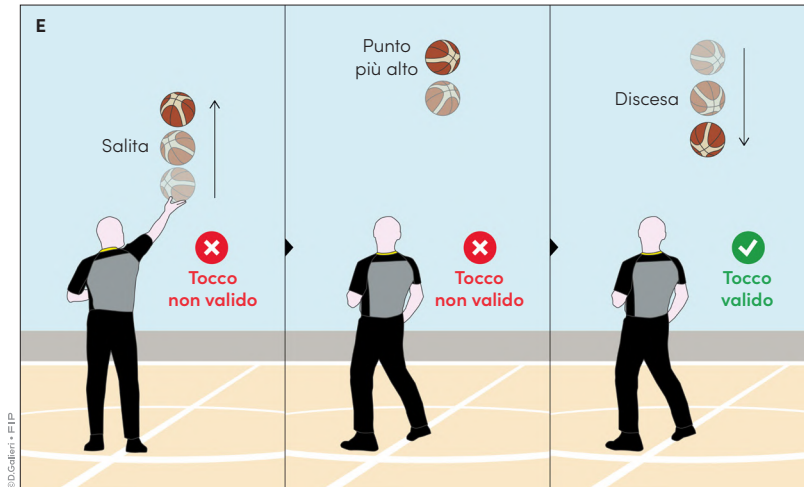
Fig. 52 ▶
Come da immagine (C), i giocatori non possono avere entrambi i piedi distanti dalla linea centrale. Contestualmente, non possono oltrepassare con il piede la medesima linea per saltare. Nell'illustrazione (D), se il giocatore 2 bianco intende interporre tra lo 0 ed il 4 blu, ha il diritto di farlo ed i giocatori blu il dovere di concederlo.



12.2.3 L'arbitro deve, quindi, lanciare la palla verticalmente verso l'alto tra i 2 avversari, più in alto rispetto al punto che ciascuno di essi possa raggiungere saltando.

▲ N.B. Ogni squadra può designare liberamente il saltatore.

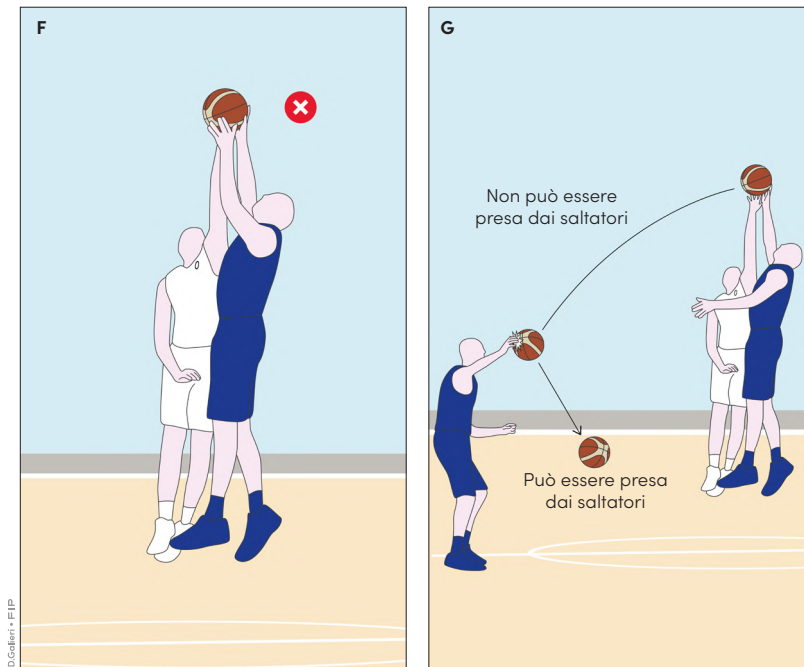
12.2.4 La palla deve essere toccata con la(e) mano(i) da almeno uno dei saltatori dopo che abbia raggiunto il punto più alto (E).



◀ Fig. 53
Come da illustrazione, la palla può essere legalmente toccata solo quando è in fase di discesa.

12.2.5 Nessun saltatore deve lasciare la propria posizione fino a quando la palla non sia stata legalmente toccata.

12.2.6 Nessun saltatore può prendere la palla (F), oppure toccarla più di due volte, fino a quando la palla non abbia toccato uno dei giocatori non saltatori o il terreno di gioco (G).



◀ Fig. 54
In figura (F) il giocatore blu trattiene illegalmente la palla, commettendo violazione. In figura (G), entrambi i saltatori non possono toccare la palla una terza volta o trattenerla prima che sia stata toccata (o abbia toccato) il giocatore blu non saltatore o il terreno di gioco.

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

"Legalmente toccata"

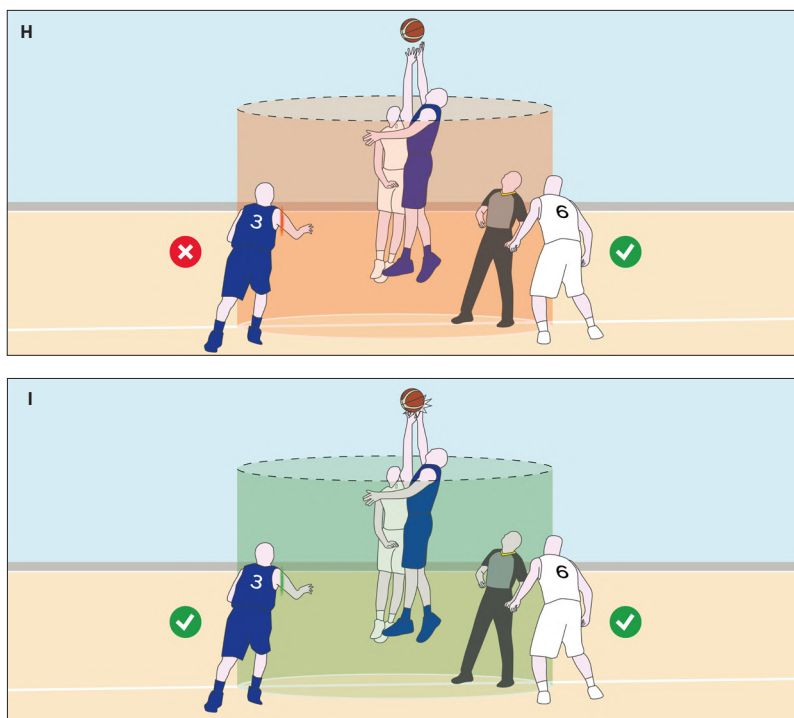
Durante il salto a due, la palla si considera "legalmente toccata" quando viene colpita con la(e) mano(i) e non:

- trattenuta (con una o entrambe le mani);
- colpita con la testa, con il pugno o qualsiasi altra parte del corpo, fatta eccezione per le mani;
- nella fase ascendente (salita) o nel punto più alto che la palla raggiunge durante il lancio da parte dell'arbitro.
- oltrepassando con il(i) piede(i) la linea di metà campo.

12.2.8 I giocatori non saltatori non possono avere nessuna parte del corpo sulla o sopra la linea del cerchio (cilindro) (H) prima che la palla sia stata toccata (I).

Fig. 55 ▶

Nell'esempio (H), il giocatore 3 blu oltrepassa, con il braccio, il cilindro immaginario del cerchio di centro campo prima che la palla sia stata toccata, commettendo violazione. Viceversa, nell'esempio (I), il medesimo giocatore non commette violazione, avendo oltrepassato il cilindro dopo che la palla sia stata toccata.



Un'infrazione agli Articoli 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 e 12.2.8 è una violazione [Il concetto di violazione sarà approfondito all'Art.22].

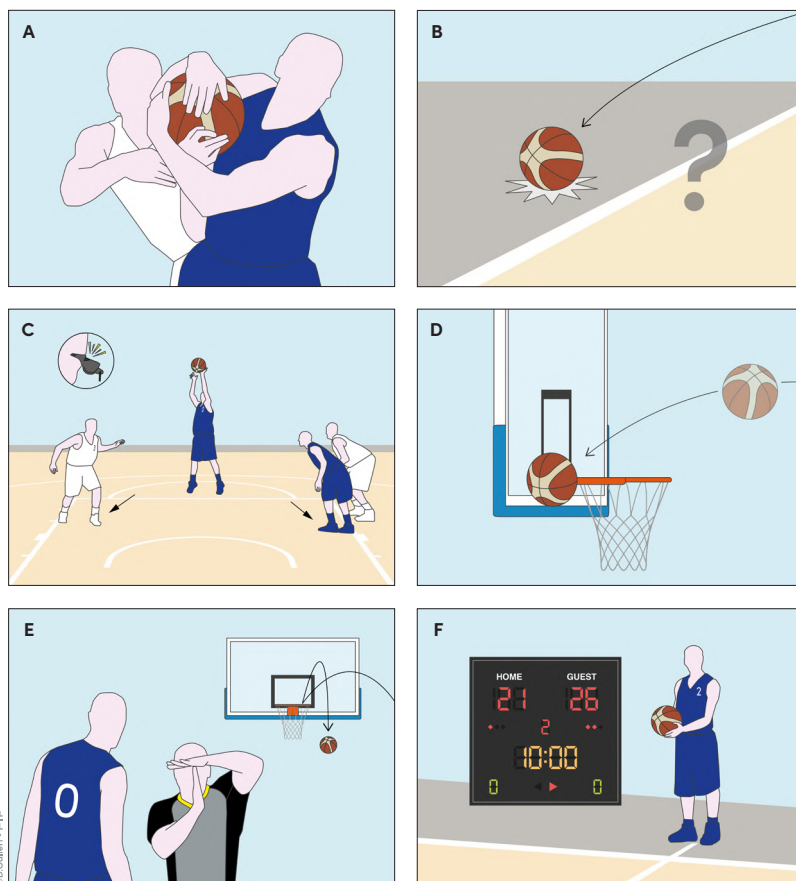
12.3 Sanzione [infraz. agli Art. 12.2.1-12.2.4-12.2.5-12.2.6-12.2.8]

Il gioco deve essere ripreso con una rimessa per la squadra avversaria dal punto più vicino a quello dell'infrazione, tranne che direttamente dietro il tabellone.

12.4 Situazioni di salto a due

Una **situazione di salto a due** si verifica quando:

- viene fischiata una palla trattenuta (A);
- la palla esce dal terreno di gioco e gli arbitri sono in dubbio o in disaccordo su chi abbia toccato per ultimo la palla (B);
- avviene una doppia violazione sull'ultimo tiro libero non realizzato (C);
- una palla viva si blocca tra l'anello e il tabellone (D), tranne
 - tra tiri liberi;
 - dopo l'ultimo tiro libero seguito da una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra [ad esempio dopo un fallo antisportivo o da espulsione];
- la palla diventa morta quando nessuna squadra ha il controllo della palla o ha diritto alla palla (E);
- dopo la compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre, se non rimangono altre sanzioni per falli da amministrare e nessuna squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla prima del primo fallo o della violazione [approfondimento all'Art. 42];
- devono iniziare tutti i quarti e tutti i tempi supplementari (F) ad eccezione del primo quarto [inizio gara].



◀ Fig. 56
Situazioni di salto a due.

OBRI 12-12 _ 2

– **Esempio (Fig. 57):** B3 salta con la palla tra le mani ed è legalmente stoppato da A1 (G). Entrambi i giocatori ritornano poi sul terreno di gioco, con una o entrambe le mani ben salde sulla palla (H).

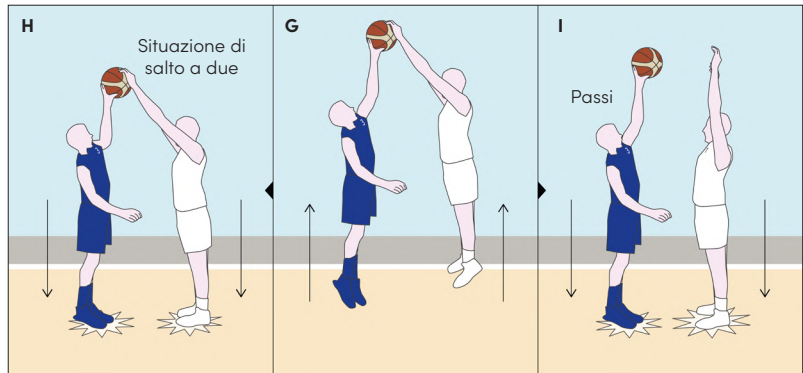
OBRI 12-13 _ 3

Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due.

– **Esempio (Fig. 57):** B3 salta, con la palla tra le mani, ed è stoppato da A1. B3, poi, ritorna sul terreno di gioco con una o entrambe le mani ancora saldamente sulla palla, mentre A1 non tocca più la palla (I).

Interpretazione: Questa è una violazione di passi di B3 [Art. 25.2.1].

Fig. 57 ▶
Casistiche di situazione di salto a due o violazione di passi.



OBRI 12-14 _ 4

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

Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due.

OBRI 12-15 _ 5

– **Esempio:** A1 salta con la palla tra le mani, in zona di attacco, ed è legalmente stoppato da B1. Entrambi i giocatori ritornano, quindi, sul terreno di gioco, con una o entrambe le mani ben salde sulla palla. A1 ritorna sul terreno di gioco con un piede in zona di difesa.

Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due.

12.5 Definizione di possesso alternato

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

- 1 ▲ La squadra che ha diritto alla rimessa per possesso alternato, come stabilito dall'Art. 12.6.4, viene indicata dall'apposita freccia, disposta in direzione del canestro attaccato dalla squadra in diritto.

Differenza tra salto a due, situazione di salto a due, palla trattenuta e possesso alternato

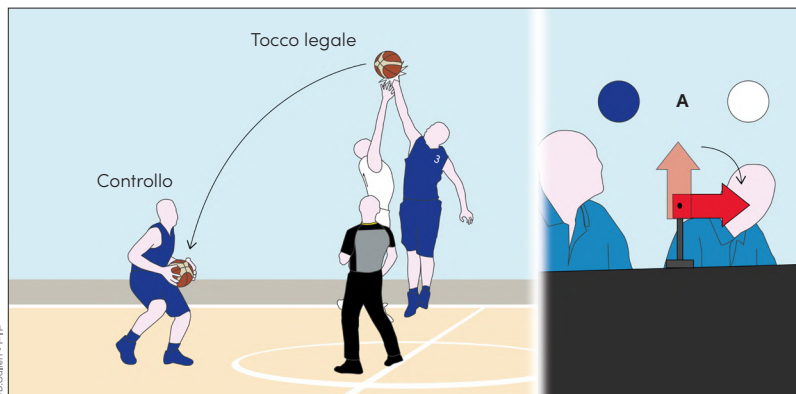
L'Articolo 12 definisce quattro concetti. È importante chiarire e comprendere la loro differenza:

- il **salto a due** è il lancio della palla da parte del primo arbitro a inizio gara;
- la **situazione di salto a due** è una circostanza del gioco nella quale non è possibile stabilire a quale squadra attribuire il possesso di palla;
- la **palla trattenuta** è una delle possibili situazioni di salto a due (quando la palla è "contesa" tra due o più avversari);
- il **possesso alternato** è il metodo per attribuire il possesso di palla in situazioni di salto a due.

12.6 Procedura di possesso alternato

12.6.1 In tutte le situazioni di salto a due, le squadre devono alternarsi nel possesso della palla per una rimessa dal punto più vicino a dove avviene la situazione di salto a due, tranne che direttamente dietro il tabellone.

12.6.2 La squadra che non ottiene il primo controllo di una palla viva, dopo il salto a due, avrà diritto alla prima rimessa di possesso alternato (A) [il "controllo di palla" è definito all'Art. 14].



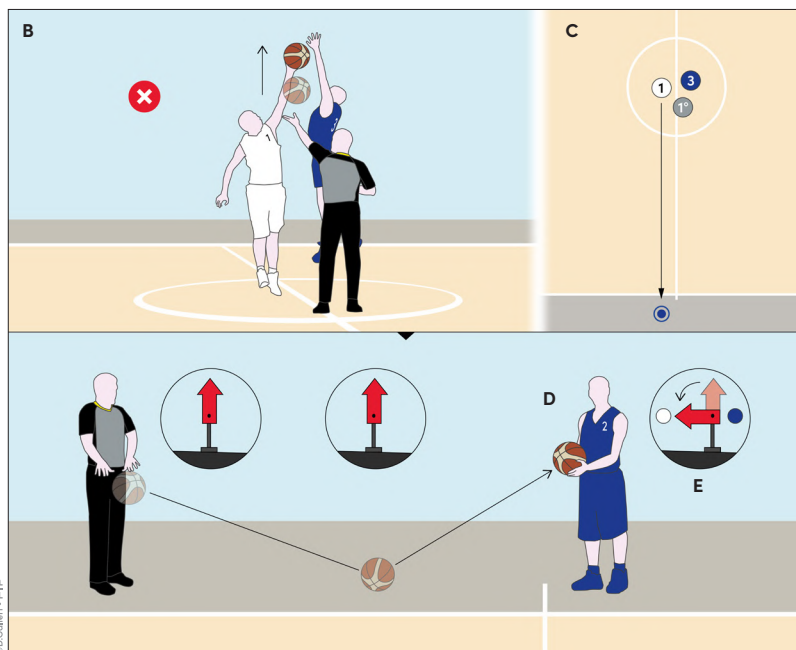
◀ Fig. 58

La squadra blu acquisisce il primo controllo di palla dopo il salto a due. In quel momento, la freccia sarà disposta in direzione d'attacco della squadra bianca (A).

— Esempio (Fig. 59): Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Prima che raggiunga il punto più alto, il saltatore A1 tocca la palla.

Interpretazione: Si verifica una violazione sul salto a due da parte di A1 (B). Alla squadra B sarà assegnata una rimessa in zona di attacco, vicino alla linea centrale (C) [con 14 secondi sui 24"]. Non appena la palla sarà a disposizione del giocatore della squadra B (D), incaricato della rimessa, la squadra A avrà diritto alla prima rimessa di possesso alternato (E).

6 _ OBRI 12-3



◀ Fig. 59

Esempio di violazione sul salto a due d'inizio gara e procedura di possesso alternato.

– Esempio: Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Prima che la palla raggiunga il punto più alto, A2, giocatore non saltatore, entra nel cerchio centrale dalla:

(a.) zona di difesa.

(b.) Zona di attacco.

Interpretazione: In entrambi i casi, si verifica una violazione sul salto a due da parte di A2. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa, vicino alla linea centrale, in:

(a.) zona di attacco, con 14 secondi sul cronometro dei 24" [Art. 29.2.3].

(b.) Zona di difesa, con 24 secondi sul cronometro dei 24" [Art. 29.2.3].

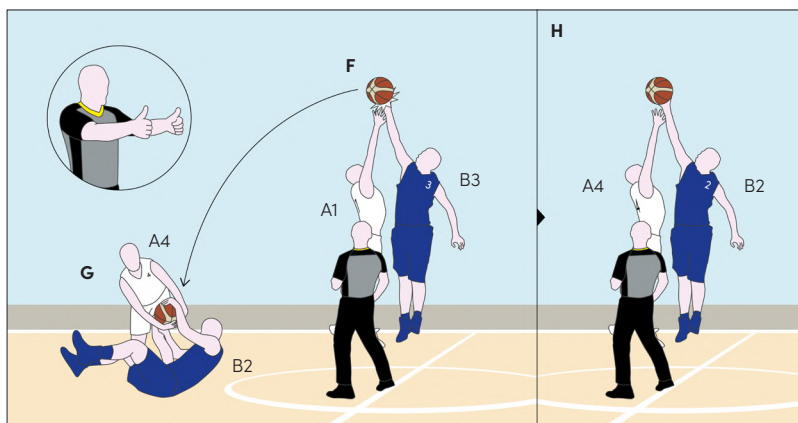
Non appena la palla sarà a disposizione del giocatore della squadra B, incaricato della rimessa, la squadra A avrà diritto alla prima rimessa di possesso alternato.

2

▲ Se, dopo il salto a due, si verifica una situazione di salto a due (come una palla trattenuta), si procederà con un nuovo salto a due (in quanto non è stato possibile stabilire, dopo il salto, un controllo di palla per direzionare la freccia di possesso alternato). In tal caso, i giocatori coinvolti nella situazione di salto a due saranno i nuovi saltatori.

Fig. 60 ▶

Il saltatore 3 blu tocca legalmente la palla (F), che finisce tra le mani del 4 bianco e del 2 blu (situazione di salto a due) (G). Si procede, dunque, con un nuovo salto tra il 4 bianco ed il 2 blu (H).



– Esempio: Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Immediatamente dopo che la palla è legalmente toccata dal saltatore A1, si verifica una palla trattenuta tra A2 e B2, oppure un doppio fallo [Art. 35] tra A2 e B2.

Interpretazione: In entrambi i casi, poiché il controllo di una palla viva 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, dopo che la palla è stata legalmente toccata e prima che la palla trattenuta /il doppio fallo si sia verificato, rimane valido.

– Esempio: Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Immediatamente dopo che è legalmente toccata dal saltatore A1, la palla va direttamente nel fuori campo, oppure è presa da A1 prima che essa tocchi uno dei giocatori non coinvolti nel salto o il terreno di gioco.

Interpretazione: Come visto negli esempi precedenti, sarà assegnata una rimessa alla squadra B nel punto più vicino a dove la palla è uscita, in zona di difesa (con 14") o in zona di attacco (con 24"). Anche in questo caso, non appena la palla sarà a disposizione del giocatore della squadra B, incaricato della rimessa, la squadra A avrà diritto alla prima rimessa di possesso alternato.

▲ Dopo un tocco legale sul salto a due possono verificarsi situazioni di falli personali, tecnici, antisportivi o da espulsione. Se la sanzione prevede una rimessa, la freccia sarà posizionata in favore della squadra avversaria nel momento in cui il giocatore ha a disposizione la palla per la rimessa. Se la sanzione prevede tiri liberi, la freccia sarà posizionata in favore della squadra avversaria nel momento in cui il giocatore ha a disposizione la palla per il primo tiro libero.

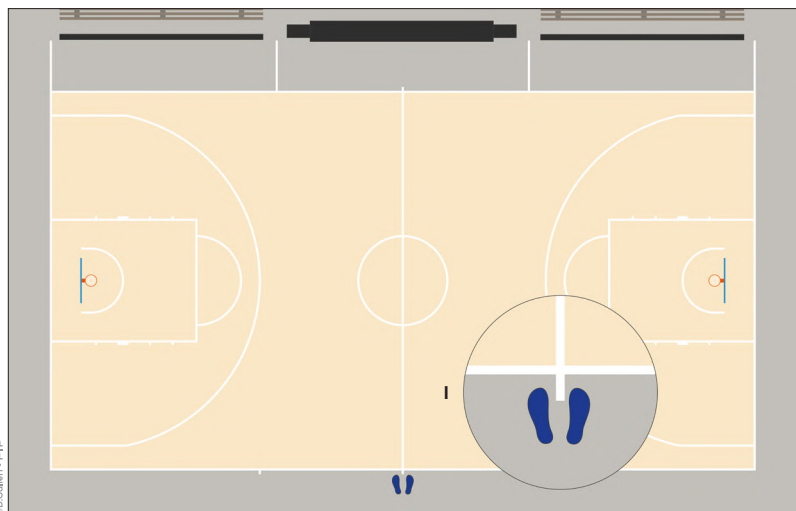
_ Esempio: Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Immediatamente dopo che la palla è legalmente toccata dal saltatore A1, B1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo [come sanzione del fallo tecnico]. 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. Nel momento in cui è stato sanzionato il fallo tecnico, la palla non era controllata da alcuna squadra, pertanto si verifica una situazione di salto a due ed 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 [con 14" in attacco o 24" in difesa].

_ Esempio: Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Immediatamente dopo che la palla è 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. Appena B2 riceverà la palla per il 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) con 14 secondi sul cronometro dei 24".

12.6.3 La squadra, che ha diritto al successivo possesso alternato al termine di ogni quarto o tempo supplementare, dovrà iniziare il quarto o tempo supplementare successivo con una rimessa dalla linea centrale estesa (I), sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, a meno che non ci siano ulteriori sanzioni di tiro libero e possesso della palla da amministrare.



3

10 _ OBRI 12-7

11 _ OBRI 12-8

◀ Fig. 61

Punto di rimessa all'inizio di un quarto (tranne il primo) o di un tempo supplementare.

_ Esempio: Contemporaneamente al suono del segnale acustico del cronometro, 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 è 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 gara. Prima dell'inizio del secondo quarto, 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. Inoltre, La squadra A non perderà il proprio diritto alla rimessa per possesso alternato nella successiva situazione di salto a due.

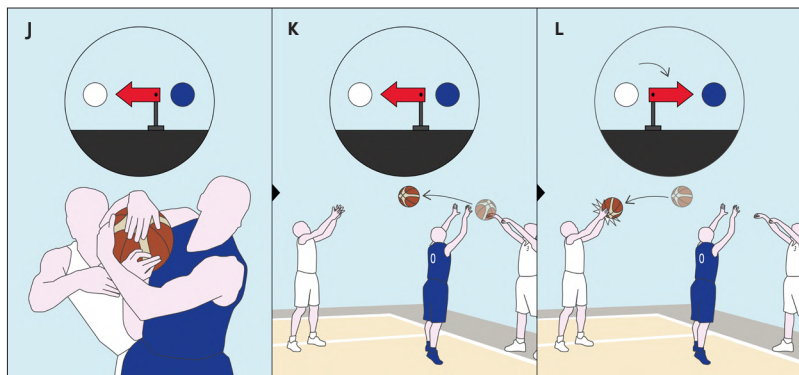
_ Esempio: Immediatamente dopo il suono del segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del terzo quarto, B1 è sanzionato con un fallo tecnico. La squadra A ha diritto alla rimessa per possesso alternato per iniziare il quarto quarto.

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 possesso alternato in favore della squadra A, dalla linea centrale estesa, con 24".

12.6.4 La squadra che ha diritto alla rimessa per possesso alternato dovrà essere indicata dalla freccia di possesso alternato in direzione del canestro avversario. La direzione della freccia dovrà essere invertita immediatamente al termine della rimessa per possesso alternato [L'Articolo 17.2.1 specifica quando termina una rimessa in gioco da fuori campo].

Fig. 62 ▶

Nell'esempio, si verifica una situazione di salto a due (J). La freccia indica la direzione di attacco della squadra bianca. La palla lascia le mani del giocatore bianco incaricato della rimessa (K). Nel momento in cui il giocatore bianco, sul terreno di gioco, tocca la palla, la rimessa è terminata e la freccia deve essere invertita (L).



_ 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 è assegnata erroneamente alla squadra A.

Interpretazione: Dopo che la palla tocca o è 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.

▲ L'Articolo 12.4 comma 4 disciplina la situazione di salto a due in caso di palla viva bloccata tra anello e tabellone, con conseguente rimessa per possesso alternato. Se la squadra che stava attaccando ha diritto alla rimessa per possesso alternato, avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". Al contrario, la squadra che stava difendendo avrà 24 secondi. In altre parole, si fa riferimento alla regola dei 24" all'Articolo 29.2.7.

– **Esempio:** Durante un tiro a canestro su azione di A1, la palla si blocca tra anello e tabellone. ha diritto alla rimessa in base alla procedura di possesso alternato:

- (a.) la squadra A (attaccante);
- (b.) La squadra B (difendente).

Interpretazione: La squadra A avrà a disposizione 14", mentre la squadra B 24" sul cronometro dei 24 secondi, Dopo la rimessa, da dietro la linea di fondo campo.

– **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 è a favore della squadra A.

Interpretazione: Il cronometro dei 24" non ha ancora suonato quando la palla lascia le mani di A1 per il tiro. Pertanto, la palla in volo è ancora viva e questa è una situazione di salto a due. Dopo la rimessa, da dietro la linea di fondo campo, la squadra A avrà 14" sul cronometro dei 24".

15 _ OBRI 12-17

16 _ OBRI 12-18 ^[M]

12.6.5 Una violazione commessa da una squadra durante la propria rimessa per possesso alternato ne comporta la perdita. La direzione della freccia di possesso alternato dovrà essere invertita immediatamente, per indicare che gli avversari della squadra, che ha commesso la violazione, avranno diritto alla rimessa per possesso alternato alla successiva situazione di salto a due. Il gioco dovrà quindi riprendere assegnando la palla agli avversari della squadra che ha commesso la violazione, per una rimessa dal punto della rimessa originale.

– **Esempio:** Dopo la rimessa di A1, dalla linea centrale estesa per l'inizio di un quarto (rimessa per possesso alternato), la palla si blocca tra anello e tabellone, nella zona di attacco della squadra A.

Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due, ma anche una violazione commessa dalla squadra A sulla rimessa di possesso alternato. La direzione della freccia sarà invertita, immediatamente, a favore della squadra B. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B da dietro la linea di fondo campo, tranne che direttamente dietro il tabellone. La squadra B avrà 24" sul cronometro dei 24 secondi.

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

- (a.) A1, incaricato della rimessa, calpesta il terreno di gioco mentre ha la palla tra le mani.
- (b.) A2 muove le mani oltre la linea perimetrale prima che la palla sia stata passata oltre tale linea.
- (c.) A1, incaricato della rimessa, impiega più di 5" 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 a favore della squadra B.

17 _ OBRI 12-20

18 _ OBRI 12-25

12.6.6 Un fallo di una qualunque delle due squadre:

- prima dell'inizio di un quarto diverso dal primo o di un tempo supplementare;
 - durante una rimessa per possesso alternato;
- non fa perdere alla squadra, che ha diritto alla rimessa, quel possesso alternato.

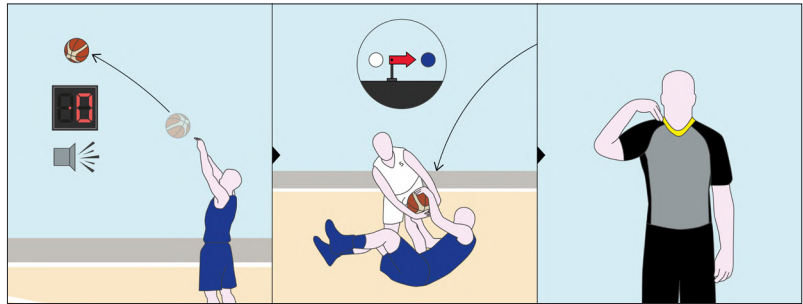
_ Esempio: La freccia del possesso alternato è a favore della squadra A. Durante l'intervallo di gara dopo il primo quarto, B1 è sanzionato per un fallo antisportivo su A1. A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, seguiti da una rimessa per la squadra A dalla linea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

Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A da dietro la linea di fondo campo, in 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.

⚠ Ogni qualvolta una situazione di salto a due avviene dopo il segnale acustico del cronometro dei 24" e la freccia è a favore della squadra in attacco, la procedura di possesso alternato non potrà essere applicata. Questa è una violazione di 24 secondi. La palla deve essere concessa alla squadra in difesa per una rimessa dal punto più vicino alla violazione.

Fig. 63 ▶

Nell'illustrazione, il periodo di 24" della squadra blu termina quando la palla è in aria per il tiro, dopodiché viene intercettata da due avversari (possesso alternato a favore dei blu). Tuttavia, la squadra blu ha esaurito il periodo di 24": violazione.



_ Esempio: Il tiro a canestro di A1 è in aria quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24". Dopodiché:

- (a.) avviene una situazione di salto a due.
- (b.) viene chiamato un fallo tecnico.

La palla non entra nel canestro e la freccia è a favore della squadra A.

Interpretazione: In entrambi i casi la squadra A non ha più secondi a disposizione sul cronometro dei 24" per attaccare. Pertanto, la procedura di possesso alternato non può essere applicata. Al contrario, questa è una violazione di 24 secondi della squadra A. La palla sarà concessa alla squadra B per una rimessa.

_ Esempio: Il tiro a canestro di A1 è in aria quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24". La palla non tocca l'anello, quando:

- (a.) viene chiamato un fallo tecnico contro A1 o B1.
- (b.) avviene una situazione di salto a due.

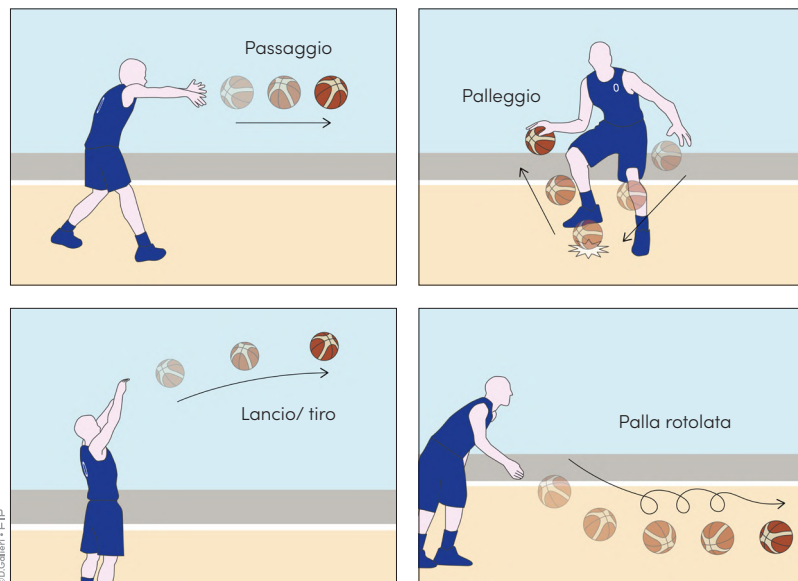
Interpretazione: Nel caso (a.), un qualsiasi giocatore della squadra A (per il fallo tecnico di B1) o della squadra B (per il fallo tecnico di A1) effettuerà un tiro libero senza giocatori negli spazi per il rimbalzo. In entrambi i casi, il gioco deve riprendere come segue:

- se la freccia è a favore della squadra A, si tratta di una violazione di 24 secondi;
- se la freccia è a favore della squadra B, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla zona di difesa con 24 secondi sul cronometro dei 24".

13. Come si gioca la palla

13.1 Definizione

Durante la gara, la palla si gioca solamente con la(e) mano(i) e può essere passata, lanciata, toccata, rotolata o palleggiata in qualsiasi direzione, fatte salve restrizioni di questo Regolamento.

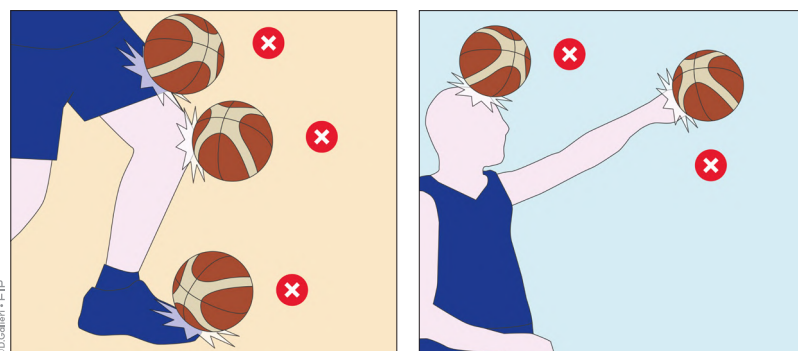


◀ Fig. 64
Esempi di gioco legale della palla.

13.2 Regola

Un giocatore non deve correre con la palla, né calciarla o bloccarla **deliberatamente** [volontariamente] con qualunque parte della gamba oppure colpirla con il pugno. Tuttavia, toccare la palla o venire a contatto, accidentalmente, con qualunque parte della gamba, non è una violazione.

Infrangere tale Articolo è una violazione.



◀ Fig. 65
Quelle esposte sono violazioni esclusivamente se la condotta del giocatore è volontaria (finalizzata a giocare la palla). Inoltre, con il termine "gamba", il Regolamento fa riferimento a tutto l'arto inferiore, dal piede alla vita.

13.3 Sanzione [infraz. all'Art. 13.2]

Il gioco deve essere ripreso con una rimessa per la squadra avversaria dal punto più vicino a quello dell'infrazione, tranne che direttamente dietro il tabellone.

OBRI 13-1 _ 1

⚠ Durante la gara, la palla si gioca solo con le mani. Se un giocatore trattiene la palla tra le gambe per fingere un passaggio o un tiro, oppure usa deliberatamente la testa, la(e) gamba(e), il(i) piede(i) o il(i) pugno(i) per giocare la palla commette violazione.

OBRI 13-2 _ 1

_ Esempio: A1 termina il palleggio. Mette la palla tra le gambe e finge un passaggio o un tiro.

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

OBRI 13-3 _ 2

_ Esempio: A1 passa la palla ad A2 che corre in contropiede verso il canestro avversario. Prima di prendere la palla, A2 la tocca deliberatamente con la testa.

3

Interpretazione: Questa è una violazione di A2, che usa illegalmente la testa per giocare la palla.

_ Esempio: A1 termina il palleggio con 10 secondi sul cronometro dei 24". Per riportare il cronometro dei 24" a 14 secondi [come da regola dei 24" su tocco deliberato con la gamba], lancia la palla sul piede di B2.

Interpretazione: B2 non ha colpito la palla con la gamba deliberatamente. Pertanto, non è violazione. Il comportamento di A1 può essere sanzionato con un fallo tecnico.

OBRI 13-4 _ 2

⚠ Non è consentito aumentare l'altezza o la statura di un giocatore. Sollevare un compagno di squadra, per giocare la palla, è violazione.

OBRI 13-5 _ 4

_ Esempio: A1 solleva il compagno di squadra A2 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. 17.2.9].

14. Controllo della palla

14.1 Definizione

14.1.1 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 (**A**) oppure ha una palla viva a sua disposizione (**B**).

14.1.2 Il controllo da parte di una squadra **continua** quando:

- un giocatore della squadra ha il controllo di una palla viva;
- la palla viene passata tra compagni di squadra.

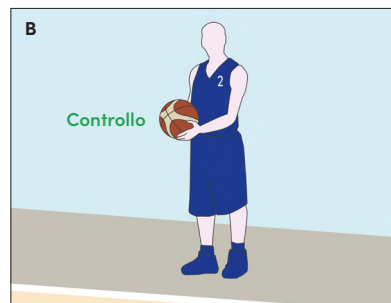
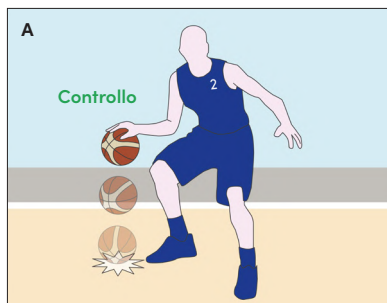
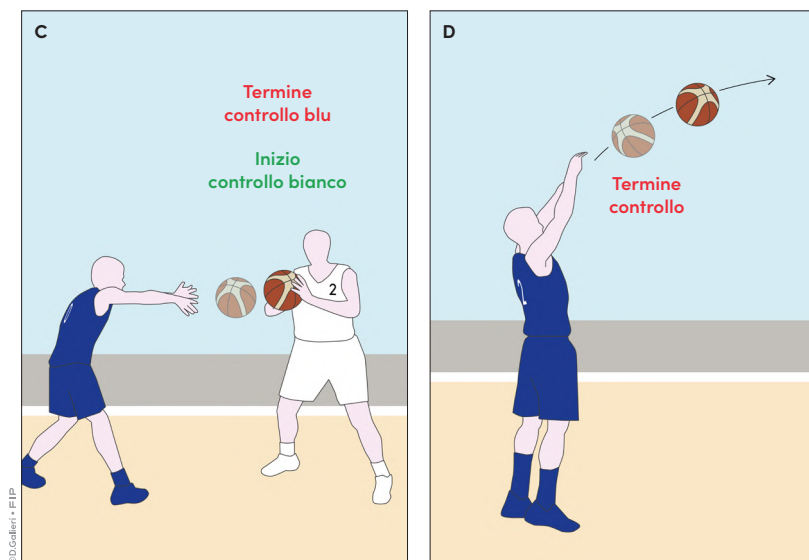


Fig. 66 ►
Esempi di controllo di palla.

© D'Galleria - FIP

14.1.3 Il controllo da parte di una squadra **termina** quando:

- un avversario ottiene il controllo della palla (**C**);
- la palla diventa morta;
- la palla ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore durante un tiro a canestro su azione o un tiro libero (**D**).



◀ **Fig. 67**
Esempi di termine del controllo di palla.

– Esempio: La squadra A ha il controllo di palla da 15 secondi. A1 passa la palla ad A2 e questa, in volo, viene intercettata da B1, il quale:

(a.) colpisce la palla con una o entrambe le mani.

(b.) prende la palla con le mani o la palla si ferma su una sola mano.

Dopodiché, la palla ritorna sul terreno di gioco dove è presa da A2.

Interpretazione: [La regola dei 24 secondi afferma che una squadra avrà a disposizione un nuovo periodo di 24 secondi ogni volta che un giocatore avversario stabilisce un nuovo controllo di una palla viva sul terreno di gioco]. Dalla premessa, nel caso (a.), il giocatore B1 non ha stabilito un nuovo controllo di palla, in quanto l'ha solo colpita. Pertanto, la squadra A continuerà a giocare con i secondi residui sull'apparecchio dei 24". nel caso (b.), il giocatore B1 ha stabilito un nuovo controllo di palla. La squadra A, una volta che il giocatore A2 avrà ripreso la palla, avrà a disposizione un nuovo periodo di 24".

▲ L'articolo 14.1.1 afferma che il controllo di palla inizia quando un giocatore ha a disposizione una palla viva. Gli articoli 17.3.1 e 43.2.3 affermano che un giocatore ha a disposizione 5 secondi rispettivamente per effettuare la rimessa e per effettuare il tiro libero. Tale conteggio inizia nel momento in cui il giocatore acquisisce il controllo di palla. Se, a giudizio di un arbitro, un giocatore ritarda deliberatamente di prendere la palla per effettuare una rimessa o un tiro libero, la palla diventa viva e inizia il controllo di palla della squadra quando l'arbitro posiziona la palla a terra vicino al punto di rimessa o nel terreno di gioco, sulla linea di tiro libero. Ciò, indipendentemente dal fatto che il cronometro di gara sia fermo o meno.

▲ Quando la palla lascia momentaneamente le mani di un giocatore per, poi, essere subito ripresa, tale giocatore è considerato comunque in controllo di palla.

1 _ OBRI 14-3 ^[M]

1 _ OBRI 14-2 ^[M]

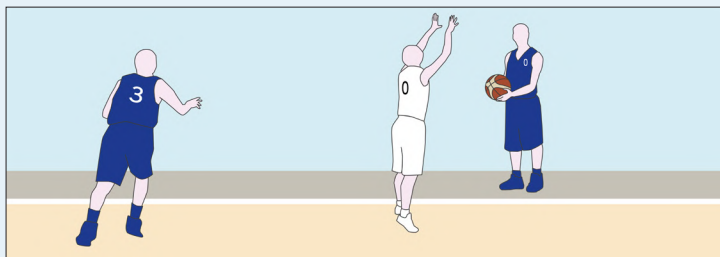
2

Chi controlla la palla? E dove?

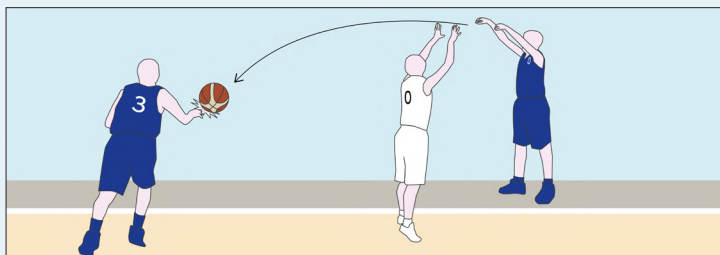
Il controllo della palla **da parte di una squadra** non sempre coincide con quello **da parte di un giocatore** della medesima squadra. Ad esempio, quando la palla è in volo durante un passaggio tra membri della stessa squadra, essa è controllata dalla squadra, ma non è controllata da uno specifico giocatore.

Inoltre, una palla può essere controllata **dentro** o **fuori** dal terreno di gioco. Si osservi la seguente progressione:

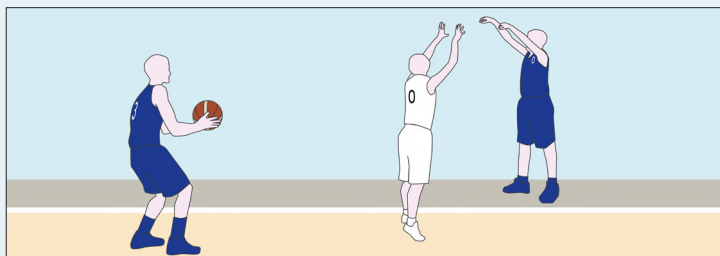
1. durante la rimessa, la palla è controllata dalla squadra blu e dal giocatore 0 blu, fuori dal terreno.



2. Nel momento in cui la palla, passata dal giocatore 0 blu, viene toccata dal giocatore 3 blu, sul terreno di gioco, essa si considera in controllo della squadra blu, sul terreno, ma non è controllata dal giocatore 3 blu.



3. Infine, quando la palla viene trattenuta o palleggiata dal giocatore 3 blu, sul terreno di gioco, si considera in controllo della squadra blu, sul terreno e del giocatore 3 blu.

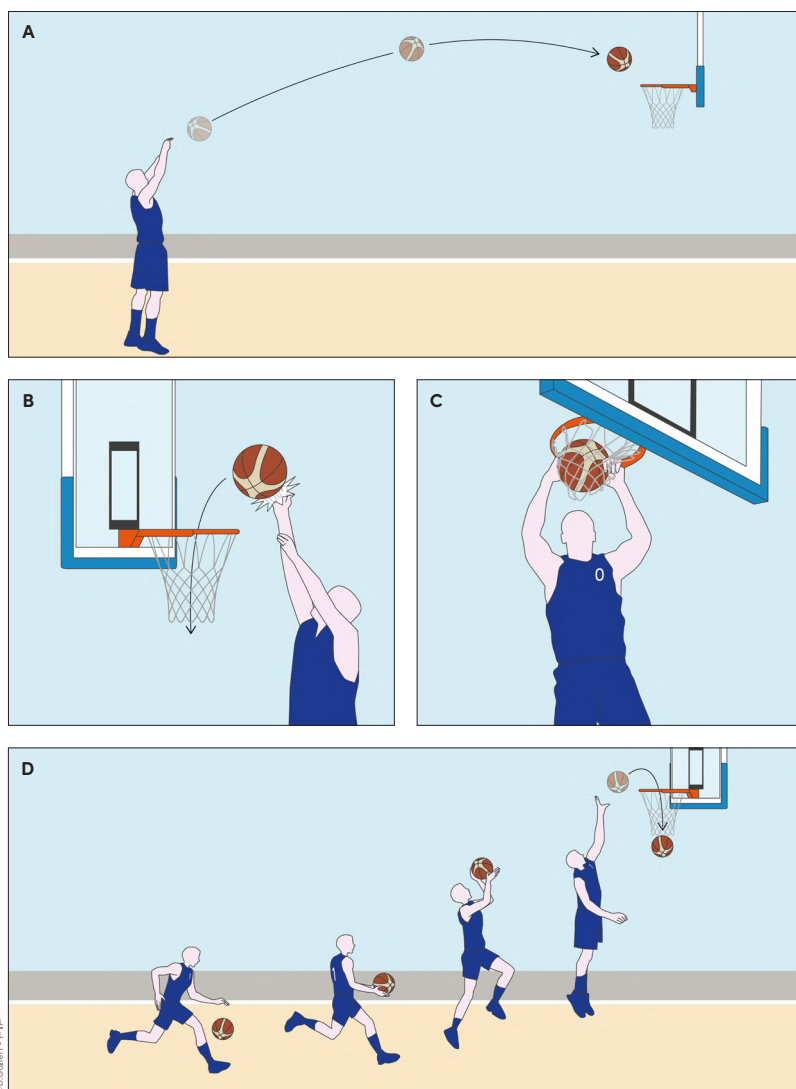


Comprendere la differenza tra le varie tipologie di controllo della palla, permette di analizzare al meglio le regole sulle violazioni, in particolare quelle riferite al tempo (24", 8", 5", 3").

15. Giocatore in atto di tiro

15.1 Definizione

15.1.1 Un **tiro a canestro su azione o un tiro libero (A)** si verifica quando la palla, nella(e) mano(i) di un giocatore, viene lanciata in aria verso il canestro avversario. Un **tocco a canestro (tap) (B)** si verifica quando la palla viene deviata con la(e) mano(i) verso il canestro avversario. Una **schiacciata (C)** a canestro si verifica quando la palla viene forzata verso il basso dentro il canestro avversario con una o entrambe le mani. Un **movimento continuo (D)** durante una penetrazione a canestro o durante altri tiri in movimento è un'azione di un giocatore che prende la palla, mentre sta avanzando o al termine del palleggio, e continua con il movimento di tiro, di solito verso l'alto.



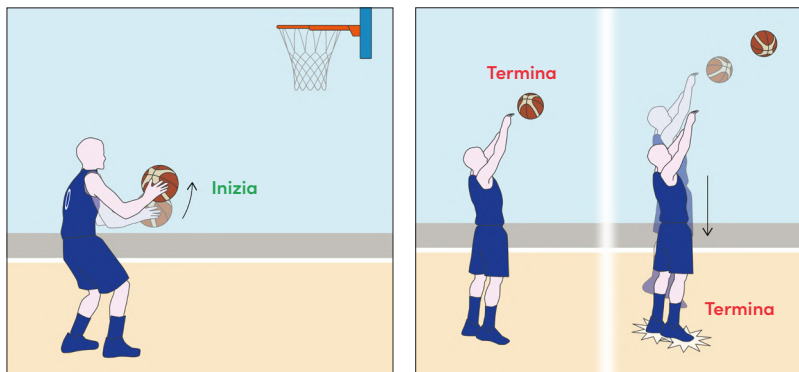
◀ Fig. 68
Giocatori in atto di tiro.

▲ **N.B.** L'inizio e fine di un atto di tiro non coincide con l'inizio e fine di un tiro a canestro su azione [Art. 31.1.1].

15.1.2 L'atto di tiro:

- **inizia** quando il giocatore comincia, a giudizio di un arbitro, a muovere la palla verso l'alto in direzione del canestro avversario;
- **termina** quando la palla ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore, o quando viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo o, nel caso di un tiratore in aria, quando entrambi i piedi sono tornati a terra.

Fig. 69 ▶
Inizio e termine di un atto di tiro su azione.



OBRI 15-2 _1

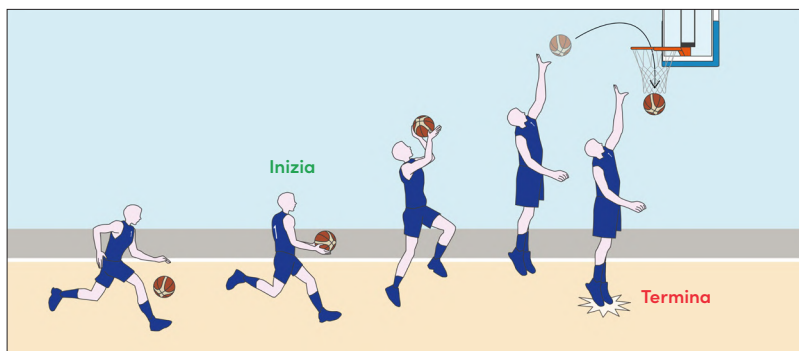
_ Esempio: A1, durante la corsa verso il canestro, si ferma legalmente con entrambi i piedi sul terreno di gioco, senza muovere la palla verso l'alto. In questo momento, B1 commette fallo su A1.

Interpretazione: Il fallo di B1 non è avvenuto su un giocatore in atto di tiro perché A1 non ha ancora iniziato a muovere la palla verso l'alto in direzione del canestro.

15.1.3 L'atto di tiro, in una situazione di **movimento continuo** durante una penetrazione a canestro o durante altre tipologie di tiri in movimento:

- **inizia** quando la palla si trova nella(e) mano(i) del giocatore, al termine di un palleggio o su una presa in volo, e il giocatore comincia, a giudizio di un arbitro, il movimento che precede il rilascio della palla per un tiro a canestro;
- **termina** quando la palla ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore, o quando viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo o, nel caso di un tiratore in aria, quando entrambi i piedi sono tornati a terra.

Fig. 70 ▶
Inizio e termine di un atto di tiro in movimento continuo.



– Esempio: A1, durante la corsa verso il canestro, termina il palleggio con la palla tra le mani e inizia il movimento di tiro. In questo momento, B1 commette fallo su A1. La palla non entra nel canestro.

Interpretazione: Il fallo di B1 è avvenuto su un giocatore in atto di tiro. A1 effettuerà 2 tiri liberi [come sanzione per un fallo personale commesso su un giocatore in atto di tiro - Art. 34.2.2].

– 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 non ritornerà, con entrambi i piedi, sul terreno di gioco. A1 effettuerà 3 tiri liberi. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

– Esempio: A1, mentre trattiene la palla in zona di attacco, commette fallo su B1. Questo è un fallo commesso dalla squadra in controllo di palla. Nel movimento continuo, A1 effettua un tiro e realizza un canestro.

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

– Esempio: A1, penetra a canestro e con il piede anteriore ancora sul terreno di gioco, subisce fallo da B1. A1 continua l'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 mentre A1 è in atto di tiro. Quando la palla lascia momentaneamente le mani di A1, A1 rimane ancora in controllo di palla e, quindi, l'atto di tiro continua. Il canestro è valido. A1 effettuerà 1 tiro libero. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

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

15.1.5 Durante l'atto di tiro il giocatore potrebbe avere il(le) braccio(a) trattenuto(e) da un avversario, in modo tale da impedirgli di realizzare. In questo caso, non è necessario che la palla lasci la(e) mano(i) del giocatore per terminare l'atto di tiro.

15.1.6 Quando un giocatore è in atto di tiro e, dopo aver subito fallo, passa la palla, non è più considerato in atto di tiro.

– Esempio: B1 commette fallo sul tiratore A1. 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.

▲ Se un giocatore subisce fallo mentre è in atto di tiro, e completando il movimento realizza il canestro commettendo una violazione, come ad esempio la violazione di passi, il canestro non sarà considerato valido. Tuttavia, il fallo è stato commesso quando il giocatore era in atto di tiro, quindi saranno assegnati ugualmente 2 o 3 tiri liberi.

– Esempio: A1, con la palla tra le mani, penetra a canestro per effettuare un tiro da 2 punti. B1 commette fallo su A1, dopodiché A1 commette una violazione di passi. La palla entra nel canestro.

Interpretazione: Il canestro di A1 non è valido. A1 effettuerà 2 tiri liberi.

2 _ OBRI 15-4

3 _ OBRI 15-5

4 _ OBRI 15-6

5 _ OBRI 15-7

6 _ OBRI 15-9

1 _ OBRI 15-10 ^{IM}

7 _ OBRI 15-11

16. Canestro: realizzazione e valore

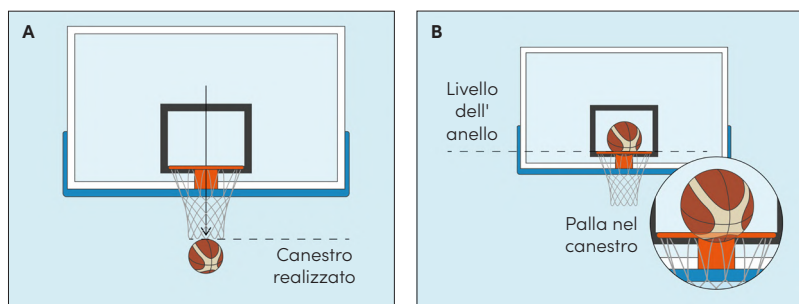
16.1 Definizione

16.1.1 Un canestro viene realizzato quando una palla viva entra nel canestro dall'alto e vi rimane all'interno oppure passa completamente attraverso il canestro (A).

16.1.2 La palla si considera all'interno del canestro quando una sua piccola parte è al suo interno e sotto il livello dell'anello (B).

Fig. 71 ▶
Canestro realizzato (A)
e palla nel canestro (B).

▲ N.B. Come visto all'Articolo 3, il canestro è comprensivo di anello e retina.

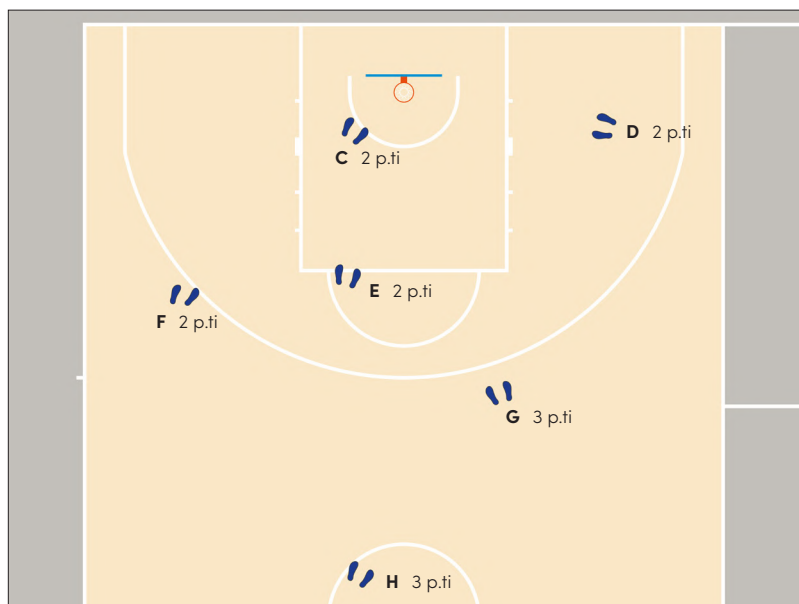


16.2 Regola

16.2.1 Alla squadra che realizza nel canestro avversario verranno assegnati:

- **1 punto**, per un canestro realizzato su un tiro libero;
- **2 punti**, per un canestro realizzato dall'area di tiro da 2 punti;
- **3 punti**, per un canestro realizzato dall'area di tiro da 3 punti;
- **2 punti**, per un canestro realizzato a seguito di un tocco legale di un qualsiasi giocatore dopo che la palla ha toccato l'anello durante un ultimo tiro libero.

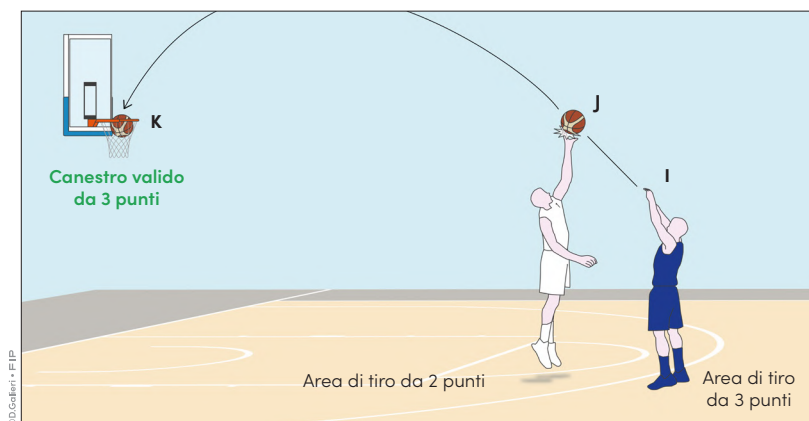
Fig. 72 ▶
I canestri realizzati dal giocatore posizionato con i piedi nei punti (C), (D), (E), (F), sono da 2 punti. I canestri realizzati dalle posizioni (G) ed (H) sono da 3 punti.



▲ Il valore di un canestro su azione è definito dal punto del terreno di gioco in cui il tiro è stato rilasciato, a prescindere dal fatto che possa essere toccata da un giocatore o toccare il terreno di gioco in un'area dal valore del canestro differente.

_ **Esempio (Fig. 73):** B1 ha rilasciato la palla per un tiro dall'area di tiro da 3 punti (I). La palla, in parabola ascendente, è toccata legalmente da un qualsiasi giocatore che si trova all'interno dell'area di tiro da 2 punti della squadra B (J). La palla entra a canestro (K).

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



_ **Esempio:** A1 ha rilasciato la palla per un tiro dall'area di tiro da 2 punti. La palla, in parabola ascendente, è toccata da A2 che è saltato dall'area di tiro da 3 punti della squadra A. La palla entra a canestro.

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

▲ 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. Anche in questo caso, il valore del canestro è stabilito dal punto del terreno di gioco in cui la palla è stata rilasciata.

_ **Esempio:** A1 passa la palla dalla zona di tiro da 3 punti. La palla entra direttamente nel canestro, oppure è toccata da un qualsiasi giocatore o tocca il terreno di gioco nell'area di tiro da 2 o 3 punti della squadra A prima di entrare nel canestro.

Interpretazione: In tutti i casi, ad A1 saranno assegnati 3 punti perché il passaggio è stato rilasciato dalla zona di tiro da 3 punti.

_ **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 canestro di A1 vale 3 punti perché è stato rilasciato dalla zona di tiro da 3 punti. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi canestro realizzato.

▲ L'articolo 10.3 afferma che "la palla diventa morta quando, in volo durante un tiro a canestro su azione, viene toccata da un giocatore di una qualunque delle due squadre dopo che un arbitro fischia o il segnale ac-

1 _ OBRI 16-1^{IM}

1 _ OBRI 16-2

◀ **Fig. 73**
Esempio di canestro realizzato da 3 punti con tocco di un giocatore dall'area di tiro da 2 punti.

2 _ OBRI 16-3

2 _ OBRI 16-5

3 _ OBRI 16-6

4 _ OBRI 16-7

3

stico del cronometro di gara o dell'apparecchio dei 24" suona". Ciò è valido anche se la palla tocca il terreno di gioco.

OBRI 16-8 _ 5

Esempio: A1, in atto di tiro da 3 punti, subisce fallo da B1. La palla tocca il terreno di gioco e poi entra nel canestro.

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

OBRI 16-9 _ 6

Esempio: A1 tenta un tiro a canestro da 3 punti. Dopo che la palla ha lasciato le mani di A1, suona il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del quarto. La palla tocca il terreno 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. Considerato che non è più un tiro a canestro, la palla diventa morta quando suona il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del quarto.

Fig. 74 ▶

Quando l'arbitro fischia o l'apparecchio acustico del cronometro o dei 24" suona, la palla ha già toccato il terreno di gioco ed è in volo verso il canestro. Il canestro è valido.

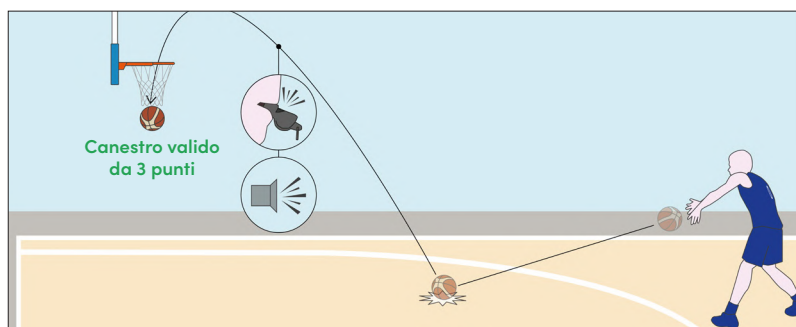
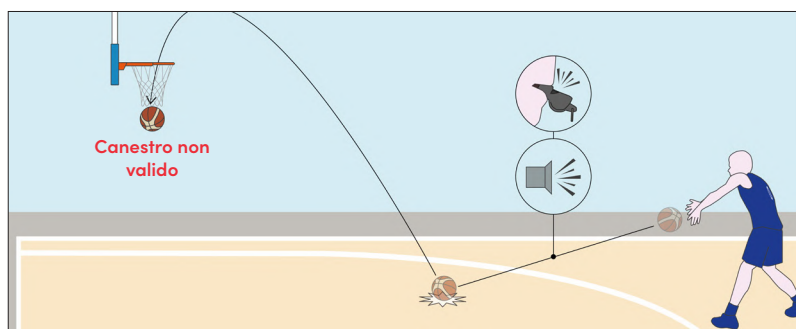


Fig. 75 ▶

Quando l'arbitro fischia o l'apparecchio acustico del cronometro o dei 24" suona, la palla non ha ancora toccato il terreno di gioco. Il canestro non è valido.



16.2.2 Se un giocatore realizza **accidentalmente** nel proprio canestro, il canestro vale 2 punti [a prescindere dal punto del terreno di gioco da cui la palla è stata rilasciata] e sarà registrato a referto come realizzato dal capitano della squadra avversaria sul terreno di gioco.

OBRI 16-4 _ 7

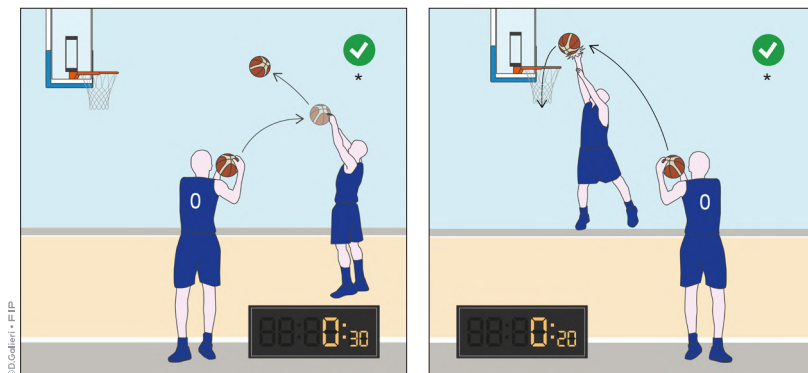
Esempio: All'inizio di un quarto, la squadra A sta difendendo il proprio canestro quando B1, per errore, palleggia verso il suo canestro e realizza.

Interpretazione: Al capitano, sul terreno di gioco, della squadra A saranno assegnati 2 punti.

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

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

16.2.5 Affinché un giocatore possa ottenere il controllo della palla su una rimessa, oppure su un rimbalzo dopo l'ultimo tiro libero, per tentare un tiro a canestro su azione, il cronometro di gara o il cronometro dei 24 secondi deve indicare **0.3** (3 decimi di secondo) o più. Se indica 0.2 o 0.1, l'unico modo per realizzare un canestro valido su azione è toccare (tap) o schiacciare direttamente la palla, a condizione che la(e) mano(i) del giocatore non stia(n)o più toccando la palla quando il cronometro di gara o il cronometro dei 24 secondi indica 0.0.



◀ **Fig. 76**

I cronometri di gara indicano rispettivamente 0:30 (3 decimi) a sinistra e 0:20 (2 decimi) a destra. (*) Rimane sempre da valutare se la palla abbia lasciato le mani del tiratore prima del suono della sirena (o dello stop lamp) di fine quarto o periodo di 24".

▲ L'Art. 16.2.5 considera che c'è sempre un lasso di tempo che va dal momento in cui il giocatore tocca la palla a quando la lascia 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 abbia suonato il segnale acustico.

Esempio: La squadra A ha diritto ad una rimessa con (a.) 0.3, oppure (b.) 0.2/ 0.1 secondi, indicati sul cronometro di gara o sul cronometro dei 24".

Interpretazione: Gli arbitri devono assicurarsi che il tempo di gara rimanente sia correttamente indicato sui cronometri. Nel caso (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. Nel caso (b.), un canestro può essere realizzato solo se la palla, mentre è in volo sul passaggio dalla rimessa, è deviata o schiacciata direttamente dentro il canestro.

Esempio: Alla fine di un quarto, A1 schiaccia la palla direttamente dentro il canestro. La palla è ancora a contatto con le mani 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 le mani di A1 quando ha suonato il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del quarto.

4 _ OBRI 16-10 (M)

8 _ OBRI 16-11

9 _ OBRI 16-12

17. Rimessa in gioco da fuori campo

17.1 Definizione

17.1.1 Una rimessa si ha quando la palla viene passata all'interno del terreno di gioco dal giocatore fuori campo incaricato della rimessa.

17.1.2 Una rimessa:

- **inizia** quando la palla è a disposizione del giocatore incaricato della rimessa;
- **termina** quando
 - la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore in campo (A);
 - la squadra che effettua la rimessa commette una violazione [come quelle previste dall'Art. 17.3];
 - una palla viva si blocca tra l'anello e il tabellone durante una rimessa (B).

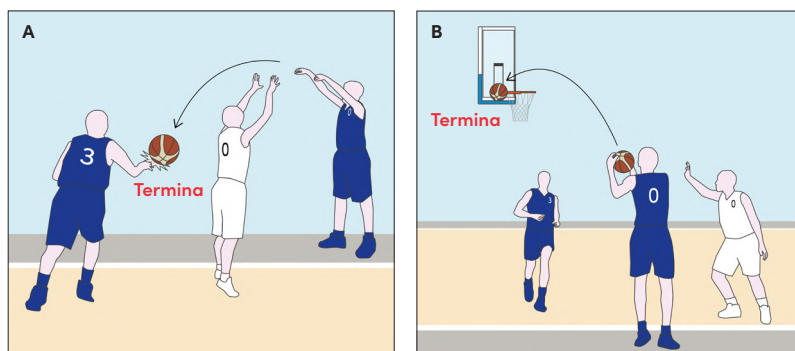


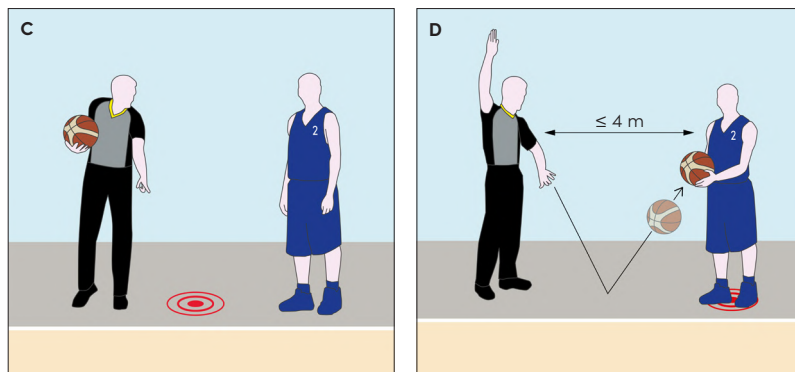
Fig. 77 ▶
Esempi di termine di una rimessa in gioco.

17.2 Procedura

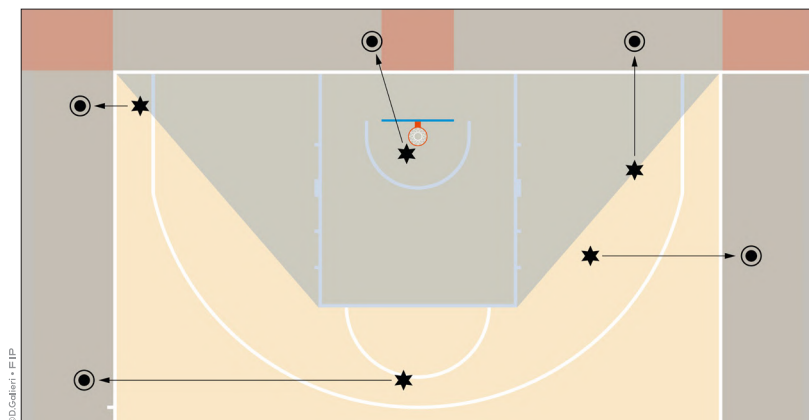
17.2.1 Un arbitro deve consegnare la palla o metterla a disposizione del giocatore che effettua la rimessa. L'arbitro può anche lanciare o far rimbalzare la palla a condizione che:

- il giocatore che effettua la rimessa sia nel punto corretto, come indicato dall'arbitro (C);
- si trovi a non più di 4 m dal giocatore (D).

Fig. 78 ▶
Durante la procedura, l'arbitro deve indicare al giocatore il punto di rimessa. Prima di consegnare la palla, è previsto un "warning whistle" (fischio di avviso) nelle seguenti situazioni: rimessa di inizio quarto/ supplementare, rimessa da fondocampo per la squadra in attacco, rimessa successiva ad una sospensione.



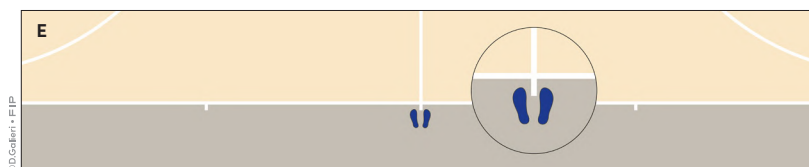
17.2.2 Il giocatore deve effettuare la rimessa dal punto più vicino all'infrazione o a dove il gioco è stato fermato, tranne che direttamente dietro il tabellone.



◀ **Fig. 79**

Nell'immagine sono riportati alcuni punti d'infrazione (★) con i rispettivi punti di rimessa (●). Le infrazioni commesse nella parte di terreno di gioco evidenziata dal trapezio **blu** prevedono una rimessa dietro la linea di fondocampo. Le aree evidenziate in **rosso** sono quelle dove non è consentito effettuare la rimessa.

17.2.3 All'inizio di tutti i quarti, diversi dal primo, e di tutti i tempi supplementari, la rimessa deve essere amministrata dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo (E). Il giocatore che effettua la rimessa deve avere i piedi a cavallo della linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, e ha diritto di passare la palla a un compagno di squadra in qualunque punto del terreno di gioco.

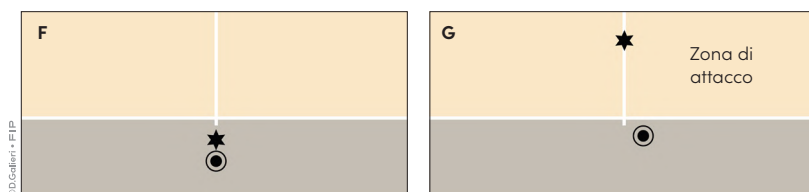


◀ **Fig. 80**

Punto di rimessa all'inizio di un quarto (tranne il primo) o di un tempo supplementare.

⚠ Se durante la rimessa di inizio quarto/ tempo supplementare il giocatore incaricato commette una violazione, la palla sarà assegnata agli avversari per una rimessa, dalla linea centrale estesa (F). Tuttavia, se si verifica un'infrazione sul terreno di gioco direttamente lungo la linea centrale, la rimessa deve essere amministrata dalla zona di attacco, dal punto più vicino alla linea centrale (G).

1 _ OBRI 17-22



◀ **Fig. 81**

Punti d'infrazione (★) con i rispettivi punti di rimessa (●).

Rimesse e regola dei 24 secondi

Come si vedrà nelle prossime procedure ed esempi, l'amministrazione delle rimesse è strettamente correlata a quella della regola dei 24". Si consiglia, pertanto, di consultare tale articolo contestualmente alla Regola 5 Articolo 29.

– Esempio: All'inizio di un quarto, A1, 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. Tuttavia, la squadra A ha commesso una violazione sulla propria rimessa per possesso alternato. Pertanto, la direzione della freccia di sarà invertita immediatamente a favore della squadra B. Si precisa che la rimessa che la squadra B andrà ad effettuare non sarà una rimessa per possesso alternato, bensì per violazione.

– Esempio: All'inizio di un quarto, A1, incaricato della rimessa, dalla linea centrale estesa, passa la palla ad A2 che tocca la palla prima che esca nel 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 dove la palla è uscita nel fuori campo nella propria:

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

(b.) Zona di attacco con 14 secondi sul cronometro dei 24".

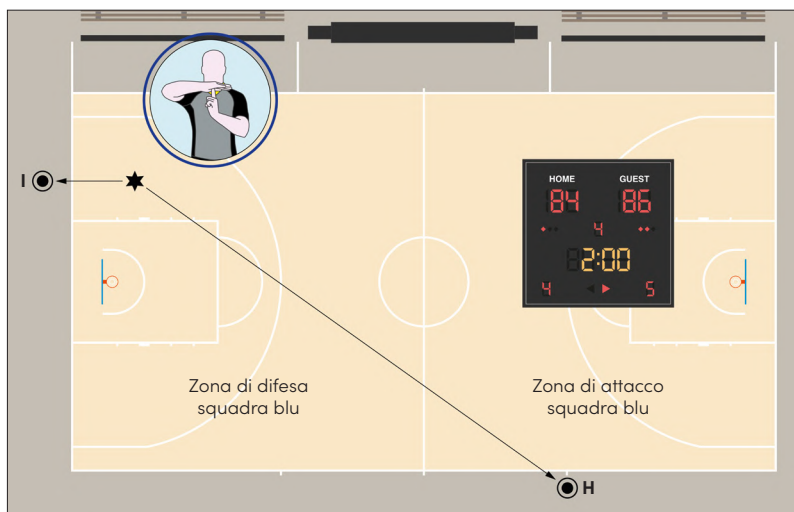
– Esempio: Alcune infrazioni possono verificarsi all'altezza della linea centrale del terreno di gioco, da parte della squadra in attacco, come provocare l'uscita della palla nel fuori campo, commettere fallo in attacco o commettere violazione di passi.

Interpretazione: In tutti i casi, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra avversaria, in zona di attacco, dal punto più vicino alla linea centrale, con 14 secondi sul cronometro dei 24".

17.2.4 L'allenatore, che richiede una sospensione quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in un tempo supplementare e la sua squadra ha diritto al possesso della palla nella sua zona di difesa, ha la possibilità di decidere se il gioco deve essere ripreso con una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco (**H**) della propria squadra, oppure dalla zona di difesa della propria squadra nel punto più vicino a dove il gioco è stato fermato (**I**).

Fig. 82 ▶

La squadra bianca commette infrazione nel punto (★) con 2:00 sul cronometro di gara. Se l'allenatore blu richiede sospensione, ha diritto di scegliere se la rimessa sarà effettuata in zona di attacco nel punto (●H) o in zona di difesa nel punto (●I).



▲ Dopo che l'allenatore ha preso la 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 di gara fermo, non porteranno ad una modifica della decisione iniziale. Quando termina la sospensione, il primo arbitro dovrà chiedere all'allenatore della squadra in diritto di decidere dove dovrà essere amministrata la rimessa. L'allenatore di tale squadra deve dire ad alta voce "zona di attacco" o "zona di difesa" e nello stesso istante indicare con il braccio il punto (zona di attacco o zona di difesa), dove dovrà essere amministrata. Il primo arbitro informerà, gestualmente e con la voce, tutti i coinvolti della decisione dell'allenatore. Il gioco riprenderà con la rimessa solo quando le posizioni dei giocatori di entrambe le squadre, sul terreno, mostreranno che questi hanno capito il punto da dove riprenderà il gioco.

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

(a.) alla squadra B.

(b.) Alla squadra A.

(c.) Prima alla squadra B e subito dopo alla squadra A (o viceversa).

Interpretazione: Nel caso (a.), Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea di tiro libero estesa in zona di difesa. La squadra A avrà 17 secondi sul cronometro dei 24". Nei casi (b.) e (c.):

- se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa in zona di attacco, 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".
- Se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa in zona di difesa, la squadra A avrà 17 secondi sul cronometro dei 24".

– **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 ed è fischiata una violazione [Art. 43.3.1]. Alla squadra B è concessa una sospensione.

Interpretazione: Dopo la sospensione, se l'allenatore della squadra B decide per una rimessa dalla linea della rimessa, in zona di attacco, la squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". Altrimenti, in zona di difesa, la squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

– **Esempio:** Con 26 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 palleggia da 6 secondi in zona di difesa, quando:

(a.) B1 devia la palla nel fuori campo.

(b.) B1 è sanzionato con il terzo fallo della squadra B, nel quarto.

Alla squadra A è concessa una sospensione.

Interpretazione: In entrambi i casi, se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa in zona di attacco, la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". Se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa in zona di difesa, la squadra A avrà (a.) 18 secondi, oppure (b.) 24 secondi sul cronometro dei 24".

– **Esempio:** Con 1:24 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 palleggia in zona di attacco quando B1 devia la palla nel fuori campo, in zona di difesa della squadra A, con:

(a.) 6 secondi sul cronometro dei 24".

(b.) 17 secondi sul cronometro dei 24".

Dopodiché, alla squadra A è concessa una sospensione.

2 _ OBRI 17-12+13 ^(M)

4 _ OBRI 17-14

5 _ OBRI 17-15

6 _ OBRI 17-16

7 _ OBRI 17-17

OBRI 17-18 _ 8

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 6 secondi, nel caso (a.) o 14 secondi, nel caso (b.).
- Se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa in zona di difesa, la squadra A avrà 6 secondi, nel caso (a.) o 17 secondi, nel caso (b.).

– **Esempio:** Con 48 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 palleggia in 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, oppure (b.) 17 secondi sul cronometro dei 24". Alla squadra A è concessa una sospensione.

Interpretazione: In entrambi i casi se, dopo la sospensione, l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa in zona di attacco, la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". Se, invece, decide per una rimessa dalla zona di difesa, la squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

OBRI 17-19 _ 9

– **Esempio:** Con 1:32 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, la squadra A controlla la palla in zona di difesa da 5 secondi (19" sul cronometro dei 24 secondi), quando A1 e B1 vengono espulsi per essersi colpiti a vicenda. Prima della rimessa, è concessa una sospensione alla squadra A.

Interpretazione: Le sanzioni dei falli da espulsione si compenseranno a vicenda [Art. 42.2.3]. Se, dopo la sospensione, l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa in zona di attacco, la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". Se, invece, decide per una rimessa in difesa, la squadra A avrà 19 secondi sul cronometro dei 24".

OBRI 17-20 _ 10

– **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 in zona attacco quando A6 e B6 vengono espulsi per essere entrati sul terreno di gioco durante una situazione di rissa [Art. 39]. Alla squadra A è concessa una sospensione.

Interpretazione: Le sanzioni dei falli da espulsione si compenseranno a vicenda [Art. 42.2.3]. Dopo la sospensione, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A in 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".

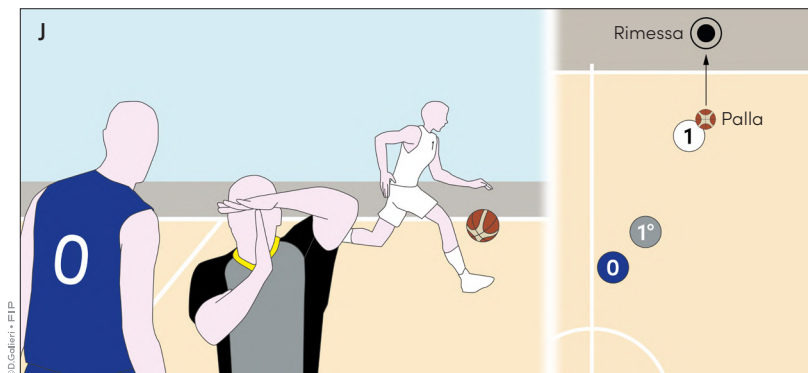
OBRI 17-21 _ 11

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

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

17.2.5 A seguito di un fallo personale commesso da un giocatore della squadra in controllo di una palla viva o della squadra che aveva diritto alla palla, il gioco deve essere ripreso con una rimessa dal punto più vicino all'infrazione.

17.2.6 A seguito di un fallo tecnico, il gioco deve essere ripreso con una rimessa dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico (**J**), salvo diversa indicazione contenuta in questo Regolamento [*fallo fischiato durante il pre-gara o situazione di salto a due*].



◀ **Fig. 83**
Nel momento in cui viene sanzionato un fallo tecnico al giocatore 0 blu, la palla è in controllo del giocatore 1 bianco. La rimessa successiva al tiro libero sarà effettuata nel punto indicato (⊙).

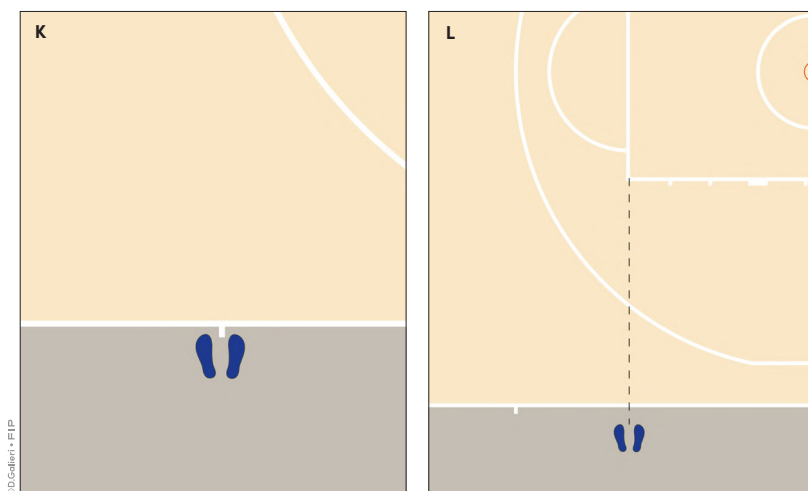
▲ Se un fallo tecnico è fischiato contro la squadra che attacca, quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno, nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, essa avrà ugualmente facoltà di decidere dove effettuare la rimessa (in zona di difesa o di attacco).

3

17.2.7 A seguito di un fallo antisportivo o da espulsione, il gioco deve essere ripreso con una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra (**K**), salvo diversa indicazione contenuta in questo Regolamento [*fallo fischiato durante il pre-gara*].

17.2.8 A seguito di una rissa, il gioco deve essere ripreso come indicato nell'Art. 39.

17.2.9 Ogni volta che la palla entra nel canestro, ma il canestro su azione o il tiro libero non è valido, il gioco deve essere ripreso con una rimessa dalla linea di tiro libero estesa (**L**).



◀ **Fig. 84**
Punti di rimessa a seguito di falli antisportivi o da espulsione (**K**) e a seguito di violazioni che annullano un canestro realizzato (**L**).

_ 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 in zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". La direzione della freccia di possesso alternato rimarrà invariata.

_ Esempio: A1, in atto di tiro, commette violazione di passi. Oppure, A2 tocca la palla in parabola discendente. La palla entra nel canestro.

Interpretazione: In entrambi i casi, 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".

17.2.10 A seguito di un canestro su azione o di un ultimo tiro libero realizzato:

- qualunque giocatore della squadra che non ha realizzato deve effettuare la rimessa da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo di quella squadra (**M**). Questo si applica anche dopo che un arbitro consegna o mette a disposizione la palla al giocatore che effettua la rimessa dopo una sospensione, o dopo qualunque interruzione del gioco, che avvenga a seguito della realizzazione di un canestro su azione o di un ultimo tiro libero;
- il giocatore che effettua la rimessa può muoversi lateralmente e/o all'indietro e la palla può essere passata tra compagni di squadra dietro la linea di fondo (**N**), ma il conteggio dei 5 secondi inizia quando la palla è a disposizione del primo giocatore fuori campo (**O**).

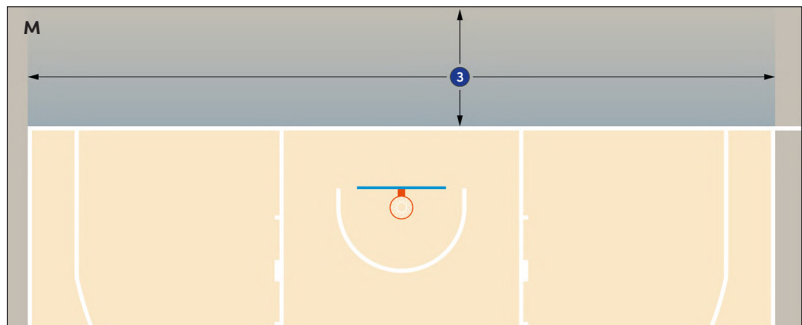
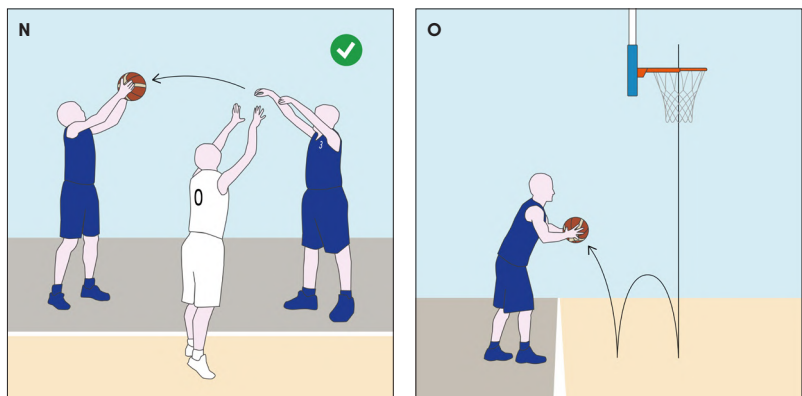


Fig. 85 ▶
Procedura di rimessa a seguito di un canestro subito.



▲ L'articolo 17.2.10 specifica che il giocatore incaricato della rimessa dopo un canestro subito ha il diritto di effettuare la rimessa dal punto che desidera, dietro la linea di fondocampo. Ciò è valido anche se viene interposta un'interruzione del gioco tra il canestro e la rimessa. Dopo una sospensione, ad esempio, l'arbitro non può imporre un punto specifico di rimessa, in quanto il giocatore rimane in diritto di sceglierlo.

▲ I medesimi diritti esposti nell'articolo precedente rimangono validi in caso di una violazione sulla rimessa commessa dalla squadra in difesa.

– Esempio: Dopo l'ultimo tiro libero realizzato dagli avversari, nel secondo quarto, A1 ha la palla tra le mani per la rimessa dalla linea di fondo campo. B2 muove le mani 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 diritto di muoversi, lungo la linea di fondo campo, prima di rilasciare la palla o passarla a un compagno di squadra.

– Esempio: Dopo un canestro realizzato dagli avversari, A1 ha la palla tra le mani per la rimessa da dietro la 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, da dietro la 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 campo, dal punto stabilito prima di rilasciare la palla sul terreno di gioco [Art. 17.3.1].

– Esempio: Dopo un canestro realizzato dagli avversari, nel primo quarto, A1 ha la palla tra le mani per la rimessa da dietro la linea di fondo campo. A1 passa la palla ad A2, che si trova anch'egli dietro la linea di fondo campo. B1 muove le mani oltre la linea perimetrale e tocca la palla sul passaggio.

Interpretazione: Come si vedrà successivamente [Art. 17.3] B1 deve essere richiamato. La rimessa sarà ripetuta con i medesimi diritti.

– Esempio: Dopo un canestro realizzato dagli avversari, A1 ha la palla tra le mani per la rimessa da dietro la linea di fondo campo. A2 salta, dal fuori campo, dietro la linea di fondo campo, e mentre è in aria prende la palla dalla rimessa di A1. Dopodiché:

(a.) A2 passa la palla ad A1 che è ancora nel fuori campo, dietro la linea di fondo campo.

(b.) A2 passa la palla ad A3 che è sul terreno di gioco.

(c.) A2 ritorna nel 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 nel fuori campo, dietro la linea di fondo campo.

Interpretazione: L'articolo 11.1 afferma che mentre è in aria, un giocatore mantiene lo stesso status che aveva acquisito prima di saltare. Fino a quando A2 non tocca un nuovo punto del campo di gioco, egli si considera fuori dal terreno (in quanto è saltato dall'area del fuoricampo). Pertanto, nei casi (a.), (b.) e (c.), l'azione è legale e la rimessa prosegue. Nei casi (d.) ed (e.), si ha una violazione sulla rimessa da parte di A2 e la palla sarà concessa agli avversari.

4

5

14 _ OBRI 17-38

15 _ OBRI 17-39

16 _ OBRI 17-38

17 _ OBRI 17-40 ^(M)

17.3 Regola

17.3.1 Il giocatore che effettua la rimessa non deve:

- impiegare più di 5 secondi per rilasciare la palla (A);
- entrare all'interno del terreno di gioco mentre ha la palla nella(e) propria(e) mano(i) (B);
- far toccare alla palla il fuori campo, dopo che sia stata rilasciata durante la rimessa (C);
- toccare la palla all'interno del terreno di gioco prima che essa abbia toccato un altro giocatore (D);
- far entrare la palla direttamente nel canestro (E);
- muoversi lateralmente, in una o in entrambe le direzioni, dal punto indicato per la rimessa dietro la linea perimetrale, per una distanza totale superiore a 1 m prima di lasciare la palla. Tuttavia, al giocatore è permesso muoversi all'indietro rispetto alla linea perimetrale per quanto lo spazio a disposizione lo permetta (F).

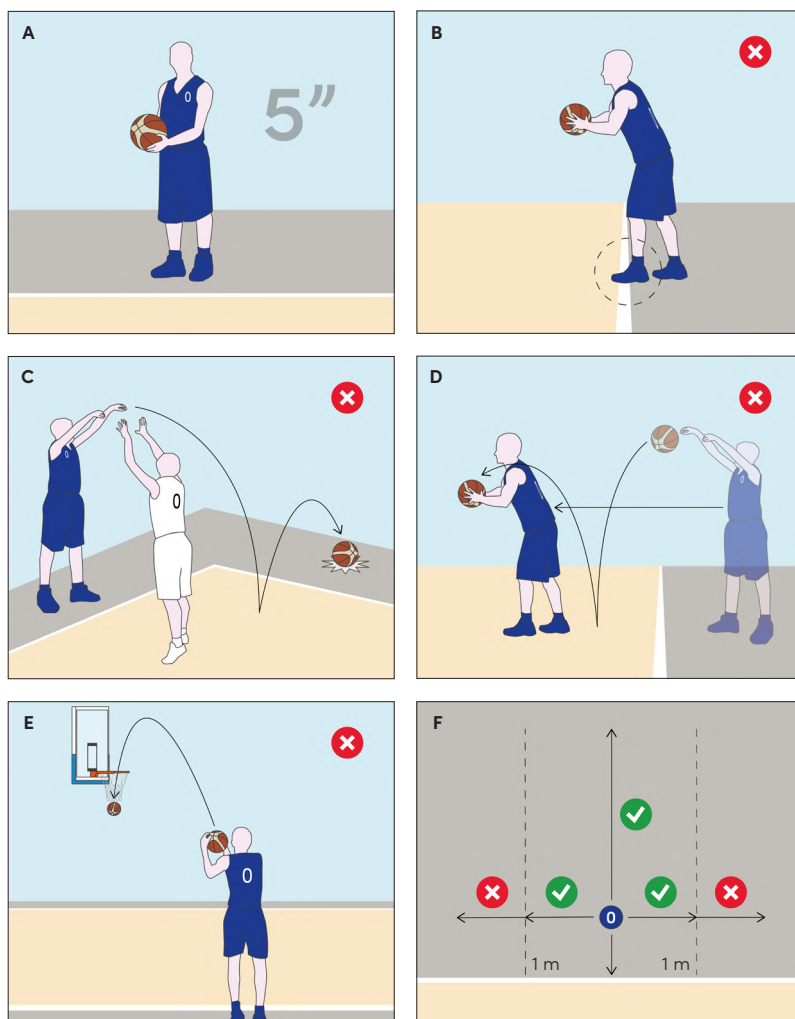


Fig. 86 ▶
Comportamenti irregolari del giocatore incaricato della rimessa.

▲ N.B. Si può percorrere in laterale una distanza totale di 1 metro. Ciò non vuol dire 1 metro a destra e 1 metro a sinistra ma, ad esempio, 50 cm a destra e 50 cm a sinistra rispetto al punto originario.

▲ Il giocatore incaricato della rimessa deve passare la palla (non consegnarla) ad un compagno di squadra, sul terreno di gioco. Un'infrazione a tale precisazione è una violazione.

_ **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.

▲ Il giocatore incaricato di una rimessa non deve, dopo aver rilasciato la palla, farle toccare l'area del fuori campo. Tuttavia, può capitare che il giocatore faccia rimbalzare la palla o la palleggi nell'area del fuori campo. Tale azione è legale se il giocatore non si muove lateralmente per più di 1 metro in totale, durante la rimessa.

_ **Esempio:** A1, incaricato della rimessa, fa rimbalzare la palla che tocca (a.) l'area del terreno di gioco, oppure (b.) l'area del fuori campo. Dopodiché la riprende.

Interpretazione: Nel caso (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 toccarla prima che essa tocchi o sia stata toccata da un altro giocatore, sul terreno di gioco. Nel caso (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 è legale. Il conteggio dei 5 secondi deve continuare.

▲ Se, sulla rimessa, la palla finisce nell'area del fuori campo senza che sia stata toccata da alcun giocatore sul terreno di gioco, la rimessa dovrà essere effettuata dal punto di rimessa originario.

_ **Esempio:** A1, incaricato di una rimessa, passa la palla dalla zona di attacco ad A2, sul terreno di gioco. La palla esce nel fuori campo in zona di difesa 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 (da dove A1 ha passato la palla).

_ **Esempio:** A1, incaricato di una 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.

▲ Per la regola del ritorno della palla in zona di difesa [Art. 30], un giocatore che effettua una rimessa:

- dalla zona di difesa, ha diritto di passare la palla in qualunque punto sul terreno di gioco;
- dalla linea centrale estesa, all'inizio di un quarto o di ogni tempo supplementare, ha il diritto di passare la palla in qualsiasi punto del terreno di gioco;
- dalla zona di attacco, ha il diritto di passare la palla soltanto a un compagno di squadra, in zona di attacco.

Se, durante una rimessa, il giocatore incaricato effettua un normale passo laterale dalla zona di difesa (o dalla linea centrale estesa) a quella di attacco, mantiene il diritto del punto di rimessa originale, ovvero ha la possibilità di passare la palla ad un compagno in zona di difesa.

6 _ OBRI 17-7

18 _ OBRI 17-8

7 _ OBRI 17-33 ^(M)

19 _ OBRI 17-32

8

20 _ OBRI 17-34 ^(M)

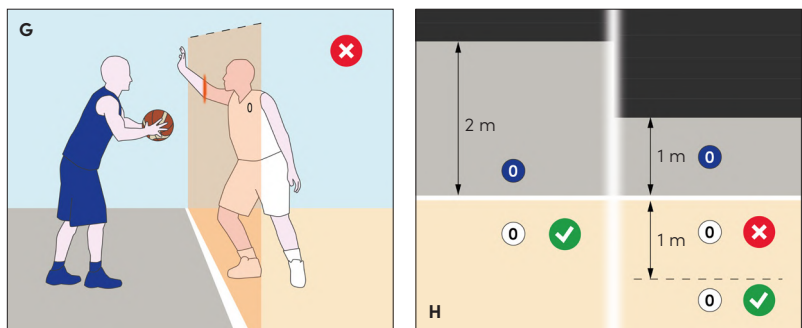
21 _ OBRI 17-35

9 _ OBRI 17-36 ^(M)

17.3.2 Durante la rimessa **gli altri giocatori** non devono:

- avere alcuna parte del corpo sopra la linea perimetrale prima che la palla sia stata lanciata oltre la linea stessa (G);
- trovarsi a meno di 1 m dal giocatore che effettua la rimessa quando, nel punto della rimessa, ci sono meno di 2 m di distanza tra la linea perimetrale e qualunque ostacolo presente nel fuori campo (H).

Fig. 87 ▶
Comportamenti irregolari degli altri giocatori durante una rimessa.



OBR1 17-10 _ 22

– Esempio: Dopo un'infrazione, A1, incaricato di una rimessa, riceve la palla dall'arbitro e posa la palla sul campo di gioco. Dopodiché essa è presa da A2. Oppure, A1 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 corpo oltre la linea perimetrale, prima che A1 abbia passato la palla attraverso la linea stessa.

OBR1 17-11 _ 23

– Esempio: Dopo un canestro su azione o un ultimo tiro libero, realizzati dalla squadra A, è concessa una sospensione alla squadra B. Dopo la sospensione, B1, incaricato della rimessa, riceve la palla dall'arbitro, dietro la linea di fondo campo. B1, quindi:

(a.) posa la palla sul campo di gioco, dopodiché essa è presa da B2, che si trova dietro la linea di fondo campo.

(b.) Consegna la palla a B2, che si trova dietro la linea di fondo campo.

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

OBR1 17-1 _ 10

▲ Prima che il giocatore, incaricato di una rimessa, rilasci la palla, può accadere che il movimento di rilascio faccia muovere le mani 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 tra le mani del giocatore incaricato della rimessa.

OBR1 17-2+3 [M] _ 24

– Esempio: Alla squadra A è assegnata una rimessa in zona di attacco. A1, incaricato della rimessa, muove le mani oltre la linea perimetrale così che la palla si trovi al di sopra dell'area del terreno di gioco. B1 afferra la palla dalle mani di A1 o tocca la palla nelle mani di A1, senza provocare alcun contatto fisico con A1. La squadra A ha 7 secondi sul cronometro dei 24".

Interpretazione: B1 è ritenuto responsabile per aver interferito con la rimessa, facendo ritardare il gioco. L'arbitro fischia una violazione per il ritardo [ed effettuerà un richiamo come da regola del fallo tecnico]. Per la regola dei 24" [Art. 29.2.2], essendo la violazione stata commessa da un giocatore in difesa, il cronometro dei 24" deve essere resettato a 14".

Diritti dei giocatori sulle rimesse

I giocatori possono avere diritti differenti su diverse tipologie di rimesse. Per comprendere adeguatamente quali diritti devono essere concessi, è necessario distinguere in:

- rimesse **derivanti da un'infrazione** (violazioni e falli);
- rimesse **derivanti da un canestro subito**.

Durante le rimesse derivanti da una violazione, il punto di rimessa è **indicato dall'arbitro**, in base al punto dove l'infrazione è stata commessa. È concesso al giocatore incaricato di muoversi avanti e dietro finché lo spazio lo permette, lateralmente per uno spazio totale non superiore ad 1 metro e non è permesso scambiare la palla con i compagni, anche se al di fuori del terreno di gioco.

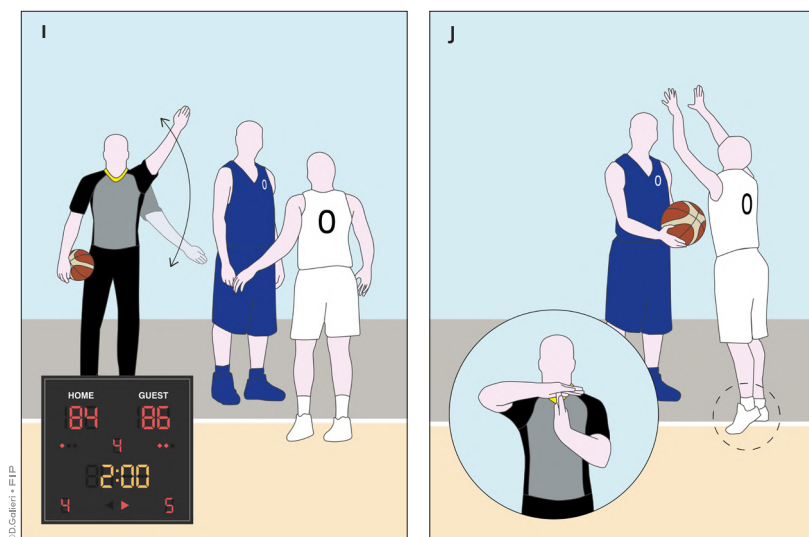
Durante le rimesse derivanti da un canestro subito, il punto di rimessa è **stabilito dal giocatore**, dietro la linea di fondo. È concesso al giocatore incaricato di muoversi in tutte le direzioni finché lo spazio lo permette e scambiare la palla con i compagni, al di fuori del terreno di gioco.

17.3.3 Quando c'è una rimessa e il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in un tempo supplementare, l'arbitro che la amministra deve utilizzare il segnale di attraversamento illegale della linea perimetrale come avvertimento (I).

Se un giocatore difensore:

- muove qualunque parte del corpo sopra la linea perimetrale per interferire con la rimessa;
- oppure è più vicino di 1 m dal giocatore che effettua la rimessa quando, nel punto della rimessa, ci sono meno di 2 m di distanza tra la linea perimetrale e qualunque ostacolo presente nel fuori campo;

deve essere sanzionato un fallo tecnico (J).



◀ Fig. 88

Procedura di avviso e fallo tecnico per ritardo della rimessa durante gli ultimi 2:00 minuti del quarto quarto e dei tempi supplementari.

▲ **Attenzione!** Ritardare la rimessa da parte di un difensore, muovendo qualunque parte del corpo sopra la linea perimetrale o posizionandosi a meno di 1 metro dal giocatore che effettua la rimessa quando, nel punto della rimessa, ci sono meno di 2 m, non è MAI permesso nel corso della gara, anche prima degli ultimi 2 minuti. Se tale comportamento si verifica prima degli ultimi 2 minuti del quarto quarto o dei supplementari, dovrà essere seguita tale procedura:

- l'arbitro deve fermare il gioco e richiamare il difensore;
- l'arbitro deve riportare il richiamo all'allenatore della squadra in difesa e tale richiamo sarà valido, da quel momento in poi, per tutti i giocatori della squadra;
- qualsiasi ripetizione di un'azione simile, da parte di un giocatore della squadra richiamata, sarà sanzionata con un fallo tecnico.

▲ Se durante una rimessa negli ultimi 2:00 minuti del quarto quarto o dei tempi supplementari l'arbitro non effettua la segnalazione di "attraversamento illegale della linea perimetrale", al verificarsi di un ritardo nella rimessa da parte di un difensore l'arbitro non potrà sanzionare direttamente il comportamento come fallo tecnico. Ciò almeno che la squadra in difesa non sia già stata richiamata durante la gara.

_ 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" a B1. B1 muove il 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.

_ Esempio: Con 51 secondi sul cronometro di gara, [...] della rimessa, l'arbitro non effettua la segnalazione di "attraversamento illegale della linea perimetrale" a B1. B1, poi, muove [...] oltre tale linea.

Interpretazione: Poiché l'arbitro non ha effettuato la segnalazione a B1, prima di consegnare la palla ad A1, fischierà e comminerà un richiamo a B1. Questo richiamo sarà comunicato anche all'allenatore della squadra B. Il richiamo si applicherà a tutti i giocatori della squadra B, per il resto della gara. Qualsiasi ripetizione di un'azione simile, da parte di un giocatore della squadra B, può comportare un fallo tecnico. La rimessa sarà ripetuta effettuando, questa volta, la segnalazione di "attraversamento illegale della linea perimetrale".

▲ Durante una rimessa può verificarsi che la palla passi al di sopra del canestro ed un giocatore, di una qualsiasi delle due squadre, la tocchi allungando la mano, attraverso il canestro, dal basso. Questa è una violazione di interferenza. Il gioco deve riprendere con una rimessa per gli avversari, dalla linea di tiro libero estesa. Se commette la violazione la squadra che difende, nessun punto deve essere assegnato alla squadra che attacca in quanto la palla è stata rilasciata dal fuori campo. Durante una rimessa può anche capitare che la palla si blocchi tra anello e tabellone: questa è una situazione di salto a due.

_ Esempio: A1, incaricato della rimessa, lancia la palla al di sopra del canestro quando un giocatore di una delle due squadre la tocca, allungando la mano attraverso il canestro, dal basso.

Interpretazione: Questa è una violazione di interferenza. Il gioco riprenderà con una rimessa per gli avversari, dalla linea di tiro libero estesa. Se commette la violazione la squadra che difende, nessun punto sarà assegnato alla squadra che attacca in quanto la palla è stata rilasciata dal fuori campo.

– **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 secondo la procedura del possesso alternato:

- se la squadra A ha diritto alla rimessa, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, da dietro la linea di fondo campo in 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, da dietro la linea di fondo campo in zona di difesa, vicino al tabellone. La squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24”.

17.4 Sanzione [infraz. all'Art. 17.3]

Un'infrazione all'Articolo 17.3 è una violazione. La palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa dal punto della rimessa originale.

18. Sospensione

18.1 Definizione

Una sospensione è un'interruzione del gioco richiesta dall'allenatore o dal primo assistente allenatore.

18.2 Regola

18.2.1 Ogni sospensione deve durare **1 minuto**.

18.2.2 Una sospensione può essere concessa durante un'opportunità di sospensione.

18.2.3 Un'opportunità di sospensione **inizia**:

- **per entrambe le squadre**, quando la palla diventa morta, il cronometro di gara è fermo e l'arbitro ha terminato la sua comunicazione con gli ufficiali di campo (A);
- **per entrambe le squadre**, quando la palla diventa morta a seguito di un ultimo tiro libero realizzato (B);
- **per la squadra che subisce un canestro**, quando un canestro su azione viene realizzato (C).

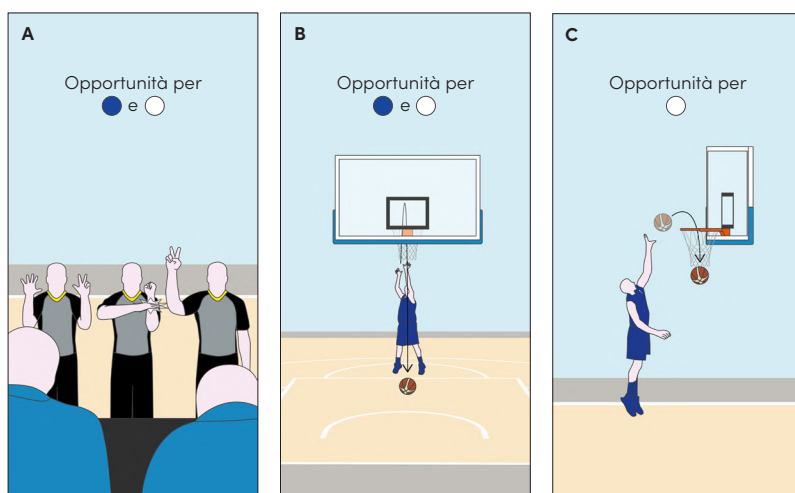


Fig. 89 ► Possibili inizi di un'opportunità di sospensione.

OBRI 18/19-16 ¹⁴⁴ _ 1

⚠ Se, a seguito di una richiesta di sospensione, è fischiato un fallo contro una delle due squadre, l'opportunità di sospensione non inizia finché l'arbitro non avrà completato la segnalazione, relativa a quel fallo, agli ufficiali di campo. In caso di quinto fallo del giocatore, la segnalazione include la necessaria procedura di sostituzione. Dopo che tutte le segnalazioni sono state completate, il periodo di sospensione inizierà quando l'arbitro fischierà e segnerà la sospensione. Tuttavia, dopo il fallo, i giocatori sono autorizzati ad andare nelle loro panchine anche se il periodo di sospensione non è formalmente iniziato.

18.2.4 Un'opportunità di sospensione **termina** quando la palla è a disposizione di un giocatore per una rimessa o per un primo tiro libero.

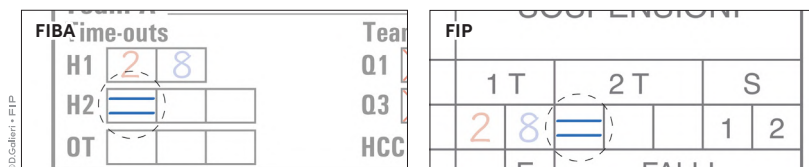
18.2.5 A ciascuna squadra possono essere concesse:

- **2 sospensioni** durante il primo tempo;
- **3 sospensioni** durante il secondo tempo, con un massimo di 2 di queste quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto;
- **1 sospensione** durante ogni tempo supplementare.

Intervallo	Primo tempo			Intervallo	Secondo tempo			Intervallo	Tempi supplementari			
	1Q	Int.	2Q		3Q	Int.	4Q		S1	Int.	S2	...
-	2*			-	3*			-	1*	-	1*	...

* Sospensioni per squadra.

▲ 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 2 linee orizzontali nella prima casella delle sospensioni del secondo tempo sul referto di gara [App. B.7]. Il tabellone indicherà la prima sospensione, come se fosse stata richiesta.



2 _ OBRI 18/19-21

◀ Fig. 90
Segnalazione sul referto FIBA e sul referto FIP.

– **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 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.

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

Interpretazione: Il segnapunti tratterà 2 linee orizzontali nella prima casella delle sospensioni della squadra A perché 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.

1 _ OBRI 18/19-22

2 _ OBRI 18/19-23

18.2.6 Le sospensioni non utilizzate non possono essere cumulate con quelle concedibili nel secondo tempo o nel successivo tempo supplementare.

18.2.7 Una sospensione viene addebitata alla squadra il cui allenatore ne abbia fatto richiesta per primo, a meno che la sospensione sia concessa a seguito di un canestro su azione realizzato dagli avversari e senza che sia stata fischiata un'infrazione.

A chiede sospensione (per prima)	Canestro realizzato da A	Sospensione B*
B chiede sospensione		
A chiede sospensione (per prima)	Canestro realizzato da A + fallo subito	Sospensione A*
B chiede sospensione		
A chiede sospensione (per prima)	Canestro realizzato da A e B rinuncia alla sospensione	Nessuna sospensione
B chiede sospensione		

*Al termine della sospensione può esserne concessa una all'altra squadra.

18.2.8 Una sospensione non deve essere concessa alla squadra che realizza un canestro su azione quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare, a meno che un arbitro abbia fermato il gioco.

OBRI 18/19-1 _ 3

▲ 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.

OBRI 18/19-2 _ 3

_ Esempio: Durante il salto a due iniziale, dopo che la palla ha lasciato le mani del primo arbitro, ma prima che sia legalmente toccata, il saltatore A2 commette una violazione. Alla squadra B è assegnata una rimessa. Una qualsiasi squadra richiede una sospensione.

Interpretazione: Anche se la gara è già iniziata, la sospensione non può essere concessa perché il cronometro di gara non è stato ancora avviato.

18.3 Procedura

18.3.1 Solo l'allenatore o il primo assistente allenatore ha il diritto di richiedere una sospensione. Egli deve stabilire un contatto visivo con gli ufficiali di campo, oppure recarsi al tavolo degli ufficiali di campo, e chiedere chiaramente una sospensione, facendo l'apposito segnale convenzionale con le mani (A).

18.3.2 Una richiesta di sospensione può essere annullata (B) solo prima che venga azionato il segnale acustico del cronometrista.

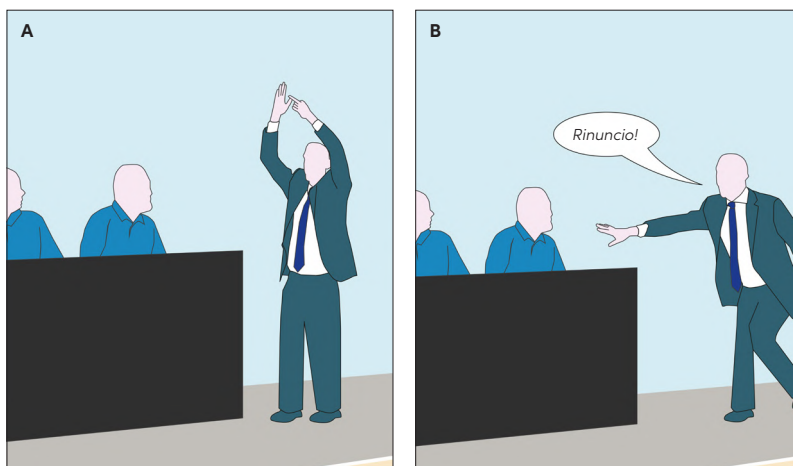
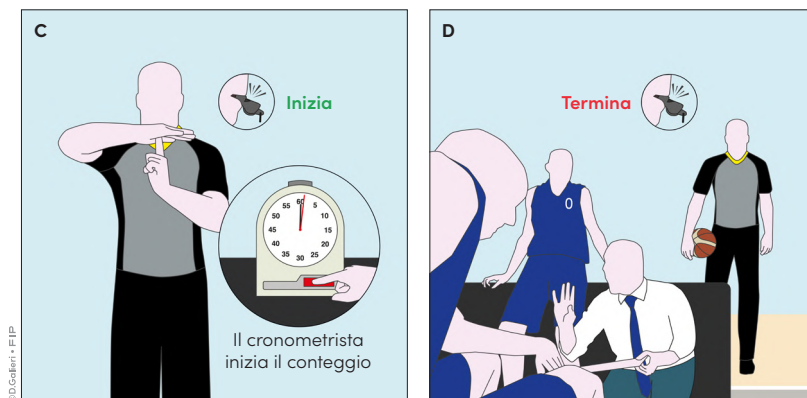


Fig. 91 ▶
Richiesta (A) e rinuncia (B) di un time-out.

18.3.3 La sospensione:

- **inizia** quando l'arbitro fischia e segnala (C);
- **termina** quando l'arbitro fischia e invita le squadre a rientrare sul terreno di gioco (D).



◀ Fig. 92
Inizio e termine di una
sospensione.

⚠ 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, ottiene un vantaggio perché la estende e, altresì, provoca un ritardo nella ripresa del gioco. L'arbitro deve comminare un richiamo all'allenatore di quella squadra. Se quell'allenatore non risponde al richiamo, sarà addebitata una ulteriore sospensione a quella squadra. Se la squadra non ha più sospensioni a disposizione, un fallo tecnico registrato sul referto con "B₁" [App. B.8.3.4] 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, a quella squadra, sarà addebitata una sospensione. Questa sospensione, addebitata, non durerà 1 minuto in quanto non è possibile ottenere una sospensione durante un intervallo di gara. Il gioco riprenderà immediatamente.

– **Esempio:** Finita la sospensione, l'arbitro richiama la squadra A sul terreno di gioco. L'allenatore della squadra A continua a dare istruzioni alla squadra, che rimane nell'area della panchina. L'arbitro richiama ancora la squadra A sul terreno di gioco e:

(a.) la squadra A ritorna finalmente sul terreno di gioco.

(b.) La squadra A continua a rimanere nell'area della panchina.

Interpretazione: Nel caso (a.), dopo che la squadra A ritornerà sul terreno di gioco, l'arbitro comminerà un richiamo all'allenatore della squadra A, avvertendolo che se si dovesse ripetere lo stesso comportamento, un'ulteriore sospensione sarà addebitata alla squadra A. Nel caso (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 con "B₁", sarà addebitato all'allenatore della squadra A per aver ritardato la ripresa del gioco.

– **Esempio:** Dopo la fine dell'intervallo di metà gara, la squadra A è ancora nello spogliatoio e quindi l'inizio del terzo quarto è ritardato.

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

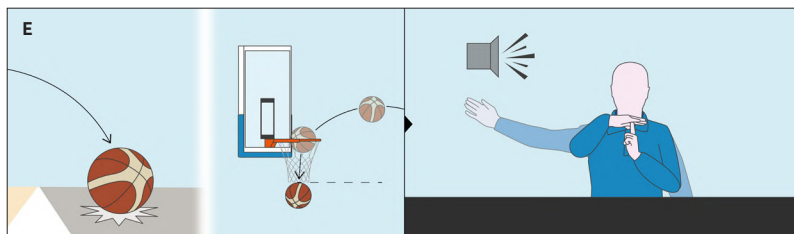
4 _ OBRI 18/19-18

4 _ OBRI 18/19-19

5 _ OBRI 18/19-20

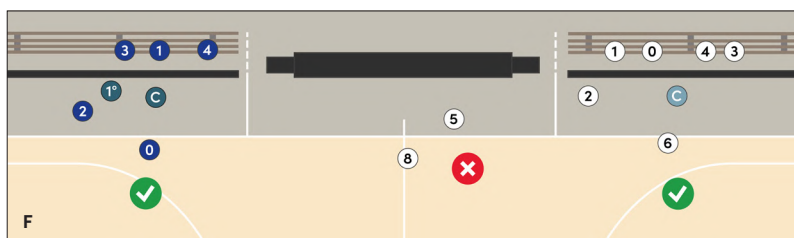
18.3.4 Non appena inizia un'opportunità di sospensione, il cronometrista deve azionare il segnale acustico per avvisare gli arbitri che una squadra ha richiesto una sospensione. Se viene realizzato un tiro a canestro su azione contro la squadra che ha richiesto una sospensione, il cronometrista deve fermare immediatamente il cronometro di gara e azionare il segnale acustico (E).

Fig. 93 ▶
Segnalazione di una richiesta di sospensione effettuata dal cronometrista.



18.3.5 Durante una sospensione e durante un intervallo di gara prima dell'inizio del secondo quarto, del quarto quarto o di ogni tempo supplementare, i giocatori possono lasciare il terreno di gioco e sedersi sulla panchina della propria squadra, così come qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina può entrare sul terreno di gioco, purché rimanga nelle vicinanze dell'area della panchina della propria squadra (F).

Fig. 94 ▶
Posizione consentita e non consentita dei giocatori e personale al seguito durante un time-out.



18.3.6 Se la richiesta di sospensione viene effettuata da una qualunque delle due squadre dopo che la palla è a disposizione del tiratore per il primo tiro libero, la sospensione è concessa se:

- l'ultimo tiro libero viene realizzato;
- l'ultimo tiro libero, se non realizzato, è seguito da una rimessa [ad esempio, a seguito di un fallo antisportivo o espulsione];
- un fallo viene fischiato tra tiri liberi. In questo caso il(i) tiro(i) libero(i) deve essere completato e la sospensione deve essere concessa prima che sia amministrata la sanzione del nuovo fallo, salvo diversa indicazione contenuta in questo Regolamento;
- un fallo viene fischiato prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo tiro libero. In questo caso la sospensione deve essere concessa prima che sia amministrata la sanzione del fallo;
- una violazione viene fischiata prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo tiro libero. In questo caso la sospensione deve essere concessa prima che sia amministrata la rimessa.

Nel caso di blocchi consecutivi di tiri liberi e/o possesso della palla risultanti da più di 1 sanzione per fallo, ciascun blocco deve essere trattato separatamente [Art. 43.1.2].

▲ Ogni volta che è richiesta una sospensione, a prescindere se prima o dopo che sia stato fischiato un fallo tecnico, un fallo antisportivo o un fallo da espulsione, questa sarà concessa prima dell'inizio dell'amministrazione del tiro(i) libero(i). Se durante una sospensione è fischiato un fallo tecnico, un fallo antisportivo o un fallo da espulsione, il tiro(i) libero(i) sarà amministrato dopo la fine della sospensione.

5 _ OBRI 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 sarà concessa la sospensione. Alla fine 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.

6 _ OBRI 18/19-25

_ Esempio: L'allenatore della squadra B richiede una sospensione. A1 commette un fallo antisportivo su B1. Alla squadra B è concessa una sospensione. Durante la sospensione, A2 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Alla fine 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".

7 _ OBRI 18/19-26

Esempio di opportunità di sospensione (progressione temporale)	Opport. per...	
	A	B
1. Gioco in corso con palla viva e cronometro di gara in movimento.	✗	✗
2. A0 commette fallo su B3 in atto di tiro.	✗	✗
3. L'arbitro termina la segnalazione agli UdC.	✓	✓
4. La palla è nelle mani dell'arbitro per essere concessa a B3 (deve effettuare 2 tiri liberi).	✓	✓
5. La palla è nelle mani di B3 per il primo tiro libero.	✗	✗
6. Dopo il primo tiro libero, A2 è sanzionato con fallo tecnico.	✗	✗
7. L'arbitro termina la segnalazione del fallo tecnico.	✗	✗
8. Viene amministrato il tiro libero come sanzione del fallo tecnico.	✗	✗
9. La palla torna nelle mani di B3 per il 2° tiro libero.	✗	✗
10. Il 2° ed ultimo tiro libero viene realizzato.	✓	✓
11. La palla è nelle mani di A1 per la rimessa.	✗	✗
12. Dopo una fase di gioco, A4 realizza un canestro.	✗	✓
13. Termina la sospensione chiesta da B.	✓	✓
14. Dopo la rimessa, A1 commette fallo antisportivo.	✗	✗
15. L'arbitro termina la segnalazione del fallo di A1.	✓	✓
16. B4 sbaglia il 2° ed ultimo tiro libero.	✓	✓

◀ I punti da (6.) a (8.) saranno chiariti dopo l'Articolo 19.3.9.

19. Sostituzione

19.1 Definizione

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

19.2 Regola

19.2.1 Una squadra può sostituire uno o più giocatori durante un'opportunità di sostituzione.

19.2.2 Un'opportunità di sostituzione **inizia**:

- **per entrambe le squadre**, quando la palla diventa morta, il cronometro di gara è fermo e l'arbitro ha terminato la sua comunicazione con gli ufficiali di campo (A);
- **per entrambe le squadre**, quando la palla diventa morta a seguito di un ultimo tiro libero realizzato (B);
- **per la squadra che subisce un canestro**, quando un canestro su azione viene realizzato e il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare (C).

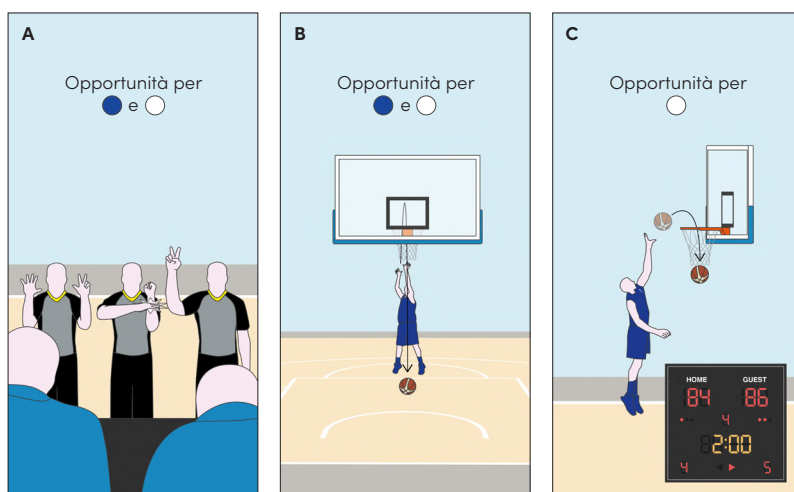


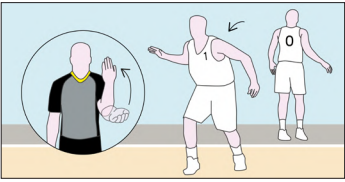
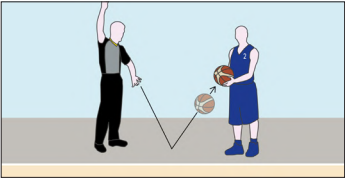
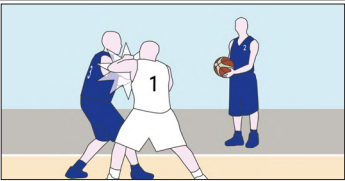
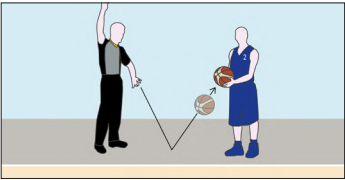
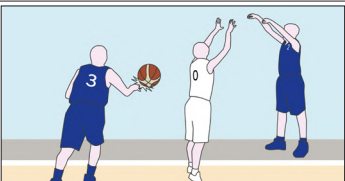
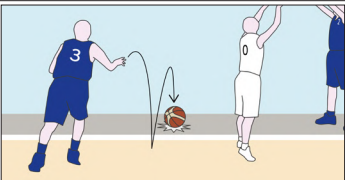
Fig. 95 ▶ Possibili inizi di un'opportunità di sostituzione.

- 1 **⚠** Dopo un canestro su azione realizzato negli ultimi 2:00 minuti del quarto quarto o in ogni tempo supplementare, almeno che l'arbitro non fischia una qualsiasi infrazione, una sostituzione può essere concessa solo alla squadra che ha subito il canestro. Tuttavia, la concessione stessa di una sostituzione crea un'opportunità di sostituzione. In altre parole, se la squadra che ha subito il canestro effettua una sostituzione, può essere richiesta e concessa una sostituzione anche alla squadra che ha realizzato il canestro, se la desidera.

19.2.3 Un'opportunità di sostituzione **termina** quando la palla è a disposizione di un giocatore per una rimessa o per un primo tiro libero.

19.2.4 Un giocatore che è diventato un sostituto e un sostituto che è diventato un giocatore non possono rispettivamente rientrare o uscire dal gioco fino a quando la palla non diventi nuovamente morta, dopo una fase di gioco con il cronometro in movimento [regole sull'azione del cronometro - Art. 49.2] (D), a meno che:

- la squadra sia rimasta con meno di 5 giocatori sul terreno di gioco;
- il giocatore che ha diritto a dei tiri liberi, come risultato della correzione di un errore, sia in panchina dopo essere stato legalmente sostituito.

Esempio (progressione temporale)	Immagine	Sostituz. per...	
		A0/A1	Altri
1. Il giocatore A0 viene sostituito dal compagno A1.		-	✓
2. L'arbitro consegna la palla alla squadra B per una rimessa.		✗	✗
3. Durante la rimessa, A1 commette fallo su B3. Terzo fallo di squadra. L'arbitro segnala il fallo agli UdC.		✗	✓
4. L'arbitro riconsegna la palla alla squadra B per una nuova rimessa.		✗	✗
5. La squadra B effettua nuovamente la rimessa. La palla è legalmente toccata da B3, sul terreno di gioco.		✗	✗
6. Dopo essere stata toccata da B3, la palla tocca il fuori campo.		✓	✓

◀ Al punto (3.), A1 può essere sostituito solo se infortunato. A0 può entrare solo se la squadra è costretta a giocare con meno di 5 giocatori e non sono disponibili altri sostituti.

⚠ Se il sostituto appena diventato giocatore commette il quinto fallo [Art. 19.3.6 - 40.1], dovrà essere sostituito anche se non è trascorsa una fase di gioco con cronometro in movimento.

_ Esempio: B1 è sostituito da B6. Prima che sia avviato il cronometro di gara, B6 è sanzionato con un fallo personale. Questo è il:

(a.) suo terzo fallo.

(b.) Suo quinto fallo.

Interpretazione: Nel caso (a.), B6 non può essere sostituito fino alla fine della successiva azione di gioco con cronometro in movimento. Nel caso (b.), B6 deve essere immediatamente sostituito.

19.2.5 Una sostituzione non deve essere concessa alla squadra che realizza un canestro su azione quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare, a meno che un arbitro abbia fermato il gioco.

19.2.6 Se un giocatore riceve cure mediche o una qualunque assistenza, deve essere sostituito, a meno che la squadra sia rimasta con meno di 5 giocatori sul terreno di gioco. [Ulteriori regole sulle sostituzioni in caso di infortunio sono all'Art. 5].

19.3 Procedura

19.3.1 Solo un sostituto ha il diritto di richiedere una sostituzione. Egli (non l'allenatore o il primo assistente allenatore) (A) deve recarsi al tavolo degli ufficiali di campo e chiedere chiaramente una sostituzione, facendo l'apposito segnale convenzionale con le mani (B), oppure sedendosi sulla sedia per le sostituzioni (C). Deve essere pronto a giocare immediatamente (D).

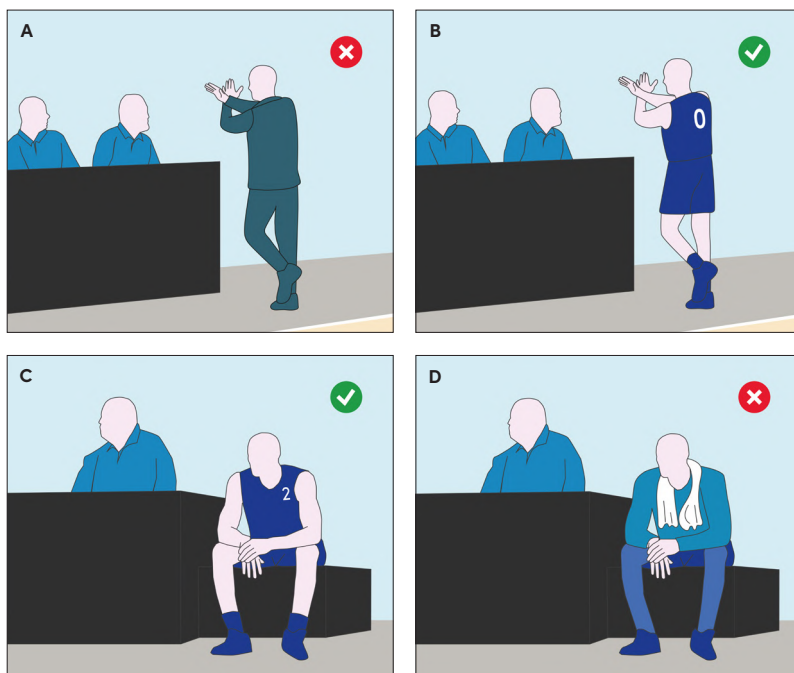


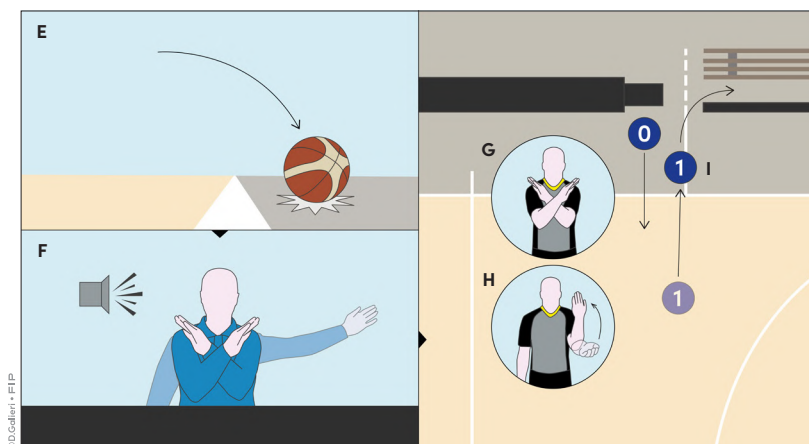
Fig. 96 ▶
Procedura di sostituzione.

19.3.2 Una richiesta di sostituzione può essere annullata solamente prima che venga azionato il segnale del cronometrista.

19.3.3 Non appena inizia un'opportunità di sostituzione (**E**), il cronometrista deve azionare il segnale acustico per avvisare gli arbitri che è stata richiesta una sostituzione (**F**).

19.3.4 Il sostituto deve rimanere all'esterno della linea perimetrale fino a che l'arbitro non fischia, effettua il segnale di sostituzione (**G**) e lo invita a entrare sul terreno di gioco (**H**).

19.3.5 Al giocatore che viene sostituito è concesso di recarsi direttamente nella panchina della propria squadra senza presentarsi né al cronometrista né all'arbitro (**I**).



◀ **Fig. 97**

Il giocatore 0 blu può oltrepassare la linea perimetrale solo dopo che sia uscito il compagno (1 blu) e l'arbitro abbia effettuato la segnalazione (**H**).

19.3.6 Le sostituzioni devono essere completate il più velocemente possibile. Un giocatore che ha commesso 5 falli o che è stato espulso deve essere sostituito immediatamente (impiegando non più di 30 secondi). Se, a giudizio di un arbitro, si verifica un ritardo nella ripresa del gioco, deve essere addebitata una sospensione alla squadra responsabile. Se la squadra ha esaurito le sospensioni, può essere addebitato un fallo tecnico per ritardo nella ripresa del gioco all'allenatore, registrato come "B₁".

19.3.7 Se una sostituzione viene richiesta durante una sospensione o durante un intervallo di gara che non sia quello di metà gara, il sostituto deve presentarsi al cronometrista prima di entrare in gioco.

⚠ 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, fatta eccezione per le norme relative all'infortunio di un giocatore ed al quintetto iniziale, viste agli Articoli 5 e 7. Una sostituzione può essere concessa durante gli intervalli di gioco tra i quarti e i tempi supplementari.

3 _ OBRI 18/19-1TM

19.3.8 Se il tiratore di tiri liberi deve essere sostituito perché:

- è infortunato, o;
- è stato espulso, o;
- ha commesso 5 falli;

il(i) tiro(i) libero(i) deve essere effettuato dal suo sostituto, che non può essere sostituito nuovamente fino a quando non abbia giocato la successiva fase di gioco con il cronometro in movimento [Art. 19.2.4].

19.3.9 Se la richiesta di sostituzione viene effettuata da un qualunque giocatore delle due squadre dopo che la palla è a disposizione del tiratore per il primo tiro libero, la sostituzione deve essere concessa [come la sospensione all'Art. 18.3.6] se:

- l'ultimo tiro libero viene realizzato;
- l'ultimo tiro libero, se non realizzato, è seguito da una rimessa [ad esempio, a seguito di un fallo antisportivo o espulsione];
- un fallo viene fischiato tra tiri liberi. In questo caso il(i) tiro(i) libero(i) deve essere completato e la sostituzione deve essere concessa prima che sia amministrata la sanzione del nuovo fallo salvo diversa indicazione contenuta in questo Regolamento;
- un fallo viene fischiato prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo tiro libero. In questo caso la sostituzione deve essere concessa prima che sia amministrata la sanzione del fallo;
- una violazione viene fischiata prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo tiro libero. In questo caso la sostituzione deve essere concessa prima che sia amministrata la rimessa.

Nel caso di blocchi consecutivi di tiri liberi e/o possesso della palla risultanti da più di 1 sanzione per fallo, ciascun blocco deve essere trattato separatamente.

OBRI 18/19-5 TM _ 4

⚠ Gli Articoli 18.3.6 e 19.3.9 chiariscono quando inizia e finisce un'opportunità di sospensione o sostituzione se la richiesta (per qualsiasi giocatore, compreso il tiratore dei tiri liberi) è effettuata dopo che la palla è a disposizione del tiratore per il primo tiro libero. 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, un 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.

OBRI 18/19-6 _ 2

_ Esempio: Ad A1 sono assegnati 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 e dopo che la palla sia a disposizione di qualsiasi giocatore B, incaricato della rimessa.

Interpretazione: Nel caso (a.), la sospensione o la sostituzione sarà concessa immediatamente, prima del primo tiro libero. Nel caso (b.), la sospensione o la sostituzione, dopo il primo tiro libero, anche se realizzato, non sarà concessa. Nel caso (c.), la sospensione o la sostituzione sarà concessa immediatamente, prima della rimessa. Infine, nel caso (d.), la sospensione o la sostituzione non sarà concessa.

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, ed è fischiata violazione.

(e.) B1 entra nell'area dei tre secondi prima che la palla abbia lasciato le mani di A1. La violazione di B1 è fischiata e il tiro libero di A1 non è realizzato [Art. 43.2.4].

Interpretazione: Nel caso (a.), la sospensione/ sostituzione non sarà concessa. Nei casi (b.), (c.) e (d.), sarà concessa. Nel caso (e.), A1 effettuerà un tiro libero aggiuntivo e, se realizzato, la sospensione/ sostituzione sarà concessa immediatamente.

Esempio: A1, nel tentativo non riuscito di tiro da 2 punti, subisce fallo da B1. Dopo il primo dei 2 tiri liberi di A1, A2 è sanzionato con un fallo tecnico. Una delle due squadre richiede una sostituzione/ 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 è 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 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.

Esempio: A1, nel tentativo non riuscito di tiro da 2 punti, subisce fallo da B1. 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: Nessuna sospensione o sostituzione sarà concessa. A1 effettuerà il 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.

Esempio: A1, nel tentativo non riuscito di tiro da 2 punti, subisce fallo da B1. 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. 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. Dopo il tiro libero del giocatore della squadra B,

3 _ OBRI 18/19-7

4 _ OBRI 18/19-10

5 _ OBRI 18/19-11

6 _ OBRI 18/19-12

per il fallo tecnico di A2, A1 effettuerà il 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.

OBRI 18/19-13 _ 7

_ Esempio: A1, mentre palleggia, è sanzionato con un fallo tecnico. 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.

- 5 **▲** Se non sussiste un'opportunità di sostituzione o sospensione, ma il cronometrista aziona erroneamente il segnale acustico e l'arbitro fischia, la sospensione o sostituzione non dovrà essere concessa, anche se il cronometro di gara è fermo e la palla è morta.

OBRI 18/19-8 _ 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 azionando erroneamente il segnale acustico. L'arbitro fischia.

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

- 6 **▲** In caso di interferenza e canestro convalidato, entrambe le squadre hanno diritto a sostituzioni e sospensioni, in quanto è una violazione.

OBRI 18/19-9 _ 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 un sostituto di una delle due squadre richiede una sostituzione.

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

OBRI 18/19-3 _ 7

▲ Se suona il segnale acustico del cronometro dei 24" 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 è realizzato, in determinate condizioni, si creerà un'opportunità di sospensione o sostituzione per entrambe le squadre.

OBRI 18/19-4 ^[M] _ 10

_ 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, oppure (b.) una sostituzione.

Interpretazione: Nel caso (a.), questa è un'opportunità di sospensione solo per la squadra che ha subito il canestro. Nel caso (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. In entrambi i casi, se è concessa una sospensione o sostituzione alla squadra che ha subito il canestro, anche agli avversari può essere concessa una sospensione o sostituzione.

20. Gara persa per forfait

20.1 Regola

Una squadra perde la gara per rinuncia se:

- non è presente/ in grado di schierare 5 giocatori pronti a giocare entro 15 minuti dall'orario previsto per l'inizio della gara;
- il suo comportamento impedisce lo svolgimento della gara;
- si rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo dal primo arbitro.

▲ Se entro il termine di attesa di 15 minuti la squadra ritardataria, e solo quando provenga da altra sede, preannuncia in qualche maniera il ritardo dovuto a causa di forza maggiore, l'arbitro concederà di protrarre opportunamente il tempo di attesa.

20.2 Sanzione [infrac. all'Art. 20.1]

20.2.1 La gara viene vinta dagli avversari e il punteggio sarà di 20 a 0. Inoltre, la squadra rinunciataria sarà soggetta alle sanzioni previste dal Regolamento Esecutivo Gare.

20.2.2 In una serie composta da 2 gare (andata e ritorno) con punteggio complessivo e in una serie di play-off al meglio delle 3 gare, la squadra che rinuncia alla prima, seconda o terza gara perderà la serie per rinuncia. Questo non si applica alle serie di play-off al meglio delle 5 o delle 7 gare.

20.2.3 Se in un torneo una squadra rinuncia a una gara per la seconda volta, la squadra deve essere esclusa dal torneo e i risultati di tutte le gare giocate dalla squadra sono da annullare.

21. Gara persa per inferiorità numerica

21.1 Regola

Una squadra perde per inferiorità numerica se, durante la gara, ha meno di 2 giocatori pronti a giocare sul terreno di gioco.

21.2 Sanzione [infrac. all'Art. 21.1]

21.2.1 Se la squadra che vince la gara per inferiorità numerica è in vantaggio, il punteggio rimarrà quello del momento in cui la gara è stata interrotta. Se non è in vantaggio, il punteggio sarà di 2 a 0 in suo favore. La squadra che perde per inferiorità numerica sarà soggetta alle sanzioni previste dal Regolamento Esecutivo Gare.

21.2.2 In una serie composta da 2 gare (andata e ritorno) con punteggio complessivo, la squadra che perde per inferiorità numerica la prima o la seconda gara perderà la serie.

Regola 4 in sintesi

Art. 8 Una gara di pallacanestro si articola in 4 tempi da 10 minuti effettivi (si arresta il cronometro). È previsto un intervallo prima della gara di 20 minuti, tra 1°Q e 2°Q e tra 3°Q e 4°Q di 2 minuti e tra 2°Q e 3°Q di 10 o 15 minuti. Se al termine del 4°Q il punteggio è pari, la gara continua con tanti tempi supplementari di 5 minuti fino al raggiungimento di un punteggio discorde. Un fallo commesso verso la fine del quarto/ supplementare:

- a **0.0 secondi**:
 - se personale → **Fallo ignorato**;
 - se tecnico, antisportivo o da espulsione e...
 - ... segue un quarto/ supplementare → **Fallo**;
 - ... non segue un quarto/ supplementare → **Fallo ignorato**;
- a **+ di 0.0 secondi**:
 - se personale, tecnico, antisportivo o da espulsione → **Fallo**.

Nel secondo caso (+ di 0.0 secondi), gli arbitri dovranno stabilire i decimi di secondo da riportare sul cronometro di gara. I giocatori possono partecipare al rimbalzo sui tiri liberi e se il fallo è tecnico, antisportivo o da espulsione sarà effettuata la rimessa con i decimi residui.

Art. 9 Il 1°Q inizia, con il salto a due, quando la palla lascia la mano dell'arbitro. Tutti gli altri quarti iniziano quando la palla è a disposizione del giocatore incaricato della rimessa. Alle squadre è consentito riscaldarsi durante i due intervalli "lunghi" (20' e 10'/15') e dovranno scambiarsi i canestri tra il 2° e il 3°Q.

Art. 10 La palla può essere viva o morta. La palla può essere viva sia a cronometro fermo che in movimento, così come per la palla morta.

Esempio palla viva/ morta durante il gioco ordinario

Fase del gioco	Cronometro	Status palla
Gioco in corso	Attivo	Viva
L'arbitro fischia	Fermo	Morta
Palla a disposizione del giocatore incaricato della rimessa		Viva
Palla toccata legalmente da un giocatore sul terreno	Attivo	Morta
Gioco in corso		Viva
Canestro realizzato (valido)		Morta
Palla a disposizione del giocatore incaricato della rimessa		Viva
Palla toccata legalmente da un giocatore sul terreno		

Esempio palla viva/ morta durante gli ultimi 2' 4°Q/OT

Fase del gioco	Cronometro	Status palla
Gioco in corso	Attivo	Viva
Canestro realizzato (valido)	Fermo	Morta
Palla a disposizione del giocatore incaricato della rimessa		Viva
Palla toccata legalmente da un giocatore sul terreno	Attivo	

Art. 11 La posizione assunta sul terreno di gioco da un giocatore o da un arbitro è data dal proprio punto di contatto con il terreno stesso.

Art. 12 La gara inizia con un salto a due nel cerchio di centrale: l'arbitro lancia la palla verticalmente tra i due saltatori che devono toccare (non trattenere) la palla per indirizzarla verso un compagno. Tutto ciò, dopo che la palla abbia raggiunto il punto più alto e abbia iniziato la sua discesa. Prima che la palla venga battuta legalmente, nessuno degli altri otto giocatori può entrare nel cerchio. La squadra che non ottiene il controllo sul salto a due, avrà diritto al successivo possesso: indicato dalla "freccia" del possesso alternato (PA). Il possesso alternato è un metodo per rimettere la palla in gioco senza ricorrere al salto a due. Una situazione di PA si ha quando la palla è trattenuta tra due o più giocatori, vi sono sanzioni da compensare e nessuna squadra ha diritto al possesso di palla, la palla esce dalle linee perimetrali e gli arbitri sono in disaccordo su chi ne abbia causato l'uscita o quando la palla si blocca tra anello e tabellone. Tutti i quarti, tranne il primo, e tutti i tempi supplementari inizieranno con una rimessa per PA in accordo con la freccia. Il PA deve amministrato come una normale rimessa.

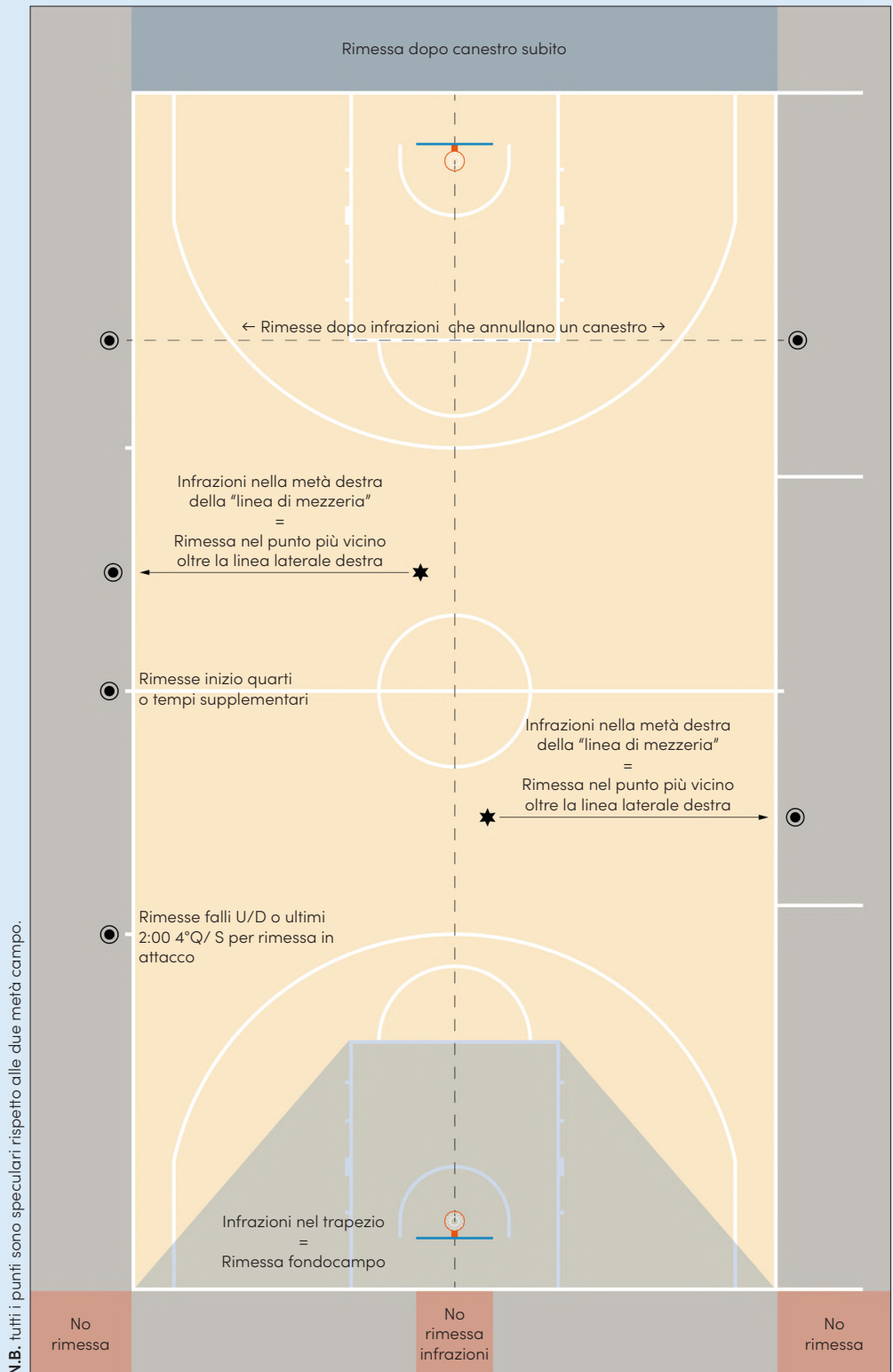


Art. 13-14 Per giocare la palla è necessario che venga palleggiata, rotolata, passata o tirata solo con le mani, senza colpirla deliberatamente con la/le gamba/e, la testa o con un pugno. Una squadra ne ha il controllo quando un giocatore di quella squadra la palleggia, passa o tira quando è in status di palla viva. Una squadra ne perde il controllo quando lascia la mano del giocatore per tirare, diventa morta o inizia un nuovo controllo degli avversari.

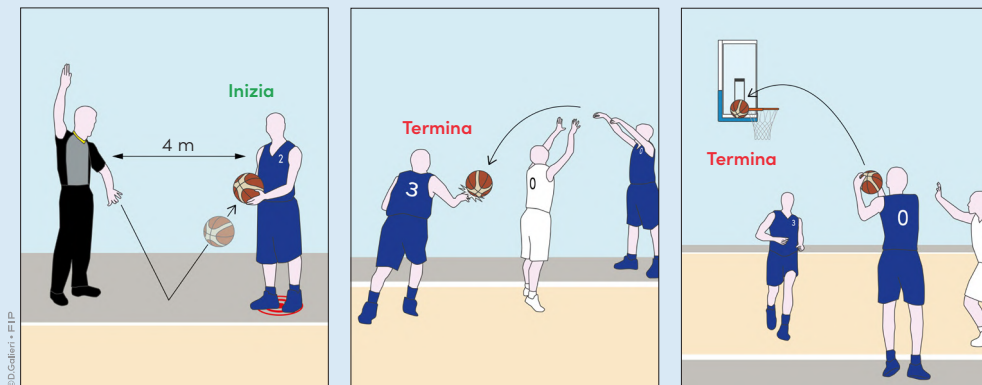
Art. 15 Un giocatore è in atto di tiro quando inizia il suo movimento continuo raccogliendo la palla, portando le braccia verso l'alto e concludendo il tentativo con il rilascio della palla. Il movimento continuo per un giocatore che stacca i piedi dal terreno di gioco termina quando il giocatore ritorna a contatto col terreno con entrambi i piedi. In caso di tiro da fermo, l'atto di tiro a canestro termina con il rilascio della palla.

Art. 16 Quando una palla viva entra nel canestro dall'alto il canestro è valido e può valere 2-3 punti (oppure 1 punto se tiro libero). Se un giocatore segna accidentalmente nel proprio canestro ha sempre validità 2 punti, registrati come realizzati dal capitano della squadra avversaria. Far passare la palla dal basso all'interno del canestro è una violazione.

Art. 17 Schema riassuntivo dei punti di rimessa:



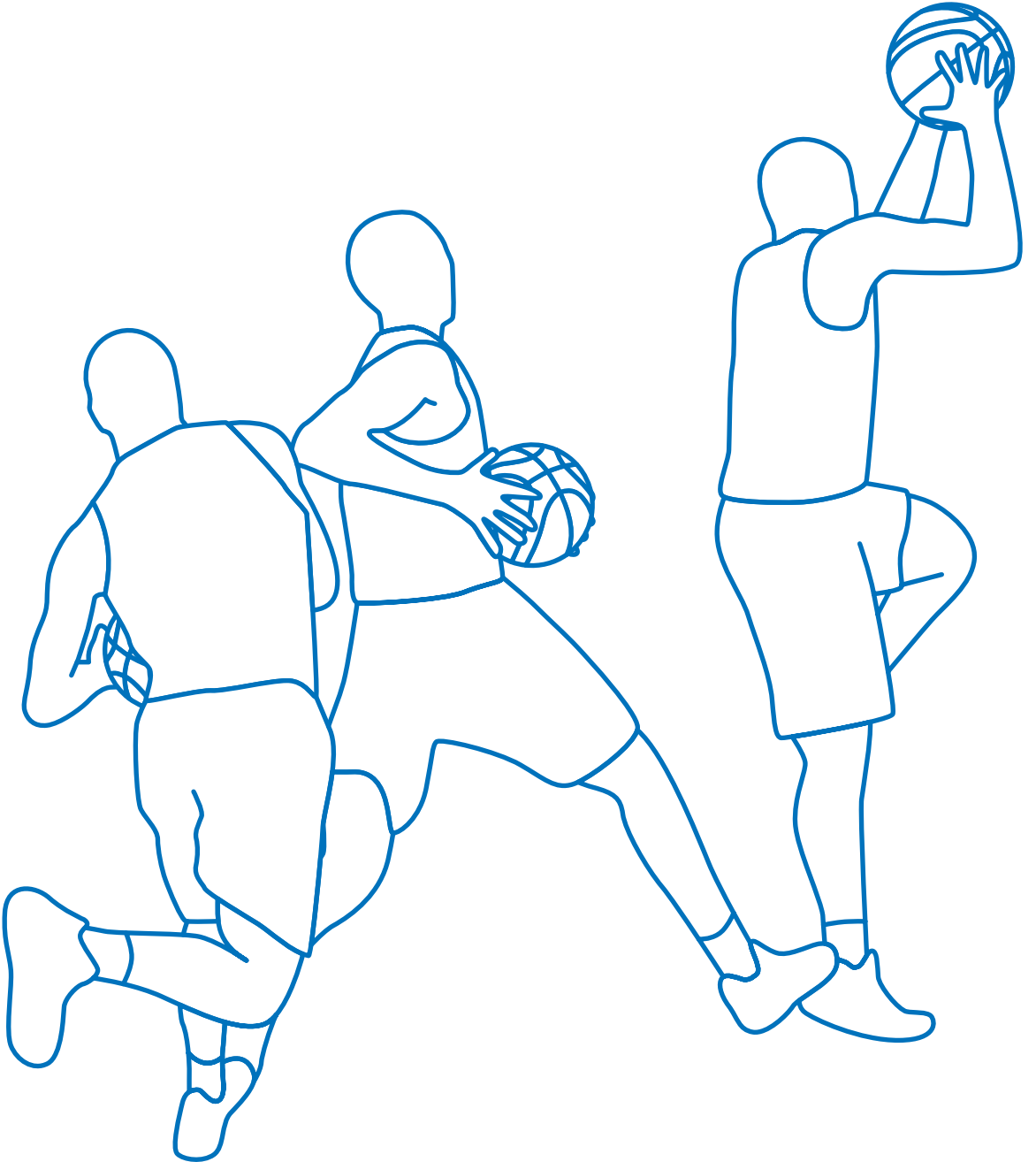
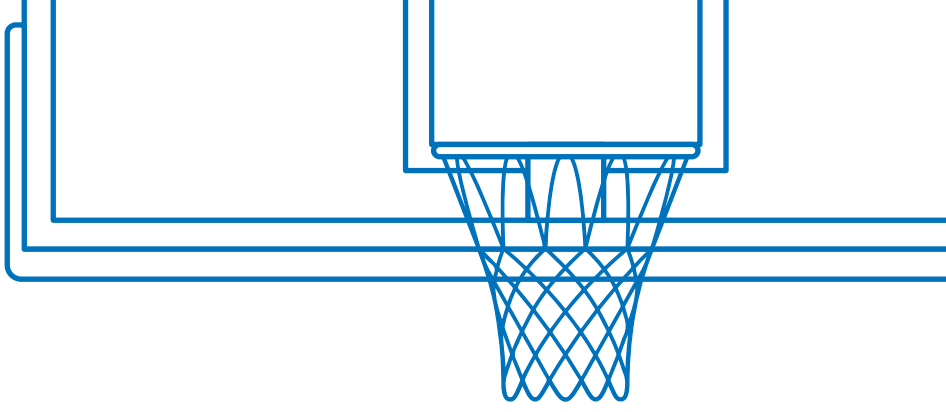
Quando la palla è passata da un giocatore oltre le linee perimetrali ad uno all'interno delle stesse, a cronometro fermo, si ha una rimessa in gioco. Affinché la rimessa sia effettuata in modo corretto, il giocatore deve trovarsi nel punto indicato dall'arbitro e può muoversi massimo un metro in laterale, per un massimo di 5 secondi, senza oltrepassare la linea. Il difensore (sul terreno di gioco) non può oltrepassare la linea perimetrale: questa è una violazione. Ne dovrebbe conseguire un richiamo ufficiale o un fallo tecnico se la squadra è stata già richiamata. Il giocatore che effettua la rimessa deve avere a disposizione almeno 2 metri di spazio. A seguito di un tiro realizzato (anche ultimo tiro libero) la rimessa dovrà essere effettuata direttamente da un giocatore (senza ricevere la palla dall'arbitro). Le rimesse devono essere effettuate dal punto più vicino in cui è avvenuta la violazione/fallo. La rimessa all'inizio di ogni quarto deve essere effettuata a cavallo del prolungamento della linea centrale, quelle a seguito di falli U e D devono essere effettuate a cavallo delle linee della rimessa. Per le violazioni sul tiro libero e in caso di canestro annullato per violazione, la rimessa deve essere effettuata dal prolungamento della linea di tiro libero sul lato opposto al tavolo.



Art. 18 Ogni squadra ha diritto ad un minuto di interruzione detto sospensione. Ogni squadra ha a disposizione 2 sospensioni tra 1° e 2°Q, 3 sospensioni tra 3° e 4°Q ed una per ogni OT. Le sospensioni possono essere richieste dall'allenatore o dal suo vice a gioco fermo o dopo un canestro subito. Se una squadra non utilizza almeno una sospensione nel secondo tempo entro 2:00 del 4°Q, perde il diritto ad averne una.

Art. 19 Una sostituzione consente ad un sostituto di diventare giocatore. Non ci sono limiti nelle sostituzioni, che possono essere concesse solo a cronometro fermo o dopo un canestro subito gli ultimi 2:00 del 4°Q/OT. Una sostituzione è obbligatoria nel caso in cui un giocatore sia sanguinante, abbia commesso 5 falli o sia stato espulso. Per ottenere la sostituzione è necessario che il sostituto si posizioni presso l'apposita postazione adiacente al tavolo UdC.

Art. 20-21 Se 15 minuti dopo l'inizio della gara una delle squadre non è presente, non è in grado di schierare almeno 5 giocatori oppure il suo comportamento sia tale da impedire di proseguire il gioco o si rifiuta di giocare, questa perderà la gara per forfait per 20-0. Se durante il gioco una squadra rimane con meno di 2 giocatori, la gara sarà persa per inferiorità numerica.



Violazioni

5.

22. Violazioni

22.1 Definizione

Una violazione è un'infrazione alle regole.

Infrazione o violazione?

La parola "infrazione" è spesso assimilata a "violazione". Tuttavia, vi è un'importante distinzione tra questi due termini:

- un **infrazione** è definita come la trasgressione ad una norma (regola) la quale, nella pallacanestro, può presentarsi come violazione o fallo;
- una **violazione** è un'infrazione alle regole riferite, solitamente, al gioco della palla;
- un **fallo**, come da Art. 32.1.1, è un'infrazione alle regole che concerne un contatto personale illegale con un avversario e/o in un comportamento antisportivo.

22.2 Sanzione [infraz. agli Art. della Regola 5]

La palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa dal punto più vicino a dove è stata commessa l'infrazione, tranne che direttamente dietro il tabellone, salvo diversa indicazione contenuta in questo Regolamento.

23. Giocatore e palla fuori campo

23.1 Definizione

23.1.1 Un **giocatore** viene considerato **fuori** campo quando una qualsiasi parte del suo corpo è a contatto con il campo di gioco oppure con qualunque oggetto, che non sia un giocatore, che si trova al di sopra, all'esterno o sulla linea perimetrale [si consulti nuovamente l'Art. 11].

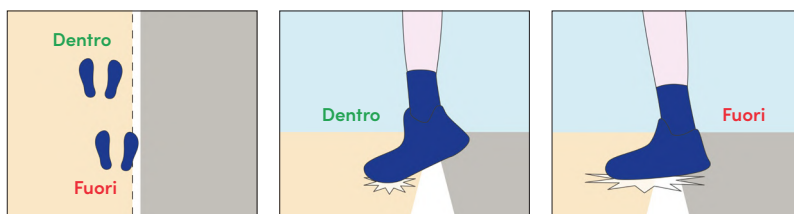
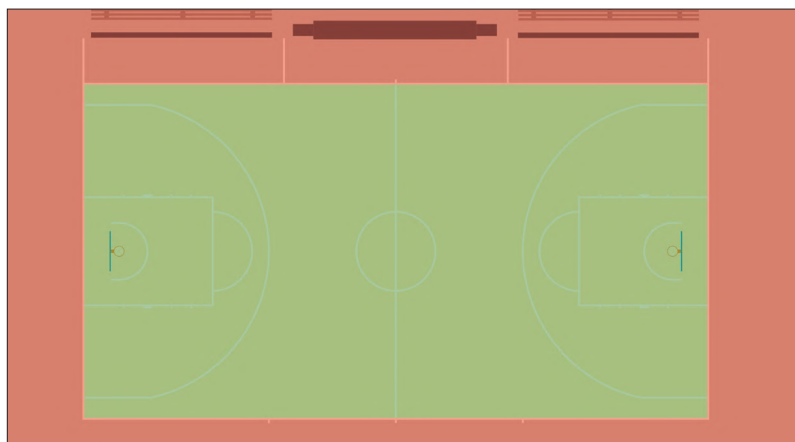


Fig. 98 ▶
Esempi di giocatore considerato **dentro** o **fuori** dal terreno di gioco.

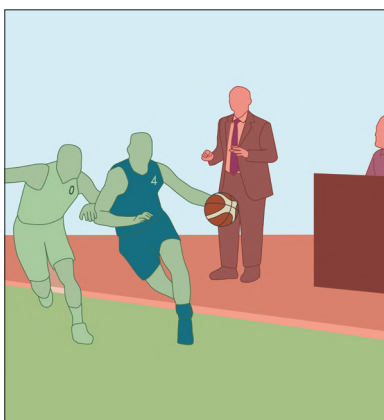
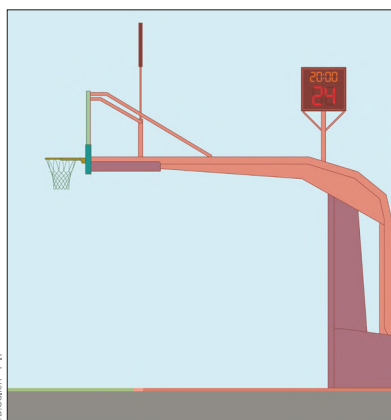
23.1.2 La **palla** viene considerata **fuori** campo quando tocca:

- un giocatore o qualsiasi altra persona che sia fuori dal terreno di gioco;
- il campo di gioco o qualunque oggetto che si trova al di sopra, all'esterno o sulla linea perimetrale;
- i supporti del tabellone, la parte posteriore del tabellone o qualunque oggetto al di sopra del terreno di gioco.



◀ Fig. 99

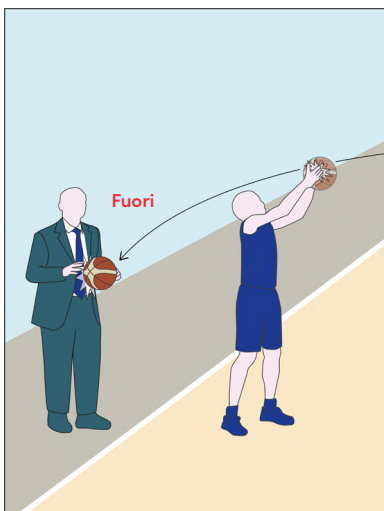
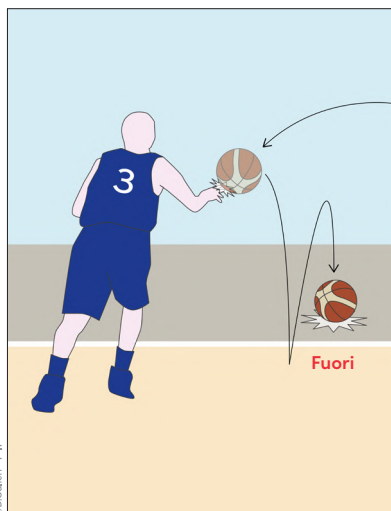
Se la palla tocca le parti del campo, gli oggetti o gli individui evidenziati in rosso, essa è considerata fuori dal terreno di gioco. Viceversa, nelle zone in verde, è considerata all'interno del terreno di gioco.



© D. Gallieri • FIP

23.2 Regola

23.2.1 Il responsabile dell'uscita della palla fuori campo è l'ultimo giocatore che tocca la palla o viene toccato dalla palla prima che questa esca fuori dal terreno di gioco, toccando quanto stabilito dall'Articolo precedente.



© D. Gallieri • FIP

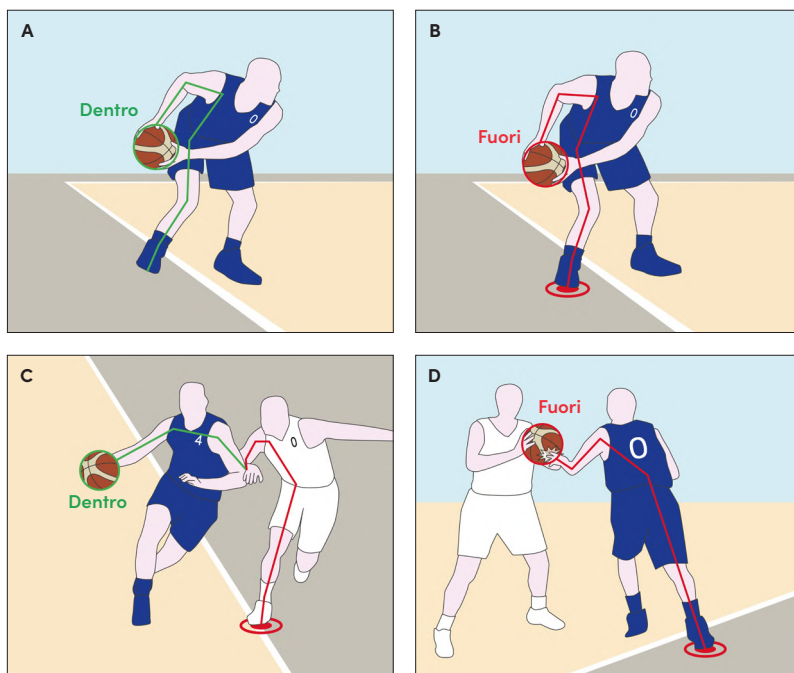
◀ Fig. 100

In entrambi gli esempi, i giocatori in divisa blu sono gli ultimi a toccare la palla prima che essa tocchi il fuori campo (o una persona che non sia un giocatore). Pertanto, sono considerati responsabili dell'uscita della palla, che sarà assegnata alla squadra avversaria per una rimessa dal punto più vicino a dove la palla è uscita.

23.2.2 Se la palla esce fuori campo perché tocca o è toccata da un giocatore che è sulla linea perimetrale o al suo esterno, questo giocatore è responsabile dell'uscita della palla fuori del terreno di gioco.

23.2.3 Se uno o più giocatori si spostano nel fuori campo o nella propria zona di difesa durante una palla trattenuta, si verifica una situazione di salto a due [come visto in precedenza negli esempi dell'Art. 12.4].

Fig. 101 ►
Esempi di palla considerata dentro e fuori campo tramite il contatto con un giocatore. In particolare, nella figura (A), non vi è alcun contatto tramite il giocatore tra la palla ed il fuori campo che è, invece, presente nell'esempio (B).



OBRI 23-2 _ 1

_ Esempio (Fig. 101-C): Nelle vicinanze della linea laterale, B4, con la palla tra le mani, è marcato da vicino da A0. B4 tocca A0, con il corpo. A0 ha un piede nel fuori campo.

Interpretazione: Questa è un'azione legale di B4. Un giocatore è nel fuori campo quando una qualsiasi parte del corpo è a contatto con qualcosa di diverso da un giocatore. Il gioco deve continuare.

OBRI 23-3 _ 2

_ Esempio (Fig. 101-D): Nelle vicinanze della linea laterale, A1, con la palla tra le mani, è marcato da vicino da B0. A1 tocca B0 con la palla, il quale ha un piede nel fuori campo.

Interpretazione: Questa è una violazione di fuori campo di B0. La palla è nel fuori campo quando tocca un giocatore nel fuori campo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A.

OBRI 23-4 _ 3

_ Esempio: A1 palleggia, nelle vicinanze della linea laterale, davanti al tavolo degli ufficiali di campo. La palla, sul terreno di gioco, rimbalza alta e tocca il ginocchio di B6, seduto sulla sedia delle sostituzioni. La palla ritorna ad A1, sul terreno di gioco.

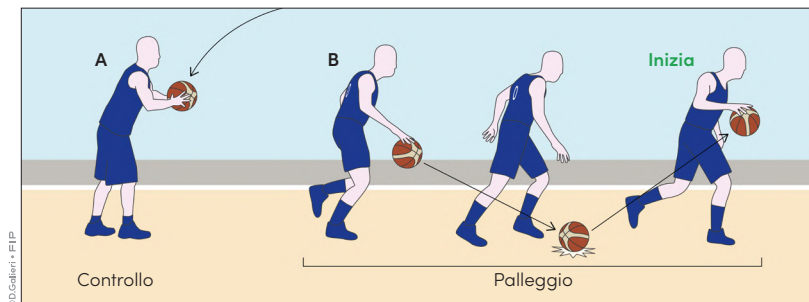
Interpretazione: La palla è nel fuori campo quando tocca B6, che è nel fuori campo. A1 ha provocato l'uscita della palla perché l'ha toccata prima che uscisse nel fuori campo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a dove la palla è uscita.

24. Palleggio

24.1 Definizione

24.1.1 Un palleggio è il movimento di una palla viva causato da un giocatore in controllo di quella palla, che la lancia, la tocca, la fa rotolare o la fa rimbalzare sul terreno di gioco.

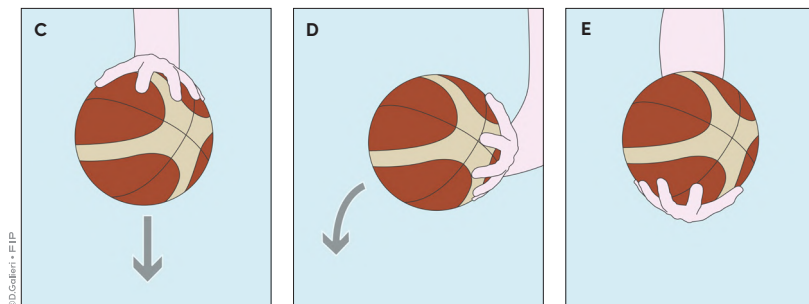
24.1.2 Un palleggio **inizia** quando un giocatore, avendo acquisito il controllo di una palla viva sul terreno di gioco (**A**), la lancia, la tocca, la fa rotolare o la fa rimbalzare sul terreno e la tocca nuovamente (**B**) prima che essa tocchi un altro giocatore.



◀ Fig. 102
Esempio di palleggio.

Durante un palleggio:

- il giocatore non può posizionare alcuna parte della sua mano al di sotto della palla e trasportarla da un punto a un altro né sospendere il palleggio e poi riprenderlo;



◀ Fig. 103
La palla deve essere palleggiata come in figura (C) o (D). Non può essere trasportata dal basso (E) da un punto all'altro del campo.

- la palla può essere lanciata in aria, purché essa tocchi il terreno di gioco o un altro giocatore prima che il giocatore che l'ha lanciata la tocchi nuovamente con le sue mani;
- non c'è limite al numero di passi che un giocatore può fare quando la palla non è a contatto con le sue mani.

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

24.1.3 Un giocatore che accidentalmente perde e poi ottiene, una seconda volta, il controllo di una palla viva sul terreno di gioco si considera abbia effettuato una **presa difettosa**.

Violazioni sul palleggio

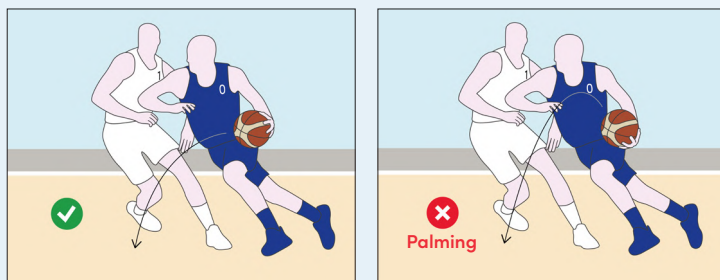
Le violazioni commesse sul palleggio possono essere due:

- il **doppio palleggio**;
- la **palla accompagnata**.

Per comprendere la differenza tra queste violazioni, occorre comprendere che la palla accompagnata (o *palming*) consiste nell'"accompagnare" il movimento della palla, forzandone la permanenza nella mano dal basso per ottenerne un miglior controllo. Solitamente, la palla viene accompagnata per favorire lo smarcamento dall'avversario o cambiare rapidamente la propria direzione d'attacco o mano di palleggio. In sintesi, se la mano del palleggiatore spinge la palla dal basso (conferendone un attimo di "stazionamento") o ne impedisce la discesa si ha una violazione di palla accompagnata.

Fig. 104 ►

A sinistra, il giocatore O blu palleggia accompagnando lateralmente la palla, per smarcarsi. L'azione è **legale**. A destra, lo stesso palleggio è effettuato accompagnando la palla dal basso. L'azione è **illegale**.



Tuttavia, interrompere il palleggio posizionando la mano al di sotto della palla, per poi riprenderlo, costituisce una violazione di doppio palleggio. Inoltre, nell'accompagnare la palla, il giocatore potrebbe muovere i piedi oltre il numero di passi consentiti dall'Art. 25, commettendo l'omonima violazione. La distinzione tra queste tre violazioni (palla accompagnata, doppio palleggio e passi) dipende non tanto dal movimento in se, ma dal tipo di azione che l'attaccante sta intraprendendo:

- se il palleggiatore trattiene la palla dal basso e ripalleggia per reagire meglio ad una difesa o ad un cambio di direzione, molto probabilmente la violazione è di **palming**;
- se il palleggiatore trattiene la palla dal basso, causando una visibile interruzione del palleggio, e ripalleggia, si ha un **doppio palleggio**. Si ha doppio palleggio anche negli altri casi esposti all'Articolo precedente;
- se il palleggiatore trattiene la palla dal basso e, prima di ripalleggiare, effettua una serie di passi (oltre il consentito) per smarcarsi e/o cambiare direzione, si ha violazione di **passi**.

Valutare queste situazioni "border-line" le quali presuppongono, comunque, lo stesso genere di sanzione, rimane una "sensibilità" strettamente arbitrale.

Attenzione! Non sempre un movimento di palleggio inusuale è considerabile violazione di palming. Ad esempio, modificare la direzione del palleggio per far passare la palla tra le gambe e dietro la schiena, o palleggiare in virata, sono azioni che non costituiscono violazione.

24.1.4 Non costituiscono palleggi:

- tiri a canestro in successione;
- prese difettose all'inizio o al termine di un palleggio;
- tentativi di ottenere il controllo della palla toccandola per allontanarla da altri giocatori;
- toccare palla per toglierla al controllo di un altro giocatore;
- deviare un passaggio e ottenere il controllo della palla;
- passare la palla da una mano all'altra e trattenerla con una o entrambe le mani prima che tocchi il terreno di gioco, a condizione che non vengano commessi passi [Art. 25];
- lanciare deliberatamente la palla contro il tabellone e ottenerne il controllo una seconda volta.

24.2 Regola

Un giocatore non deve palleggiare per una seconda volta dopo che abbia terminato il suo primo palleggio, a meno che tra i 2 palleggi non abbia perso il controllo della palla viva sul terreno di gioco a causa di:

- un tiro a canestro su azione;
- un tocco della palla da parte di un avversario;
- un passaggio o una presa difettosa che tocca o stata toccata da un altro giocatore.

⚠ Lanciare, deliberatamente, la palla contro il tabellone degli avversari, o contro il proprio, non è considerato palleggio.

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

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

_ Esempio: Dopo aver terminato un palleggio, in movimento continuo o da fermo, A1 lancia deliberatamente la palla contro il tabellone. A1 prende o tocca nuovamente la palla (a.) dopo che è rimbalzata sul terreno di gioco e inizia un palleggio, o (b.) prima che tocchi un altro giocatore.

Interpretazione: Nel caso (a.) A1 commette una violazione di doppio palleggio mentre, nel caso (b.), esegue un'azione legale. A1 può tirare o passare la palla, ma non può iniziare un nuovo palleggio.

_ 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 la riprende, o tocca di nuovo, prima che questa tocchi un altro giocatore.

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

_ Esempio: A1 inizia il palleggio lanciando la palla sull'avversario o a pochi metri di distanza dall'avversario. La palla tocca il terreno di gioco, dopodiché A1 continua il palleggio.

Interpretazione: Questa è un'azione legale di A1. La palla tocca il terreno di gioco prima che A1 la tocchi di nuovo per continuare il palleggio.

_ Esempio: A1 termina il 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 B1 non ha toccato la palla, ma è stata la palla a toccare B1. A1 non può palleggiare di nuovo.

1 _ OBRI 24-1

1 _ OBRI 24-2

2 _ OBRI 24-3

3 _ OBRI 24-4

4 _ OBRI 24-6

5 _ OBRI 24-7

25. Passi

25.1 Definizione

25.1.1 Passi è il movimento illegale di uno o entrambi i piedi, in qualunque direzione, mentre si trattiene una palla viva sul terreno di gioco, oltre i limiti indicati in questo Articolo.

25.1.2 Un **giro** è il movimento legale in cui un giocatore che sta trattenendo una palla viva sul terreno di gioco si muove una o più volte in qualunque direzione con lo stesso piede, mentre l'altro piede, chiamato **piede perno (PP)**, è mantenuto fermo nel suo punto di contatto con il terreno di gioco.

Fig. 105 ►

Illustrazione concettuale del "piede perno" (A). Il piede perno può solo ruotare intorno al punto stabilito, mentre l'altro piede è libero di muoversi in qualsiasi direzione (B).

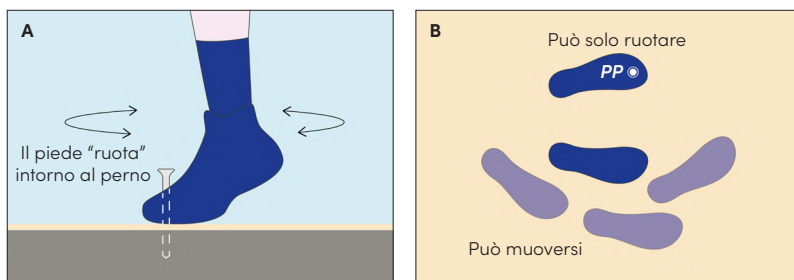
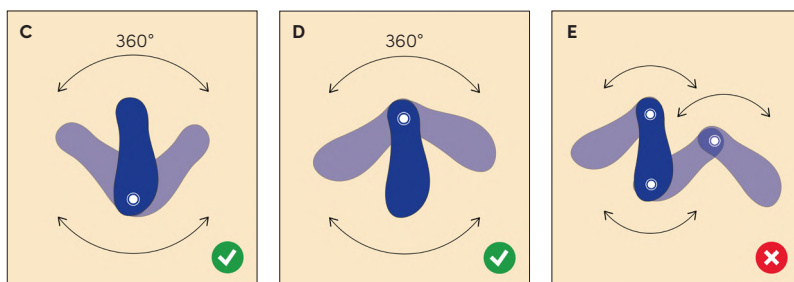


Fig. 106 ►

È possibile ruotare il piede perno, ad esempio, rispetto alla punta del piede (C) o rispetto al tallone (D), ma non è possibile spostarlo dalla "propria orma" durante il giro (E).



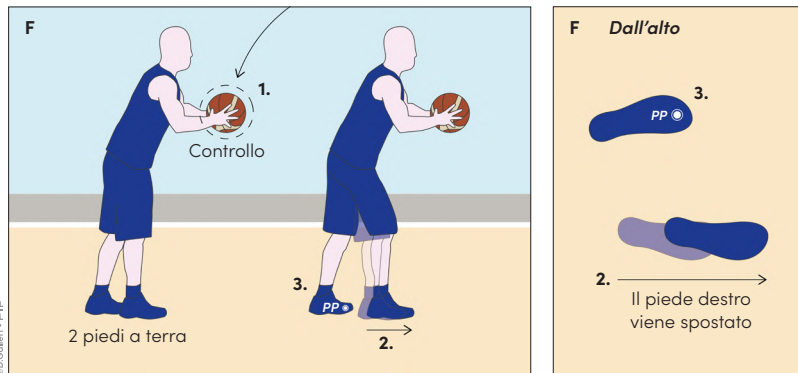
Ricezioni, arresti e partenze

Alla base della regola dei passi risiedono i concetti di ricezione, arresto e partenza in palleggio. Un giocatore può ricevere la palla mentre è fermo o in movimento. Si parla, quindi di **ricezione statica** o **ricezione dinamica**. A questo punto, un giocatore può partire in palleggio dopo aver ottenuto il controllo di palla in ricezione dinamica (partenza **in movimento**) o partire **da fermo**. Infine, dopo aver ricevuto un passaggio o terminato il palleggio, il giocatore può fermarsi effettuando un **arresto in un tempo**, appoggiando contemporaneamente entrambi i piedi sul terreno dopo aver raccolto la palla, oppure tramite un **arresto in due tempi**, poggiano prima un piede e poi l'altro. La fase di arresto può coincidere o precedere quella di passaggio o di tiro. Conoscere la differenza tra "situazione statica" e "situazione dinamica", che sarà ulteriormente chiarita negli Articoli seguenti, è fondamentale per comprendere la regola dei passi.

25.2 Regola

25.2.1 Il piede perno per un giocatore che prende una palla viva sul terreno di gioco si stabilisce nel seguente modo:

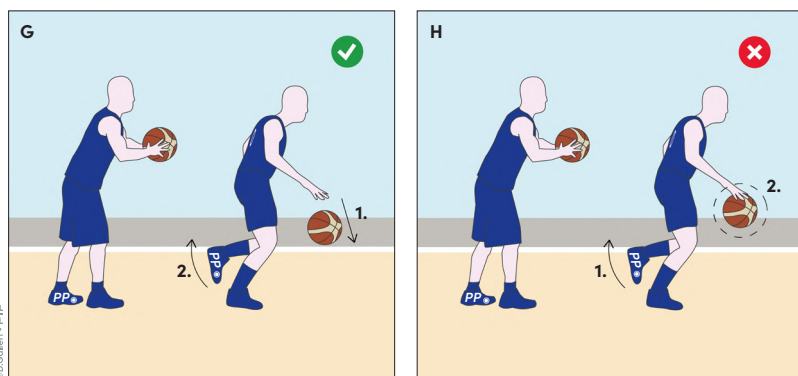
- se un giocatore prende palla **mentre è fermo**, con entrambi i piedi a contatto con il terreno di gioco:
 - nel momento in cui un piede viene sollevato [o spostato dal punto in cui si trovava], l'altro diventa il piede perno (F);



◀ Fig. 107

Dopo aver ottenuto il controllo della palla (1.), il giocatore muove in avanti il piede destro (2.). Il piede sinistro diventa automaticamente il perno (3.).

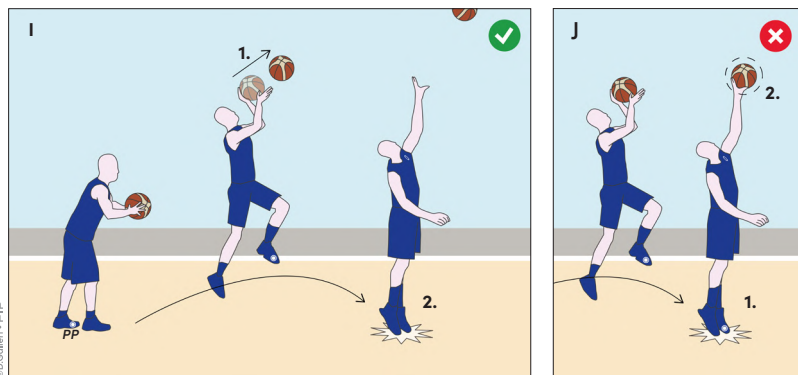
- per iniziare un palleggio, il piede perno non può essere sollevato prima che la palla abbia lasciato la(e) mano(i);



◀ Fig. 108

Nell'esempio (G), la palla viene lasciata prima (1.) che il perno sia sollevato (2.). Viceversa, nell'esempio (H), il giocatore blu solleva il piede perno (1.) prima che la palla lasci le sue mani (2.).

- per passare o tirare a canestro, il giocatore può saltare con il piede perno, ma nessun piede può tornare sul terreno di gioco prima che la palla abbia lasciato la(e) mano(i);



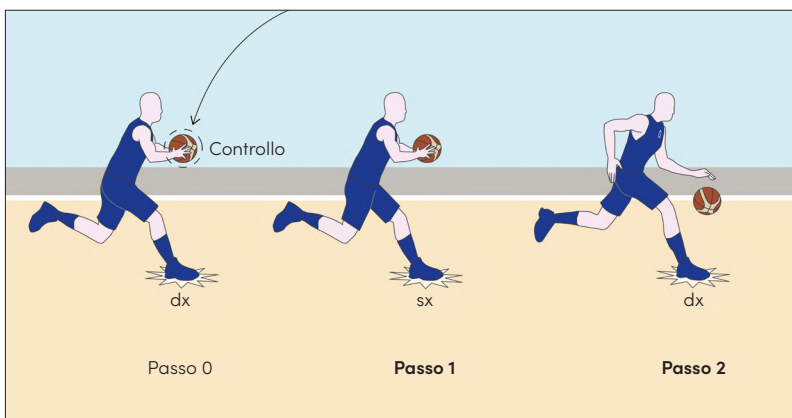
◀ Fig. 109

Nell'immagine (I), il giocatore salta e lascia la palla per un tiro o un passaggio (1.) prima di ricadere con uno o entrambi i piedi sul terreno (2.). Viceversa, in (J), il giocatore torna a contatto con il terreno (1.) senza aver ancora lasciato la palla (2.).

- un giocatore prende la palla **mentre sta avanzando**, o sta **terminando un palleggio**, può fare due passi per fermarsi, passare o tirare la palla:
 - il **primo passo** [passo 1] si verifica quando uno o entrambi i piedi toccano il terreno di gioco dopo aver ottenuto il controllo della palla;
 - il **secondo passo** [passo 2] si verifica dopo il primo passo quando l'altro piede tocca il terreno di gioco o entrambi i piedi toccano simultaneamente il terreno di gioco;

Fig. 110 ►

“Passo 0, passo 1 e passo 2” in situazione di ricezione della palla e partenza in palleggio.

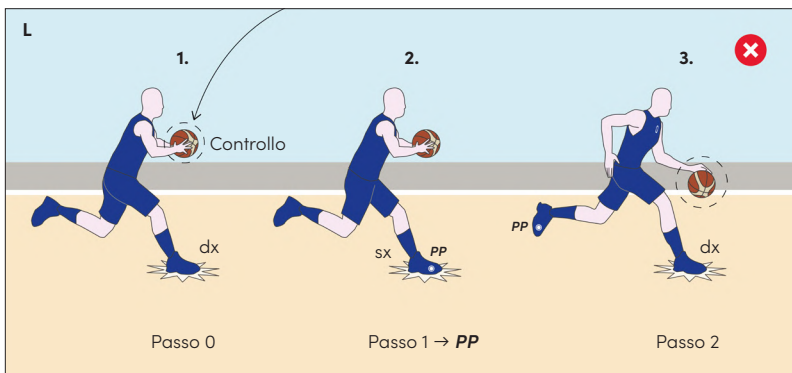
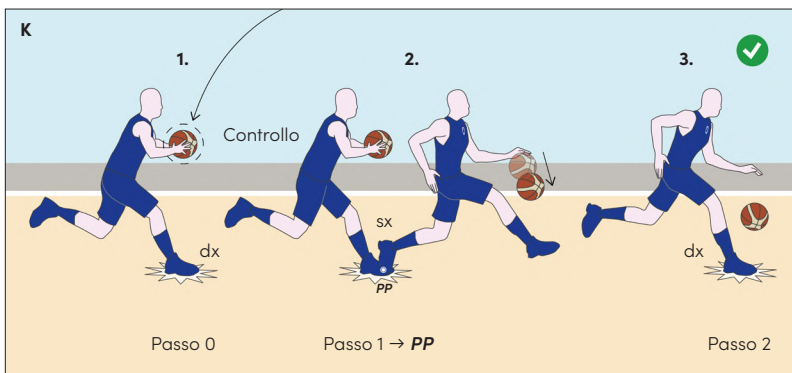


© D.Galleri - FIP

- dopo aver ricevuto la palla, per iniziare il suo palleggio un giocatore deve rilasciarla prima del secondo passo;

Fig. 111 ►

Nell'esempio (K), il giocatore controlla la palla sul piede destro a contatto con il terreno (passo 0)(1.). Dopo il suo primo passo (passo 1) sul piede sinistro (perno)(2.), lascia la palla per iniziare il palleggio prima di sollevare il piede perno dal terreno ed effettuare il secondo passo (passo 2)(3.). Nella simile situazione (L), il giocatore solleva il piede perno ed effettua il secondo passo prima che la palla lasci le sue mani (3.), commettendo una violazione di passi.



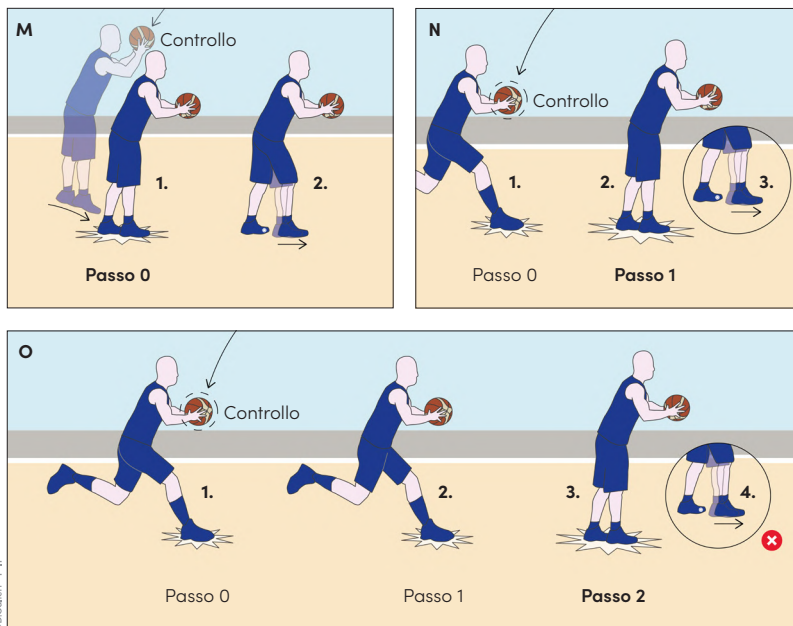
© D.Galleri - FIP

- se entrambi i piedi sono sollevati dal terreno di gioco e il giocatore atterra con entrambi i piedi simultaneamente, nel momento in cui un piede è sollevato, l'altro è il perno (**M**);
- se il giocatore, che si ferma sul primo passo, tocca il terreno simultaneamente con entrambi i piedi, può girarsi usando qualunque piede come piede perno (**N**). Se poi il giocatore salta con entrambi i piedi, nessun piede può tornare sul terreno di gioco prima che la palla abbia lasciato la(e) mano(i);
- se un giocatore atterra con un piede, può girarsi solamente usando quel piede come perno;
- se un giocatore salta con un piede sul primo passo [passo 1], può atterrare con entrambi i piedi simultaneamente per il secondo passo [passo 2]. In questa situazione, il giocatore non può girarsi con alcun piede (**O**). Se poi uno o entrambi i piedi vengono sollevati dal terreno di gioco, nessun piede può tornare sul terreno di gioco prima che la palla abbia lasciato la(e) mano(i).

Due piedi appoggiati contemporaneamente

Un giocatore può portare sul terreno entrambi i piedi contemporaneamente:

- sul **passo 0**, (atterrando direttamente con due piedi sul terreno) dove è libero di scegliere il piede perno (il primo che muove rende l'altro perno) (**M**);
- sul **passo 1**, dopo aver effettuato il passo 0 con un solo piede, dove ha nuovamente facoltà di scegliere il perno (**N**);
- sul **passo 2**, dopo aver effettuato sia il passo 0 che il passo 1 con un solo piede, dove non sono concessi ulteriori passi (**O**).



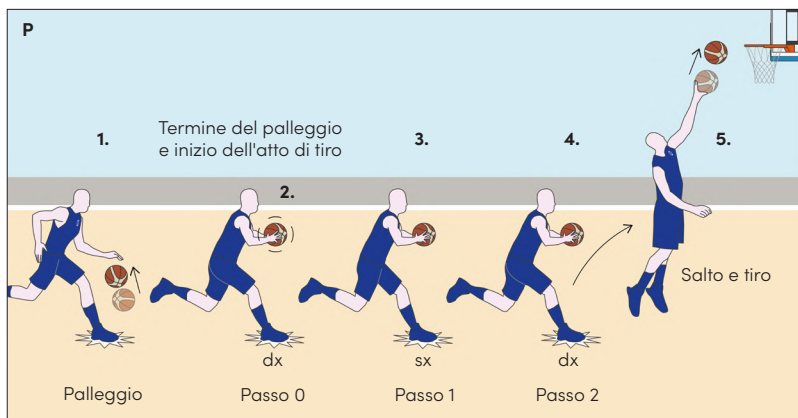
◀ Fig. 112

Nell'esempio (M), il "doppio appoggio" è effettuato sul **passo 0** (1.); il giocatore può scegliere il perno (2.). Nell'esempio (N), dopo il passo 0 (1.), appoggia entrambi i piedi sul **passo 1** (2.); il giocatore può scegliere il perno (3.). Infine, nell'esempio (O), dopo il passo 0 (1.) ed il passo 1 (2.), appoggia entrambi i piedi sul **passo 2** (3.); il giocatore non può scegliere il perno (4.), ma solo saltare per passare o tirare.

- 1 **⚠** Quanto affermato nell'Articolo precedente è valido non solo in situazioni di arresto e partenza in palleggio, ma anche in arresto per tiro in movimento continuo, detto "terzo tempo"(P).

Fig. 113 ►

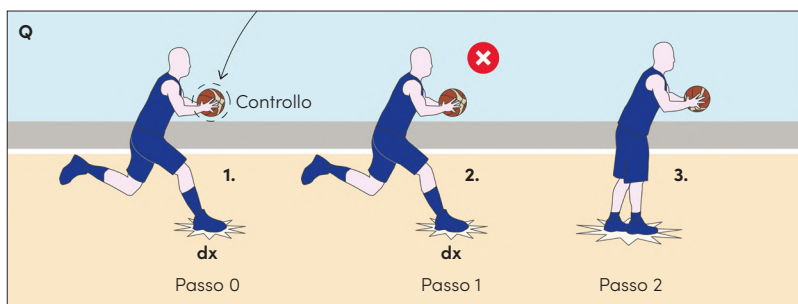
Il giocatore utilizza il massimo dei passi consentiti per effettuare il tiro in movimento continuo: dopo aver interrotto il palleggio (1.), bloccando la palla con la(e) mano (i) (2.), tocca terra con il primo (3.) e secondo passo (4.). Dopodiché, salta per tirare (5.). Come detto, non può tornare a contatto col terreno senza aver lasciato la palla.



- Un giocatore non può toccare il terreno di gioco consecutivamente con lo stesso piede o con entrambi i piedi dopo aver terminato il palleggio, oppure dopo aver ottenuto il controllo della palla (Q).

Fig. 114 ►

Il giocatore appoggia due volte consecutivamente il piede destro a terra (1. e 2.), commettendo violazione.



OBR1 25-5_ 9

_ Esempio: A1 termina il 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 palleggio.

- 2 **⚠** Nella valutazione della violazione di passi sono da considerare unicamente i movimenti dei piedi e la stazionarietà del piede perno. Eventuali movimenti con il busto, le braccia, la gamba ed il piede che non è il perno non hanno influenza sulla violazione.

OBR1 24-5_ 9

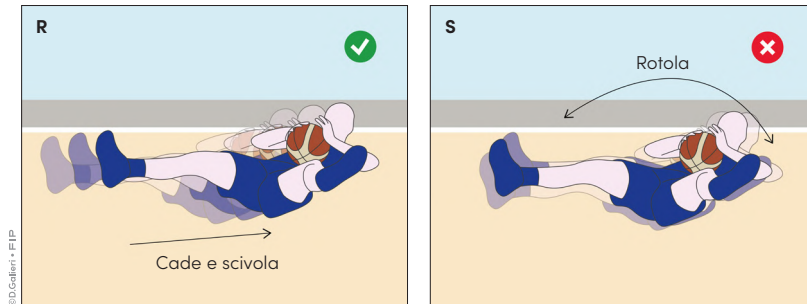
_ Esempio: A1 palleggia e compie un arresto legale. Dopo, A1: (a.) perde l'equilibrio e, senza muovere il piede perno, tocca il terreno di gioco una o due volte tenendo la palla tra le mani.

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

Interpretazione: In entrambi i casi, questa è un'azione legale di A1. A1 non ha mosso il piede perno.

25.2.2 Un giocatore che cade, si sdraia o si siede sul terreno di gioco:

- **non commette** violazione se, mentre cade e scivola sul terreno di gioco, trattiene la palla oppure, mentre è sdraiato o seduto sul terreno di gioco, ottiene il controllo della palla (**R**);
- **commette** violazione se rotola o tenta di rialzarsi mentre trattiene la palla (**S**).



◀ **Fig. 115**
Esempi di gioco legale e illegale di un giocatore sdraiato sul terreno.

▲ Come da Articolo 25.2.2, è legale se un giocatore, disteso sul terreno di gioco, ottiene il controllo di palla. È legale se un giocatore, che cade sul terreno di gioco, trattiene la palla. È legale, inoltre, se un giocatore, dopo essere caduto sul terreno di gioco trattenendo la palla, scivola a causa del suo slancio. Tuttavia, se il giocatore rotola o tenta di alzarsi mentre trattiene la palla commette una violazione.

_ Esempio: A1, ha la palla tra le mani. Dopodiché, (a.) perde l'equilibrio e cade sul terreno di gioco, oppure (b.) dopo essere caduto sul terreno di gioco, il suo slancio lo fa scivolare.

Interpretazione: In entrambi i casi questa azione di A1 è legale. Cadere sul terreno di gioco non è una violazione di passi. Tuttavia, se dopo essere caduto A1 inizia a rotolare per smarcarsi dal difensore o si alza in piedi senza palleggiare commette una violazione di passi.

_ Esempio: A1, mentre è sdraiato sul terreno di gioco, ottiene il controllo di palla. Dopo, A1:

- passa la palla ad A2.
- Inizia un palleggio mentre è ancora sdraiato sul terreno di gioco.
- Tenta di alzarsi mentre palleggia.
- Tenta di alzarsi mentre ancora trattiene la palla.

Interpretazione: Nei casi (a.), (b.) e (c.), l'azione di A1 è legale. Nel caso (d.), A1 commette una violazione di passi.

3 _ OBRI 25-1

2 _ OBRI 25-2

3 _ OBRI 25-3

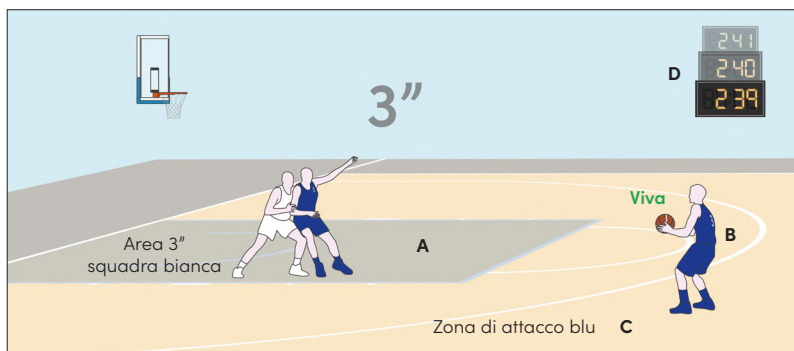
26. 3 secondi

26.1 Regola

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

Fig. 116 ►

Nell'immagine sussistono le quattro condizioni (A+B+C+D) per avviare il conteggio dei 3". Il giocatore 0 blu deve uscire entro 3 secondi dall'area evidenziata in colore blu.



OBRI 26-4 _ 1

_ Esempio: A1, nell'area dei 3 secondi da 2.5 secondi, rilascia la palla per un tiro a canestro. La palla non tocca né il tabellone né l'anello e A1 la riprende al rimbalzo.

Interpretazione: Questa è una azione legale di A1. Il controllo di palla della squadra A è terminato quando A1 ha rilasciato la palla per un tiro. Con il rimbalzo di A1, la squadra A ha acquisito un nuovo controllo.

OBRI 26-5 _ 2

_ Esempio: Mentre A1, incaricato di una rimessa, ha la palla tra le mani, in zona di attacco, A2 rimane nell'area dei 3 secondi, per più di 3".

Interpretazione: Questa è una azione legale di A2. La squadra A ha il controllo di palla, ma il cronometro di gara non è stato ancora avviato.

26.1.2 Deve essere concessa una tolleranza ad un giocatore che:

- tenta di uscire dall'area dei 3 secondi;
- è nell'area dei 3 secondi quando egli o un suo compagno di squadra è in atto di tiro e la palla sta lasciando, o ha appena lasciato, la(e) mano(i) del giocatore sul tiro a canestro;
- palleggia nell'area dei 3 secondi per tirare a canestro, dopo esserci rimasto per meno di 3 secondi consecutivi.

26.1.3 Per essere considerato fuori dall'area dei 3 secondi, il giocatore deve mettere entrambi i piedi all'esterno dell'area stessa [si veda l'Art.11 "posizione di un giocatore"].

OBRI 26-1 _ 1

▲ Quando un giocatore lascia il terreno di gioco, dalla linea di fondo campo, per evitare una violazione di 3 secondi e poi rientra nell'area, commette una violazione.

OBRI 26-2 _ 3

_ Esempio: A1, nell'area dei 3 secondi da meno di 3 secondi, si sposta oltre le linee perimetrali dalla linea di fondo campo, 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.

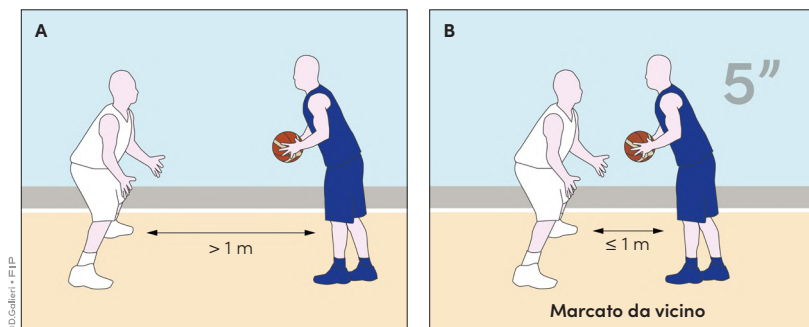
27. Giocatore marcato da vicino

27.1 Definizione

Un giocatore che trattiene una palla viva sul terreno di gioco è marcato da vicino quando un avversario è in posizione legale di difesa attiva [Art. 33.3], a una distanza non superiore a **1 m**.

27.2 Regola

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



◀ Fig. 117

Esempio di giocatore marcato da lontano (A) e giocatore marcato da vicino (B). Quest'ultimo ha 5" per avviare un palleggio, passare o tirare.

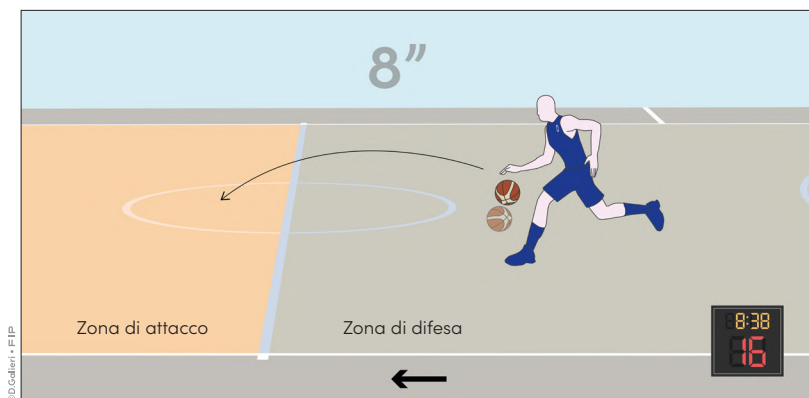
28. 8 secondi

28.1 Regola

28.1.1 Ogni volta che:

- un giocatore nella **zona di difesa** ottiene il controllo di una palla viva, o;
- durante una rimessa, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualunque giocatore nella **zona di difesa** e la squadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo della palla nella propria zona di difesa;

quella squadra deve far pervenire la palla nella propria zona di attacco entro 8 secondi.



◀ Fig. 118

In figura, la direzione del gioco è verso sinistra (←). La squadra blu ha 8" per portare la palla dalla **zona di difesa** alla **zona di attacco**. L'apparecchio dei 24" può essere un aiuto per la valutazione della regola. Tuttavia, ha sempre precedenza il conteggio effettuato dall'arbitro.

28.1.2 La squadra **ha fatto pervenire la palla nella propria zona di attacco**, ogni volta che:

- la palla, non controllata da alcun giocatore, tocca la zona di attacco (**A**);
- la palla tocca o è legalmente toccata da un giocatore attaccante che ha entrambi i piedi completamente a contatto con la propria zona di attacco (**B**);
- la palla tocca o è legalmente toccata da un giocatore difensore che ha parte del suo corpo a contatto con la propria zona di difesa (**C**);
- la palla tocca un arbitro che ha parte del proprio corpo a contatto con la zona di attacco della squadra in controllo della palla (**D**);
- durante un palleggio dalla zona di difesa alla zona di attacco, la palla ed entrambi i piedi del palleggiatore sono completamente a contatto con la zona di attacco (**E**).

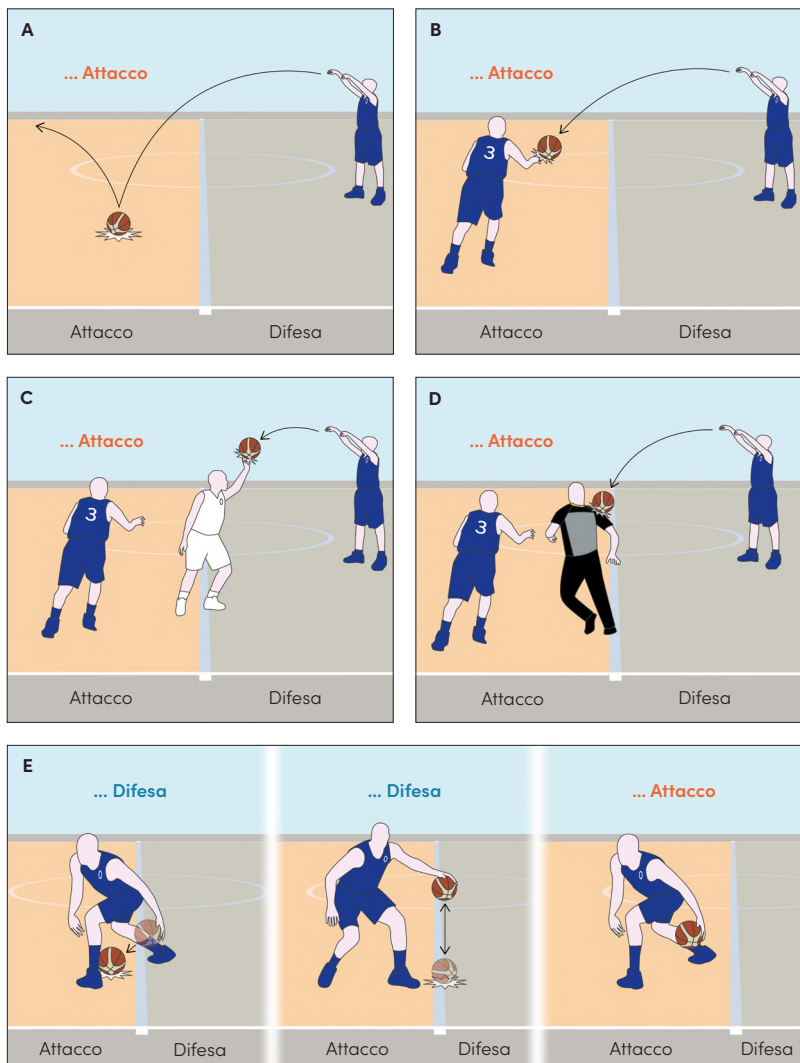


Fig. 119 ►
Negli esempi, la palla si considera in **zona di...**

– Esempio: A1 è posizionato a cavallo della linea centrale e riceve la palla da A2, che si trova in zona di difesa. A1 ripassa, nuovamente, la palla ad A2, che è ancora in zona di difesa.

Interpretazione: Questa è un'azione legale della squadra A. A1 non ha entrambi i piedi completamente a contatto con la zona di attacco e quindi ha il diritto di passare la palla in zona di difesa [Art. 30, *Ritorno della palla in zona di difesa*]. Il conteggio degli 8 secondi deve continuare.

– Esempio: A1, in zona di difesa, 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 è un'azione legale della squadra A. 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 in zona di attacco. Il conteggio degli 8 secondi deve continuare.

– Esempio: A1 è in palleggio in 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 in zona di difesa.

Interpretazione: Questa è un'azione legale della squadra A. 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 in zona di attacco. Il conteggio degli 8 secondi deve continuare.

– Esempio (Fig. 118): B1 è in palleggio in zona di difesa ed arresta il suo avanzamento, senza interrompere il palleggio, mentre:

(a.) è a cavallo della linea centrale (**F**).

(b.) Entrambi i piedi sono in zona di attacco, mentre la palla è palleggiata in zona di difesa (**G**).

(c.) Entrambi i piedi sono in zona di attacco, mentre la palla è palleggiata in zona di difesa, poi B1 riporta entrambi i piedi in zona di difesa (**H**).

(d.) Entrambi i piedi sono in zona di difesa, mentre la palla è palleggiata in zona di attacco (**I**).

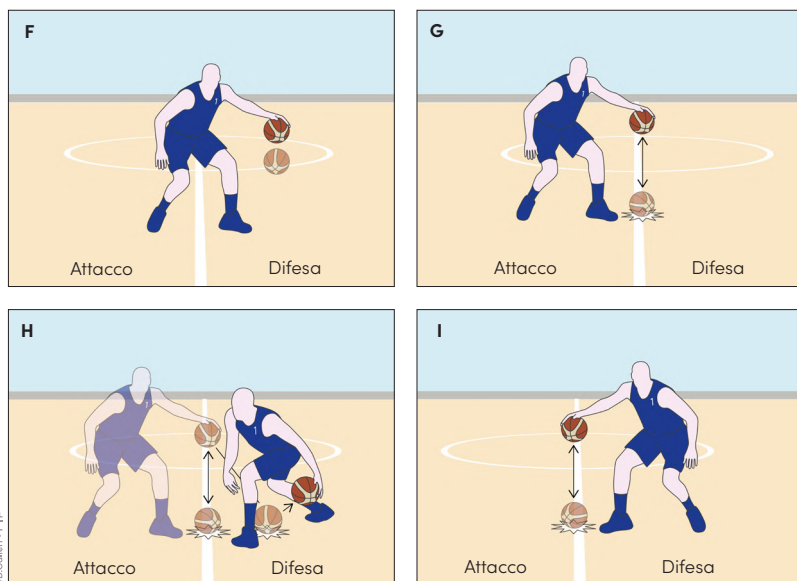
Interpretazione: In tutti i casi, questa è un'azione legale di B1. Il palleggiatore B1 continua ad essere considerato in zona di difesa fino a quando entrambi i piedi e la palla non saranno completamente a contatto con la zona di attacco. Il conteggio degli 8 secondi deve continuare.

1 _ OBRI 28-4

2 _ OBRI 28-4

3 _ OBRI 28-4

4 _ OBRI 28-5



◀ Fig. 120
Esempi di giocatore considerato in zona di difesa.

28.1.3 Il periodo di 8 secondi **deve continuare** per il tempo rimanente quando, alla stessa squadra che aveva precedentemente il controllo della palla, viene assegnata una rimessa nella zona di difesa, come risultato di:

- palla fuori campo (**J**);
- infortunio di un giocatore della stessa squadra (**K**);
- fallo tecnico commesso da quella squadra (**L**);
- situazione di salto a due (**M**);
- doppio fallo (**N**);
- compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre (**O**).

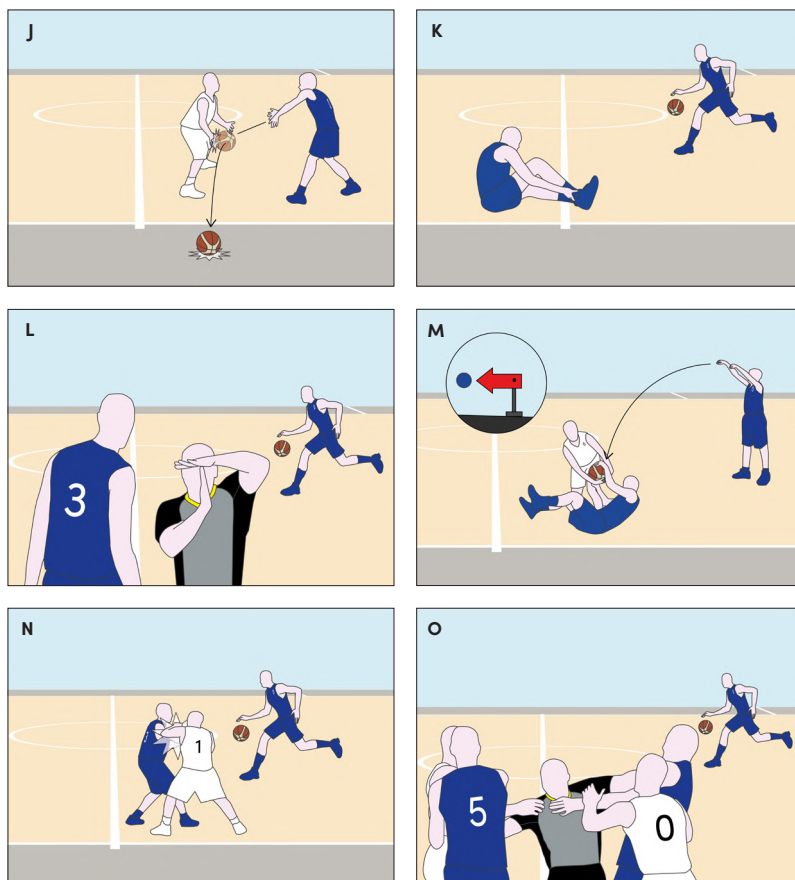


Fig. 121 ► Casi in cui il conteggio degli 8 secondi deve proseguire a seguito della rimessa per la squadra blu dalla zona di difesa.

OBRI 28-6_1

▲ Ogni volta che è assegnata una rimessa in zona di difesa, alla stessa squadra che, precedentemente, aveva il controllo di palla e il conteggio degli 8 secondi continua con i secondi rimanenti, l'arbitro che consegna la palla deve informare il giocatore incaricato della rimessa sui secondi rimanenti nel conteggio degli 8 secondi.

OBRI 28-2_5

— **Esempio:** A1 palleggia da 5 secondi, in 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 in zona di attacco.

_ Esempio: A1 palleggia, da 6 secondi, in zona di difesa quando è fischiato un doppio fallo in:

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

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

_ Esempio: A1 palleggia da 4 secondi, in zona di difesa, quando B1 devia la palla nel fuori campo, in zona di difesa della squadra A.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A in zona di difesa, dal punto più vicino a dove la palla è uscita nel fuori campo. L'arbitro informerà il giocatore incaricato della rimessa che la sua squadra ha 4 secondi per portare la palla in zona di attacco.

▲ Se il gioco è fermato, da un arbitro, per una qualsiasi valida ragione non imputabile ad alcuna squadra e se, a giudizio degli arbitri, gli avversari sono posti in condizione di svantaggio, il conteggio degli 8 secondi deve continuare.

_ 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 di palla. A1 palleggia da 5 secondi, in zona di difesa, quando la gara è fermata dagli arbitri perché:

- (a.) il cronometro di gara o il cronometro dei 24" si è bloccato.
- (b.) Una bottiglia è stata 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, in zona di difesa, con 3 secondi rimanenti nel conteggio degli 8 secondi. La squadra B sarebbe posta in condizione di svantaggio se il gioco riprendesse con un nuovo conteggio di 8 secondi.

▲ A seguito di una violazione di 8", il punto di rimessa sarà determinato dalla posizione della palla nel momento in cui avviene la violazione.

_ Esempio: Il conteggio degli 8 secondi, per la squadra A, termina e si verifica la violazione quando:

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

Interpretazione: Nel caso (a.), la rimessa per la squadra B sarà amministrata in zona di attacco, dal punto più vicino alla posizione della palla quando è avvenuta la violazione di 8 secondi, tranne che direttamente dietro il tabellone. Nel caso (b.), la rimessa sarà amministrata in zona di attacco, dal punto più vicino alla linea centrale. In entrambi i casi, la squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24" [Art. 29.2.3].

6 _ OBRI 28-7

7 _ OBRI 28-8

2 _ OBRI 28-9

8 _ OBRI 28-10

3 _ OBRI 28-11

9 _ OBRI 28-12

29. Cronometro dei 24 secondi

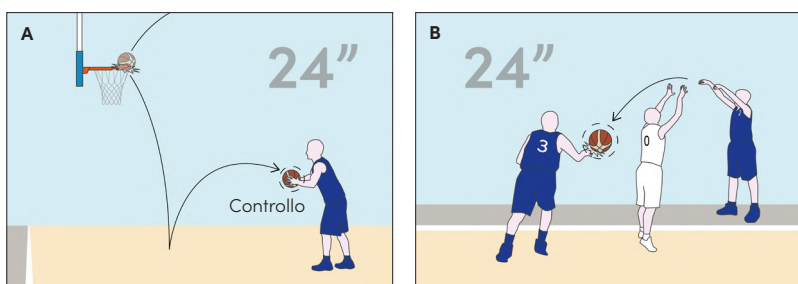
29.1 Regola

29.1.1 Ogni volta che:

- un giocatore ottiene il controllo di una palla **viva** sul terreno di gioco (A);
- durante una rimessa, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualunque giocatore sul terreno di gioco e la squadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo della palla (B);

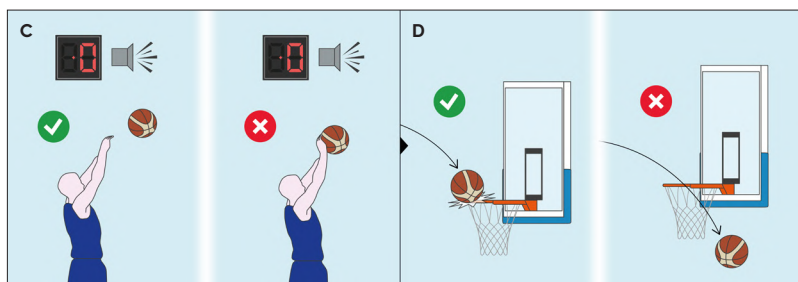
quella squadra deve tentare un tiro a canestro su azione entro 24 secondi.

Fig. 122 ►
Esempi di inizio di un conteggio dei 24 secondi.



Per considerare un tiro a canestro avvenuto entro 24 secondi, la palla deve lasciare la(e) mano(i) del giocatore prima che il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi suoni (C) e deve toccare l'anello oppure entrare nel canestro dopo aver lasciato la(e) mano(i) del giocatore (D).

Fig. 123 ►
Esempi di tiro a canestro avvenuto o non avvenuto entro i 24 secondi.



OBRI 29/50-47 _1

⚠ Durante il gioco, con il cronometro di gara in movimento, ogni volta che una squadra ottiene un nuovo controllo di palla viva, sia in zona di attacco che di difesa, quella squadra avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

OBRI 29/50-48+49 _1

Esempio: Dopo una rimessa per la squadra B, A1 ottiene un immediato e chiaro controllo di palla, sul terreno di gioco, in zona di difesa o in zona di attacco. Oppure, Mentre il cronometro di gara è in movimento, A1 ottiene un nuovo controllo di palla, sul terreno di gioco, in zona di difesa o in zona di attacco.

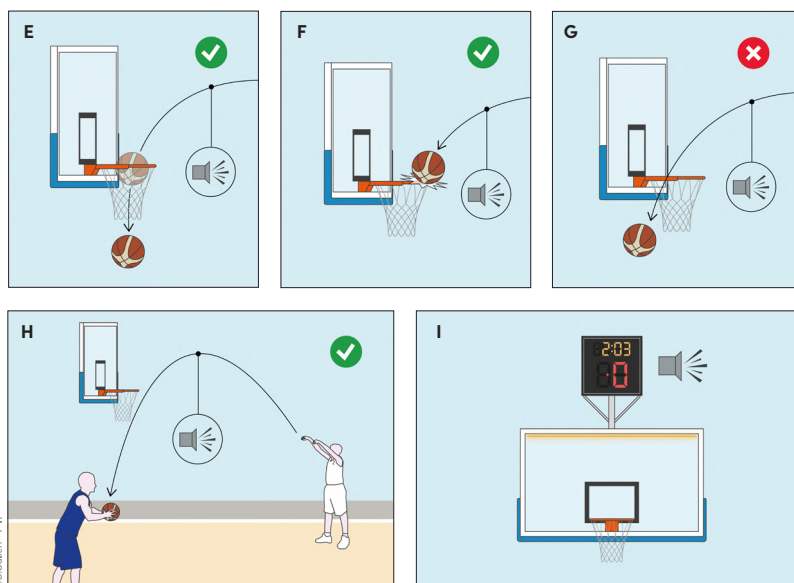
Interpretazione: In tutti i casi, la squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

29.1.2 Quando un tiro a canestro su azione è tentato vicino allo scadere del periodo di 24 secondi e il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi suona mentre la palla è in aria:

- se la palla entra nel canestro, non si verifica alcuna violazione, il segnale acustico deve essere ignorato e il canestro deve essere convalidato (**E**);
- se la palla tocca l'anello, ma non entra nel canestro, non si verifica alcuna violazione, il segnale acustico deve essere ignorato e il gioco deve continuare (**F**);
- se la palla non tocca l'anello, si verifica una violazione (**G**). Tuttavia, se gli avversari ottengono un chiaro e immediato controllo della palla, il segnale acustico deve essere ignorato e il gioco deve continuare (**H**).

Devono essere applicate tutte le restrizioni relative all'interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro.

Quando il tabellone è equipaggiato con illuminazione gialla nella parte superiore del suo perimetro, l'illuminazione ha la precedenza rispetto al segnale acustico del cronometro dei 24" (**I**).



◀ Fig. 124

Esempi di amministrazione della regola dei 24 secondi con palla in aria a seguito di un tiro a canestro su azione.

_ 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 è 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 di palla.

_ Esempio: Durante il tiro a canestro di A1, la palla tocca il tabellone ma non tocca l'anello. La palla è, poi, toccata ma non controllata da B1, dopodiché A2 ottiene il controllo di palla. Suona il segnale acustico del cronometro dei 24".

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

2 _ OBRI 29/50-2

3 _ OBRI 29/50-3

– Esempio: Il tiro a canestro di A1, sul finire 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 fallo da espulsione.

– 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.

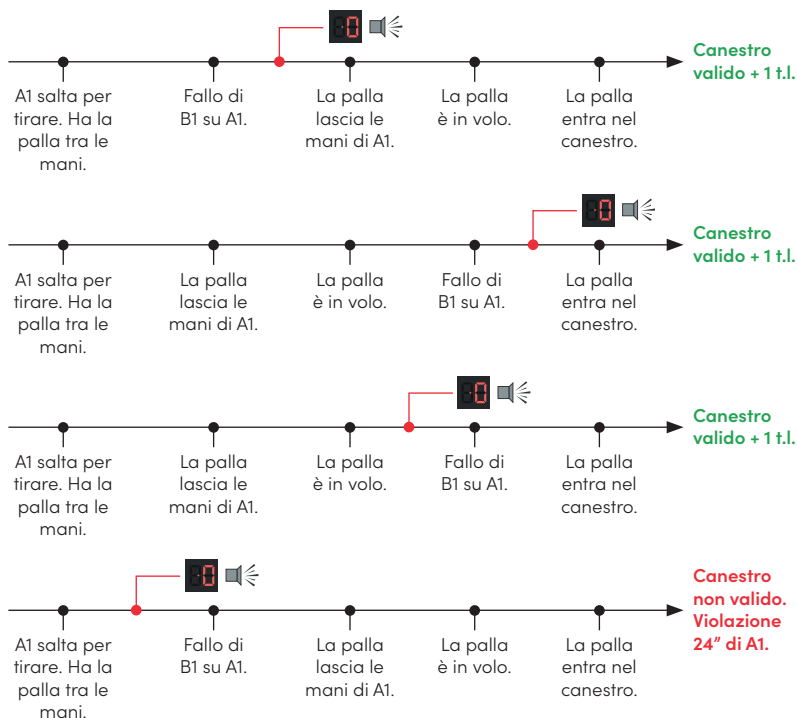
Interpretazione: Questa è una violazione di 24 secondi della squadra A. La squadra B non ha ottenuto un immediato e chiaro controllo di palla.

– 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 la devia nel fuori campo.

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

– Esempio: B1 commette fallo sul tiratore A1 quando, circa nello stesso momento, finisce il periodo di 24". La palla entra nel canestro.

Interpretazione: Se la palla era ancora tra le mani di A1 oppure già in volo sul tiro e il fallo di B1 è avvenuto prima dello scadere del periodo di 24", oppure già in volo sul tiro a canestro di A1 e il fallo di B1 è avvenuto dopo lo scadere del periodo di 24", non si è verificata alcuna violazione di 24". Il canestro di A1 è valido. A1 effettuerà 1 tiro libero aggiuntivo. Se la palla era ancora tra le mani di A1 e il fallo di B1 è avvenuto dopo lo scadere del periodo di 24", si è verificata una violazione di 24". Il canestro di A1 non è valido. Il fallo di B1 sarà ignorato a meno che non si tratti di un fallo antisportivo o di un fallo da espulsione. Il gioco riprenderà con una rimessa per squadra B, dalla linea di tiro libero estesa.



_ Esempio: Con 25.2 secondi sul cronometro di gara, la squadra A ottiene il controllo di palla. Con 1" 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 in attesa di vedere se la squadra B avesse ottenuto un immediato e chiaro controllo di palla. Il quarto è finito.

_ Esempio: Con 25.2 secondi sul cronometro di gara, la squadra A ottiene il controllo di 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 sul rimbalzo. L'arbitro fischia la violazione, con il cronometro di gara che indica 0.8 secondi.

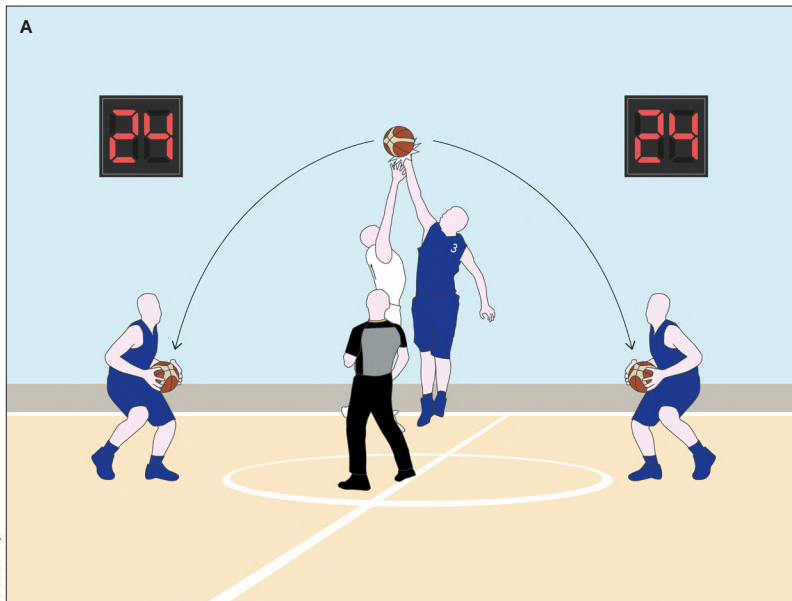
Interpretazione: Questa è una violazione di 24" della squadra A. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a dove il gioco è stato fermato, con 0.8 secondi sul cronometro di gara.

_ Esempio: Con 25.2 secondi sul cronometro di gara, la squadra A ottiene il controllo di palla. Con 1.2 secondi sul cronometro di gara e con A1 che ha la palla tra le mani, suona il segnale acustico del cronometro dei 24". L'arbitro fischia violazione, con il cronometro di gara che indica 0.8.

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 faranno correggere il 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.

29.2 Procedura

29.2.1 Dopo il salto a due (A) o dopo la rimessa dalla linea centrale estesa all'inizio di un quarto, diverso dal primo, o di un supplementare, se un giocatore ottiene il controllo della palla viva in campo, indifferentemente in zona di difesa o di attacco, il cronometro dei 24" deve iniziare il suo conteggio da **24 secondi**.



◀ Fig. 125

Indipendentemente da dove venga presa la palla, la squadra blu avrà a disposizione 24 secondi per tentare un tiro a canestro.

29.2.2 Il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato ogni volta che il gioco viene fermato da un arbitro:

- per un fallo o una violazione (non quando la palla esce fuori campo) commessi dalla **squadra che non controllava** la palla [squadra in difesa];
- per una qualunque valida ragione imputabile alla squadra che non controllava la palla;
- per una qualunque valida ragione non imputabile ad alcuna squadra [ad esempio terreno di gioco bagnato].

In queste situazioni, il possesso della palla deve essere assegnato alla stessa squadra che in precedenza aveva il controllo della palla. Se la rimessa viene amministrata:

- nella **zona di difesa** di quella squadra, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a **24 secondi**;
- nella **zona di attacco** di quella squadra, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato come segue:
 - se indicava **14 secondi o più** quando il gioco è stato fermato, non deve essere resettato, ma deve **continuare** dal tempo in cui è stato fermato.
 - se indicava **13 secondi o meno** quando il gioco è stato fermato, deve essere resettato a **14 secondi**.

Tuttavia, se il gioco viene fermato da un arbitro per una qualunque valida ragione non imputabile ad alcuna squadra e, a giudizio dell'arbitro, il reset del cronometro dei 24 secondi ponesse gli avversari in una situazione di svantaggio, il cronometro dei 24 secondi deve continuare dal tempo in cui è stato fermato.

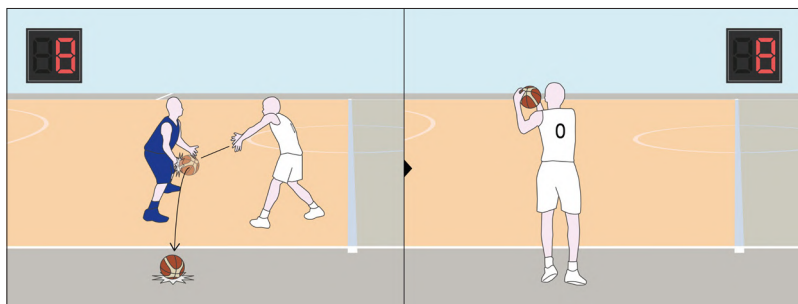
OBRI 29/50-14 _ 11

– Esempio (Fig. 126): A0 palleggia, quando B1 devia la palla nel 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".

Fig. 126 ▶

La squadra bianca è in attacco. La porzione di campo in **arancione** è la zona di attacco della squadra bianca, mentre quella **blu** è la zona di difesa.



OBRI 29/50-15 _ 12

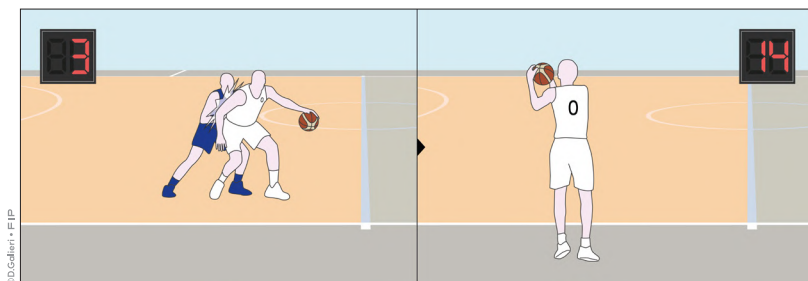
– Esempio: Con 4 secondi sul cronometro dei 24", la squadra A controlla la palla in zona di attacco, quando (a.) A1 o (b.) B1 appare infortunato. L'arbitro ferma il gioco.

Interpretazione: Nel caso (a.), la squadra A avrà 4 secondi sul cronometro dei 24", mentre nel caso (b.) avrà a disposizione 14 secondi.

OBRI 29/50-14 _ 13

– Esempio (Fig. 127): A0 palleggia, in zona di attacco. B1 commette fallo su A0. 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".



◀ Fig. 127

La squadra bianca è nuovamente in attacco. La porzione di campo in **arancione** è la zona di attacco della squadra bianca e quella **blu** è la zona di difesa.

Esempio: Con (a.) 16 secondi o (b.) 12 secondi sul cronometro dei 24", A1 passa la palla ad A2, in zona di attacco, quando B1, in zona di difesa, calcia deliberatamente la palla o colpisce la palla con il pugno.

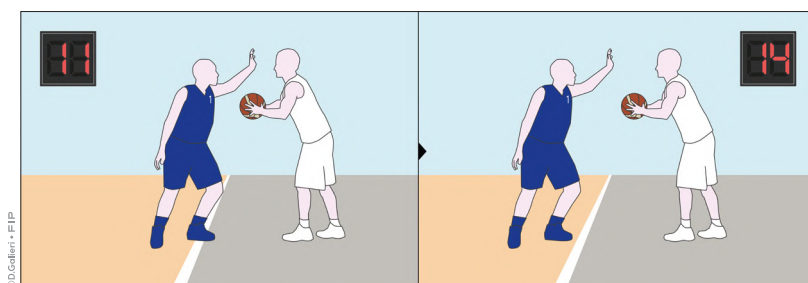
Interpretazione: In entrambi i casi, questa è una violazione di B1 per aver calciato la palla o averla colpita con il pugno. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, in zona di attacco con 16 secondi nel caso (a.) o 14 secondi nel caso (b.) sul cronometro dei 24".

Esempio (Fig. 128): Durante una rimessa di A0, in zona di attacco, nel terzo quarto, B1 muove il braccio oltre la linea perimetrale e devia il passaggio di A0 con (a.) 19, oppure (b.) 11 secondi sul cronometro dei 24".

Interpretazione: 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, oppure (b.) 14 secondi sul cronometro dei 24".

14 _ OBRI 29/50-18

15



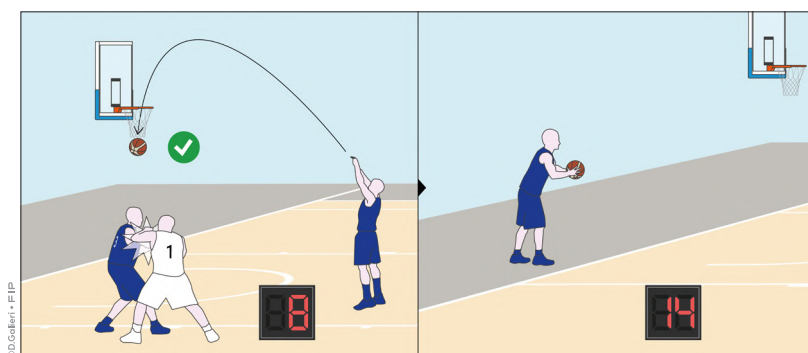
◀ Fig. 128

La squadra bianca è in attacco. La rimessa è in **zona di attacco**.

▲ Come si vince dall'Articolo 29.2.2, se viene effettuato un tiro a canestro (realizzato) e successivamente sanzionato un fallo contro un difensore, in zona di difesa della sua squadra, il gioco deve riprendere con una rimessa ed il cronometro dei 24":

- non deve essere resettato e continuerà dal tempo in cui è stato fermato se, quando è stato fermato il gioco, indicava 14 secondi o più;
- deve essere resettato a 14 secondi se, quando è stato fermato il gioco, indicava 13 secondi o meno.

2 _ OBRI 29/50-24



◀ Fig. 129

La squadra blu realizza un canestro a 8 secondi dal termine dei 24". Mentre la palla è in aria, il giocatore 1 bianco commette fallo sul 3 blu. La squadra blu, oltre ai 2 punti, avrà diritto ad una rimessa con 14 secondi.

OBRI 29/50-25 _ 16

_ Esempio: A1 effettua un tiro a canestro. La palla entra nel canestro. B2, in zona di difesa, commette fallo su A2 (terzo fallo di squadra).

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

OBRI 29/50-26 _ 17

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

(a.) rimbalza sull'anello ma non entra nel canestro.

(b.) Non tocca l'anello.

Interpretazione: In entrambi i casi, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, in 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".

OBRI 29/50-27 _ 18

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

(a.) entra nel canestro.

(b.) Rimbalza dall'anello ma non entra nel canestro.

(c.) Non tocca l'anello.

Interpretazione: Nel caso (a.), il canestro è valido. Dopodiché, in tutti i casi, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, in 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".

OBRI 29/50-28 _ 19

_ Esempio: Un tiro a canestro su azione di A1 è in volo quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24". B2, in zona di difesa, commette fallo su A2. Questo è il secondo fallo della squadra B, nel quarto. La palla entra nel canestro, oppure rimbalza sull'anello o non lo tocca.

Interpretazione: Questa non è una violazione di 24 secondi della squadra A. Se la palla entra, il canestro è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, in 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".

OBRI 29/50-30 _ 20

_ Esempio: Un tiro a canestro su azione di A1 è in volo quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24", oppure con 10 secondi sul cronometro dei 24" e B2 commette fallo su A2. Questo è il quinto fallo della squadra B, nel quarto. La palla entra nel canestro, oppure rimbalza sull'anello o non lo tocca.

Interpretazione: Se la palla entra, il canestro è valido. Se il segnale acustico suona, non si verifica alcuna violazione. A2 effettuerà 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

OBRI 29/50-20 _ 3

▲ Come detto, se il gioco è fermato da un arbitro per una qualsiasi valida ragione non imputabile ad alcuna squadra e, se a giudizio dell'arbitro, gli avversari fossero posti in condizione di svantaggio il cronometro dei 24" deve continuare con il tempo rimanente.

OBRI 29/50-21 _ 21

_ 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 di palla, in zona di attacco. A1 palleggia da 20 secondi quando il gioco è fermato dagli arbitri perché il cronometro di gara o il cronometro dei 24" si è bloccato o non si avvia, oppure una bottiglia è stata lanciata sul terreno di gioco, oppure 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 con 4 secondi sul cronometro dei 24". La squadra B sarebbe posta in condizione di svantaggio se il gioco riprendesse senza secondi sul cronometro dei 24".

_ Esempio: Il tiro a canestro su azione di A1 tocca l'anello. A2 prende il rimbalzo (14 secondi) e, 9 secondi dopo, il cronometro dei 24" suona per errore. Gli arbitri fermano il gioco.

Interpretazione: La squadra A, in controllo di palla, sarebbe posta in condizione di svantaggio se si trattasse di una violazione di 24". Dopo essersi consultati 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" (14 secondi meno 9 secondi trascorsi).

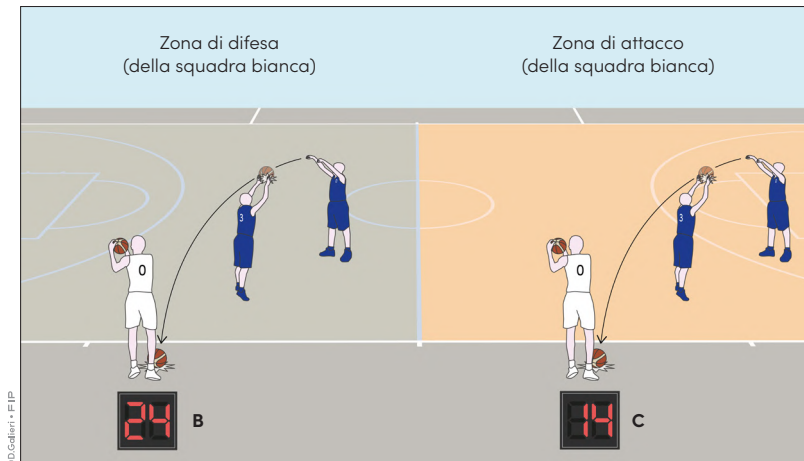
_ Esempio: Con 4 secondi sul cronometro dei 24", A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla non tocca l'anello, ma l'operatore del cronometro dei 24" resetta erroneamente. A2 prende il rimbalzo e, dopo un certo tempo, A3 realizza un canestro. In questo momento gli arbitri riconoscono l'errore.

Interpretazione: Gli arbitri devono confermare che la palla, sul tiro di A1, non ha toccato l'anello. In tal caso, dovranno, poi, decidere se la palla ha lasciato le mani di A3 prima rispetto a quando avrebbe dovuto suonare il segnale acustico del cronometro dei 24", 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.

29.2.3 Il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato ogni volta che il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo o una violazione (incluso quando la palla esce fuori campo) commessi dalla **squadra in controllo** della palla [*squadra in attacco*] e la rimessa deve essere assegnata alla squadra avversaria.

Se la rimessa per quella squadra viene amministrata:

- nella propria **zona di difesa**, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a nuovi **24 secondi**;
- nella propria **zona di attacco**, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a **14 secondi**.



◀ Fig. 130

La squadra blu è responsabile dell'uscita della palla nella **zona di difesa** della squadra bianca (B) o nella **zona di attacco** della squadra bianca (C). Nel primo caso, i bianchi avranno a disposizione 24", nel secondo, 14".

_ Esempio: A1 passa la palla ad A2, all'interno della propria zona di difesa. A2 tocca, ma non prende, la palla prima che esca nel fuori campo (in zona di difesa della squadra A).

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

Il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato anche quando, per la procedura di possesso alternato, viene assegnata una rimessa alla nuova squadra che attacca.

OBRI 29/50-11 ^{FM} _ 4

▲ In caso di possesso alternato, se la palla rimane alla squadra in attacco, quest'ultima proseguirà con il tempo rimanente al momento in cui si è verificata la situazione di salto a due. Se la palla, per possesso alternato, è da assegnare alla squadra avversaria, quest'ultima avrà a disposizione 24 o 14 secondi sul cronometro dei 24", a seconda che la rimessa sia amministrata nella propria zona di difesa o di attacco.

OBRI 29/50-12 _ 25

— **Esempio:** La squadra A controlla la palla, in zona di attacco, con 10 secondi sul cronometro dei 24" quando si verifica una situazione di salto a due. Una rimessa per possesso alternato è assegnata alla squadra A o alla squadra B.

Interpretazione: La squadra A avrà 10 secondi sul cronometro dei 24", mentre la squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

OBRI 29/50-16 _ 26

— **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".

5

▲ Se la situazione di salto a due è derivante dalla palla incastrata tra anello e tabellone, si fa riferimento all'Art. 29.2.7.

29.2.4 Ogni volta che il gioco viene fermato da un arbitro per un **fallo tecnico** commesso dalla squadra in controllo della palla, il gioco deve essere ripreso con una rimessa dal punto più vicino a dove il gioco è stato fermato. Il cronometro dei 24 secondi **non deve essere resettato**, ma deve continuare dal tempo in cui è stato fermato.

OBRI 17-41 ^{FM} _ 6

▲ Se un fallo tecnico è fischiato contro la squadra che difende e la rimessa sarà amministrata in zona di difesa, la squadra che attacca avrà 24 secondi sul cronometro dei 24". Se, invece, la rimessa sarà amministrata in zona di attacco, il cronometro dei 24":

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

OBRI 17-42 _ 27

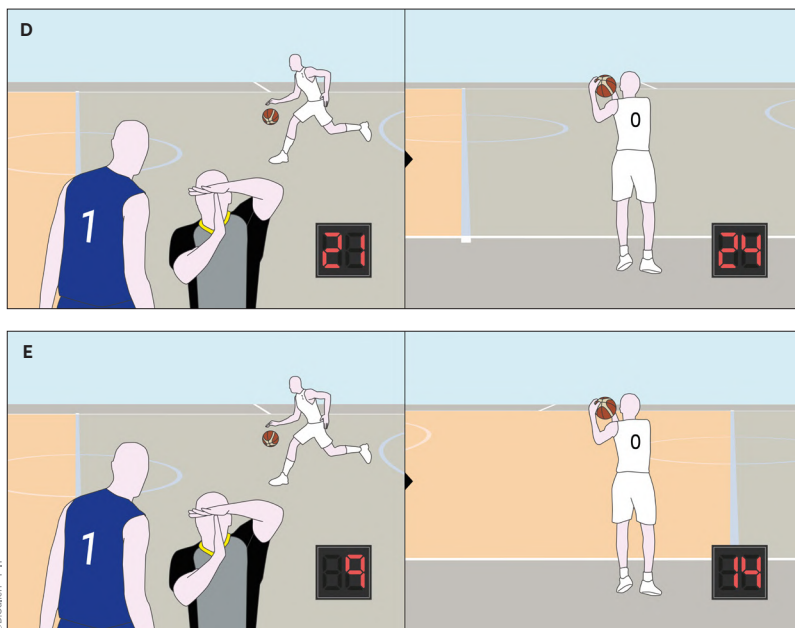
— **Esempio:** A2 palleggia in zona di difesa, oppure in zona di attacco, quando A1 è sanzionato con un fallo tecnico.

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 è avvenuto il fallo tecnico. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

OBRI 17-43 ^{FM} _ 28

— **Esempio (Fig. 131):** A2 palleggia in (a.) zona di difesa (**D**) oppure in (b.) zona di attacco con 9 secondi sul cronometro dei 24" (**E**), quando B1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Dopo il tiro libero, 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. Nel caso (a.), la squadra avrà a disposizione 24", mentre nel caso (b.) avrà a disposizione 14" sul cronometro dei 24".



◀ Fig. 131
Esempi di amministrazione della regola dei 24 secondi in caso di fallo tecnico sanzionato alla squadra in difesa.

© D. Galleri - FIP

Esempio: Con 1:47 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 palleggia in 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".

Esempio: Con 5 secondi sul cronometro dei 24", A1 è in palleggio quando è fischiato un fallo tecnico a B1, dopodiché l'allenatore della squadra A è 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".

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:

- entra nel canestro.
- Rimbalza dall'anello ma non entra nel canestro.

Interpretazione: In entrambi i casi, un qualsiasi giocatore della squadra A (per il fallo di tecnico di B2), o della squadra B (per il fallo tecnico di A2), effettuerà 1 tiro libero senza giocatori a rimbalzo. Dopodiché:

- non si ha 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, da dietro la linea di fondo campo.
- Non si ha una violazione di 24 secondi della squadra A. Si verifica una situazione di salto a due. Il gioco riprenderà con una rimessa per possesso alternato, amministrata come segue:

- se a favore della squadra A, si ha una violazione di 24". La palla deve essere assegnata alla squadra B per una rimessa dalla propria zona di difesa con 24";
- se a favore della squadra B, la palla sarà assegnata a quest'ultima per una rimessa dalla propria zona di difesa con 24".

29 _ OBRI 17-44

30 _ OBRI 29/50-17

31 _ OBRI 29/50-31

29.2.5 Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in un tempo supplementare, a seguito di una sospensione richiesta dalla squadra che ha diritto al possesso di palla nella propria zona di difesa, l'allenatore di quella squadra può decidere se il gioco deve essere ripreso con una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della propria squadra, oppure dalla zona di difesa della propria squadra nel punto più vicino a dove il gioco è stato fermato. Dopo la sospensione, la rimessa deve essere amministrata come segue:

- se la rimessa è **a seguito di una palla uscita fuori campo** e viene amministrata
 - nella **zona di difesa**, il cronometro dei 24" deve **continuare** dal tempo in cui è stato fermato;
 - nella **zona di attacco**,
 - se il cronometro dei 24 secondi indica **13 secondi o meno**, deve **continuare** dal tempo in cui è stato fermato;
 - se il cronometro dei 24 secondi indica **14 secondi o più**, deve essere resettato a **14 secondi**.
- se la rimessa è **a seguito di un fallo o di una violazione** (non quando la palla esce fuori campo) e viene amministrata
 - nella **zona di difesa**, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a **24 secondi**;
 - nella **zona di attacco**, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a **14 secondi**;
- se la sospensione viene richiesta dalla squadra che ha diritto a un nuovo controllo della palla e viene amministrata
 - nella **zona di difesa**, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a **24 secondi**;
 - nella **zona di attacco**, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a **14 secondi**.

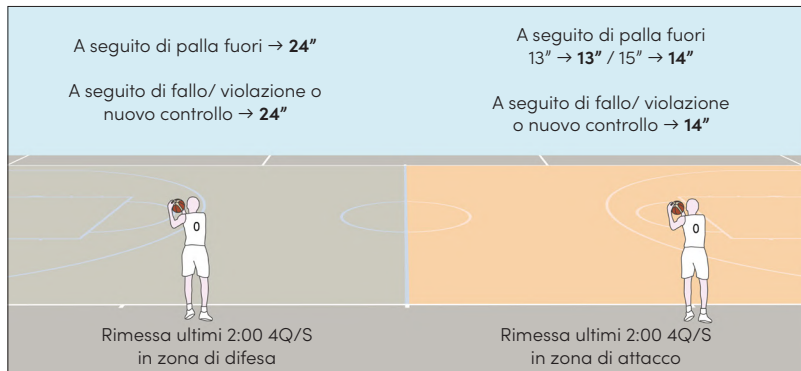
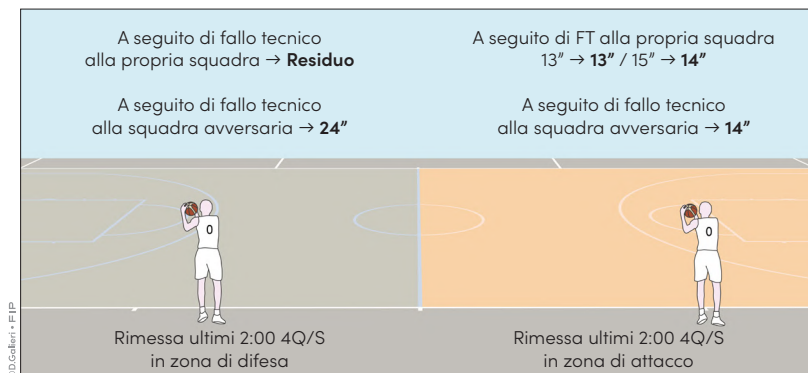


Fig. 132 ►
Amministrazione della rimessa negli ultimi 2:00 del quarto quarto o tempi supplementari.

OBRI 17-45 (M) _ 7

▲ Se un fallo tecnico è fischiato contro la squadra che attacca (ultimi 2:00 4°Q/S), ed a quella squadra è concessa una sospensione, questa avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24", se la rimessa sarà amministrata in zona di difesa. Se, invece, la rimessa sarà amministrata in zona di attacco, il cronometro dei 24" sarà resettato a 14 secondi, se indicava 14 secondi o più, oppure continuerà con il tempo rimanente, se indicava 13 secondi o meno.



◀ Fig. 133

Amministrazione della rimessa negli ultimi 2:00 del quarto quarto o tempi supplementari a seguito di un fallo tecnico.

Esempio: Con 58 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, e con 19 secondi sul cronometro dei 24", in 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.

(c.) B1 devia la palla nel fuori campo.

È 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 in zona di attacco o in zona di difesa. In tutti i casi, la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24", se la rimessa sarà amministrata dalla linea della rimessa nella zona di attacco. Nei casi (a.) e (b.), la squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24", se la rimessa sarà amministrata in zona di difesa. Nel caso (c.), la squadra A avrà 19 secondi sul cronometro dei 24", se la rimessa sarà amministrata in zona di difesa.

Esempio: Con 1:45 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 palleggia in zona di difesa ed è sanzionato con un fallo tecnico. Alla squadra A è 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 dal punto deciso dal suo allenatore. Se:

- l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa in 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 sui 24";
- l'allenatore della squadra A decide per una rimessa in zona di difesa, la squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

Esempio: Con 1:43 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 palleggia in zona di difesa ed è sanzionato con un fallo tecnico. Qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero. Alla squadra A è concessa una sospensione.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto deciso dal suo allenatore. Se:

- l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa in 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 sui 24";
- l'allenatore della squadra A decide per una rimessa in zona di difesa, la squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

32 _ OBRI 17-49

33 _ OBRI 17-46

34 _ OBRI 17-47

– Esempio: Con 1:41 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 palleggia in zona di difesa quando B1 devia la palla nel fuori campo. Alla squadra A è concessa una sospensione. Immediatamente dopo, A1 è sanzionato con un fallo tecnico.

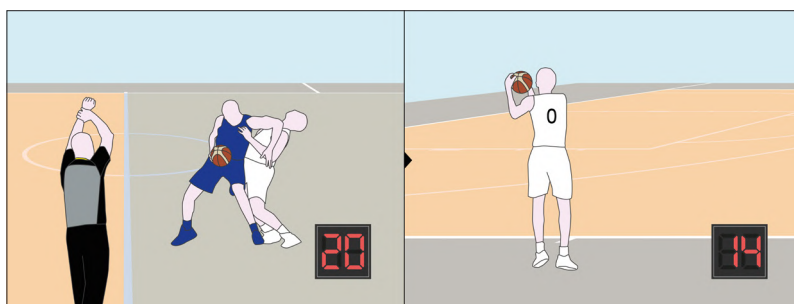
Interpretazione: Dopo la fine della sospensione, un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto deciso dal suo allenatore. Se:

- l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa in 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 sui 24";
- l'allenatore della squadra A decide per una rimessa in zona di difesa, la squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

29.2.6 Quando a una squadra viene assegnata una rimessa dalla linea della rimessa nella **zona di attacco**, come parte della sanzione per un fallo **antisportivo** o da **espulsione**, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a **14 secondi**.

Fig. 134 ►

Il giocatore blu commette fallo antisportivo sul giocatore bianco, nella **zona di difesa** bianca. In ogni caso, dopo i 2 tiri liberi, la squadra bianca effettuerà la rimessa dall'apposita linea in **zona di attacco** con 14 secondi.



© G. Gallini - FIP

OBRI 29/50-19 _ 36

– Esempio: Con 6 secondi sul cronometro dei 24", A1 palleggia in 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.

OBRI 29/50-33 _ 37

– Esempio: Con 1:12 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, e con 6 secondi sul cronometro dei 24", A1 palleggia, in zona di attacco, quando B1 è 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 secondo tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La sospensione sarà, quindi, concessa. Dopo la sospensione, 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".

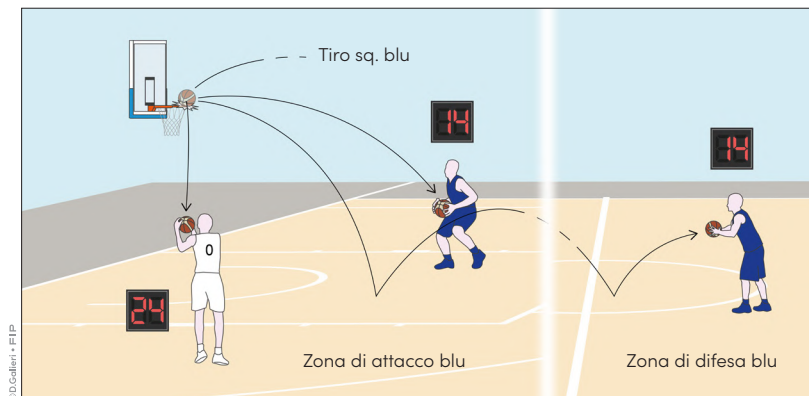
OBRI 29/50-34 _ 38

– Esempio: Con 19 secondi sul cronometro dei 24", A1 palleggia, in zona di attacco, quando B2 è sanzionato per un fallo antisportivo su A2.

Interpretazione: A2 effettuerà i 2 tiri liberi. 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.

29.2.7 Dopo che la palla ha toccato, per qualsiasi ragione, l'anello del canestro degli avversari, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato:

- a **24 secondi**, se la squadra avversaria [che era in difesa] ottiene il controllo della palla;
- a **14 secondi**, se la squadra che ottiene nuovamente il controllo della palla è la stessa che la controllava prima che toccasse l'anello [che era in attacco].



◀ **Fig. 135**

Come si vince dall'illustrazione, a prescindere dal punto del terreno in cui la palla viene controllata, alla squadra che era in attacco spetteranno 14", mentre a quella che era in difesa, 24".

Esempio: Su un passaggio di A1 ad A2, la palla tocca B2 e dopo tocca l'anello. A3 ottiene il controllo di palla.

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

Esempio: A1 effettua un tiro a canestro su azione con 4 secondi oppure 20 secondi sul cronometro dei 24". La palla tocca l'anello, rimbalza e A2 ottiene il controllo di palla.

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

Esempio: A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello. B1, oppure A2 tocca la palla e A3 ne ottiene il controllo.

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

Esempio: A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello. B1 tocca la palla prima che esca nel fuori campo.

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

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 esca nel fuori campo, nella zona di difesa della squadra A.

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

Esempio: A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello. A2 tocca la palla e A3 ne ottiene il controllo.

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

39 _ OBRI 29/50-36

40 _ OBRI 29/50-37

41 _ OBRI 29/50-38

42 _ OBRI 29/50-39

43 _ OBRI 29/50-40

44 _ OBRI 29/50-38

OBRI 29/50-41 _ 45

_ Esempio: Con 6 secondi sul cronometro dei 24", A1 effettua un tiro a canestro. La palla tocca l'anello e A2 ottiene il controllo di palla. B2, poi, sul rimbalzo, 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 verificato il fallo di B2. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

OBRI 29/50-42 _ 46

_ Esempio: A1 tenta 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 palla trattenuta. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

OBRI 29/50-43 _ 47

_ Esempio: A1 tenta un tiro a canestro su azione con 8 secondi, oppure 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, nella propria zona di attacco, da dietro la linea di fondo campo vicino al tabellone con 14 secondi sul cronometro dei 24".

OBRI 29/50-44 _ 48

_ Esempio: A1, in zona di attacco, passa la palla, per un alley-oop, ad A2, che però non riesce a prenderla. La palla tocca l'anello, dopodiché A3 ne ottiene il controllo nella (a.) zona di attacco della squadra A o (b.) zona di difesa della squadra A.

Interpretazione: Nel caso (a.), la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". Nel caso (b.), si verifica una violazione per il ritorno della palla in zona di difesa della squadra A [Art. 30]. Con il passaggio di A1, la squadra A non perde il controllo di palla.

OBRI 29/50-45 _ 49

_ Esempio: A1 effettua un tiro a canestro su azione che tocca l'anello. B1 conquista il rimbalzo e ritorna sul terreno di gioco. A2 sottrae la palla dalle mani di B1. A3, poi, prende la palla.

Interpretazione: La squadra B (B1) ha ottenuto il chiaro controllo di palla sul rimbalzo; dopodiché la squadra A (A3) ha ottenuto un nuovo controllo. La squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

OBRI 29/50-46 _ 50

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

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

- la squadra A ottiene il controllo di palla, sul terreno di gioco, avrà 14 secondi sul cronometro dei 24";
- la squadra B ottiene il controllo di palla, sul terreno di gioco, avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

29.2.8 Se il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi **suona per errore** mentre una squadra ha il controllo della palla, oppure nessuna squadra ha il controllo della palla, il segnale acustico deve essere ignorato e il gioco deve continuare.

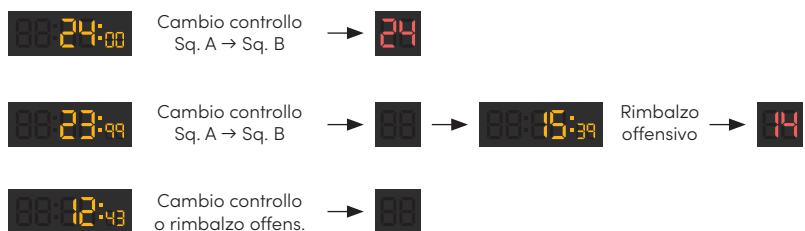
Tuttavia, se a giudizio di un arbitro la squadra in controllo della palla è stata posta in una situazione di svantaggio, il gioco deve essere fermato, il cronometro dei 24 secondi deve essere corretto e il possesso della palla deve essere assegnato a quella squadra.

▲ Se il segnale acustico del cronometro dei 24" suona e, a giudizio dell'arbitro, gli avversari ottengono un immediato e chiaro controllo di palla, il segnale acustico deve essere ignorato. Il gioco deve continuare.

Esempio: Sul finire del periodo dei 24", un passaggio di A1 è mancato da A2 (entrambi in attacco) e la palla rotola nella zona di difesa della squadra A. Prima che B1 ottenga il controllo di palla, con un percorso libero verso canestro, suona il segnale acustico del cronometro dei 24".

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

▲ Ogni volta che una squadra ottiene o riconquista 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" sarà spento. Dopo che la palla ha toccato l'anello del canestro avversario e la squadra che attaccava 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" sarà spento.



Esempio: Con 23 secondi sul cronometro di gara, A1 ottiene un nuovo controllo di palla, sul terreno di gioco. Con 18 secondi sul cronometro di gara, B1, in zona di difesa, calcia deliberatamente la palla.

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

Esempio: Con 23 secondi sul cronometro di gara, A1 ottiene un nuovo controllo di 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. A2 cattura il rimbalzo con 16 secondi sul cronometro di gara.

Interpretazione: Il gioco continuerà con 16 secondi sul cronometro di gara. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24" (con cronometro acceso) perché il cronometro di gara indicava più di 14 secondi, quando la squadra A ha riconquistato il controllo di palla.

Esempio: Con 23 secondi sul cronometro di gara, A1 ottiene un nuovo controllo di 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 nel fuori campo, nella zona di difesa della squadra B, con 12 secondi sul cronometro di gara.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, 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, quando la squadra A ha riconquistato il controllo di palla.

8 _ OBRI 29/50-9

51 _ OBRI 29/50-10

9 _ OBRI 29/50-52

52 _ OBRI 29/50-54

53 _ OBRI 29/50-55

54 _ OBRI 29/50-56

30. Ritorno della palla in zona di difesa

30.1 Definizione

30.1.1 Una squadra è in controllo di una palla viva nella propria **zona di attacco** quando:

- un giocatore di quella squadra tocca la propria zona di attacco con entrambi i piedi mentre trattiene, prende o palleggia la palla nella propria zona di attacco (**A**); o
- la palla viene passata tra i giocatori di quella squadra nella propria zona di attacco (**B**).

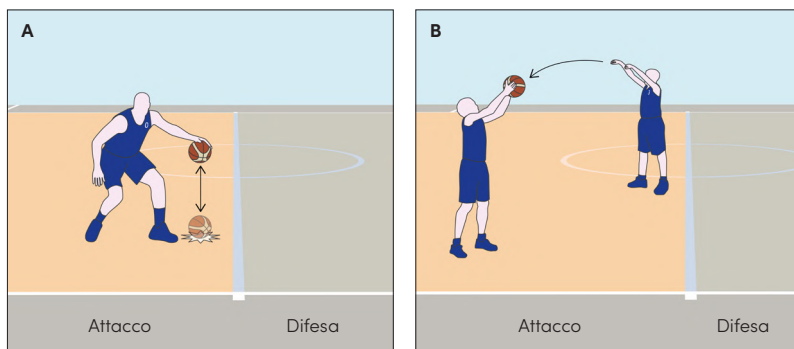


Fig. 136 ► Esempi di palla considerata pervenuta in **zona di attacco** ed in controllo della squadra (blu).

30.1.2 Una squadra in controllo di una palla viva nella propria zona di attacco fa tornare illegalmente la palla nella propria zona di difesa, se un giocatore di quella squadra è l'ultimo a toccare la palla nella propria zona di attacco e la palla è poi toccata per primo da un giocatore di quella squadra:

- che ha parte del proprio corpo a contatto con la zona di difesa (**C**); oppure
- dopo che la palla ha toccato la zona di difesa di quella squadra (**D**).

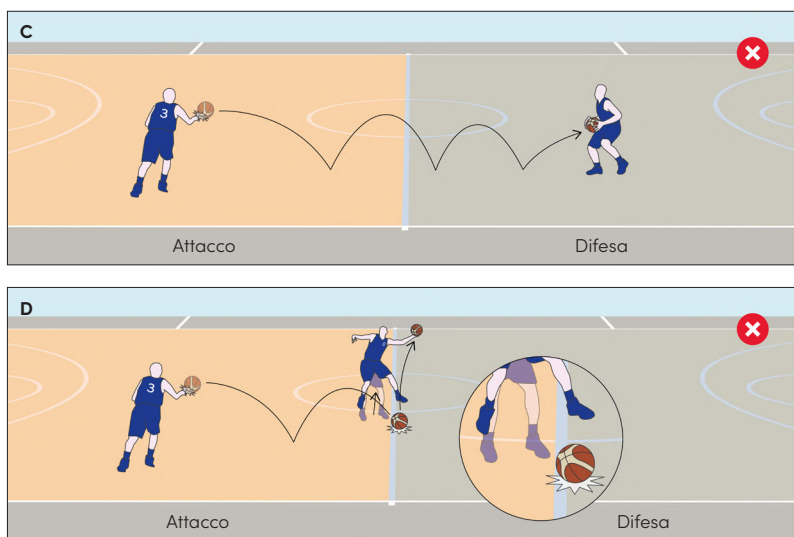
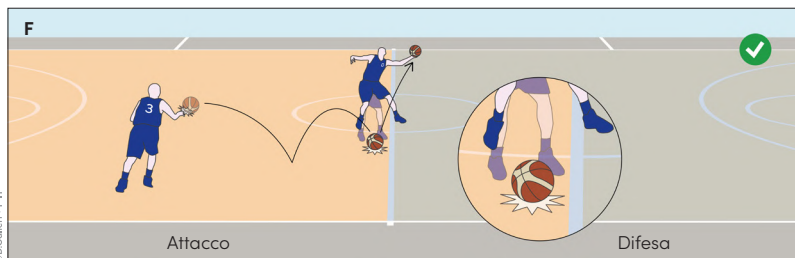
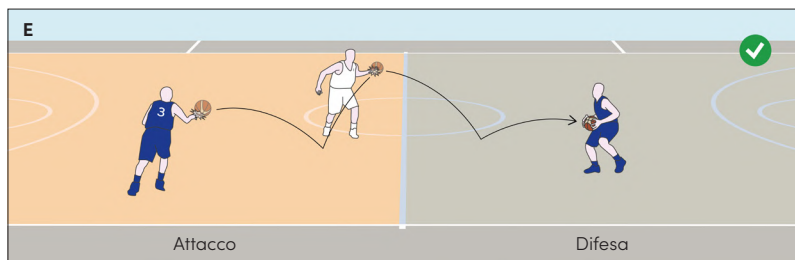


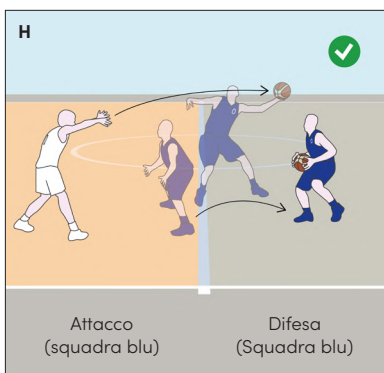
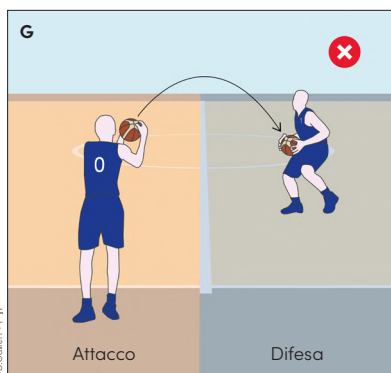
Fig. 137 ► Esempi di palla tornata illegalmente in **zona di difesa** dalla **zona di attacco** della squadra blu.



◀ Fig. 138

Esempi di palla tornata legalmente in **zona di difesa** dalla **zona di attacco** della squadra blu (E e F).

Questa restrizione si applica a tutte le situazioni nella zona di attacco della squadra, incluso le rimesse (G). Tuttavia, non si applica a un giocatore che salta dalla propria zona di attacco, stabilisce un nuovo controllo della palla per la propria squadra mentre è in ancora aria, e poi atterra con la palla nella propria zona di difesa (H).



◀ Fig. 139

Ulteriori restrizioni sul ritorno della palla in zona di difesa. In particolare, nell'immagine (H), il giocatore bianco passa la palla verso la sua zona di attacco. Il difensore (0 blu), salta dalla sua **zona di attacco**, controlla la palla in aria ed atterra con i piedi nella **zona di difesa**. L'azione è legale.

8 secondi e ritorno della palla in zona di difesa.

Alcuni principi riferiti al "far pervenire la palla in zona di attacco" sono differenti tra la regola degli 8 secondi e quella del ritorno della palla in zona di difesa. Se un giocatore in controllo di palla, nella sua zona di difesa, lancia la palla facendole toccare il terreno di gioco nella propria zona di attacco, si possono effettuare le seguenti considerazioni in relazione ai due Articoli:

- **ritorno della palla in zona di difesa** → la palla non è considerata controllata in zona di attacco dalla squadra, pertanto può essere presa da un giocatore della medesima squadra anche nella sua zona di difesa, senza commettere violazione;
- **8 secondi** → la palla è considerata pervenuta in attacco [Art. 28.1.2 comma 1]. Se un giocatore attaccante prende la palla in zona di difesa, deve iniziare un nuovo conteggio di 8".

OBRI 30-7 _ 1

▲ Una palla viva si considera ritornata, illegalmente, in zona di difesa quando un giocatore della squadra attaccante, che si trova completamente in zona di attacco, faccia sì che la palla tocchi la zona di difesa e, dopo, un giocatore della stessa sia il primo a toccare la palla, in zona di attacco o in zona di difesa. Tuttavia, è legale che un giocatore attaccante, che si trova in zona di difesa, faccia sì che la palla tocchi la zona di attacco e, dopo, un giocatore della stessa squadra sia il primo a toccare la palla, in zona di attacco o in zona di difesa.

OBRI 30-8 _ 1

_ Esempio (Fig. 140-I): B0 e B1 sono, con entrambi i piedi, nella loro zona di attacco, vicino alla linea centrale. B0 effettua un passaggio schiacciato a B1. Durante il passaggio, la palla tocca la zona di difesa della squadra B, dopodiché la palla tocca B1, in zona di attacco.

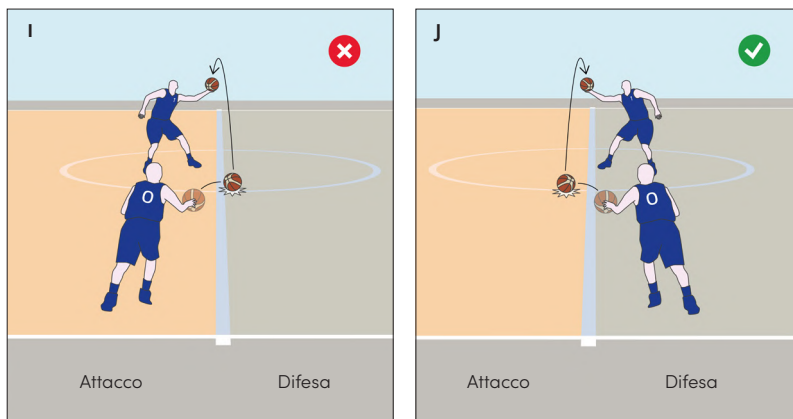
Interpretazione: Questa è una violazione della squadra B, per ritorno della palla in zona di difesa.

OBRI 30-9 _ 2

_ Esempio (Fig. 140-J): B0, con entrambi i piedi in zona di difesa vicino alla linea centrale, effettua un passaggio schiacciato a B1, 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 B prima che sia toccata da B1.

Interpretazione: Questa non è una violazione della squadra B, per ritorno illegale della palla in zona di difesa, in quanto nessun giocatore, con la palla, della squadra B era in zona di attacco. Tuttavia, il conteggio degli 8 secondi deve essere interrotto quando la palla tocca la zona di attacco della squadra B. Un nuovo periodo di 8 secondi deve iniziare non appena B1 tocca la palla, in zona di difesa.

Fig. 140 ►
Esempi di palla viva considerata (I) e non considerata (J) in zona di attacco.



OBRI 30-10 _ 3

_ Esempio: A1, in zona di difesa, passa la palla verso la zona di attacco. La palla tocca un arbitro, posizionato, sul terreno di gioco, con i piedi a cavallo della linea centrale. A2, ancora in 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 in zona di attacco. Tuttavia, il conteggio degli 8 secondi deve essere interrotto quando la palla tocca l'arbitro che si trova a cavallo della linea centrale. Un nuovo periodo di 8 secondi deve iniziare non appena A2 tocca la palla, in zona di difesa.

2

▲ Se una palla viva controllata in zona di attacco viene toccata contemporaneamente da due giocatori avversari, viene considerata come colpita dal giocatore attaccante.

_ Esempio: La squadra A controlla la palla, in zona di attacco, quando questa è 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 per ritorno della palla in zona di difesa, della squadra A.

30.2 Regola

Una squadra che è in controllo di una palla viva nella propria zona di attacco non può far tornare illegalmente la palla nella propria zona di difesa.

_ Esempio: A1 palleggia, dalla zona di difesa verso la zona di attacco. Con entrambi i piedi in zona di attacco egli palleggia, ancora, in zona di difesa. La palla tocca la sua gamba e rimbalza in zona di difesa, dove A2 inizia a palleggiare.

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

_ Esempio: A1, incaricato di una rimessa in zona di attacco, passa la palla ad A2. A2 salta, dalla zona di attacco, prende la palla mentre è in aria e ritorna, sul terreno di gioco, con il piede sinistro in zona di attacco e con il piede destro sollevato. A2 poggia, poi, il piede destro in zona di difesa.

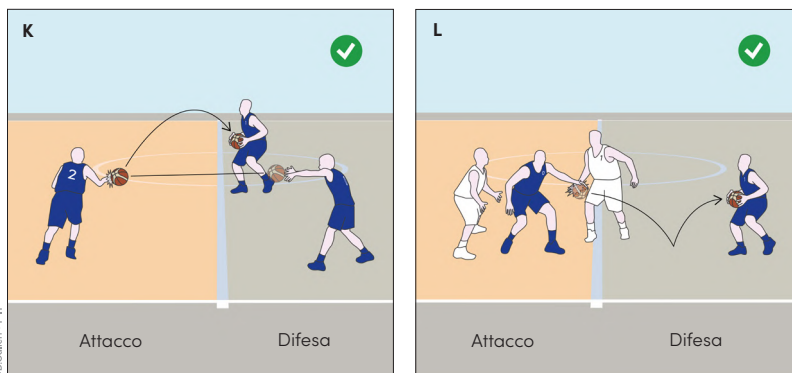
Interpretazione: Questa è una violazione della squadra A. Il giocatore A1, incaricato della rimessa, aveva già stabilito il controllo di palla per la squadra A, in zona di attacco.

_ Esempio (Fig. 141-K): B0, in zona di difesa, passa la palla a B2, in zona di attacco. B2 tocca, ma non controlla, la palla che viene presa da B1, il quale si trova in zona di difesa.

Interpretazione: Questa azione della squadra B è legale. B2 non ha ancora stabilito il controllo di palla, in zona di attacco.

_ Esempio (Fig. 141-L): B0 palleggia, in zona di attacco, vicino alla linea centrale, quando A1 devia la palla nella zona di difesa della squadra B. B1 riprende a palleggiare in zona di difesa.

Interpretazione: Questa azione della squadra B è legale. B0 non è stato l'ultimo a toccare la palla in zona di attacco. B1 potrebbe anche continuare a palleggiare, in zona di difesa, con un nuovo periodo di 8".



©D.Gallini - FIP

▲ Quando un giocatore salta, dalla zona di attacco, e ottiene un nuovo controllo di palla mentre è ancora in aria, può ritornare con la palla in un qualsiasi punto del terreno di gioco. Egli non può passare la palla ad un compagno di squadra in zona di difesa, prima di ritornare sul terreno di gioco [si ricordi l'Art. 11.1].

4 _ OBRI 30-11

5 _ OBRI 30-12

6 _ OBRI 30-14

7 _ OBRI 30-13

8 _ OBRI 30-15

◀ Fig. 141
Esempi di controllo della palla non stabilito (K) e stabilito (L) in zona di attacco.

3 _ OBRI 30-1 [M]

OBRI 30-16 _ 9

_ Esempio (Fig. 142-A): A1, in zona di difesa, passa la palla ad A2. A2 salta, dalla zona di attacco, prende la palla mentre è in aria e ritorna sul terreno di gioco con ambedue i piedi in zona di difesa, oppure toccando la linea centrale o, ancora, 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 di palla, per la squadra A, in zona di attacco, mentre è in aria.

OBRI 30-2 _ 10

_ Esempio: A1, in zona di difesa, passa la palla ad A2, in zona di attacco. B1 salta, dalla zona di attacco, prende la palla mentre è in aria e ritorna sul terreno di gioco:

(a.) con entrambi i piedi in zona di difesa.

(b.) A cavallo della linea centrale.

(c.) A cavallo della linea centrale, poi palleggia o passa la palla in difesa.

Interpretazione: Questa non è una violazione della squadra B. B1 ha stabilito un nuovo controllo di palla, per la squadra B, mentre era in aria e può ritornare in un qualsiasi punto del terreno di gioco. In tutti i casi, B1 è legalmente in zona di difesa.

OBRI 30-3 _ 11

_ Esempio: Durante il salto a due iniziale, tra A1 e B1, la palla è legalmente toccata. A2 salta, dalla zona di attacco, prende la palla mentre è in aria e ritorna sul terreno di gioco:

(a.) con entrambi i piedi in zona di difesa.

(b.) A cavallo della linea centrale.

(c.) A cavallo della linea centrale, poi palleggia o passa la palla in difesa.

Interpretazione: Questa non è una violazione di A2. A2 ha stabilito il primo controllo di palla, per la squadra A, mentre era in aria e può ritornare in un qualsiasi punto del terreno di gioco.

OBRI 30-4 _ 12

_ Esempio (Fig. 142-B): A1, incaricato della rimessa in zona di attacco, passa la palla ad A2. A2 salta, dalla zona di attacco, prende la palla mentre è in aria e ritorna sul terreno di gioco:

(a.) con entrambi i piedi in zona di difesa.

(b.) A cavallo della linea centrale.

(c.) A cavallo della linea centrale, poi palleggia o passa la palla in 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 di palla, in zona di attacco della squadra A, prima che A2 prendesse la palla, mentre era in aria, e ritornasse sul terreno di gioco, in zona di difesa.

OBRI 30-5 _ 13

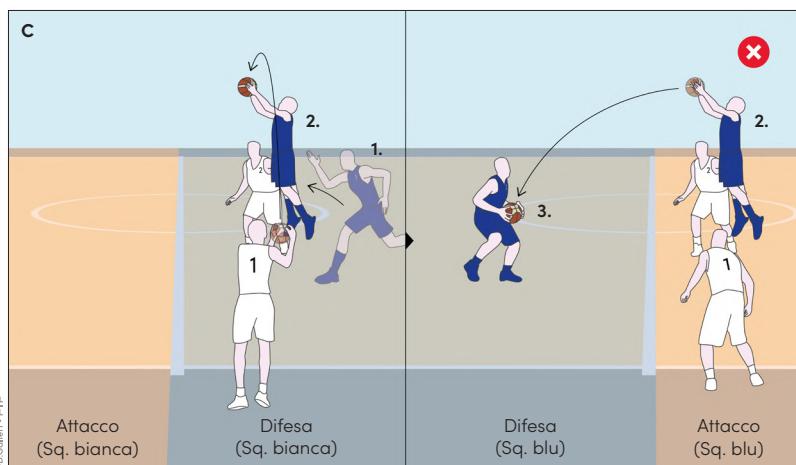
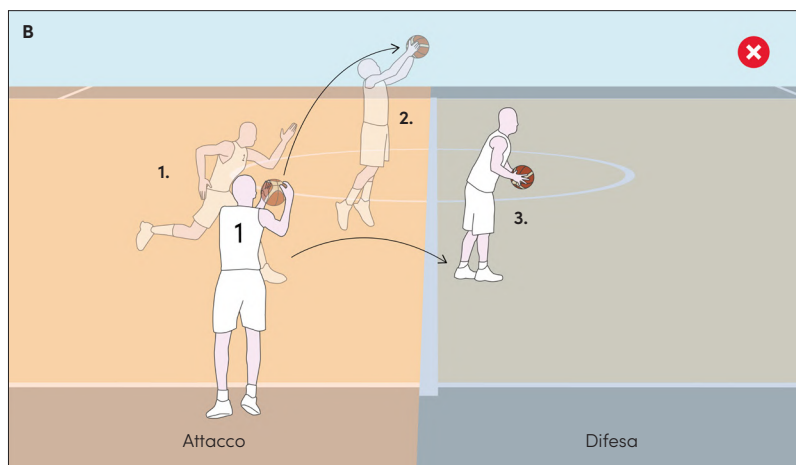
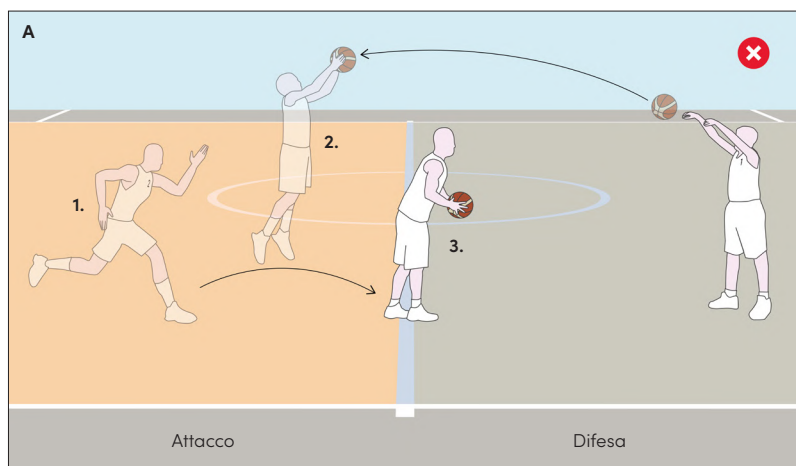
_ Esempio (Fig. 142-C): A1, incaricato della rimessa in zona di difesa, passa la palla ad A2. B1 salta, dalla sua zona di attacco e prende la palla mentre è in aria. Prima di ritornare sul terreno di gioco, in zona di difesa, B1 passa la palla a B2, in zona di difesa.

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

OBRI 30-6 _ 14

_ Esempio: Durante il salto a due iniziale, tra A1 e B1, la palla è toccata legalmente da A2, in zona di attacco. A2 salta, prende la palla mentre è in aria e, prima di ritornare sul terreno di gioco, passa la palla ad A1, in 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, in zona di difesa, ma non può passare la palla ad un suo compagno di squadra in zona di difesa.



◀ **Fig. 142**
 Casistiche di violazione di ritorno della palla in zona di difesa in situazioni di controllo in aria della palla. L'Art. 11.1 precisa che "un giocatore, mentre è in aria, mantiene lo stesso status, rispetto al terreno di gioco, di quando l'ha toccato l'ultima volta, prima di saltare".

30.3 Sanzione [infraz. all'Art. 30.2]

La palla deve essere assegnata alla squadra avversaria per una rimessa nella propria zona di attacco dal punto più vicino all'infrazione, tranne che direttamente dietro il tabellone.

31. Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro

31.1 Definizione

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

- **inizia** quando la palla lascia la(e) mano(i) di un giocatore in atto di tiro (A);
- **termina** quando la palla
 - entra nel canestro direttamente dall'alto e vi rimane all'interno oppure lo attraversa completamente (B);
 - non ha più la possibilità di entrare nel canestro (C);
 - tocca l'anello (D);
 - tocca il campo di gioco (E);
 - diventa morta.

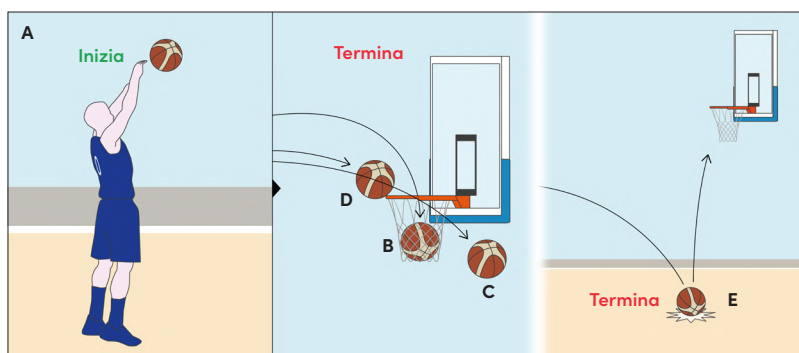


Fig. 143 ►
Inizio e termine di un tiro a canestro.

31.2 Regola

31.2.1 Si verifica un'interferenza **sul tentativo di realizzazione** durante un **tiro a canestro su azione** quando un giocatore tocca la palla mentre è completamente sopra il livello dell'anello (F) e:

- si trova nella sua parabola discendente verso il canestro (G);
- o dopo che ha toccato il tabellone (H).

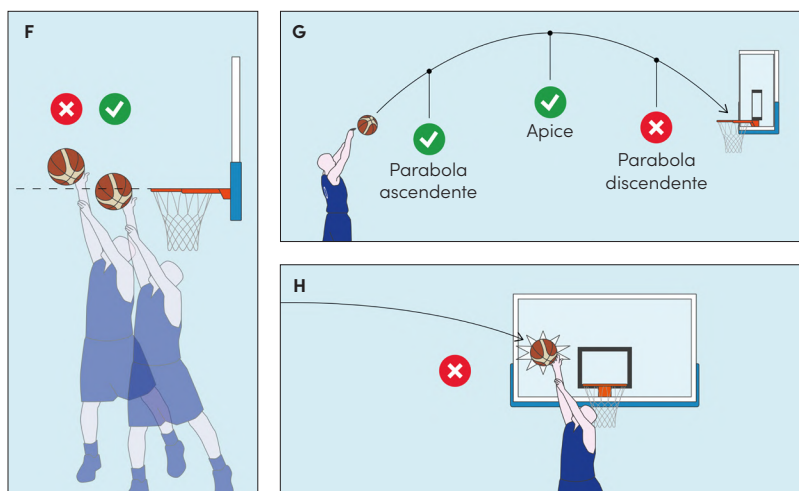


Fig. 144 ►
Criteri per la valutazione della violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione di un tiro a canestro su azione.

▲ 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.

1 _ OBRI 31-13

_ **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro da 2 punti. La palla, in parabola ascendente, è 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. A3 o B3 commette una violazione d'interferenza se tocca la palla durante la sua parabola discendente:

(a.) Se la palla entra nel canestro, quest'ultimo non è valido. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa, dalla linea di tiro libero estesa.

(b.) Ad A1 saranno assegnati 2 punti.

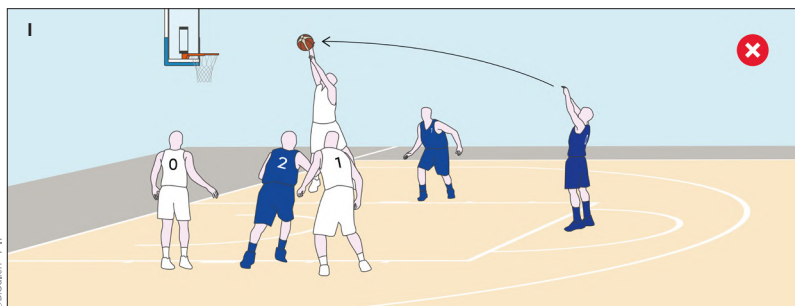
_ **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla, nel suo punto più alto, al di sopra del livello dell'anello, è toccata da A2 o B2.

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.

1 _ OBRI 31-14

2 _ OBRI 31-15

31.2.2 Si verifica un'interferenza **sul tentativo di realizzazione** durante un **tiro libero** quando un giocatore tocca la palla mentre è in aria verso il canestro e prima che tocchi l'anello (I).



◀ **Fig. 145**
Interferenza sul tentativo di realizzazione del tiro libero.

31.2.3 Le restrizioni relative all'interferenza sul tentativo di realizzazione si applicano fino a quando:

- la palla non ha più la possibilità di entrare nel canestro (C);
- la palla tocca l'anello (D).

▲ Sull'ultimo tiro libero, non realizzato, la palla tocca l'anello. Se, poi, la palla è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore ed entra nel canestro, il tiro libero diventa un tiro a canestro da 2 punti.

2 _ OBRI 31-5

_ **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, che prova ad allontanare la palla dal proprio canestro, è legale. Al capitano, sul terreno di gioco, della squadra A saranno assegnati 2 punti.

3 _ OBRI 31-6

31.2.4 Si ha un'interferenza sul canestro quando un giocatore:

- tocca il canestro o il tabellone mentre la palla è a contatto con l'anello, dopo un tiro a canestro su azione o dopo l'ultimo tiro libero (J);
- tocca la palla, il canestro o il tabellone mentre c'è ancora la possibilità che la palla entri nel canestro, dopo un tiro libero seguito da un ulteriore(i) tiro(i) libero(i) (K);
- attraversa il canestro dal basso e tocca la palla (L);
- difensore tocca la palla o il canestro, mentre la palla è all'interno del canestro, impedendone così il passaggio attraverso lo stesso canestro (M);
- fa vibrare o si aggrappa al canestro in maniera tale da impedire o farne entrare, a giudizio di un arbitro, la palla (N);
- si aggrappa al canestro e gioca la palla (O).

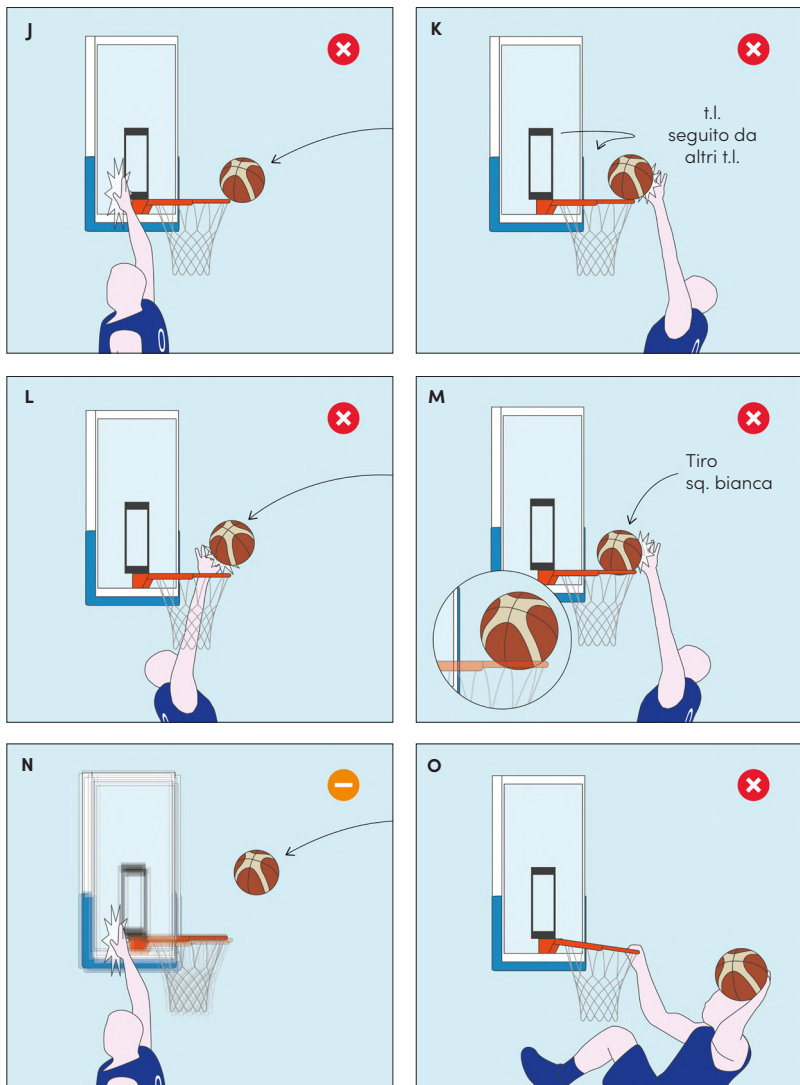


Fig. 146 ►
Tipologie di interferenza sul canestro.

▲ Se un difensore o un attaccante, durante un tiro a canestro su azione, 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, si verifica una violazione di interferenza (J).

_ **Esempio:** Dopo un tiro a canestro su azione di A1, la palla rimbalza sull'anello e, poi, si appoggia 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 quando la palla ha ancora la possibilità di entrare nel canestro.

_ **Esempio:** Dopo un tiro a canestro su azione di A1, la palla rimbalza sull'anello e, poi, si sposta verso il campo. B1 tocca il canestro, o il tabellone, mentre la palla si sposta verso il campo.

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

▲ Durante un tiro a canestro su azione o un tiro libero, quando la palla è al di sopra dell'anello, se un giocatore attraversa il canestro dal basso e tocca la palla, si verifica un'interferenza. Inoltre, si verifica un'interferenza se, durante un passaggio, quando la palla è al di sopra dell'anello, o dopo che la palla abbia toccato l'anello, un giocatore attraversa il canestro dal basso e tocca la palla (L).

_ **Esempio:** Durante l'ultimo tiro libero di A1, B1 attraversa il canestro dal basso e tocca la palla:

(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.

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

(a.) B1 sarà sanzionato con un fallo tecnico [*come si vedrà all'Art. 31.3.3, questo comportamento del difensore B1 è passibile di fallo tecnico*].

(b.) B1 non riceverà alcun'altra sanzione.

_ **Esempio:** A1, sul terreno di gioco, passa la palla al di sopra dell'anello quando B1 attraversa il canestro da sotto e tocca la palla.

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

▲ Se un difensore tocca la palla mentre questa è dentro il canestro, si verifica una violazione di interferenza (M).

_ **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro 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.

_ **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro da 2 punti. La palla gira attorno all'anello, con una minima parte nel canestro, quando A2 tocca la palla.

Interpretazione: L'azione di A2 è legale. L'attaccante può toccare la palla.

_ **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro. B1 tocca la palla mentre è nel canestro ma non è ancora passata completamente attraverso la retina.

Interpretazione: Questa è una violazione di interferenza di B1.

3 _ OBRI 31-18

4 _ OBRI 31-19

5

4 _ OBRI 31-1+3

6 _ OBRI 31-2

7 _ OBRI 31-4

5 _ OBRI 31-23

8 _ OBRI 31-24

9 _ OBRI 31-24

10

OBRI 31-16 _ 6

▲ Se un giocatore provoca la vibrazione del tabellone o dell'anello, in modo tale che alla palla, a giudizio dell'arbitro, sia impedita l'entrata nel canestro o ne sia facilitata l'entrata nel canestro, si verifica una violazione di interferenza (N).

OBRI 31-17 _ 11

– **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro 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, alla palla è impedita l'entrata 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.

OBRI 31-17 _ 12

– **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro 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, alla palla è facilitata l'entrata 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 di A1 non è valido.

OBRI 31-21 _ 7

▲ Quando un giocatore si aggrappa al canestro (anello o retina), per giocare la palla, si verifica una violazione di interferenza (O).

OBRI 31-22 _ 13

– **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. Dopodiché, nei casi (a.) e (b.), nessun punto sarà assegnato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea di tiro libero estesa. Invece, nei casi (c.) e (d.), Ad A1 saranno assegnati 2 o 3 punti. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, da dietro la linea di fondo campo, come dopo un qualsiasi tiro a canestro realizzato.

8

▲ Se si verifica una simultanea violazione d'interferenza da parte di due giocatori avversari, si ha una situazione di salto a due.

OBRI 31-20 _ 14

– **Esempio:** Un tiro a canestro su azione di A1 è in 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.

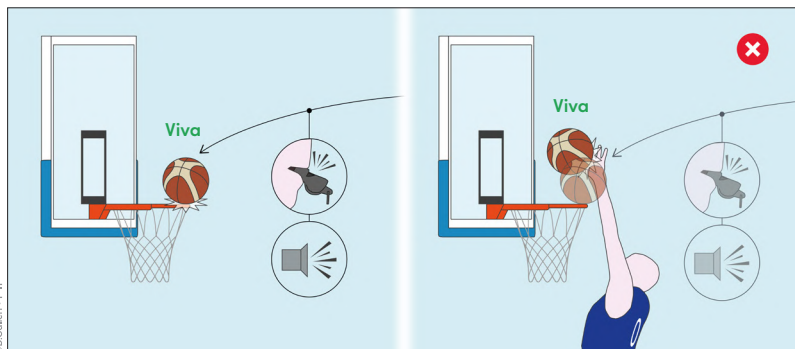
(b.) Non entra nel canestro.

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

31.2.5 Quando:

- un arbitro ha fischiato mentre:
 - la palla era nelle mani di un giocatore in atto di tiro;
 - oppure, la palla era in volo durante un tiro a canestro su azione o un ultimo tiro libero;
- il segnale acustico del cronometro di gara ha suonato per il termine del quarto o del tempo supplementare;

Nessun giocatore deve toccare la palla dopo che essa abbia toccato l'anello, mentre ha ancora la possibilità di entrare nel canestro. Devono essere applicate tutte le restrizioni relative all'interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro.



© D. Galardi • FIP

▲ Dopo che la palla tocca l'anello:

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

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

– 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, oppure da (b.) B3.

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

(a.) Nessun punto sarà assegnato. Entrambe le sanzioni di rimessa (fallo ed interferenza) si compensano a vicenda [Art. 42]. Il gioco riprenderà con una rimessa, per possesso alternato, da dietro la linea di fondo campo, dal 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, da dietro la propria linea di fondo campo, dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo, tranne che direttamente dietro il tabellone.

– 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, oppure da (b.) B3.

◀ Fig. 147

Nel momento in cui la palla è in aria per un tiro e un arbitro fischiava o suona un segnale acustico, la palla non diventa immediatamente morta e, se attraversa l'anello, il canestro è valido. Pertanto, in questa situazione devono essere applicate le restrizioni della regola dell'interferenza.

9 _ OBRI 31-7

15 _ OBRI 31-8

16 _ OBRI 31-9

OBRI 31-10 _ 17

Interpretazione: In entrambi i casi, questa è una violazione di interferenza di A3 o B3. Dopodiché, nel caso (a.) nessun punto sarà assegnato, mentre nel caso (b.) ad A1 sarà assegnato 1 punto. In entrambi i casi, a seguito del fallo di B2, A2 effettuerà 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

_ Esempio: Dopo l'ultimo tiro libero di A1, la palla rimbalza sull'anello. Durante il rimbalzo, A2 commette fallo su 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, oppure da (b.) B3.

Interpretazione: In entrambi i casi, questa è una violazione di interferenza di A3 o B3 e, a causa del fallo di A2, B2 effettuerà 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero. Inoltre, nel caso (a.), nessun punto sarà assegnato, mentre nel caso (b.) ad A1 sarà assegnato 1 punto.

OBRI 31-11 _ 18

_ 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, oppure da (b.) B3.

Interpretazione: In entrambi i casi, questa è una violazione di interferenza di A3 o B3. Sul referto di gara, il fallo sarà registrato ad ogni singolo autore. Dopodiché:

(a.) Nessun punto sarà assegnato. Il gioco riprenderà con una rimessa, per possesso alternato, da dietro la linea di fondo, dal punto più vicino a dove si è verificato il doppio fallo, tranne che 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.

OBRI 31-12 _ 19

_ Esempio: A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla rimbalza sull'anello, 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, poi, è 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 il suono del 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.

OBRI 31-25 _ 20

_ Esempio: A1 effettua un tiro a canestro da 2 punti. Il segnale acustico del cronometro di gara suona, per la fine del quarto, mentre la palla gira attorno all'anello, con una sua minima parte all'interno del canestro. Dopo il suono del cronometro di gara, (a.) A2, oppure (b.) B2 tocca la palla.

Interpretazione: In entrambi i casi, questa è una violazione di interferenza. Nel caso (a.), la violazione è di A2. Il canestro, se realizzato, deve essere annullato. Nel caso (b.), la violazione è di B2. Devono essere assegnati 2 punti al giocatore A1. Quando la palla è toccata da un giocatore di una delle squadre, dopo che il segnale del cronometro suona per la fine del quarto, diventa immediatamente morta.

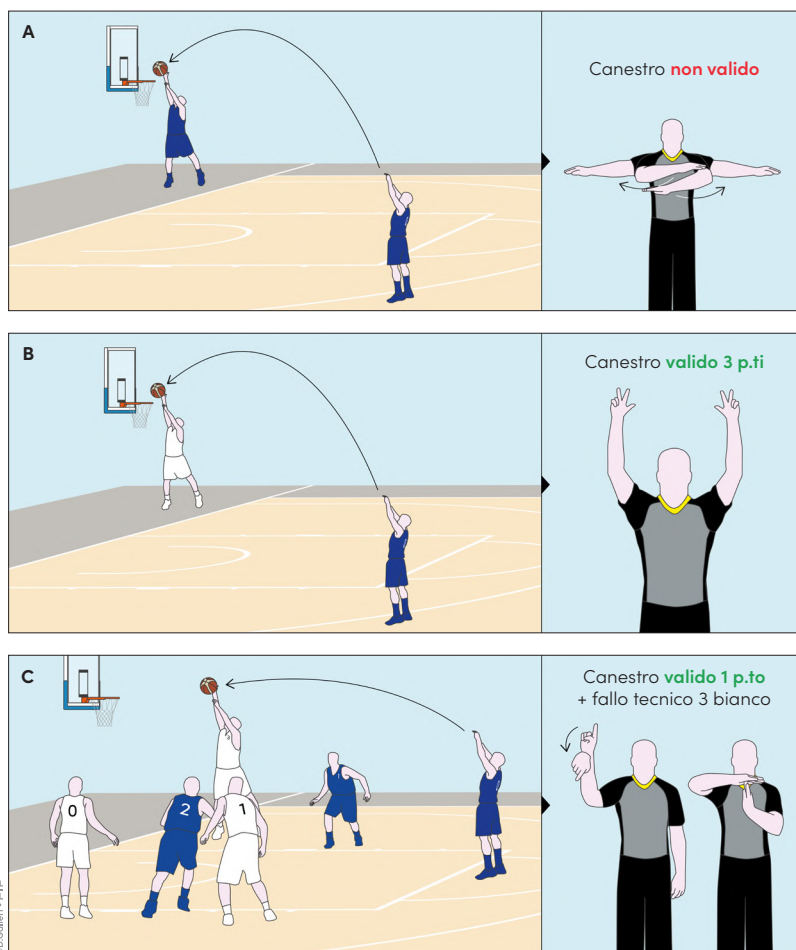
31.3 Sanzione [infraz. all'Art. 31.2]

31.3.1 Se la violazione viene commessa da un **attaccante**, nessun punto può essere attribuito (A). La palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, salvo diversa indicazione del Regolamento.

31.3.2 Se la violazione viene commessa da un **difensore**, alla squadra attaccante viene attribuito:

- 1 punto, se la palla è stata rilasciata per un tiro libero;
 - 2 punti, se la palla è stata rilasciata dall'area di tiro da 2 p.ti;
 - 3 punti, se la palla è stata rilasciata dall'area di tiro da 3 p.ti.
- In altre parole, l'attribuzione dei punti si effettua come se la palla fosse entrata nel canestro (B).

31.3.3 Se l'interferenza sul tentativo di realizzazione viene commessa da un giocatore **difensore durante un ultimo tiro libero**, deve essere attribuito 1 punto alla squadra attaccante, seguito dalla sanzione di fallo tecnico a carico del difensore (C).



◀ Fig. 148
Sanzioni corrispondenti alle relative tipologie di violazione d'interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro.

Regola 5 in sintesi

Art. 22 Una violazione è un'infrazione alle regole che causa la perdita del possesso di palla e/o la convalida/annullamento di un canestro.

Art. 23 Un giocatore deve giocare la palla all'interno delle linee perimetrali. Se un giocatore in controllo di palla tocca le linee perimetrali/ il fuori-campo, o se la palla lanciata da un giocatore tocca il fuori campo, il retro del tabellone o qualsiasi altra persona/oggetto fuori dal campo, si ha una violazione.

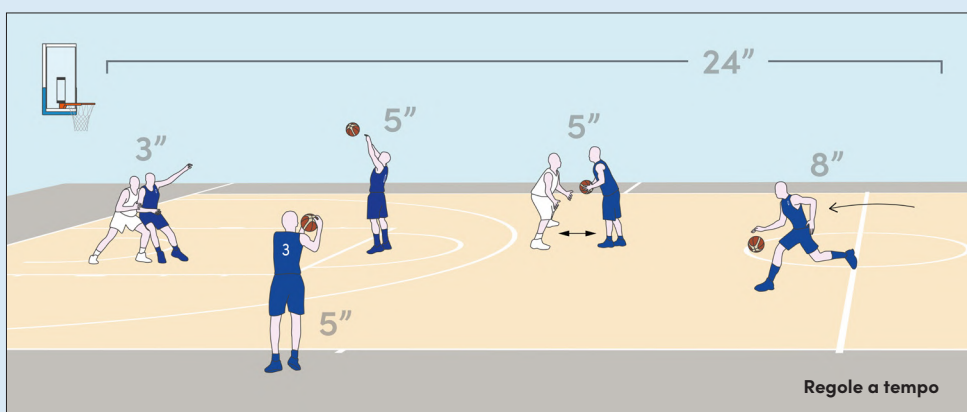
Art. 24 Quando un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva, per muoversi deve palleggiare. Una volta arrestato il palleggio, il giocatore può passare o tirare. Se un giocatore palleggia di nuovo o palleggia accompagnando la palla dal basso, commette violazione.

Art. 25 Un giocatore non può camminare/correre con la palla in mano; farlo, costituisce violazione di passi. Un giocatore può girare utilizzando un piede (perno) che deve, però, rimanere fermo "all'interno della propria orma". Se il giocatore riceve palla da fermo, può scegliere il perno. Se riceve palla in movimento, ed effettua un arresto in un tempo (Dx e Sx insieme), può scegliere il perno. Se riceve palla in movimento, ed effettua un arresto in 2 tempi (Dx e poi Sx), il perno è il secondo piede (Sx). Per partire in palleggio il giocatore deve prima lasciare la palla (per il palleggio) e poi sollevare il piede perno. Un giocatore a terra che rotola o tenta di rialzarsi senza palleggiare commette violazione.

Art. 26 Ad un giocatore attaccante non è consentito rimanere più di 3 secondi nell'area dei tre secondi, con la palla controllata nella zona di attacco e cronometro in movimento. Un giocatore è considerato all'interno di tale area anche se ha un solo piede (o parte di esso) al suo interno (o a contatto con le linee).

Art. 27 Un giocatore marcato da vicino (da meno di 1 m) di distanza non può trattenere la palla per più di 5 secondi.

Art. 28 I giocatori attaccanti hanno a disposizione 8 secondi per portare la palla dalla propria zona di difesa a quella di attacco. Se la palla esce fuori il conteggio degli 8" continua. Se è commesso un fallo o una violazione da parte della difesa, il conteggio riparte.



Art. 29 Una squadra in attacco ha a disposizione 24" per concludere un'azione. Il cronometro dei 24" viene resettato ogniqualvolta la palla è a contatto con l'anello (24" per rimbalzo difensivo, 14" offensivo), la palla viene recuperata dagli avversari o è commesso un fallo/violazione a carico della squadra in attacco. Il cronometro dei 24" non viene resettato quando la palla esce dal campo ed il possesso rimane a chi l'aveva in precedenza. Se la squadra in difesa recupera palla nella propria zona di attacco, generalmente avrà a disposizione 14". A seguito di falli U e D La rimessa sarà effettuata con 14". Durante gli ultimi 2 minuti del 4°Q se l'allenatore decide di effettuare la rimessa in zona di attacco ha a disposizione 14" (o il residuo se meno di 14"), altrimenti 24" se in difesa (o il residuo se meno di 24").

24" in situazioni di PALLA FUORI dalle linee perimetrali

Palla alla squadra che era in...	Zona di rimessa (Riferita alla squadra che deve rimettere)	24 secondi
Attacco	Zona di difesa	Residuo (es. 3"→3")
	Zona di attacco	
Difesa	Zona di difesa	24"
	Zona di attacco	14"

24" in situazioni di VIOLAZIONE o FALLO senza tiri liberi

Commessa/o dalla squadra che era in...	Palla alla squadra che era in...	Zona di rimessa	24 secondi
Attacco	Difesa	Zona di difesa	24"
		Zona di attacco	14"
Difesa	Attacco	Zona di difesa	24"
		Zona di attacco	se ≥14"→Residuo se ≤13"→14"

24" in situazioni di FALLI U, D e F

Commesso dalla squadra che era in...	Palla alla squadra che era in...	Zona di rimessa	24 secondi
Attacco	Difesa	Linea rimessa in attacco	14"
Difesa	Attacco	Linea rimessa in attacco	14"

24" in situazioni di RIMBALZO

Palla recuperata dalla squadra che era in...	Dove	24 secondi
Attacco	In qualsiasi zona del campo	14"
Difesa	In qualsiasi zona del campo	24"

24" in situazioni di SALTO A DUE

Palla alla squadra che era in...	Zona di rimessa (Riferita alla squadra che deve rimettere)	24 secondi
Attacco	Zona di difesa	Residuo (es. 3"→3")
	Zona di attacco	
Difesa	Zona di difesa	24"
	Zona di attacco	14"

24" in situazioni di FALLO TECNICO

Comesso dalla squadra che era in...	Dopo 1 t.l., Palla alla squadra che era in...	Zona di rimessa	24 secondi
Attacco	Attacco	Zona di difesa	Residuo (es. 3"→3")
		Zona di attacco	
Difesa	Attacco	Zona di difesa	24"
		Zona di attacco	se ≥14"→Residuo se ≤13"→14"

24" in situazioni di RIMESSA NEGLI ULTIMI 2:00 4°Q/S

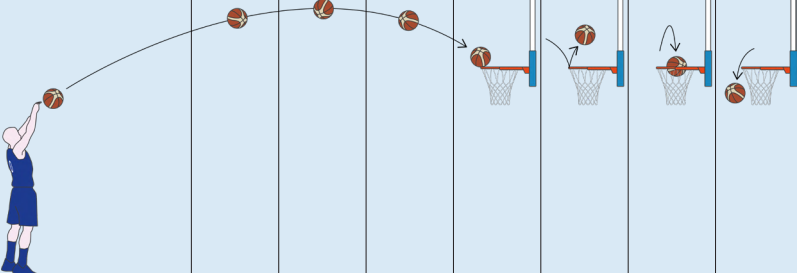
Palla alla squadra che era in...	A seguito di...	Zona di rimessa (Scelta dal coach)	24 secondi
Attacco	Una palla fuori	Zona di difesa	Residuo se ≤13"→Residuo se ≥14"→14"
		Zona di attacco	
	Un fallo o violazione	Zona di difesa	24"
		Zona di attacco	14"
Difesa	Una qualsiasi infrazione	Zona di difesa	24"
		Zona di attacco	14"

Se l'apparecchio dei 24" suona...

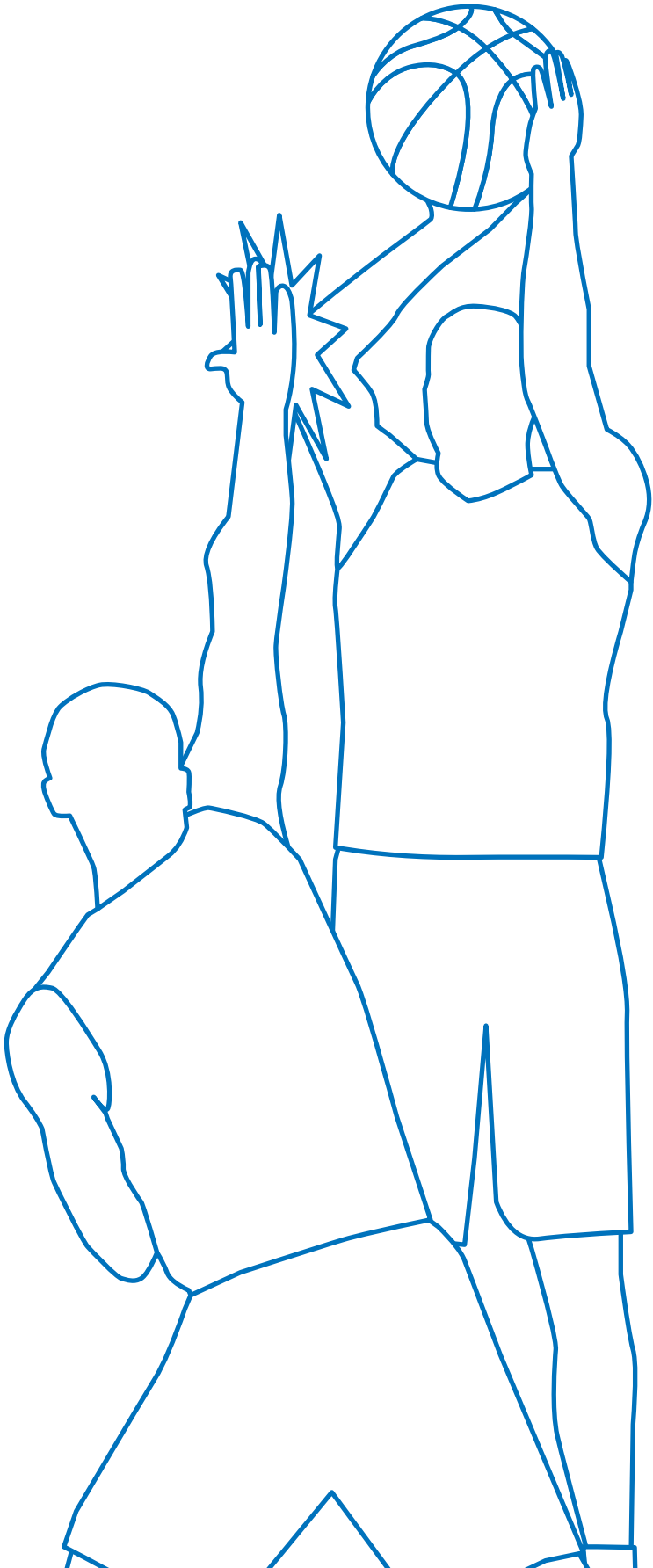
... mentre la palla è nelle mani del giocatore		Violazione
... mentre la palla è in aria e...	... entra nel canestro	Canestro valido
	... tocca l'anello e rimbalza	Gioco prosegue
	... non tocca l'anello ma c'è un immediato controllo della squadra avversaria	Gioco prosegue
	... non tocca l'anello	Violazione
... per errore e...	... il gioco prosegue	Gioco prosegue
	... il gioco non prosegue	Correggere

Art. 30 Una volta superata la metà campo difensiva, una squadra in attacco non può più giocare la palla nella propria zona di difesa. Un giocatore ha superato la zona di difesa quando ha entrambi i piedi (e la palla, se in palleggio) a contatto con la zona di attacco. La stessa regola è applicata alle rimesse, dove si considera il punto indicato dall'arbitro per effettuarla.

Art. 31 Si verifica un'interferenza sul tentativo di realizzazione o sul canestro quando un giocatore impedisce o favorisce l'ingresso di una palla nel canestro. L'interferenza avviene dal momento in cui la palla inizia la parabola discendente fino a quando non entra nel canestro o non ha più la possibilità di entrare. Queste restrizioni si applicano fino a quando, a giudizio dell'arbitro, un giocatore non impedisce (difensore) o favorisce (attaccante) alla palla di entrare nel canestro.

Interferenza durante un tiro a canestro su azione								
		Parabola ascendente	Punto più alto	Parabola discendente	A contatto con l'anello	Rimbalza	Entra nel canestro	Non può più entrare
								
La palla viene toccata	Da un attaccante	Legale	No bask.	Legale				
	Da un difensore	Legale	2 o 3 punti	Legale	2 o 3 punti	Leg.		
Il canestro o il tabellone viene toccato	Da un attaccante	Legale (illegale se viene favorito l'ingresso della palla nel canestro*)		No bask.	Leg. (*)	Legale		
	Da un difensore	Legale (illegale se viene impedito l'ingresso della palla nel canestro*)		2 o 3 punti	Leg. (*)	2 o 3 punti	Leg.	

Interferenza durante un tiro libero							
La palla viene toccata	Da un attaccante	No basket		Legale			
	Da un difensore	1 punto (+ fallo tecnico se ultimo t.l.)		Legale	1 p.to	Leg.	
Il canestro o il tabellone viene toccato	Da un attaccante	No basket			Leg. (*)	Legale	
	Da un difensore	1 punto (+ fallo tecnico se ultimo t.l.)		1 p.to	Leg. (*)	1 p.to	Leg.



Falli

6.

32. Falli

32.1 Definizione

32.1.1 Un fallo è un'infrazione alle regole che consiste in un contatto personale illegale con un avversario e/o in un comportamento antisportivo.

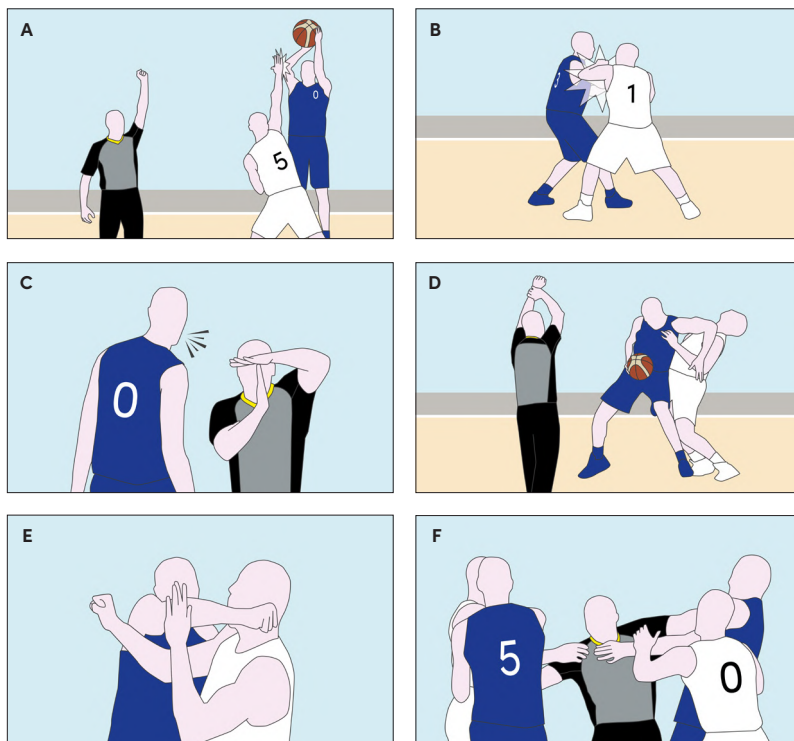


Fig. 149 ►

Varie tipologie di fallo: fallo personale (A), doppio fallo (B), fallo tecnico (C), fallo antisportivo (D), espulsione (E) e rissa (F).

▲ N.B. Come si vedrà nell'Appendice relativa alla trascrizione a referto, le varie tipologie di fallo sono abbreviate in tal modo: personale (P), antisportivo (U), tecnico (T), espulsione (D) e rissa (F).

32.1.2 A una squadra può essere fischiato un qualsiasi numero di falli. A prescindere dalla sanzione, ogni fallo deve essere addebitato, registrato a referto a carico di chi lo commette e sanzionato in base agli articoli di questa Regola.

32.1.3 Se un fallo è commesso dopo che la palla è diventata morta quando:

- il segnale acustico del cronometro di gara ha suonato per il termine del quarto o del tempo supplementare;
 - oppure, viene commessa un'infrazione;
- deve essere ignorato a meno che non sia un fallo tecnico, antisportivo o d'espulsione.

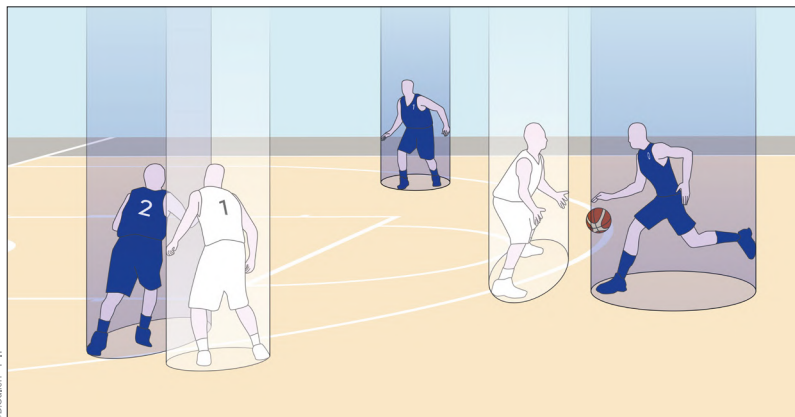
1

▲ Se un fallo tecnico, antisportivo o da espulsione viene commesso dopo che il segnale acustico del cronometro di gara ha suonato per il termine della gara, quest'ultimo dovrà essere ignorato. Tuttavia, i comportamenti espressi dovranno essere segnalati, se necessario, all'Ente Organizzatore (tramite Rapporto Arbitrale).

33. Contatto: principi generali

33.1 Principio del cilindro

Il principio del cilindro viene definito come lo spazio all'interno di un cilindro immaginario occupato da un giocatore sul terreno di gioco. Le dimensioni, come anche la distanza tra i suoi piedi, devono variare in base all'altezza e alla taglia del giocatore. Esso include lo spazio sopra il giocatore.



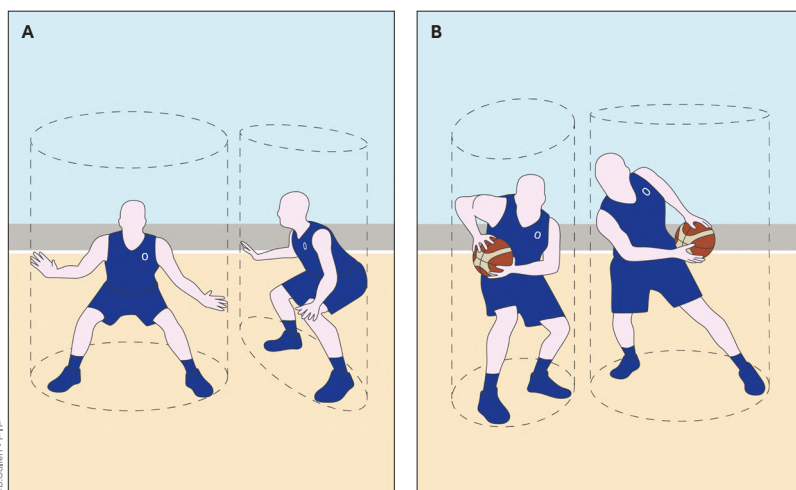
◀ Fig. 150
Visualizzazione grafica dei cilindri di alcuni giocatori, attaccanti e difensori, in azione sul terreno di gioco.

Nel giocatore **difensore** o nel giocatore **attaccante senza palla**, (A) i limiti del cilindro sono:

- i palmi delle mani, avanti;
- i glutei, dietro;
- i margini esterni delle braccia e delle gambe, lateralmente.

Nel giocatore **attaccante con la palla** (B), i limiti del cilindro sono:

- i piedi, le ginocchia e le braccia piegate, trattenendo la palla sopra i fianchi, davanti;
- i glutei, dietro;
- i margini esterni delle braccia e delle gambe, lateralmente.



◀ Fig. 151
Cilindro di un giocatore senza la palla (sx) e con la palla (dx).

▲ Il principio del cilindro si applica a tutti i giocatori, indipendentemente dal fatto che siano difensori o attaccanti.

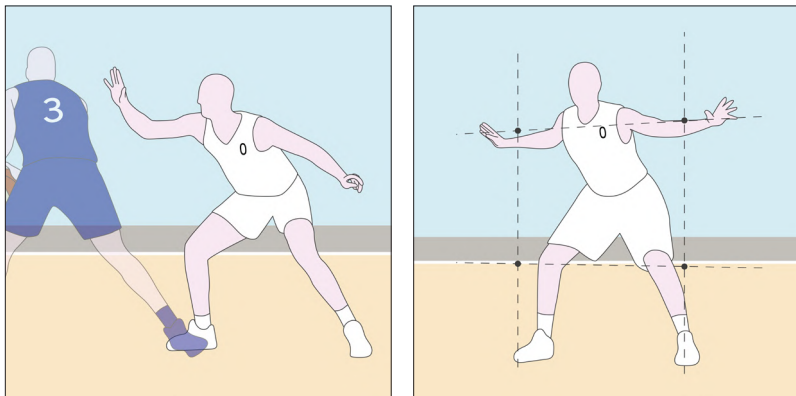
– **Esempio:** A1 è in aria per un tiro a canestro da 3 punti. A1 allunga la gamba e tocca il difensore B1.

Interpretazione: Questo è fallo di A1, per aver spostato la gamba fuori dai limiti del suo cilindro e per aver toccato il difensore B1.

Le mani e le braccia possono essere estese davanti al busto non oltre la posizione dei piedi e delle ginocchia, con le braccia piegate all'altezza dei gomiti, in modo che gli avambracci e le mani siano sollevati nella posizione legale di difesa.

Fig. 152 ►

Esempi di posizione legale di difesa all'interno del proprio cilindro (la posizione legale di difesa sarà chiarita all'Art. 33.3).

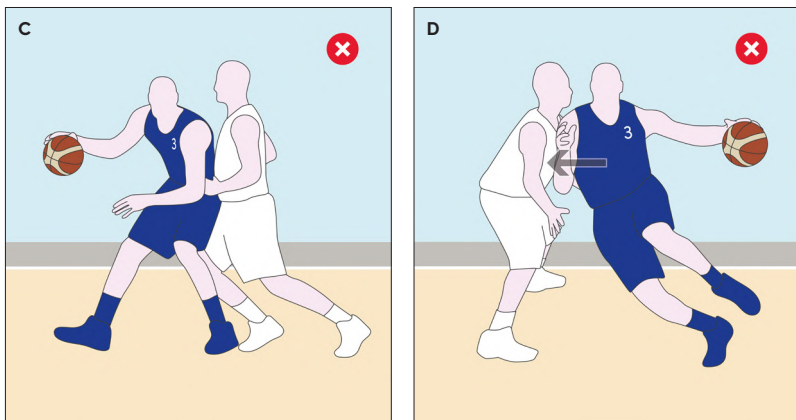


Il giocatore difensore non può entrare nel cilindro del giocatore attaccante, con la palla, e causare un contatto illegale quando il giocatore attaccante sta tentando una normale giocata di pallacanestro all'interno del proprio cilindro. Al giocatore attaccante con la palla deve essere concesso, quindi, abbastanza spazio all'interno del proprio cilindro per una normale giocata di pallacanestro. La "normale giocata di pallacanestro" include iniziare un palleggio, girare sul piede perno, tirare e passare.

Il giocatore attaccante non può allargare le gambe o le braccia fuori dal proprio cilindro e causare un contatto illegale con il giocatore difensore al fine di ottenere uno spazio più ampio.

Fig. 153 ►

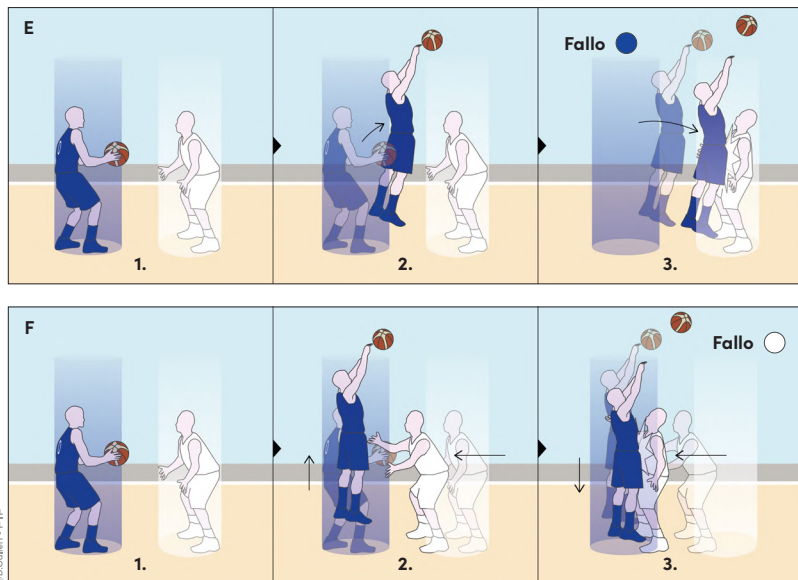
Esempi di difesa e attacco illegali. In particolare, nel caso (C) il difensore non concede all'attaccante uno spazio sufficiente per una giocata di pallacanestro. Nel caso (D), l'attaccante utilizza il braccio per crearsi, illegalmente, spazio di azione.



33.2 Principio della verticalità

Durante la gara, ciascun giocatore ha il diritto di occupare una qualunque posizione (cilindro) sul terreno di gioco che non sia già stata occupata da un avversario. Questo principio protegge lo spazio che il giocatore occupa sul campo e lo spazio sopra di esso quando salta verticalmente all'interno di quello spazio.

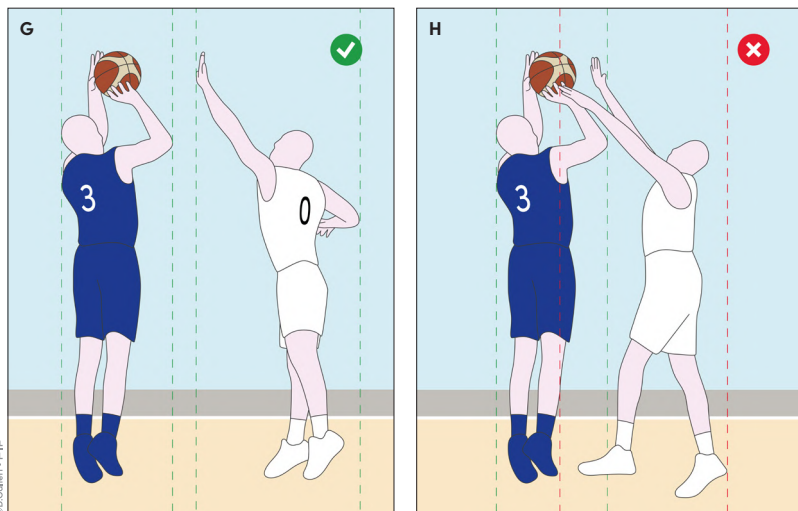
Non appena il giocatore lascia la propria posizione verticale (cilindro) e si verifica un contatto con un avversario che aveva già stabilito la propria posizione verticale, il giocatore che ha lasciato la propria posizione verticale è responsabile del contatto.



◀ Fig. 154

Nelle immagini (E) ed (F), al punto (1), i due giocatori sono entrambi posizionati legalmente nei cilindri. Nel caso (E.2) l'attaccante blu, per tirare, salta in avanti lasciando il proprio cilindro. Ricadendo, invade il cilindro del difensore bianco (E.3). La responsabilità del contatto è dell'attaccante. Viceversa, in (F.2), l'attaccante salta verticalmente all'interno del proprio cilindro, mentre è il difensore a lasciare la propria posizione, invadendo il cilindro del giocatore blu, in discesa dopo il tiro (F.3). La responsabilità è del difensore.

Il giocatore difensore non deve essere penalizzato se salta verticalmente (all'interno del proprio cilindro) o se distende le mani o le braccia verso l'alto, all'interno del proprio cilindro.



◀ Fig. 155

Nell'immagine (G), sia l'attaccante che il difensore rispettano la reciprocità verticalità. In (H), invece, il difensore non rispetta la verticalità dell'attaccante (invadendone il cilindro). In caso di contatto, la responsabilità sarà la sua.

Il giocatore attaccante, sia a contatto con il campo sia in aria, non deve causare un contatto con il giocatore difensore che è in una posizione legale di difesa:

- usando le braccia per crearsi maggior spazio (pushing off) [come da esempio (D) dell'Art. 33.1];
- allargando le gambe o le braccia per causare un contatto durante o subito dopo un tiro a canestro su azione.

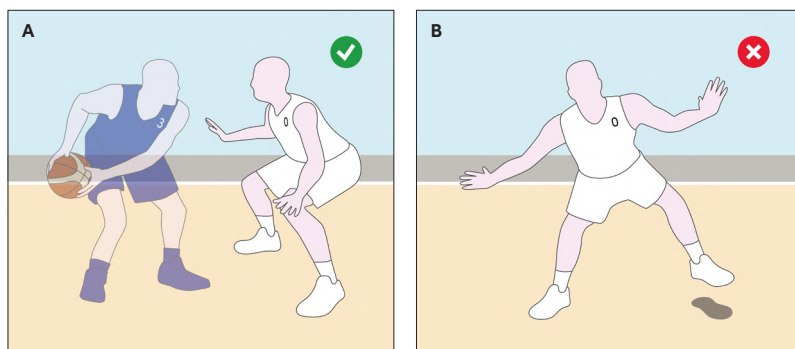
33.3 Posizione legale di difesa

Un giocatore difensore stabilisce una posizione iniziale legale di difesa quando:

- fronteggia il suo avversario;
- ed ha entrambi i piedi a contatto con il terreno di gioco.

Fig. 156 ►

Nell'esempio (A) il giocatore bianco assume una perfetta posizione iniziale legale di difesa. Nel caso (B) il medesimo giocatore, mantenendo un piede sollevato da terreno di gioco, non ha una legale posizione di difesa.



La posizione legale di difesa si estende verticalmente sopra il giocatore (cilindro), dal terreno di gioco fino al soffitto [Art. 33.1]. Egli può sollevare le braccia e le mani sopra la testa o saltare verticalmente, ma deve mantenerle in posizione verticale all'interno del cilindro immaginario [Art. 33.2].

2

▲ L'Articolo 33.3 stabilisce in che modo assumere una posizione legale di difesa, all'inizio della marcatura. Naturalmente, l'obbligo di mantenere entrambi i piedi a contatto col terreno di gioco decade nel proseguire la marcatura dell'attaccante (nel rispetto di quanto stabilito all'Art. 33.4).

33.4 Marcatura di un giocatore che controlla la palla

Nel marcare un giocatore che controlla la palla (trattenendola o palleggiandola), **non devono** essere applicati gli elementi di tempo e di distanza [Art. 33.5]. Il giocatore con la palla deve aspettarsi di essere marcato e deve essere preparato a fermarsi o a cambiare direzione ogni qualvolta un avversario stabilisce una posizione iniziale legale di difesa di fronte a lui, anche se questo avviene in una frazione di secondo.

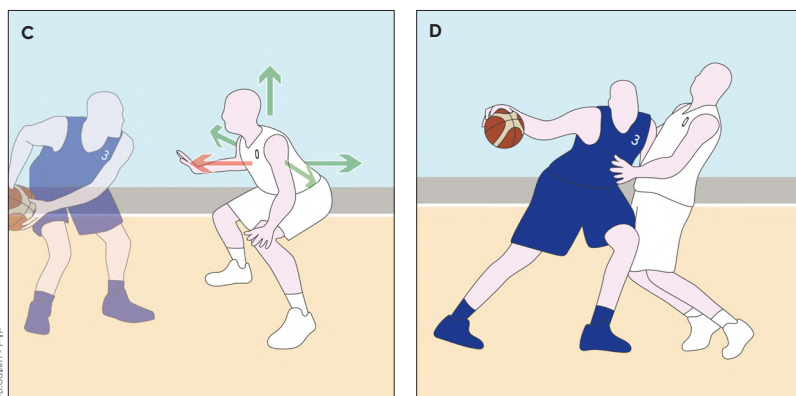
Una volta che il giocatore difensore ha stabilito una posizione iniziale legale di difesa, si può muovere per marcare il proprio avversario, ma non può estendere le braccia, le spalle, i fianchi o le gambe per impedire al palleggiatore di superarlo.

▲ **N.B.** Con il termine "marcatura" s'intende la presa di posizione rispetto ad un avversario al fine di ostacolarne l'azione.

Nel giudicare una situazione di sfondamento [Art. 33.8] o bloccaggio [Art. 33.9] che coinvolge un giocatore **con la palla**, un arbitro deve seguire i seguenti principi:

- il giocatore difensore deve stabilire una posizione iniziale legale di difesa [Art. 33.3], fronteggiando il giocatore con la palla e avendo entrambi i piedi a contatto con il terreno;
- il giocatore difensore può rimanere fermo, saltare verticalmente, muoversi lateralmente o all'indietro al fine di mantenere la posizione iniziale legale di difesa (C);
- il giocatore difensore, nel muoversi per mantenere la posizione iniziale legale di difesa, può sollevare, dal terreno di gioco, uno o entrambi i piedi per un istante, purché il movimento sia laterale o all'indietro, ma non verso il giocatore con la palla (C);
- se il contatto si verifica sul busto, si considera che il giocatore difensore abbia raggiunto il punto ove avvenuto il contatto per primo (D);
- il giocatore difensore, dopo aver stabilito una posizione legale di difesa, può girarsi all'interno del proprio cilindro per evitare infortuni.

In una qualsiasi delle situazioni di cui sopra, il contatto deve essere considerato come causato dal giocatore con la palla [fallo commesso dalla squadra in attacco].



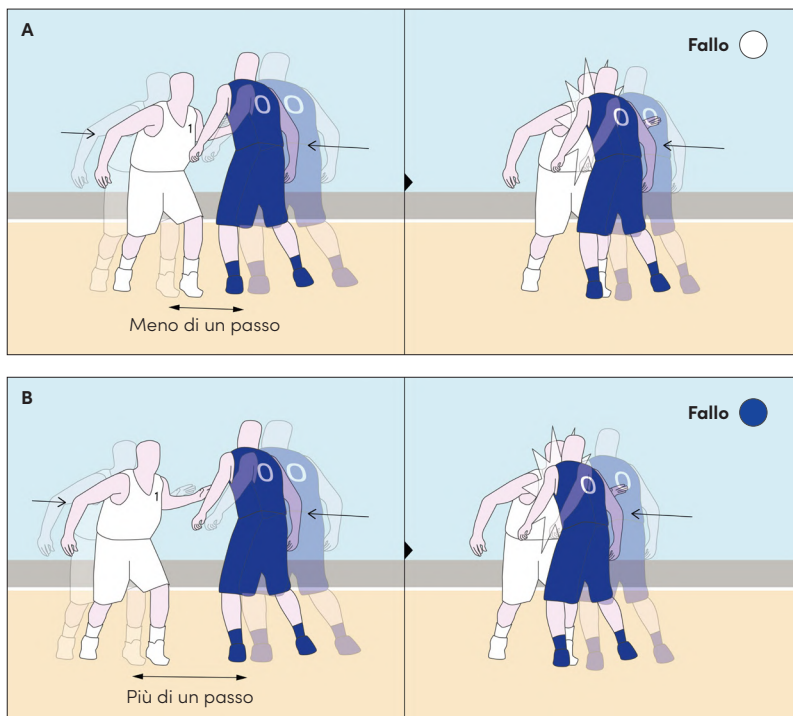
◀ Fig. 157
Direzioni possibili di movimento del difensore durante la marcatura di un giocatore in controllo di palla (C) ed esempio di contatto sul busto del difensore (D), la cui responsabilità è dell'attaccante.

33.5 Marcatura di un giocatore che non controlla la palla

Un giocatore che non controlla la palla ha diritto a muoversi liberamente sul terreno di gioco e occupare una qualunque posizione che non sia già occupata da un altro giocatore. Nel marcare un giocatore che non controlla la palla **devono** essere applicati gli elementi di **tempo e di distanza**. Un giocatore difensore non può occupare una posizione così vicina e/o così velocemente, sulla traiettoria di un avversario in movimento, tale che quest'ultimo non abbia neppure il tempo o la distanza sufficiente per fermarsi o cambiare direzione. La distanza è direttamente proporzionale alla velocità dell'avversario, ma mai inferiore a 1 normale passo.

Fig. 158 ►

Nell'illustrazione (A), il difensore 1 bianco occupa una posizione legale di difesa a meno di un passo dall'attaccante 0 blu. Quest'ultimo, non ha tempo e spazio per modificare la propria direzione. In caso di contatto, la responsabilità è del giocatore bianco. Viceversa, in (B), il giocatore 1 bianco concede più di un passo di distanza all'avversario. Lo 0 blu ha spazio e tempo a sufficienza per variare direzione. In caso di contatto, la responsabilità sarà la sua.

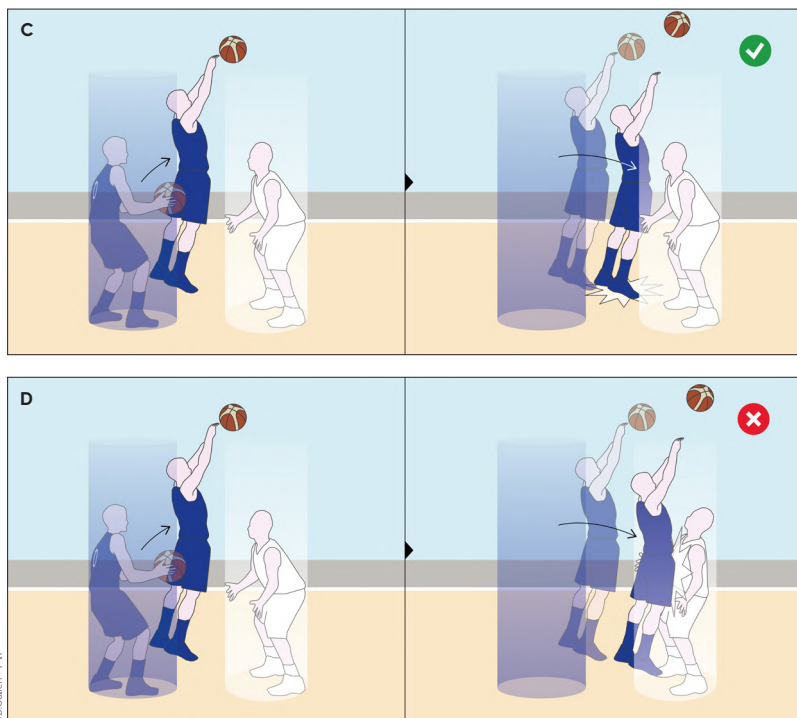


Se un giocatore difensore non rispetta gli elementi di tempo e di distanza nel prendere la propria posizione iniziale legale di difesa e si verifica un contatto con un avversario, questi è il responsabile del contatto. Una volta che un giocatore difensore ha stabilito una posizione iniziale legale di difesa, può muoversi per marcare il proprio avversario. Non può impedirgli di superarlo estendendo le braccia, le spalle, i fianchi o le gambe lungo la sua traiettoria. Può girarsi all'interno del cilindro per evitare infortuni.

33.6 Giocatore in aria

Un giocatore che salta da un punto del terreno di gioco ha diritto di **ricadere nuovamente nello stesso punto**. Egli ha diritto di ricadere in un altro punto del terreno di gioco, a condizione che il punto di ricaduta e la traiettoria diretta tra il punto di stacco e quello di ricaduta non siano già stati occupati da un avversario(i) al momento dello stacco (C). Se lo slancio di un giocatore, che salta e ritorna sul terreno di gioco, causa un contatto con un avversario che aveva stabilito una posizione legale di difesa oltre il punto di ricaduta, responsabile del contatto è il giocatore che salta (D) [si faccia riferimento agli esempi (E) ed (F) dell'Art. 33.2].

Un avversario non può spostarsi lungo la traiettoria di un giocatore dopo che quest'ultimo abbia saltato. Spostarsi sotto un giocatore in aria e causare un contatto costituisce generalmente un fallo antisportivo e, in alcune circostanze, può costituire un fallo da espulsione.



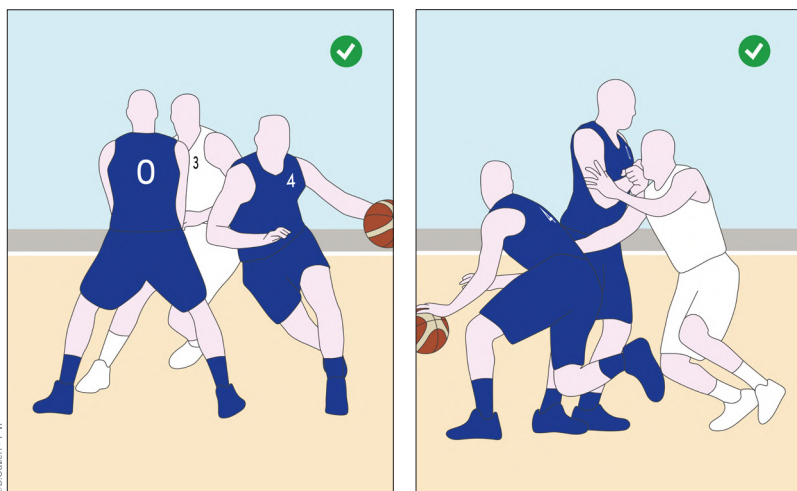
◀ **Fig. 159**
Esempio di azione legale (C) ed illegale (D) di un attaccante dopo il salto per un tiro a canestro.

33.7 Blocco: legale e illegale

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

Un blocco **legale** si verifica quando il giocatore che sta bloccando un avversario:

- era fermo (all'interno del proprio cilindro) quando è avvenuto il contatto;
- ed aveva entrambi i piedi a contatto con il terreno di gioco quando è avvenuto il contatto.



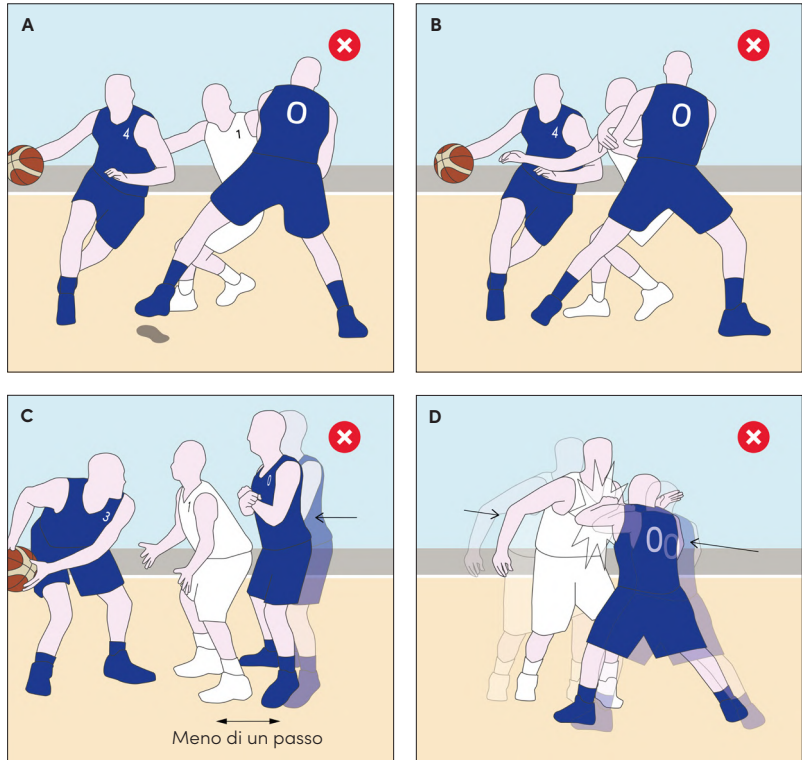
◀ **Fig. 160**
Esempi di blocchi offensivi legali del giocatore 0 blu.

Un blocco **illegale** si verifica quando il giocatore che sta bloccando un avversario:

- era in movimento quando è avvenuto il contatto;
- non ha lasciato una distanza sufficiente nel portare il blocco all'esterno del campo visivo di un avversario che era fermo al momento del contatto (C);
- non ha rispettato gli elementi di tempo e di distanza di un avversario in movimento al momento del contatto (D).

Fig. 161 ►

Tipi di blocchi offensivi illegali. In particolare, il giocatore bloccante: (A) non ha entrambi i piedi a contatto col terreno di gioco; (B) allarga gomito a gamba per fermare il difensore, fuoriuscendo dai limiti del proprio cilindro; (C) non concede spazio e tempo di reazione al di fuori del campo visivo del giocatore 1 bianco; (D) è in movimento al momento del blocco e non concede spazio/tempo al difensore in movimento.



Se il blocco è portato **all'interno del campo visivo** di un avversario fermo (frontalmente o lateralmente), il bloccante può portare il blocco tanto vicino quanto desidera, a condizione che non ci sia un contatto (nel prendere posizione).

Se il blocco è portato **all'esterno del campo visivo** di un avversario fermo, il bloccante deve permettere all'avversario di fare 1 normale passo verso il blocco senza causare un contatto.

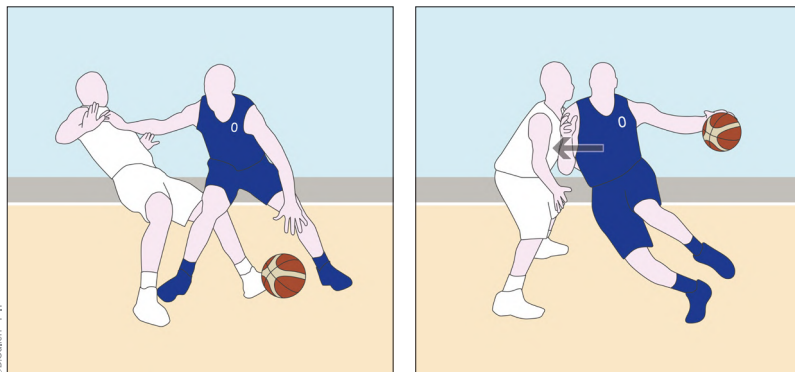
Se l'**avversario è in movimento**, devono essere applicati gli elementi di tempo e di distanza. Il bloccante deve lasciare uno spazio sufficiente da permettere al giocatore che subisce il blocco di evitarlo, fermandosi o cambiando direzione.

La distanza richiesta non è mai inferiore a 1 normale passo e mai superiore a 2.

Un giocatore che subisce un blocco legale è responsabile di qualunque contatto con il giocatore che ha portato il blocco.

33.8 Sfondamento

Lo sfondamento è un contatto personale illegale, con o senza la palla, causato da una spinta o da un movimento contro il busto di un avversario.

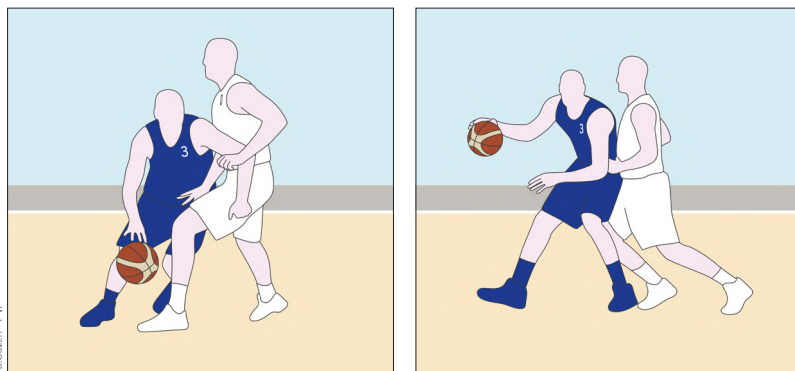


◀ Fig. 162

Esempi di falli di sfondamento commessi dall'attaccante 0 blu.

33.9 Bloccaggio

Il bloccaggio è un contatto personale illegale che ostacola l'avanzamento di un avversario con o senza la palla [Art. 33.7]. Un giocatore che sta tentando di portare un blocco commette un fallo di bloccaggio se il contatto avviene mentre è in movimento e il suo avversario è fermo o sta indietreggiando.



◀ Fig. 163

Esempi di falli di bloccaggio commessi dal difensore (giocatore bianco).

Se un giocatore si disinteressa della palla, fronteggia un avversario e modifica la propria posizione contemporaneamente a quella dell'avversario, quel giocatore è il responsabile principale per qualunque contatto si verifichi, a meno che non subentrino altri fattori. L'espressione "a meno che non subentrino altri fattori" si riferisce a spinte, sfondamenti o trattenute volontarie commesse dal giocatore che subisce il blocco.

È legale per un giocatore estendere il(le) braccio(a) o il(i) gomito(i) fuori dal proprio cilindro mentre prende posizione sul terreno di gioco, ma questi devono essere riportati dentro il cilindro quando un avversario tenta di superarlo. Se il(le) braccio(a) o il(i) gomito(i) sono fuori dal cilindro e avviene un contatto, si verifica un fallo di bloccaggio o di trattenuta.

Blocco illegale e bloccaggio

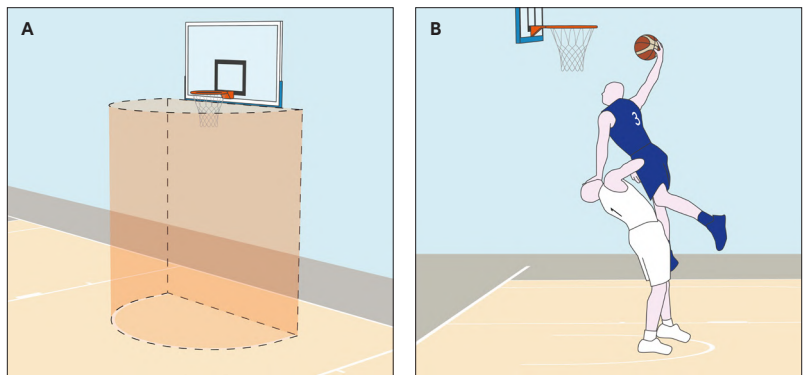
Blocco illegale e bloccaggio sono entrambi termini che definiscono tipologie di contatti (fallosi) commessi al fine di interrompere (bloccare) il movimento di gioco dell'avversario. questi due concetti hanno significati differenti:

- **blocco illegale**, detto in inglese *illegal screening* o *illegal pick*, è il contatto commesso dall'attaccante sul difensore per "liberare" il giocatore con la palla;
- **bloccaggio**, in inglese *blocking* e spesso simile ad un fallo di trattenuta (*holding foul*) è, invece, il contatto commesso dal difensore sull'attaccante.

33.10 Aree dei semicerchi di no-sfondamento

Le aree dei semicerchi di no-sfondamento sono tracciate sul terreno di gioco allo scopo di definire un'area specifica per l'interpretazione delle situazioni di sfondamento o bloccaggio sotto il canestro (A). Durante una qualunque penetrazione verso l'area del semicerchio di no-sfondamento, ogni contatto causato da un giocatore attaccante in aria con un giocatore difensore che è all'interno del semicerchio, **non deve essere sanzionato come fallo in attacco**, a meno che il giocatore attaccante usi illegalmente le mani, braccia, gambe o il proprio corpo (B).

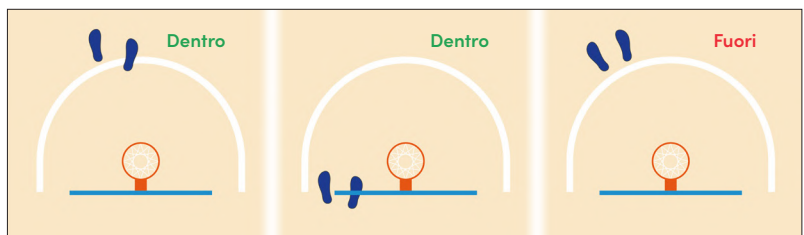
Fig. 164 ►
Visualizzazione grafica dell'area del semicerchio no-sfondamento (A) ed esempio di contatto che non prevede l'applicazione della regola (B).



Questa regola si applica quando:

- il giocatore attaccante è in controllo di palla mentre è in aria;
- e tenta un tiro a canestro o passa la palla;
- ed il giocatore difensore ha uno o entrambi i piedi a contatto con l'area del semicerchio di no-sfondamento [Art. 2.5.7].

Fig. 165 ►
Giocatore considerato dentro o fuori l'area del semicerchio di no-sfondamento.



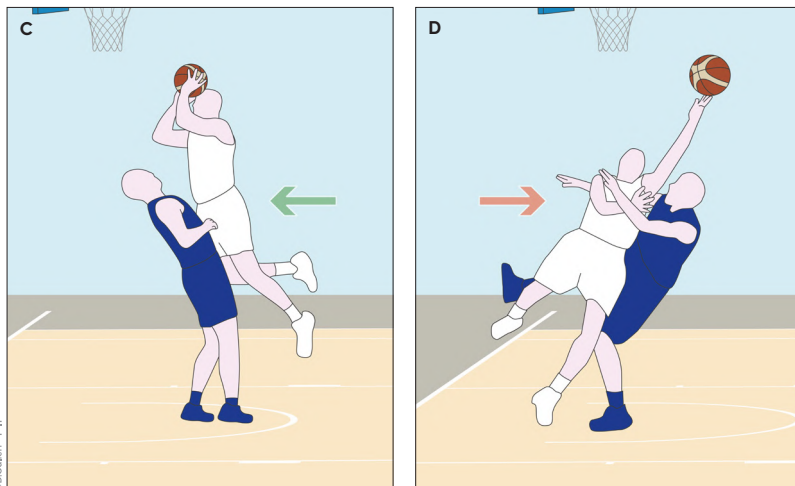
▲ Lo scopo della regola del semicerchio no-sfondamento è quello di non premiare un difensore che prende posizione sotto il proprio canestro, nel tentativo di subire un fallo di sfondamento da parte di un attaccante, che ha il controllo di palla e penetra a canestro. Per l'applicazione della regola, l'attaccante deve penetrare a canestro, attraverso la linea del semicerchio (e non dall'area dietro al tabellone), ed effettuare un tiro oppure un passaggio, mentre si trova in aria.

Esempio (fig. 166-C): 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.

Esempio (fig. 166-D): A1 palleggia lungo la linea di fondo e, dopo aver raggiunto l'area dietro il tabellone, salta sul terreno di gioco verso la linea di tiro libero. 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, direttamente, dalla parte del terreno di gioco tra il dietro del tabellone e la sua linea immaginaria estesa.



3 _ OBRI 33-3 ^M

2 _ OBRI 33-4

3 _ OBRI 33-5

◀ **Fig. 166**
Esempi di applicazione e non applicazione della regola del semicerchio di no-sfondamento.

▲ La regola del semicerchio no-sfondamento non deve essere applicata e qualsiasi contatto sarà giudicato secondo le regole (es. principio del cilindro, verticalità, etc.):

- 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 campo;
- per tutte le situazioni di gioco a rimbalzo quando, dopo un tiro, la palla rimbalza e si verifica un contatto illegale;
- per qualsiasi uso illegale delle mani, delle braccia, delle gambe o del corpo, sia dell'attaccante che del difensore.

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.

4 _ OBRI 33-3

4 _ OBRI 33-6

OBRI 33-7 _ 5

_ Esempio: A1, in atto di tiro, penetra a canestro. Invece di concludere l'azione con un 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, penetra 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 corpo per liberare la strada verso il canestro ad A2.

OBRI 33-8 _ 6

_ Esempio: A1, in atto di tiro, penetra a canestro. Mentre è in aria, invece di concludere l'azione con un tiro a canestro, 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.

OBRI 33-9 _ 7

_ Esempio: A1 è in atto di tiro in entrata verso il canestro. A1, prima di rilasciare la palla per un tiro, usa il braccio per allontanare B1, che è a contatto con l'area del semicerchio no-sfondamento.

Interpretazione: Questo è un fallo in attacco di A1. La regola del semicerchio no-sfondamento non si applica per l'uso illegale del braccio.

OBRI 33-10 _ 8

_ Esempio: A1 tenta un tiro in sospensione che inizia all'esterno dell'area del semicerchio no-sfondamento ed entra in contatto con B1, il quale è in aria dopo aver saltato verticalmente dall'interno dell'area del semicerchio no-sfondamento.

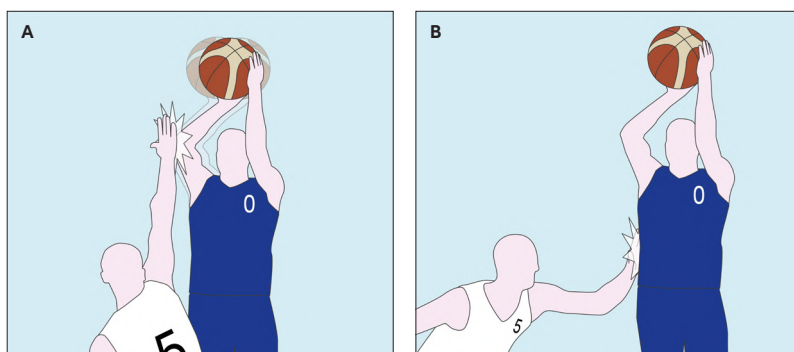
Interpretazione: Questa è un'azione legale di B1, in quanto è saltato verticalmente all'interno del proprio cilindro. La regola del semicerchio no-sfondamento non verrà applicata in quanto B1 non ha uno o entrambi i piedi a contatto con l'area del semicerchio. Ogni contatto dovrà essere valutato secondo le regole.

33.11 Toccare un avversario con le mani e/o le braccia

Toccare un avversario con la(e) mano(i) non è, di per sé, necessariamente un fallo. Gli arbitri devono decidere se il giocatore che ha causato il contatto ha **ottenuto un vantaggio**. Se il contatto provocato da un giocatore limita in qualunque modo la libertà di movimento di un avversario, questo contatto è un fallo.

Fig. 167 ►

Il contatto rappresentato nella figura (A) è falloso in quanto concede un vantaggio illegale al giocatore che lo commette (il tiro del giocatore blu è impedito dal contatto sul braccio del giocatore bianco). Viceversa (B), il contatto può essere valutato come legale, in quanto non influisce particolarmente sullo svolgimento del tiro.

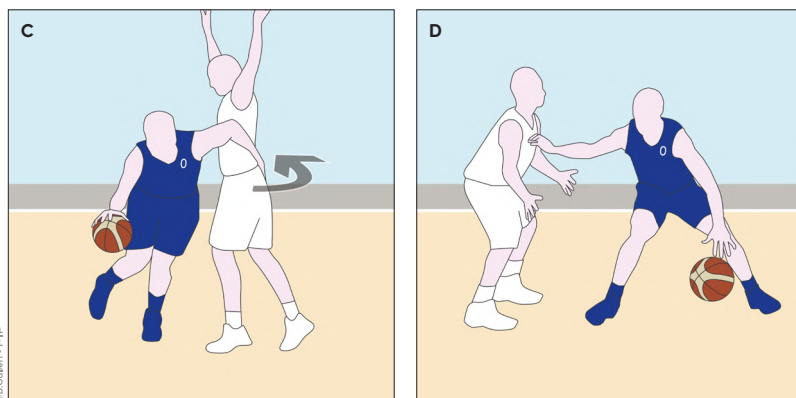


L'uso illegale della(e) mano(i) o del(le) braccio(a) esteso(e) si verifica quando il giocatore difensore è in posizione di difesa e la(e) sua(e) mano(i) o braccio(a) sono posizionati e rimangono a contatto con un avversario con o senza la palla per impedirgli di avanzare.

Toccare ripetutamente o “colpire” un avversario, con o senza la palla, è un fallo perché può portare a un gioco sporco.

Un giocatore **attaccante con la palla** commette un fallo se:

- aggancia o avvolge con un braccio oppure con un gomito un giocatore difensore per ottenere un vantaggio (C);
- spinge un giocatore difensore per impedirgli di giocare o tentare di giocare la palla, oppure per creare maggior spazio per sé stesso;
- usa l'avambraccio esteso o la mano, durante un palleggio, per impedire ad un avversario di ottenere il controllo di palla (D).



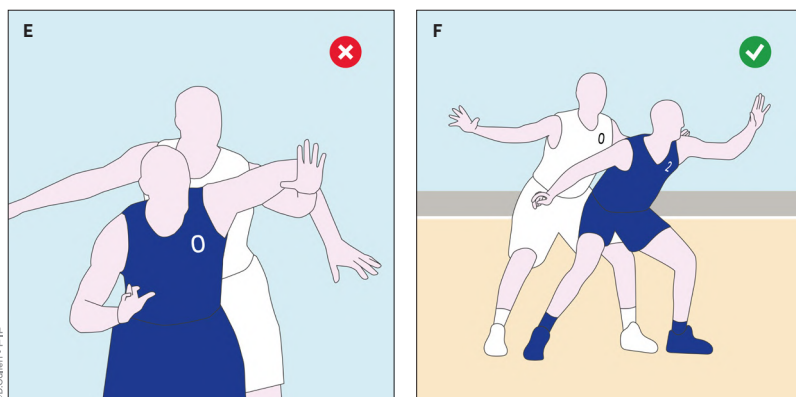
◀ Fig. 168
Fallo in attacco di
“hooking” (C) e di spinta
(D).

Un giocatore **attaccante senza la palla** commette un fallo se spinge l'avversario per:

- liberarsi al fine di prendere la palla;
- impedire al giocatore difensore di giocare o tentare di giocare la palla;
- creare maggior spazio per sé stesso.

33.12 Gioco del post

Il principio di verticalità (principio del cilindro) si applica anche al gioco del post. Il giocatore attaccante in posizione di post e il giocatore difensore che lo marca devono rispettare, reciprocamente, il principio di verticalità (i rispettivi cilindri).



◀ Fig. 169
Gioco del post illegale
(E) e legale (F).

Un giocatore attaccante o un giocatore difensore, in posizione di post, commette fallo se sposta il proprio avversario fuori posizione con un colpo di spalla o di anca, oppure se interferisce con la libertà di movimento del proprio avversario estendendo le braccia, le spalle, i fianchi, le gambe o altre parti del corpo.

33.13 Marcatura illegale da dietro

Un marcamento illegale da dietro è un contatto personale provocato da un giocatore che si trova dietro a un avversario. Il fatto che il giocatore difensore stia tentando di giocare la palla non giustifica il suo contatto da dietro con l'avversario (A).

33.14 Trattenua

Una trattenuta è un contatto personale illegale con un avversario che interferisce con la sua libertà di movimento. Questo contatto può avvenire con una qualsiasi parte del corpo (B).

33.15 Spinta

Una spinta è un contatto personale illegale, provocato con una qualsiasi parte del corpo, in cui un giocatore sposta forzatamente, o tenta di spostare, un avversario con o senza la palla (C).

33.16 Simulare di aver subito un fallo

Una simulazione è una qualunque azione compiuta da un giocatore per fingere di aver subito un fallo, o per compiere dei movimenti plateali esagerati al fine di far credere di aver subito un fallo e perciò ottenere un vantaggio [si veda l'Art. 36.2.1] (D).

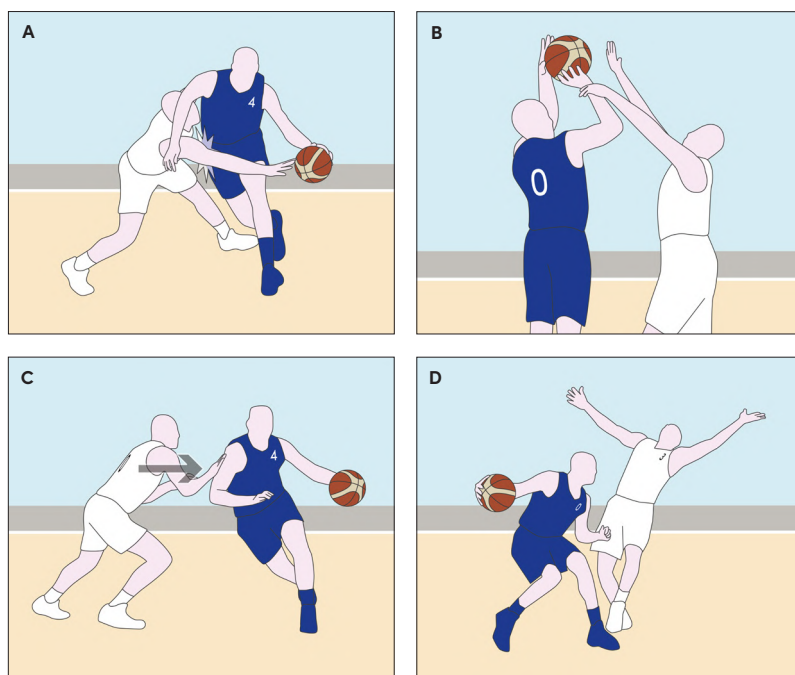


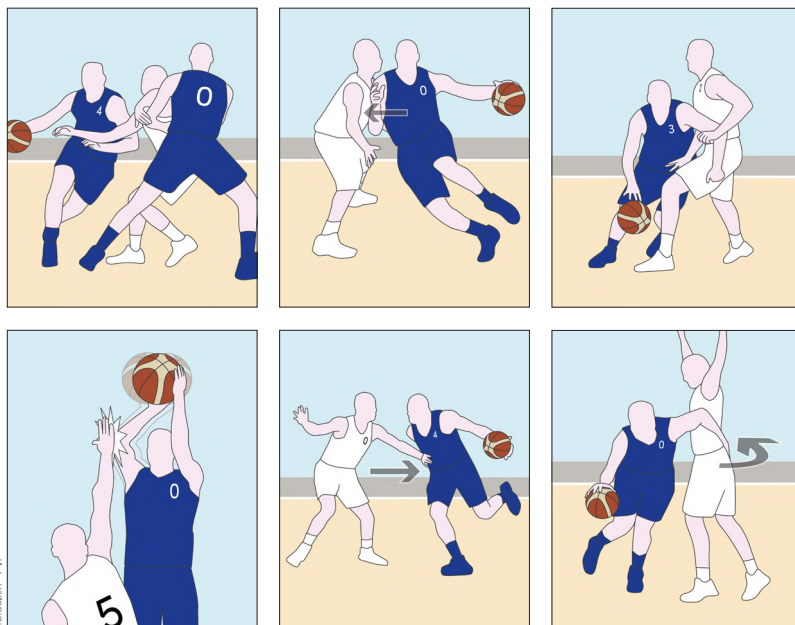
Fig. 170 ►
Contatti fallosi:
marcatura illegale da
dietro (A), trattenuta (B),
spinta (C) e simulazione
(D) (*flopping*).

34. Fallo personale

34.1 Definizione

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

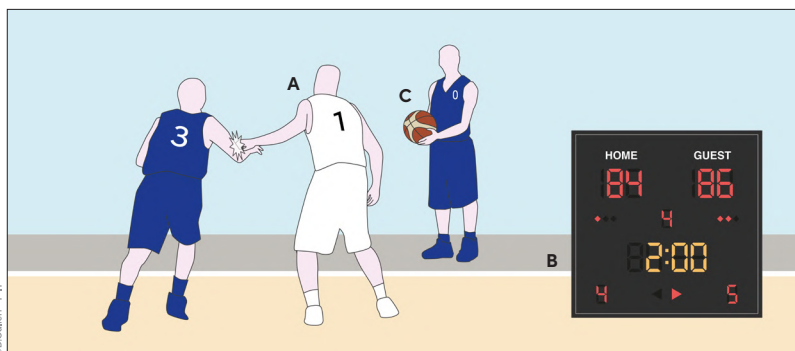
Un giocatore non deve trattenere, bloccare, spingere, caricare, sgambettare o impedire l'avanzamento di un avversario, distendendo la mano, il braccio, il gomito, la spalla, il fianco, la gamba, il ginocchio o il piede, oppure piegando il proprio corpo in una posizione "non naturale" (fuori dal suo cilindro); inoltre, non deve praticare qualsiasi tipo di gioco sporco o violento [Art. 37/38].



◀ Fig. 171

Alcune tipologie di falli personali, commessi dal giocatore difensore o attaccante, derivanti dai contatti illegali visti all'Articolo precedente: blocco illegale, sfondamento, bloccaggio, colpo, handchecking, hooking.

34.1.2 Un **fallo sulla rimessa** è un fallo personale commesso da un difensore (A) su un avversario sul campo, quando il cronometro di gara segna indica due minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare (B) e la palla è fuori campo per una rimessa, ancora nelle mani dell'arbitro o a disposizione del giocatore incaricato della rimessa (C).



◀ Fig. 172

Esempio di fallo sulla rimessa.

34.2 Sanzione [infraz. all'Art. 34.1]

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

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

- il gioco deve essere ripreso con una **rimessa** per la squadra che non ha commesso il fallo, dal punto più vicino a quello dell'infrazione;
- se la squadra che ha commesso il fallo è in situazione di penalità per falli di squadra, si deve applicare l'Art. 41 [bonus].

34.2.2 Se il fallo viene commesso su un giocatore che **è in atto di tiro**, a quel giocatore deve essere assegnato un numero di tiri liberi come segue:

- **1 tiro libero**, aggiuntivo, se il tiro a canestro (da 2 o 3 punti) viene realizzato e il canestro convalidato;
- **2 tiri liberi**, se il tiro a canestro, rilasciato dall'area di tiro da 2 punti, non viene realizzato;
- **3 tiri liberi**, se il tiro a canestro, rilasciato dall'area di tiro da 3 punti non viene realizzato.

OBRI 33-12 _ 1

_ Esempio: A1 effettua un tiro a canestro. B1 spinge il compagno di squadra B2 che, poi, provoca un contatto illegale con il tiratore A1. La palla entra nel canestro.

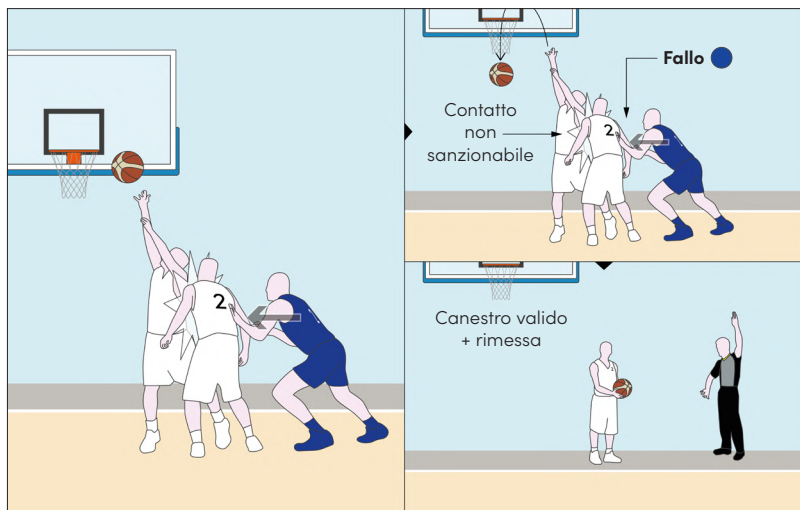
Interpretazione: Ad A1 saranno assegnati 2 o 3 punti. B2 è entrato a contatto con A1 e deve essere sanzionato con un fallo. A1 effettuerà 1 tiro libero. Il gioco riprenderà come dopo un ultimo tiro libero.

OBRI 33-13 _ 2

_ Esempio (Fig. 173): A1 effettua un tiro a canestro. B2 spinge A2 che, poi, provoca un contatto con il compagno di squadra A1. La palla entra nel canestro. Questo è il terzo fallo della squadra B, nel quarto.

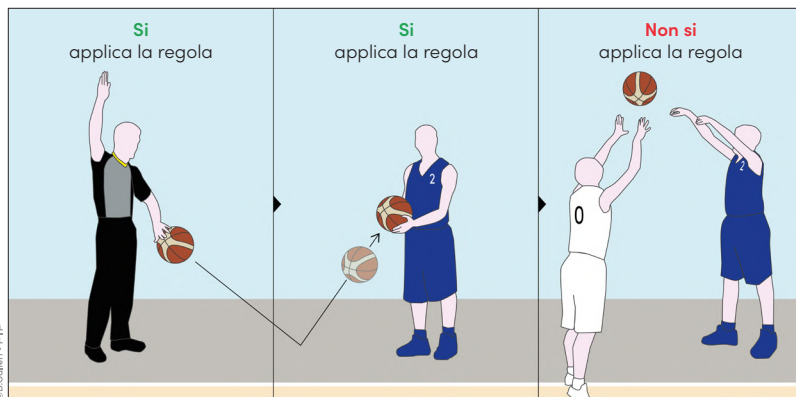
Interpretazione: Ad A1 saranno assegnati 2 o 3 punti. Alla squadra A sarà assegnata una rimessa dal punto più vicino a dove si è verificato il fallo personale di B2.

Fig. 173 ►
Situazione di fallo commesso contemporaneamente ad un canestro su un giocatore non in atto di tiro.



34.2.3 Se il fallo è commesso come **fallo sulla rimessa**, al giocatore che ha subito il fallo deve essere assegnato **1 tiro libero**, a prescindere se la squadra che ha commesso il fallo sia in situazione di penalità per falli di squadra [bonus]. Il gioco riprenderà con una **rimessa** per la squadra che non ha commesso il fallo, dal punto più vicino a quello dell'infrazione.

▲ Il fallo sulla rimessa è un contatto sanzionabile solo alla squadra in difesa. Un fallo in attacco commesso secondo gli stessi criteri del fallo sulla rimessa deve essere sanzionato come un normale fallo personale. Si specifica che la regola del fallo sulla rimessa si applica fino a quando la palla non abbia lasciato le mani del giocatore incaricato della rimessa. Infine, se il fallo sulla rimessa commesso risponde ai criteri di un fallo antisportivo, deve essere sanzionato come fallo antisportivo.



1

◀ Fig. 174

Criteri di applicazione della regola del fallo sulla rimessa. Si fa riferimento a situazioni di rimessa durante gli ultimi 2 minuti del 4° quarto o tempo supplementare.

Esempio: Con 1:31 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, prima che A1, incaricato della rimessa, rilasci la palla, B2 provoca un contatto illegale con A2, sul terreno di gioco. È fischiato un fallo sulla rimessa contro B2. Questo è il quinto fallo della squadra B, nel quarto quarto.

Interpretazione: Indipendentemente dal numero dei falli della squadra B nel quarto quarto, A2 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 è verificato il fallo di B2. Se in:

- in zona di difesa, la squadra A avrà 24 secondi;
- in zona di attacco, la squadra A avrà il tempo rimanente se il cronometro dei 24" indicava 14 secondi o più e 14 secondi, se il cronometro dei 24" indicava 13 secondi o meno.

Esempio: Con 1:24 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, dopo un canestro o tiro libero realizzato da B1, A1, incaricato della rimessa, ha la palla dietro la linea di fondo campo. Prima che A1 rilasci la palla B2 provoca un contatto illegale con A2. È fischiato un fallo sulla rimessa contro B2.

Interpretazione: A meno che il contatto di B2 su A1 non rientri nei criteri di un fallo antisportivo, questo è un fallo sulla rimessa. Indipendentemente dal numero dei falli della squadra B nel quarto quarto, A2 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 è verificato il fallo di B2 tranne che direttamente dietro il tabellone. La squadra A non ha il diritto di spostarsi lungo la linea, dal punto designato per la rimessa o di passare la palla ad un compagno dietro la linea. Ciò avviene in quanto la nuova rimessa è derivante da un fallo [Art. 17.3.1] e non più da un canestro su azione o tiro libero subito [Art. 17.2.10].

3 _ OBRI 34-2

4 _ OBRI 34-3

OBRI 34-4 _ 5

_ Esempio: Con 58 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto, prima che A1, incaricato della rimessa, rilasci la palla, B2 provoca un contatto illegale con A2 sul terreno di gioco.

Interpretazione: A meno che il contatto di B2 su A2 non rientri nei criteri di un fallo antisportivo, si tratta di un fallo sulla rimessa. A2 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 è verificato il fallo di B2.

OBRI 34-6 _ 6

_ Esempio: Con 54 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, prima che A1, incaricato della rimessa, rilasci la palla, B2 provoca un contatto illegale con A2, sul terreno di gioco. Un fallo sulla rimessa viene sanzionato a B2. Dopodiché A2 viene sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: La gara riprenderà con 1 tiro libero per qualsiasi giocatore della squadra B, seguito da 1 tiro libero per A2 e da una rimessa dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo di B2. Se il fallo è stato commesso nella zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione un nuovo periodo di 24 secondi. Se il fallo è stato commesso nella zona d'attacco, la squadra A avrà il tempo rimanente se il cronometro dei 24" indicava 14 secondi o più e 14 secondi, se il cronometro dei 24" indicava 13 secondi o meno.

OBRI 34-5 _ 7

_ Esempio: Con 55 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, prima che A1, incaricato della rimessa, rilasci la palla, B2 provoca un contatto con A2, sul terreno di gioco, che risponde ai criteri di un fallo antisportivo. È fischiato un fallo antisportivo contro B2.

Interpretazione: 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".

OBRI 34-7 _ 8

_ Esempio: Con 53 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, prima che A1, incaricato della rimessa, rilasci la palla, A2 provoca un contatto con B2, sul terreno di gioco. È fischiato un fallo, contro A2, alla squadra in controllo di palla.

Interpretazione: La squadra A (in attacco) non ha ottenuto un vantaggio dal fallo fischiato contro A2. Per "vantaggio" s'intende la possibilità di non far partire il cronometro di gara e guadagnare secondi di gioco, utili a recuperare un'eventuale inferiorità di punteggio. A2 sarà sanzionato con un fallo personale, a meno che non ci sia un contatto che risponde ai criteri di un fallo antisportivo o di un fallo da espulsione. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a dove si è verificato il fallo di A2.

OBRI 34-8 _ 9

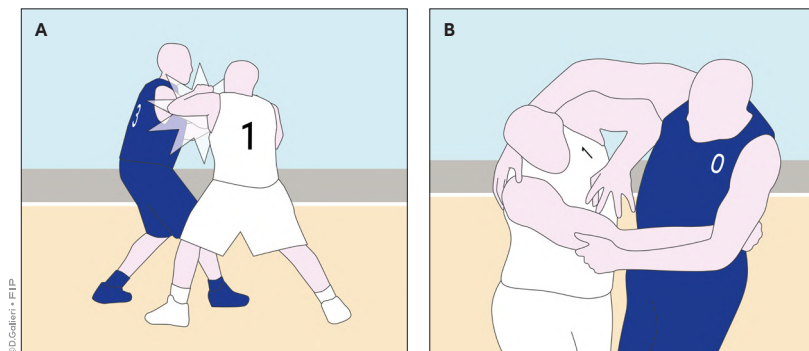
_ Esempio: Con 51 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, e con il punteggio A 83 - B 80, su una rimessa, la palla lascia le mani di A1 quando B2 provoca un contatto con A2, in un'area del terreno di gioco diversa da quella in cui è amministrata la rimessa. B2 è sanzionato per il fallo su A2.

Interpretazione: A meno che il contatto di B2 su A2 non risponda ai criteri di un fallo antisportivo, si tratta di un fallo sulla rimessa. A2 effettuerà 1 tiro, 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 è verificato il fallo di B2.

35. Doppio fallo

35.1 Definizione

35.1.1 Un doppio fallo si verifica quando 2 avversari commettono falli personali, antisportivi o da espulsione, l'uno contro l'altro, approssimativamente nello stesso momento.



◀ **Fig. 175**
Esempio di doppio fallo personale (A) e antisportivo (B).

⚠ **Attenzione!** La regola del doppio fallo differisce dall'Articolo 42 "situazioni speciali", ovvero dal verificarsi di più infrazioni nello stesso periodo di cronometro fermo.

35.1.2 Per considerare 2 falli come un doppio fallo, si devono verificare le seguenti condizioni:

- entrambi i falli sono falli di giocatori;
- entrambi i falli implicano un contatto fisico;
- entrambi i falli avvengono tra gli stessi 2 avversari che commettono fallo l'uno contro l'altro;
- entrambi i falli sono 2 falli personali oppure qualunque combinazione di falli antisportivi e da espulsione.

⚠ Per essere considerati come doppio fallo, entrambi i falli devono essere commessi l'uno contro l'altro tra due avversari e devono essere della stessa categoria. Se entrambi i falli, commessi 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 commesso per primo ed i falli antisportivo / da espulsione devono essere considerati come commessi dopo. Il doppio fallo deve comportare un contatto fisico, quindi i falli tecnici non sono parte di un doppio fallo perché si tratta di falli senza contatto.

Esempio: A1 palleggia quando A2 e B2 sono sanzionati con falli tecnici.

Interpretazione: I falli tecnici non sono parte di un doppio fallo. Le sanzioni si compensano a vicenda secondo l'Art. 42.

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.

1

2 _ OBRI 35-1 (M)

1 _ OBRI 35-2

2 _ OBRI 35-3

35.2 Sanzione [infraz. all'Art. 35.1]

Deve essere addebitato un fallo personale o un fallo antisportivo/da espulsione ai giocatori che lo commettono. Non deve essere assegnato alcun tiro libero [a prescindere dal numero di falli di squadra] e il gioco deve essere ripreso come segue. Se approssimativamente nello stesso momento in cui avviene il doppio fallo:

- **viene realizzato un canestro** valido su azione o un ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che non ha realizzato, per una rimessa da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo di quella squadra (C);
- **una squadra aveva il controllo** della palla o aveva diritto alla palla, la palla deve essere assegnata a questa squadra, per una rimessa dal punto più vicino a quello dell'infrazione (D);
- **nessuna squadra aveva il controllo** della palla o aveva diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due (E).

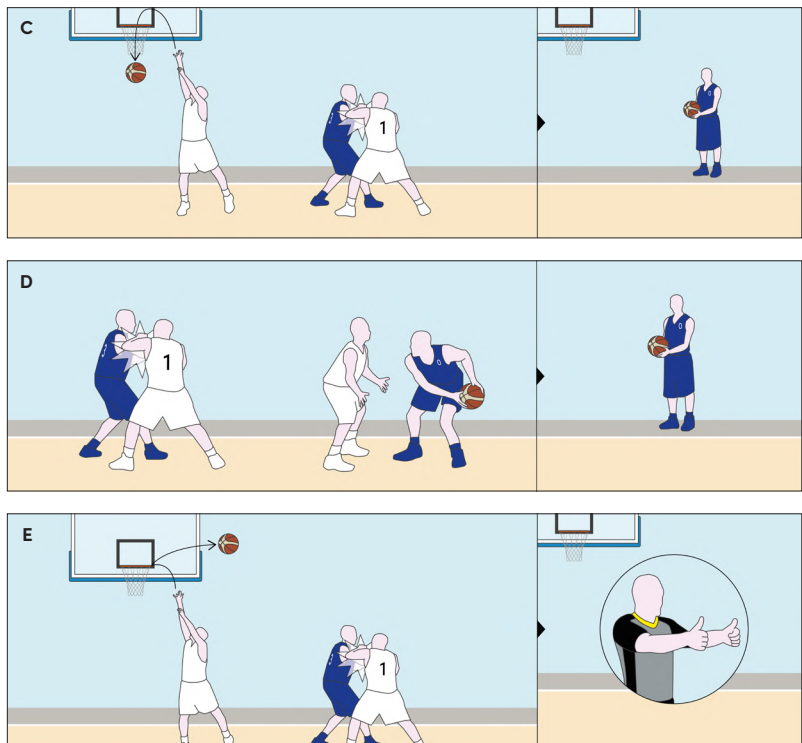


Fig. 176 ►
Casistiche di sanzione
di un doppio fallo.

OBRI 35-4 _ 3

– Esempio: A1, in atto di tiro e con la palla ancora tra le mani, e B1 commettono fallo, l'uno contro l'altro (entrambi falli personali), approssimativamente, nello stesso momento.

Interpretazione: Entrambi i falli sono della stessa categoria, 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 (canestro annullato). 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".

OBRI 35-5 _ 4

– Esempio: Il tiro a canestro di A1 è in volo quando A1 e B1 commettono fallo personale, l'uno sull'altro, approssimativamente, nello stesso momento.

Interpretazione: Entrambi i falli sono della stessa categoria, quindi è un doppio fallo. Se il tiro di A1 è realizzato, il canestro è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, da dietro la propria linea di fondo campo, come dopo un qualsiasi canestro realizzato. Se il tiro non è realizzato, si verifica una situazione di salto a due.

_ 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.

(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 una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a dove è avvenuto il doppio fallo, nei casi (a.) e (c.), oppure con una rimessa per possesso alternato, nel caso (b.).

_ Esempio: B1 è sanzionato con un fallo personale per aver spinto il palleggiatore A1. Approssimativamente nello stesso momento, A1 è sanzionato con un fallo antisportivo, per aver colpito B1 con il gomito.

Interpretazione: I due falli non sono della stessa categoria; 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 antisportivo. 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 attacco [Art. 37.2].

_ 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 gomito.

Interpretazione: Le sanzioni non si annullano a vicenda. A1 effettuerà 2 tiri liberi per bonus [Art. 41] senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo (in quanto è da amministrare un'altra sanzione). Seguirà l'amministrazione del fallo antisportivo (2 tiri liberi per B1 e rimessa squadra B).

_ 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 (fallo personale e fallo 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. La sanzione per la rimessa della squadra B sarà cancellata in quanto c'è da amministrare l'ulteriore sanzione per il fallo. 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".

_ Esempio: A1 palleggia quando, approssimativamente nello stesso momento, A1 e B1 commettono fallo, l'uno sull'altro:

(a.) entrambi i falli sono falli personali.

(b.) Entrambi i falli sono falli antisportivi.

(c.) Il fallo di A1 è un fallo antisportivo e il fallo di B1 è un fallo da espulsione.

(d.) 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 (falli personali o falli antisportivi/da 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".

5 _ OBRI 35-6

6 _ OBRI 35-7

7 _ OBRI 35-8

8 _ OBRI 35-9

9 _ OBRI 35-10

36. Fallo tecnico

36.1 Regole di comportamento

36.1.1 Il corretto svolgimento di una gara richiede la piena e leale collaborazione dei giocatori, degli allenatori, degli assistenti allenatori, dei sostituti, dei giocatori esclusi e dei componenti della delegazione al seguito nei confronti di arbitri, ufficiali di campo e commissario, se presente.

36.1.2 Ciascuna squadra deve fare del proprio meglio per assicurarsi la vittoria, ma questo deve essere fatto nello spirito di sportività e fair play.

36.1.3 Ogni atto deliberato o ripetuto di mancata collaborazione o di non conformità con lo spirito e l'intento di questa regola deve essere considerato un fallo tecnico.

36.1.4 Gli arbitri **possono prevenire** falli tecnici effettuando dei richiami o anche soprassedendo a delle infrazioni minori che siano chiaramente non intenzionali e non abbiano alcun effetto diretto sulla gara, a meno che non ci sia una reiterazione della stessa infrazione dopo il richiamo.

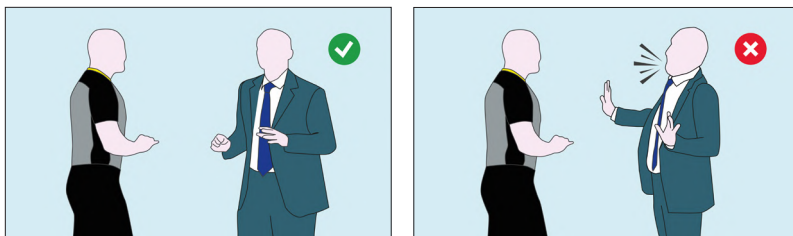


Fig. 177 ►
Come affermato, è richiesta la piena collaborazione dell'allenatore durante un richiamo.

OBRI 36-1_1

▲ Per un'azione o un comportamento che, se ripetuto, può portare ad un fallo tecnico deve essere comminato un richiamo al giocatore. Questo richiamo sarà comunicato, anche, al suo allenatore e sarà applicato, a qualsiasi componente di quella squadra, per qualsiasi azione simile nel resto della gara. Un richiamo deve essere comminato, solo, quando la palla è morta e il cronometro è fermo.

OBRI 36-2_1

— **Esempio:** A1 riceve un richiamo per aver interferito con una rimessa o per un'altra azione che, se ripetuta, può portare ad un fallo tecnico.

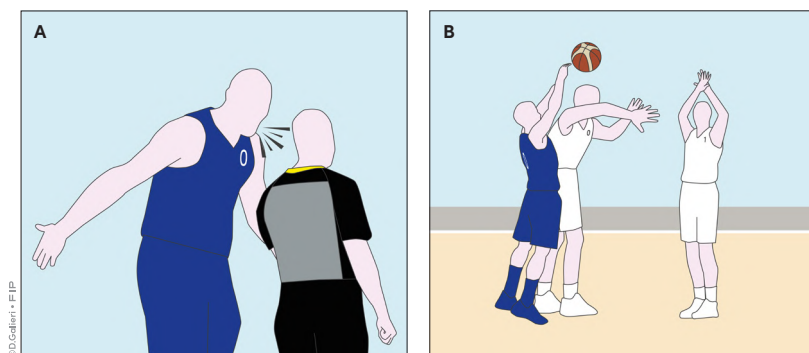
Interpretazione: Il richiamo ad A1 deve essere comunicato, anche, all'allenatore della squadra A e deve essere applicato per azioni simili a tutti i componenti della squadra A, nel resto della gara.

36.1.5 Se un'infrazione viene rilevata dopo che la palla sia diventata viva, il gioco deve essere fermato e deve essere addebitato un fallo tecnico. La sanzione deve essere amministrata come se il fallo tecnico fosse avvenuto nel momento in cui è stato addebitato. Qualunque cosa si verifichi durante l'intervallo di tempo tra l'infrazione e l'interruzione del gioco deve rimanere valido.

36.2 Definizione

36.2.1 Un fallo tecnico è un fallo di natura comportamentale, senza contatto, commesso da un giocatore ed include, ma non limitato a:

- ignorare i richiami effettuati dagli arbitri;
- rapportarsi o comunicare in modo irrispettoso con gli arbitri, il commissario, gli ufficiali di campo, gli avversari o le persone autorizzate a sedere sulle panchine delle squadre (A);
- usare un linguaggio o dei gesti che possano offendere o istigare gli spettatori;
- innervosire e provocare un avversario;
- ostruire il campo visivo di un avversario, agitando / mettendo la(e) mano(i) vicino ai suoi occhi (B);



◀ Fig. 178

Esempi di fallo tecnico per comportamento irrispettoso nei confronti dell'arbitro (A) e per ostruzione del campo visivo dell'avversario durante il tiro (B).

▲ Mentre un giocatore è in atto di tiro, agli avversari non è permesso deconcentrare il tiratore con azioni tipo mettere le mani 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 è svantaggiato dall'azione, oppure può essere comminato un richiamo se il tiratore non è svantaggiato.

– **Esempio:** A1 è in atto di tiro a canestro, con la palla ancora tra le mani, quando B1 agita le mani davanti agli occhi di A1 o lo distrae gridando ad alta voce o battendo pesantemente i piedi sul terreno di gioco. Il tiro a canestro di A1 è, successivamente, (a.) realizzato, oppure (b.) non realizzato.

Interpretazione: Nel caso (a.), il tiro a canestro di A1 è valido. A B1 sarà effettuato un richiamo, che sarà comunicato anche all'allenatore della squadra B. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, da dietro la propria linea di fondo campo. Se un qualsiasi componente della squadra B ha già ricevuto un richiamo per un comportamento simile, B1 sarà sanzionato con un fallo tecnico. Nel caso (b.), B1 sarà sanzionato con un fallo tecnico. Qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico.

- agitare eccessivamente i gomiti;

▲ L'oscillazione eccessiva dei gomiti può provocare 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, un fallo antisportivo o un fallo da espulsione (C). Se le azioni non provocano alcun contatto, può essere fischiato un fallo tecnico (D).

2 _ OBRI 36-3

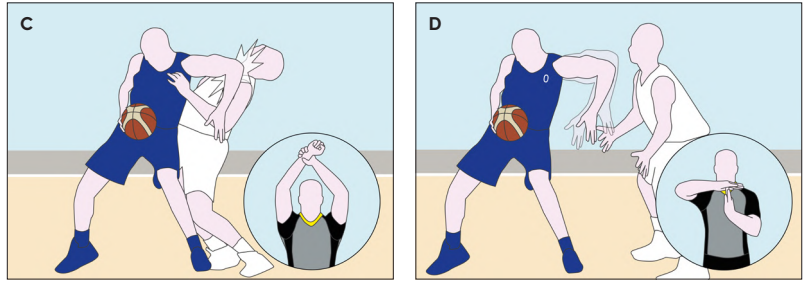
2 _ OBRI 36-4

3 _ OBRI 36-15

– Esempio: A1 prende un rimbalzo ed è, immediatamente, marcato da vicino da B1. Senza toccare B1, A1 oscilla eccessivamente i gomiti nel tentativo di intimidirlo o per procurarsi spazio sufficiente a 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.

Fig. 179 ►
Valutazione dell'utilizzo eccessivo dei gomiti.



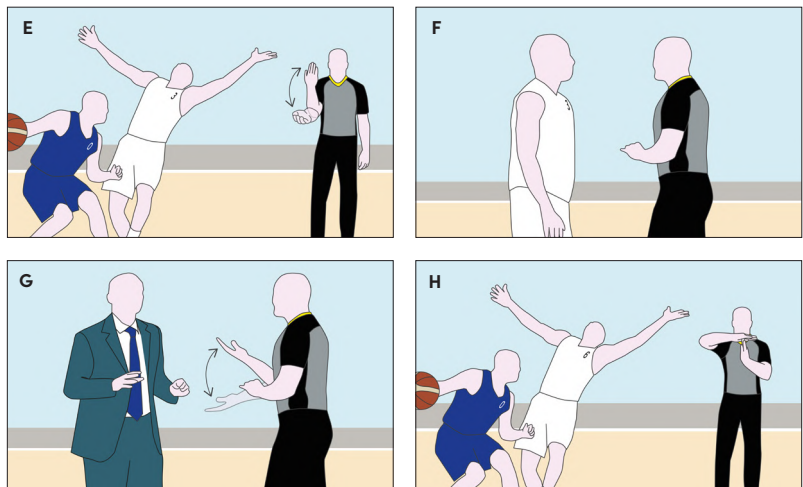
- ritardare il gioco, toccando deliberatamente la palla dopo che sia passata attraverso il canestro oppure impedendo la rapida effettuazione di una rimessa o di un tiro libero o entrare in campo in ritardo all'inizio della gara o all'inizio della seconda metà gara [Si rimanda all'Art. 18.3.3, 4^a precisaz.];
- simulare di aver subito un fallo;

▲ Ogni volta che un giocatore simula un fallo, si applica la procedura:

- senza fermare il gioco, l'arbitro segnala la simulazione mostrando due volte il segnale "sollevare l'avambraccio partendo dall'alto" [App. A - N°55] (E);
- Appena il gioco è fermato, deve essere cominato un richiamo al giocatore (F) e al suo allenatore (G). Ad ogni squadra può essere cominato un solo richiamo per aver simulato un fallo;
- La volta successiva che un qualsiasi giocatore di quella squadra simula un fallo, dovrà essere fischiato un fallo tecnico (H). Questo vale anche quando il gioco non è stato fermato per cominare un precedente richiamo a qualsiasi giocatore di quella squadra.

Se avviene una simulazione plateale, senza alcun contatto, si può fischiare immediatamente un fallo tecnico, senza alcun richiamo.

Fig. 180 ►
Procedura di richiamo e sanzione per una simulazione.



_ Esempio: B1 difende sul palleggiatore A1. A1 compie un movimento con la testa, dando l'impressione di essere stato colpito 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 deve comminare un richiamo ad A1, per la prima simulazione, mostrandogli due volte il segnale "sollevare l'avambraccio partendo dall'alto". A1 sarà sanzionato con un fallo tecnico per la seconda simulazione nel cadere sul terreno di gioco, anche se il gioco non è stato fermato per comminare il richiamo per la prima simulazione, né ad A1 né all'allenatore della squadra A.

_ Esempio: B1 difende sul palleggiatore A1. A1 compie un movimento con la testa, dando l'impressione di essere stato colpito 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 deve comminare i primi richiami sia ad A1 che a B2 per le simulazioni, mostrando loro due volte il segnale n°55. I richiami saranno comunicati ad A1, B2 e agli allenatori di entrambe le squadre, quando il cronometro sarà fermo.

_ Esempio: A1 palleggia e provoca un contatto sul petto di B1, che si trova in posizione legale di difesa. Nello stesso momento, B1 compie un movimento esagerato dando l'impressione di essere stato colpito da A1.

Interpretazione: L'arbitro deve comminare un richiamo a B1, per aver simulato il fallo, mostrandogli due volte il segnale n°55. Quando il cronometro di gara sarà fermato, sarà comminato un richiamo anche all'allenatore e si applicherà anche a qualsiasi componente della squadra.

- appendersi all'anello in maniera tale che questo sopporti il peso del giocatore, a meno che il giocatore si aggrappi momentaneamente all'anello a seguito di una schiacciata o stia cercando di evitare, a giudizio di un arbitro, un infortunio a se stesso o a un altro giocatore;
- commettere, da parte di un difensore, un'interferenza sul tentativo di realizzazione durante l'ultimo tiro libero. Alla squadra attaccante deve essere attribuito 1 punto, seguito da un fallo tecnico a carico del difensore [Art. 31.3.3];
- interferire con la rimessa muovendo qualunque parte del corpo sopra la linea perimetrale o posizionandosi più vicino di 1 m dal giocatore che effettua la rimessa quando, nel punto della rimessa, ci sono meno di 2 m di distanza tra la linea perimetrale e qualunque ostacolo presente nel fuori campo.

_ Esempio: Con 4:27 sul cronometro di gara nel secondo quarto, dopo un canestro di B1, A1 ha la palla tra le mani per la rimessa da dietro la linea di fondo campo. B1 muove le mani oltre la linea di fondo campo per bloccare la rimessa di A1.

Interpretazione: Se il giocatore della squadra B ha ostacolato la rimessa, per la prima volta nella gara, gli arbitri interromperanno immediatamente il gioco e commineranno un richiamo verbale a B1 e all'allenatore della squadra B. Il richiamo si applicherà a tutti i giocatori della squadra B nella restante parte della gara. Se l'arbitro ha già comminato un richiamo, 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, da dietro la propria linea di fondo campo. La squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

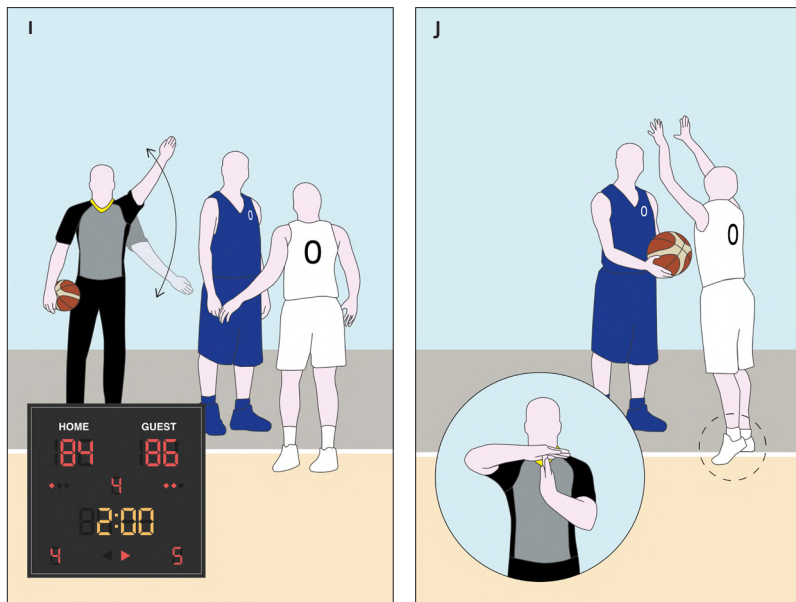
⚠ Quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, deve essere amministrata una rimessa, l'arbitro deve consegnare la palla al giocatore incaricato e un giocatore difende su quest'ultimo, si applica la seguente procedura:

- l'arbitro effettuerà la segnalazione di "superamento illegale della linea perimetrale" [App. A] (I), come richiamo al difensore prima di consegnare la palla al giocatore incaricato della rimessa;
- se il giocatore che difende, poi, muove una qualsiasi parte del corpo oltre la linea perimetrale, per interferire con la rimessa, sarà fischiato un fallo tecnico, senza ulteriori richiami (J).

Si ricordi che interferire con la rimessa non è mai consentito.

Fig. 181 ►

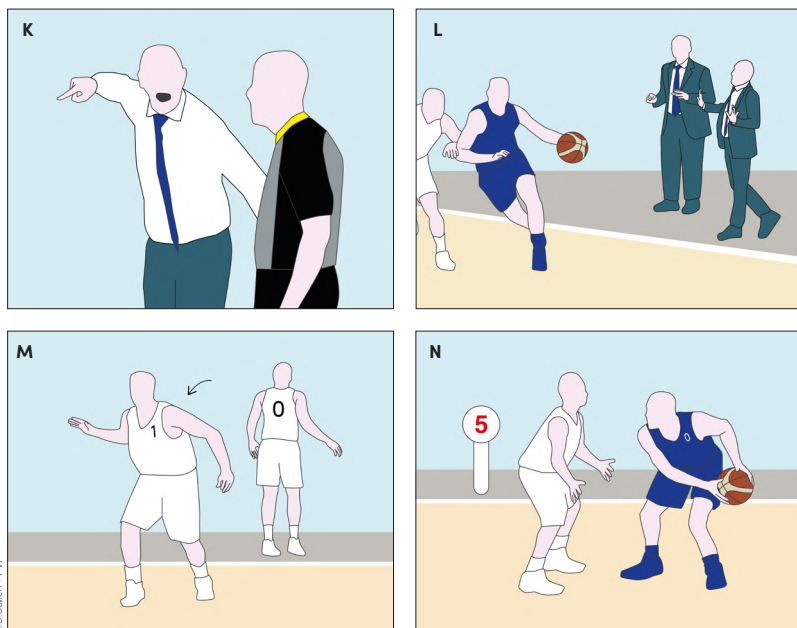
Procedura di avviso e fallo tecnico per ritardo della rimessa durante gli ultimi 2:00 minuti del quarto quarto e dei tempi supplementari.



– Esempio: Con 1:08 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 ha la palla tra le mani per una rimessa, da dietro la linea laterale nella sua (a.) zona di attacco, oppure (b.) zona di difesa. L'arbitro mostra a B1 la segnalazione di "superamento illegale della linea che delimita il campo di gioco", come richiamo. Dopodiché, B1 muove le mani oltre la linea perimetrale, per ostacolare la rimessa di A1.

Interpretazione: Poiché l'arbitro mostra a B1 la segnalazione di 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 stato sanzionato il fallo tecnico a B1. Nel caso (a.), la squadra A avrà 14 secondi se il cronometro dei 24" indicava 13 secondi o meno, altrimenti il tempo residuo. Nel caso (b.) avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

36.2.2 Un fallo tecnico commesso da una qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra è un fallo causato da una comunicazione irrispettosa o dall'aver toccato gli arbitri, il commissario, se presente, gli ufficiali di campo o gli avversari, o da un'infrazione di natura procedurale o amministrativa.



◀ **Fig. 182**
Esempi di falli tecnici a carico dell'allenatore o della panchina a causa di reiterate proteste (K), presenza contestuale di allenatore e assistente(i) all'in piedi nello svolgimento del proprio ruolo (L), sostituzione effettuata senza l'autorizzazione dell'arbitro (M) e presenza in campo di 6 o più giocatori o di giocatori esclusi (N).

⚠ Quando gli arbitri scoprono che, sul terreno di gioco, ci sono, contemporaneamente, più di 5 giocatori della stessa squadra, mentre il cronometro di gara è in movimento, almeno 1 giocatore deve essere rientrato, o rimasto, illegalmente sul terreno di gioco. L'errore deve essere corretto immediatamente senza porre gli avversari in condizione di svantaggio. Qualsiasi cosa avvenuta, nel lasso di tempo che intercorre tra la partecipazione illegale e l'interruzione del gioco per la scoperta della partecipazione illegale, rimane valida. Almeno un giocatore deve essere allontanato dal gioco e deve essere addebitato un fallo tecnico all'allenatore di quella squadra, registrato con "B₁" [App. B.8.3.4]. L'allenatore è responsabile della corretta esecuzione di tutte le sostituzioni.

– Esempio: Con il cronometro di gara in movimento, la squadra A ha 6 giocatori sul terreno di gioco. Quando si scopre, la squadra A è in controllo di palla.

Interpretazione: Il gioco sarà interrotto immediatamente, a meno che la squadra B non sia posta in condizione di svantaggio. Un giocatore della squadra A, indicato dall'allenatore, sarà allontanato dal gioco. All'allenatore della squadra A sarà addebitato un fallo tecnico, registrato con "B₁".

– Esempio: Con il cronometro di gara in movimento, la squadra A ha 6 giocatori sul terreno di gioco. Ciò è 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: Nel caso (a.), il fallo di A1 è un fallo del giocatore. Nel caso (b.), il tiro a canestro, realizzato da A1, è valido. Nel caso (c.), A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi. Nei casi (a.), (b.) e (c.), un giocatore della squadra A, indicato dall'allenatore, deve essere allontanato dal gioco. In tutti i casi l'allenatore della squadra A sarà sanzionato con un fallo tecnico, registrato con "B₁".

6 _ OBRI 36-5

9 _ OBRI 36-6

10 _ OBRI 36-7

▲ Dopo essere stato sanzionato con un quinto fallo personale, o fallo tecnico o fallo antisportivo, un giocatore diventa un giocatore escluso e può sedersi sulla panchina della squadra. Quando gli arbitri scoprono che un giocatore escluso è sul terreno di gioco mentre il cronometro di gara è in movimento, quel giocatore deve essere rimasto, o rientrato, illegalmente, sul terreno di gioco. L'errore deve essere corretto immediatamente senza porre gli avversari in condizione di svantaggio. Qualsiasi cosa avvenuta, nel lasso di tempo che intercorre tra la partecipazione illegale e l'interruzione del gioco per la scoperta della partecipazione illegale, rimane valida. Il giocatore escluso sarà allontanato dal gioco e sarà addebitato un fallo tecnico all'allenatore di quella squadra, registrato con "B₁". L'allenatore ha la responsabilità di garantire che solo i giocatori autorizzati a giocare siano sul terreno di gioco durante il tempo di gara con cronometro in movimento.

_ Esempio: Con il cronometro di gara in movimento, il giocatore escluso B1 è sul terreno di gioco. La partecipazione illegale di B1 è scoperta quando:
 (a.) la palla è di nuovo viva, mentre la squadra A ha il controllo di palla.
 (b.) La palla è di nuovo viva, mentre la squadra B ha il controllo di palla.
 (c.) La palla è di nuovo morta, con B1 ancora in gioco.

Interpretazione: La gara deve essere interrotta immediatamente, a meno che la squadra A non sia posta in condizione di svantaggio. B1 sarà allontanato dalla gara. All'allenatore della squadra B sarà addebitato un fallo tecnico, registrato con "B₁".

_ Esempio: Con il cronometro di gara in movimento, il giocatore escluso A1 è sul terreno di gioco. 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 (quinto fallo della squadra B).

Interpretazione: La gara deve essere interrotta immediatamente. A1 sarà allontanato dalla gara. All'allenatore della squadra A sarà addebitato un fallo tecnico, registrato con "B₁". Nel caso (a.), il tiro a canestro realizzato da A1 è valido. Nel caso (b.), il fallo commesso da A1 è un fallo del giocatore. Sul referto, sarà registrato nello spazio dopo il quinto fallo. Nel caso (c.), il sostituto di A1 effettuerà 2 tiri liberi.

_ Esempio: Con 7 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, e con il punteggio di A 70 - B 70, A1 è sanzionato con il quinto fallo personale e diventa un giocatore escluso. Terminata la seguente sospensione, la squadra A ottiene il controllo di palla e A1 realizza un canestro. La partecipazione illegale di A1 è scoperta in questo momento, con 1 secondo rimanente sul cronometro di gara.

Interpretazione: Il canestro di A1 è valido. All'allenatore della squadra A sarà addebitato un fallo tecnico, registrato con "B₁". Qualsiasi giocatore della squadra B dovrà effettuare 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, da dietro la linea di fondo campo, con 1 secondo rimanente sul cronometro di gara.

36.2.3 Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara quando gli vengono addebitati 2 falli tecnici, 2 falli antisportivi oppure 1 fallo antisportivo e 1 fallo tecnico.

_ Esempio: Nel primo tempo, A1 è sanzionato con il primo fallo tecnico, per essersi aggrappato all'anello. Nel secondo tempo, A1 è sanzionato, con un secondo fallo tecnico, per un 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 l'espulsione. Il segnapunti deve avvisare, immediatamente, un arbitro quando A1 è sanzionato con 2 falli tecnici e che A1 deve essere espulso.

– Esempio: Nel primo tempo, A1 è sanzionato con un fallo tecnico, per aver ritardato il gioco. Nel secondo tempo, A1 è sanzionato per un fallo su B1, per un contatto che risponde ai criteri di un fallo antisportivo.

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 A1 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”.

– 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, in zona di difesa, quando A1 è sanzionato con un fallo tecnico, per aver simulato un fallo lontano dalla palla.

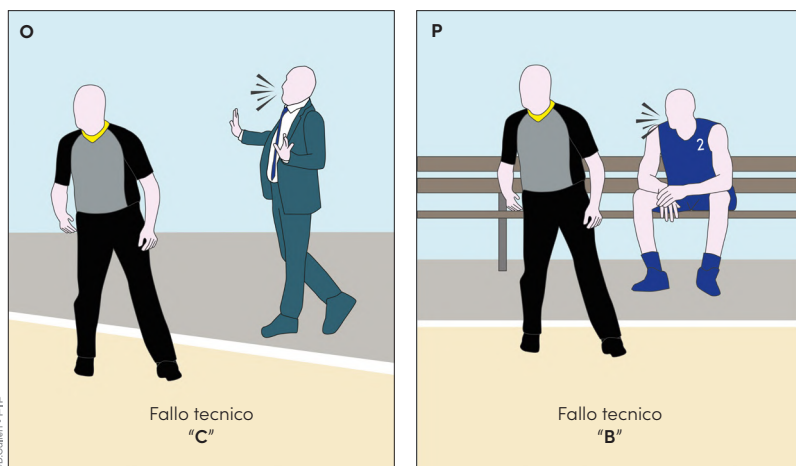
Interpretazione: A1 sarà automaticamente espulso. A1 deve essere sanzionato solo per il fallo tecnico e non sarà amministrata alcuna sanzione aggiuntiva per l'espulsione. Il segnapunti deve avvisare, immediatamente, un arbitro quando un giocatore è sanzionato con 1 fallo antisportivo e 1 fallo tecnico e A1 deve essere 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 di A1. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24”.

15 _ OBRI 36-24

16 _ OBRI 36-25

36.2.4 L'allenatore deve essere espulso per il resto della gara quando gli vengono addebitati:

- 2 falli tecnici “C”, come risultato del proprio comportamento antisportivo;
- 3 falli tecnici, siano essi tutti “B” oppure uno di essi “C”, come risultato del comportamento antisportivo di altre persone autorizzate a sedere sulla panchina della squadra.



◀ Fig. 183

Fallo tecnico registrato a referto come “C” per il personale comportamento dell'allenatore (O) e registrato come “B” per il comportamento antisportivo di altri membri in panchina (P).

36.2.5 Se un giocatore o l'allenatore viene espulso per effetto dell'Art. 36.2.3 o dell'Art. 36.2.4, quel fallo tecnico deve essere l'unico fallo da sanzionare e non deve essere amministrata nessuna ulteriore sanzione per l'espulsione.

OBRI 36-26 _ 8

▲ Un giocatore-allenatore sarà automaticamente espulso quando è 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 con "C₁", e 1 fallo antisportivo o fallo tecnico, come giocatore;
- 1 fallo tecnico come allenatore, registrato con "B₁" o "B₂", 1 fallo tecnico, come allenatore, registrato con "C₁" e 1 fallo antisportivo o fallo tecnico, come giocatore;
- 2 falli tecnici, come allenatore, registrati con "B₁" o "B₂" e 1 fallo antisportivo o fallo tecnico, come giocatore;
- 2 falli tecnici, come allenatore, registrati con "C₁";
- 1 fallo tecnico, come allenatore, registrato con "C₁" e 2 falli tecnici, come allenatore, registrati con "B₁" o "B₂";
- 3 falli tecnici, come allenatore, registrati con "B₁" o "B₂".

Ogni volta che un giocatore-allenatore viene automaticamente espulso, un "GD" sarà riportato sul referto nella casella successiva al fallo che ha causato l'espulsione automatica. Il giocatore designato come nuovo capitano fungerà da nuovo giocatore-allenatore.

OBRI 36-27 _ 17

_ 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 con "C₁".

Interpretazione: A1 giocatore-allenatore sarà, automaticamente, espulso. Deve essere sanzionato solo il secondo fallo tecnico di A1 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 con 1 fallo tecnico, come allenatore per il suo comportamento antisportivo e A1 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".

OBRI 36-28 _ 18

_ 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 fisioterapista della sua squadra, registrato con "B₁". Nel quarto quarto, A2 palleggia quando A6 (sostituto) è sanzionato con un fallo tecnico. Il fallo tecnico di A6 deve essere registrato a carico del giocatore-allenatore A1 con "B₁".

Interpretazione: Il giocatore-allenatore A1 sarà, automaticamente, espulso. Deve essere sanzionato solo il secondo fallo tecnico di A1 (per il comportamento del sostituto A6) e non sarà amministrata alcuna sanzione aggiuntiva per l'espulsione di A1.

_ Esempio: Nel secondo quarto, A1 giocatore-allenatore è sanzionato con un fallo tecnico, per il suo personale comportamento antisportivo come allenatore, registrato con "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 di A1 e non sarà amministrata alcuna sanzione aggiuntiva per l'espulsione di A1. B1 effettuerà 2 tiri liberi, senza giocatori a rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea della rimessa in zona di attacco con 14 secondi.

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

Interpretazione: Il fallo tecnico è addebitato al giocatore-allenatore, anche se c'è un primo assistente allenatore iscritto a referto.

_ Esempio: Durante un intervallo di gara (a.) il sostituto A6, oppure (b.) il giocatore-allenatore A1, oppure (c.) il medico della squadra A è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Il fallo tecnico è addebitato ad (a.) A6, come giocatore, (b.) A1, come giocatore, (c.) A1, come giocatore-allenatore, anche se c'è un primo assistente allenatore iscritto a referto.

_ Esempio: Il giocatore-allenatore A1 ha commesso 4 falli personali come giocatore ed un fallo tecnico come allenatore.

Interpretazione: A1 può continuare a giocare finché non commette 5 falli come giocatore (divenendo, poi, giocatore escluso). Tuttavia, pur divenendo giocatore escluso, può comunque svolgere il ruolo di allenatore.

▲ Un giocatore, dopo essere stato sanzionato con il quinto fallo (personale, tecnico o antisportivo), diventa un giocatore escluso. Dopo il quinto fallo, ogni ulteriore fallo tecnico contro il giocatore sarà addebitato al suo allenatore, registrato con "B₁". Un giocatore escluso non è un giocatore espulso e può rimanere nell'area della panchina della squadra.

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

Interpretazione: Con il quinto fallo, B1 è diventato un giocatore escluso. Eventuali, ulteriori falli tecnici di B1 saranno addebitati al suo allenatore, registrati con "B₁". B1 non potrà essere espulso. La gara proseguirà con l'amministrazione del fallo tecnico.

_ 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 squadra, B1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Con il quinto fallo, B1 è diventato un giocatore escluso. Eventuali ulteriori falli tecnici di B1 saranno addebitati al suo allenatore, registrati con "B₁". B1 non potrà essere 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 stato sanzionato il fallo.

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

Interpretazione: B1 sarà espulso e andrà nello spogliatoio oppure, se lo desidera, lascerà l'impianto di gioco. Il fallo da espulsione di B1 deve essere registrato, sul referto, come da App. B.8.3.12.

19 _ OBRI 36-29

20 _ OBRI 36-30

21 _ OBRI 36-31

22 _ OBRI 36-32

9 _ OBRI 36-19

23 _ OBRI 36-20

24 _ OBRI 36-20

25 _ OBRI 36-21

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

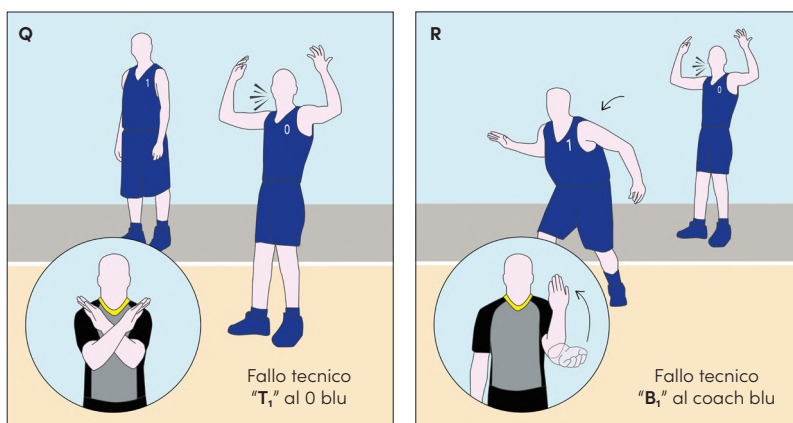
Interpretazione: B1 sarà espulso e andrà nello spogliatoio oppure, se lo desidera, lascerà l'impianto di gioco. Il fallo da espulsione di B1 deve essere registrato, sul referto, a B1 con "D" e all'allenatore della squadra B con "B₂". A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per 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 in zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

10

⚠ Quando, durante lo svolgimento di una sostituzione, l'arbitro effettua il segnale "ingresso sul terreno di gioco", il sostituto diventa ufficialmente giocatore e viceversa. Se un fallo tecnico è sanzionato al giocatore uscente dopo il segnale "ingresso sul terreno di gioco", dovrà essere addebitato all'allenatore come fallo tecnico "B₁".

Fig. 184 ►

Fallo tecnico sanzionato ad un giocatore prima (Q) e dopo essere diventato un sostituto (R).



© D. Gallini - FIP

36.3 Sanzione [infraz. all'Art. 36.2]

36.3.1 Se un fallo tecnico viene commesso:

- da un giocatore, il fallo tecnico gli deve essere addebitato al giocatore e **deve contare** come un fallo di squadra;
- da una qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra, il fallo tecnico deve essere addebitato all'allenatore e **non deve contare** come un fallo di squadra.

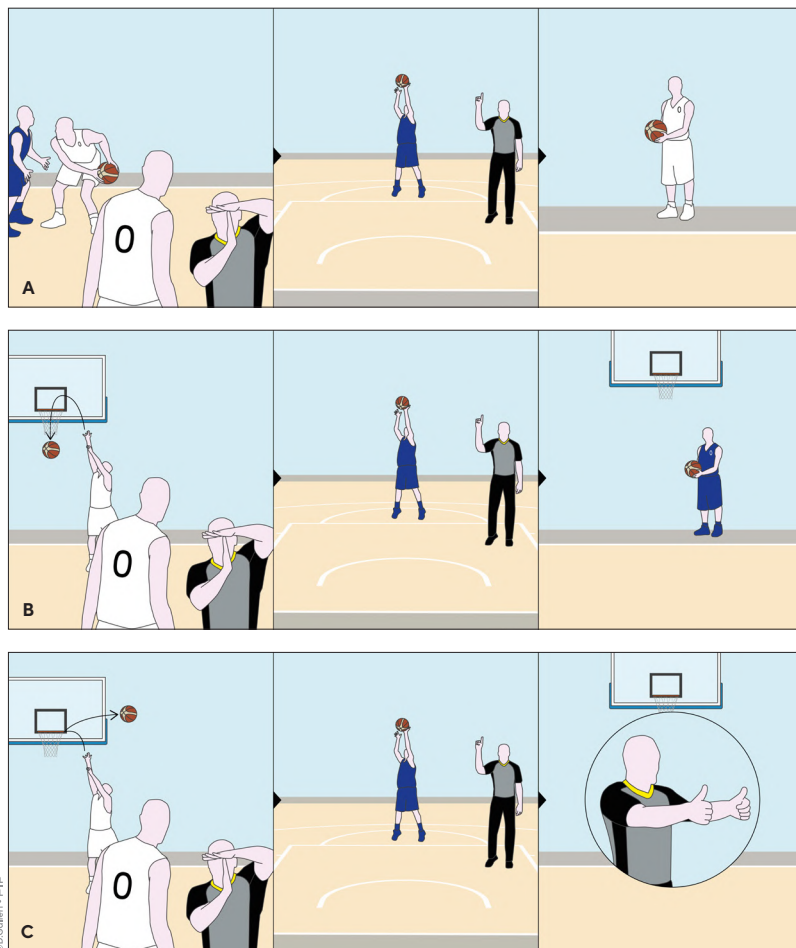
36.3.2 Deve essere assegnato **1 tiro libero** agli avversari. Il gioco deve essere ripreso come segue:

- il tiro libero deve essere amministrato immediatamente, indipendentemente dal fatto che sia stato determinato l'ordine in cui amministrare eventuali altre sanzioni per qualsiasi altro fallo, o che l'amministrazione delle sanzioni sia già iniziata;
- dopo il tiro libero, il gioco deve essere ripreso
 - dalla squadra che aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla quando il fallo tecnico è stato fischiato, dal punto dove il gioco è stato interrotto per la sanzione (A);
 - con una rimessa da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo se è stato realizzato un canestro su azione valido o un ultimo

tiro libero (B);

- con una rimessa derivante da una situazione di salto a due se nessuna squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla (C);

- con un salto a due nel cerchio centrale se deve iniziare il primo quarto.



◀ Fig. 185
Casistiche di sanzione
di un fallo tecnico.

_ Esempio: Con 21 secondi sul cronometro dei 24", A1 palleggia, in 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 stato sanzionato il fallo tecnico a B1. La squadra A avrà un nuovo periodo di 8 secondi e 24 secondi.

_ Esempio: Con 21 secondi sul cronometro dei 24", A1 palleggia, in 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 stato sanzionato il fallo tecnico ad A2. La squadra A avrà 5 secondi per portare la palla in zona di attacco e 21" sul cronometro dei 24".

27 _ OBRI 36-38

28 _ OBRI 36-39

OBRI 36-40 _ 29

_ Esempio: A1, mentre effettua un tiro da 2 punti, subisce fallo da B1. 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.

OBRI 36-40 _ 30

_ Esempio: A1, mentre effettua un tiro da 2 punti, subisce fallo da B1. 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 ultimo tiro libero.

OBRI 36-41 _ 31

_ Esempio: Durante una sospensione, A2 riceve 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.

OBRI 36-42 _ 32

_ Esempio: Un tiro a canestro su azione di A1 è in volo quando è fischiato un fallo tecnico a (a.) B1, oppure (b.) A2.

Interpretazione: Dopo il tiro libero di (a.) un qualsiasi giocatore della squadra A, per il fallo tecnico di B1, oppure (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.

OBRI 36-42 _ 33

_ Esempio: Un tiro a canestro su azione di A1 è in volo quando è fischiato un fallo tecnico al medico della (a.) squadra B, oppure (b.) squadra A.

Interpretazione: Dopo il tiro libero di

(a.) un qualsiasi giocatore della squadra A, per il fallo tecnico al medico della squadra B;

(b.) di 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.

OBRI 36-43 _ 34

_ Esempio: Durante un atto di tiro, A1 ha la palla tra le mani quando è fischiato un fallo tecnico a (a.) B1, oppure a (b.) A2.

Interpretazione: Dopo il tiro libero di:

(a.) un qualsiasi giocatore della squadra A, per il fallo tecnico a B1, 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.

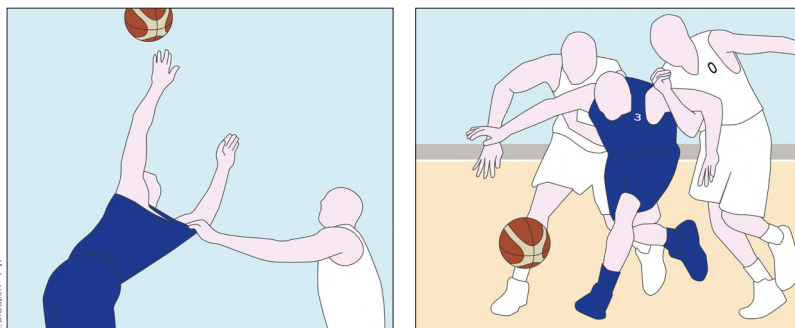
(b.) un qualsiasi giocatore della squadra B, per il fallo tecnico ad A2, se il tiro di A1 entra nel canestro, il canestro non è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea di tiro libero estesa. Se il tiro di A1 non entra nel canestro il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è avvenuto il fallo.

37. Fallo antisportivo

37.1 Definizione

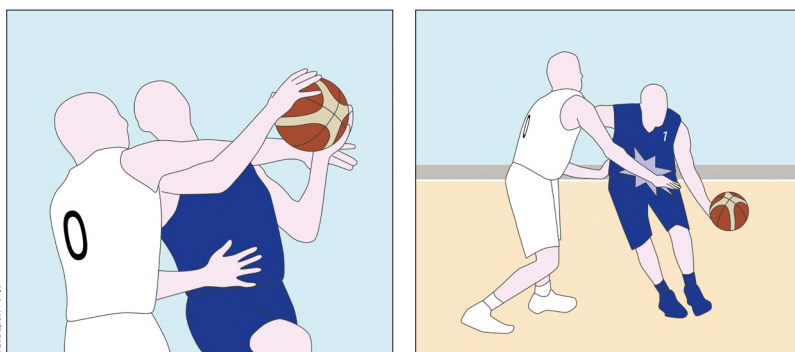
37.1.1 Un fallo antisportivo è un contatto di un giocatore che, a giudizio di un arbitro, è:

- un contatto con un avversario e non è un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla all'interno dello spirito e dell'intento delle regole;



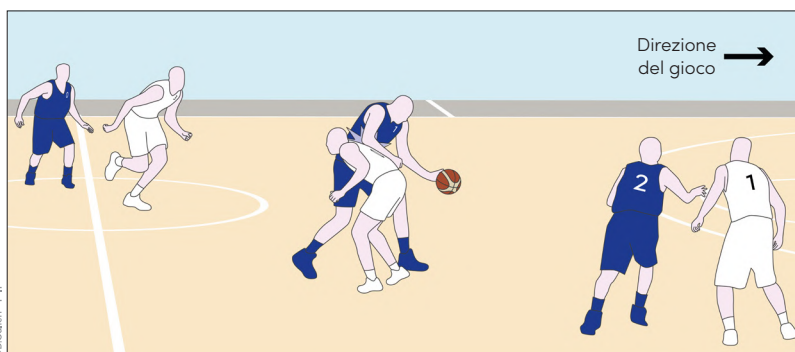
◀ **Fig. 186**
Contatti antisportivi finalizzati a non giocare la palla.

- contatto duro ed eccessivo, causato da un giocatore nel tentativo di giocare la palla o di difendere su un avversario;



◀ **Fig. 187**
Contatti (antisportivi) eccessivamente duri finalizzati, tuttavia, a giocare la palla.

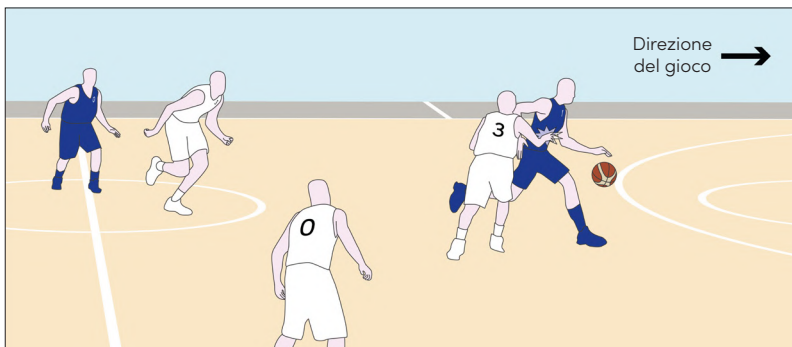
- un contatto non necessario, causato dal giocatore difensore per interrompere l'avanzamento in **transizione** della squadra attaccante. Questo si applica fino a quando il giocatore attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro;



◀ **Fig. 188**
Contatto antisportivo effettuato con l'obiettivo di interrompere la transizione della squadra blu.

- un contatto illegale, causato da un giocatore, lateralmente o da dietro, su un avversario che sta avanzando verso il canestro avversario quando non ci sono altri avversari tra il giocatore che sta avanzando e il canestro (**contropiede**), e
 - il giocatore che avanza è in controllo di palla;
 - oppure, il giocatore che avanza è nel tentativo di ottenere il controllo di palla;
 - oppure, la palla è stata rilasciata per un passaggio al giocatore che avanza.
 Questo si applica fino a quando il giocatore attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.

Fig. 189 ►
Contatto antisportivo commesso lateralmente sul giocatore 1 blu con la finalità di interrompere il contropiede.



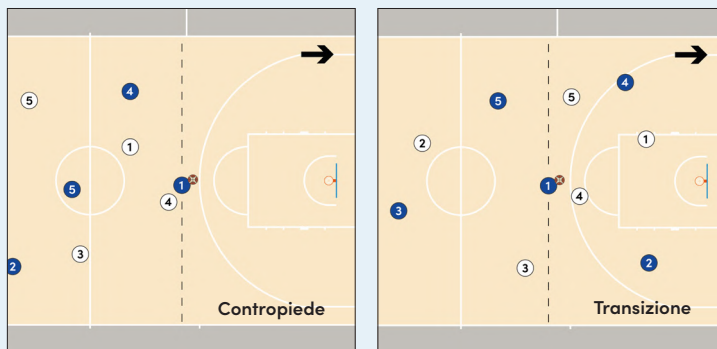
© D. Gallini - FIP

Transizione e contropiede

L'articolo 37.1.1, ai commi 3 e 4, parla di transizione e contropiede, la cui distinzione concettuale è fondamentale nella comprensione della regola stessa:

- il **contropiede** è una condizione del gioco nella quale un difensore, dopo aver "rubato" la palla all'attaccante, procede rapidamente verso il canestro avversario senza una difesa schierata. Non sono presenti, pertanto, difensori tra lui ed il canestro avversario;
- la **transizione** è, invece, quella fase di gioco che si sviluppa successivamente al contropiede e prima che attacco e difesa siano completamente schierati (5 vs 5). Durante la transizione sono presenti solo alcuni attaccanti e difensori tra il palleggiatore e il suo canestro avversario.

▲ N.B. Nella valutazione dei contatti su transizione e contropiede si valuti sempre la volontà di giocare legalmente o meno la palla. Ad esempio, un fallo commesso lateralmente su un giocatore in contropiede, finalizzato a "rubare" la palla, non è necessariamente un fallo antisportivo.



37.1.2 L'arbitro deve interpretare i falli antisportivi coerentemente durante l'intera gara e giudicare solamente l'azione.

▲ Qualsiasi contatto illegale, da dietro o lateralmente, di un giocatore su un avversario, che avanza verso il canestro, quando non ci sono avversari tra il giocatore che avanza, la palla e il canestro, 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 un contatto eccessivo e duro che risponde ai criteri di un fallo antisportivo, può essere fischiato come fallo antisportivo in qualsiasi momento della gara.

— **Esempio:** Al termine di un contropiede, prima che A1 abbia la palla tra le mani per iniziare l'atto di tiro, B1, da dietro, tocca il braccio di A1, cercando di rubare la palla o commettendo un contatto che risponde ai criteri di un fallo antisportivo.

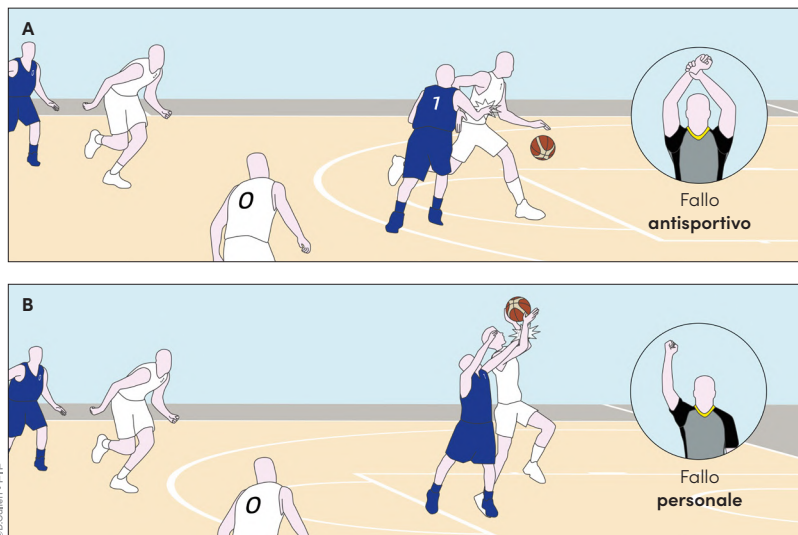
Interpretazione: In entrambi i casi, questo è un fallo antisportivo di B1.

— **Esempio (Fig. 190-A):** A1 palleggia, in contropiede, verso il canestro e non c'è alcun avversario tra A1 e il canestro avversario. B1 provoca un contatto illegale con A1, lateralmente, ed è fischiato un fallo contro lui.

Interpretazione: Questo è un fallo antisportivo di B1.

— **Esempio (Fig. 190-B):** Al termine di un contropiede, A1 ha la palla tra le mani per un atto di tiro, quando B1, da dietro, tocca il braccio di A1 cercando di stoppare la palla.

Interpretazione: Questo è un fallo personale di B1, ammenoché il fallo non risponda ai criteri di un fallo antisportivo.



1 _ OBRI 37-1

1 _ OBRI 37-3

2 _ OBRI 37-2

3 _ OBRI 37-4

◀ Fig. 190

Esempi di contatti illegali commessi lateralmente o da dietro contro il giocatore in contropiede prima (A) e dopo (B) che abbia iniziato l'atto di tiro.

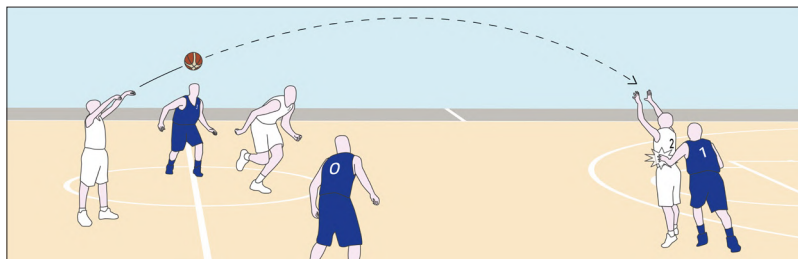
— **Esempio (Fig. 191):** A1 passa la palla, dalla zona di difesa, ad A2, che si trova in zona di attacco, in un percorso diretto a canestro, senza alcun giocatore della squadra B tra A2 e il canestro avversario. A2, salta e prima che possa prendere la palla, è colpito, da dietro, da B1. È fischiato un fallo contro B1.

Interpretazione: Questo è un fallo antisportivo di B1, per un contatto illegale, da dietro o lateralmente, su un giocatore in transizione e senza alcun giocatore della squadra B tra A2 e il canestro, dopo che la palla è stata rilasciata per il passaggio ad A2.

4 _ OBRI 37-5

Fig. 191 ►

Fallo antisportivo commesso su un giocatore in contropiede dopo che la palla sia stata rilasciata per un passaggio destinato a tale giocatore.



© D. Galliani - FIP

OBRI 37-6 _ 5

__ Esempio: A1 ha la palla tra le mani, in zona di difesa. A2 si trova in zona di attacco, in un percorso diretto a canestro, senza alcun giocatore della squadra B tra A2 e il canestro avversario. Prima che A1 rilasci la palla per il passaggio ad A2, B1 commette fallo su A2, da dietro.

Interpretazione: Questo non è un fallo antisportivo di B1, per un contatto illegale, da dietro o lateralmente, su un giocatore in transizione e senza alcun giocatore della squadra B tra A2 e il canestro, perché A1 non ha ancora rilasciato la palla per il passaggio ad A2.

OBRI 37-7 _ 6

__ Esempio: B1, in zona di difesa, tocca la palla allontanandola dal palleggiatore A1. B1 tenta, quindi, di ottenere il controllo di palla, senza alcun giocatore della squadra A tra B1 e il canestro avversario, quando A2 provoca un contatto su B1, da dietro o lateralmente.

Interpretazione: Questo è un fallo antisportivo di A2 su B1, per un contatto illegale, da dietro o lateralmente, senza alcun giocatore della squadra A tra B1 e il canestro avversario, quando B1 ha tentato di ottenere il controllo di palla.

37.2 Sanzione [infrac. all'Art. 37.1.1]

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

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

- una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra [con 14 secondi sul cronometro dei 24"]; oppure, un salto a due nel cerchio centrale se deve iniziare il primo quarto.

Il numero di tiri liberi deve essere assegnato come segue:

- **2 tiri liberi**, se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro;
- **1 tiro libero** aggiuntivo, se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro, realizzato, è convalidato;
- **2 o 3 tiri liberi**, a seconda del punto del terreno di gioco da cui il tiro viene tentato, se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro non viene realizzato.

37.2.3 Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara quando gli vengono addebitati 2 falli antisportivi, 2 falli tecnici oppure 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo.

▲ Come nel caso del fallo tecnico, se viene commesso un fallo antisportivo dopo che un giocatore è stato sanzionato con il quinto fallo (diventando escluso), tale fallo antisportivo deve essere registrato come "B₁" e amministrato come un fallo tecnico.

2 _ OBRI 37-8 ^M

_ Esempio: B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il quinto fallo di B1 e il secondo fallo della squadra B, nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della squadra, B1 spinge A2.

Interpretazione: Con il quinto fallo, B1 è diventato un giocatore escluso. Il comportamento antisportivo di B1 sarà sanzionato con un fallo tecnico, addebitato all'allenatore della squadra B, registrato con "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 è avvenuto il comportamento antisportivo di B1.

7 _ OBRI 37-9

_ Esempio: Il palleggiatore A1 commette fallo su B1. Questo è il quinto fallo di A1 nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della squadra, A1 è sanzionato con un fallo tecnico, per aver insultato verbalmente un arbitro.

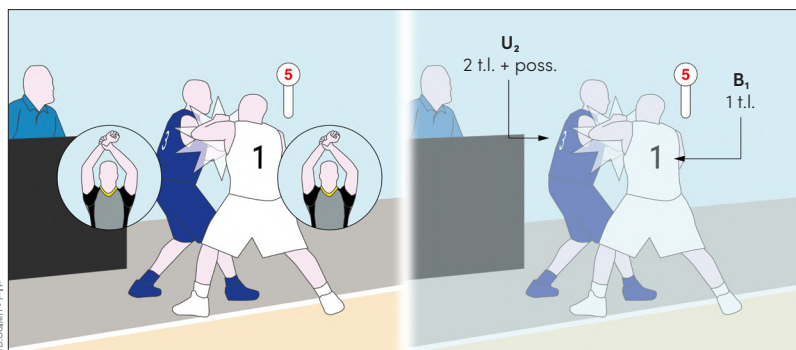
Interpretazione: Con il quinto fallo, A1 è diventato un giocatore escluso. Il fallo tecnico di A1 sarà addebitato all'allenatore della squadra A, registrato con "B1". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo di A1.

8 _ OBRI 37-10

_ Esempio (Fig. 192): A1 commette fallo su B3. Questo è il quinto fallo di A1. Mentre si dirige verso la panchina della squadra, A1 spinge B3 e B3 risponde, spingendo A1. B3 è sanzionato con un fallo antisportivo.

Interpretazione: Con il quinto fallo, A1 è diventato un giocatore escluso. Il comportamento antisportivo di A1 sarà sanzionato con un fallo tecnico, addebitato all'allenatore della squadra A, registrato con "B₁". Il fallo antisportivo di B1 sarà a lui addebitato, registrato con "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".

9 _ OBRI 37-11



◀ Fig. 192

Anche se entrambi i giocatori hanno ricevuto la stessa sanzione (fallo antisportivo), il giocatore che ha commesso il quinto fallo (A1) diventa escluso ed il fallo antisportivo tramutato in un fallo tecnico "B₁".

37.2.4 Se un giocatore viene espulso per effetto dell'Art. 37.2.3, quel fallo antisportivo deve essere l'unico fallo da sanzionare e non deve essere amministrata nessuna ulteriore sanzione per l'espulsione dalla gara.

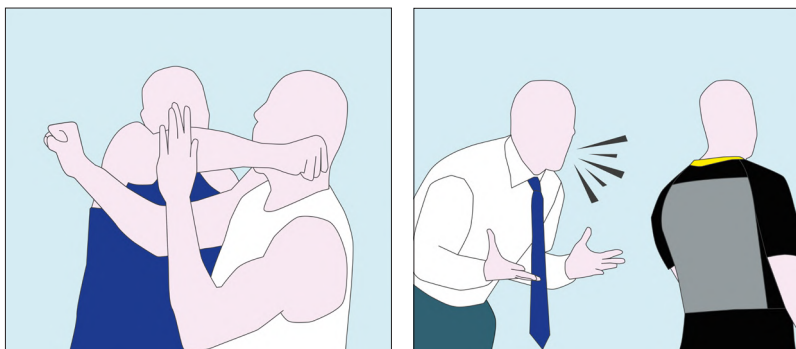
38. Fallo da espulsione

38.1 Definizione

38.1.1 Un fallo da espulsione è una qualsiasi azione palesemente antisportiva commessa dai giocatori, dai sostituti, dagli allenatori, dagli assistenti allenatori, dai giocatori esclusi e dai componenti della delegazione al seguito.

38.1.2 L'allenatore che viene sanzionato con un fallo da espulsione deve essere sostituito dal primo assistente allenatore iscritto a referto. Se nessun primo assistente allenatore è iscritto a referto, l'allenatore deve essere sostituito dal capitano.

Fig. 193 ►
Esempi di espulsione.



OBRI 38-7 _1

▲ Il fallo da espulsione può essere il risultato delle azioni di tesserati verso una persona della squadra avversaria, arbitri, ufficiali di campo, commissario o spettatori dirette contro qualsiasi componente della propria squadra o atte a danneggiare intenzionalmente l'attrezzatura di gioco.

OBRI 38-8 _1

— Esempio: Possono verificarsi le seguenti azioni antisportive:

- (a.) A1 colpisce, con un pugno, il compagno A2.
- (b.) A1 lascia il terreno di gioco e colpisce, con un pugno, uno spettatore.
- (c.) A6, nell'area della panchina della squadra, colpisce, con un pugno, il compagno A7.
- (d.) A6 colpisce il tavolo degli ufficiali di campo e danneggia il cronometro dei 24".

Interpretazione: In tutti i casi, il giocatore protagonista dell'azione deve essere espulso. Nei casi (a.) e (b.), il fallo da espulsione sarà addebitato ad A1, registrato con "D₂". Nei casi (c.) e (d.), il fallo da espulsione sarà addebitato ad A6, registrato con "D" e sarà sanzionato il suo allenatore, il cui fallo sarà registrato con "B₂" [App. B.8.3.7-B.8.3.12]. 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 in zona di attacco con 14 secondi sul cronometro dei 24".

38.2 Violenza

38.2.1 Durante la gara si possono verificare atti di violenza, contrari allo spirito di sportività e al fair play. Questi atti devono essere immediatamente fermati dagli arbitri e, se necessario, dalle forze dell'ordine.

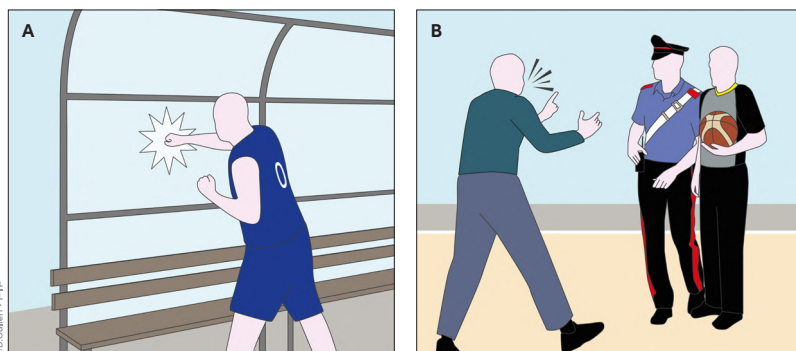
38.2.2 Ogni volta che si verificano atti di violenza che coinvolgono giocatori sul campo o nelle sue vicinanze, gli arbitri devono prendere i provvedimenti necessari a fermarli.

38.2.3 Qualsiasi persona citata sopra che sia responsabile di evidenti atti di aggressione, nei confronti di avversari o degli arbitri, deve essere espulsa. Il primo arbitro deve segnalare i fatti accaduti all'ente organizzatore della competizione.

38.2.4 Le forze dell'ordine possono entrare in campo solo se richiesto dagli arbitri. Tuttavia, nel caso in cui gli spettatori entrino in campo con la chiara intenzione di commettere atti di violenza, le forze dell'ordine devono intervenire immediatamente per proteggere le squadre e gli arbitri.

38.2.5 Tutte le aree oltre il campo di gioco o le sue vicinanze, incluso le entrate, le uscite, i corridoi, gli spogliatoi, etc., rientrano sotto la giurisdizione dell'ente organizzatore della competizione e delle forze dell'ordine.

38.2.6 Le azioni fisiche, commesse da giocatori o da qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina delle squadre, che possono portare al danneggiamento delle attrezzature di gara, non devono essere permesse dagli arbitri. Quando gli arbitri rilevano comportamenti di questa natura, l'allenatore della squadra responsabile deve essere richiamato. Nel caso in cui le azioni vengano ripetute, deve essere immediatamente fischiato un fallo tecnico o anche un fallo da espulsione alla(e) persona(e) coinvolta(e).



◀ **Fig. 194**
Esempio di azione fisica che può danneggiare le attrezzature o le strutture presenti (A) e di intervento delle forze dell'ordine (B).

38.3 Sanzione [infrac. agli Art. 38.1 e 38.2]

38.3.1 Deve essere addebitato un fallo da espulsione a chi lo ha commesso.

38.3.2 Ogni volta che quest'ultimo viene espulso in base ai rispettivi articoli di questo Regolamento, deve recarsi e rimanere nello spogliatoio della propria squadra per il resto della gara oppure, se lo desidera, deve lasciare l'impianto di gioco.

▲ Qualsiasi persona espulsa non può più sedere sulla panchina della squadra. Pertanto, quella persona non può più essere sanzionata per qualsiasi comportamento antisportivo. Se un giocatore espulso, durante il tragitto verso lo spogliatoio, agisce in maniera tale da provocare un fallo antisportivo o un fallo da espulsione, queste azioni aggiuntive non saranno sanzionate e saranno, soltanto, segnalate all'ente organizzatore della competizione.

_ Esempio: A1 è espulso per un 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 gli insulti. Il primo arbitro o il commissario, se presente, invierà un rapporto che descriva l'episodio all'ente organizzatore.

_ Esempio: A1 è sanzionato con un fallo da espulsione, per aver insultato verbalmente un arbitro. Durante il tragitto verso lo spogliatoio, A1 spinge o colpisce B1, in modo conforme al fallo antisportivo o da espulsione.

Interpretazione: Dopo la sua espulsione, ad A1 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. 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 in zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

38.3.3 Devono essere assegnati uno o più tiri liberi:

- a qualsiasi avversario, come indicato dal suo allenatore, nel caso di un fallo da espulsione senza contatto;
- oppure, al giocatore che ha subito il fallo, in caso di un fallo da espulsione con contatto;

seguiti da:

- una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra *[con 14 secondi sul cronometro dei 24"]*;
- oppure, un salto a due nel cerchio centrale se deve iniziare il primo quarto.

38.3.4 Il numero di tiri liberi deve essere assegnato come segue:

- **2 tiri liberi**, se il fallo è senza contatto o commesso dall'allenatore della squadra;
- **2 tiri liberi**, se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro;
- **1 tiro libero** aggiuntivo, se il fallo viene commesso su un giocatore che è in atto di tiro e il canestro, se realizzato, viene convalidato;
- **2 o 3 tiri liberi**, se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro non viene realizzato;
- **2 tiri liberi**, se il fallo da espulsione viene commesso dal primo assistente allenatore, un sostituto, un giocatore escluso o un componente della delegazione al seguito. Questo fallo è addebitato all'allenatore come un fallo tecnico "B₂".

Devono essere amministrate tutte le sanzioni di tiro libero, a meno che non ci siano sanzioni uguali a carico della squadra avversaria da compensare *[doppio fallo (Art. 35) o situazioni speciali (Art. 42)]*.

▲ Quando un giocatore è espulso per un palese comportamento antisportivo, un allenatore è sanzionato con un fallo da espulsione "D₂" o qualsiasi altra persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra è espulsa "B₂". La sanzione sarà la stessa di qualsiasi altro fallo da espulsione senza contatto. Inoltre, il fallo tecnico "B₂" per l'espulsione di qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra, rientra nel computo "attivo" dei falli tecnici dell'allenatore [Art. 36.2.4], fatta eccezione per quanto stabilito dall'Art. 39.

– **Esempio:** A1 commette violazione di passi. Frustrato, A1 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 con "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 in zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

– **Esempio:** A1 è sanzionato con il quinto fallo personale. Questo è il secondo fallo della squadra A, nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della squadra, (a.) A1 insulta, verbalmente, un arbitro oppure (b.) colpisce 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, poi, è diventato un giocatore escluso espulso, per aver insultato verbalmente un arbitro. Sul referto di gara, il fallo da espulsione di A1 sarà registrato, a lui, con "D" e all'allenatore della squadra A, con "B₂". (a.) un qualsiasi giocatore della squadra B, oppure (b.) B2 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. In entrambi i casi, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea della rimessa in zona di attacco con 14 secondi sul cronometro dei 24".

– **Esempio:** A1 è sanzionato con il quinto fallo personale. Questo è il secondo fallo della squadra A, nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della squadra, A1 colpisce, con un pugno, in faccia B2. A1 è sanzionato con un fallo da espulsione.

Interpretazione: Con il quinto fallo personale, A1 è diventato un giocatore escluso. A1, poi, è diventato un giocatore escluso espulso per il pugno a B2. Sul referto di gara, il fallo da espulsione di A1 sarà registrato, a lui, con "D" e all'allenatore della squadra A, con "B₂". Il gioco riprenderà con la regolare amministrazione del fallo da espulsione.

– **Esempio:** Durante il secondo quarto, l'allenatore della squadra A viene sanzionato con un fallo tecnico per il suo personale comportamento antisportivo, registrato a referto come "C₁". Nel terzo quarto, il primo assistente della squadra A colpisce con un pugno il plexiglass di protezione della propria panchina. L'allenatore A viene, pertanto, sanzionato con un fallo tecnico "B₁" per il comportamento antisportivo del primo assistente. Nel quarto quarto, A1 è sanzionato con il quinto fallo personale e, mentre si dirige verso la panchina della squadra, colpisce con un pugno in faccia B2. A1 è sanzionato con un fallo da espulsione.

Interpretazione: Con il quinto fallo personale, A1 è diventato un giocatore escluso. A1, poi, è diventato un giocatore escluso espulso per il pugno a B2. Sul referto di gara, il fallo da espulsione di A1 sarà registrato, a lui, con "D" e all'allenatore della squadra A, con "B₂". Inoltre, anche l'allenatore della squadra A deve essere espulso per somma di falli tecnici ("C₁" nel secondo quarto, "B₁" nel terzo e "B₂" nel quarto). Anche se il comportamento antisportivo di A1 non è direttamente imputabile all'allenatore, egli è comunque responsabile delle azioni di tutti gli autorizzati a sedere in panchina.

3 _ OBRI 38-3+5

4 _ OBRI 38-4

5 _ OBRI 38-6

6 _ OBRI 38-6

7

39. Rissa

39.1 Definizione

39.1.1 La rissa è uno scontro fisico reciproco tra 2 o più giocatori avversari o qualsiasi persona autorizzata a sedere in panchina.

Questo articolo si applica solamente ai sostituti, agli allenatori, agli assistenti allenatore, ai giocatori esclusi e ai componenti della delegazione al seguito che lasciano i confini dell'area della panchina della squadra durante una rissa o una qualunque situazione che può portare a una rissa.

- 1 **▲** In una situazione di rissa, tutte le azioni commesse dai giocatori dei quintetti in campo sono disciplinate dagli Articoli 36 (fallo tecnico), 37 (fallo antisportivo) e 38 (fallo da espulsione).

39.2 Regola

39.2.1 I sostituti, i giocatori esclusi o i componenti della delegazione al seguito che lasciano i confini dell'area della panchina della squadra durante una rissa, o una qualunque situazione che può portare a una rissa, devono essere espulsi (**A**).

39.2.2 Solo all'allenatore e/o al primo assistente allenatore viene permesso di lasciare l'area della panchina della squadra durante una rissa, o una qualunque situazione che può portare a una rissa, per aiutare gli arbitri a mantenere o a ristabilire l'ordine. In questa situazione, non devono essere espulsi (**B**).

39.2.3 Se l'allenatore e/o un primo assistente allenatore lasciano l'area della panchina della squadra e non aiutano né tentano di aiutare gli arbitri a mantenere o a ristabilire l'ordine, devono essere espulsi (**C**).

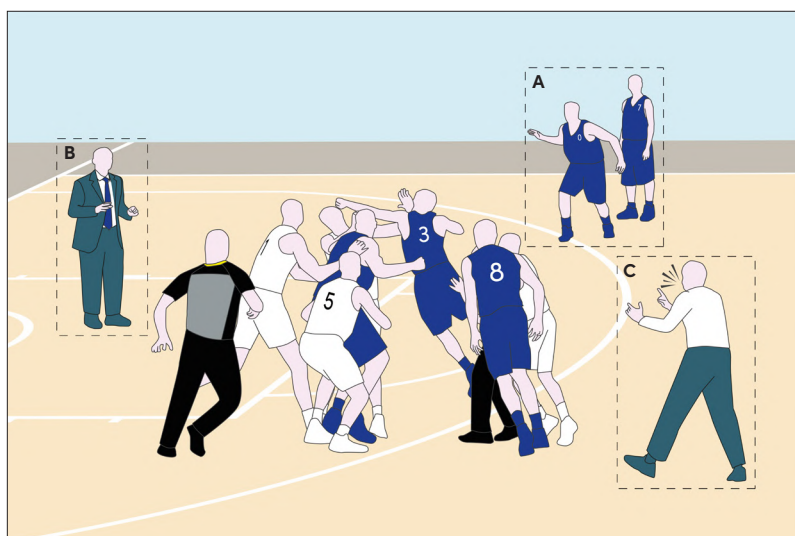


Fig. 195 ►
Differenti tipi di coinvolgimento e sanzioni durante una situazione di rissa.

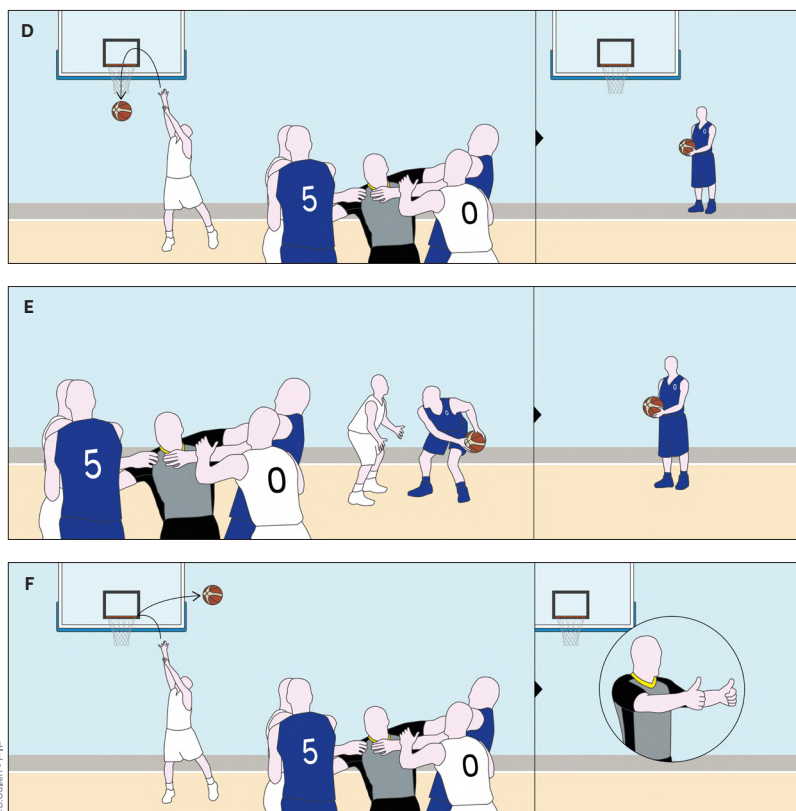
39.3 Sanzione [infraz. all'Art. 39.2]

39.3.1 A prescindere dal numero di persone espulse per aver lasciato l'area della panchina della squadra, deve essere addebitato un solo fallo tecnico "B" all'allenatore.

39.3.2 Se vengono espulse persone di entrambe le squadre per gli effetti di questo Articolo e non rimangono altre sanzioni per falli da amministrare, il gioco deve essere ripreso come segue.

Se, approssimativamente, nello stesso momento in cui il gioco viene fermato a causa della rissa:

- è stato realizzato un canestro su azione convalidato o un ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che non ha realizzato, per una rimessa da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo di quella squadra (D);
- una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla deve essere assegnata a quella squadra per una rimessa dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è iniziata la rissa (E);
- nessuna squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due (F).



◀ **Fig. 196**
Casistiche di ripresa del gioco a seguito di una situazione di rissa il cui tutte le sanzioni sono state compensate.

39.3.3 Tutti i falli da espulsione devono essere registrati a referto come descritto in Appendice B.8.3 e non devono contare come falli di squadra.

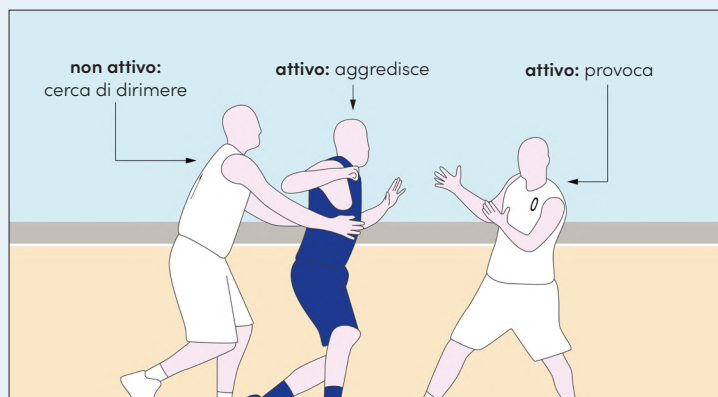
39.3.4 Tutte le eventuali sanzioni a carico di giocatori in campo, coinvolti in una rissa o in una qualunque situazione che può portare a una rissa, devono essere gestite secondo l'Art. 42.

39.3.5 Tutte le eventuali sanzioni di fallo da espulsione a carico del primo assistente allenatore, di un sostituto, di un giocatore escluso o di un componente della delegazione al seguito, che **partecipa attivamente** a una rissa o a una qualunque situazione che può portare a una rissa, devono essere sanzionate con **2 tiri liberi per ogni singolo fallo** da espulsione. Tutti i falli da espulsione del primo assistente, giocatori e sostituti devono essere addebitati sul referto a chi li ha commessi. Tutti i falli da espulsione di componenti della delegazione al seguito devono essere addebitati sul referto all'allenatore.

Amministrazione di una situazione di rissa

In una situazione di rissa è importante che vengano individuati tutti i partecipanti ed identificati i relativi comportamenti. Escludendo i giocatori in campo (il cui comportamento è sanzionato come da Art. 42), la partecipazione ad una rissa di un qualsiasi membro in panchina si può distinguere in:

- partecipazione **attiva**, fomentando gli atti di violenza;
- partecipazione **inattiva**, cercando di dirimere la rissa.



Entrando sul terreno di gioco, devono essere espulsi:

- se coinvolti **attivamente**, tutti i membri in panchina;
- se coinvolti **inattivamente**, tutti i membri in panchina, fatta eccezione per l'allenatore ed il primo assistente.

La sanzione, differente tra le due tipologie di coinvolgimento, è la seguente:

- per partecipazione **attiva**, alla squadra avversaria saranno concessi **2 tiri liberi per ogni componente** espulso;
- per partecipazione **inattiva**, alla squadra avversaria saranno concessi **2 tiri liberi** a prescindere dal numero di componenti della panchina espulsi.

▲ Se dopo una rissa tutte le sanzioni sono state compensate tra loro, sarà assegnata una rimessa per la squadra che aveva il controllo di palla o che aveva diritto alla palla quando la rissa è iniziata, dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando la rissa è iniziata. Sul cronometro dei 24", la squadra avrà il tempo rimanente quando il gioco è stato fermato.

2 _ OBRI 39-1

_ **Esempio:** La squadra A ha il controllo di palla da (a.) 20 secondi, oppure da (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.

1 _ OBRI 39-2

Interpretazione: Dopo la compensazione delle sanzioni, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, che controllava la palla prima che iniziasse la situazione di rissa, dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando la situazione di rissa è iniziata, con 4 secondi nel caso (a.), e 19 secondi nel caso (b.) sul cronometro dei 24".

▲ Come già affermato, il coinvolgimento attivo in una situazione di rissa prevede l'espulsione di ogni partecipante, 2 tiri liberi per ogni espulso e possesso di palla alla squadra avversaria. Il coinvolgimento inattivo prevede, invece, 2 tiri liberi a prescindere dal numero di espulsi (per coinvolgimento inattivo) e possesso di palla alla squadra avversaria. Tutte le sanzioni devono essere amministrate, salvo compensazioni. In caso di una o più espulsioni a favore di una delle due squadre, dopo i tiri liberi il gioco riprenderà dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra con 14 secondi sul cronometro dei 24", come per qualsiasi altro fallo da espulsione.

3 _ OBRI 39-3^M

_ **Esempio:** Durante una rissa, A6 (sostituto) entra sul terreno di gioco. A6 viene espulso.

2 _ OBRI 39-4

Interpretazione: L'espulsione sarà addebitata ad A6, registrata con "D" e, negli spazi rimanenti dei falli, saranno registrate delle "F". All'allenatore della squadra A sarà addebitato un fallo tecnico, registrato con "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 in zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

A6:

6	X	D	F	F	F	F
---	---	---	---	---	---	---

All.re A:

Tess.01234	B ₂		
------------	----------------	--	--

_ **Esempio:** Durante una sospensione, alcuni sostituti o componenti al seguito di una delle due squadre entrano sul terreno di gioco e rimangono nelle vicinanze dell'area della panchina della loro squadra. In quel momento, sul terreno di gioco si verifica una situazione che può portare ad una rissa e:

3 _ OBRI 39-8

(a) tutte le persone già presenti sul terreno di gioco rimangono nelle loro posizioni, in prossimità dell'area di panchina della propria squadra.

(b) Alcune delle persone già sul terreno di gioco, lasciano la loro posizione, e alcuni sono coinvolti nella situazione di rissa.

Interpretazione: Nel caso (a.), nessuna persona sarà espulsa. Nel caso (b.), tutte le persone già sul terreno di gioco, a seguito della sospensione, che lasciano la loro posizione in prossimità dell'area di panchina della propria squadra e tutti i giocatori che sono coinvolti attivamente nella situazione che può portare ad una rissa saranno espulsi.

Regola 6 in sintesi

Art. 32 Un fallo è una infrazione alle regole che consiste in un contatto fisico illegale oppure una sanzione disciplinare (comportamento antisportivo).

Art. 33 Ogni giocatore occupa uno spazio di forma cilindrica che ne racchiude tutto il corpo (ha più o meno la larghezza delle spalle e della punta dei piedi in posizione naturale). Il gioco prevede che ci possa essere tangenza fra i cilindri dei giocatori, ma il cilindro stesso non può essere usato per spostare un avversario che occupa una posizione. Nell'applicazione di questa regola devono essere considerati diversi principi, come quello della verticalità, che tutela lo spazio occupato dal cilindro dei giocatori (anche al di sopra o al di sotto). La posizione legale di difesa prevede che il giocatore fronteggi l'avversario con entrambi i piedi a contatto col terreno di gioco e, da qui, possa muoversi indietreggiando o lateralmente. Un giocatore deve concedere "spazio e tempo" di reazione ad un avversario senza palla. Di contro, l'attaccante non deve procurarsi illegalmente spazio con braccia, spalle e gomiti, mentre i blocchi devono essere effettuati da fermi e con i gomiti nel cilindro. Spinte, trattenute e colpi da dietro non sono consentiti né in attacco, né in difesa. Se un difensore ha almeno un piede all'interno del semicerchio no-sfondamento, un eventuale contatto da parte di un attaccante in volo, non dovrà essere sanzionato come fallo di sfondamento, a meno che l'attaccante non usi gomiti e ginocchia per offendere l'avversario.

Art. 34 Tutti i contatti causati nel tentativo di giocare la palla o fra giocatori senza palla che rientrano nella tecnica di gioco sono considerati falli personali (P). Il giocatore che ha subito un fallo ha diritto al possesso di palla o ad un numero di tiri liberi da 1 a 3: 1 tiro se subisce fallo mentre il giocatore è in atto di tiro e realizza, 2 o 3 tiri se il fallo è commesso mentre il giocatore è in atto di tiro da 2 o 3 punti. 2 tiri liberi saranno assegnati per un fallo non in atto di tiro quando la squadra che ha commesso il fallo ha esaurito la penalità nel quarto [Art. 41].

Tipologie di fallo personale

Commesso dalla squadra in difesa

Trattenuta
Bloccaggio
Spinta
Handchecking
Uso illegale delle mani
Contatto in atto di tiro
Uso eccessivo dei gomiti
Colpo alla testa

Commesso dalla squadra in attacco

Sfondamento
Sfondamento con la palla
Hooking
Blocco illegale
Uso eccessivo dei gomiti
Uso illegale delle mani
Trattenuta
Spinta

Art. 35 Si ha un doppio fallo quando due giocatori commettono fallo personale, antisportivo o da espulsione l'uno contro l'altro approssimativamente nello stesso momento, e le sanzioni sono uguali. Il gioco può riprendere con un possesso di palla per la squadra che la controllava, con una situazione di salto a due o, se viene realizzato un canestro e la palla era in volo al momento del fischio, con una rimessa dal fondo per canestro subito.

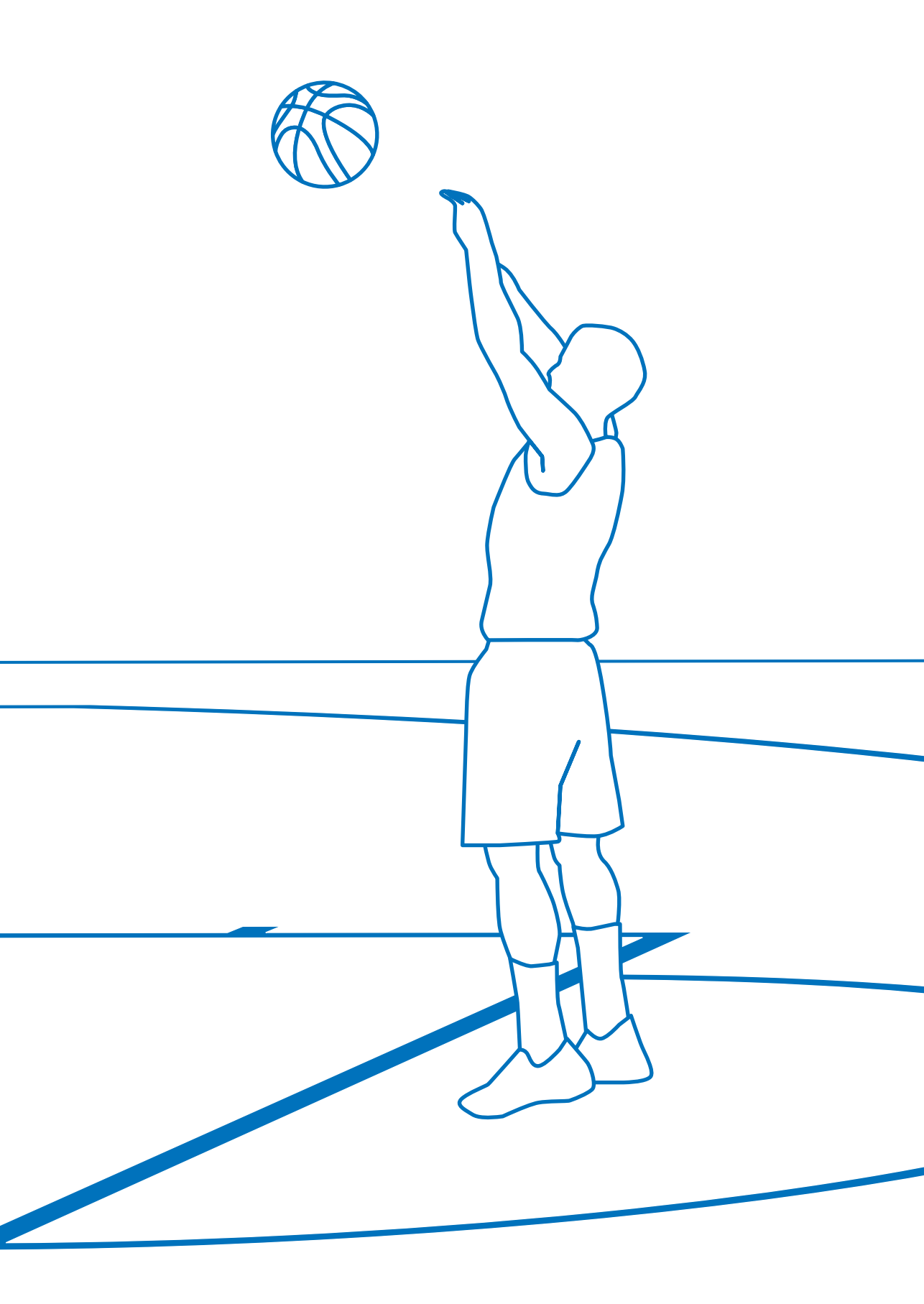
Art. 36 Un comportamento contrario al fair-play è punibile con un fallo tecnico (T). Un fallo tecnico può essere sanzionato quando un qualsiasi componente di una squadra ignora i richiami degli arbitri, insulta o protesta con arbitri, UdC o commissario, ha un comportamento scorretto nei confronti di spettatori e avversari, agita gomiti o mani davanti al volto dell'avversario, sbatte i piedi o le mani per distrarre l'avversario, ritarda deliberatamente il gioco, simula di aver subito un fallo, si appende all'anello senza che l'azione lo necessiti, invade le linee perimetrali sulla rimessa oppure commette interferenza (da parte di un difensore) sul tentativo di realizzazione dell'ultimo o unico tiro libero. La sanzione prevede 1 t.l. senza rimbalzo e, se una squadra controllava la palla al momento del tecnico avrà diritto al possesso. Se nessuna squadra la controllava, la rimessa spetterà alla squadra indicata dalla freccia indicatore del possesso alternato. Un fallo tecnico "C" è sanzionato per il personale comportamento dell'allenatore, mentre un fallo tecnico "B" per il comportamento della panchina o errori procedurali.

Art. 37 Un contatto eccessivamente duro o fatto senza la possibilità tecnica di giocare la palla, commesso lateralmente o da dietro nel tentativo di fermare un contropiede o la transizione è un fallo antisportivo (U). La sanzione prevede 2 t.l. senza rimbalzo e possesso di palla alla linea della rimessa in attacco con 14".

Allontanamento per somma di falli T ed U			
Giocatore	Allenatore	Giocatore-allenatore	
		da giocatore	da allenatore
T + T	C + C	T o U	+ C
T + U	C + B + C	T o U	+ B + C
U + T	C + B + B	T o U	+ B + B
	B + B + B	+ le medesime combinazioni delle due colonne precedenti	

Art. 38 Qualsiasi flagrante comportamento antisportivo (sia violento che verbale) è passibile di un fallo da espulsione (D). La sanzione prevede 2 t.l. senza rimbalzo e possesso di palla per una rimessa dalla linea della rimessa in attacco con 14".

Art. 39 Quando si ha uno scontro fisico tra 2 o più giocatori si ha una rissa (F). Durante una rissa solo l'allenatore e il suo vice possono aiutare gli arbitri a sedarla, entrando anche sul terreno di gioco. Per ogni giocatore, attivo alla rissa, è prevista l'espulsione (2 t.l. + possesso di palla). Sostituti, giocatori esclusi, componenti della delegazione al seguito, sia coinvolti attivamente o che abbiano solo lasciato l'area della panchina, saranno espulsi. Se attivi, per ogni espulsione saranno sanzionati 2 t.l. + possesso di palla; per i non attivi, a prescindere da numero delle espulsioni, saranno sanzionati solo 2 t.l.+ possesso di palla.



Disposizioni generali

7.

40. 5 falli commessi da un giocatore

40.1 Un giocatore che ha commesso 5 falli deve esserne informato da un arbitro e deve lasciare il terreno di gioco immediatamente. Deve essere sostituito **entro 30 secondi**.

1 | **▲** Ritardare l'uscita dal terreno di gioco oltre i 30 secondi è un comportamento sanzionabile con un fallo tecnico.

40.2 Un fallo di un giocatore, che aveva precedentemente commesso 5 falli, è considerato come un fallo di un giocatore escluso ed è addebitato e registrato a referto a carico dell'allenatore come "B" [Art. 36 precisazione 9 e Art. 37 precisazione 1].

41. Falli di squadra: penalità

41.1 Definizione

41.1.1 Un fallo di squadra è un fallo personale, tecnico, antisportivo o da espulsione commesso da un giocatore [non da un sostituto o qualsiasi altra persona in panchina]. Una squadra è in situazione di penalità per falli di squadra **dopo** che ha commesso **4 falli di squadra** in un quarto.

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

41.1.3 I falli di squadra commessi in ogni tempo supplementare devono essere considerati come commessi nel quarto quarto.

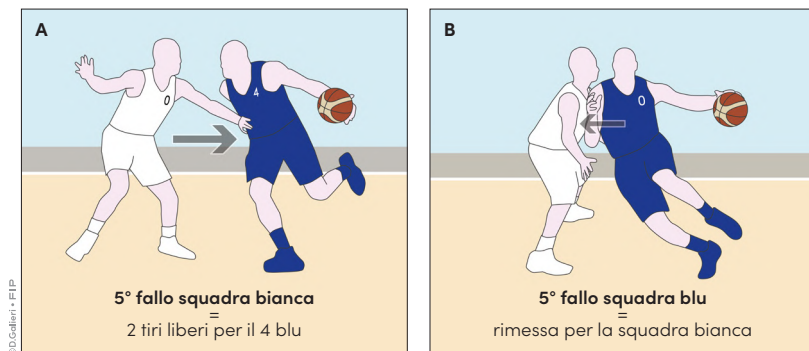
1 | **_ Esempio:** La squadra A, nel quarto quarto, ha commesso 5 falli di squadra, raggiungendo la penalità. Nel primo tempo supplementare, la squadra A commette un fallo di squadra.

Interpretazione: Il fallo di squadra commesso nel primo tempo supplementare sarà il sesto fallo della squadra A. Verrà applicata la penalità.

41.2 Regola

41.2.1 Quando una squadra è in situazione di penalità per falli di squadra, tutti i successivi falli personali commessi su un giocatore, che non è in atto di tiro, devono essere sanzionati con 2 tiri liberi, invece che con una rimessa (A). Il giocatore che ha subito il fallo deve tirare i tiri liberi.

41.2.2 Se un fallo personale viene commesso da un giocatore della squadra in controllo di una palla viva o che ha diritto alla palla, questo fallo deve essere sanzionato con una rimessa per gli avversari (B).



◀ Fig. 197
Casistiche di applicazione della penalità per falli di squadra.

⚠ La penalità per falli di squadra non si applica in caso di fallo commesso dall'attacco. Inoltre, la penalità non si applica in caso di fallo su un giocatore in atto di tiro (non saranno concessi altri tiri liberi).

1

42. Situazioni speciali

42.1 Definizione

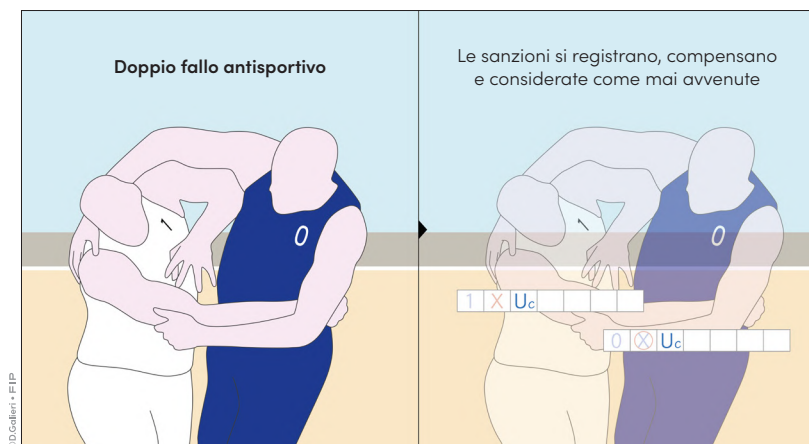
Nello stesso periodo di cronometro fermo che segue un'infrazione, possono verificarsi delle situazioni speciali quando vengono commesse ulteriori infrazioni.

42.2 Procedura

42.2.1 Tutti i falli devono essere addebitati e tutte le sanzioni devono essere identificate.

42.2.2 Deve essere determinato l'ordine in cui sono avvenute tutte le infrazioni.

42.2.3 Tutte le **sanzioni uguali** a carico di entrambe le squadre e tutte le sanzioni di doppio fallo devono essere **compensate** nell'ordine in cui sono state fischiate. Una volta che le sanzioni sono state registrate a referto e compensate, si devono considerare come mai avvenute.



◀ Fig. 198
Esempio di compensazione di sanzioni uguali.

OBRI 42-12 _ 1

▲ 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.

OBRI 42-13 _ 1

_ Esempio: Ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi. (a.) Prima che la palla diventi viva, dopo l'ultimo tiro libero realizzato, oppure (b.) dopo il primo tiro libero A2 e B2 sono sanzionati con un doppio fallo o con falli tecnici.

Interpretazione: Le sanzioni per i falli di A2 e B2 sono uguali e saranno compensate. In (b.), A1 effettuerà il secondo tiro libero. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero o con il secondo tiro libero di A1.

42.2.4 Se viene fischiato un fallo tecnico, quella sanzione **deve essere amministrata per prima**, indipendentemente dal fatto che sia stato determinato l'ordine delle sanzioni oppure che l'amministrazione delle sanzioni sia già iniziata.

Se il fallo tecnico viene fischiato all'allenatore per l'espulsione del primo assistente allenatore, di un sostituto, di un giocatore escluso o di un componente della delegazione al seguito, quella sanzione **non deve essere amministrata per prima**. Deve essere amministrata nell'ordine in cui si sono verificati tutti i falli e le violazioni, a meno che non siano stati compensati.

OBRI 42-15 _ 2

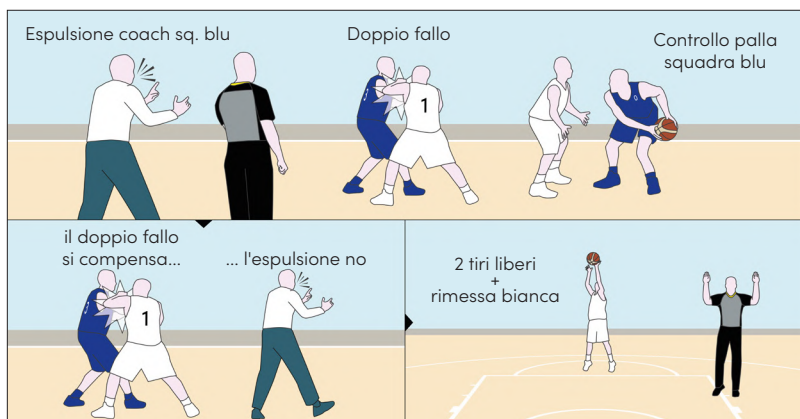
_ Esempio: B1 commette fallo su A1 in atto di tiro da 3 punti. Sul terreno di gioco, si verifica una situazione che può portare ad una rissa. A6 entra sul terreno di gioco ma non è coinvolto attivamente nella rissa.

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, a lui addebitato e registrato con "B₂". A1 effettuerà 3 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo per il fallo personale di B1. Dopodiché, 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 (espulsione di A6). 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".

42.2.5 Il diritto al possesso della palla, come parte dell'ultima sanzione da amministrare, deve annullare qualsiasi altro precedente diritto al possesso della palla.

Fig. 199 ►

In questa situazione speciale, anche se il possesso di palla è della squadra blu, dopo la compensazione delle sanzioni il possesso di palla per la squadra bianca (derivante dall'espulsione dell'allenatore blu) prevale sul precedente possesso della squadra blu.



42.2.6 Una volta che la palla è diventata viva durante il primo tiro libero o una rimessa che sono parte di una sanzione, quella sanzione non può più essere usata per compensarne qualunque altra rimanente.

_ Esempio (Fig. 200-A): Possono verificarsi le seguenti infrazioni:

(a.) A1, in palleggio, commette fallo di sfondamento.

(b.) A1 commette 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.

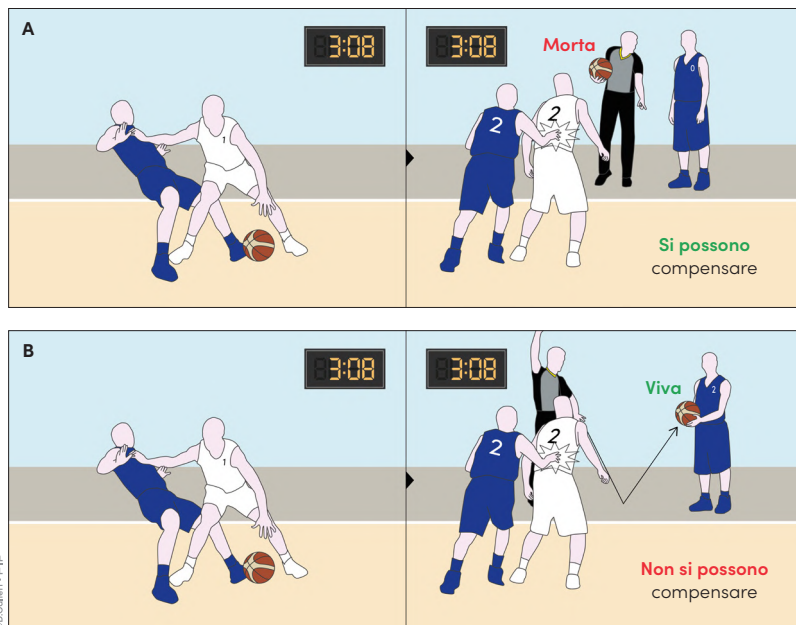
Interpretazione: Entrambe le infrazioni si sono verificate nello stesso periodo di cronometro di gara fermo e prima che la palla diventi viva, dopo la seconda infrazione. Pertanto, le stesse sanzioni saranno annullate. Poiché la squadra A aveva il controllo di palla prima della prima infrazione, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a dove si trovava A1 quando (a.) si è verificato il fallo, oppure (b.) si è verificato il doppio palleggio con il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

_ Esempio (Fig. 200-B): Nelle medesime circostanze dell'esempio precedente, B2 commette fallo su A2 mentre B0 ha la palla tra le mani, per la rimessa. Questo è il terzo fallo della squadra B, nel quarto.

Interpretazione: Il fallo di B2 è avvenuto dopo che la palla è diventata viva, per la rimessa di B0. Pertanto, le stesse sanzioni 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 dalla zona di difesa, la squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24". Se è dalla zona di attacco, la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

3 _ OBRI 42-18

4 _ OBRI 42-18



◀ Fig. 200
Esempi di compensazione di sanzioni uguali prima e dopo che la palla sia diventata viva.

42.2.7 Tutte le sanzioni rimanenti devono essere amministrare nell'ordine in cui sono state fischiate.

42.2.8 Se dopo la compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre non rimangono altre sanzioni da amministrare, la gara deve essere ripresa come segue.

Se approssimativamente nello stesso momento in cui avviene la prima infrazione:

- è stato realizzato un valido canestro su azione o un ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che non ha realizzato per una rimessa da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo di quella squadra;
- una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla deve essere assegnata a questa squadra per una rimessa dal punto più vicino alla prima infrazione;
- nessuna squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.

OBRI 42-17 _ 5

_ 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, oppure della (b.) squadra B.

Interpretazione: Le sanzioni uguali contro entrambe due squadre saranno compensate. In entrambi i casi, la gara riprenderà con una rimessa dalla linea centrale estesa in favore della squadra indicata dalla freccia del possesso alternato. 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 avversaria [Art. 12.6.4].

OBRI 42-2 _ 6

_ 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, oppure (b.) tocca l'anello ma non entra nel canestro, oppure (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.
(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 in zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

OBRI 42-3 _ 7

_ Esempio: B1 commette fallo sul tiratore A1. Dopo il fallo, con A1 ancora in atto di tiro, B2 commette fallo su A1.

Interpretazione: Il fallo di B2 sarà ignorato, a meno che non sia un fallo antisportivo o un fallo da espulsione.

OBRI 42-4 _ 8

_ 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.

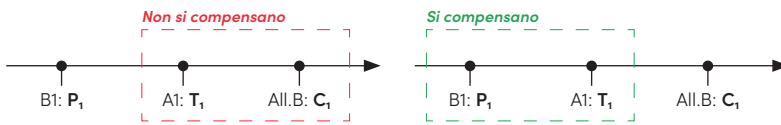
Interpretazione: Le sanzioni uguali per i 2 falli tecnici degli allenatori saranno compensate. A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea della rimessa in zona di attacco con 14 secondi.

_ Esempio: A1, mentre effettua un tiro a canestro, subisce fallo da B1; il canestro è realizzato. A1 è, poi, sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Il tiro a canestro di A1 è valido. Le sanzioni per entrambi i falli sono uguali (1 tiro libero aggiuntivo per il fallo personale e 1 tiro libero per il fallo tecnico) e si compensano l'un l'altra. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi tiro a canestro realizzato.

_ Esempio: A1, mentre effettua un tiro a canestro, subisce fallo da B1; il canestro è realizzato. A1 è, poi, sanzionato con un fallo tecnico, seguito da un fallo tecnico all'allenatore della squadra B.

Interpretazione: Il tiro a canestro di A1 è valido. Le sanzioni per tutti i falli sono uguali e si compensano nell'ordine in cui si sono verificate. 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.



_ Esempio: A1, mentre effettua un tiro, subisce un fallo antisportivo da B1; il canestro è realizzato. A1 è, poi, sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Il tiro a canestro di A1 è valido. Le sanzioni per entrambi i falli non sono uguali e non si compenseranno a vicenda (perché il fallo antisportivo prevede anche il diritto alla rimessa). Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo (il fallo tecnico si amministra per primo). 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 in zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

_ Esempio: B1 commette fallo sul palleggiatore A1, in zona di attacco. Questo è il terzo fallo della squadra B, nel quarto. A1, poi, lancia la palla contro il corpo di B1 (mani, gambe, petto etc.).

Interpretazione: B1 sarà sanzionato con un fallo personale. A1 sarà 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, in zona di attacco, dal 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.

_ Esempio: B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il quinto fallo della squadra B, nel quarto. A1, poi, lancia la palla sul corpo di B1 (mani, gambe, torso etc.).

Interpretazione: B1 sarà sanzionato con un fallo personale. A1 sarà 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.

OBRI 42-9 _ 14

_ 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 di B1.

Interpretazione: B1 sarà sanzionato con un fallo personale. A1 sarà 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, in zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

OBRI 42-9 _ 15

_ 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 sarà sanzionato con un fallo personale. A1 sarà 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, in zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

OBRI 42-10 _ 16

_ Esempio: Con 8 secondi sul cronometro dei 24", B1, in zona di difesa, commette fallo su A1. B2 è, poi, sanzionato con un fallo tecnico.

(a.) Il fallo di B1 è il quarto di squadra e il fallo tecnico di B2 è il quinto.

(b.) Il fallo di B1 è il quinto di squadra B e il fallo tecnico di B2 è il sesto.

(c.) A1 ha subito fallo mentre era in atto di tiro e la palla non è entrata.

(d.) A1 ha subito fallo mentre era in atto di tiro ed ha segnato.

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, in 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 di A1 è valido. A1 effettuerà 1 tiro libero. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

OBRI 42-11 _ 17

_ Esempio: Con 8 secondi sul cronometro dei 24", B1 è sanzionato per un fallo antisportivo su A1. Dopodiché, (a.) A2 oppure (b.) B2 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Nel caso (a.), un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Nel caso (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, 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".

OBRI 39-5 _ 18

_ Esempio: A1 e B1 iniziano una rissa, sul terreno di gioco. A6 e B6 entrano sul terreno di gioco ma non sono coinvolti nella rissa. Anche A7 entra sul terreno di gioco e colpisce B1, con un pugno in faccia.

Interpretazione: A1 e B1 saranno espulsi ed i falli saranno registrati con "Dc". A7 sarà espulso ed il fallo a lui addebitato sarà registrato con "D₂".

Sul referto di gara, gli spazi rimasti vuoti nelle 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 a loro addebitati saranno registrati con "D". Sul referto di gara, gli spazi rimasti vuoti nelle 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, a loro addebitati e registrati con "Bc". 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 il fallo da espulsione di A7, per il suo coinvolgimento attivo nella rissa, a lui addebitata e registrata con "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 in zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

– 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 a loro addebitati saranno registrati con "Dc". 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, a lui addebitato e registrato con "B₂", perché A6 e l'accompagnatore della squadra A hanno lasciato l'area della panchina della squadra. A6 sarà espulso, per il coinvolgimento attivo nella rissa, ed il fallo, a lui addebitato, sarà registrato con "D₂". Sul referto di gara, gli spazi rimasti vuoti nelle caselle dei falli di A6 saranno riempiti con delle "F". Per il fallo da espulsione dell'accompagnatore della squadra A, per il coinvolgimento attivo nella rissa, sarà sanzionato il suo allenatore e il fallo, addebitato a quest'ultimo, sarà registrato con "(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, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo (2 tiri liberi 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 per l'espulsione di A6 per il coinvolgimento attivo nella rissa; 2 tiri liberi per il fallo tecnico all'allenatore della squadra A per l'espulsione dell'accompagnatore della squadra A per il coinvolgimento attivo nella rissa). 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".

– Esempio: L'allenatore della squadra A lascia l'area della panchina della squadra, spinge con forza B1 ed è coinvolto attivamente in una rissa, sul terreno di gioco.

Interpretazione: L'allenatore della squadra A sarà sanzionato con un fallo da espulsione, per aver lasciato l'area della panchina della squadra e non aver assistito gli arbitri per ripristinare l'ordine, a lui addebitato e registrato con "D₂" sul referto di gara. L'allenatore della squadra A, per il coinvolgimento attivo nella rissa, non sarà sanzionato con un altro fallo da espulsione. Sul referto di gara, gli spazi vuoti restanti nelle caselle dei falli dell'allenatore della squadra A 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".

19 _ OBRI 39-6

20 _ OBRI 39-7

– Esempio: Prima che la palla sia messa a disposizione di A1 per effettuare 2 tiri liberi, A3 colpisce B2 venendo sanzionato con un fallo antisportivo. A3 e B2 vengono reciprocamente alle mani e sono entrambi espulsi. Per dirimere la possibile rissa, i giocatori A6, A7, B5, B7, il dirigente accompagnatore A, il dirigente addetto agli arbitri A ed il medico B entrano sul terreno di gioco ma non vengono coinvolti. Il giocatore B6, invece, entra sul terreno di gioco spintonando A3. Dalla propria area tecnica, l'allenatore A insulta l'allenatore B, il quale risponde alla provocazione ed entrambi vengono sanzionati con un fallo tecnico. Infine, l'allenatore B entra in campo, insultando l'arbitro, venendo espulso.

Interpretazione: In primo luogo, devono essere identificate le infrazioni e relative penalità nell'ordine in cui sono avvenute:

- **A3** - Fallo antisportivo (U_2)
- **A3** - Fallo da espulsione (D_2)
- **B2** - Fallo da espulsione (D_2)
- **A6** - Inattivo nella rissa (D)
- **A7** - Inattivo nella rissa (D)
- **B5** - Inattivo nella rissa (D)
- **B7** - Inattivo nella rissa (D)
- **Acc.re A** - Inat. nella rissa (B)
- **Add. arb. A** - In. nella rissa (B)
- **Medico B** - Inat. nella rissa (B)
- **B6** - Attivo nella rissa (D_2)
- **All.re A** - Fallo tecnico (C_1)
- **All.re B** - Fallo tecnico (C_1)
- **All.re B** - Espulsione (D_2)

Successivamente, le sanzioni devono essere suddivise per squadre al fine di comprendere le eventuali compensazioni:

Squadra A

- A3: U_2
- A3: D_2
- All.re: B_2^*
- All.re: C_1

Squadra B

- B2: D_2
- B6: D_2
- All.re: B_2^*
- All.re: C_1
- All.re: D_2

Squadra A

- U_2 —————
- D_2 —————
- B_2 —————
- C_1 —————

Squadra B

- D_2 Si compensano
- D_2 Si compensano
- B_2 Si compensano
- C_1 Si compensano
- D_2 Rimane

(*) Il fallo tecnico all'allenatore "B₂" è valevole per tutti coloro che sono entrati sul terreno di gioco inattivamente nella situazione di rissa. Tutte le sanzioni devono essere registrate a referto:

Squadra A

A3:	3	⊗	U _c	D _c				
A6:	6	×	D	F	F	F	F	F
A7:	7	×	D	F	F	F	F	F
All.re:	Tess. 01234 B _c (B) (B) C _c							

Squadra B

B2:	2	×	D _c					
B5:	5	⊗	D	F	F	F	F	
B6:	6	×	D _c	F	F	F	F	
B7:	7	×	D	F	F	F	F	
All.re:	Tess. 56789 B _c (B) C _c D ₂							

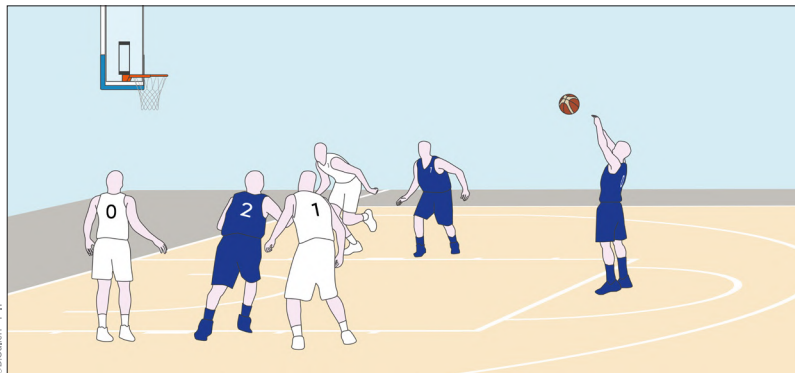
A3, A6, A7, l'accompagnatore A, l'addetto agli arbitri A, B2, B5, B6, B7, il medico B e l'allenatore B devono lasciare il campo. L'allenatore B non deve essere espulso, in quanto le due "B" cerchiate ((B)) fanno riferimento all'espulsione dell'accompagnatore e dell'addetto agli arbitri, ma non rientrano nel computo dei falli dell'allenatore. Solo il primo fallo tecnico "B_c", compensato con quello dell'allenatore B e sanzionato in quanto dei membri in panchina sono entrati in campo in situazione di rissa, rientra nel computo dei suoi falli.

A1 effettuerà i due tiri liberi per il fallo subito prima della situazione speciale, senza giocatori a rimbalzo perché deve essere amministrata una ulteriore sanzione. Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 2 tiri liberi, seguiti da una rimessa dalla linea della rimessa in zona di attacco, per effetto dell'espulsione dell'allenatore B.

43. Tiri liberi

43.1 Definizione

43.1.1 Un tiro libero è un'opportunità concessa a un giocatore di realizzare 1 punto, senza essere marcato, da una posizione dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio.



◀ Fig. 201
Tiro libero.

43.1.2 Un **blocco di tiri liberi** viene definito come tutti i tiri liberi, e l'eventuale possesso della palla seguente, che risultano da una singola sanzione di fallo.

_ Esempio: A1 commette un fallo su B1 in atto di tiro. Successivamente, l'allenatore A viene sanzionato con un fallo tecnico e, per reiterate proteste, viene espulso. Anche A1 e A6 vengono espulsi.

Interpretazione: I blocchi di tiri liberi risultano così distribuiti:

Blocco	1° blocco	2° blocco	3° blocco	4° blocco	5° blocco
Sanzionato	A1	All.re A	All.re A	A1	A6
Infrazione	Fallo P	Fallo C	Fallo D	Fallo D	Fallo D
Sanzione	2 t.l.	1 t.l.	2 t.l.+pos.	2 t.l.+pos.	2 t.l.+pos.

43.2 Regola

43.2.1 Quando viene fischiato un fallo con contatto che sia personale, antisportivo o da espulsione, il(i) tiro(i) libero(i) deve(ono) essere assegnato(i) come segue:

- il giocatore che ha subito il fallo deve tentare i tiri liberi;
- se c'è una richiesta di sostituzione per lui, deve tentare i tiri liberi prima di lasciare il terreno di gioco;
- se il giocatore deve lasciare il terreno di gioco a causa di un infortunio, per aver commesso 5 falli oppure per essere stato espulso, il suo sostituto deve tentare i tiri liberi. Se non è disponibile nessun sostituto, qualsiasi compagno di squadra indicato dal suo allenatore deve tentare i tiri liberi.

43.2.2 Quando viene fischiato un fallo tecnico o da espulsione senza contatto, qualsiasi componente della squadra avversaria indicato dal proprio allenatore deve tentare il(i) tiro(i) libero(i).

1

43.2.3 Il tiratore di un tiro libero:

- deve prendere posizione dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio (A);
- può utilizzare ogni metodo per tirare il tiro libero in modo che la palla entri nel canestro dall'alto o tocchi l'anello (B);
- deve rilasciare la palla entro 5 secondi dopo che è stata messa a sua disposizione dall'arbitro (C);
- non deve toccare la linea di tiro libero o entrare nell'area dei 3 secondi fino a quando la palla non sia entrata nel canestro o abbia toccato l'anello (D);
- non deve fintare il tiro libero.

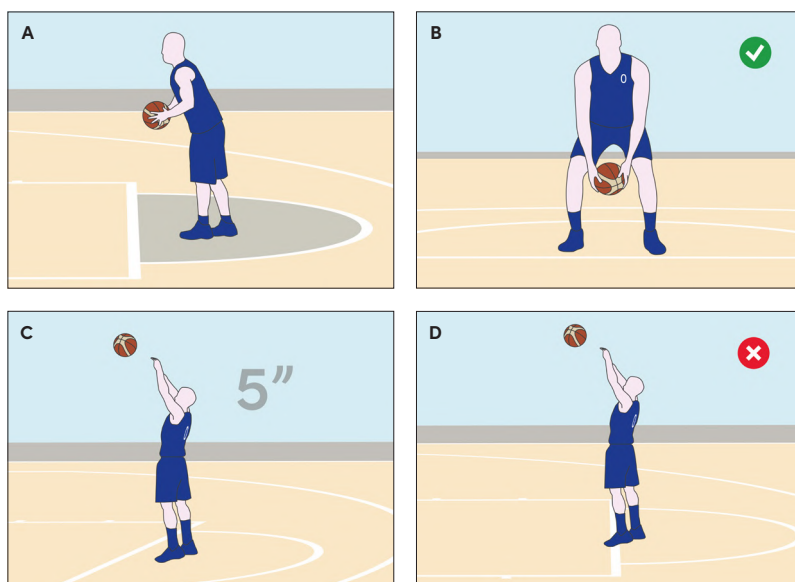


Fig. 202 ►
Azioni legali ed illegali
di un giocatore incaricato
di tirare i tiri liberi.

- 1 | ⚠ Se, durante l'ultimo tiro libero con rimbalzo, la palla non tocca l'anello, il tiratore commette una violazione. La palla sarà assegnata alla squadra avversaria con una rimessa dalla linea di tiro libero estesa.

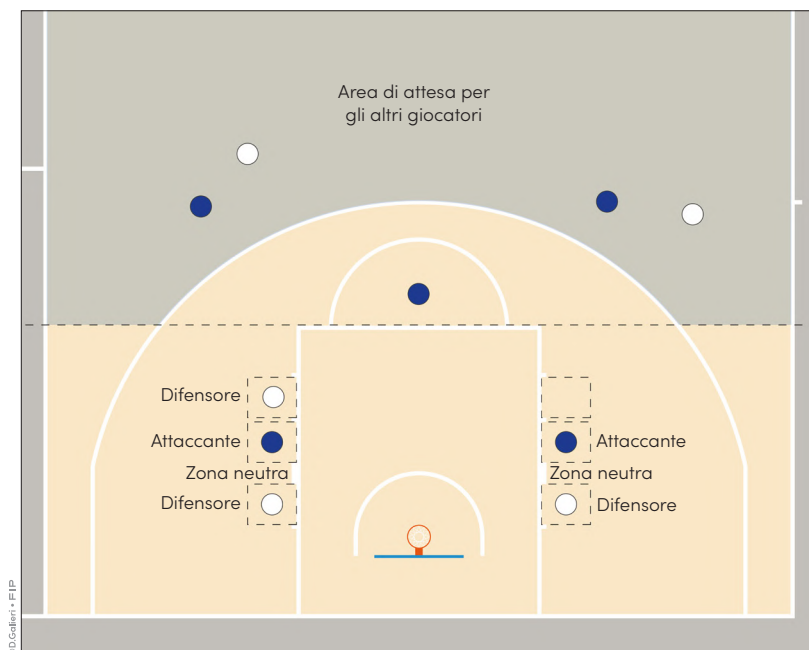
43.2.4 I giocatori, nelle postazioni per il rimbalzo sul tiro libero, considerate profonde 1 metro, hanno diritto a occupare posizioni alternate. Durante i tiri liberi, questi giocatori non devono:

- occupare le postazioni a cui hanno diritto gli avversari;
- entrare nell'area dei 3 secondi, nella zona neutra o lasciare le postazioni prima che la palla abbia lasciato la(e) mano(i) del tiratore;
- distrarre il tiratore con le loro azioni.

43.2.5 I giocatori che non si mettono nelle postazioni per il rimbalzo sul tiro libero, devono rimanere dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea del tiro da 3 punti fino a quando termina il tiro libero.

43.2.6 Durante un tiro libero che sarà seguito da un ulteriore blocco di tiri liberi o da una rimessa, tutti i giocatori devono rimanere dietro la linea di tiro libero estesa e la linea del tiro da 3 punti.

Infrangere gli Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 e 43.2.6 è una violazione.



◀ **Fig. 203**
Disposizione dei giocatori durante il tiro libero. Si precisa che il difensore bianco nella casella del rimbalzo più vicina al tiratore ha facoltà di posizionarsi sia sul lato destro che sul sinistro, ma non possono essere presenti difensori su entrambi i lati.

Esempio: A1 effettua un ultimo tiro libero. Nessuno dei giocatori della squadra B occupa gli spazi per il rimbalzo, cui ha diritto.

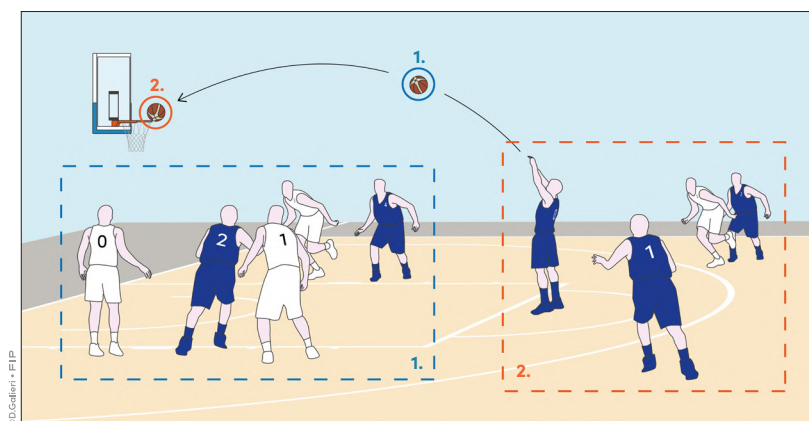
Interpretazione: Durante i tiri liberi, i giocatori possono occupare solo gli spazi per il rimbalzo cui hanno diritto (ma non è obbligatorio che le occupino). Se decidono di non occupare le loro posizioni a rimbalzo, devono rimanere dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea dell'area di tiro da 3 punti, fino al termine del tiro libero.

2 _ OBRI 43-2

▲ Durante l'ultimo tiro libero con rimbalzo:

- il tiratore può lasciare la propria posizione solo dopo che la palla abbia toccato l'anello;
- i giocatori nelle postazioni laterali per il rimbalzo possono lasciare la propria posizione solo dopo che il tiratore abbia lasciato la palla;
- i giocatori oltre l'arco dei 3 punti possono lasciare la propria posizione solo dopo che la palla abbia toccato l'anello.

2



◀ **Fig. 204**
Nel momento in cui la palla lascia le mani del tiratore, i giocatori evidenziati in **blu** possono andare a rimbalzo. Nel momento in cui la palla tocca l'anello, anche i giocatori evidenziati in **arancione** possono andarvi.

43.3 Sanzione [infrac. agli Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 e 43.2.6]

43.3.1 Se un **tiro libero viene realizzato** e la(e) violazione(i) viene commessa dal tiratore, il punto non deve essere convalidato. La palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, a meno che non ci siano da amministrare ulteriori sanzioni di tiro(i) libero(i) o possesso della palla.

43.3.2 Se un **tiro libero viene realizzato** e la violazione viene commessa da un qualsiasi giocatore che non sia il tiratore:

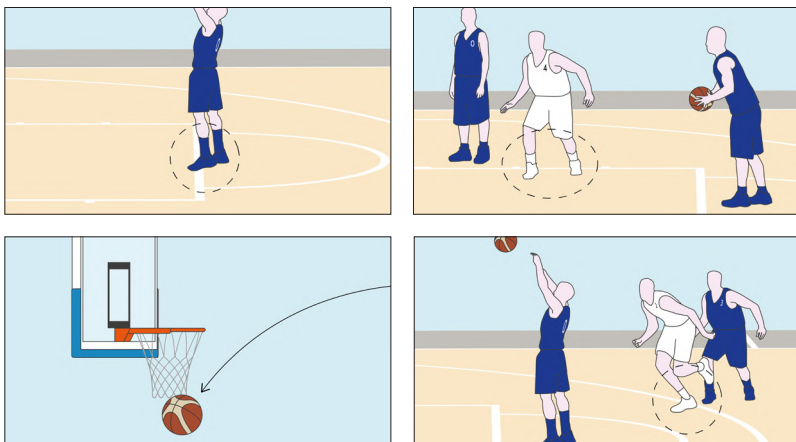
- il punto deve essere convalidato;
- la violazione deve essere ignorata.

Nel caso dell'ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo di quella squadra.

43.3.3 Se un tiro libero **non viene realizzato** e la violazione viene commessa:

- dal **tiratore o un suo compagno** di squadra, durante l'ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, a meno che quella squadra non abbia diritto a un successivo possesso della palla;
- da un **avversario** del tiratore, deve essere assegnato un tiro libero aggiuntivo al tiratore;
- da **entrambe le squadre** , durante l'ultimo tiro libero, si verifica una situazione di salto a due.

Fig. 205 ►
Esempi di violazioni commesse durante i tiri liberi.



OBRI 43-4 _ 3

— Esempio: B2 entra nell'area dei 3 secondi prima che la palla lasci le mani di A1, su un ultimo tiro libero. Il tiro libero di A1 non tocca l'anello.

Interpretazione: Questa è una violazione sul tiro libero di B2 e A1. Si verifica una situazione di salto a due.

OBRI 12-19 _ 4

— Esempio: A1 subisce fallo antisportivo da B2. Durante l'ultimo tiro libero senza alcun giocatore a rimbalzo, la palla si blocca tra anello e tabellone, A1 calpesta la linea di tiro libero o la palla non tocca l'anello.

Interpretazione: In tutti i casi il tiro libero sarà considerato come non realizzato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea della rimessa in attacco, con 14 secondi sul cronometro dei 24".

44. Errori correggibili

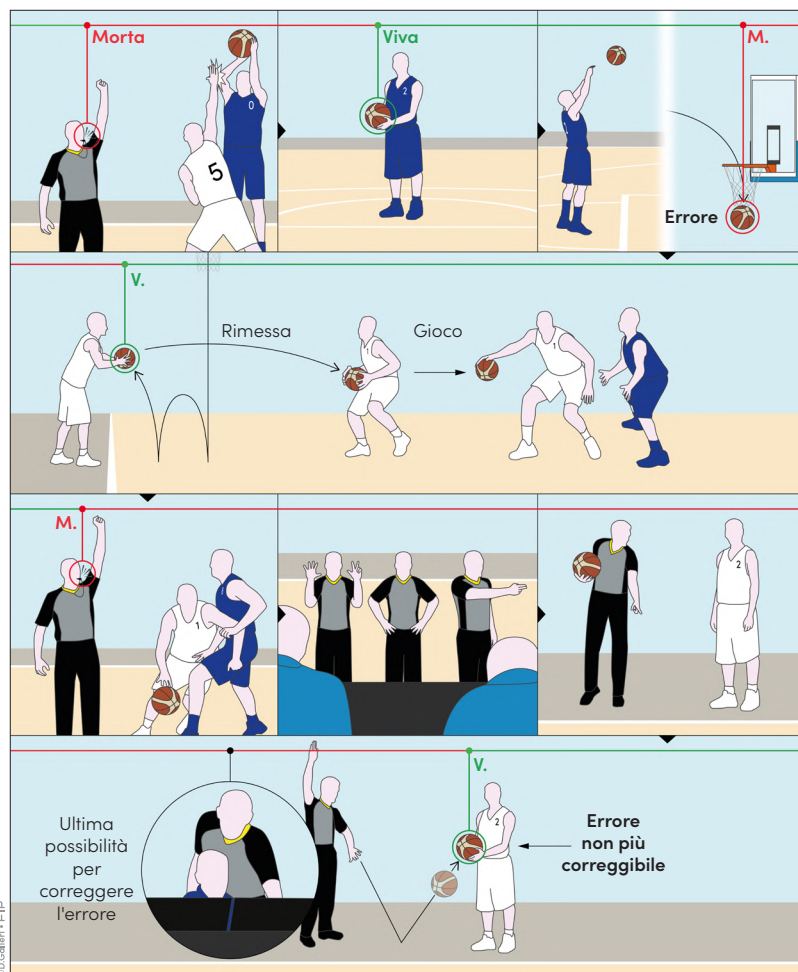
44.1 Definizione

44.1.1 Gli arbitri possono correggere un errore, se una regola viene inavvertitamente ignorata, **solo** nelle seguenti situazioni:

- assegnazione di tiro(i) libero(i) non dovuto(i);
- mancata assegnazione di tiro(i) libero(i) dovuto(i);
- errata convalida o annullamento di un punto(i);
- tiro(i) libero(i) eseguito da giocatore non corretto.

44.2 Procedura generale

44.2.1 Per essere correggibili, gli errori di cui sopra devono essere rilevati dagli arbitri, dal commissario, se presente, o dagli ufficiali di campo prima che la palla diventi viva, a seguito della prima palla morta, dopo che il cronometro di gara è stato avviato successivamente all'errore. Questi errori non sono più correggibili dopo che la palla è diventata morta quando il cronometro di gara suona per la fine della gara.



◀ Fig. 206

Nella situazione in esempio, viene commesso un errore correggibile: errato tiratore dei liberi (2 blu al posto dello 0 blu). Dopo l'ultimo tiro libero, la palla diventa **morta**. L'errore è correggibile. La palla viene presa dal difensore per effettuare la rimessa, diventando **viva**. Dopo la rimessa, vi è una fase di gioco con cronometro in movimento, interrotta da un fallo dell'8 blu sull'1 bianco. Al fischio dell'arbitro la palla diventa nuovamente **morta**. L'errore è correggibile. Segue la segnalazione del fallo agli UdC e l'indicazione del punto di rimessa all'attaccante bianco. Questa è l'ultima occasione per correggere l'errore. Nel momento in cui la palla viene messa a disposizione del giocatore incaricato della rimessa, essa diventa **viva** e l'errore non è più correggibile.

44.2.2 Un arbitro può fermare immediatamente il gioco nel momento in cui rileva un errore correggibile, purché nessuna squadra venga posta in una situazione di svantaggio.

44.2.3 Qualsiasi fallo commesso, punto segnato, tempo di gioco trascorso o ulteriore attività che si può verificare dopo che è avvenuto l'errore e prima del suo rilevamento, rimane valido.

44.2.4 Dopo la correzione dell'errore, il gioco deve essere ripreso dal punto in cui è stato fermato per correggere l'errore, salvo diversa indicazione contenuta in questo Regolamento [Art. 44.3.2]. La palla deve essere assegnata alla squadra che aveva diritto alla palla nel momento in cui il gioco è stato fermato per la correzione dell'errore.

OBRI 44-2 _ 1

_ 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, oppure (b.) dopo che la palla sia a disposizione, di un giocatore della squadra A, per la rimessa da dietro la linea di fondo campo.

Interpretazione: Il canestro di B2 è valido. Nel caso (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, da dietro la propria linea di fondo campo, come dopo qualsiasi canestro realizzato. Nel caso (b.), l'errore non è più correggibile e il gioco deve continuare.

OBRI 44-3 _ 2

_ 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 campo, a B3. Con 18 secondi sul cronometro dei 24", B3 palleggia, in zona di attacco, quando è scoperto l'errore della mancata effettuazione del secondo tiro libero di A1, oppure realizza un canestro.

Interpretazione: Il gioco sarà fermato immediatamente. A1 effettuerà il 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, con 18 secondi sul cronometro dei 24". Nel caso in cui B3 abbia realizzato un canestro, tale canestro è valido e il gioco deve proseguire con una rimessa per la squadra A, da dietro la propria linea di fondocampo, come a seguito di un qualsiasi canestro realizzato.

44.2.5 Una volta che un errore ancora correggibile è rilevato e:

- il giocatore coinvolto nella correzione dell'errore è in panchina, dopo essere stato legalmente sostituito, deve rientrare in campo per partecipare alla correzione dell'errore. A questo punto egli diventa un giocatore. Al termine della correzione, il giocatore coinvolto può rimanere in campo, a meno che sia stata richiesta nuovamente una sostituzione legale. In questo caso il giocatore può lasciare il terreno di gioco;
- il giocatore coinvolto era stato sostituito a causa di un infortunio o per aver ricevuto una qualunque assistenza, per aver commesso 5 falli oppure per essere stato espulso, il suo sostituto deve partecipare alla correzione dell'errore.

44.2.6 Un errore nelle operazioni di registrazione a referto, di cronometraggio o del cronometro dei 24 secondi, che riguarda il punteggio, il numero di falli o di sospensioni, il tempo trascorso o mancante sul cronometro di gara o sul cronometro dei 24 secondi, può essere corretto dagli arbitri in qualunque momento prima che il primo arbitro abbia firmato il referto.

_ 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, in 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 di A1 è stato realizzato entro i 7 secondi di tempo rimanenti, il canestro di A1 è valido. Inoltre, se gli arbitri concordano 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.

3 _ OBRI 44-18

44.3 Procedura specifica

44.3.1 Assegnazione di un tiro(i) libero(i) non dovuto(i)

In caso di assegnazione di uno o più tiri liberi non dovuti, il(l) tiro(i) libero(i) tentato(i), come risultato di un errore, deve essere annullato e il gioco deve essere ripreso come segue:

- se il cronometro di gara **non è stato avviato**, la palla deve essere assegnata, per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, alla squadra a cui sono stati annullati i tiri liberi (**A**);
- se il cronometro di gara **è stato avviato** e:
 - la squadra in controllo della palla, o che ha diritto alla palla nel momento in cui l'errore viene rilevato, è la stessa squadra che era in controllo della palla nel momento in cui l'errore si è verificato, oppure;
 - nessuna squadra è in controllo della palla nel momento in cui l'errore viene rilevato;la palla deve essere assegnata alla squadra che aveva diritto alla palla nel momento in cui l'errore si è verificato (**B**);
- se il cronometro di gara **è stato avviato** e, nel momento in cui l'errore viene rilevato, la squadra in controllo della palla o che ha diritto alla palla è la squadra avversaria di quella in controllo della palla nel momento dell'errore, si verifica una situazione di salto a due (**C**);
- se il cronometro di gara **è stato avviato** e, nel momento in cui l'errore viene rilevato, viene assegnato un tiro(i) libero(i) a seguito di una sanzione di fallo, il(i) tiro(i) libero(i) deve essere amministrato e la palla deve essere assegnata per una rimessa alla squadra che era in controllo della palla nel momento in cui l'errore è avvenuto (**D**).

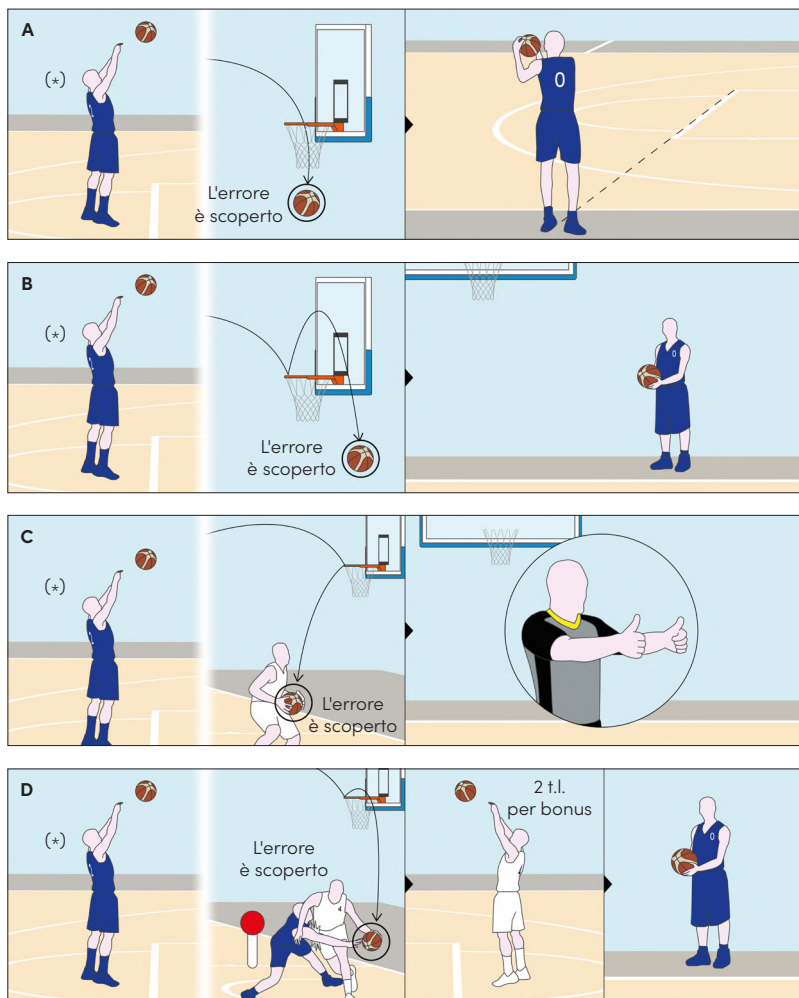


Fig. 207 ▶
 Procedure di correzione
 e ripresa del gioco in
 caso di assegnazione di
 tiri liberi non dovuti (*).

44.3.2 Mancata assegnazione di un tiro(i) libero(i) dovuto(i)

In caso di mancata assegnazione di uno o più tiri liberi dovuti:

- se non c'è stato un cambio nel controllo della palla dopo che l'errore è avvenuto, il gioco deve essere ripreso, dopo la correzione dell'errore, come a seguito di un qualunque normale ultimo tiro libero;
- se la stessa squadra realizza un canestro, dopo che le è stato erroneamente assegnato il possesso della palla per una rimessa, l'errore deve essere ignorato.

OBRI 44-11_4

__ 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 nel 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 riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

– **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 regolare rimessa per possesso alternato della squadra A.

– **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, mentre effettua un tiro da 2 punti, subisce fallo da B1; il canestro non è 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 riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

– **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. 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.

– **Esempio:** B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il quinto fallo della squadra B, nel quarto. A1 viene legalmente sostituito da A6. Alla squadra A è erroneamente assegnata una rimessa invece che 2 tiri liberi ad A1. A2 rimette passando la palla, sul terreno di gioco, ad A3 quando gli arbitri riconoscono l'errore e fermano il gioco immediatamente.

Interpretazione: L'errore è ancora correggibile. Nonostante A1 sia stato sostituito ed il cronometro di gara sia stato avviato e nuovamente fermato, A1 rientrerà sul terreno di gioco per effettuare 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

– **Esempio:** B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il quinto fallo della squadra B. A seguito del contatto, A1 s'infortuna, riceve soccorso ed è sostituito da A6. Alla squadra A è assegnata erroneamente una rimessa e durante quest'ultima, prima che la palla sia toccata legalmente da un giocatore sul terreno, gli arbitri riconoscono l'errore e fermano il gioco.

Interpretazione: L'errore è ancora correggibile. Dato che il cronometro di gara non è ancora partito A1 non può rientrare e il suo sostituto (A6) dovrà effettuare 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà come dopo qualsiasi tiro libero.

5 _ OBRI 44-12

6 _ OBRI 44-13

7 _ OBRI 44-14

8 _ OBRI 44-15 ^[M]

9 _ OBRI 44-16 ^[M]

44.3.3 Tiro(i) libero(i) eseguito da giocatore non corretto

In caso assegnazione di uno o più tiri liberi eseguiti da un giocatore non corretto, il(l) tiro(i) libero(i) tentato(i) e il possesso della palla, se parte della sanzione, devono essere annullati e la palla deve essere assegnata agli avversari, per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, a meno che il gioco non sia continuato e poi sia stato fermato per la correzione dell'errore oppure non ci siano da amministrare sanzioni per ulteriori infrazioni. In questo ultimo caso il gioco deve essere ripreso dal punto in cui 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 sostituito immediatamente dal tiratore corretto, senza alcuna sanzione.

_ Esempio: B1 commette fallo su A1. Questo è il sesto fallo della squadra B, nel quarto. Ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi. Al posto di A1, è A2 che effettua i 2 tiri liberi. L'errore è scoperto:

- (a.) prima che la palla abbia lasciato le mani di A2, per il primo tiro.
- (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: Nel caso (a.), l'errore sarà corretto immediatamente. A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcuna sanzione per la squadra A. Nei casi (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, in 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, in zona di difesa.

_ Esempio: B1 commette fallo sul tiratore A1. Ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi. Al posto 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 da dietro la propria linea di fondo campo.

Interpretazione: I 2 tiri liberi, indipendentemente dal fatto che siano stati realizzati o meno, saranno cancellati. Il 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 da dietro la linea di fondo campo della squadra B.

_ Esempio: A1, mentre effettua un tiro da 2 punti, subisce fallo da B1; il canestro non è realizzato. L'allenatore della squadra B è, poi, sanzionato con un fallo tecnico. A2 effettua tutti e 3 i tiri liberi, anziché far effettuare ad A1 i 2 tiri liberi per il fallo di B1. 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 all'allenatore della squadra B, era legale (se realizzato, deve valere). I successivi 2 tiri liberi, effettuati da A2 al posto di A1, indipendentemente dal fatto che siano stati realizzati o meno, saranno cancellati. Il gioco deve riprendere con una rimessa per la squadra B dalla linea di tiro libero estesa in difesa.

_ 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. Al posto di A1, è A2 che effettua 2 tiri liberi. L'errore è scoperto dopo che la palla lascia le mani di A2, per il primo tiro libero.

Interpretazione: I 2 tiri liberi di A2 saranno annullati. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea di tiro libero estesa, in zona di difesa, con 0.3 secondi sul cronometro di gara.

_ Esempio: Con 3 secondi sul cronometro di gara, nel terzo quarto, B1 commette fallo sul tiratore A1. Ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi. Invece di A1, è A2 che effettua i 2 tiri liberi e il quarto finisce. L'errore è scoperto (a.) durante il successivo intervallo di gara, oppure (b.) dopo che la palla sia diventata viva per l'inizio del quarto quarto.

Interpretazione: Nel caso (a.), i 2 tiri liberi di A2 saranno annullati. Il quarto quarto inizierà con una rimessa per possesso alternato, dalla linea centrale. Nel caso (b.), l'errore non è più correggibile e la gara deve proseguire.

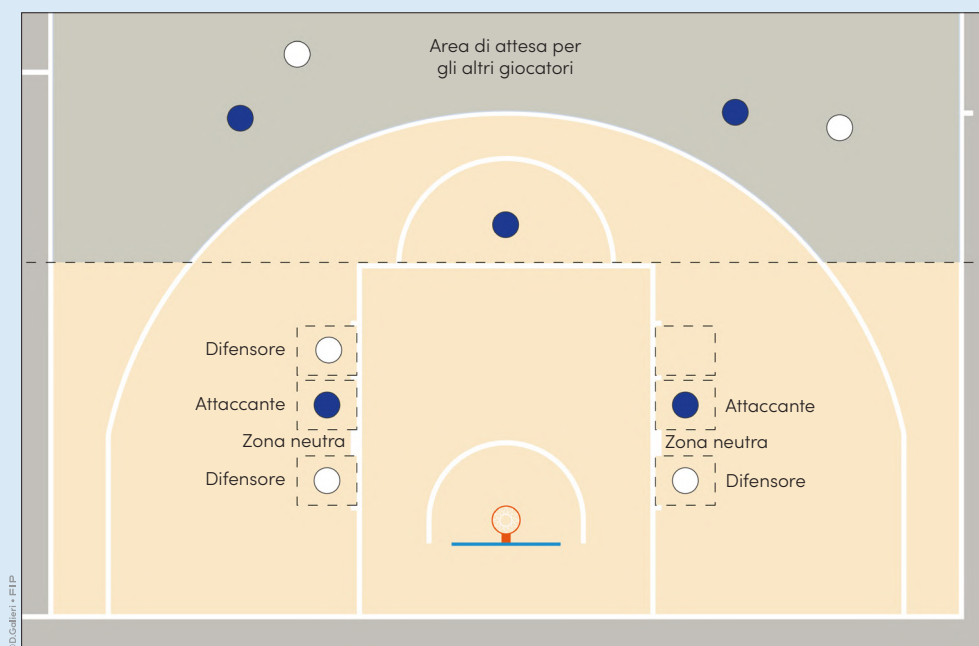
Regola 7 in sintesi

Art. 40 Un giocatore può commettere un massimo di 5 falli, dopodiché diventa un giocatore escluso, ma può rimanere in panchina.

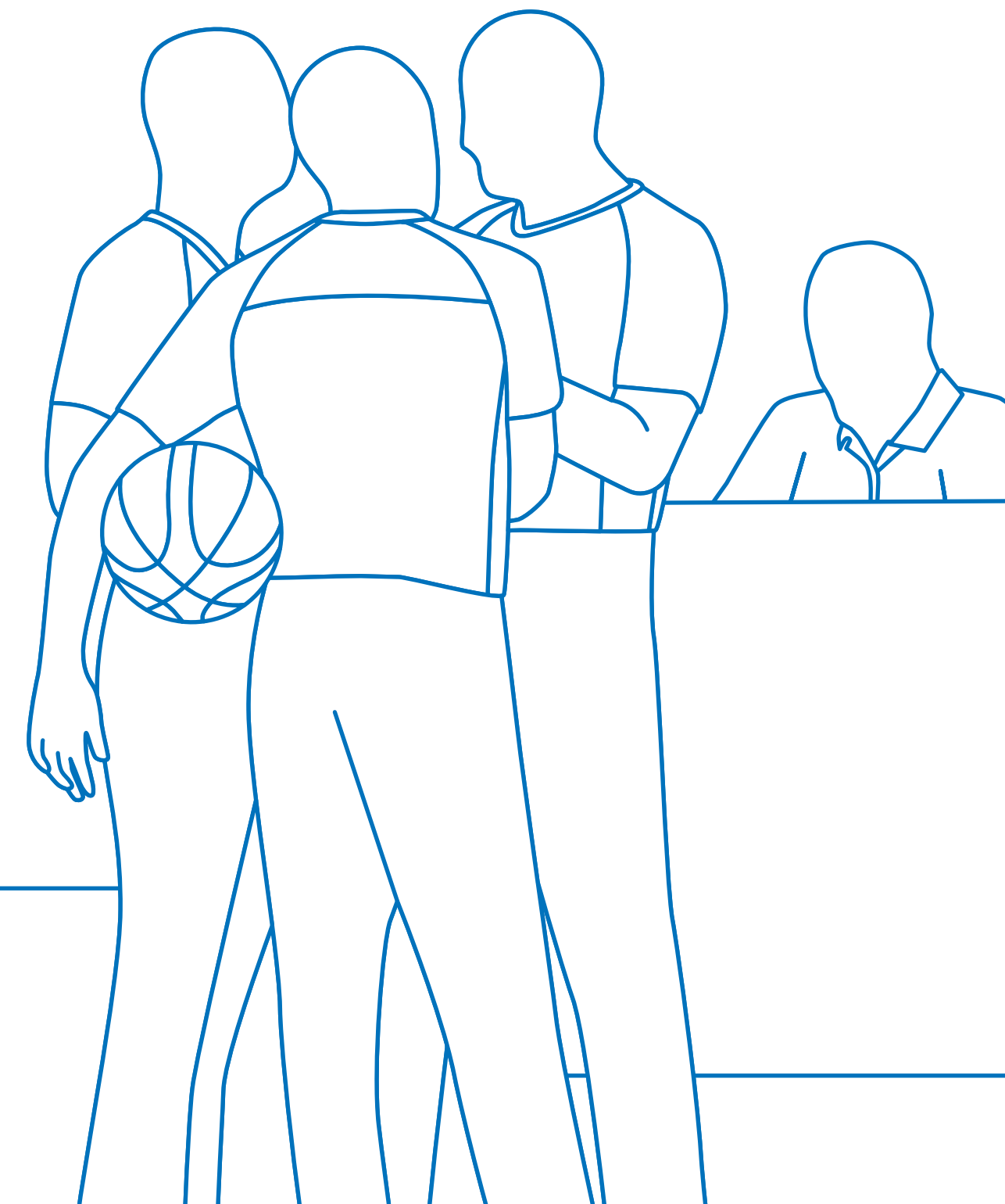
Art. 41 Tutti i falli commessi da giocatori in campo (inclusi tecnici, antisportivi ed espulsioni) rientrano nei falli di squadra. Al raggiungimento del 4° fallo di squadra nel quarto sarà esposta la paletta del bonus. I falli di un tempo supplementare vanno ad aggiungersi a quelli del 4°Q. Dal quinto fallo la squadra avversaria avrà a disposizione 2 t.l. per tutti i falli subiti non in atto di tiro.

Art. 42 Infrazioni commesse nello stesso periodo di palla morta e cronometro fermo, con sanzioni uguali, devono essere compensate. Eventuali sanzioni rimanenti dovranno essere amministrare in ordine cronologico.

Art. 43 A seguito dei falli potranno essere attribuiti dei tiri liberi (t.l.). Il giocatore incaricato sarà quello che ha subito il fallo, mentre in caso di fallo T e D senza contatto, il tiratore sarà scelto dall'allenatore. A rimbalzo possono schierarsi 3 difensori e 2 attaccanti, partendo dalla posizione più vicina al canestro nell'ordine: D-A-D/D-A, non esiste lato preferenziale. In caso di falli T, U, D non sono previsti giocatori a rimbalzo. I giocatori non a rimbalzo dovranno sostare tutti oltre l'arco del tiro da 3 punti e sopra la linea estesa di tiro libero.



Art. 44 Sono previste 4 tipologie di errori correggibili (assegnazione di tiri liberi non dovuti, mancata assegnazione di tiri liberi dovuti, errata convalida o annullamento di un punto ed errato tiratore dei liberi) entro i tempi di gioco previsti dalla regola. Errori nel punteggio, nel cronometraggio, nella registrazione di falli e punti, possono essere corretti in qualunque momento, fino a quando il primo arbitro non abbia firmato il referto.



Arbitri, Ufficiali di Campo, Commissario: doveri e poteri



45. Arbitri, Ufficiali di Campo e Commissario

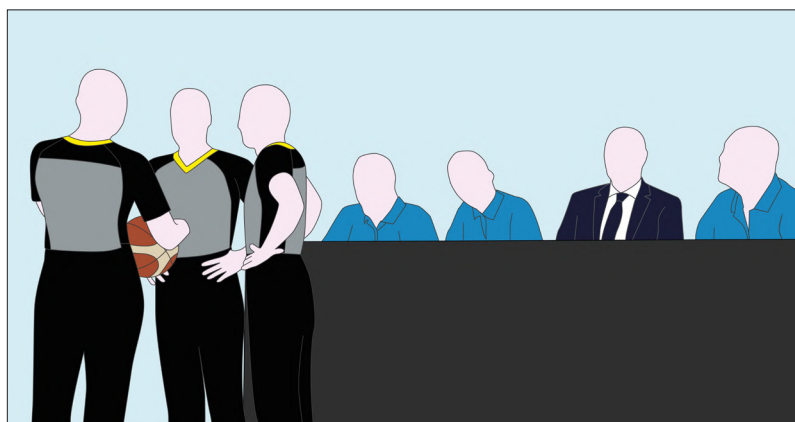
45.1 Gli **arbitri** sono un primo arbitro e 1 o 2 arbitri. Devono essere assistiti dagli ufficiali di campo e da un commissario, se presente.

45.2 Gli **ufficiali di campo** sono un segnapunti, un assistente segnapunti, un cronometrista e un operatore del cronometro dei 24 secondi.

45.3 Il **commissario** deve sedersi tra il segnapunti e il cronometrista. Il suo compito primario durante la gara è di sovrintendere il lavoro degli ufficiali di campo e di assistere il primo arbitro e gli altri arbitri nel regolare svolgimento della gara.

Fig. 208 ▶

Illustrazione raffigurante gli arbitri (in divisa grigia), gli ufficiali di campo (seduti al tavolo, con polo blu) ed il commissario (anch'egli seduto al tavolo, in giacca e cravatta).



© D.Gallini - FIP

45.4 Gli arbitri di una determinata gara non devono avere alcun tipo di collegamento con nessuna delle squadre in campo.

45.5 Gli arbitri, gli ufficiali di campo e il commissario devono dirigere la gara in base a questo Regolamento e non hanno alcuna autorità di cambiarlo.

45.6 La divisa degli arbitri deve essere una maglietta arbitrale, pantaloni lunghi neri, calzini neri e scarpe da pallacanestro nere.

45.7 Gli arbitri e gli ufficiali di campo devono essere vestiti uniformemente.

Commissario

Vi è una differenza tra il commissario FIBA e il commissario di campo designato dalla FIP nelle proprie competizioni. Le mansioni di quest'ultimo sono riportate all'Articolo 56 del R.E.G. Nella "squadra arbitrale" è prevista anche la figura dell'osservatore.

46. Primo arbitro: doveri e poteri

Il **primo arbitro** deve:

46.1 Controllare e approvare tutte le attrezzature che saranno usate durante la gara (**A**).

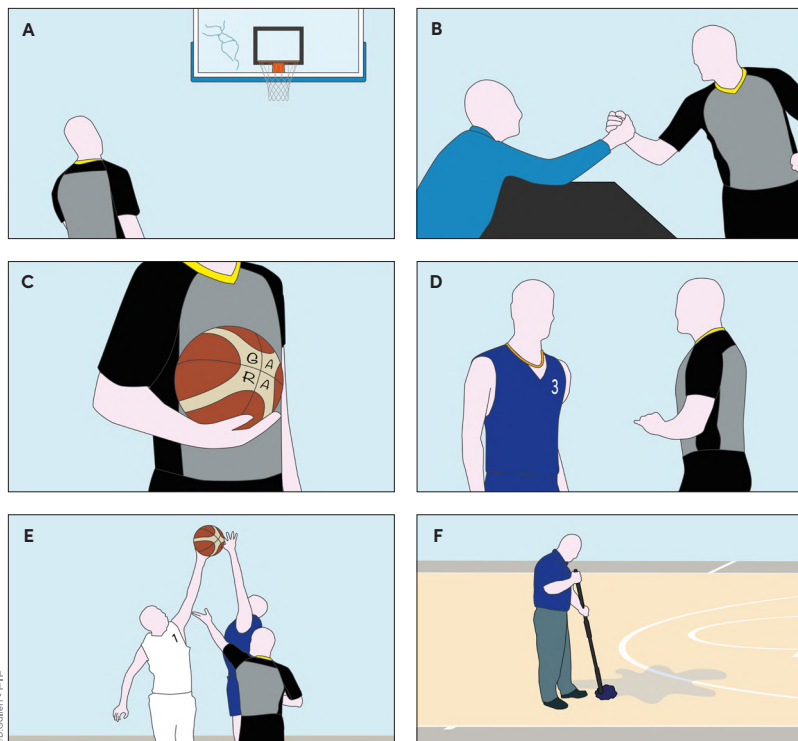
46.2 Scegliere il cronometro di gara, dei 24 secondi, delle sospensioni e identificare gli ufficiali di campo (**B**).

46.3 Scegliere un pallone di gara tra almeno 2 palloni forniti dalla squadra ospitante. Nel caso nessuno di questi palloni fosse idoneo come pallone di gara, può scegliere quello della miglior qualità disponibile (**C**).

46.4 Non permettere a nessun giocatore di indossare oggetti che possano causare un infortunio ad altri giocatori (**D**).

46.5 Amministrare un salto a due all'inizio del primo quarto e una rimessa per possesso alternato all'inizio di tutti gli altri quarti e tempi supplementari (**E**).

46.6 Avere l'autorità di interrompere una gara quando le condizioni lo richiedano (**F**).



◀ **Fig. 209**
Alcuni doveri del primo arbitro.

46.7 Avere l'autorità di determinare la perdita della gara per rinuncia di una squadra.

46.8 Esaminare accuratamente il referto al termine del tempo di gioco o in qualsiasi momento lo ritenga necessario.

46.9 Approvare e firmare il referto al termine del tempo di gioco, mettendo fine all'amministrazione e al **coinvolgimento** degli arbitri con la gara. La competenza degli arbitri deve **iniziare** quando entrano in campo 20 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara e **terminare** quando il segnale acustico del cronometro di gara, approvato dagli arbitri, suona per il termine della gara.

46.10 Registrare sul retro del referto [nei campionati FIP sul rapporto arbitrale], all'interno dello spogliatoio, prima di firmarlo:

- qualsiasi rinuncia a giocare o fallo da espulsione;
- qualsiasi comportamento antisportivo commesso dai componenti di una squadra, dagli allenatori, dagli assistenti allenatore e dai componenti della delegazione al seguito che si sia verificato nei 20 minuti precedenti l'orario previsto per l'inizio della gara, oppure tra il termine della gara e l'approvazione e la firma del referto.

In questi casi, il primo arbitro (o il commissario, se presente) deve inviare un rapporto dettagliato [allegato al rapporto] all'ente organizzatore della competizione.

Fig. 210 ►
Rapporto arbitrale.

Il formulario è intitolato "RAPPORTO ARBITRALE" e include i seguenti campi e sezioni:

- Gara n. del / / tra e**: Campo per la registrazione della gara.
- ART. 27 - INFRAZIONI COMMESSE DAL PUBBLICO**:
 - (1) Espulsione di spettatori non consentiti, perché offensivi e/o di incitamento alla violenza e/o al razzismo.
 - (2) Stendardi con sante, per l'occasione feste di periodo che rappresentano.
 - (3) Comportamenti atti a turbare il regolare svolgimento della gara.
 - (4 - 5) Offesa e minacce dirette ad arbitri o tesserati o ad un tesserato.
 - (6 - 7) Lancio di oggetti non contudenti verso arbitri, ufficiali di campo, tesserati, senza coprire o coprendo.
 - (8 - 9) Lancio di sputi in direzione di arbitri, ufficiali di campo e tesserati, senza coprire o coprendo.
 - (10 - 11) Lancio di oggetti contudenti, verso arbitri, ufficiali di campo e tesserati, senza coprire o coprendo.
 - (12) Lancio di oggetti contudenti, che colpiscono con danno.
 - (13 - 14) Lancio di espressioni mormorate, petardi, fumogeni ecc. al di fuori del campo di gioco o in direzione del campo di gioco.
 - (15) Atti di taglieggiamento e vandalismo che comportano danni ad installazioni, attrezzature, cose e persone.
- ART. 28 - INFRAZIONI COMMESSE DAL PUBBLICO CIRCOSTANZE AGGRAVANTI**
- ART. 29 - INVASIONE DEL CAMPO DI GIOCO ED AGGRESSIONE**:
 - (1) Invasione del campo di gioco, con intenti pacifici che turbano il regolare svolgimento della gara ed ostacolano il libero accesso agli avari diritti al campo di gioco ed agli spogliatoi.
 - (2) Tentativo di invasione del campo di gioco.
- ART. 30 - INVASIONE DEL CAMPO DI GIOCO**
- ART. 31 - AGGRESSIONE FUORI DEL CAMPO DI GIOCO**
- ART. 32 - PROTESTE DI TESSERATI**
- ART. 33 [1] - COMPORTAMENTO DI TESSERATI NEI CONFRONTI DEGLI ARBITRI**
- ART. 33 [2] - NEI CONFRONTI DI TESSERATI ISCRITTI A REFERATO**
- ART. 35 - COMPORTAMENTI NON REGOLAMENTARI**
- INDICARE SE PRESENTE ALLEGATO DI RIFERIMENTO AL RAPPORTO ARBITRALE, CON DESCRIZIONE ANALITICA DEI COMPORTAMENTI**
- Medico: Nome, Cognome, N. tessera Ordine dei Medici, Ambulanza**

46.11 Prendere la decisione finale ogni volta sia necessario o quando gli arbitri sono in disaccordo. Per prendere una decisione finale può consultare gli altri arbitri, il commissario, se presente, e/o gli ufficiali di campo.

46.12 Per le gare in cui si usa l'Instant Replay, fare riferimento all'Appendice F.

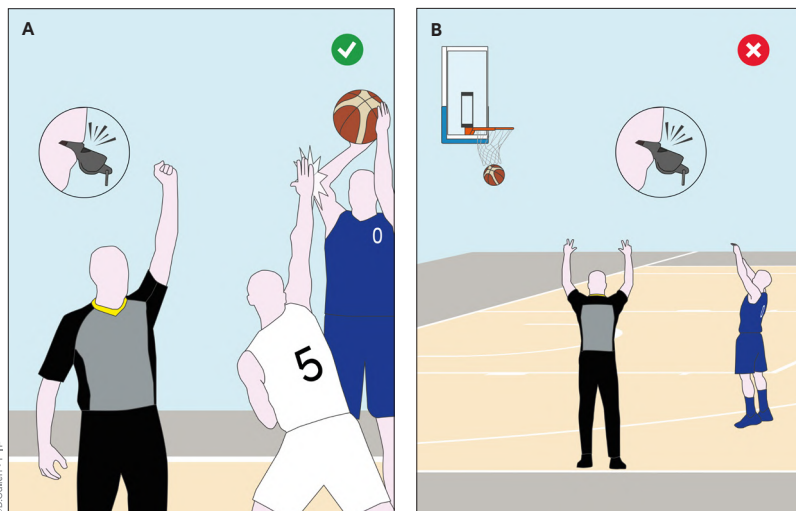
46.13 Dopo essere stato informato dal cronometrista, deve fischiare prima dell'inizio del primo e del terzo quarto quando mancano, rispettivamente, **3 minuti** e **1:30 minuti** all'inizio del quarto. Il primo arbitro deve fischiare anche prima del secondo e del quarto quarto e di ogni tempo supplementare quando mancano **30 secondi** all'inizio del quarto o del tempo supplementare.

46.14 Avere l'autorità di prendere decisioni su qualunque punto non specificamente contemplato da queste regole.

47. Arbitri: doveri e poteri

47.1 Gli arbitri hanno l'autorità di prendere decisioni inerenti le infrazioni delle regole commesse da una qualunque delle due squadre, all'interno o all'esterno delle linee perimetrali, incluso le aree del campo di gioco in prossimità del tavolo degli ufficiali di campo, le panchine e le aree immediatamente dietro le linee.

47.2 Gli arbitri devono fischiare quando si verifica una infrazione alle regole, quando termina un quarto o un tempo supplementare oppure quando ritengono necessario fermare il gioco. Gli arbitri non devono fischiare dopo un canestro o un tiro libero realizzato oppure quando la palla diventa viva.



◀ **Fig. 211**
Esempio di fischio necessario (A) e non necessario (B) dell'arbitro.

47.3 Nel prendere una decisione riguardo a un'infrazione, gli arbitri devono, in ogni caso, considerare e ponderare i seguenti principi fondamentali:

- lo spirito e l'intento delle regole e la necessità di preservare l'**integrità** della gara;
- la coerenza nell'applicazione del concetto di "**vantaggio/ svantaggio**". Gli arbitri non dovrebbero interrompere inutilmente il flusso della gara per sanzionare contatti personali accidentali che non danno un vantaggio al giocatore responsabile né pongono il suo avversario in una situazione di svantaggio;
- la coerenza nell'applicazione del **buon senso** in ogni gara, tenendo conto delle capacità dei giocatori, del loro atteggiamento e comportamento durante la gara;
- la coerenza nel mantenere un **equilibrio** tra il controllo e il flusso della gara, avendo "feeling" per quello che i partecipanti stanno cercando di fare e fischiare il giusto per la gara.

47.4 Nel caso venga presentato un reclamo da parte di una squadra [App. C], il primo arbitro (o il commissario, se presente) deve, dopo aver ricevuto le ragioni del reclamo, segnalare per iscritto gli eventi all'ente organizzatore della competizione.

47.5 Se un arbitro è infortunato, o per una qualunque altra ragione non può continuare a svolgere le sue funzioni **entro 5 minuti** dall'infortunio, la gara deve essere ripresa. L'arbitro o gli arbitri rimanenti dovranno arbitrare da soli, a meno che non ci sia la possibilità di sostituire l'arbitro infortunato con un altro arbitro abilitato. Dopo aver consultato il commissario, se presente, gli arbitri rimanenti decideranno sulla possibile sostituzione.

47.6 Per tutte le gare internazionali, se è necessaria una comunicazione verbale per chiarire una decisione, questa deve essere fatta in lingua inglese.

47.7 Ciascun arbitro ha l'autorità di prendere decisioni entro i limiti delle proprie funzioni, ma **non ha nessuna autorità di ignorare o mettere in discussione le decisioni prese dagli altri arbitri**.

47.8 L'attuazione e l'interpretazione del Regolamento Ufficiale della Pallacanestro da parte degli arbitri, indipendentemente dal fatto che una decisione esplicita sia stata presa o meno, è definitiva e non può essere contestata o ignorata, tranne nei casi in cui è ammesso un reclamo [App. C].

48. Segnapunti e Assistente segnapunti: doveri

48.1 Il **segnapunti** deve essere provvisto di un referto [App. B] e deve tenere nota:

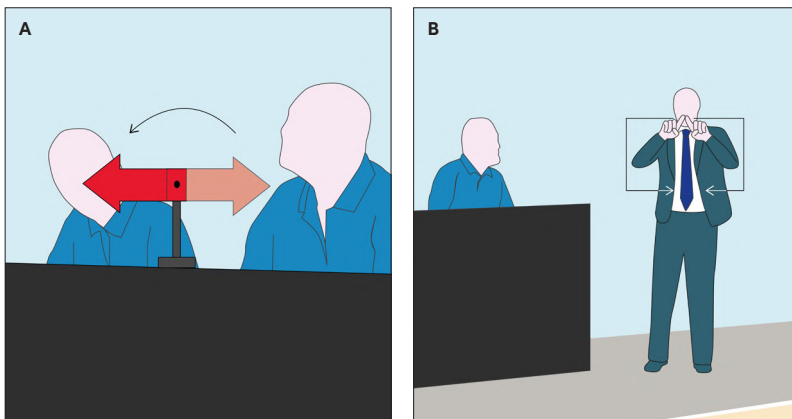
- delle squadre, registrando i nomi e i numeri dei giocatori che inizieranno la gara e di tutti i sostituti che parteciperanno alla gara. Quando si verifica un'infrazione alle regole relative ai 5 giocatori che iniziano la gara, alle sostituzioni o ai numeri dei giocatori, deve informare l'arbitro più vicino il prima possibile;
- del riepilogo progressivo dei punti realizzati, registrando i canestri su azione e i tiri liberi realizzati;
- dei falli addebitati a ciascun giocatore. Deve registrare i falli addebitati a ciascun allenatore e deve informare immediatamente un arbitro quando l'allenatore deve essere espulso. Allo stesso modo, deve informare immediatamente un arbitro quando un giocatore deve essere espulso perché ha commesso 2 falli tecnici, o 2 falli antisportivi, oppure 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo;
- delle sospensioni. Deve informare l'allenatore, attraverso un arbitro, quando questi non ha più sospensioni rimanenti nel primo o secondo tempo oppure in un tempo supplementare;

GARA N. 2023		FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO		REFERATO UFFICIALE DI GARA	
Denominazione Sociale A.S.D. PALL. ROMA		Denominazione Sociale BASKET MILANO S.P.A.		1° Sponsor MACRON	
1° Sponsor MACRON		1° Sponsor ITA AIRWAYS		Ulteriori Sponsor MOLTEN - MG MOTORS	
Ulteriori Sponsor MOLTEN - MG MOTORS		Località ROMA		1° Arbitro ROSSI	
Campionato A2/M		Girone A		Arbitro DE ANGELIS	
Data 1/01/2020		Ore 18:00		Arbitro COSTA	
Campo PALASPORT				Ingresso a pagamento <input type="checkbox"/>	
SQUADRA A MACRON ROMA		SOSPENSIONI		PUNTEGGIO PROGRESSIVO	
COLORE MAGLIA BIANCO		1 T 2 T S		A B A B A B A B	
1° G. 2° G. 3° G. 4° G.		3 7 5 1		1 2 1 1 1 1 1 1	
ANNO 2019/20		E FALLI		1 1 1 1 1 1 1 1	
NSC. Cognome Nome N. N. 1 2 3 4 5		E FALLI		1 1 1 1 1 1 1 1	
91 CATERINO M. 00		P P P P P		8 11 41 0 81 81 121 121	
97 ROMANO V. 0		P P P P P		3 2 0 4 43 82 82 122 122	
89 VILLANO F.R. 3		P P P P P		4 4 4 4 43 83 83 123 123	
94 DEL BASSO (CAP) M. 4		P P P P P		4 4 4 4 43 84 84 124 124	
97 BEARZOTTI O. 6		P P P P P		4 4 4 4 43 85 85 125 125	
95 KACELI V. 8		P P P P P		6 6 8 9 46 86 86 126 126	
85 DAWOOD G. 9		P P P P P		9 9 8 8 8 87 87 127 127	
85 RUAN D. 11		P P P P P		9 9 8 8 8 88 88 128 128	
93 BODETTI R. 15		P P P P P		9 9 9 9 50 89 89 129 129	
94 SOLOMON D. 18		P P P P P		8 10 0 0 50 90 90 130 130	
All.re PETRUCCIANI E. Tess. 32119		B. B. B. D.		18 11 51 0 91 91 131 131	
1° ass. all.re IAVARONE F. Tess. 64900				13 36 00 52 92 92 132 132	
Accompagnatore DELLERA E.				11 14 4 54 99 94 94 134 134	
Medico MARIOSA A.				4 15 8 4 99 95 95 135 135	
Dirigente addetto arbitri CHIARA L.				4 16 16 15 56 96 96 136 136	
2° Dirigente				17 17 6 15 57 97 97 137 137	
Massaggiatore				8 18 6 58 98 98 138 138	
2° ass. all.re Add. Stat. CLAUDIANO D. Tess. N. 58133				19 6 4 58 99 99 139 139	
3° ass. all.re				9 20 60 100 100 140 140	
Preparatore fisico FRANCHI F. Tess. N. 41130				21 21 5 11 61 101 101 141 141	
SQUADRA B ITA AIRWAYS MILANO		SOSPENSIONI		PUNTEGGIO PROGRESSIVO	
COLORE MAGLIA ROSSO		1 T 2 T S		A B A B A B A B	
1° G. 2° G. 3° G. 4° G.		2 8 9 10		1 1 1 1 1 1 1 1	
ANNO 2019/20		E FALLI		1 1 1 1 1 1 1 1	
NSC. Cognome Nome N. N. 1 2 3 4 5		E FALLI		1 1 1 1 1 1 1 1	
93 TOMASINI (CAP) A. 0		P P P P P		8 22 22 11 62 21 102 102 142 142	
99 ROBERTS A. 3		P P P P P		8 23 23 21 63 21 103 103 143 143	
97 WEEKS H. 5		P P P P P		15 23 21 64 64 104 104 144 144	
96 BIANCHI G. 6		P P P P P		15 23 3 65 66 105 105 145 145	
95 FABBRI R. 8		P P P P P		26 3 66 66 106 106 146 146	
89 ZOTTI L. 11		P P P P P		4 27 27 3 67 67 107 107 147 147	
88 DE CICCO D.A. 21		P P P P P		4 28 00 68 68 108 108 148 148	
88 SIMS M. 31		P P P P P		4 29 6 69 69 109 109 149 149	
01 VALENTINI M. 36		P P P P P		18 30 21 70 70 0 110 110 150 150	
02 ROBERTI R. 50		P P P P P		18 31 11 71 99 111 111 151 151	
96 JAMIESON F. 99		P P P P P		11 32 99 72 99 112 112 152 152	
All.re FERRARI M. Tess. 23246		C. B. B. B.		11 33 99 73 99 113 113 153 153	
1° ass. all.re CARRERA A. Tess. 49790				11 34 9 74 114 114 154 154	
				35 134 6 75 28 5 115 115 155 155	

◀ Fig. 212 Referto ufficiale di gara.

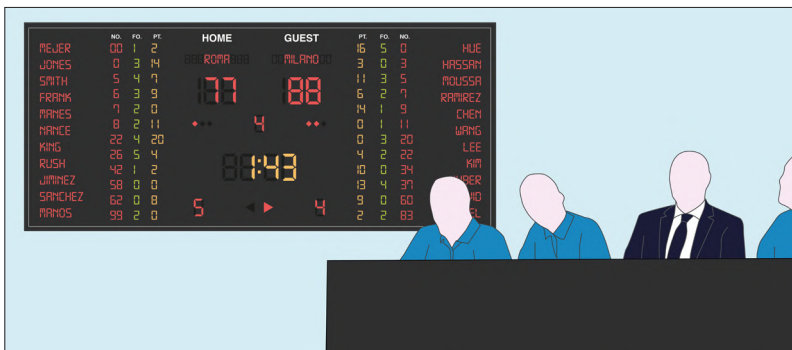
- del successivo possesso alternato, posizionando la freccia di possesso alternato. Il segnapunti deve invertire immediatamente la direzione della freccia dopo il termine del primo tempo, poiché le squadre devono scambiarsi i canestri per il secondo tempo (A);
- della richiesta di IRS dell'allenatore (B). Deve informare immediatamente l'arbitro più vicino quando un allenatore effettua erroneamente la sua seconda richiesta.

Fig. 213 ▶
Inversione della freccia del possesso alternato (A) e richiesta IRS dell'allenatore (B).



48.2 L'assistente segnapunti deve aggiornare il tabellone segnapunti e assistere il segnapunti e il cronometrista. Nel caso di una qualsiasi discrepanza tra il tabellone segnapunti e il referto, che non possa essere risolta, il referto deve avere la precedenza e il tabellone segnapunti deve essere corretto di conseguenza.

Fig. 214 ▶
Tabellone segnapunti aggiornato dall'assistente segnapunti.



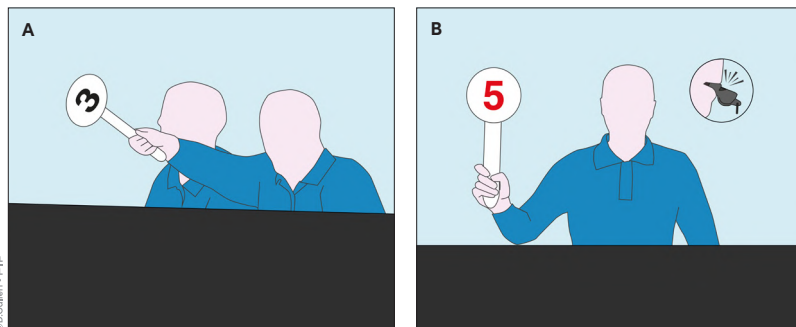
48.3 Se viene rilevato un errore di registrazione a referto:

- durante la gara, il cronometrista deve attendere la prima palla morta prima di azionare il proprio segnale acustico;
- dopo il termine del tempo di gioco e prima che il referto sia stato firmato dal primo arbitro, l'errore deve essere corretto, anche se questa correzione influisce sul risultato finale;
- dopo che il referto sia stato firmato dal primo arbitro, l'errore non può più essere corretto. Il primo arbitro o il commissario, se presente, deve inviare un rapporto dettagliato all'ente organizzatore della competizione.

49. Cronometrista: doveri

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

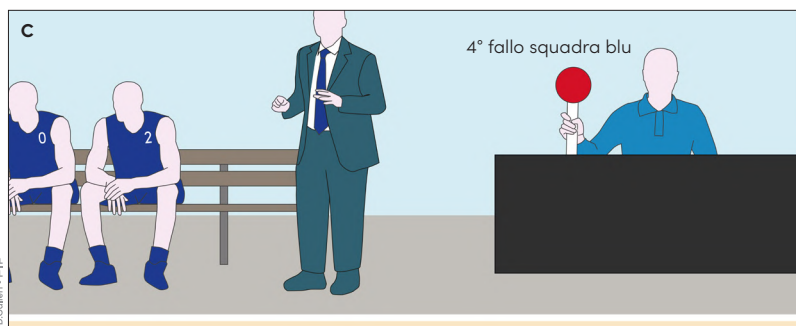
- misurare il tempo di gioco, sospensioni e intervalli di gara;
- assicurarsi che il segnale acustico del cronometro di gara suoni ad alto volume e automaticamente al termine di un quarto o di un tempo supplementare;
- usare qualsiasi mezzo possibile per informare immediatamente gli arbitri se il segnale acustico del cronometro di gara non suona o non viene udito;
- comunicare il numero di falli commessi da ciascun giocatore alzando, in maniera visibile a entrambi gli allenatori, l'indicatore con il numero di falli commessi da quel giocatore (A);
- informare immediatamente un arbitro quando vengono addebitati 5 falli ad un qualunque giocatore (B);



◀ Fig. 215

Comunicazione del numero dei falli commessi da un giocatore e comunicazione del 5° fallo.

- posizionare l'indicatore dei falli di squadra sul tavolo degli ufficiali di campo, nel lato più vicino alla panchina della squadra in situazione di penalità per falli di squadra. L'indicatore dei falli di squadra deve mostrare il numero aggiornato dei falli e essere completamente di colore rosso, senza numeri, quando la palla diventa viva dopo il quarto fallo di squadra in un quarto (C);



◀ Fig. 216

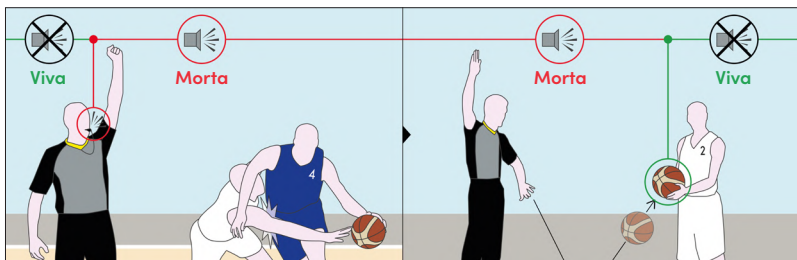
La squadra blu ha commesso il 4° fallo nel quarto. Il cronometrista espone l'indicatore "bonus" dal lato della panchina blu.

- effettuare le sostituzioni;
- effettuare le sospensioni, informando gli arbitri di un'opportunità di sospensione quando una squadra ne fa richiesta;

- azionare il proprio segnale acustico solamente quando la palla diventa morta e prima che diventi nuovamente viva. Il suo segnale acustico non ferma il cronometro di gara, non interrompe la gara e non fa diventare la palla morta.

Fig. 217 ►

Il cronometrista non deve utilizzare il segnale acustico quando la palla è viva.

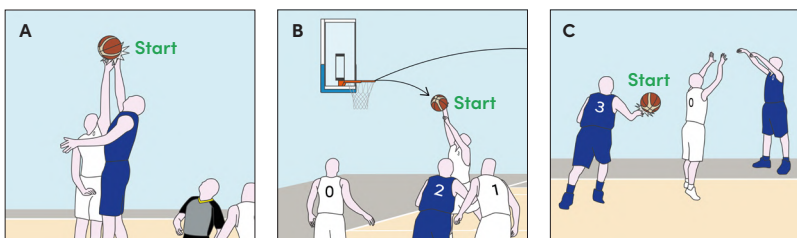


49.2 Il cronometrista deve misurare il tempo di gioco:

- **avviando** il cronometro di gara quando:
 - la palla è legalmente toccata da un saltatore durante un salto a due (A);
 - la palla tocca o è toccata da un qualsiasi giocatore sul terreno di gioco dopo un ultimo tiro libero non realizzato se la palla continua ad essere viva (B);
 - la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore sul terreno di gioco durante una rimessa (C);

Fig. 218 ►

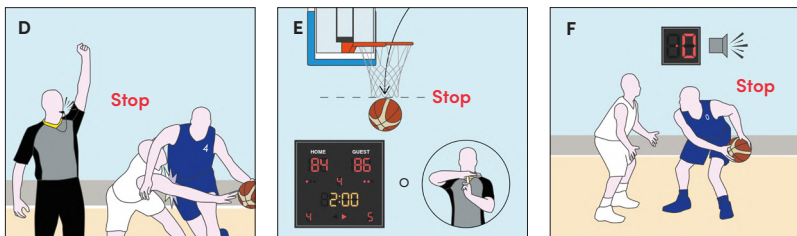
Casistiche di azione del cronometro di gara.



- **fermando** il cronometro di gara quando:
 - il tempo scade al termine di un quarto o di un tempo supplementare, se non si ferma automaticamente;
 - un arbitro fischia mentre la palla è viva (D);
 - un canestro su azione viene realizzato contro la squadra che ha richiesto una sospensione (E);
 - un canestro su azione viene realizzato quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare (E);
 - il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi suona mentre una squadra è in controllo della palla (F).

Fig. 219 ►

Casistiche di arresto del cronometro di gara.



▲ Un canestro è realizzato quando una palla viva entra nel canestro dall'alto e rimane all'interno del canestro o lo attraversa interamente. Quando la squadra che difende richiede una sospensione, in qualsiasi momento della gara, dopo aver subito un canestro, oppure 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 (retina) (E).

1 _ OBRI 16-13

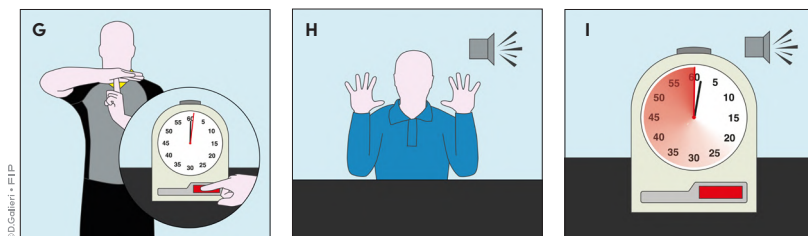
_ **Esempio:** A1 realizza un canestro su azione. La palla passa completamente attraverso la retina quando mancano 2:02 minuti alla fine del quarto quarto. Con 1:59 sul cronometro, la palla è a disposizione del giocatore B incaricato della rimessa.

1 _ OBRI 16-14

Interpretazione: Il canestro è stato realizzato quando mancavano più di 2:00 alla fine del quarto quarto. Il cronometro non deve essere fermato.

49.3 Il cronometrista deve misurare una **sospensione**:

- avviando immediatamente il cronometro per le sospensioni quando l'arbitro fischia ed effettua il segnale (G);
- azionando il proprio segnale acustico quando sono trascorsi 50 secondi dall'inizio della sospensione (H);
- azionando il proprio segnale acustico quando termina la sospensione (I);



◀ Fig. 220
Amministrazione di una sospensione.

49.4 Il cronometrista deve misurare un **intervallo di gara**:

- avviando immediatamente il cronometro quando il quarto o il tempo supplementare precedente è terminato;
- informando gli arbitri prima del primo e del terzo quarto quando mancano, rispettivamente, 3 minuti e 1:30 minuti all'inizio del quarto;
- azionando il proprio segnale acustico prima del secondo e del quarto quarto e di ogni tempo supplementare quando mancano 30 secondi all'inizio del quarto/ tempo supplementare;
- azionando il proprio segnale acustico e fermando simultaneamente il cronometro quando termina un intervallo.

▲ In alcuni campionati può essere previsto il whistle-controlled time system, per l'arresto automatico del cronometro.

2



◀ Fig. 221
Composizione del "Precision Time System®".

50. Operatore del cronometro dei 24 secondi: doveri

L'operatore del cronometro dei 24 secondi deve essere provvisto di un cronometro, che deve essere:

50.1 Avviato o riavviato quando:

- una squadra ottiene il controllo di una palla viva sul terreno di gioco. Dopo di che, il semplice tocco della palla da parte di un avversario non fa iniziare un nuovo periodo di 24 secondi se la stessa squadra rimane in controllo della palla (A);
- la palla tocca o è legalmente toccata da un qualunque giocatore sul terreno di gioco durante una rimessa (B).

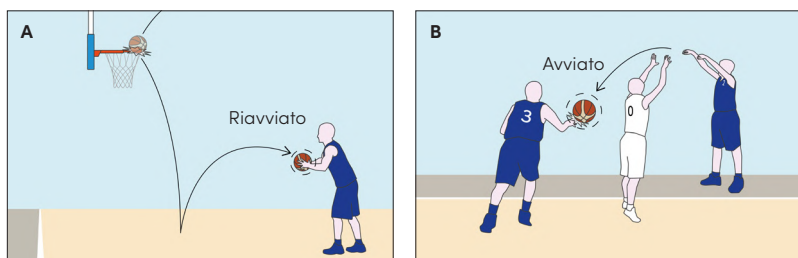


Fig. 222 ►
Avvio o riavvio del cronometro dei 24 secondi.

50.2 Fermato, ma non resettato, con il tempo rimanente visibile, quando alla stessa squadra che aveva precedentemente il controllo della palla viene assegnata una rimessa a seguito di:

- palla uscita fuori campo (C);
- infortunio di un giocatore di quella stessa squadra (D);
- fallo tecnico commesso da quella stessa squadra (E);
- situazione di salto a due (non quando la palla si blocca tra l'anello e il tabellone) (F);
- doppio fallo (G);
- compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre (H).

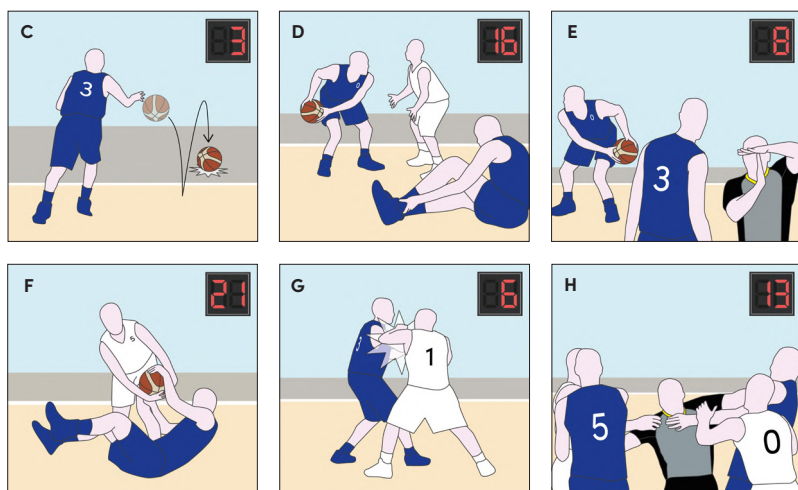
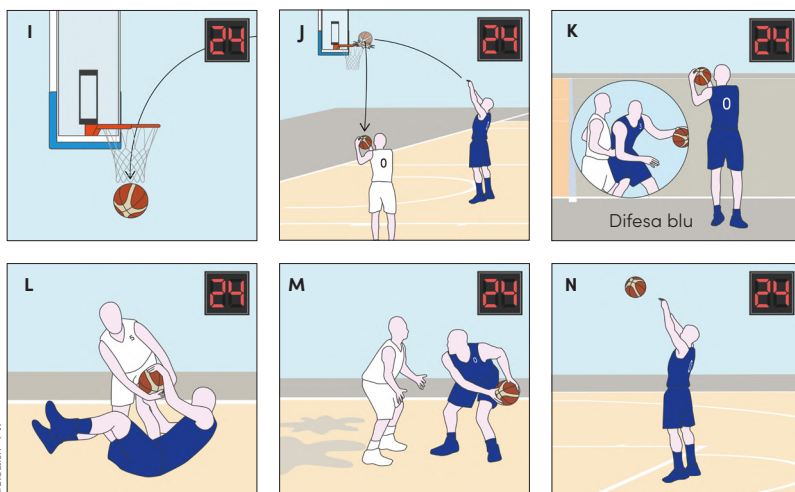


Fig. 223 ►
Casistiche di non reset (prosecuzione con i secondi rimanenti) del cronometro dei 24 secondi.

Fermato, e ancora non resettato, con il tempo rimanente visibile, quando alla stessa squadra che aveva precedentemente il controllo della palla viene assegnata una rimessa in zona di attacco come risultato di un fallo o di una violazione e il cronometro dei 24 secondi indica 14 secondi o più.

50.3 Fermato e resettato a 24 secondi, con nessun tempo visibile [*in blank*], quando:

- la palla entra legalmente nel canestro (I);
- la palla tocca l'anello del canestro avversario ed è controllata dalla squadra che non era in controllo della palla prima che toccasse l'anello (J);
- viene assegnata una rimessa in zona di difesa:
 - a seguito di un fallo o di una violazione (non quando la palla esce fuori campo) (K);
 - alla squadra che non aveva precedentemente il controllo della palla, a seguito di una situazione di salto a due (L);
 - perché il gioco è stato fermato a causa di qualunque ragione non imputabile alla squadra in controllo della palla (M);
 - perché il gioco è stato fermato a causa di qualunque ragione non imputabile a nessuna squadra, a meno che gli avversari siano posti in una situazione di svantaggio;
- alla squadra viene assegnato un tiro(i) libero(i) (N).



◀ Fig. 224
Casistiche di reset a 24" del cronometro dei 24 secondi.

50.4 Fermato e resettato a 14 secondi, con 14" visibili, quando:

- alla stessa squadra che aveva precedentemente il controllo della palla, viene assegnata una rimessa in zona di attacco e il cronometro dei 24 secondi indica 13 secondi o meno:
 - a seguito di un fallo o di una violazione (non quando la palla esce fuori campo) (O);
 - perché il gioco è stato fermato a causa di qualunque ragione non imputabile alla squadra in controllo della palla;
 - perché il gioco è stato fermato a causa di qualunque ragione non imputabile a nessuna squadra, a meno che gli avversari siano posti in una situazione di svantaggio;

- alla squadra che non aveva precedentemente il controllo della palla, viene assegnata una rimessa in zona di attacco a seguito di:
 - un fallo personale o violazione (incluso quando la palla esce fuori campo) (P);
 - una situazione di salto a due;
- a una squadra deve essere assegnata una rimessa dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco a seguito di un fallo antisportivo o da espulsione (Q).
- la squadra che ottiene nuovamente il controllo della palla, dopo che questa ha toccato l'anello durante un tiro a canestro su azione non realizzato (incluso quando la palla si blocca tra l'anello e il tabellone), dopo un ultimo tiro libero non realizzato o un passaggio, è la stessa che era in controllo della palla prima che la palla toccasse l'anello (R);
- l'allenatore, che richiede una sospensione quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in un tempo supplementare e la sua squadra ha diritto al possesso della palla nella sua zona di difesa, decide che il gioco deve essere ripreso con una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della propria squadra e il cronometro dei 24 secondi, nel momento in cui il gioco è stato fermato, indica 14 secondi o più (S).

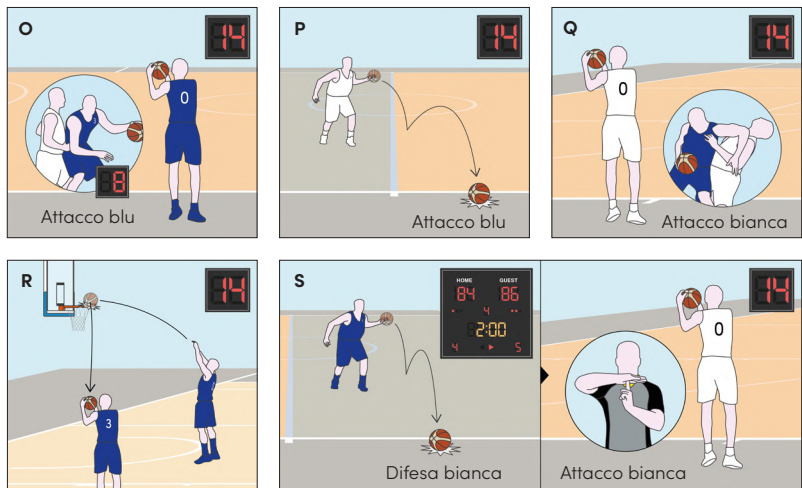


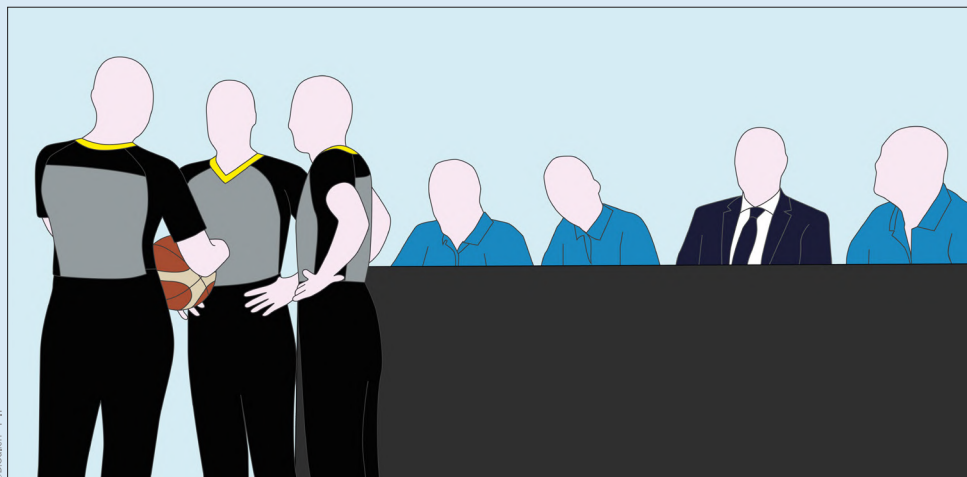
Fig. 225 ► Casistiche di reset a 14" del cronometro dei 24 secondi.

50.5 Spento, quando inizia un nuovo controllo della palla per una qualunque delle due squadre, dopo che la palla è diventata morta e il cronometro di gara è stato fermato in un qualsiasi quarto o tempo supplementare, e sul cronometro di gara rimangono meno di 14 secondi.

Il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi non ferma il cronometro di gara ne ferma il gioco, così come non fa diventare la palla morta, a meno che una squadra non sia in controllo di palla.

Regola 8 in sintesi

Art. 45 Una partita di pallacanestro è diretta dagli arbitri (2 o 3), dagli ufficiali di campo (UdC) e da un commissario, ove presente. Gli arbitri hanno il compito di far rispettare le regole previste prendendo decisioni in merito.



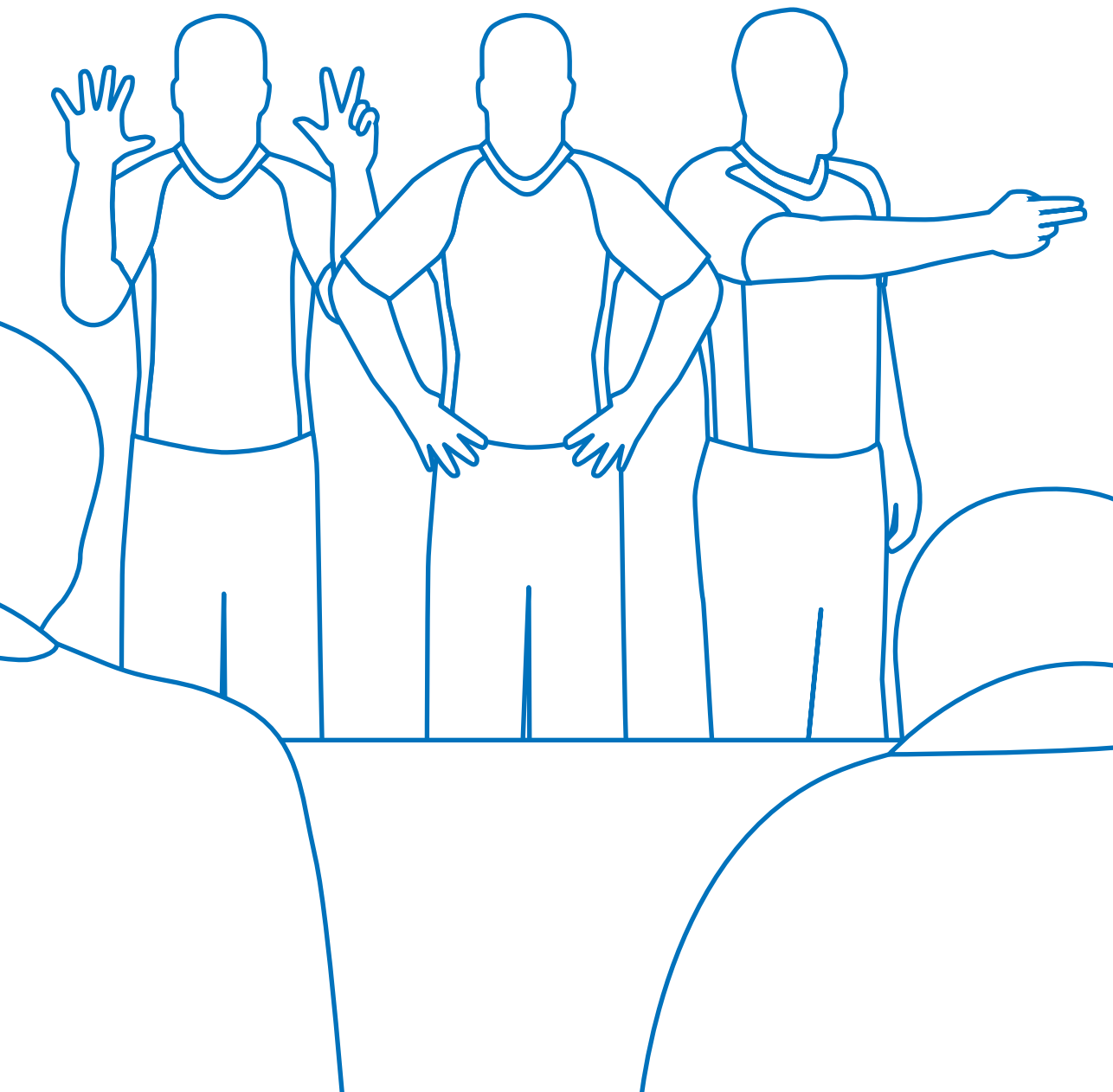
Art. 46 Il primo arbitro approva e controlla tutte le attrezzature, effettua il riconoscimento delle squadre, amministra il salto a due ed è il responsabile di tutta l'amministrazione e gestione della gara (comprese le procedure IRS).

Art. 47 Il primo arbitro è coadiuvato da uno o due secondi arbitri ai quali è affidata la gestione della gara. In campo primo, secondo e terzo arbitro hanno lo stesso potere decisionale. In caso di infortunio di uno degli arbitri, spetterà ai restanti arbitrare l'incontro. Nelle gare internazionali gli arbitri dovranno comunicare in lingua inglese.

Art. 48 A seconda delle gare il numero di UdC può variare. In generale gli UdC sono: segnapunti, assistente segnapunti, cronometrista e addetto all'apparecchio dei 24". Il segnapunti compila il referto (che può essere elettronico), gestisce la freccia del possesso alternato e comunica eventuali richieste IRS degli allenatori. L'assistente segnapunti coadiuva il segnapunti riportando le informazioni sul tabellone elettronico.

Art. 49 Il cronometrista ha il compito di arrestare il cronometro di gara al fischio degli arbitri e riattivarlo dopo una rimessa, sul salto a due o dopo l'ultimo tiro libero (se sbagliato). Inoltre, il cronometrista segnala il numero dei falli dei giocatori tramite appositi indicatori, accorda sospensioni e sostituzioni, gestisce le palette bonus.

Art. 50 L'addetto al cronometro dei 24" ha il compito di gestire l'apparecchio come previsto dalla regola dei 24 secondi [Art. 29].



Appendici

A. Segnalazioni arbitrali

A.1 I segnali manuali illustrati in queste regole sono le uniche segnalazioni arbitrali ufficiali valide.

A.2 Durante la segnalazione agli Ufficiali di campo, è fortemente raccomandato l'utilizzo della comunicazione verbale (nelle gare internazionali in lingua inglese).

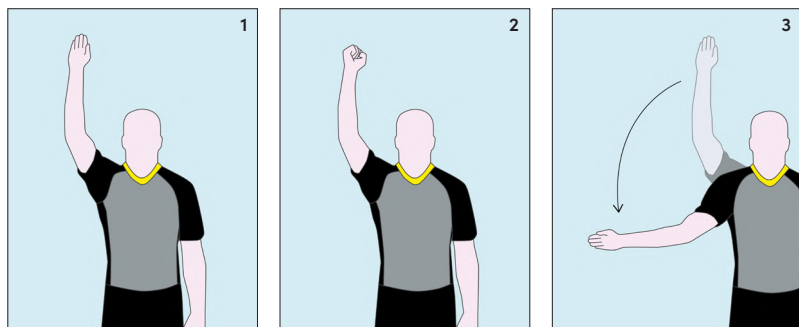
A.3 È importante che gli ufficiali di campo abbiano familiarità con queste segnalazioni.

A.4 Cronometro di gara

1. Arresto del cronometro: alzare il braccio con il palmo aperto.

2. Arresto del cronometro per fallo: alzare il braccio con il pugno della mano chiuso.

3. Azione del cronometro: abbassare il braccio col palmo della mano aperto.

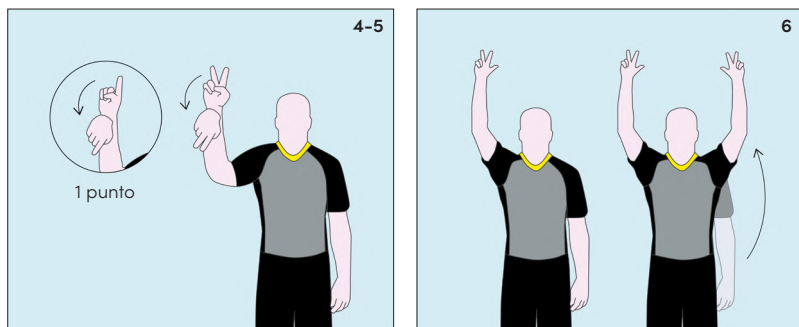


A.5 Punteggio

4. Canestro da un punto: indicare "1" con il dito indice spezzando (abbassando) il polso.

5. Canestro da due punti: indicare "2" con il dito indice e il dito medio spezzando il polso.

6. Canestro da tre punti: alzare un braccio indicando "3" (pollice-indice-medio) per il tentativo di tiro da tre punti e due braccia per la convalida (canestro realizzato).



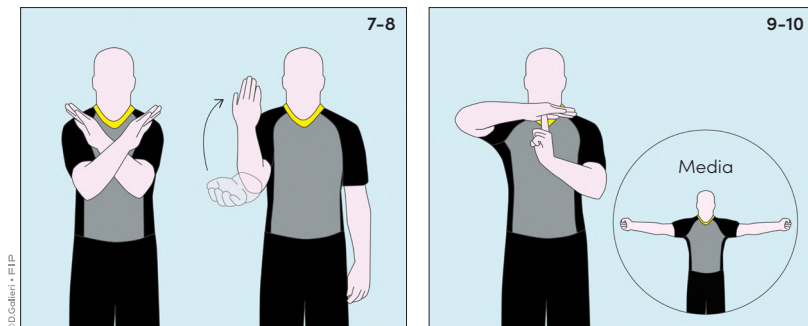
A.6 Sostituzione e sospensione

7. Sostituzione accordata: incrociare ad "X" le braccia all'altezza del petto con i palmi aperti.

8. Ingresso sul terreno di gioco: partendo dal braccio teso in avanti col palmo aperto, portare la mano verso il corpo, fermando l'avambraccio in posizione eretta.

9. Sospensione accordata: formare una "T" con il dito indice al centro del palmo dell'altra mano (aperto), all'altezza del petto.

10. Sospensione per i media: distendere entrambe le braccia con i pugni chiusi [non utilizzata nei campionati FIP].



A.7 Segnalazioni informative

11. Canestro o azione annullato(a): partendo con le braccia chiuse come una forbice avanti al petto, portarle una sola volta verso l'esterno. Il tutto con i palmi delle mani aperti.

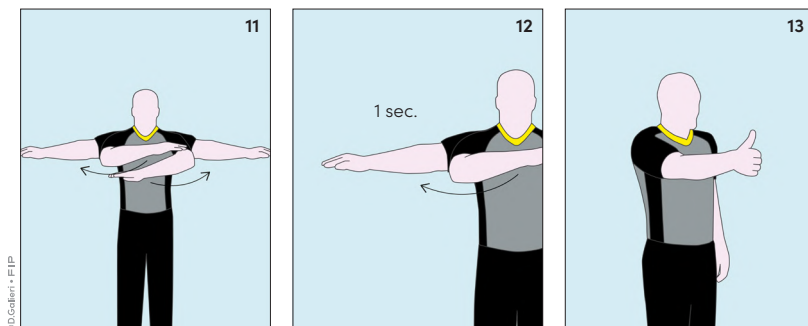
12. Conteggio visibile dei secondi: conteggiare i secondi muovendo l'avambraccio verso l'esterno, con il palmo aperto.

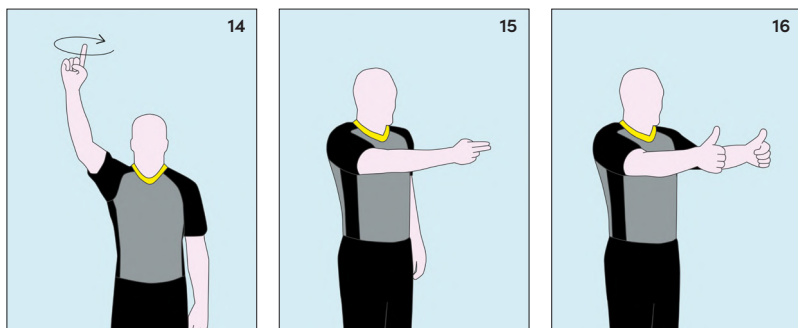
13. Comunicazione ("ok"): portare il pollice in alto all'altezza del petto e braccio teso in avanti.

14. Reset dei 24": con il braccio teso verso l'alto, ruotare la mano con il dito indice alzato, utilizzando il gomito come perno.

15. Direzione del gioco: indicare la direzione del gioco con il braccio e due dita (indice e medio) tese in avanti. Il braccio deve essere parallelo alle linee laterali.

16. Situazione di possesso alternato: con entrambe le braccia tese in avanti, all'altezza del petto, portare i pollici all'insù. Successivamente, indicare la direzione del gioco secondo la freccia del possesso alternato.





A.8 Violazioni

17. Passi: ruotare due volte gli avambracci davanti al petto con i pungi chiusi.

18. Palleggio illegale - doppio palleggio: muovere due volte i palmi (aperti) e alternati (uno su e l'altro giù) davanti al petto.

19. Palleggio illegale - palming: effettuare una mezza rotazione del palmo della mano, aperto "a ciotola".

20. Tre secondi: portare il braccio teso da lungo il corpo in avanti con tre dita (pollice-indice-medio) aperte.

21. Cinque secondi: indicare "5" all'altezza del volto.

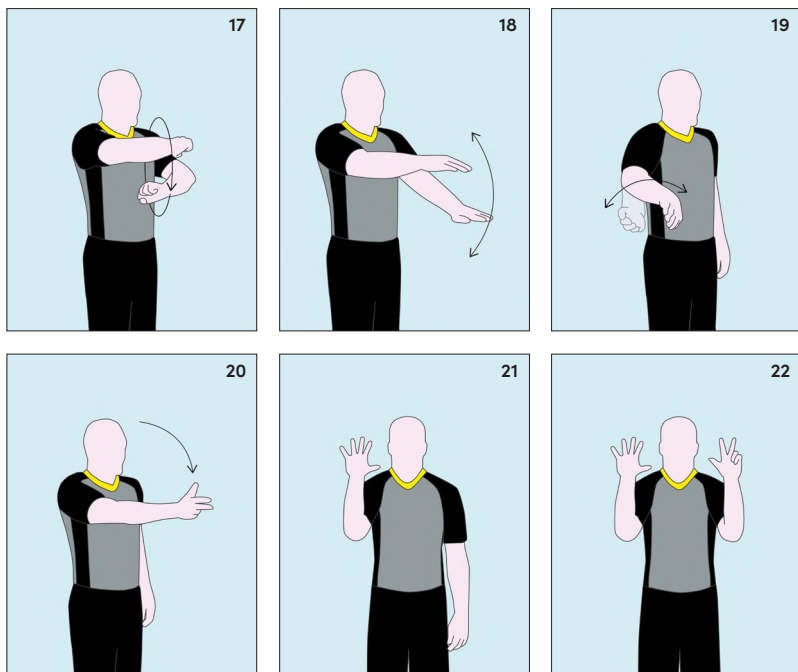
22. Otto secondi: indicare "8" all'altezza del volto.

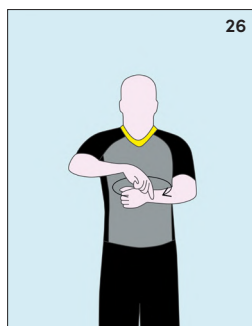
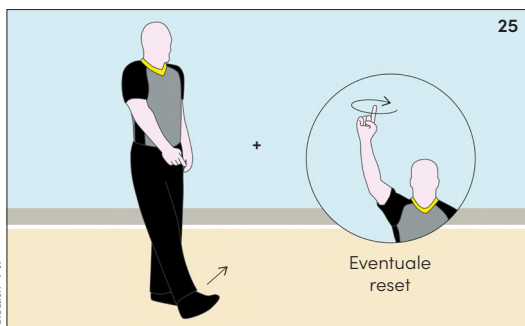
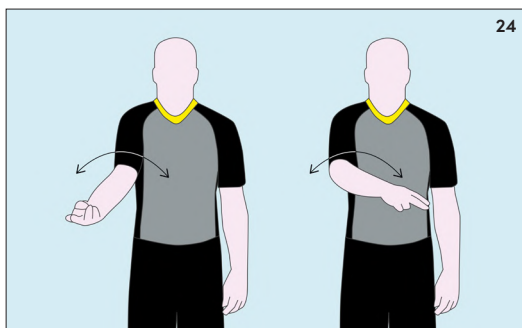
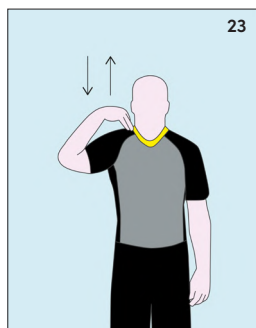
23. Ventiquattro secondi: colpire la spalla con le dita due volte.

24. Ritorno della palla in zona di difesa: ondeggiare due volte il braccio davanti al corpo con due dita (indice-medio) aperte.

25. Piede volontario: indicare il piede.

26. Interferenza: ruotare il dito indice attorno all'altra mano disegnando un cerchio intorno al pugno.





©D.Galleri • FIP

A.9 Numeri dei giocatori

27. 0 e 00: una o entrambe le mani mostrano il numero "0", formato chiudendo tutte le dita della mano.

28. Da 1 a 5: la mano destra mostra i numeri da "1" a "5".

29. Da 6 a 10: la mano destra mostra sempre il numero "5", mentre la sinistra il numero da "1" a "5".

30. Da 11 a 15: la mano destra mostra il pugno (vale 10), mentre la sinistra il numero da "1" a "5".

Da 16 in poi: prima i dorsi delle mani mostrano il numero delle decine. Poi, i palmi mostrano il numero delle unità. Se decine e unità sono segnalabili con una sola mano, deve essere la destra.

31. No 16: il dorso mostra "1". Poi, i palmi mostrano "6".

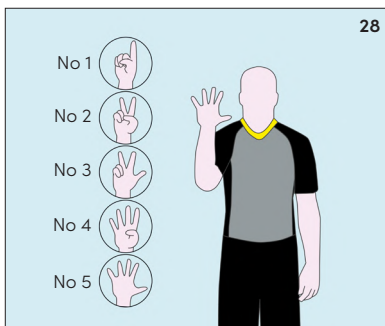
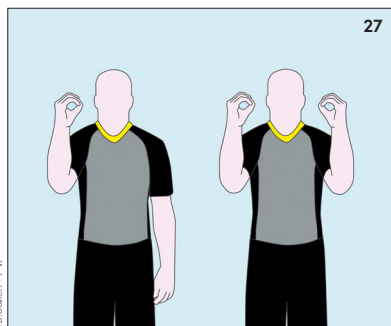
32. No 24: il dorso mostra "2". Poi, il palmo mostra "4".

33. No 40: il dorso mostra "4". Poi, la mano mostra "0".

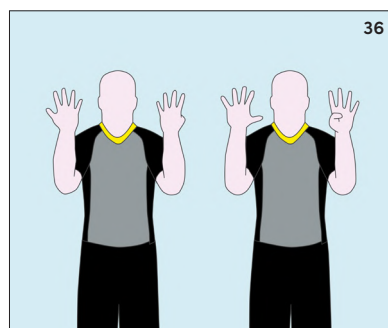
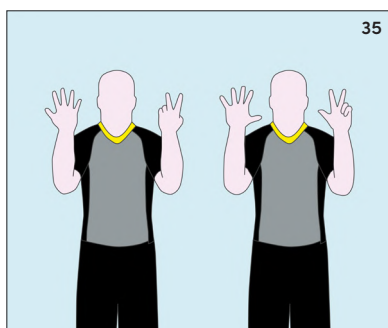
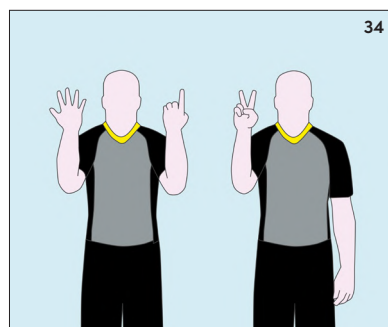
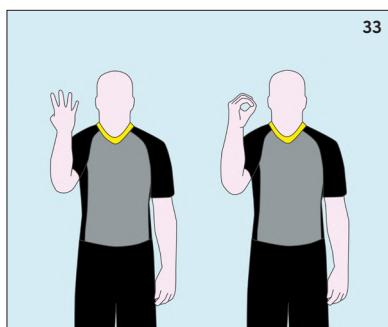
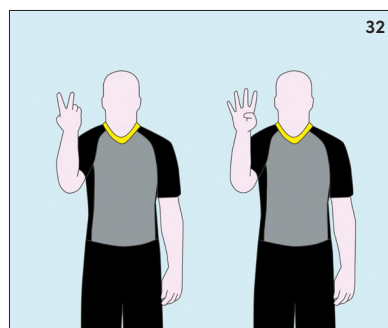
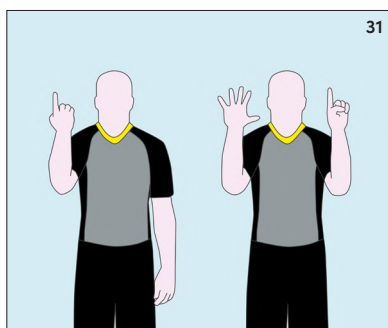
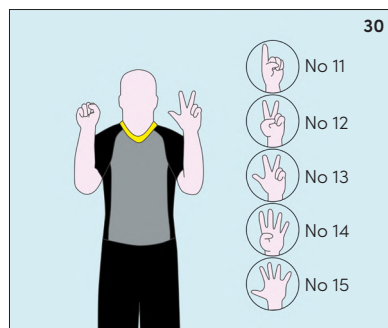
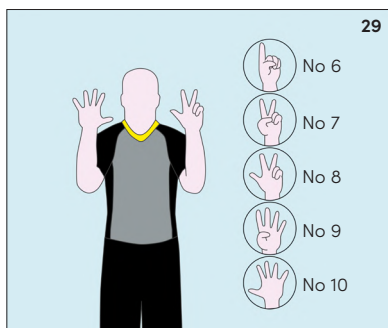
34. No 62: i dorsi mostrano "6". Poi, il palmo mostra "2".

35. No 78: i dorsi mostrano "7". Poi, i palmi mostrano "8".

36. No 99: i dorsi mostrano "9". Poi, i palmi mostrano "9".



©D.Galleri • FIP



©D.Galleri - FIP

A.10 Tipo di fallo personale

37. Fallo sull'atto di tiro: arrestare il cronometro con il pugno e, con la stessa mano, indicare il numero di tiri liberi.

38. Fallo non sull'atto di tiro: arrestare il cronometro con il pugno e, con la stessa mano, indicare il terreno con due dita.

39. Fallo della squadra in controllo di palla: estendere il pugno

verso il canestro della squadra responsabile del fallo.

40. Trattenuta: afferrare l'avambraccio. Il braccio da afferrare deve essere teso in avanti e col pugno chiuso.

41. Bloccaggio/ blocco irregolare: portare le mani ai fianchi cingendoli con pollice e indice.

42. Spinta: simulare con due mani una spinta.

43. Handchecking: afferrare il palmo muovendolo in avanti.

44. Uso illegale delle mani: colpirsi i polsi con i pugni chiusi all'altezza del petto e con le braccia in avanti, polso su polso.

45. Sfondamento con palla: colpire con un pugno l'altro palmo.

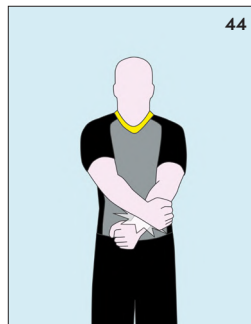
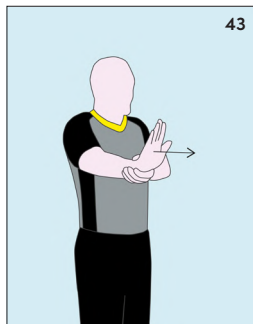
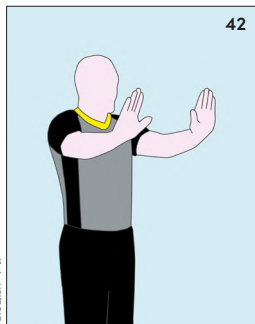
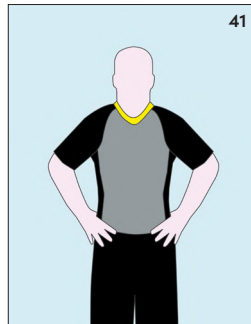
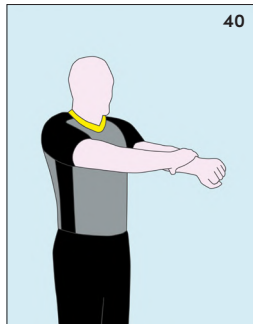
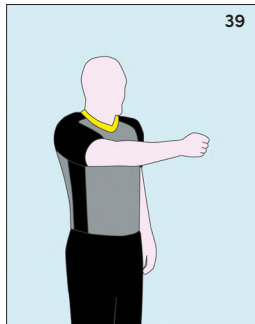
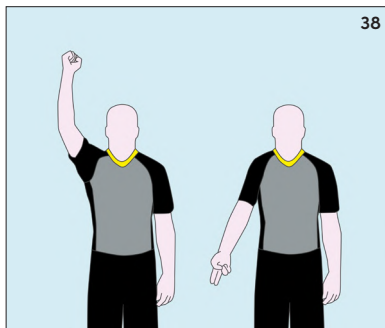
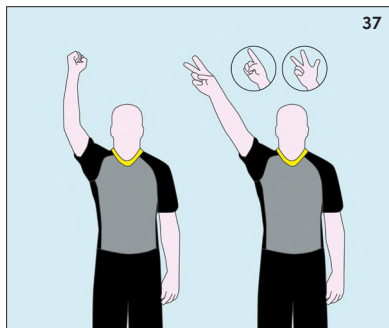
46. Contatto illegale con la mano: colpire con il palmo l'altro avambraccio, posizionato con il pugno chiuso verso l'alto.

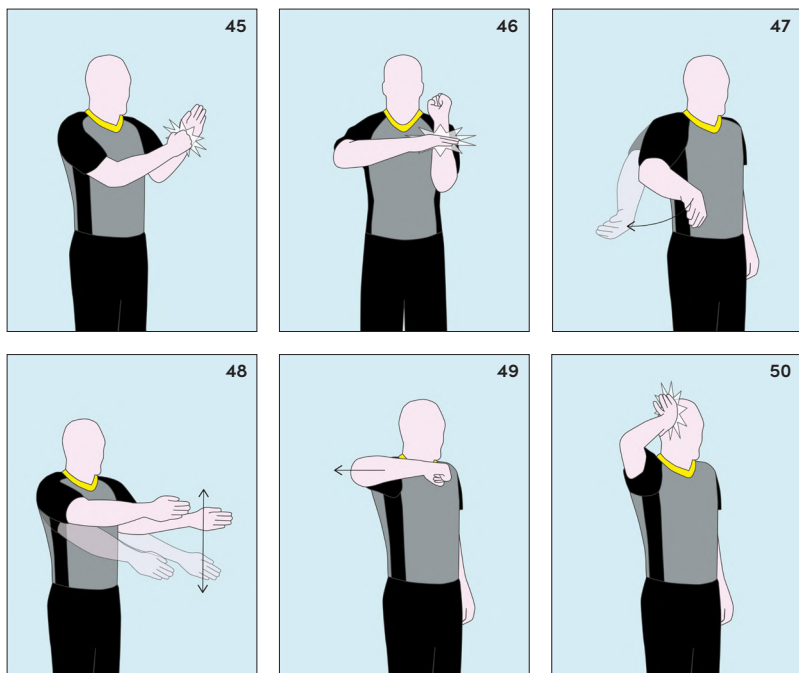
47. Hooking: muovere il braccio verso il basso e all'indietro.

48. Cilindro illegale: muovere entrambe le braccia con il palmo aperto verticalmente prima verso il basso e poi verso l'alto.

49. Uso eccessivo dei gomiti: portare il gomito all'indietro.

50. Colpo alla testa: colpirsi la testa col palmo della mano.

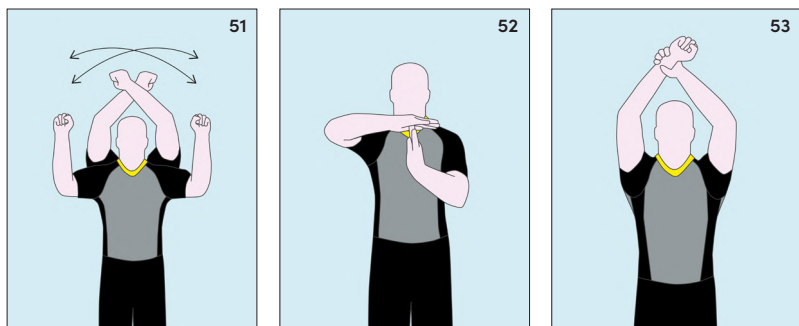




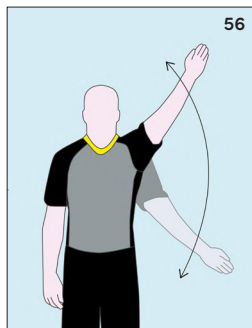
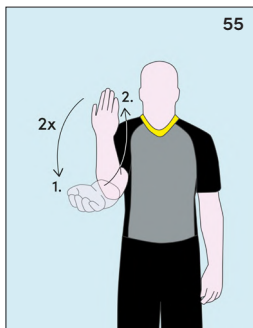
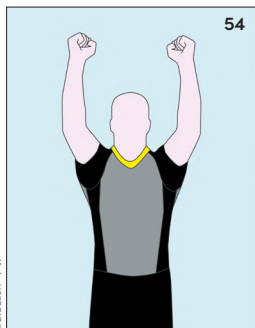
© D. Galati - FIP

A.11 Altri falli

- 51. Doppio fallo:** incrociare due volte i polsi al di sopra della testa.
- 52. Fallo tecnico:** formare una "T" all'altezza del petto con entrambi i palmi aperti, appoggiando le punte delle dita della mano posta in verticale sul palmo di quella in orizzontale.
- 53. Fallo antisportivo:** afferrare sopra la testa il polso dell'altro braccio. Il braccio da afferrare deve avere il pugno chiuso.
- 54. Fallo da espulsione:** Portare in alto entrambe le braccia con i pugni chiusi.
- 55. Simulare un fallo (flopping):** sollevare l'avambraccio 2 volte partendo dall'alto e con il palmo della mano aperto.
- 56. Attraversamento illegale durante la rimessa:** portare in basso e rialzare il braccio teso con palmo aperto, seguendo l'andamento della linea perimetrale (ultimi 2 minuti del quarto quarto o del tempo supplementare).



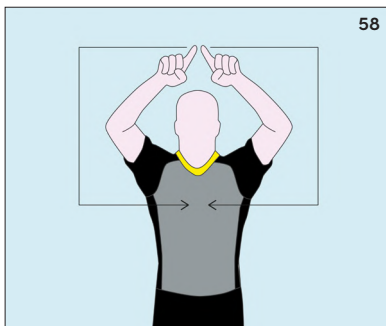
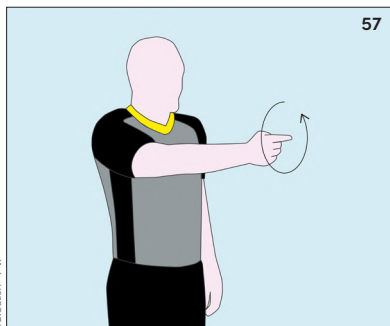
© D. Galati - FIP



A.12 Instant Replay System

57. Uso dell'IRS: ruotare la mano con il dito indice teso orizzontalmente, formando un cerchio immaginario.

58. IRS richiesto dall'allenatore: L'arbitro conferma la richiesta IRS dell'allenatore, disegnando un rettangolo immaginario nell'aria.



A.13 Sanzioni per un fallo (segnalazione agli UdC)

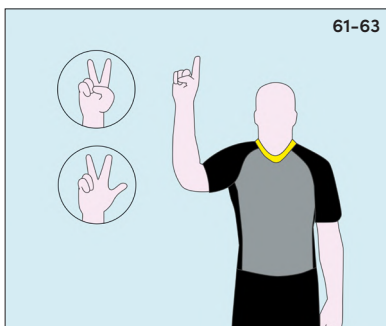
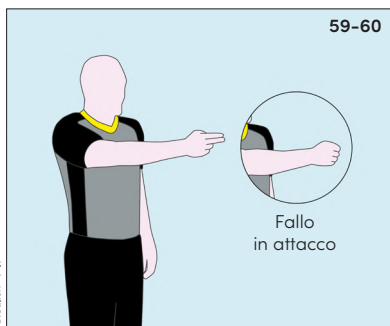
59. Fallo senza tiri liberi: indicare la direzione del gioco con due dita (indice e medio).

60. Fallo commesso dalla squadra in controllo di palla: indicare la direzione del gioco con il pugno.

61. Fallo con un tiro libero: indicare "1", con il gomito posizionato a formare un angolo di 90°.

62. Fallo con due tiri liberi: indicare "2", con il gomito a 90°.

63. Fallo con tre tiri liberi: indicare "3", con il gomito a 90°.

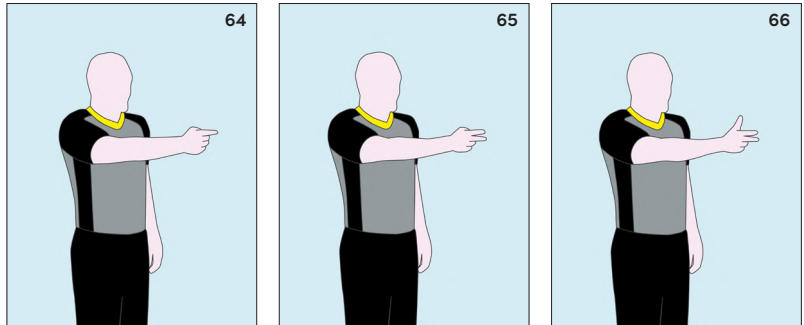


A.14 Amministrazione dei tiri liberi - Arbitro attivo (guida)

64. Un tiro libero: indicare "1" con il braccio teso in avanti e il palmo della mano di taglio rispetto al corpo.

65. Due tiri liberi: indicare "2" con il braccio teso in avanti e il palmo della mano di taglio rispetto al corpo.

66. Tre tiri liberi: indicare "3" con il braccio teso in avanti e il palmo della mano di taglio rispetto al corpo.

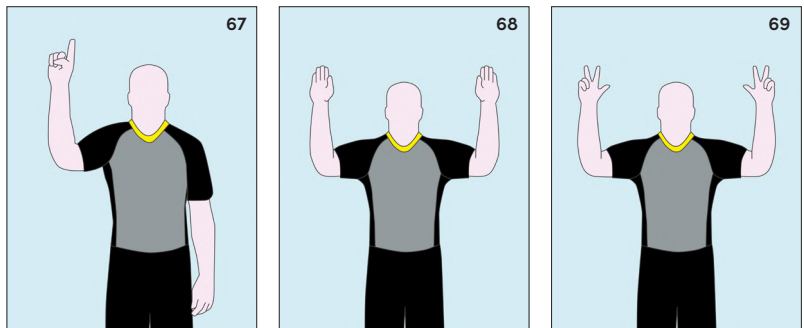


A.15 Amministrazione dei tiri liberi - Arbitro passivo (coda nel doppio e centro nel triplo)

67. Un tiro libero: indicare "1" (gomito a 90°).

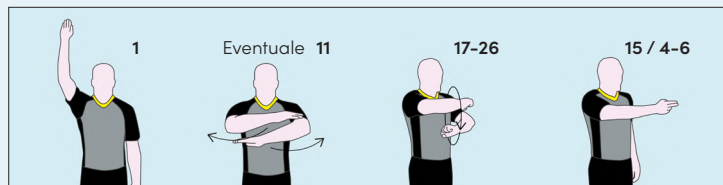
68. Due tiri liberi: con i gomiti a 90° mostrare in avanti entrambi i palmi delle mani aperti.

69. Tre tiri liberi: con i gomiti a 90°, indicare "3" con le mani.



Segnalazione di una violazione

Per segnalare una **violazione**, l'arbitro deve utilizzare il segnale (1), seguito dall'eventuale "no-basket" (11), dalla tipologia di violazione (17-26) e dalla sanzione (15 o 4-6 in caso di interferenza).



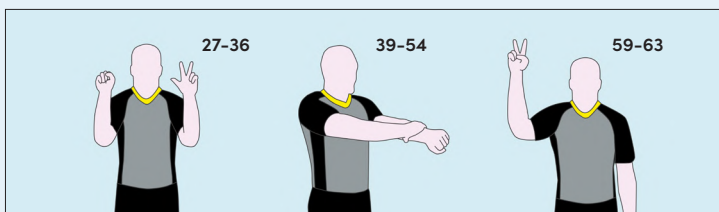
In caso di palla fuori dal campo è necessaria la segnalazione (1) seguita dalla (15).

Segnalazione di un fallo

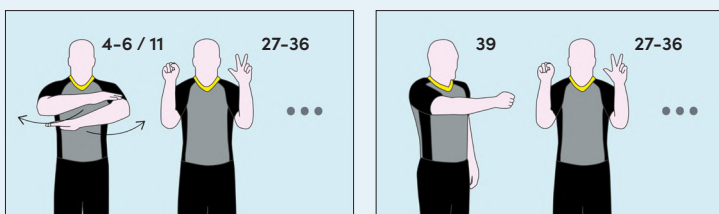
Qualora il fallo commesso in atto di tiro preveda la convalida del canestro da 2 punti, tale convalida deve essere effettuata portando verso il basso il pugno della segnalazione (2). In caso di fallo che annulla un canestro, il segnale (2) deve essere seguito dal segnale "no basket" (11).



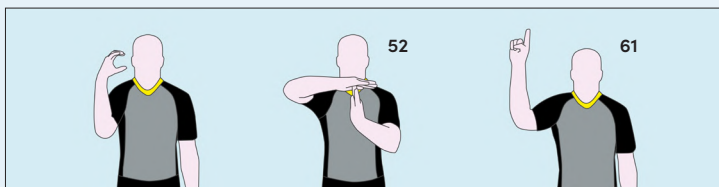
Per segnalare un fallo agli UdC, l'arbitro deve indicare il numero del giocatore che lo ha commesso (27-36), seguito dalla tipologia di fallo (39-54) e dalla sanzione (59-63).



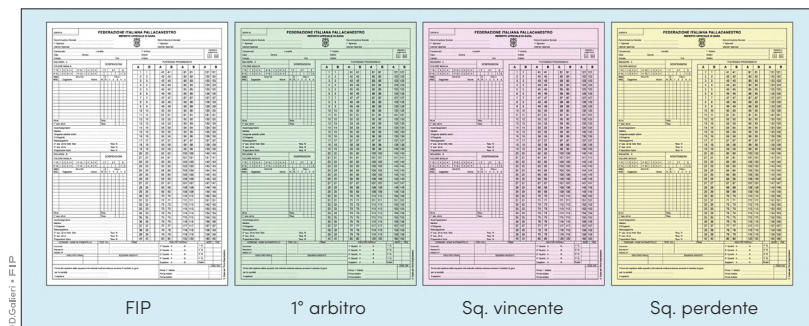
Se il fallo prevede l'annullamento/ convalida di un canestro, il segnale (4-6 o 11) deve essere anteposto al numero del giocatore. Se il fallo è commesso dalla squadra in attacco, la segnalazione (39) deve precedere il numero.



Se un fallo tecnico è da addebitare all'allenatore per il suo personale comportamento antisportivo, deve essere comunicato anteposando al segnale (52) una "C" con la mano.



B.2 Il referto consiste di 1 originale e di 3 copie, ciascuna su carta di colore differente. L'originale, su carta bianca, è per FIP. La prima copia, su carta verde, è per il primo arbitro. La seconda copia, su carta rosa, è per la squadra vincente e l'ultima copia, su carta gialla, è per la squadra perdente.



◀ **Fig. 227**
Colori e destinatari delle 4 copie del referto di gara.

B.3 Almeno **40 minuti prima** dell'orario previsto per l'inizio della gara, il segnapunti deve preparare il referto come segue.

⚠ Tutte le informazioni necessarie alla compilazione del referto sono contenute all'interno delle liste elettroniche fornite dagli allenatori o dai dirigenti accompagnatori delle squadre.

B.3.1 Deve registrare il numero della gara e i nomi delle 2 squadre nello spazio in alto del referto, con i relativi sponsor. La squadra "A" deve sempre essere la squadra ospitante oppure, per i tornei/gare su un campo di gioco neutro, la prima squadra riportata nel calendario. L'altra squadra deve essere la squadra "B".

B.3.2 Deve poi registrare la data e l'ora dell'incontro, il campionato ed il girone, la località di svolgimento ed il campo, il cognome degli arbitri e segnalare l'ingresso a pagamento, colorando la casella opposta (se l'ingresso è a pagamento, colorare "NO").

The image shows a completed official basketball score sheet (referto) for a game between A.S.D. Pall. Roma and Basket Milano S.p.A. The form is filled out with the following details:

- GARAN: 2023
- FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO - REFERTO UFFICIALE DI GARA
- Denominazione Sociale: A.S.D. PALL. ROMA (left) and BASKET MILANO S.P.A. (right)
- 1° Sponsor: MACRON (left) and ITA AIRWAYS (right)
- Ulteriori Sponsor: MOLTEN - MG MOTORS (left) and (right)
- Campionato: A2/M
- Data: 1/01/2020
- Località: ROMA
- Girone: A
- Campo: PALASPORT
- Ore: 18:00
- 1° Arbitro: ROSSI
- Arbitro: DE ANGELIS
- Arbitro: COSTA
- Ingresso a pagamento: SI

◀ **Fig. 228**
Compilazione della parte superiore (header) del referto.

B.3.3 La squadra "A" deve occupare la parte superiore del referto, la squadra "B" la parte inferiore.

B.3.3.1 Nella prima colonna, il segnapunti deve registrare l'anno di nascita (ultime 2 cifre) di ciascun giocatore.

B.3.3.2 Nella seconda colonna, il segnapunti deve registrare i cognomi e le iniziali dei nomi di ciascun giocatore, ordinati per numero di maglia, utilizzando la lista dei componenti della squadra fornita dall'allenatore o dal suo rappresentante.

Il capitano della squadra deve essere registrato con "(CAP)" immediatamente dopo il suo cognome. Nella terza colonna devono essere riportati i numeri di divisa dei giocatori.

B.3.3.3 Se una squadra si presenta con meno di 12 giocatori, il segnapunti deve tracciare una linea orizzontale per chiudere tutti gli spazi dei giocatori assenti. Analogamente, devono essere depennati tutti i componenti al seguito assenti.

B.3.4 In fondo a ciascuno spazio delle squadre, il segnapunti deve registrare i cognomi e nomi puntati dell'allenatore e del primo assistente allenatore della squadra con i rispettivi numeri di tessera. Devono essere riportati anche i cognomi e l'iniziale dei nomi di tutti i componenti al seguito della squadra.

Fig. 229 ►
 Compilazione del blocco del referto destinato alla squadra "A".

Campo												CRO			ALBINO			
SQUADRA A MACRON ROMA												SOSPENSIONI						
COLORE MAGLIA BIANCO																		
1° Q.	1	2	3	4	2° Q.	1	2	3	4	1 T	2 T	S						
3° Q.	1	2	3	4	4° Q.	1	2	3	4				1	2				
ANNO	ATLETA				Nome		N.	E	FALLI									
NASC.	Cognome				Nome		N.	N.	1	2	3	4	5					
91	CATERINO				M.		00							1	1			
97	ROMANO				V.		0							2	2			
89	VILLANO				F.R.		3							3	3			
94	DEL BASSO (CAP)				M.		4							4	4			
97	BEARZOTTI				O.		6							5	5			
95	KACELI				V.		8							6	6			
85	DAWOOD				G.		9							7	7			
85	RUAN				D.		11							8	8			
93	BODETTI				R.		15							9	9			
94	SOLOMON				D.		18							10	10			
														11	11			
														12	12			
All.re	PETRUCCIANI				E.		Tess. 32119							13	13			
1° ass. all.re	IAVARONE				F.		Tess. 64900							14	14			
Accompagnatore	DELLERA				E.									15	15			
Medico	MARIOSA				A.									16	16			
Dirigente addetto arbitri	CHIARA				L.									17	17			
2° Dirigente														18	18			
Massaggiatore														19	19			
2° ass. all.re/ Add. Stat.	CIAUDIANO				D.		Tess. N. 58133											
3° ass. all.re							Tess. N.											
Preparatore fisico	FRANCHI				F.		Tess. N. 41130											

B.3.5 In fondo al referto, il segnapunti deve registrare il proprio cognome e nome esteso, quello del cronometrista e dell'operatore del cronometro dei 24 secondi. Deve, poi, riportare i nomi delle due squadre nel box "risultato finale".

Fig. 230 ►
 Inserimento degli UdC e delle squadre nella parte inferiore (footer) del referto.

COGNOME - NOME IN STAMPATELLO		TESS. CIA	FIRMA	
Cronometr.	GENOVESE DIEGO	45233		1°
Segnapunti	RUSSO SARA	21941		2°
Addetto 24"	DI PIETRO GIOVANNA	52633		3°
RISULTATO FINALE		SQUADRA VINCENTE		
MACRON ROMA				
ITA AIRWAYS MILANO				
		Su		

B.4 Almeno **10 minuti prima** dell'orario previsto per l'inizio della gara ogni allenatore deve:

- approvare e confermare i nomi e i corrispondenti numeri di maglia dei propri componenti della squadra;

- confermare i nomi dell'allenatore e del primo assistente allenatore. Se non è presente né l'allenatore né il primo assistente allenatore, il capitano deve agire come giocatore-allenatore e deve essere registrato anche nella casella dell'allenatore;
- tracciare una "X" nella colonna "entrata in campo" ("E N."), a fianco del numero di maglia del giocatore per i 5 giocatori che inizieranno la gara (quintetto iniziale);
- firmare il referto.

L'allenatore della squadra "A" deve essere il primo a fornire le informazioni di cui sopra.

ANNO NASC.	ATLETA		N.	E N.	1	2	3
	Cognome	Nome					
91	CATERINO	M.	00				
97	ROMANO	V.	0	X			
89	VILLANO	F.R.	3				
94	DEL BASSO (CAP)	M.	4	X			
97	BEARZOTTI	O.	6				
95	KACELI	V.	8	X			
85	DAWOOD	G.	9	X			
85	RUAN	D.	11				
93	BODETTI	R.	15				
94	SOLOMON	D.	18	X			
All.re		PETRUCCIANI	E.	Tess. 32119			
1° ass. all.re		IAVARONE	F.	Tess. 64900			

◀ Fig. 231

Registrazione del quintetto iniziale e firma dell'allenatore.

B.5 All'inizio della gara, il segnapunti deve cerchiare le piccole "x" di colore **rosso** nella colonna "entrata in campo" dei 5 giocatori che inizieranno la gara per ciascuna squadra (**A**).

B.6 Durante la gara, il segnapunti deve tracciare una "X" (non cerchiata) quando un sostituto entra sul terreno di gioco per la prima volta come giocatore (**B**).

A	Nome	N.	N.	1	2	3
	M.	00				
	V.	0	X			
	F.R.	3				
	CAP) M.	4	X			
	O.	6				
	V.	8	X			
	G.	9	X			
	D.	11				
	R.	15				
	D.	18	X			
F		Tess. 32119				

B	Nome	N.	N.	1	2	3
	M.	00	X			
	V.	0	X			
	F.R.	3				
	CAP) M.	4	X			
	O.	6	X			
	V.	8	X			
	G.	9	X			
	D.	11				
	R.	15	X			
	D.	18	X			
F		Tess. 32119				

◀ Fig. 232

Conferma del quintetto iniziale (A) e registrazione delle sostituzioni (B).

B.7 Sospensioni

B.7.1 Le sospensioni concesse devono essere registrate a referto nelle apposite caselle sotto il nome della squadra, indicando il minuto del tempo di gioco del quarto o del tempo supplementare, sotto "1T" per la prima metà gara, sotto "2T" per la seconda metà gara e sotto "S" per un massimo di 2 tempi supplementari.

- 2 **▲** Il minuto del tempo di gioco deve essere calcolato sottraendo a 10 il minuto indicato sul cronometro di gara, senza considerare i secondi (es. 1:50 = 9° minuto; 5:30 = 5° minuto; 0:59 = 10° minuto; etc.).

Fig. 233 ▶
Esempio di registrazione delle sospensioni.

SOSPENSIONI						SOSPENSIONI							
1T		2T		S		1T		2T		S			
2	8	5	9	10	1	2	2	8	5	9	10	1	2
E		FALLI				E		FALLI					

Annotations in the original image: Arrows point to specific suspension entries with time references: 2' del 1°Q, 8' del 2°Q, 5' del 3°Q, 9' del 4°Q.

B.7.2 Al termine del primo e del secondo tempo e di ogni tempo supplementare (giocato), devono essere tracciate 2 linee parallele orizzontali nelle caselle non utilizzate (A). Nel caso in cui alla squadra non venga concessa la sua prima sospensione prima che il cronometro di gara indichi 2:00 minuti o meno nel quarto quarto, il segnapunti deve tracciare 2 linee orizzontali nella prima casella del secondo tempo (B).

- 3 **▲** Se un tempo supplementare è stato giocato, ma non sono state concesse sospensioni, la casella relativa deve essere "chiusa" con due linee orizzontali. Se uno o più tempi supplementari non sono stati giocati, le caselle devono essere chiuse con una sola linea orizzontale.

Fig. 234 ▶
Chiusura delle sospensioni perse e/o inutilizzate.

A SOSPENSIONI						B SOSPENSIONI					
1T		2T		S		1T		2T		S	
2	8	5	9	1	2	2	8	9	1	2	
E		FALLI				E		FALLI			

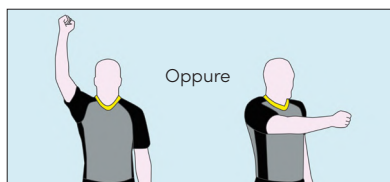
B.8 Falli

B.8.1 I falli di un giocatore possono essere personali, tecnici, antisportivi o da espulsione e devono essere registrati a carico del giocatore.

B.8.2 I falli commessi dall'allenatore, dal primo assistente allenatore, dai sostituti, dai giocatori esclusi e dai componenti della delegazione al seguito possono essere tecnici o da espulsione e devono essere registrati a carico dell'allenatore. Questo include i falli da espulsione commessi durante una rissa.

B.8.3 Tutti i falli devono essere registrati come segue:

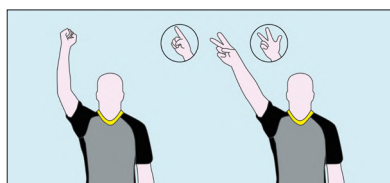
Fallo personale [B.8.3.1]



GIOCATORE P

Un fallo personale deve essere registrato con una "P".

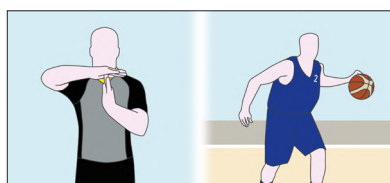
Fallo con tiri liberi [B.8.3.8]



GIOCATORE P₁ P₂ P₃

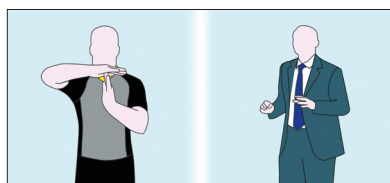
Qualsiasi fallo che comporta un tiro(i) libero(i) deve essere registrato aggiungendo il numero corrispondente di tiri liberi (1, 2 o 3), in formato pedice, a fianco della "P", "T", "C", "B", "U" o "D".

Fallo tecnico [B.8.3.2 - B.8.3.3 - B.8.3.4]



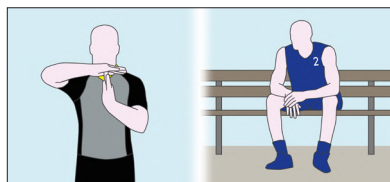
GIOCATORE T₁

Un fallo tecnico a carico di un giocatore deve essere registrato con la lettera "T".



ALLENATORE C₁

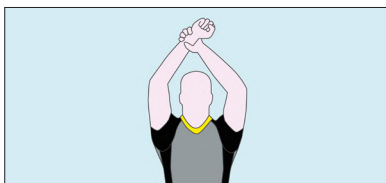
Un fallo tecnico a carico dell'allenatore per il suo comportamento anti-sportivo deve essere registrato con una "C".



ALLENATORE B₁

Un fallo tecnico a carico dell'allenatore per una qualunque altra ragione deve essere registrato con una "B".

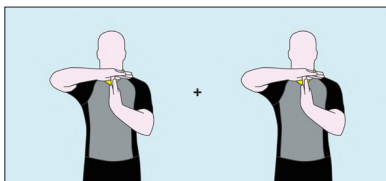
Fallo antisportivo [B.8.3.5]



GIOCATORE U₂ | | | |

Un fallo antisportivo a carico di un giocatore deve essere registrato con una "U".

Somma di falli tecnici ed antisportivi [B.8.3.6]

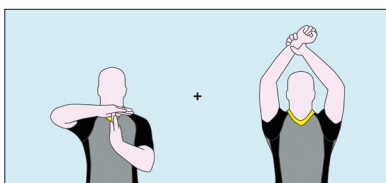


GIOCATORE P T₁ T₁ GD |

ALLENATORE C₁ C₁ GD |

ALLENATORE B₁ C₁ B₂ GD |

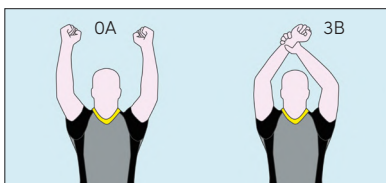
Un secondo fallo tecnico al giocatore o all'allenatore deve essere registrato nuovamente con una "T" o una "C", seguita da "GD" nello spazio seguente per indicare l'espulsione dalla gara. Un terzo fallo tecnico alla panchina (uno di essi può essere un "C") deve essere registrato con una "B" o una "C", seguita da "GD" nello spazio seguente.



GIOCATORE P₂ T₁ P U₂ GD |

Un fallo tecnico a carico di un giocatore che aveva precedentemente commesso un fallo antisportivo, oppure un fallo antisportivo a carico di un giocatore che aveva precedentemente commesso un fallo tecnico, deve essere registrato con una "T" o "U" una seguita da "GD" nello spazio seguente.

Falli compensati [B.8.3.9]



0 A | P P₂ D_c | |

3 B | P₁ U_c | |

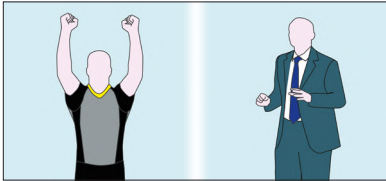
Tutti i falli, a carico di entrambe le squadre, che comportano sanzioni uguali devono essere compensati secondo l'Art. 42 e registrati aggiungendo una piccola "c" a fianco della "P", "T", "C", "B", "U" o "D". Nella registrazione di un doppio fallo personale, ad entrambi i giocatori coinvolti deve essere segnata una "P" nelle caselle dei falli, senza aggiungere la piccola "c" per la compensazione.

Fallo da espulsione [B.8.3.7 - B.8.3.12]



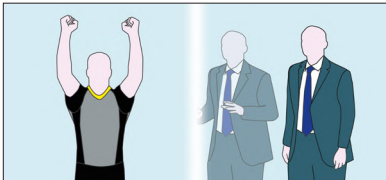
GIOCATORE D₂

Un fallo da espulsione deve essere registrato con un "D".



ALLENATORE D₂

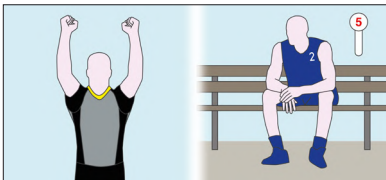
Un fallo da espulsione a carico dell'allenatore deve essere registrato con "D₂".



ALLENATORE B₂

1°ASS.ALL.RE D

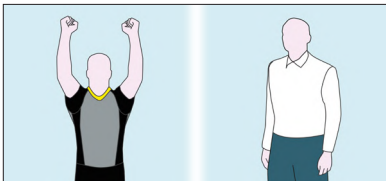
Un fallo da espulsione a carico del primo assistente allenatore deve essere registrato come un fallo tecnico "B₂" a carico dell'allenatore e un fallo da espulsione "D" nelle caselle del primo assistente.



SOSTITUTO P T₁ P₂ P P₂ D

ALLENATORE B₂

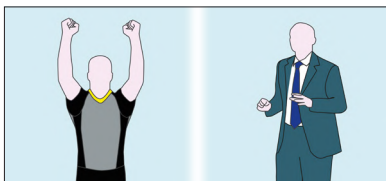
Un fallo da espulsione a carico di un sostituto o di un giocatore escluso dopo il suo quinto fallo deve essere registrato come un fallo tecnico "B₂" a carico dell'allenatore e un fallo da espulsione "D" nelle caselle del giocatore o nello spazio dopo la casella del quinto fallo.



ALLENATORE B₂

Un fallo da espulsione a carico di un componente della delegazione al seguito deve essere registrato come un fallo tecnico "B₂" a carico dell'allenatore.

Fallo da espulsione per coinvolgimento inattivo in una situazione di rissa [B.8.3.13]



ALLENATORE	D ₂	F	F
------------	----------------	---	---

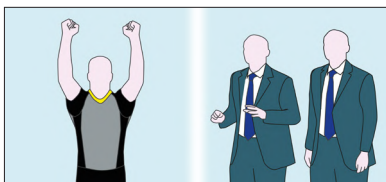
Se viene espulso il solo allenatore, deve essere registrata una "D₂" seguita da delle "F" nelle caselle rimanenti.



ALLENATORE	B ₂		
------------	----------------	--	--

1°ASS.ALL.RE	D	F	F
--------------	---	---	---

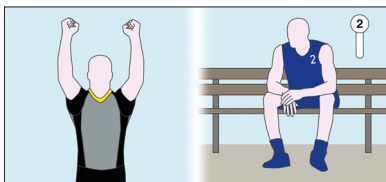
Se viene espulso il solo assistente allenatore, deve essere addebitato un fallo tecnico "B₂" all'allenatore e segnata una "D" all'assistente seguita da delle "F" nelle caselle rimanenti.



ALLENATORE	D ₂	F	F
------------	----------------	---	---

1°ASS.ALL.RE	D	F	F
--------------	---	---	---

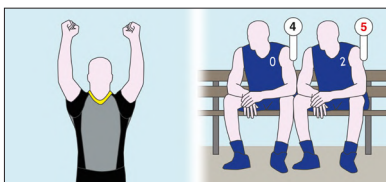
Se è espulso sia l'allenatore sia il primo assistente allenatore, una "D₂" seguita dalle "F" deve essere registrata all'allenatore, mentre una "D" seguita dalle "F" deve essere registrata all'assistente.



SOSTITUTO	P	P ₂	D	F	F
-----------	---	----------------	---	---	---

ALLENATORE	B ₂		
------------	----------------	--	--

Se è espulso un sostituto, con meno di 4 falli personali, deve essere addebitato un fallo tecnico "B₂" all'allenatore e segnata una "D" al giocatore seguita da delle "F" nelle caselle rimanenti.

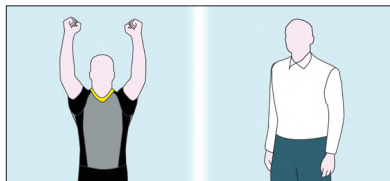


0 B		P	P ₂	T ₁	P	D	F
-----	--	---	----------------	----------------	---	---	---

2 B		P	P ₂	P ₂	P	P	D
-----	--	---	----------------	----------------	---	---	---

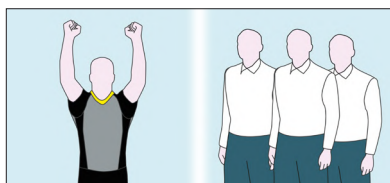
ALLENATORE	B ₂		
------------	----------------	--	--

Se sono espulsi un sostituto con 4 falli personali e un giocatore escluso, deve essere addebitato un solo fallo tecnico "B₂" all'allenatore e segnata una "D" seguita da una "F" nelle caselle o spazi laterali rimanenti del sostituto e del giocatore escluso.



ALLENATORE	B ₂	ⓑ	
------------	----------------	---	--

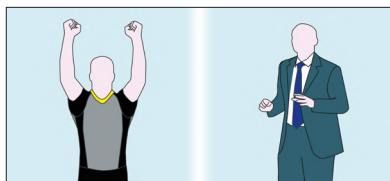
Se viene espulso un componente al seguito della squadra, deve essere addebitato un fallo tecnico "B₂" all'allenatore seguito da una "B" cerchiata (ⓑ) nella casella di fianco.



ALLENATORE	B ₂	ⓑ	ⓑ	ⓑ
------------	----------------	---	---	---

Se vengono espulsi tre componenti al seguito della squadra, deve essere addebitato un fallo tecnico "B₂" all'allenatore seguito da tre "B" cerchiati (ⓑ) nelle caselle o spazi laterali di fianco.

Fallo da espulsione per coinvolgimento attivo in una situazione di rissa [B.8.3.14]



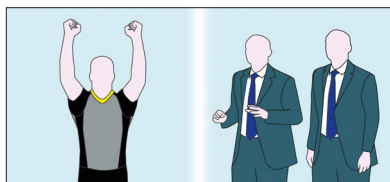
ALLENATORE	D ₂	F	F
------------	----------------	---	---

Se viene espulso il solo allenatore, deve essere registrata una "D₂" seguita da delle "F" nelle caselle rimanenti.



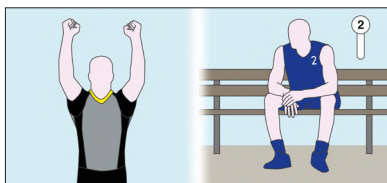
ALLENATORE	B ₂		
1°ASS.ALL.RE	D ₂	F	F

Se viene espulso il solo assistente allenatore, deve essere addebitato un fallo tecnico "B₂" all'allenatore e segnata una "D₂" all'assistente seguita da delle "F" nelle caselle rimanenti.



ALLENATORE	D ₂	F	F
1°ASS.ALL.RE	D ₂	F	F

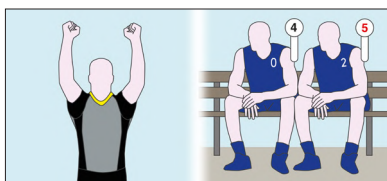
Se è espulso sia l'allenatore sia il primo assistente allenatore, una "D₂" seguita dalle "F" deve essere registrata sia all'allenatore che all'assistente.



SOSTITUTO P P₂ D₂ F F

ALLENATORE B₂

Se è espulso un sostituto, con meno di 4 falli personali, deve essere addebitato un fallo tecnico "B₂" all'allenatore e segnata una "D₂" al giocatore seguita da delle "F" nelle caselle rimanenti.

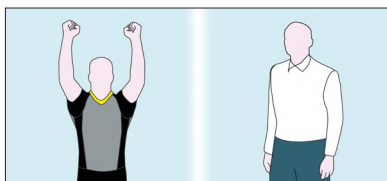


0 B P P₂ T₁ P D₂ F

2 B P P₂ P₂ P P D₂ F

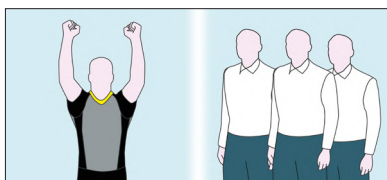
ALLENATORE B₂

Se sono espulsi un sostituto con 4 falli personali e un giocatore escluso, deve essere addebitato un solo fallo tecnico "B₂" all'allenatore e segnata una "D₂" seguita da una "F" nelle caselle o spazi laterali rimanenti del sostituto e del giocatore escluso.



ALLENATORE B₂ (B₂)

Se viene espulso un componente al seguito della squadra, deve essere addebitato un fallo tecnico "B₂" all'allenatore seguito da una "B₂" cerchiata ((B₂)) nella casella di fianco.



ALLENATORE B₂ (B₂) (B₂) (B₂)

Se vengono espulsi tre componenti al seguito della squadra, deve essere addebitato un fallo tecnico "B₂" all'allenatore seguito da tre "B₂" cerchiati ((B₂)) nelle caselle o spazi laterali di fianco.

4

⚠ I falli "B" o "B₂" cerchiati ((B)) ((B₂)) non rientrano nel computo dei falli dell'allenatore per la sua espulsione. In altre parole, con 3 componenti della delegazione al seguito allontanati per coinvolgimento (attivo o inattivo) nella rissa, la cui trascrizione è "B₂ - (B) - (B) - (B)" l'allenatore non deve essere espulso.

B.8.4 Al termine del secondo quarto, il segnapunti deve tracciare una linea marcata ("greca") tra gli spazi che sono stati utilizzati e quelli che non lo sono stati (A). Al termine della gara, il segnapunti deve annullare gli spazi rimanenti con una linea marcata orizzontale (B).

A M.	00	X	P	P ₃					
V.	0	X	P ₁						
F.R.	3	X	P ₂	P					
M.	4								
O.	6	X	P	P ₂					
V.	8	X	P						
G.	9								
D.	11								
R.	15	X	T ₁						
D.	18	X	P	U ₂					
E.	Tess. 32119				C ₁				
F.	Tess. 64900								

B M.	00	X	P	P ₃	P	P ₂			
V.	0	X	P ₁	U ₂					
F.R.	3	X	P ₂	P	P				
M.	4	X	P						
O.	6	X	P	P ₂	T ₁	D			
V.	8	X	P	P	P ₂	P ₁	P ₂		
G.	9	X	P ₃	T ₁					
D.	11								
R.	15	X	T ₁	P	T ₁	GD			
D.	18	X	P	U ₂					
E.	Tess. 32119				C ₁	B ₂			
F.	Tess. 64900								

◀ Fig. 235
Chiusura dei falli al termine del primo tempo (A) e al termine della gara (B).

B.9 Falli di squadra

B.9.1 Per ciascun quarto (1°Q, 2°Q, 3°Q e 4°Q), sul referto sono previsti 4 spazi (immediatamente sotto il nome della squadra e sopra i nomi dei giocatori) per registrare i falli di squadra.

B.9.2 Ogni volta che un giocatore commette un fallo personale, tecnico, antisportivo o da espulsione, il segnapunti deve registrare il fallo a carico della squadra di quel giocatore, tracciando in successione una "X" negli spazi appositi (C).

B.9.3 Al termine di ogni quarto, il segnapunti deve annullare gli spazi rimanenti con una linea orizzontale (D).

COLORE MAGLIA											
C	1° Q.	X	X	X	4	2° Q.	X	X	3	4	
	3° Q.	X	X	3	4	4° Q.	X	X	X	X	
	ANNO	ATLETA									

COLORE MAGLIA											
D	1° Q.	X	2	3	4	2° Q.	X	2	3	4	
	3° Q.	X	2	3	4	4° Q.	X	2	3	4	
	ANNO	ATLETA									

◀ Fig. 236
Registrazione (C) e chiusura (D) dei falli di squadra.

B.10 Punteggio progressivo

B.10.1 Il segnapunti deve tenere un riepilogo progressivo cronologico dei punti realizzati da ciascuna squadra.

B.10.2 Sul referto sono presenti 4 colonne principali per il punteggio progressivo.

B.10.3 Ogni colonna principale è divisa in 4 colonne. Le 2 sulla sinistra sono per la squadra "A" e le 2 sulla destra per la squadra "B". Le colonne centrali sono per il punteggio progressivo (160 punti) per ciascuna squadra.

PUNTEGGIO PROGRESSIVO											
A		B		A		B		A		B	
1	1			41	41			81	81		
2	2			42	42			82	82		
3	3			43	43			83	83		
4	4			44	44			84	84		

◀ Fig. 237
Blocco del referto destinato alla trascrizione del punteggio progressivo.

Il segnapunti deve:

- tracciare una linea diagonale (/ per i destrorsi oppure \ per i mancini) per qualsiasi canestro valido realizzato e un cerchio pieno (●) per ogni tiro libero valido realizzato, sopra il nuovo numero totale di punti accumulati dalla squadra che ha appena realizzato;
- registrare il numero del giocatore che ha realizzato il canestro o il tiro libero nello spazio bianco sullo stesso lato del nuovo numero totale di punti (a fianco del / o \ oppure ●).

B.10.4 Un canestro da 3 punti realizzato da un giocatore deve essere registrato tracciando un cerchio intorno al numero del giocatore che ha realizzato.

Fig. 238 ▶
Canestro realizzato dal giocatore 8A dal valore di 1 punto (A), 2 punti (B), o 3 punti (C).

A	8 ● 1	B	1 1	C	1 1
	2 2		8 / 2 2		2 2
	3 3		3 3		8 / 3 3

B.10.5 Un canestro realizzato, accidentalmente, da un giocatore nel proprio canestro deve essere registrato come realizzato dal capitano in campo della squadra avversaria.

B.10.6 I punti realizzati quando la palla non entra nel canestro (Art. 31 - interferenza) devono essere registrati come realizzati dal giocatore che ha tentato il tiro.

B.10.7 Al termine di ogni quarto o tempi supplementari, il segnapunti deve tracciare un cerchio marcato (O) attorno all'ultimo numero di punti realizzati da ciascuna squadra, seguito da una linea marcata orizzontale sotto quei punti e sotto il numero dei giocatori che li hanno realizzati (D).

B.10.8 All'inizio di ogni quarto o tempi supplementari, il segnapunti deve continuare a tenere un riepilogo progressivo cronologico dei punti realizzati dal punto dell'interruzione (punteggi parziali) (E). Tale riepilogo deve essere trascritto unicamente con la penna blu (o nera).

Fig. 239 ▶
Chiusura di fine quarto/ tempo supplementare del punteggio progressivo (D) e risultati parziali (E).

D	13 13 2 53	E	80 80 120 120			
	8 14 14 2 54		RISULTATI PARZIALI			
	15 15 55		1° Quarto A 18 B 19 1° C			
	3 16 16 10 56		2° Quarto A 20 B 16 2° C			
	7 17 17 57		3° Quarto A 17 B 25 3° C			
	7 18 18 6 58		4° Quarto A 22 B 18 4° C			
	19 19 6 59		Suppl. A B Supl.			
	20 20 60		Firma 1° Arbitro			
	21 21 61		Firma Arbitro			

B.10.9 Ogni qualvolta sia possibile, il segnapunti dovrebbe confrontare il proprio punteggio progressivo con il tabellone segnapunti. Se c'è una discrepanza e il suo punteggio è corretto, deve immediatamente adoperarsi per far correggere il tabellone segnapunti. In caso di dubbio o se una squadra solleva un'obiezione riguardo alla correzione, deve informare il primo arbitro non appena la palla diventa morta e il cronometro di gara è fermo.

B.10.10 Gli arbitri possono correggere qualsiasi errore di registrazione a referto che riguarda il punteggio, il numero di falli o di sospensioni, secondo le disposizioni delle regole. Il primo arbitro deve firmare le correzioni. Le correzioni più estese devono essere documentate sul rapporto arbitrale.

◀ Fig. 240
Esempio di errore e relativa correzione del punteggio.

B.11 Chiusura finale

B.11.1 All'inizio e al termine di ogni quarto o tempo(i) supplementare(i) segnapunti deve registrare l'orario nelle caselle.

B.11.2 Al termine della gara, il segnapunti deve tracciare 2 linee orizzontali marcate sotto il numero finale di punti realizzati da ciascuna squadra e sotto il numero dei giocatori che li hanno realizzati, cerchiando il punteggio.

B.11.3 Al termine della gara, il segnapunti deve registrare il punteggio finale e, nelle caselle "squadra vincente" il nome della squadra vincente sul primo rigo e il primo sponsor sul secondo.

B.11.4 Tutti gli ufficiali di campo devono poi firmare il referto accanto ai loro nomi.

B.11.5 Il primo arbitro, dopo la firma dell'altro(i) arbitro(i), deve essere l'ultimo ad approvare e a firmare il referto. Questo atto mette fine all'amministrazione e al coinvolgimento degli arbitri.

▲ N.B. Nel caso in cui il capitano firmi il referto per inoltrare reclamo (usando lo spazio "Firma del capitano in caso di reclamo"), gli ufficiali di campo e l'altro(i) arbitro(i) devono rimanere a disposizione del primo arbitro fino a che quest'ultimo non permetta loro di lasciare l'impianto.

Accompagnatore PIERRI M.	18	36	36	110	110	75	75	115	115	155	155
Medico	18	36	36	8	8	76	76	5	5	116	116
2° Dirigente	37	37	8	8	77	77	117	117	157	157	157
Massaggiatore DI LORENZO F.	6	38	38	78	78	5	5	118	118	158	158
2° ass. all're/ Add. Stat. FRANZESE P.	39	39	8	8	79	79	119	119	159	159	159
2° ass. all're	15	40	40	8	8	80	80	120	120	160	160
Preparatore fisico PRIORI F.	15	40	40	8	8	80	80	120	120	160	160
COGNOME - NOME IN STAMPATELLO	TESS. CIA	FIRMA		RISULTATI PARZIALI				INIZIO		FINE	
Cronometr. GENOVESE DIEGO	45233			1° Quarto A	18	B	19	1° Q.	18:00	18:23	
Segnapunti RUSSO SARA	21941			2° Quarto A	20	B	16	2° Q.	18:25	18:46	
Addeito 24° DI PIETRO GIOVANNA	52633			3° Quarto A	17	B	25	3° Q.	19:01	19:28	
RISULTATO FINALE		SQUADRA VINCENTE		4° Quarto A	22	B	18	4° Q.	19:30	19:55	
MACRON ROMA	77	BASKET MILANO S.P.A.		Supplm. A		B		Suppl.			
ITA AIRWAYS MILANO	78	ITA AIRWAYS									
Firma del capitano della squadra che intende inoltrare istanza avverso il risultato di gara per la società il capitano				Firma 1° Arbitro			TESS. CIA	28963		43087	
				Firma Arbitro			50271				

◀ Fig. 241
Chiusura di fine gara del referto.

Appendice B in sintesi

Il referto della FIP è il documento sul quale trascrivere il "report" della gara. Può essere suddiviso in 4 parti:

- l'**header**, contenente le informazioni generali della gara;
- le **squadre**, dove sono riportate le due formazioni, allenatori, membri della delegazione al seguito, falli, sospensioni e sostituzioni;
- il **punteggio progressivo**, con la cronistoria dei canestri segnati con relativi giocatori realizzatori;
- il **footer**, recante il punteggio finale e parziale, orari, ufficiali di campo, squadra vincente e le firme.

Nella sua compilazione devono essere utilizzate due penne; la penna **rossa**, per:

- cerchiare la "X" dei giocatori del quintetto iniziale;
- registrare le sostituzioni, le sospensioni, i falli e i falli di squadra del 1° e 3°Q;
- registrare il punteggio progressivo e gli orari di inizio e fine del 1° e 3°Q;
- chiudere le caselle inutilizzate di sospensioni e falli di squadre del 1° e 3°Q.

La penna **blu** (o nera), per:

- compilare l'header;
- inserire i partecipanti alla gara (giocatori, allenatori, membri al seguito, etc.);
- registrare, con la "X" i giocatori del quintetto iniziale;
- scrivere tutte le firme (allenatori, arbitri e UdC);
- registrare le sostituzioni, le sospensioni, i falli e i falli di squadra del 2° e 4°Q/S;
- registrare il punteggio progressivo;
- chiudere le caselle inutilizzate di sospensioni e falli di squadre del 2° e 4°Q/S;
- chiudere, con la greca, i falli al termine del 1° tempo;
- chiudere tutti gli spazi inutilizzati del referto;
- nel footer, registrare i nomi degli UdC, le squadre, il punteggio finale, la squadra vincente, i punteggi parziali e gli orari di inizio-fine del 2° e 4°Q/S.














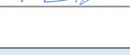
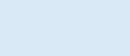
Nella registrazione dei falli deve essere considerata la traduzione inglese della tipologia di fallo:

- fallo personale = "**P**" (Personal foul);
- fallo tecnico al giocatore = "**T**" (Technical foul);
- fallo tecnico all'allenatore = "**C**" (Coach technical foul);
- fallo tecnico alla panchina = "**B**" (Bench technical foul);
- fallo antisportivo = "**U**" (Unsportsmanlike foul);
- fallo da espulsione = "**D**" (Disqualifying foul);
- espulsione per somma di falli T/U = "**GD**" (Game Disqualification);
- espulsione per rissa = "**F**" (Fighting disqualifying foul);

Il numero di tiri liberi deve essere indicato di fianco al fallo, in formato pedice. Se il fallo è compensato con un'altra sanzione, una piccola "c" deve seguire il fallo.

Le sospensioni devono essere registrate indicando il minuto di gara in cui sono state concesse (es. 2:30 del 3°Q = 8° minuto). I falli di squadra devono essere indicati con una "X" nelle apposite caselle. Un canestro da 2 punti deve essere indicato con una "/" sul punteggio con il numero del giocatore realizzatore al lato; un tiro libero con un "●", mentre un canestro da 3 punti con una "/" e il numero del giocatore realizzatore cerchiato.

Un referto compilato in tutte le sue parti, al termine della gara, si presenta come nella seguente illustrazione:

GARA N. 2023		FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO				Denominazione Sociale BASKET MILANO S.P.A.		
Denominazione Sociale A.S.D. PALL. ROMA		REFERTO UFFICIALE DI GARA				1° Sponsor ITA AIRWAYS		
1° Sponsor MACRON						Ulteriori Sponsor		
Ulteriori Sponsor MOLTEN - MG MOTORS		1° Arbitro ROSSI				Ingresso a pagamento		
Campionato A2/M Località ROMA		Arbitro DE ANGELIS				<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO		
Data 1/01/2020 Girone A		Arbitro COSTA						
Campo PALASPORT Ore 18:00								
SQUADRA A MACRON ROMA		SOSPENSIONI				PUNTEGGIO PROGRESSIVO		
COLORE MAGLIA BIANCO								
1° Q. 	2° Q. 	1T	2T	S				
3° Q. 	4° Q. 	3	7	5				
ANNO NASC. ATLETA		E FALLI						
		N.	N.	1	2	3	4	5
91	CATERINO M.	00	0	P	P			
97	ROMANO V.	0	0	P ₂	P	T _c	P	
89	VILLANO F.R.	3	0					
94	DEL BASSO (CAP) M.	4	0	P ₁				
97	BEARZOTTI O.	6	0	P	P ₂	D ₂		
95	KACELI V.	8	0	P ₃	D ₂	F	F	F
85	DAWOOD G.	9	0	P				
85	RUAN D.	11	0	P ₂	P	P ₃	P ₂	P ₂
93	BODETTI R.	15	0	T ₁	P ₂	P ₁		
94	SOLOMON D.	18	0	P	D	F	F	F
All.re PETRUCCIANI E. Tess. 32119 B ₁ B ₂ D ₂								
1° ass. all.re IAVARONE F. Tess. 64900								
Accompagnatore DELLERA E.								
Medico MARIOSA A.								
Dirigente addetto arbitri CHIARA L.								
2° Dirigente								
Massaggiatore								
2° ass. all.re/Add. Stat. CLAUDIANO D. Tess. N.58133								
3° ass. all.re								
Preparatore fisico FRANCHI F. Tess. N.41130								
SQUADRA B ITA AIRWAYS MILANO		SOSPENSIONI						
COLORE MAGLIA ROSSO								
1° Q. 	2° Q. 	1T	2T	S				
3° Q. 	4° Q. 	2	8	9	10	11	12	
ANNO NASC. ATLETA		E FALLI						
		N.	N.	1	2	3	4	5
93	TOMASINI (CAP) A.	0	0	P ₂	P			
99	ROBERTS A.	3	0	P				
97	WEEMS H.	5	0	P ₂	P			
98	BIANCHI G.	6	0	P ₁	U ₂	D	F	F
95	FABBRI R.	8	0	P ₁	P ₃	P	P ₂	P ₁
89	ZOTTI L.	11	0	U ₂				
88	DE CICCO D.A.	21	0	P ₂	P	T _c		
88	SIMS M.	31	0					
01	VALENTINI M.	36	0	D	F	F	F	F
02	ROBERTI R.	50	0	P ₂	T ₁	P	U ₂	GD
96	JAMIESON F.	99	0	P	P ₃			
All.re FERRARI M Tess. 23246 C ₁ B ₂ B ₃								
1° ass. all.re CARRERA A. Tess. 49790								
Accompagnatore PIERRI M.								
Medico								
2° Dirigente								
Massaggiatore DI LORENZO F.								
2° ass. all.re/Add. Stat. FRANZESE P. Tess. N.21134								
3° ass. all.re								
Preparatore fisico PRIORI F. Tess. N.52822								
COGNOME - NOME IN STAMPATELLO		TESS. CIA	FIRMA		RISULTATI PARZIALI		INIZIO	FINE
Cronometra GENOVESE DIEGO 45233					1° Quarto A 18 B 19		1° Q. 18:00	18:23
Segnapunti RUSSO SARA 21941					2° Quarto A 20 B 16		2° Q. 18:25	18:46
Addetto 24" DI PIETRO GIOVANNA 52633					3° Quarto A 17 B 25		3° Q. 19:01	19:28
RISULTATO FINALE		SQUADRA VINCENTE		4° Quarto A 22 B 18		4° Q. 19:30	19:55	
MACRON ROMA 77	BASKET MILANO S.P.A.		Suppl. A _____ B _____		Suppl.		TESS. CIA	
ITA AIRWAYS MILANO 78	ITA AIRWAYS							
Firma del capitano della squadra che intende inoltrare istanza avverso il risultato di gara per la società				Firma 1° Arbitro 		28963		
il capitano				Firma Arbitro 		43087		
				Firma Arbitro 		50271		

© D. Galliani - FIP

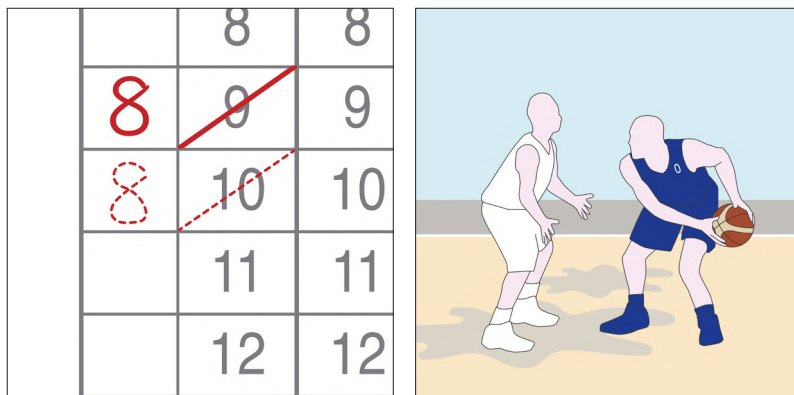
1) Copia per l'Ente Organizzatore

C. Procedura di reclamo

C.1 Una squadra può inoltrare un reclamo se i suoi interessi sono stati lesi da:

- un errore nelle operazioni di registrazione a referto, di cronometraggio o del cronometro dei 24 secondi che non è stato corretto dagli arbitri (**A**);
- una decisione sulla gara persa per rinuncia, di annullare, di posticipare, di non riprendere o di non giocare la gara (**B**);
- una violazione delle norme vigenti riguardo l'idoneità alla partecipazione alle gare.

Fig. 242 ►
Possibili motivazioni di un reclamo.



C.2 Per essere ammissibile, un reclamo deve attenersi alla seguente procedura:

- il capitano della squadra deve, **entro 15 minuti** dal termine della gara, informare il primo arbitro che la sua squadra intende inoltrare reclamo al risultato di gara e firmare il referto nello spazio "Firma del capitano della squadra che intende inoltrare istanza avverso il risultato di gara" (**C**);
- la squadra deve presentare per iscritto le ragioni del reclamo al primo arbitro entro 1 ora dal termine della gara;
- per ciascun reclamo verrà applicata una tassa, stabilita dall'Ente Organizzatore, che verrà corrisposta nel caso in cui il reclamo fosse respinto.

Fig. 243 ►
Spazio del referto di gara adibito alla presentazione del reclamo.

RISULTATO FINALE		SQUADRA VINCENTE		3° Quarto
MACRON ROMA	77	BASKET MILANO S.P.A.		4° Quarto
ITA AIRWAYS MILANO	78	ITA AIRWAYS		Supplem.
Firma del capitano della squadra che intende inoltrare istanza avverso il risultato di gara per la società <u>A.S.D. PALL. ROMA</u>				Firma 1° Arbitro
il capitano <u><i>[Signature]</i></u>				Firma Arbitro

C.3 Il primo arbitro (o il commissario, se presente), dopo aver ricevuto le ragioni del reclamo, deve segnalare per iscritto l'evento che ha portato al reclamo all'organo competente.

C.4 L'organo competente deve emanare tutte le richieste procedurali che ritiene opportune e deve decidere in merito al reclamo il prima possibile e, in ogni caso, entro e non oltre 24 ore dal termine della gara. L'organo competente deve usare tutte le prove attendibili e può prendere qualunque opportuna decisione incluso, a titolo esemplificativo, la parziale o totale ripetizione della gara. L'organo competente non può decidere di cambiare il risultato della gara, a meno che ci siano prove chiare e conclusive che, se non fosse stato per l'errore che ha dato luogo al reclamo, il nuovo risultato si sarebbe certamente materializzato.

C.5 La decisione dell'organo competente è inoltre considerata come una decisione in materia di regole del gioco e non è soggetta a ulteriore revisione o ricorso. In via eccezionale, le decisioni sull'idoneità alla partecipazione alle gare possono essere impugnate come previsto dalle norme vigenti.

C.6 Regole speciali per le competizioni FIBA o le competizioni che non prevedono diversamente nei loro regolamenti:

- nel caso in cui la competizione sia sotto forma di torneo, l'organo competente per tutti i reclami è la Commissione Tecnica (consultare i Regolamenti Interni FIBA, Volume 2 - "FIBA Internal Regulations, Book 2");
- nel caso di gare di andata e ritorno, l'organo competente per i reclami relativi alle norme di idoneità alla partecipazione alle gare è la Corte di giustizia FIBA. Per tutte le altre questioni che danno luogo a reclamo, l'organo competente è FIBA, che agisce attraverso una o più persone con esperienza nell'attuazione e nell'interpretazione del Regolamento Ufficiale della Pallacanestro (consultare i Regolamenti Interni FIBA, Volume 2 - "FIBA Internal Regulations, Book 2").

▲ Nei Campionati organizzati dalla Federazione Italiana Pallacanestro, il testo di riferimento in materia è il Regolamento di Giustizia.

| 1

D. Classifica finale delle squadre

D.1 Procedura

D.1.1 Le squadre devono essere classificate in base alle gare vinte e perse, ovvero **2 punti** per ogni gara vinta, **1 punto** per ogni gara persa (incluso quelle perse per inferiorità numerica) e **0 punti** per una gara persa per forfait.

D.1.2 La procedura si applica a tutte le competizioni che prevedono un girone all'italiana.

D.1.3 Se 2 o più squadre hanno lo stesso numero di vittorie e sconfitte nel girone, la(e) gara(e) tra queste 2 o più squadre (scontri diretti) deciderà la classifica. Se queste 2 o più squadre hanno lo stesso numero di vittorie e sconfitte tra di loro, devono essere applicati ulteriori criteri nell'ordine seguente:

- miglior differenza canestri negli scontri diretti;
- maggior numero di punti realizzati negli scontri diretti;
- miglior differenza canestri considerando tutte le gare giocate nel girone;
- maggior numero di punti realizzati considerando tutte le gare giocate nel girone.

Se c'è ancora parità prima che tutte le gare del girone siano state giocate, le squadre in pareggio condivideranno la stessa posizione. Se questi criteri non riescono ancora a definire la posizione delle squadre al termine della fase a gironi, la classifica finale sarà decisa da un sorteggio.

D.1.4 Se a qualsiasi livello di questi criteri, una o più squadre risultano già classificate, la procedura di cui al punto D.1.3 deve essere ripetuta dall'inizio per tutte le squadre rimanenti non ancora classificate.

D.2 Esempi

D.2.1 Esempio 1

A vs B	100 - 55	B vs C	100 - 95
A vs C	90 - 85	B vs D	80 - 75
A vs D	75 - 80	C vs D	60 - 55

Squad.	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri fatti : subiti	Diff.
A	3	2	1	5	265 : 220	+ 45
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 215	- 5

Quindi: 1° squadra A, 2° squadra B, 3° squadra C e 4° squadra D.

D.2.2 Esempio 2

A vs B	100 - 55	B vs C	100 - 85
A vs C	90 - 85	B vs D	75 - 80
A vs D	120 - 75	C vs D	65 - 55

Squad.	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri fatti : subiti	Diff.
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	- 10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

Quindi: 1° squadra A.

Classifica delle gare tra B, C, D:

Squad.	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri fatti : subiti	Diff.
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

Quindi: 2° B, 3° C (vincente contro D), 4° D.

D.2.3 Esempio 3

A vs B	85 - 90	B vs C	100 - 95
A vs C	55 - 100	B vs D	75 - 85
A vs D	75 - 120	C vs D	65 - 55

Squad.	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri fatti : subiti	Diff.
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	± 0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Quindi: 4° A.

Classifica delle gare tra B, C, D:

Squad.	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri fatti : subiti	Diff.
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	160 : 155	± 0

Quindi: 1° C, 2° D, 3° B.

D.2.4 Esempio 4

A vs B	85 - 90	B vs C	100 - 90
A vs C	55 - 100	B vs D	75 - 85
A vs D	75 - 120	C vs D	65 - 55

Squad.	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri fatti : subiti	Diff.
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 : 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Quindi: 4° A.

Classifica delle gare tra B, C, D:

Squad.	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri fatti : subiti	Diff.
B	2	1	1	3	175 : 175	± 0
C	2	1	1	3	155 : 155	± 0
D	2	1	1	3	140 : 140	± 0

Quindi: 1° B, 2° C, 3° D.

D.2.5 Esempio 5

A vs B	100 - 55	B vs F	110 - 90
A vs C	85 - 90	C vs D	55 - 60
A vs D	120 - 75	C vs E	90 - 75
A vs E	80 - 100	C vs F	105 - 75
A vs F	85 - 80	D vs E	70 - 45
B vs C	100 - 95	D vs F	65 - 60
B vs D	80 - 75	E vs F	75 - 80
B vs E	75 - 80		

Squad.	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri fatti : subiti	Diff.
A	5	3	2	8	470 : 400	+ 70
B	5	3	2	8	420 : 440	- 20
C	5	3	2	8	435 : 395	+ 40
D	5	3	2	8	345 : 360	- 15
E	5	2	3	7	375 : 395	- 20
F	5	1	4	6	385 : 440	- 55

Quindi: 5° E, 6° F.

Classifica delle gare tra A, B, C, D:

Squad.	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri fatti : subiti	Diff.
A	3	2	1	5	305 : 220	+ 85
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 255	- 45

Quindi: 1° A (vincente contro B), 2° B, 3° D (vincente contro C), 4° C.

D.2.6 Esempio 6

A vs B	71 – 65	B vs F	95 – 90
A vs C	85 – 86	C vs D	95 – 100
A vs D	77 – 75	C vs E	82 – 75
A vs E	80 – 86	C vs F	105 – 75
A vs F	85 – 80	D vs E	68 – 67
B vs C	88 – 87	D vs F	65 – 60
B vs D	80 – 75	E vs F	80 – 75
B vs E	75 – 76		

Squad.	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri fatti : subiti	Diff.
A	5	3	2	8	398 : 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 : 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 : 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 : 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 : 430	- 50

Quindi: 6° F. Classifica delle gare tra A, B, C, D, E:

Squad.	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri fatti : subiti	Diff.
A	4	2	2	6	313 : 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 : 309	- 1
C	4	2	2	6	350 : 348	+ 2
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	304 : 305	- 1

Quindi: 1° C, 2° A. Classifica delle gare tra B, D, E:

B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	± 0

Quindi: 3° B, 4° E, 5° D.

D.2.7 Esempio 7

A vs B	73 – 71	B vs F	95 – 90
A vs C	85 – 86	C vs D	95 – 96
A vs D	77 – 75	C vs E	82 – 75
A vs E	90 – 96	C vs F	105 – 75
A vs F	85 – 80	D vs E	68 – 67
B vs C	88 – 87	D vs F	80 – 75
B vs D	80 – 79	E vs F	80 – 75
B vs E	79 – 80		

Squad.	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri fatti : subiti	Diff.
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 : 445	- 50

Quindi: 6° F. Classifica delle gare tra A, B, C, D, E:

Squad.	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri fatti : subiti	Diff.
A	4	2	2	6	325 : 328	- 3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

Quindi: 1° C, 5° A. Classifica delle gare tra B, D, E:

B	2	1	1	3	159 : 159	± 0
D	2	1	1	3	147 : 147	± 0
E	2	1	1	3	147 : 147	± 0

Quindi: 2° B, 3° D (vincente contro E), 4° E.

D.3 Rinuncia

D.3.1 Una squadra che, senza una valida ragione, non si presenta a una gara in programma o si ritira dal terreno di gioco prima del termine della gara, perderà la gara per rinuncia e riceverà 0 punti in classifica.

D.3.2 Se la squadra perde per rinuncia per la seconda volta, i risultati di tutte le sue gare giocate devono essere annullati.

D.3.3 Se la squadra perde per rinuncia per la seconda volta in una competizione a gironi e la(e) squadra(e) meglio classificata(e) di ciascun girone si qualifica per il turno successivo della competizione, i risultati di tutte le gare giocate dalla squadra ultima classificata nel girone incrociato devono essere a loro volta annullati.

Esempio

La squadra 4A del girone A perde due volte per rinuncia, quindi tutte le sue gare sono annullate.

Classifica finale:

Girone A	Vinte	Perse	Punti	Girone B	Vinte	Perse	Punti
Sq. 1A	4	0	8	Sq. 1B	6	0	12
Sq. 2A	2	2	6	Sq. 2B	4	2	10
Sq. 3A	0	4	4	Sq. 3B	1	5	7
Sq. 4A	x	x	x	Sq. 4B	1	5	7

Risultati delle gare giocate tra le squadre 3B e 4B:

3B vs 4B 88 - 71 / 4B vs 3B 76 - 75

Quindi: 3° 3B, 4° 4B.

Classifica finale corretta del Girone B:

Girone B	Vinte	Perse	Punti
Sq. 1B	4	0	8
Sq. 2B	2	2	6
Sq. 3B	0	4	4

D.4 Classifiche tra gironi

D.4.1 Al fine di classificare le squadre tra i gironi (ad esempio per determinare il miglior secondo o terzo piazzamento delle squadre), si applicano i seguenti criteri. Se tutte le squadre di tutti i gironi hanno giocato lo stesso numero di gare, le squadre nella stessa posizione in ogni girone saranno inserite in un girone e saranno applicati i seguenti criteri nel seguente ordine:

- migliore numero di vittorie e sconfitte di tutte le gare giocate nella classifica finale aggiornata del girone;
- maggior differenza canestri di tutte le gare nella classifica finale aggiornata del girone;
- maggior numero di punti realizzati in tutte le gare nella classifica finale aggiornata del girone.

Se questi criteri non sono ancora sufficienti, l'Ente Organizzatore deciderà la classifica finale.

Girone A	Vinte	Perse	Punti	Girone B	Vinte	Perse	Punti
Sq. 1A	8	0	16	Sq. 1B	8	0	16
Sq. 2A	6	2	14	Sq. 2B	6	2	14
Sq. 3A	4	4	12	Sq. 3B	4	4	12
Sq. 4A	2	6	10	Sq. 4B	2	6	10
Sq. 5A	0	8	8	Sq. 5B	0	8	8
Girone C	Vinte	Perse	Punti	Girone D	Vinte	Perse	Punti
Sq. 1C	8	0	16	Sq. 1D	7	1	15
Sq. 2C	6	2	14	Sq. 2D	7	1	15
Sq. 3C	3	5	11	Sq. 3D	4	4	12
Sq. 4C	3	5	11	Sq. 4D	2	6	10
Sq. 5C	0	8	8	Sq. 5D	0	8	8

Per determinare la migliore seconda squadra classificata:

Girone B	Vinte	Perse	Punti	Canestri fatti : subiti	Diff.
Sq. 2D	7	1	15	628 : 521	+ 107
Sq. 2B	6	2	14	551 : 488	+ 63
Sq. 2A	6	2	14	531 : 506	+ 25
Sq. 2C	6	2	14	525 : 500	+ 25

D.4.2 Se dopo aver raggruppato le squadre nella stessa posizione in ogni girone, queste hanno giocato un numero diverso di gare nei loro rispettivi gironi, allora le gare della squadra ultima classificata nel girone o nei gironi delle squadre con il maggior numero di gare saranno annullate. Questo procedimento deve essere ripetuto in tutti i gironi fino a quando il numero di gare sono uguali in tutti i gironi. Verranno quindi applicati i criteri:

- migliore numero di vittorie e sconfitte di tutte le gare giocate nella classifica finale aggiornata del girone;
- maggiore differenza canestri di tutte le gare nella classifica finale aggiornata del girone;
- maggior numero di punti realizzati in tutte le gare nella classifica finale aggiornata del girone.

Se questi criteri non sono ancora sufficienti, l'Ente deciderà la classifica finale. L'annullamento delle gare di cui sopra, ai fini delle classifiche dei gironi incrociati, non altera la posizione iniziale delle squadre in un particolare girone.

Girone A	Vinte	Perse	Punti	Girone B	Vinte	Perse	Punti
Sq. 1A	5	0	10	Sq. 1B	4	1	9
Sq. 2A	4	1	9	Sq. 2B	4	1	9
Sq. 3A	3	2	8	Sq. 3B	4	1	9
Sq. 4A	2	3	7	Sq. 4B	2	3	7

Sq. 5A	1	4	6	Sq. 5B	1	4	6
Sq. 6A	0	5	5	Sq. 6B	0	5	5
Girone C	Vinte	Perse	Punti	Girone D	Vinte	Perse	Punti
Sq. 1C	4	0	8	Sq. 1D	3	1	7
Sq. 2C	3	1	7	Sq. 2D	3	1	7
Sq. 3C	2	2	6	Sq. 3D	2	2	6
Sq. 4C	1	3	5	Sq. 4D	2	2	6
Sq. 5C	0	4	4	Sq. 5D	0	4	4

Per determinare la migliore squadra terza classificata, tutte le squadre terze classificate saranno messe in un girone:

Girone X	Vinte	Perse	Punti
Sq. 3B	4	1	9
Sq. 3A	3	2	8
Sq. 3D	2	2	6
Sq. 3C	2	2	6

Tuttavia, le squadre 3B e 3A hanno giocato cinque gare, mentre le squadre 3D e 3C ne hanno giocato quattro. Le gare dell'ultima squadra classificata nei gruppi A e B devono essere annullate per livellare tutte squadre terze classificate a quattro gare, così come esposto nella nuova tabella. Le gare dei gironi A e B risultano essere:

CASA \ FUORI	2A	3A	4A	5A	6A
1A	71 - 65	86 - 85	77 - 75	86 - 80	85 - 80
2A		80 - 75	90 - 84	98 - 79	87 - 85
3A			87 - 67	101 - 76	86 - 74
4A				78 - 54	87 - 81
5A					84 - 65
CASA \ FUORI	2B	3B	4B	5B	6B
1B	81 - 76	85 - 86	77 - 75	90 - 80	85 - 69
2B		90 - 85	96 - 79	81 - 73	87 - 85
3B			87 - 67	101 - 76	86 - 74
4B				78 - 54	87 - 81
5B					84 - 65

Dopo l'annullamento delle gare delle squadre 6A e 6B, la classifica aggiornata per determinare la migliore terza squadra è la seguente:

Girone X	Vinte	Perse	Punti	Canestri fatti : subiti	Diff.
Sq. 3B	3	1	7	359 : 323	+ 36
Sq. 3A	2	2	6	348 : 309	+ 39
Sq. 3D	2	2	6	363 : 359	+ 4
Sq. 3C	2	2	6	302 : 298	+ 4

D.5 Classifiche di squadre in un torneo a fasi

D.5.1 In un torneo in cui non tutte le squadre giocano per determinare la propria posizione finale nel *ranking*, la classifica deve essere effettuata come segue: per tutte le squadre (o alcune di loro) che hanno giocato una gara finalizzata a stabilire un concreto posto in classifica (ad esempio, una gara per la medaglia d'oro per stabilire la squadra prima e seconda classificata) la posizione in classifica della squadra deve essere determinata in base ai risultati di tali gare. Tutte le squadre che non hanno giocato una gara per stabilire il proprio posto in classifica devono essere assegnate all'interno di un gruppo sulla base della fase del torneo in cui la squadra è stata eliminata. All'interno di questi gruppi, la classifica delle squadre deve essere determinata in base ai seguenti criteri:

- maggiore posizione in classifica nei rispettivi gruppi;
- migliore numero di vittorie e sconfitte di tutte le gare giocate nei rispettivi gruppi;
- maggiore differenza canestri di tutte le gare nei gruppi;
- maggior numero di punti realizzati in tutte le gare nei gruppi.

Nota: se, ad esempio, una squadra è stata eliminata ai quarti di finale di un torneo e non sono state giocate gare tra le perdenti dei quarti di finale per la classifica, il posto in classifica finale della squadra sarà all'interno di un gruppo tra il 5° ed 8° posto. Se una squadra non avanza dalla fase a gironi di un torneo, sarà considerata come eliminata durante la fase a gironi. I "gruppi" di squadre ai fini della classifica includeranno anche le altre squadre che non hanno superato la fase a gironi.

Esempio

Torneo con 12 squadre, distribuite in 3 giorni da 4 squadre ognuno con formula "all'italiana".

▲ N.B. La formula "all'italiana" (round-robin system) prevede che tutte le squadre, all'interno di un girone, si incontrino a vicenda.

Girone A: classifica finale

Girone A	Vinte	Perse	Punti	Canestri fatti : subiti	Diff.
Sq. 1A	3	0	6	248 : 189	+ 59
Sq. 2A	2	1	5	209 : 211	- 2
Sq. 3A	1	2	4	191 : 226	- 35
Sq. 4A	0	3	3	208 : 230	- 22

Girone B: classifica finale

Girone B	Vinte	Perse	Punti	Canestri fatti : subiti	Diff.
Sq. 1B	3	0	6	284 : 226	+ 58
Sq. 2B	2	1	5	250 : 254	- 4
Sq. 3B	1	2	4	237 : 236	+ 1
Sq. 4B	0	3	3	193 : 248	- 55

Girone C: classifica preliminare

Girone C	Vinte	Perse	Punti	Canestri fatti : subiti	Diff.
Sq. 1C	2	1	5	256 : 180	+ 76
Sq. 2C	2	1	5	212 : 207	+ 5
Sq. 3C	2	1	5	201 : 233	- 32
Sq. 4C	0	3	3	176 : 225	- 49

Girone C: classifica finale considerando le gare tra le squadre a pari punti

Girone C	Vinte	Perse	Punti	Canestri fatti : subiti	Diff.
Sq. 1C	1	1	3	-	+ 46
Sq. 2C	1	1	3	-	± 0
Sq. 3C	1	1	3	-	- 46

Classifica finale tra 1° e 4° posto:

1° posto - medaglia d'oro, 2° posto - medaglia d'argento, 3° posto - medaglia di bronzo e 4° posto - perdente della gara per il bronzo.

Classifica finale tra 5° e 8° posto:

le 4 squadre eliminate ai quarti di finale devono essere, confrontando tutti i risultati delle gare giocate nella fase a gironi, come segue:

Squadra	Posizione finale nella fase a gironi	Vinte	Perse	Diff.
Sq. 2C	2° posto	2	1	+ 5
Sq. 2B	2° posto	2	1	- 4
Sq. 3C	3° posto	2	1	- 32
Sq. 3B	3° posto	1	2	-

Pertanto:

- **5° posto** → 2C, maggior posizione in classifica rispetto a 3C e 3B e miglior differenza punti rispetto a 2B;
- **6° posto** → 2B, maggior posizione in classifica rispetto a 3C e 3B e peggior differenza punti rispetto a 2C;
- **7° posto** → 3C, maggior numero di vittorie rispetto a 3B;
- **8° posto** → 3B, minor numero di vittorie rispetto a 3C.

Classifica finale tra 9° e 12° posto:

le 4 squadre eliminate durante la fase a gironi devono essere classificate, confrontando tutti i risultati della fase a gironi, come segue:

Squadra	Posizione finale nella fase a gironi	Vinte	Perse	Diff.
Sq. 3A	3° posto	1	2	- 35
Sq. 4A	4° posto	0	3	- 22
Sq. 4C	4° posto	0	3	- 49
Sq. 4B	3° posto	0	3	- 55

Pertanto:

- **9° posto** → 3A, maggior posizione in classifica rispetto a 4A, 4B e 4C;
- **10° posto** → 4A, miglior differenza punti rispetto a 4C e 4B;
- **11° posto** → 4C, miglior differenza punti rispetto a 4B;
- **12° posto** → 4B, peggior differenza punti rispetto a 4C.

D.5.2 In un torneo in cui i risultati delle gare in un girone sono riportati da una fase all'altra ma una squadra si ritira dal torneo o rinuncia per la seconda volta ad una gara per qualsiasi motivo, allora i risultati di tutte le gare giocate dalla squadra ritirata o che ha rinunciato saranno annullati da tutte le fasi pertinenti. Si applicano i seguenti criteri:

- migliore numero di vittorie e sconfitte di tutte le gare giocate nella classifica finale aggiornata del girone;
- maggiore differenza canestri più alta di tutte le gare nella classifica finale aggiornata del girone;
- maggior numero di punti realizzati in tutte le gare nella classifica finale aggiornata del girone.

Se i criteri (commi) degli Art. D.5.1 e D.5.2 non sono ancora sufficienti, l'organizzazione del torneo deciderà la classifica finale.

Esempio

Fase 1

Due gironi di quattro squadre ciascuno, che giocano in casa e in trasferta, con la seguente classifica:

Girone A	Vinte	Perse	Punti	Girone B	Vinte	Perse	Punti
Sq. 1A	6	0	12	Sq. 1B	5	1	11
Sq. 2A	4	2	10	Sq. 2B	4	2	10
Sq. 3A	2	4	8	Sq. 3B	2	4	8
Sq. 4A	0	6	6	Sq. 4B	1	5	7

Girone A:

	FUORI	1A	2A	3A	4A
CASA					
1A			71 - 65	86 - 85	101 - 76
2A	80 - 86			80 - 75	90 - 84
3A	80 - 85	79 - 98			87 - 67
4A	75 - 77	85 - 87	74 - 86		

Girone B:

	FUORI	1B	2B	3B	4B
CASA					
1B			71 - 65	86 - 85	101 - 76
2B	80 - 86			80 - 75	90 - 84
3B	80 - 85	79 - 98			87 - 67
4B	75 - 77	85 - 87	74 - 86		

Fase 2

Le prime tre squadre dei gironi A e B passano al girone C, portando avanti risultati e punti in classifica. La classifica iniziale è la seguente:

Girone C	Vinte	Perse	Punti	Canestri fatti : subiti	Diff.
Sq. 1A	6	0	12	506 : 461	+ 45
Sq. 1B	5	1	11	503 : 462	+ 41
Sq. 2A	4	2	10	500 : 480	+ 20
Sq. 2B	4	2	10	495 : 489	+ 6
Sq. 3A	2	4	8	492 : 490	+ 2
Sq. 3B	2	4	8	490 : 490	± 0

Se le squadre giocano in casa e in trasferta contro squadre non presenti nel loro girone con i seguenti risultati:

CASA \ FUORI	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 - 98		100 - 89		95 - 74
1B	87 - 83		87 - 75		99 - 92	
2A		71 - 96		87 - 86		88 - 84
2B	65 - 76		RINUNCIA		RINUNCIA	
3A		87 - 97		69 - 73		83 - 81
3B	68 - 96		82 - 81		74 - 67	

Poiché la squadra 2B ha rinunciato due volte, i risultati di tutte le gare che coinvolgono la squadra 2B (in entrambi le gare) saranno annullati.

Fase 1 - risultati aggiornati:

CASA \ FUORI	1B	2B	3B	4B
1B		71 - 65	86 - 85	101 - 76
2B	80 - 86		80 - 75	90 - 84
3B	80 - 85	79 - 98		87 - 67
4B	75 - 77	85 - 87	74 - 86	

Fase 2 - risultati aggiornati:

CASA \ FUORI	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 - 98		100 - 89		95 - 74
1B	87 - 83		87 - 75		99 - 92	
2A		71 - 96		87 - 86		88 - 84
2B	65 - 76		RINUNCIA		RINUNCIA	
3A		87 - 97		69 - 73		83 - 81
3B	68 - 96		82 - 81		74 - 67	

Classifica finale

Girone C	Vinte	Perse	Punti	Canestri fatti : subiti	Diff.
Sq. 1B	10	0	20	916 : 801	+ 115
Sq. 1A	8	2	18	857 : 788	+ 69
Sq. 2A	5	5	15	815 : 785	+ 30
Sq. 3A	4	6	14	825 : 837	- 12
Sq. 3B	3	7	13	780 : 841	- 61

D.6 Gare in casa e in trasferta

D.6.1 Per una competizione di 2 gare in casa e in trasferta a punteggio totale (punteggio cumulato) le 2 gare sono considerate come 1 gara della durata di 80 minuti.

D.6.2 Se il punteggio è pari alla fine della prima gara, non si giocheranno i tempi supplementari.

D.6.3 Se il punteggio complessivo di entrambe le gare è pari, la seconda gara continuerà con tanti tempi supplementari di 5 minuti quanti sono necessari per interrompere la parità.

D.6.4 Vincitrice della fase a gironi sarà la squadra che:

- è vincitrice di entrambe le gare;
- ha realizzato il maggior numero di punti di gioco cumulati alla fine della seconda gara, se entrambe hanno vinto una gara.

D.7 Esempi

D.7.1 Esempio 1: A vs B 80 - 75 / B vs A 72 - 73. La squadra A è la vincitrice della fase (vincitrice di entrambe le gare).

D.7.2 Esempio 2: A vs B 80 - 75 / B vs A 73 - 72. La squadra A è la vincitrice della fase (punteggio cumulato A 152 - B 148).

D.7.3 Esempio 3: A vs B 80 - 80 / B vs A 92 - 85. La squadra B è la vincitrice della fase (A 165 - B 172). Nessun O.T. per la prima gara.

D.7.4 Esempio 4: A vs B 80 - 85 / B vs A 75 - 75. La squadra B è vincitrice della fase (A 155 - B 160). Nessun O.T. per la seconda gara.

D.7.5 Esempio 5: A vs B 83 - 81 / B vs A 79 - 77. Punteggio cumulato della fase A 160 - B 160. Dopo il(i) tempo supplementare(i) della seconda gara: B vs A 95 - 88. La squadra B è la vincitrice della fase (punteggio cumulato A 171 - B 176).

D.7.6 Esempio 6: A vs B 76 - 76 / B vs A 84 - 84. Punteggio cumulato della serie A 160 - B 160. Dopo il(i) tempo supplementare(i) della seconda gara: B vs A 94 - 91. La squadra B è la vincitrice della serie (punteggio cumulato A 167 - B 170).

E. Sospensione per i media

E.1 Definizione

L'Ente Organizzatore della competizione può decidere autonomamente se utilizzare le sospensioni per i media e, se decide di utilizzarle, di quale durata (60, 75, 90 o 100 secondi).

▲ N.B. Solitamente, la sospensione per i media è una procedura non impiegata nei campionati FIP.

E.2 Regola

E.2.1 In ciascun quarto è ammessa 1 sospensione per i media, in aggiunta alle regolari sospensioni delle squadre. Non sono ammesse sospensioni durante un tempo supplementare.

E.2.2 La prima sospensione in ogni quarto (di squadra o per i media) deve durare 60, 75, 90 o 100 secondi.

E.2.3 La durata di tutte le altre sospensioni in un quarto deve essere di 60 secondi.

E.2.4 Entrambe le squadre hanno diritto a 2 sospensioni durante il primo tempo e a 3 sospensioni durante il secondo tempo [Art. 18]. Queste sospensioni possono essere richieste in qualunque momento durante la gara e la loro durata può essere:

- **60, 75, 90 o 100 secondi**, ossia la prima in un quarto, se considerata come una sospensione per i media, oppure;
- **60 secondi**, se richiesta da una qualunque delle due squadre, dopo che sia stata concessa la sospensione per i media, se non considerata come una sospensione per i media.

E.3 Procedura

E.3.1 Idealmente, la sospensione per i media deve essere effettuata prima che manchino 5:00 minuti nel quarto. Tuttavia, non c'è nessuna garanzia che ciò avvenga.

E.3.2 Se nessuna squadra ha richiesto una sospensione prima che manchino 5:00 minuti nel quarto, allora deve essere concessa una sospensione per i media alla prima opportunità, quando la palla è morta e il cronometro di gara è fermo. Questa sospensione non deve essere addebitata a nessuna squadra.

E.3.3 Se a una qualunque delle due squadre viene concessa una sospensione prima che manchino 5:00 minuti nel quarto, quella sospensione deve essere utilizzata come sospensione per i media. Questa sospensione deve contare sia come sospensione per i media sia come sospensione per la squadra che l'ha richiesta.

E.3.4 In base a questa procedura, ci sarebbe un minimo di 1 sospensione in ogni quarto, un massimo di 6 sospensioni nel primo tempo e un massimo di 8 sospensioni nel secondo tempo.

F. Instant Replay System

F.1 Definizione

La revisione all'Instant Replay System (IRS) è il metodo di lavoro utilizzato dagli arbitri per verificare le loro decisioni, guardando le situazioni di gioco sullo schermo della tecnologia video approvata.

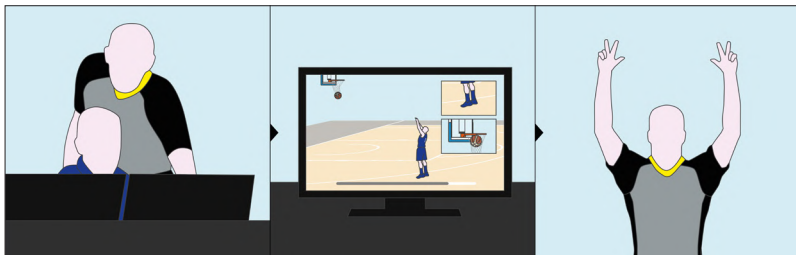


Fig. 244 ▶
Esempio di verifica IRS per la convalida di un canestro da 3 punti.

F.2 Procedura

F.2.1 Gli arbitri sono autorizzati a utilizzare l'IRS fino a che il primo arbitro non abbia firmato il referto al termine della gara, entro i limiti previsti in questa Appendice.

F.2.2 La revisione deve avere luogo non appena gli arbitri hanno fermato il gioco, per una qualunque ragione, dopo che la situazione da rivedere si sia verificata.

OBRI F-2.3_1

▲ L'opportunità di revisione si concretizza quando il cronometro di gara è fermo e la palla è morta. Tuttavia, se dopo un canestro realizzato gli arbitri non interrompono il gioco, la verifica sarà effettuata alla prima opportunità, quando gli arbitri interromperanno il gioco senza mettere una delle due squadre in condizione di svantaggio.

OBRI F-2.4_1

— **Esempio:** A1 effettua un tiro da 3 punti e realizza il canestro. Il gioco riprende con una rimessa immediata di B1 e con un contropiede della squadra B. Gli arbitri sono incerti se il canestro di A1 valga 2 o 3 punti.

Interpretazione: La prima opportunità per interrompere il gioco accade quando la palla diventa morta dopo il canestro. Può succedere che durante la gara non ci sia, per gli arbitri, abbastanza tempo per procedere con la verifica. In questo caso, gli arbitri fermeranno il gioco, senza porre la squadra B in condizione di svantaggio, non appena sarà terminato il contropiede o il gioco sarà interrotto, la prima volta, dopo il canestro.

F.2.3 Per l'utilizzo dell'IRS si deve applicare tale procedura:

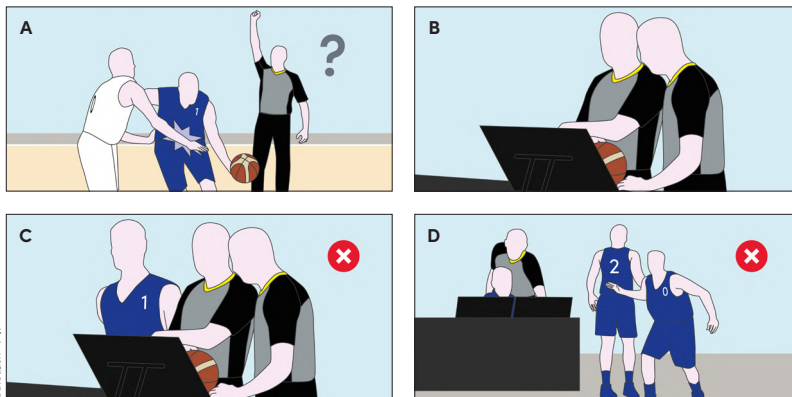
- il primo arbitro deve approvare, se disponibile, l'attrezzatura IRS prima della gara;

OBRI F-1.2_2

— **Esempio:** A1 effettua un tiro e realizza un canestro su azione quando suona il segnale acustico di fine gara. Non è disponibile una attrezzatura IRS approvata. 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 verifica.

Interpretazione: La richiesta dell'accompagnatore sarà respinta.

- il primo arbitro prende la decisione se effettuare o meno la revisione IRS;
- se una decisione degli arbitri è soggetta alla revisione IRS, la decisione iniziale deve essere mostrata dagli arbitri sul terreno di gioco (A);
- dopo aver raccolto tutte le informazioni dagli altri arbitri, dagli ufficiali di campo e dal commissario, la revisione deve iniziare il più velocemente possibile;
- il primo arbitro e almeno 1 altro arbitro (colui che ha fischiato) devono partecipare alla revisione. Se il primo arbitro ha fischiato, deve scegliere uno degli altri arbitri che lo assista nella revisione (B);
- durante la revisione IRS, il primo arbitro deve assicurarsi che nessuno non autorizzato abbia accesso al monitor (C);
- la revisione deve avere luogo prima che siano amministrate sospensioni o sostituzioni, prima che un intervallo di gara abbia inizio e prima di riprendere la gara (D);



◀ Fig. 245
Fasi di una verifica IRS.

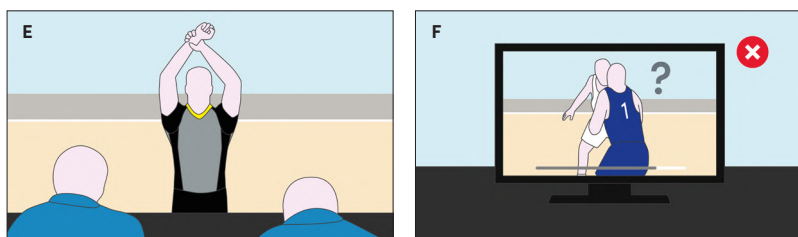
- se è iniziata una sospensione oppure è stata effettuata una sostituzione e gli arbitri riconoscono la necessità di una revisione, la sospensione e tutte le sostituzioni devono essere annullate fino alla comunicazione della decisione finale;
- dopo che la decisione finale è stata comunicata, ciascun allenatore può richiedere una sospensione o ritirarne una richiesta, o qualsiasi giocatore può chiedere una sostituzione;

Esempio: A1 effettua un tiro e realizza un canestro su azione. L'allenatore della squadra B richiede una sospensione. Agli arbitri sorge il dubbio se il tiro di A1 sia da 3 punti e decidono di utilizzare l'IRS. B6 richiede di sostituire B1. Durante la verifica IRS, l'allenatore della squadra B desidera annullare la richiesta di sospensione e B6 ritorna sulla panchina della squadra.
Interpretazione: La richiesta di sospensione dell'allenatore della squadra B e di sostituzione di B6 non devono essere amministrate fino a quando l'arbitro non comunica la decisione finale sulla verifica IRS. Durante la verifica, la richiesta di sospensione dell'allenatore può essere ritirata in qualsiasi momento, così come quella di sostituzione, anche fino a dopo la comunicazione, da parte dell'arbitro, della decisione finale sull'IRS e finché quest'ultimo non sia pronto all'amministrazione della sospensione o della sostituzione.

3 _ OBRI F-2.6+2.7

- dopo la revisione, l'arbitro che ha fischiato deve segnalare la decisione finale e il gioco riprendere di conseguenza (E);
- la decisione iniziale dell'arbitro(i) può essere corretta solo se la revisione IRS fornisce agli arbitri prove visive chiare e conclusive per la correzione (F).

Fig. 246 ▶
Comunicazione della decisione finale agli UdC (E) ed esempio di prove visive non chiare al fine della verifica (F).



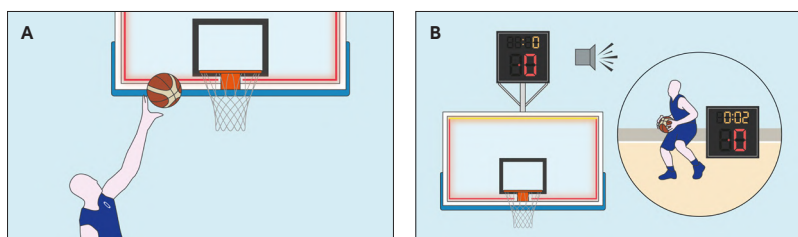
F.3 Regola

Possono essere riviste le seguenti situazioni di gioco:

F.3.1 Al termine del quarto o del tempo supplementare:

- se un tiro a canestro, realizzato, è stato rilasciato prima che il segnale acustico del cronometro di gara abbia suonato per il termine del quarto o del tempo supplementare (A);
- se e quanto tempo deve essere indicato sul cronometro di gara (B), quando:
 - si è verificata una violazione di fuori campo del tiratore;
 - si è verificata una violazione di 24 secondi;
 - si è verificata una violazione di 8 secondi;
 - un fallo viene commesso prima del termine del quarto o del tempo supplementare.

Fig. 247 ▶
Casistiche di consultazione dell'IRS al termine di un quarto o tempo supplementare.



L'intervallo non avrà inizio fino a quando la decisione non sia stata comunicata e l'eventuale tempo di gioco rimanente nel quarto o nel tempo supplementare sia stato completato.

OBRI F-2.1_2

▲ Quando, alla fine del quarto o dei tempi supplementari, è necessario utilizzare l'IRS, gli arbitri dovranno mantenere entrambe le squadre sul terreno di gioco.

OBRI F-2.2_4

— **Esempio:** A1 effettua un tiro e realizza un canestro su azione sul suono della sirena. Agli arbitri sorge il dubbio se il tiro è stato rilasciato durante il tempo di gioco e decidono di utilizzare l'IRS.

Interpretazione: Gli arbitri dovranno mantenere entrambe le squadre sul terreno di gioco. L'intervallo di gara inizierà dopo che l'arbitro comunicherà la decisione finale.

– Esempio: A1 effettua un tiro e realizza un canestro su azione quando suona il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del quarto. Agli arbitri sorge il dubbio se il tiro di A1 è stato rilasciato prima della fine del tempo di gioco.

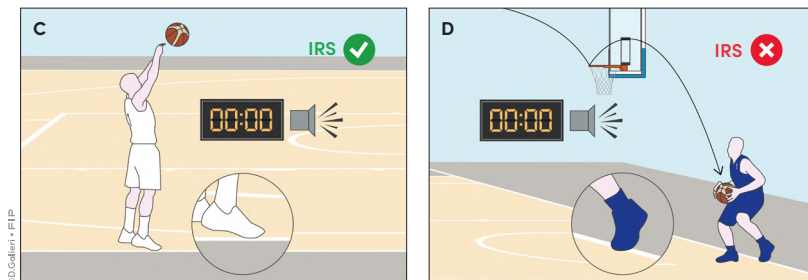
Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata. Se la verifica dimostra che la palla è stata rilasciata dopo la fine del tempo di gioco, per il quarto, il tiro a canestro di A1 sarà annullato. Se la verifica dimostra che la palla è stata rilasciata prima della fine del tempo di gioco, per il quarto, il primo arbitro confermerà la realizzazione del tiro a canestro di A1.

– Esempio (Fig. 249-C): A1 effettua un tiro da 3 punti e realizza il canestro quando suona il segnale acustico del cronometro di gara. Agli arbitri sorge il dubbio se A1, sul tiro, ha toccato la linea perimetrale.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, alla fine del quarto, se 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. In caso affermativo, la verifica può, inoltre, essere utilizzata per decidere se si è verificata una violazione di fuori campo, ed eventualmente quanto tempo dovrà essere indicato sul cronometro di gara.

– Esempio (Fig. 249-D): Con 2.5 secondi sul cronometro di gara, A1 effettua un tiro a canestro. 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. Agli arbitri sorge il dubbio se B1, dopo il rimbalzo, è nel fuori campo.

Interpretazione: La verifica IRS non può essere utilizzata per decidere se un giocatore, non tiratore, è nel fuori campo.



5 _ OBRI F-3.1.1

6 _ OBRI F-3.1.4

7 _ OBRI F-3.1.7

◀ Fig. 248

La verifica di un giocatore fuori campo può essere effettuata solo in riferimento al tiratore (C).

– Esempio: A1 effettua un tiro da 2 punti e realizza il canestro quando suona il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del quarto. Agli arbitri sorge il dubbio se si è verificata una violazione di 24 secondi della squadra A.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere se il tiro a canestro realizzato da A1 è stato rilasciato in tempo e se si è verificata una violazione di 24 secondi della squadra A. Se la verifica dimostra che il tiro 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, inoltre, che la palla era ancora tra le mani di A1 quando, 0.2 secondi prima del rilascio del suo tiro, suona il segnale acustico del cronometro dei 24", il canestro di A1 non è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a dove è avvenuta la violazione di 24 secondi con 0.6 secondi sul cronometro di gara. Il cronometro dei 24" sarà spento.

– Esempio: A1 effettua un tiro e realizza un canestro quando suona il segnale acustico del cronometro di gara (fine secondo quarto). Agli arbitri sono incerti se la palla abbia lasciato le mani di A1 per il tiro prima del suono del segnale acustico per il termine del quarto e, in tal caso, se la squadra A abbia commesso una violazione di 8 secondi.

8 _ OBRI F-3.1.5

9 _ OBRI F-3.1.6

OBRI F-3.1.2 _ 10

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, alla fine del quarto, se 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. La verifica può, inoltre, essere utilizzata per decidere se è stata commessa una violazione di 8 secondi della squadra A. Se la verifica dimostra che il tiro realizzato da A1 è stato rilasciato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del quarto e, inoltre, che prima del tiro realizzato da A1, la squadra A ha commesso una violazione di 8 secondi, quando il cronometro di gara indicava 3.4 secondi, il canestro di A1 non è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, in zona di attacco, dal punto più vicino a dove è avvenuta la violazione di 8 secondi. La squadra B avrà 3.4 secondi sul cronometro di gara. Il cronometro dei 24" sarà spento. Se la verifica dimostra che la squadra A non ha commesso violazione di 8 secondi, il canestro di A1 è valido. Il secondo quarto è finito. Il secondo tempo inizierà con una rimessa per possesso alternato, dalla linea centrale estesa.

_ 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. Agli arbitri sorge il dubbio se il fallo di B1 è avvenuto prima della fine del primo tempo supplementare.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, alla fine del tempo supplementare, se il fallo di B1 è avvenuto prima della fine del tempo di gioco. In tal caso, A1 effettuerà 2 tiri liberi. Il cronometro di gara indicherà il tempo rimanente.

OBRI F-3.1.3 _ 11

_ Esempio: A1, mentre effettua un tiro da 2 punti, subisce fallo da B1 quando suona il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del secondo tempo supplementare; il canestro non è realizzato.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata. Se la verifica 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.

F.3.2 Quando il cronometro di gara indica **2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare:**

- se un tiro a canestro realizzato è stato rilasciato prima che il segnale acustico del cronometro dei 24" abbia suonato;
 - gli arbitri sono autorizzati a interrompere il gioco immediatamente per verificare se un tiro a canestro, realizzato, sia stato rilasciato prima che il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi abbia suonato;
 - gli arbitri devono riconoscere la necessità della revisione IRS e questa deve avvenire, dopo il tiro a canestro, la prima volta che viene fermato il gioco per qualsiasi motivo;

OBRI F-3.2.1 _ 12

_ Esempio (Fig. 250): Con 1:41 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 effettua un tiro e realizza un canestro quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24". Agli arbitri sorge il dubbio, se la palla è stata rilasciata prima che suonasse il cronometro dei 24" e:

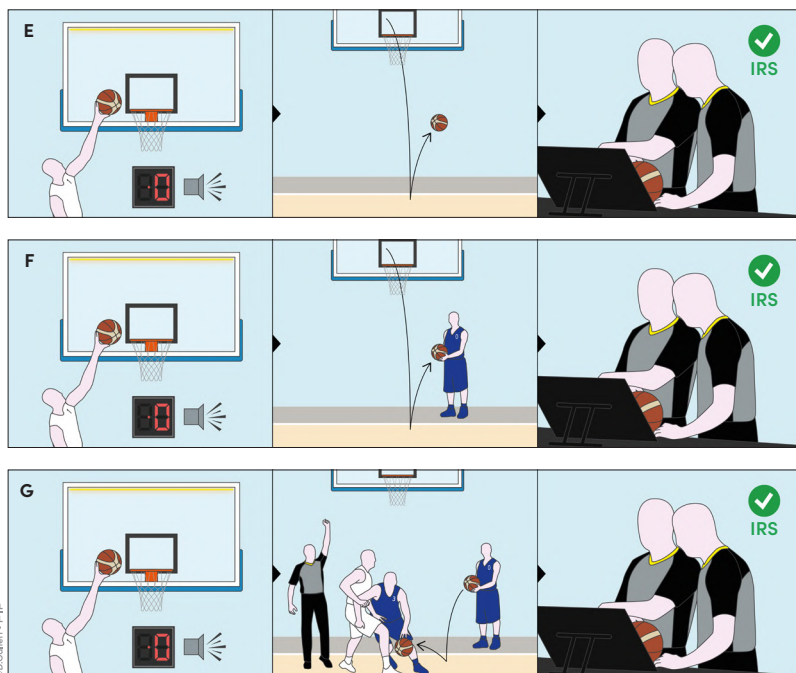
(a.) dopo il canestro, prima che la palla è diventata viva per la rimessa della squadra B (E).

(b.) dopo che la palla sia viva per la rimessa della squadra B, quando fermano la prima volta dopo il canestro il gioco per un qualsiasi motivo (F).

(c.) dopo che la palla è diventata viva a seguito della prima interruzione del gioco da parte degli arbitri (G).

Interpretazione: Gli arbitri, appena la palla entra nel canestro e il cronometro di gara è fermo, sono autorizzati a fermare il gioco immediatamente, per verificare se il tiro a canestro realizzato è stato rilasciato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24". La verifica può avvenire al più tardi fino a che la palla diventi viva dopo che gli arbitri hanno fermato il gioco, per la prima volta. Nel caso (a.), gli arbitri devono fermare il gioco immediatamente e procedere con la verifica prima di riprendere il gioco. Nel caso (b.), gli arbitri, appena fermeranno il gioco per qualsiasi motivo, dopo che si è verificata la situazione, procederanno con la verifica. Nel caso (c.), il limite di tempo per avvalersi della verifica è terminato appena la palla è diventata viva, dopo che gli arbitri hanno fermato il gioco per la prima volta. Rimane valida la decisione iniziale. Dopodiché, nei casi (a.) e (b.), se la verifica dimostra che la palla è ancora nelle mani di A1, quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24", si è verificata una violazione di 24 secondi della squadra A. Il canestro di A1 non è valido. Nel caso (a.), il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea di tiro libero estesa, mentre nel caso (b.), il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra che aveva il controllo di palla, o aveva diritto alla palla, dal punto più vicino a dove si trovava la palla, o con tiri liberi se applicabili.

Viceversa, se nei casi (a.) e (b.) la verifica dimostra che la palla, sul tiro a canestro di A1, ha lasciato le mani prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24", il segnale acustico del cronometro dei 24" sarà ignorato. Il canestro di A1 è valido. Nel caso (a.), il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, da dietro la linea di fondo campo, come dopo un qualsiasi tiro a canestro realizzato, mentre nel caso (b.), il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra che aveva il controllo di palla, o aveva diritto alla palla, dal punto più vicino a dove si trovava la palla, o con tiri liberi se applicabili.



◀ Fig. 249

Nell'immagine (G), il fischio dell'arbitro per il fallo interrompe il gioco per la prima volta dopo il canestro. Questa è l'ultima occasione per una revisione IRS.

- quando viene commesso un fallo lontano da una situazione di tiro, se:
 - il tempo indicato sul cronometro di gara o dei 24 secondi era scaduto;
 - l'atto di tiro era iniziato, quando il difensore sul tiratore ha commesso il fallo, ovvero, se la palla era ancora nella(e) mano(i) del tiratore, quando un fallo è stato commesso da un suo compagno di squadra;

OBRI F-3.2.2 _ 13

_ Esempio: Con 1:39 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 è in atto di tiro quando si verifica un fallo lontano dalla situazione di tiro. Il fallo personale è fischiato contro:

- (a.) B2 per aver commesso fallo su A2. Questo è il terzo fallo di squadra.
- (b.) B2 per aver commesso fallo su A2. Questo è il quinto fallo di squadra.
- (c.) A2 per aver commesso fallo su B2.

Interpretazione: Nel caso (a.), se la verifica dimostra che A1 non era in atto di tiro, la palla è diventata morta quando si è verificato il fallo di B2 e il canestro, se realizzato, non è valido. Se la verifica dimostra che A1 era in atto di tiro, il canestro, se realizzato, è valido. In entrambi i casi, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a dove si è verificato il fallo di B2. Nel caso (b.), se la verifica dimostra che A1 non era in atto di tiro, la palla è diventata morta quando si è verificato il fallo di B2 e il canestro, se realizzato, non è valido. Se la verifica dimostra che A1 era in atto di tiro, il canestro, se realizzato, è valido. In entrambi i casi, A2 effettuerà 2 tiri liberi a seguito del fallo di B2. Il gioco continuerà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero. Nel caso (c.), se la verifica dimostra che la palla aveva lasciato le mani del tiratore, il canestro, se realizzato, è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a dove si è verificato il fallo di A2. Se la verifica dimostra che la palla era ancora tra le mani del tiratore, la palla è diventata morta quando si è verificato il fallo di A2 e il canestro, se realizzato, non è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea di tiro libero estesa.

OBRI F-3.2.3 _ 14

_ 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 canestro su azione, dalla zona di attacco, e A2 commette fallo su B2, lontano dalla palla, in zona di attacco della squadra A. Questo è il terzo fallo della squadra A, nel quarto quarto. Gli arbitri effettuano un controllo IRS.

Interpretazione: Se la verifica dimostra che, sul tiro a canestro di A1, la palla lascia le mani prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24" e prima che avvenisse il fallo di A2, il canestro di A1 è valido. Il fallo di A2 sarà addebitato. Il segnale acustico del cronometro dei 24" sarà ignorato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a dove si è verificato il fallo di A2. La squadra B avrà il tempo rimanente sul cronometro di gara e 24 secondi sul cronometro dei 24". Se la verifica dimostra che il fallo di A2 avviene prima che la palla lasciasse le mani di A1, sul tiro a canestro, e prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24", il fallo di A2 sarà addebitato ma il canestro di A1 non è valido. Il segnale acustico del cronometro dei 24" sarà ignorato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, in zona di difesa, dalla linea di tiro libero estesa. La squadra B avrà il tempo rimanente sul cronometro di gara e 24 secondi sul cronometro dei 24". Se la verifica dimostra che il segnale acustico del cronometro dei 24" suona prima che la palla lascias-

se le mani di A1, sul tiro a canestro, e prima che si verificasse il fallo di A2, questa è una violazione di 24 secondi della squadra A. Il canestro di A1 non è valido. Il fallo di A2 sarà ignorato, a meno che non sia fischiato come fallo antisportivo o fallo da espulsione. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, in zona di difesa, dalla linea di tiro libero estesa. La squadra B avrà il tempo rimanente sul cronometro di gara e 24 secondi sul cronometro dei 24".

– 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 su azione, dalla zona di attacco, e B2 commette fallo su A2, lontano dalla palla, in zona di attacco della squadra A. Questo è il terzo fallo della squadra B, nel quarto quarto. Agli arbitri sorge il dubbio se, la palla è ancora tra le mani di A1 quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24" e quando avviene il fallo di B2.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata. Se la verifica dimostra che il fallo di B2 è stato commesso prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24" e che il fallo di B2 è stato commesso mentre A1 era in atto di tiro, il fallo di B2 sarà addebitato e il canestro di A1 sarà valido. Il segnale acustico del cronometro dei 24" sarà ignorato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, nella propria zona di attacco, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo di B2. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". Se la verifica dimostra che il segnale acustico del cronometro dei 24" è suonato prima che la palla abbia lasciato le mani di A1 e prima del fallo di B2, si è verificata una violazione di 24 secondi da parte della squadra A. Il fallo di B2 sarà ignorato e il canestro di A1 non sarà valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, nella propria zona di difesa, dalla linea di tiro libero estesa.

– Esempio: Con 1:39 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1, in atto di tiro da 2 punti, subisce fallo da B1. Approssimativamente nello stesso momento, lontano dalla situazione di tiro:

(a.) B2 commette fallo su A2. Questo è il terzo fallo di squadra.

(b.) B2 commette fallo su A2. Questo è il quinto fallo di squadra.

Interpretazione: Nel caso (a.), se la verifica dimostra che il fallo di B1 si è verificato prima e che, quando si è verificato il fallo di B2, A1 non era in atto di tiro, la palla è diventata morta quando si è verificato il fallo di B1 e il canestro, se realizzato, non è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a dove si è verificato il fallo di B1. Il fallo di B2 sarà ignorato, a meno che non sia stato fischiato come fallo antisportivo o fallo da espulsione, poiché si è verificato dopo che la palla era morta. Se la verifica dimostra che il fallo di B2 si è verificato prima e che, quando si è verificato il fallo di B1, A1 era in atto di tiro, il canestro, se realizzato, è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a dove si è verificato il fallo di B2. Il fallo di B1 sarà ignorato, a meno che non sia stato fischiato come fallo antisportivo o fallo da espulsione, poiché si è verificato dopo che la palla era morta. Se la verifica dimostra che il fallo di B1 si è verificato prima e che, quando si è verificato il fallo di B2, A1 era in atto di tiro, il canestro, se realizzato, è valido. A1 effettuerà 1 tiro libero. Se il canestro non sarà realizzato, A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi. Il gioco continuerà come dopo un ultimo tiro libero. Il fallo di B2 sarà ignorato, a meno che non sia stato fischiato come fallo antisportivo o come fallo da espulsione, poiché si è verificato dopo che la palla era morta. Nel caso (b.), se la verifica dimostra che il fallo di B1 si è verificato prima e che, quando si è verificato il fallo di B2, A1 si è verificato il fallo di B1 e il canestro, se realizzato, non è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a dove si è verificato il fallo di B1.

15 _ OBRI F-3.2.4

16 _ OBRI F-3.2.5

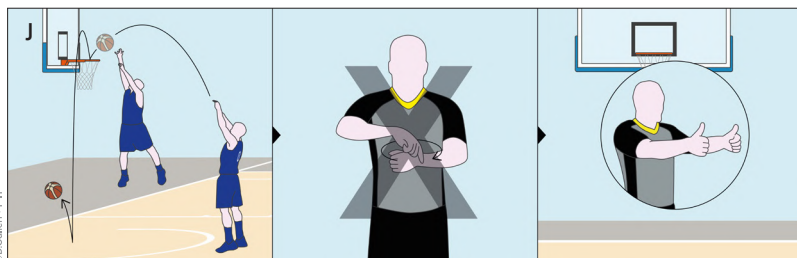
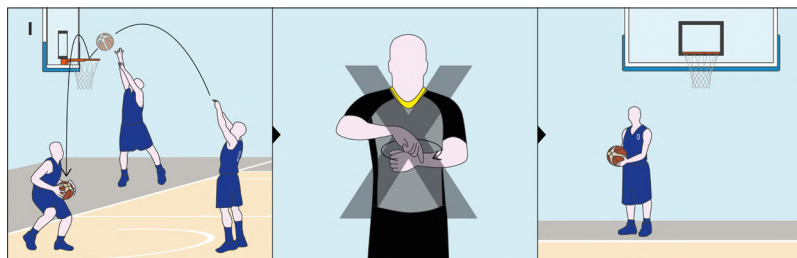
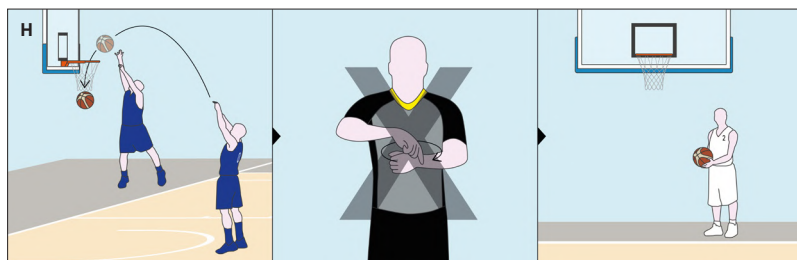
Il fallo di B2 sarà ignorato, a meno che non sia stato fischiato come fallo antisportivo o come fallo da espulsione, poiché si è verificato dopo che la palla era morta. Se la verifica dimostra che il fallo di B2 si è verificato prima e che, quando si è verificato il fallo di B1, A1 era in atto di tiro, il canestro, se realizzato, è valido. A2 effettuerà 2 tiri liberi per il fallo di B2. Il gioco continuerà come dopo un ultimo tiro libero. Il fallo di B1 sarà ignorato, a meno che non sia stato fischiato come fallo antisportivo o come fallo da espulsione, poiché si è verificato dopo che la palla era morta. Se la verifica dimostra che il fallo di B1 è avvenuto prima e che, quando si è verificato il fallo di B1, A1 era in atto di tiro, il canestro, se realizzato, è valido. A1 effettuerà 1 tiro libero. Se il canestro non sarà realizzato, A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi. Il gioco continuerà come dopo un ultimo tiro libero. Il fallo di B2 sarà ignorato, a meno che non sia stato fischiato come fallo antisportivo o fallo da espulsione, poiché si è verificato dopo che la palla era morta.

_ Esempio: Con 7.5 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, e poco prima che A1 rilasci la palla su una rimessa, in 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. Agli arbitri sorge il dubbio sull'ordine in cui sono avvenuti i falli.

Interpretazione: La verifica 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. A2 effettuerà, quindi, 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea della rimessa in zona di attacco.

- se una violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione o sul canestro è stata fischiata correttamente. Quando la revisione stabilisce che l'interferenza sul tentativo di tiro o sul canestro non è stata chiamata correttamente, il gioco deve riprendere come segue, se dopo il fischio:
 - la palla è entrata legalmente a canestro, il canestro è valido e la squadra in difesa ha diritto ad una rimessa dalla linea di fondo campo (**H**);
 - un giocatore qualsiasi ha ottenuto un immediato e chiaro controllo della palla, la sua squadra ha diritto ad una rimessa dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando la chiamata è stata fatta (**I**);
 - nessuna squadra ha ottenuto un immediato e chiaro controllo di palla, si verifica una situazione di salto a due (**J**).

▲ Il controllo di palla immediato e chiaro si verifica quando, dopo il fischio, un giocatore ottiene direttamente il possesso della palla sul terreno di gioco. Il controllo di palla immediato e chiaro deve essere la prima azione dopo il fischio. Qualsiasi contatto illegale per ottenere il possesso della palla oppure la palla che tocca o è toccata da più giocatori non è un controllo di palla immediato e chiaro. Quando la palla esce nel fuori campo senza che un giocatore di una delle due squadre sia entrato in possesso della palla, gli avversari della squadra che provoca l'uscita della palla nel fuori campo sono considerati come coloro che hanno acquisito un controllo immediato e chiaro della palla.



© D. Galliani - FIP

◀ **Fig. 250**
Ripresa del gioco dopo un'errata sanzione di interferenza, corretta tramite revisione IRS.

– Esempio: Con 1:33 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, è fischiata una violazione di interferenza su B1. Agli arbitri sorge il dubbio se la palla è già in parabola discendente verso il canestro. La palla non entra nel canestro.

Interpretazione: Se la verifica dimostra che la palla è in parabola discendente verso il canestro, la violazione di interferenza rimarrà valida. Se la verifica dimostra che la palla non è in parabola discendente verso il canestro, la decisione sull'interferenza sarà ritirata. Poiché la palla non è entrata nel canestro, la squadra che ha ottenuto il controllo di palla immediato e chiaro avrà diritto a una rimessa, dal punto più vicino a dove si trovava la palla al momento del fischio. Poiché la palla non è entrata nel canestro, se nessuna delle due squadre ha ottenuto il controllo di palla immediato e chiaro, si è verificata una situazione di salto a due. Se la rimessa è assegnata alla squadra A, il cronometro dei 24" indicherà il tempo rimanente al momento del fischio. Se la rimessa è assegnata alla squadra B in zona di difesa, la squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24". Se la rimessa è assegnata alla squadra B in zona di attacco, la squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

– Esempio: Con 1:27 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, è fischiata una violazione di interferenza su B1. La palla entra nel canestro.

Interpretazione: Poiché la palla è entrata nel canestro, non è necessario verificare il fischio sulla violazione di interferenza. Il canestro è valido.

– Esempio: Con 1:23 sul cronometro di gara, nel quarto tempo, è fischiata una violazione di interferenza su B1 o A1. Dopo il fischio, una violazione di interferenza è fischiata su (a.) B2, oppure su (b.) A2 e la palla entra nel canestro.

18 _ OBRI F-3.2.8

19 _ OBRI F-3.2.9

20 _ OBRI F-3.2.10

OBRI F-3.2.11 _ 21

Interpretazione: La verifica IRS dimostra che la violazione di interferenza di B1 o A1 non si è verificata. Però, la verifica dimostra che si è verificata la violazione di interferenza di B2 o A2. La sanzione per la violazione di interferenza deve essere amministrata. Se fischiata su (a.) B2, il canestro è valido. Se fischiata su (b.) A2, il canestro non è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea di tiro libero estesa.

– Esempio: Con 1:19 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, è fischiata una violazione di interferenza su B1. La palla non entra nel canestro né tocca l'anello e una delle due squadre ottiene un controllo di palla immediato e chiaro.

Interpretazione: La verifica IRS dimostra che la violazione di interferenza non si è verificata. In entrambi i casi, la squadra che ha ottenuto il controllo di palla immediato e chiaro avrà diritto a una rimessa, dal punto più vicino a dove si trovava la palla al momento del fischio. Se la rimessa è assegnata alla squadra A (in attacco), questa avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24". Se la rimessa è assegnata alla squadra B (in difesa), questa avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

OBRI F-3.2.12 _ 22

– Esempio: Con 1:15 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, è fischiata una violazione di interferenza su B1, oppure A1. La palla non entra nel canestro ma tocca l'anello e una delle due squadre ottiene un controllo di palla immediato e chiaro.

Interpretazione: La verifica IRS dimostra che la violazione di interferenza non si è verificata. In entrambi i casi, la squadra che ha ottenuto il controllo di palla immediato e chiaro avrà diritto a una rimessa dal punto più vicino a dove si trovava la palla al momento del fischio. Se la rimessa è assegnata alla squadra A, questa avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". Se la rimessa è assegnata alla squadra B, questa avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

OBRI F-3.2.13 _ 23

– Esempio: Con 1:11 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, è fischiata una violazione di interferenza su B1, oppure A1. La palla non entra nel canestro e va direttamente nel fuori campo senza che nessuna delle due squadre ottenga un controllo di palla immediato e chiaro, sul terreno.

Interpretazione: La verifica IRS dimostra che la violazione di interferenza non si è verificata. In entrambi i casi, alla squadra che non ha provocato l'uscita della palla nel fuori campo sarà assegnata una rimessa. Se la rimessa è per la squadra A, questa avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24". Se la rimessa è per la squadra B, questa avrà 24 secondi.

OBRI F-3.2.14 _ 24

– Esempio: Con 1:07 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, è fischiata una violazione di interferenza su B1, oppure A1. La palla non entra nel canestro o non tocca l'anello. Dopo il fischio, la palla è toccata da A2, poi da B2 e B3 e infine A4 la prende.

Interpretazione: La verifica IRS dimostra che la violazione di interferenza non si è verificata. In entrambi i casi, nessuna delle due squadre ha ottenuto un controllo di palla immediato e chiaro. Si è verificata una situazione di salto a due. Se la rimessa è assegnata alla squadra A, questa avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24". Se la rimessa è assegnata alla squadra B in zona di difesa, la squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24". Se la rimessa è assegnata alla squadra B in zona di attacco, la squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

OBRI F-3.2.17 _ 25

– 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, ed è poi toccata da B1. L'arbitro decide che il tocco di B1 è legale e quindi non fischia la violazione di interferenza.

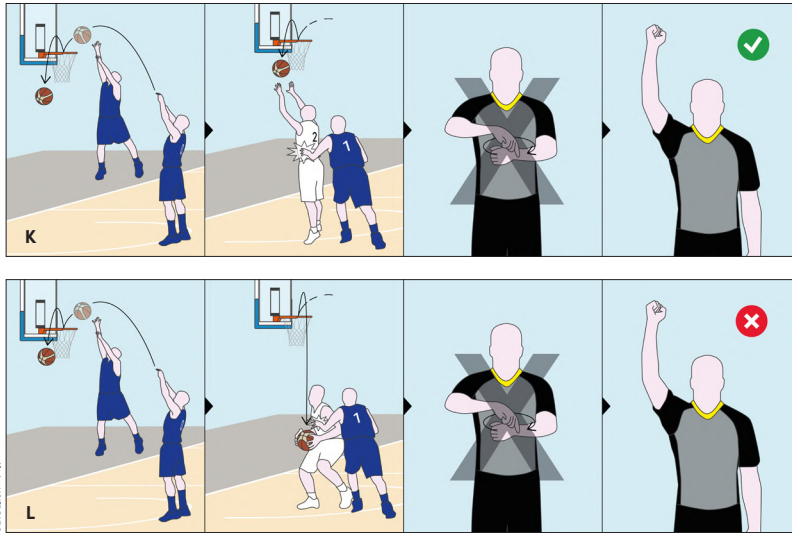
Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata solo se gli arbitri fischiano una violazione di interferenza.

_ Esempio (Fig. 252-K): Con 1:03 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, è fischiata una violazione di interferenza su B1. La palla non entra nel canestro o non tocca l'anello. Durante il rimbalzo è fischiato un fallo su B2 o A2, prima che venga ottenuto un controllo di palla immediato e chiaro.

Interpretazione: La verifica IRS dimostra che la violazione di interferenza non si è verificata. Il fallo su B2 o A2 deve essere sanzionato.

_ Esempio (Fig. 252-L): Con 1:03 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, è fischiata una violazione di interferenza su B1. La palla non entra nel canestro o non tocca l'anello. Durante il rimbalzo è fischiato un fallo su B2 o A2 prima che venga ottenuto un controllo di palla immediato e chiaro.

Interpretazione: La verifica IRS dimostra che si è verificata una violazione di interferenza. Il fallo su B2 o A2 deve essere ignorato, a meno che sia stato fischiato come fallo antisportivo o espulsione, in quanto si è verificato dopo che la palla era morta. Questa è una situazione di salto a due.



◀ Fig. 251

Un fallo personale a seguito di un'errata sanzione di interferenza, corretta dall'IRS, può essere considerato solo se fischiato prima che fosse stabilito un chiaro ed immediato controllo di palla.

_ Esempio: Con 36 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, B1 commette fallo sul tiratore A1. La palla tocca il tabellone, al di sopra del livello dell'anello, ed è poi toccata da B2. L'arbitro non fischia la violazione di interferenza. Agli arbitri sorge il dubbio sull'azione di B2.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata solo se gli arbitri fischiano la violazione di interferenza.

_ Esempio: Con 28 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1, in atto di tiro da 2 punti, subisce fallo da B1. B2 tocca la palla mentre è in volo verso il canestro. L'arbitro fischia la violazione di interferenza. La palla non entra nel canestro. Agli arbitri sorge il dubbio se B2 ha toccato la palla illegalmente.

Interpretazione: Se la verifica dimostra che B2 tocca la palla in 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 verifica dimostra che B2 tocca la palla in 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.

- per identificare il giocatore responsabile dell'uscita della palla fuori campo.

– Esempio: Con 1:37, oppure con 5:53 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, la palla va nel fuori campo. Alla squadra A è assegnata una rimessa. Alla squadra A è concessa una sospensione. Agli arbitri sorge il dubbio sul giocatore che ha provocato l'uscita della palla nel fuori campo.
Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata solo durante gli ultimi 2:00 del quarto quarto. Il periodo di sospensione di 1 minuto non inizierà fino alla fine della verifica e della comunicazione sulla decisione finale.

– 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 nel fuori campo. Agli arbitri sorge il dubbio se A1, quando passa la palla ad A2, è già nel fuori campo.

Interpretazione: La verifica IRS non può essere utilizzata per decidere se un giocatore non in atto di tiro era nel fuori campo.

F.3.3 Durante qualsiasi momento della gara:

- se il tiro a canestro realizzato deve valere 2 o 3 punti;
 - gli arbitri sono autorizzati ad interrompere il gioco immediatamente per verificare se il tiro a canestro realizzato valga 2 o 3 punti;
 - gli arbitri devono riconoscere la necessità della revisione IRS e questa deve avvenire, dopo il tiro a canestro, la prima volta che viene fermato il gioco per qualsiasi motivo (M);

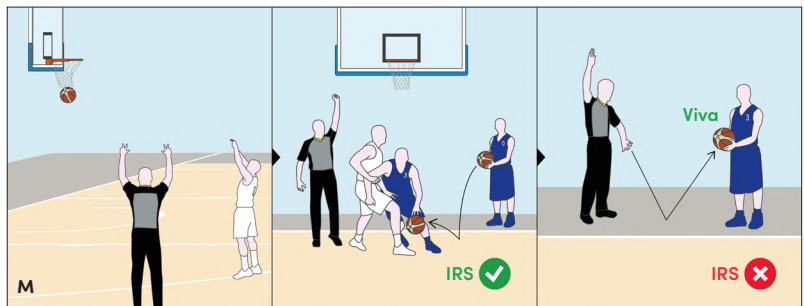


Fig. 252 ▶

La revisione IRS può essere effettuata finché la palla non torni viva dopo la prima volta che il gioco viene fermato a seguito dell'errore.

– Esempio: Con 3:47 sul cronometro di gara, nel secondo quarto, A1 effettua un tiro da 3 punti e realizza il canestro. Agli arbitri sorge il dubbio se la palla è stata rilasciata da un punto dell'area di tiro da 2 o 3 punti:

(a.) dopo il canestro, prima che la palla è diventata viva per la rimessa della squadra B.

(b.) Dopo il canestro, dopo che la palla è diventata viva per la rimessa della squadra B, effettuata immediatamente dal giocatore impedendo all'arbitro di interrompere il gioco per la verifica IRS.

(c.) Dopo il canestro, dopo che la palla è diventata viva per la rimessa della squadra B, quando il gioco è stato fermato per una richiesta di sospensione della squadra B.

Interpretazione: La verifica 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 il gioco, immediatamente, per qualsiasi motivo. Nel caso (a.), gli arbitri devono fermare il gioco immediatamente e procedere con la verifica, prima di riprendere il gioco. Nel caso (b.), gli arbitri devono interrompere immediatamente il gioco senza porre alcuna squadra in condizione di svantaggio. Il controllo IRS deve aver luogo, dopo il canestro, la prima volta che viene fermato il gioco e prima che la palla diventi nuovamente viva. Nel caso (c.), gli arbitri devono effettuare la

verifica prima che sia amministrata la sospensione. Dopo la comunicazione della decisione finale sulla verifica, inizia la sospensione, a meno che l'allenatore ritiri la richiesta. In tutti i casi, dopo che la decisione finale sia stata comunicata (nel caso (c.)), dopo che la sospensione sia stata effettuata) il gioco riprenderà con una rimessa per squadra B, da dietro la linea di fondo campo, come dopo un qualsiasi canestro realizzato.

- se devono essere assegnati 2 o 3 tiri liberi, dopo che è stato fischiato un fallo su un tiratore durante un tiro a canestro non realizzato;

_ Esempio: B1 commette fallo sul tiratore A1. La palla entra nel canestro. Agli arbitri sorge il dubbio se il fallo di B1 è stato commesso prima che A1 sia tornato con entrambi i piedi a terra.

Interpretazione: La verifica IRS non può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se la palla ha lasciato le mani di A1, per il tiro a canestro, prima che A1 subisse il fallo.

_ Esempio (Fig. 254-N): B1 commette fallo sul tiratore A1. La palla entra nel canestro. Agli arbitri sorge il dubbio se A1, quando B1 ha commesso il fallo, aveva iniziato l'atto di tiro.

Interpretazione: La verifica IRS non può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se il fallo di B1 è commesso sul tiratore.

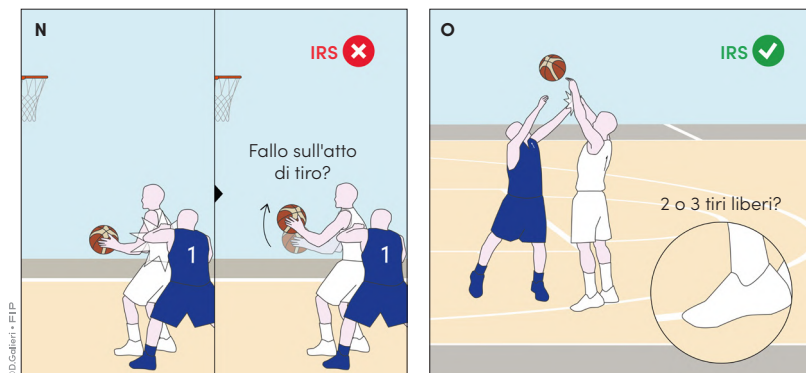
_ Esempio (Fig. 254-O): B1 commette fallo sul tiratore A1. La palla non entra nel canestro. Ad A1 sono assegnati 3 tiri liberi. Agli arbitri sorge il dubbio se il tiro di A1 è stato rilasciato dall'area di tiro da 3 punti.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se devono essere assegnati 2 o 3 tiri liberi. Il controllo deve avvenire prima che la palla diventi viva per il primo tiro libero del giocatore.

33 _ OBRI F-3.3.1

34 _ OBRI F-3.3.1

35 _ OBRI F-3.3.5



◀ Fig. 253

L'IRS non può essere utilizzato per stabilire se il giocatore che ha subito il fallo fosse o meno in atto di tiro.

- se un fallo personale, antisportivo o da espulsione rientra nei criteri per tale fallo o deve essere incrementato [*upgrade*] o depenalizzato [*downgrade*], oppure deve essere considerato come un fallo tecnico;

_ Esempio: Con 40 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1, incaricato della rimessa, ha la palla tra le mani o a disposizione, quando un fallo antisportivo viene chiamato a B2, sul terreno di gioco. Gli arbitri ritengono che il fallo risponda ai criteri di un fallo antisportivo e fischiano il fallo di B2 come fallo antisportivo. Agli arbitri sorge il dubbio se il contatto di B2 debba essere fischiato come fallo antisportivo.

36 _ OBRI F-3.3.6

OBRI F-3.3.7 _ 37

Interpretazione: Se la verifica dimostra che il fallo risponde ai criteri di un fallo antisportivo, il fallo di B2 rimarrà antisportivo. Se la verifica dimostra che il fallo non risponde ai criteri di un fallo antisportivo, il fallo di B2 sarà declassato a fallo personale. Questo è un fallo sulla rimessa.

_ Esempio: B1 è sanzionato con un fallo antisportivo, per aver colpito A1 con il gomito. Agli arbitri sorge il dubbio se B1 ha colpito A1 con il gomito.

Interpretazione: Se la verifica dimostra che non è avvenuto alcun contatto di B1 su A1, il fallo di B1 sarà sanzionato come fallo tecnico.

OBRI F-3.3.8 _ 38

_ Esempio: B1 è sanzionato con un fallo personale. Agli arbitri sorge il dubbio se il fallo deve essere elevato a fallo antisportivo o se è avvenuto.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se un fallo personale deve essere elevato a fallo antisportivo. Tuttavia, se la verifica dimostra che non è avvenuto alcun contatto, il fallo personale non può essere annullato.

OBRI F-3.3.9 _ 39

_ Esempio: A1 palleggia verso il canestro, in una azione di contropiede senza alcun difensore tra A1 e il canestro avversario. B1 usa il braccio per raggiungere la palla e provoca un contatto laterale con A1. B1 è sanzionato con un fallo antisportivo. Agli arbitri sorge il dubbio se il fallo di B1 è stato correttamente fischiato come fallo antisportivo.

Interpretazione: Se la verifica dimostra che A1 è responsabile del contatto, per aver colpito B1 col braccio, il fallo antisportivo del difensore B1 può essere declassato a fallo personale ma non può essere cancellato o sostituito con un fallo di sfondamento di A1.

OBRI F-3.3.10 _ 40

_ Esempio: B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Agli arbitri sorge il dubbio se il fallo di B1 deve essere elevato a fallo antisportivo.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se un fallo personale deve essere elevato a fallo antisportivo. Tuttavia, se la verifica dimostra che A1 è responsabile del contatto con B1, il fallo difensivo di B1 non può essere cancellato o sostituito con un fallo di sfondamento di A1.

OBRI F-3.3.11 _ 41

_ Esempio: Il palleggiatore A1 commette violazione di passi, seguita da un fallo antisportivo di B1 su A1. Agli arbitri sorge il dubbio se il fallo di B1 è stato correttamente fischiato come fallo antisportivo.

Interpretazione: Se la verifica dimostra che il fallo di B1 è un fallo antisportivo, il fallo rimarrà antisportivo. Se la verifica dimostra che il fallo di B1 è un fallo personale, il fallo sarà ignorato perché è avvenuto dopo la violazione di passi.

OBRI F-3.3.12 _ 42

_ Esempio: A1, mentre effettua un tiro da 2 punti, subisce fallo da B1 seguito da un fallo antisportivo di B2 quando è ancora in atto di tiro. La palla non entra nel canestro. Agli arbitri sorge il dubbio se il fallo di B2 è stato correttamente fischiato come fallo antisportivo.

Interpretazione: Se la verifica 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 in zona di attacco con 14 secondi sul cronometro dei 24". Se la verifica 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 personale di B1.

OBRI F-3.3.13 _ 43

_ Esempio: Nel terzo quarto, B1 è sanzionato per un fallo antisportivo su A2. Nel quarto quarto, A1, mentre effettua un tiro a canestro, subisce fallo da B1; il canestro è realizzato. Agli arbitri sorge il dubbio se il fallo di B1 deve essere elevato a fallo antisportivo. Durante la verifica IRS, B1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Se la verifica dimostra che il fallo di B1 su A1 è un fallo antisportivo, B1 sarà espulso automaticamente, per il secondo fallo antisportivo. Il fallo tecnico di B1 sarà ignorato e non sarà addebitato, né a B1 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 in zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". Se la verifica dimostra che il fallo di B1 su A1 è un fallo personale, il canestro di A1 è valido. B1 sarà espulso perché è stato sanzionato con 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo. Qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Poi, A1 effettuerà 1 tiro libero. Il gioco riprenderà come dopo un ultimo tiro libero.

- dopo un malfunzionamento del cronometro di gara o dei 24 secondi, per decidere la misura della correzione del tempo sul(i) cronometro(i);

_ Esempio: Con 42.2 secondi sul cronometro di gara, nel secondo quarto, A1 palleggia verso la zona di attacco. In questo momento, gli arbitri si accorgono che il cronometro di gara e il cronometro dei 24" hanno il display spento.

Interpretazione: Il gioco deve essere fermato immediatamente. La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, quanto tempo deve essere indicato su entrambi i cronometri. Dopo la verifica, 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".

- per identificare il tiratore corretto dei tiri liberi;

_ Esempio: A2 effettua il secondo tiro libero. La palla entra nel canestro. In questo momento, agli arbitri sorge il dubbio se A2 è il corretto tiratore dei tiri liberi.

Interpretazione: Se la verifica identifica un tiratore errato, si è verificato un errore correggibile per aver consentito ad un giocatore errato di effettuare il(i) tiro(i) 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 in zona di difesa. La squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

- per identificare il coinvolgimento di giocatori e persone autorizzate a sedere sulle panchine delle squadre durante qualsiasi atto di violenza o di potenziale violenza;
 - gli arbitri sono autorizzati ad interrompere il gioco immediatamente per verificare ogni potenziale atto di violenza;
 - gli arbitri devono riconoscere la necessità della revisione e questa deve avvenire, dopo l'atto/potenziale atto di violenza, la prima volta che viene fermato il gioco per qualsiasi motivo.

44 _ OBRI F-3.3.14

45 _ OBRI F-3.3.15

OBRI F-3.3.16 _ 46

_ Esempio: A1 e B1 iniziano a darsi pugni, l'un l'altro, seguiti da altri giocatori e persone autorizzate a sedersi sulle panchine delle squadre, che entrano sul terreno di gioco, tutti coinvolti in una rissa. Dopo alcuni minuti, gli arbitri hanno ristabilito l'ordine sul terreno di gioco.

Interpretazione: Dopo che è stato ristabilito l'ordine, gli arbitri possono utilizzare l'IRS per identificare, in qualsiasi momento della gara, il coinvolgimento degli altri giocatori e di tutte le persone autorizzate a sedersi sulle panchine delle squadre, durante qualsiasi atto di violenza. Dopo aver raccolto prove chiare ed evidenti sulla rissa, il primo arbitro comunicherà la decisione finale agli ufficiali di campo ed agli allenatori.

OBRI F-3.3.17 _ 47

_ Esempio: Due avversari iniziano a insultarsi e a spingersi leggermente l'uno verso l'altro. Gli arbitri fermano il gioco. Dopo che è stato ristabilito l'ordine sul terreno di gioco, agli arbitri sorge il dubbio sui giocatori e le persone coinvolti.

Interpretazione: Dopo che è stato ristabilito l'ordine, gli arbitri possono utilizzare l'IRS per identificare, in qualsiasi momento della gara, il coinvolgimento dei giocatori e delle 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 comunicherà la decisione finale agli ufficiali di campo e ad entrambi gli allenatori.

OBRI F-3.3.18 _ 48

_ Esempio: Gli arbitri fischiano fallo a B1. Prima di segnalare il fallo al segnapunti, gli arbitri sono incerti se dopo che il fallo è stato fischiato, un atto di violenza sia avvenuto sul terreno di gioco.

Interpretazione: La verifica IRS può essere effettuata. Tale verifica deve essere svolta prima della segnalazione del fallo agli ufficiali di campo. Se la verifica dimostra l'effettiva presenza di atti di violenza, l'arbitro segnerà il fallo di B1 seguito dalle sanzioni riferite agli atti di violenza.

OBRI F-3.3.19 _ 4

▲ In situazioni caratterizzate da un atto di violenza non fischiato immediatamente, gli arbitri sono autorizzati a fermare il gioco, in qualsiasi momento, per verificare un eventuale atto di violenza o di potenziale violenza. Gli arbitri devono riconoscere la necessità della verifica IRS e questa deve avvenire quando il gioco è fermato, la prima volta. Se la verifica 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. Tutto ciò che è avvenuto nell'intervallo tra l'atto di violenza e l'interruzione del gioco rimarrà valido. Se la verifica dimostra che non c'è stato alcun atto di violenza, la decisione originaria rimarrà valida. Il gioco riprenderà dal punto più vicino a dove è stato interrotto per la verifica. Un atto di violenza è un atto di forza che provoca o è diretto a provocare un danno, o un atto che provoca o potrebbe provocare un rischio di lesioni. Un atto che non risponde ai criteri di un fallo da espulsione o di un fallo antisportivo, di un fallo tecnico, o non risponde ai criteri per minaccia di violenza, non è un atto di violenza.

OBRI F-3.3.20 _ 49

_ Esempio: A1 palleggia quando A2 colpisce B2, con il gomito. Gli arbitri non fischiano il fallo contro A2 e:

(a.) A1 continua a palleggiare.

(b.) La squadra B provoca l'uscita della palla nel fuori campo.

Interpretazione: Gli arbitri sono autorizzati a fermare il gioco immediatamente, senza porre una delle due squadre in condizione di svantaggio, oppure possono utilizzare l'interruzione del gioco per la verifica. Se la verifica dimostra che A2 ha colpito B2 con il gomito, gli arbitri possono sanzionare A2 con un fallo antisportivo, per il suo atto di violenza. B2 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.

Nel caso (a.), 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". Nel caso (b.), il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a dove la squadra B ha provocato l'uscita della palla nel fuori campo. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

– **Esempio:** A1, in atto di tiro da 2 punti, subisce fallo da B1. A1 colpisce B1 con il gomito (a.) prima del rilascio del tiro, oppure (b.) dopo il rilascio del tiro. Gli arbitri non fischiano il fallo di A1. La palla entra nel canestro.

Interpretazione: La verifica IRS dimostra che A1 ha 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 sono verificati i falli. Nel caso (a.), il canestro di A1 non è valido. B1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, per il fallo antisportivo di A1. 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". Nel caso (b.), il canestro di A1 è valido. B1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, per il fallo antisportivo di A1. A1 effettuerà, poi, 1 tiro libero per il fallo personale di B1. Il gioco riprenderà come dopo un ultimo tiro libero. La sanzione per il fallo di B1 annulla il precedente diritto al possesso di palla come parte della sanzione per il fallo antisportivo di A1.

– **Esempio:** A1 palleggia quando A2 colpisce B2 con il gomito. Gli arbitri non fischiano il fallo contro A2. Dopo altri 5 secondi, B3 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il terzo fallo della squadra B, nel quarto.

Interpretazione: Se la verifica dimostra che A2 ha colpito B2, con il gomito, gli arbitri possono sanzionare A2 con un fallo antisportivo, per il suo atto di violenza. Le sanzioni saranno amministrate 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: se in zona di difesa, con 24 secondi sul cronometro dei 24"; se zona di attacco, con il tempo rimanente sul cronometro dei 24" se il cronometro indicava 14 secondi o più, e con 14 secondi sul cronometro dei 24" se il cronometro indicava 13 secondi o meno. La sanzione per il fallo di B3 annulla il precedente diritto al possesso di palla, della squadra B, come parte della sanzione per il fallo antisportivo di A2.

– **Esempio:** A1 palleggia quando A2 colpisce B2 con il gomito. Gli arbitri non fischiano il fallo contro A2. Dopo altri 5 secondi, B3 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il quinto fallo della squadra B, nel quarto.

Interpretazione: Se la verifica dimostra che A2 ha colpito B2, con il gomito, gli arbitri possono sanzionare A2 con un fallo antisportivo, per il suo atto di violenza. Le sanzioni saranno amministrate nell'ordine in cui si sono verificati i falli. B2 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. A1, poi, 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 della squadra B, come parte della sanzione per il fallo antisportivo di A2.

– **Esempio:** A1 palleggia quando A2 colpisce B2 con il gomito. Gli arbitri non fischiano il fallo contro A2. Dopo altri 5 secondi, è fischiato un fallo personale contro il palleggiatore A1.

Interpretazione: Se la verifica dimostra che A2 ha colpito B2, con il gomito, gli arbitri possono sanzionare A2 con un fallo antisportivo, per il suo atto di violenza. Le sanzioni devono essere amministrate nell'ordine in cui si sono verificati i falli. B2 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi

50 – OBRI F-3.3.21

51 – OBRI F-3.3.22

52 – OBRI F-3.3.23

53 – OBRI F-3.3.24

per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo di A1. Se in zona di difesa, con 24 secondi sul cronometro dei 24", mentre se in zona di attacco, con 14 secondi sul cronometro dei 24". La sanzione per il fallo di A1 annulla il precedente diritto al possesso di palla, della squadra B, come parte della sanzione per il fallo antisportivo di A2.

OBRI F-3.3.25 _ 54

_ Esempio: A1, in atto di tiro da 2 punti, subisce un fallo antisportivo da B1. La palla non entra nel canestro. Quattro secondi prima del fallo antisportivo di B1, A1 ha colpito B1, con il gomito. Gli arbitri non hanno fischiato il fallo contro A1.

Interpretazione: Se la verifica dimostra che A1 ha colpito B1, con il gomito, gli arbitri possono sanzionare A1 con un fallo antisportivo. Entrambi i falli antisportivi si sono verificati nello stesso periodo di cronometro di gara fermo. Le sanzioni per i falli antisportivi, uguali, si compensano a vicenda. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo di A1. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

OBRI F-3.3.26 _ 55

_ Esempio: A1, in atto di tiro da 3 punti, subisce un fallo antisportivo da B1. La palla non entra nel canestro. Quattro secondi prima del fallo antisportivo di B1, A1 ha colpito B1, con il gomito. Gli arbitri non hanno fischiato il fallo contro A1.

Interpretazione: Se la verifica dimostra che A1 ha colpito B1, con il gomito, gli arbitri possono sanzionare A1 con un fallo antisportivo. Entrambi i falli antisportivi si sono verificati nello stesso periodo di cronometro di gara fermo. Le sanzioni devono essere amministrate nell'ordine in cui si sono verificate le infrazioni. B1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. A1 effettuerà 3 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". Il possesso di palla della squadra A annulla il diritto al possesso di palla della squadra B.

OBRI F-3.3.27 _ 56

_ Esempio: A1, in atto di tiro da 2 punti, subisce un fallo antisportivo da B1. La palla entra nel canestro. Quattro secondi prima del fallo antisportivo di B1, A1 colpisce B1, con il gomito. Gli arbitri non fischiano il fallo.

Interpretazione: Se la verifica dimostra che A1 ha colpito B1, con il gomito, gli arbitri possono sanzionare A1 con un fallo antisportivo. Entrambi i falli antisportivi si sono verificati nello stesso periodo di cronometro di gara fermo. Il canestro di A1 non è valido. Le sanzioni per i falli antisportivi, uguali, si compensano a vicenda. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a dove si è verificato il fallo di A1. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

OBRI F-3.3.28 _ 57

_ Esempio: A1 subisce un fallo antisportivo da B1, realizzando un canestro da 3 punti. Quattro secondi prima del fallo antisportivo di B1, A1 colpisce B1, con il gomito. Gli arbitri non fischiano il fallo di A1.

Interpretazione: Se la verifica dimostra che A1 ha colpito B1, con il gomito, gli arbitri possono sanzionare A1 con un fallo antisportivo. Entrambi i falli antisportivi si sono verificati nello stesso periodo di cronometro di gara fermo. Il canestro di A1 non è valido. Le sanzioni saranno amministrate nell'ordine in cui si sono verificate le infrazioni. B1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. A1 effettuerà 3 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". Il possesso di palla della squadra A annulla il diritto di palla della squadra B.

OBRI F-3.3.29 _ 58

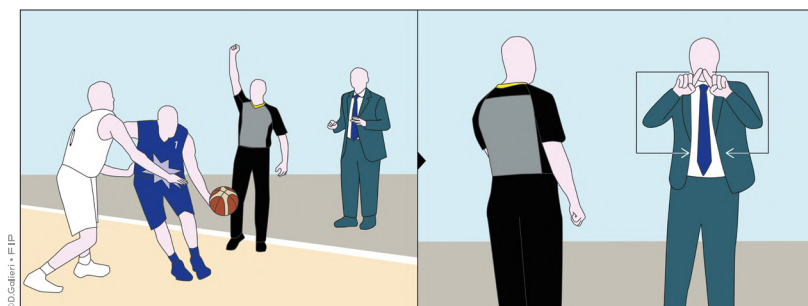
_ Esempio: A1 palleggia quando A2 colpisce B2, con il gomito. Gli arbitri

non fischiano il fallo contro A2. Dopo altri 5 secondi, è fischiato fallo tecnico ad A1 o B1.

Interpretazione: Se la verifica dimostra che A2 ha colpito B2, con il gomito, gli arbitri possono sanzionare A2 con un fallo antisportivo. 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. B2, 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 in zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

F.4 Richiesta IRS dell'allenatore (head coach challenge)

F.4.1 In tutte le gare in cui viene impiegato l'Instant Replay System, l'allenatore può effettuare la richiesta di IRS, cioè chiedere all'arbitro più vicino di verificare la decisione arbitrale usando l'IRS per revisionare la situazione di gioco.



◀ **Fig. 254**
Esempio di richiesta IRS dell'allenatore per valutare l'upgrade di un fallo personale.

F.4.2 Per la richiesta IRS dell'allenatore si deve applicare la seguente procedura:

- l'allenatore durante la gara può effettuare una sola richiesta di revisione IRS, indipendentemente dal fatto che la richiesta abbia o meno un esito positivo;

▲ La richiesta IRS può essere effettuata solo dall'allenatore. Una richiesta del primo assistente non deve essere accolta.

Esempio: A1 realizza un canestro quasi alla fine del periodo di 24"; il gioco continua. Il primo assistente allenatore della squadra B ritiene che il segnale acustico del cronometro dei 24" è suonato prima che sia stato rilasciato il tiro ed effettua la "richiesta IRS dell'allenatore", utilizzando la procedura appropriata.

Interpretazione: La richiesta effettuata dal primo assistente allenatore della squadra B non sarà concessa. La "richiesta IRS dell'allenatore" può essere effettuata solo dall'allenatore della squadra B.

- possono essere esaminate solo le situazioni di gioco riportate nell'App. F.3;

Esempio: Con 4:16 sul cronometro di gara, nel terzo quarto, A1 penetra a canestro e realizza. L'allenatore della squadra B ritiene che ci sia stata una chiara violazione di passi di A1, prima che realizzasse il canestro. L'allenatore della squadra B effettua la "richiesta IRS dell'allenatore".

5

59 _ OBRI F-4.21

60 _ OBRI F-4.4

Interpretazione: La "richiesta IRS dell'allenatore" della squadra B non sarà concessa. Solo le situazioni di gioco elencate nell'Appendice F.3 possono essere verificate. Le violazioni di passi, indipendentemente dal fatto che siano state fischiate o meno, non possono essere verificate.

- le restrizioni di tempo nel contesto dell'Articolo F.3 non si applicano. La richiesta di IRS dell'allenatore può essere effettuata in qualsiasi momento della gara;

OBRI F-4.15 TM _ 61

_ Esempio: Con 3:23 sul cronometro di gara, nel secondo quarto, la palla esce nel fuori campo. Gli arbitri assegnano la palla alla squadra A. L'allenatore della squadra B ritiene che la decisione non sia corretta ed effettua la "richiesta IRS dell'allenatore", utilizzando la procedura appropriata. Questa è la prima "richiesta IRS dell'allenatore" della squadra B, nel corso della gara.

Interpretazione: Gli arbitri possono verificare questa situazione solo durante gli ultimi 2:00 del quarto quarto o tempo(i) supplementare(i). Tuttavia, tale limitazione di tempo non si applica per la richiesta IRS dell'allenatore. Il primo arbitro utilizzerà la verifica IRS, in qualsiasi momento della gara, per decidere se la violazione di fuori campo è stata fischiata correttamente. Se la verifica dimostra che la decisione è corretta, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A. Se la verifica dimostra che la decisione non è corretta, la decisione deve essere corretta. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B. In entrambi i casi, l'allenatore della squadra B ha utilizzato la prima ed unica richiesta cui aveva diritto.

OBRI F-4.1 _ 6

▲ I fischi non effettuati non possono essere verificati dall'IRS. Possono essere verificate solo le situazioni in cui è stata fischiata violazione o fallo.

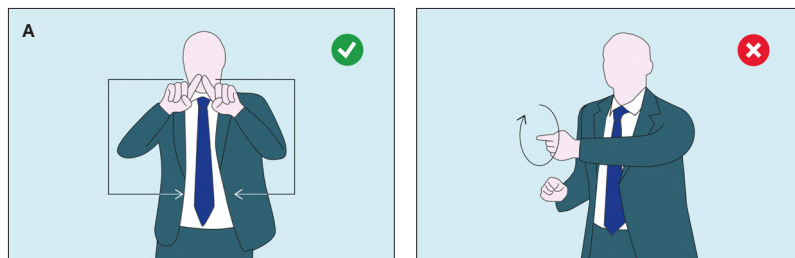
OBRI F-4.3 _ 62

_ Esempio: Con 22 secondi sul cronometro di gara, nel secondo quarto, A1 effettua un tiro a canestro. La palla tocca il tabellone sopra il livello dell'anello e poi è toccata da B1. L'arbitro decide che il tocco di B1 è legale e quindi non fischia la violazione di interferenza. L'allenatore della squadra A ritiene che la decisione non sia corretta ed effettua una "richiesta IRS dell'allenatore", utilizzando la procedura appropriata.

Interpretazione: La violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione o sul canestro può essere verificata solo quando gli arbitri fischiano la violazione. La richiesta IRS dell'allenatore non sarà accolta.

- l'allenatore che richiede una revisione IRS dovrà stabilire un contatto visivo con l'arbitro più vicino e chiederla chiaramente. Dovrà dire ad alta voce "challenge" e, allo stesso tempo, mostrare la segnalazione della richiesta IRS dell'allenatore (disegnando un rettangolo con le mani)(A). La richiesta deve essere finale ed irreversibile;

Fig. 255 ▶
Per richiedere il challenge, l'allenatore deve utilizzare la segnalazione convenzionale (numero 58, App.A).



_ Esempio: L'allenatore della squadra B effettua la "richiesta IRS dell'allenatore". L'allenatore stabilisce un contatto visivo con l'arbitro più vicino e dice ad alta voce, in inglese, "challenge". Allo stesso tempo, l'allenatore mostra la segnalazione per la richiesta IRS, ruotando la mano con l'indice esteso in orizzontale.

Interpretazione: La "richiesta IRS dell'allenatore" della squadra B non sarà concessa in quanto l'allenatore non ha mostrato la segnalazione ufficiale per la richiesta IRS, disegnando un rettangolo con le mani.

_ Esempio: Con 3:21 sul cronometro di gara, nel secondo quarto, la palla esce nel fuori campo. Gli arbitri assegnano la palla alla squadra A. L'allenatore della squadra B ritiene che la decisione non sia corretta ed effettua la "richiesta IRS dell'allenatore", utilizzando la procedura appropriata. La richiesta è concessa. Subito dopo, l'allenatore della squadra B cambia idea e chiede di ritirare la richiesta. Gli arbitri accettano il ritiro.

Interpretazione: Una volta concessa, la "richiesta IRS dell'allenatore" è definitiva e irreversibile.

- l'allenatore deve richiedere la revisione e questa deve avvenire al più tardi quando gli arbitri per la prima volta fermano il gioco per qualsiasi motivo dopo la decisione;

_ Esempio: Con 7:16 sul cronometro di gara, nel terzo quarto, B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il secondo fallo della squadra B, nel quarto. Il gioco riprende con una rimessa per la squadra A. A2 realizza un canestro da 2 punti. L'allenatore della squadra A ritiene che non ci sia stato un legittimo tentativo di giocare la palla e che il fallo personale di B1 debba essere elevato a fallo antisportivo. L'allenatore della squadra A effettua la "richiesta IRS dell'allenatore", utilizzando la procedura appropriata.

Interpretazione: La richiesta dell'allenatore della squadra A non sarà accolta. Dopo che la palla è a disposizione del giocatore della squadra A, per la rimessa, la "richiesta IRS dell'allenatore", arrivata in ritardo, non può essere concessa. Tuttavia, l'allenatore della squadra A non ha perso il suo diritto ad una revisione IRS nel corso della gara.

- se il gioco continua senza possibilità di essere interrotto, gli arbitri sono autorizzati a fermare il gioco immediatamente non appena ravvisano una richiesta IRS dell'allenatore, sempre che non comporti uno svantaggio per alcuna squadra;

_ Esempio: Con 2:35 sul cronometro di gara, nel secondo quarto, A1 realizza un canestro quasi alla fine del periodo di 24"; il gioco continua. L'allenatore della squadra B ritiene che il segnale acustico del cronometro dei 24" è suonato prima del tiro. B1 palleggia quando l'allenatore della squadra B effettua la "richiesta IRS dell'allenatore", utilizzando la procedura appropriata.

Interpretazione: La "richiesta IRS dell'allenatore" della squadra B sarà concessa. Gli arbitri sono autorizzati a fermare immediatamente il gioco e procedere con la verifica. Se la verifica dimostra che la palla è stata rilasciata prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24", il canestro è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il gioco è stato fermato. La squadra B avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24". Se la verifica dimostra che la palla è stata rilasciata dopo il suono del segnale acustico del cronometro dei 24", il canestro non è valido. Il gioco riprenderà con

63 _ OBRI F-4.2

64 _ OBRI F-4.16

65 _ OBRI F-4.20

66 _ OBRI F-4.17

OBRI F-4.5 _ 67

una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il gioco è stato fermato. La squadra B avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24". In entrambi i casi, l'allenatore della squadra B ha utilizzato la prima richiesta IRS, cui ha diritto.

_ Esempio: Con 9 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 realizza un canestro da 2 punti. Il punteggio è ora A 82 - B 80. Dopo la rimessa per la squadra B, da dietro la propria linea di fondo campo, l'allenatore della squadra A ritiene che il canestro di A1 debba valere 3 punti e richiede una HCC. Gli arbitri accettano la richiesta mentre B1 palleggia in zona di attacco.

Interpretazione: L'HCC della squadra A deve essere concessa. Gli arbitri interromperanno immediatamente il gioco senza creare svantaggio a nessuna delle due squadre. Se la verifica IRS dimostra che il tiro di A1 è stato effettuato dall'area di tiro da 2 punti, il gioco riprenderà con il punteggio di A 82 - B 80. Se la verifica IRS dimostra che il tiro di A1 è stato effettuato dall'area di tiro da 3 punti, il gioco riprenderà con il punteggio di A 83 - B 80 e, in entrambi i casi, con una rimessa per la squadra B in zona di attacco, dal punto più vicino a quello in cui il gioco è stato interrotto durante il palleggio di B1 e con il tempo rimanente sul cronometro di gara.

OBRI F-4.6 _ 68

_ Esempio: Con 8 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 realizza un canestro da 2 punti. Il punteggio è ora A 82 - B 80. Dopo la rimessa per la squadra B, da dietro la propria linea di fondo campo, l'allenatore della squadra A ritiene che il canestro di A1 debba valere 3 punti e richiede una HCC. Gli arbitri accettano la richiesta dopo che B1 realizza un canestro da 2 punti, con 1 secondo sul cronometro di gara.

Interpretazione: L'HCC della squadra A deve essere concessa. Gli arbitri interromperanno immediatamente il gioco. Se la verifica IRS dimostra che il tiro di A1 è stato effettuato dall'area di tiro da 2 punti, il gioco riprenderà con il punteggio di A 82 - B 82, con una rimessa per la squadra A, da dietro la propria linea di fondo campo, e con 1 secondo sul cronometro di gara. Se la verifica IRS dimostra che il tiro di A1 è stato effettuato dall'area di tiro da 3 punti, il gioco riprenderà con il punteggio di A 83 - B 82, con una rimessa per la squadra A, da dietro la propria linea di fondo campo, e con 1 secondo sul cronometro di gara.

OBRI F-4.7 _ 69

_ Esempio: Con 7 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 realizza un canestro da 2 punti. Il punteggio è ora A 82 - B 80. Dopo la rimessa per la squadra B, da dietro la propria linea di fondo campo, l'allenatore della squadra A ritiene che il canestro di A1 debba valere 3 punti e richiede una HCC. La palla è in volo per un tiro di B1, suona il segnale acustico del cronometro per la fine della gara e dopo che B1 realizza un canestro da 2 punti, gli arbitri accettano la richiesta (punteggio A 82 - B 82).

Interpretazione: L'HCC della squadra A deve essere concessa. Gli arbitri procederanno con la verifica IRS prima di registrare il canestro sul referto. Se la verifica IRS dimostra che il tiro di A1 è stato effettuato dall'area di tiro da 2 punti, il gioco riprenderà con un tempo supplementare secondo la procedura di possesso alternato. Se la verifica IRS dimostra che il tiro di A1 è stato effettuato dall'area di tiro da 3 punti, la gara è terminata con il punteggio finale di A 83 - B 82.

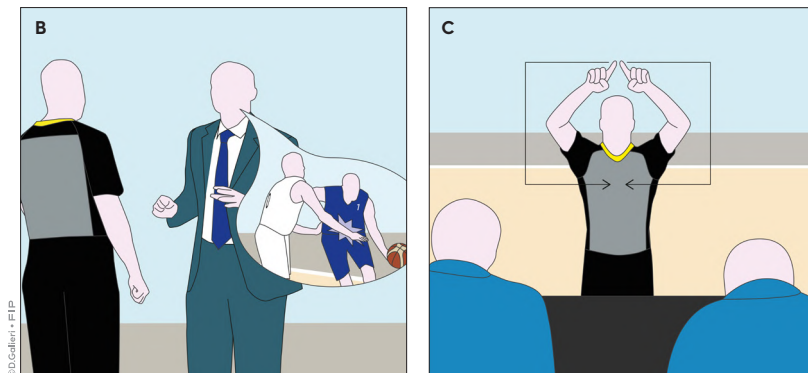
OBRI F-4.8 _ 70

_ Esempio: Con 6 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 realizza un canestro da 2 punti. Il punteggio è ora A 82 - B 80. In seguito, la palla è in volo per un tiro di B1, suona il segnale acustico del cronometro per la fine della gara e B1 realizza un canestro da 2 punti. Il punteggio è ora A 82 - B 82. L'allenatore della squadra A ritiene che il canestro di A1 debba valere 3 punti e richiede una HCC, secondo procedura.

Interpretazione: L'HCC della squadra A deve essere concessa. Il primo ar-

bitro potrà verificare l'IRS per una HCC, in qualsiasi momento della gara, per decidere se un canestro vale 2 o 3 punti. Se la verifica IRS dimostra che il tiro di A1 è stato effettuato dall'area di tiro da 2 punti, il gioco riprenderà con un tempo supplementare secondo la procedura di possesso alternato. Se la verifica IRS dimostra che il tiro di A1 è stato effettuato dall'area di tiro da 3 punti, la gara è terminata con il punteggio finale di A 83 - B 82.

- l'allenatore dovrà indicare all'arbitro più vicino la situazione da revisionare (B);
- l'arbitro informerà il segnapunti, con l'apposita segnalazione n. 58, che la richiesta IRS dell'allenatore è stata accettata (C);



◀ Fig. 256

Procedura di richiesta di un challenge da parte dell'allenatore e relativa segnalazione arbitrale agli UdC.

- durante la revisione i giocatori devono rimanere in campo;
- se la verifica determina che la decisione finale è favorevole alla squadra richiedente, la decisione iniziale sarà annullata;
- se la verifica determina che la decisione finale è sfavorevole alla squadra richiedente, la decisione iniziale è confermata;
- gli arbitri useranno la stessa procedura della regola dell'IRS;
- dopo che gli arbitri avranno comunicato la loro decisione, il gioco riprenderà come a seguito di qualsiasi verifica IRS.

– Esempio: Con 2:29 sul cronometro di gara, nel secondo quarto, A1 realizza un canestro quasi alla fine del periodo di 24"; il gioco continua. Gli arbitri fermano il gioco, in zona di attacco della squadra B, quando A2 provoca l'uscita della palla nel fuori campo. In quel momento, l'allenatore della squadra B ritiene che il segnale acustico del cronometro dei 24" è suonato prima che il tiro sia stato rilasciato ed effettua la HCC.

Interpretazione: L'HCC della squadra B sarà concessa. Se la verifica dimostra che la palla è stata rilasciata prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24", il canestro è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a dove la palla è uscita nel fuori campo. La squadra B avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24". Se la verifica dimostra che la palla è stata rilasciata dopo il suono del segnale acustico del cronometro dei 24", il canestro non è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a dove la palla è uscita nel fuori campo. La squadra B avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

– Esempio: Con 7:22 sul cronometro di gara, nel terzo quarto, B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il secondo fallo della squadra B, nel quarto. L'allenatore della squadra A ritiene che non ci sia stato un legittimo

71 _ OBRI F-4.18

72 _ OBRI F-4.19

tentativo di giocare la palla e che il fallo personale di B1 debba essere elevato a fallo antisportivo. L'allenatore della squadra A effettua la "richiesta IRS dell'allenatore", utilizzando la procedura appropriata.

Interpretazione: L'HCC della squadra B sarà concessa. Se la verifica dimostra che il fallo era un fallo personale, 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 personale. Se la verifica dimostra che il fallo personale era un fallo antisportivo, il fallo personale sarà elevato. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi altro fallo antisportivo. In entrambi i casi, l'allenatore della squadra A ha utilizzato richiesta IRS, cui ha diritto.

OBRI F-4.10 _ 73

_ Esempio: Con 5:28 sul cronometro di gara nel secondo quarto, A1 palleggia vicino alla linea laterale e passa la palla ad A2 che segna un canestro. L'allenatore della squadra B ritiene che la squadra A abbia commesso una chiara violazione di 8 secondi prima che A2 realizzasse il canestro. L'allenatore della squadra B richiede un HCC, con procedura corretta.

Interpretazione: La richiesta della squadra B non sarà accordata. Possono essere oggetto della revisione solo le situazioni di gioco indicate nell'Appendice F.3 del Regolamento. Una violazione di 8 secondi può essere verificata solo se riguarda una situazione di gioco alla fine del quarto o dei tempi supplementari. Il canestro è valido. L'allenatore della squadra B ha utilizzato la richiesta di cui aveva diritto.

OBRI F-4.11 _ 74

_ Esempio: Con 2:30 sul cronometro di gara, nel terzo quarto, B1 commette fallo su A1. B1 è, poi, sanzionato con un fallo tecnico seguito da un fallo da espulsione per un reiterato comportamento protestatario nei confronti degli arbitri. L'allenatore della squadra A è convinto che il fallo di B1 su A1 risponda ai criteri di un fallo antisportivo. Effettua, quindi, l'HCC.

Interpretazione: La "richiesta IRS dell'allenatore" della squadra A sarà concessa. Se la verifica dimostra che il fallo di B1 è antisportivo, il conseguente fallo tecnico comporterebbe l'automatica espulsione. Pertanto, il fallo da espulsione deve essere ignorato e l'accaduto riferito all'Ente Organizzatore. Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 turo libero senza giocatori a rimbalzo per il fallo tecnico di B1, seguito da 2 tiri liberi di A1 e rimessa per la squadra A dalla linea della rimessa in zona di attacco.

OBRI F-4.12 _ 7

▲ Quando viene richiesto un HCC dopo l'inizio di una sospensione da parte di una delle due squadre, tale sospensione deve continuare senza interruzioni. La richiesta di HCC non può essere annullata e la verifica verrà effettuata dopo la sospensione.

OBRI F-4.13 _ 75

_ Esempio: A1 realizza un canestro da 3 punti, l'allenatore della squadra B richiede una sospensione. L'allenatore della squadra A avesse un piede sull'arco del tiro da 3 punti durante il tiro e, durante la sospensione, effettua una richiesta IRS come da procedura.

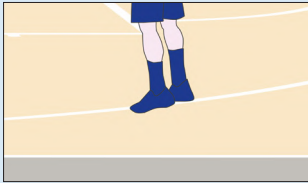




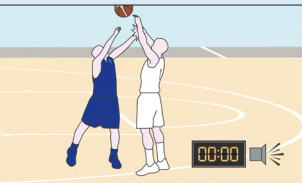

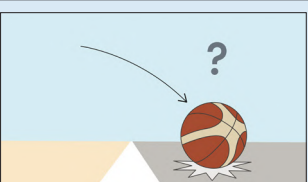
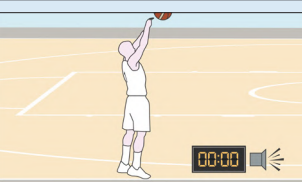

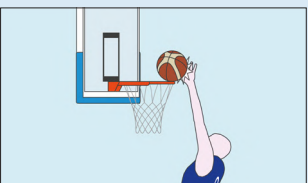
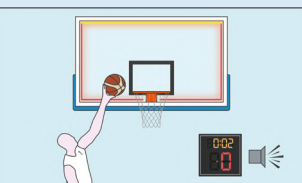
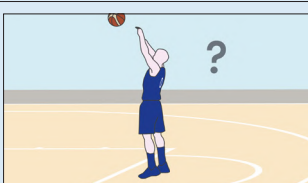
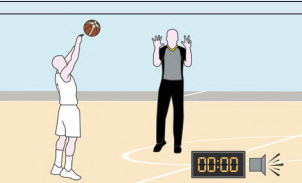

Interpretazione: La "richiesta IRS dell'allenatore" della squadra B sarà concessa. La sospensione non sarà interrotta ed il controllo inizierà al termine di quest'ultima.

OBRI F-4.9 _ 76

_ Esempio: Con 6:36 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, la palla esce nel fuori campo. Gli arbitri assegnano la palla alla squadra A. Alla squadra A è concessa una sospensione. L'allenatore della squadra B ritiene che la decisione non sia corretta e richiede una HCC.

Interpretazione: L'HCC della squadra B deve essere concessa. La sospensione non inizierà fino a quando la verifica non sarà terminata e l'arbitro comunicherà la decisione finale. La richiesta di sospensione della squadra A può essere ritirata in qualsiasi momento durante la verifica fino a quando l'arbitro comunica la decisione finale dell'IRS.

Appendice F in sintesi

In ogni momento	Ultimi 2:00 4Q/ S	Fine quarto/ gara
 Canestro 2 o 3 punti	 Violazione di 24"	 Canestro valido
 2 o 3 tiri liberi	 Falli lontano dal tiro	 Fallo in/fuori tempo
 P, U, D o T upgrade e downgrade	 Responsabile dell'uscita della palla	 Palla fuori commessa dal tiratore
 Check cronometro di gara e dei 24"	 Interferenza sul tentativo o sul canestro	 Violazione di 24" del tiratore
 Identificazione del tiratore dei liberi		 Violazione di 8" del tiratore
 Identificazione di atti di violenza		



Software grafici: Adobe Illustrator® e Adobe InDesign®
Font: Sofia Pro, utilizzato con licenza Adobe Fonts®



Davide Galieri (Napoli, 27/10/2000) è un designer laureato presso l'Università degli Studi "G. D'Annunzio" di Chieti e Pescara. Ha iniziato l'attività arbitrale a Benevento nel 2014, proseguendo nella Regione Molise a partire dalla stagione sportiva 2019/2020. È attualmente il Formatore regionale del Settore Giovanile del Molise ed impegnato nel campionato di serie B interregionale.



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DEL MOLISE

ISBN 979-12-80729-17-0



Versione 2023_24.02
Valida dal 1°ottobre 2023