FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro

Traduzione conforme al
Regolamento Ufficiale FIBA

Rio de Janeiro, Brazil, 29th April 2012

INDICE DELLE REGOLE

REGOLA UNO - LA GARA 7

Art. 1 Definizioni..... 7

REGOLA DUE – CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE 7

Art. 2 Campo di gioco 7
Art. 3 Attrezzature . 12

REGOLA TRE – LE SQUADRE 13

Art. 4 Squadre..... 13
Art. 5 Giocatori: Infortunio 15
Art. 6 Capitano: Doveri e diritti 15
Art. 7 Allenatori: Doveri e diritti 16

REGOLA QUATTRO – REGOLE DI GIOCO 17

Art. 8 Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari 17
Art. 9 Inizio e termine di un periodo o della gara..... 17
Art. 10 Status della palla 18
Art. 11 Posizione di un giocatore e di un arbitro 19
Art. 12 Salto a due e possesso alternato 19
Art. 13 Come si gioca la palla 21
Art. 14 Controllo della palla..... 21
Art. 15 Giocatore in atto di tiro 21
Art. 16 Canestro: Realizzazione e valore..... 22
Art. 17 Rimessa in gioco da fuori campo 23
Art. 18 Sospensione..... 24
Art. 19 Sostituzione..... 26
Art. 20 Gara persa per forfait 28
Art. 21 Gara persa per inferiorità numerica..... 28

REGOLA CINQUE – VIOLAZIONI 29

Art. 22 Violazioni 29
Art. 23 Giocatore fuori campo e palla fuori campo 29
Art. 24 Palleggio 29
Art. 25 Passi 30
Art. 26 Tre secondi..... 31
Art. 27 Giocatore marcato da vicino..... 32
Art. 28 Otto secondi 32
Art. 29 Ventiquattro secondi..... 32
Art. 30 Ritorno della palla nella zona di difesa 33
Art. 31 Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro 34

REGOLA SEI – FALLI..... 36

Art. 32 Falli..... 36
Art. 33 Contatto: Princìpi generali 36
Art. 34 Fallo personale..... 41
Art. 35 Doppio fallo 42
Art. 36 Fallo antisportivo 42
Art. 37 Fallo da espulsione 43
Art. 38 Fallo Tecnico 44
Art. 39 Rissa 46

REGOLA SETTE – DISPOSIZIONI GENERALI 48
Art. 40 Quinto fallo commesso da un giocatore 48
Art. 41 Falli di squadra: Penalità 48
Art. 42 Situazioni speciali..... 48
Art. 43 Tiri liberi 49
Art. 44 Errori correggibili 51
REGOLA OTTO – ARBITRI, UFFICIALI DI CAMPO, COMMISSARIO: DOVERI E POTERI 54
Art. 45 Arbitri, ufficiali di campo e commissario 54
Art. 46 Il primo arbitro: Doveri e poteri 54
Art. 47 Arbitri: Doveri e poteri..... 55
Art. 48 Segnapunti e assistente segnapunti: Doveri 56
Art. 49 Cronometrista: Doveri 57
Art. 50 Addetto all'apparecchio dei 24 secondi: Doveri..... 58

A – SEGNALAZIONI ARBITRALI 59
B – IL REFERTO UFFICIALE 65
C – PROCEDURA DI RECLAMO 72
D – CLASSIFICA FINALE DELLE SQUADRE 73
E – SOSPENSIONI TELEVISIVE 77
INDICE ANALITICO 78

INDICE DELLE FIGURE

Figura 1 Campo da gioco regolamentare 8
Figura 2 Area di tiro libero 10
Figura 3 Area di tiro da due e da tre punti 11
Figura 4 Tavolo degli Ufficiali di Campo e sedie per le sostituzioni 11
Figura 7 Segnalazioni degli arbitri 64
Figura 8 Il referto ufficiale 65
Figura 9 Intestazione del referto 66
Figura 10 Squadre sul referto 67
Figura 11 Punteggio progressivo 71
Figura 12 Chiusura del referto 72

Nel presente “Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro” ogni riferimento ad allenatore, giocatore, arbitro, ecc., al genere maschile, si applica anche al genere femminile. Deve essere compreso che ciò viene fatto solo per semplice praticità.

REGOLA UNO - LA GARA

Art. 1 Definizioni

1.1 **Partita di pallacanestro**

La pallacanestro viene giocata da due squadre di cinque giocatori ciascuna. Lo scopo di ciascuna squadra è quello di segnare nel canestro avversario e di impedire alla squadra avversaria di realizzare punti.

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

1.2 **Canestro: proprio/degli avversari**

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

1.3 **Squadra vincente**

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

REGOLA DUE – CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE

Art. 2 Campo di gioco

2.1 **Campo di gioco**

Il campo di gioco è costituito da una superficie piana, dura, libera da ostacoli (figura 1) avente le dimensioni di m 28 in lunghezza e di m 15 in larghezza, misurate dal bordo interno delle linee perimetrali.

Le federazioni nazionali hanno l'autorità di approvare, per le proprie competizioni, campi di gioco già esistenti con dimensioni minime di m 26 in lunghezza e di m 14 in larghezza.

2.2 **Zona di difesa**

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

2.3 **Zona di attacco**

La **zona d’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 campo dietro il canestro avversario, dalle linee laterali e dal bordo della linea centrale più vicino al canestro avversario.

2.4 **Linee**

Tutte le linee devono essere tracciate di colore bianco, di cm 5 in larghezza e perfettamente visibili.

2.4.1 **Linea perimetrale**

Il terreno di gioco è delimitato dalla linea perimetrale, costituita sia dalle linee di fondo che da quelle laterali. Queste linee non fanno parte del terreno di gioco.

Il terreno di gioco deve essere ad almeno due metri da qualsiasi ostacolo incluse le persone sedute in panchina.

Figura 1 - Campo di gioco regolamentare

2.4.2 **Linea centrale, cerchio centrale e semicerchi di tiro libero**

La linea centrale deve essere tracciata parallelamente alle linee di fondo a partire dai punti medi delle linee laterali; si estende per 15 cm all'esterno di ciascuna di esse. La linea centrale fa parte della zona di difesa.

Il cerchio centrale deve essere tracciato al centro del terreno di gioco e deve avere un raggio di 1,80 m, misurato dal bordo esterno della circonferenza. Se l'interno del cerchio centrale è colorato, esso deve essere dello stesso colore delle aree dei tre secondi.

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 aventi il centro nei punti medi delle linee di tiro libero (figura 2).

2.4.3 **Linee di tiro libero, aree dei tre secondi e spazi per il rimbalzo**

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

Le aree dei tre secondi sono le aree rettangolari tracciate sul terreno di gioco delimitate dalle linee di fondo, dalle linee di tiro libero estese e dalle linee che hanno origine sulle linee di fondo, i cui bordi esterni sono distanti m 2,45 dal punto medio delle linee di fondo e terminano al bordo esterno delle linee di tiro libero estese. Queste linee, con l'esclusione di quelle di fondo, fanno parte dell'area dei tre secondi. L'interno delle aree dei tre secondi deve essere colorato in tinta unita.

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

2.4.4 **Area di tiro da tre punti**

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

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

La linea dei tre punti non è parte dell'area di tiro da tre punti.

2.4.5 **Aree delle panchine delle squadre**

Le aree delle panchine delle squadre devono essere tracciate all'esterno del terreno di gioco delimitate da due linee come mostrato nella Figura 1.

Devono essere disponibili quattordici (14) posti in ogni area della panchina per il personale di squadra in panchina che consiste degli allenatori, dei vice-allenatori, dei sostituti, dei giocatori esclusi e delle persone al seguito. Ogni altra persona deve essere posizionata almeno 2 m dietro la panchina della squadra.

2.4.6 **Linee delle rimesse**

Le due linee di 15 cm di lunghezza devono essere tracciate all'esterno del terreno di gioco, sulle linee laterali opposte al tavolo degli ufficiali di campo, con il bordo esterno delle linee a 8,325 m dal bordo interno della linea di fondo viciniore.

2.4.7 **Aree dei semicerchi no-sfondamento**

Le linee dei semicerchi no-sfondamento devono essere tracciate sul terreno di gioco, limitate da:

- Un semicerchio avente un raggio di 1,25 m misurato dal punto sul terreno sotto il centro esatto del canestro al bordo interno del semicerchio. Il semicerchio è unito a:
- Due linee parallele perpendicolari alla linea di fondo, il bordo interno 1,25 m dal punto sul terreno sotto il centro esatto del canestro, 0,375 m di lunghezza e terminanti 1,20 m dal bordo interno della linea di fondo.

Le aree dei semicerchi no-sfondamento sono completate da linee immaginarie che uniscono la fine delle linee parallele direttamente con i bordi anteriori dei tabelloni. Le linee dei semicerchi no-sfondamento non sono parte delle aree dei semicerchi no-sfondamento.

Figura 2 - Area di tiro libero

Figura 3 - Area di tiro da due e da tre punti

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

Il tavolo e le sedie degli ufficiali di campo devono essere posizionate su una piattaforma. Lo speaker e/o gli addetti alle statistiche (se presenti) possono essere posizionati al lato e/o dietro il tavolo.

Figura 4 - Tavolo degli Ufficiali di campo e sedie per i cambi

Art. 3 Attrezzature

Sono necessarie le seguenti attrezzature:

- Unità di supporto che consistono di:
  - Tabelloni
  - Canestri, comprendenti gli anelli (con sganciamento a pressione) e le retine
  - Strutture di sostegno del tabellone, incluse le protezioni
- Palloni
- Cronometro di gara
- Tabellone segnapunti
- Apparecchio dei ventiquattro (24) secondi
- Cronometro aggiuntivo o idonea (visibile) apparecchiatura (non il cronometro di gara) per la misurazione delle sospensioni
- Due forti segnali acustici separati e chiaramente differenti
- Referto di gara
- Palette indicatrici dei falli dei giocatori
- Indicatori dei falli di squadra
- Freccia di possesso alternato
- Terreno di gioco
- Campo di gioco
- Illuminazione adeguata

Per una descrizione più dettagliata delle attrezzature per la pallacanestro, consultare “Attrezzature per la pallacanestro”.

REGOLA TRE – LE SQUADRE

Art. 4 Squadre

4.1 **Definizione**

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

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

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

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

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

4.2 **Regola**

4..2.1 Ciascuna squadra è composta da:

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

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

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

- L'arbitro invita il sostituto ad entrare sul terreno di gioco.
- Durante una sospensione o un intervallo di gara, un sostituto richiede la sostituzione al segnapunti,.

4.3 **Divise**

4.3.1 La divisa dei componenti della squadra consiste di:

- Maglie dello stesso colore predominante, sia sul davanti che sul retro. Tutti i giocatori devono indossare le maglie dentro i pantaloncini; i ‘tutto in uno’ (body) sono permessi.
- Pantaloncini dello stesso colore predominante, sia sul davanti che sul retro, ma non necessariamente dello stesso colore delle maglie.
- Calzettoni dello stesso colore predominante per tutti i giocatori della squadra.

4.3.2 Ciascun componente della squadra deve indossare una maglia contrassegnata da un numero sul davanti e sul retro. I numeri devono essere di colore pieno che contrasti con quello della maglia.

I numeri devono essere chiaramente visibili e:

- Quelli sul retro devono essere di almeno 20 cm in altezza
- Quelli sul davanti devono essere di almeno 10 cm in altezza
- Devono essere di almeno 2 cm in larghezza

- Le squadre devono usare i numeri dal 4 al 15.
  Le federazioni nazionali, per le proprie competizioni, hanno l'autorità di approvare ogni altro numero composto da un massimo di due cifre.
- Giocatori di una stessa squadra non possono avere lo stesso numero.
- Le scritte pubblicitarie o logo devono essere ad almeno 5 cm di distanza dai numeri.

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

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

4.4 **Altro equipaggiamento**

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

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

- **Non** sono permessi:
  - ↕ Protezioni per dita, mano, polso, gomito o avambraccio, ingessature o protezioni ortopediche di cuoio, plastica, plastica malleabile, metallo o altra sostanza dura anche se ricoperta da protezione morbida.
  - ↕ Oggetti che possano provocare tagli o abrasioni (le unghie devono essere tagliate corte).
  - ↕ Copricapo, accessori per capelli e gioielli.
- **Sono** permessi:
  - ↕ Oggetti di protezione delle spalle, della parte superiore del braccio, della coscia o della parte inferiore della gamba se il materiale è sufficientemente protetto.
  - ↕ Scaldamuscoli che fuoriescano dai pantaloncini dello stesso colore dominante dei pantaloncini.
  - ↕ Maniche compressive dello stesso colore dominante delle maglie.
  - ↕ Calze compressive dello stesso colore dominante dei pantaloncini. Se usate per la coscia devono terminare sopra il ginocchio; se usate per la gamba devono terminare sotto il ginocchio.
  - ↕ Ginocchiere, se opportunamente rivestite.
  - ↕ Protezioni per naso infortunato, anche se realizzate in materiale duro.
  - ↕ Paradenti non colorati, trasparenti.
  - ↕ Occhiali da vista, se non creano pericoli per gli altri giocatori.
  - ↕ Fasce per la testa larghe al massimo 5 cm, realizzate in materiale non abrasivo, panno di unico colore, plastica morbida o gomma.
  - ↕ Bendaggio trasparente non colorato di braccia, spalle, gambe, etc.

4.4.3 Durante la gara, un giocatore non può mostrare alcuna indicazione commerciale, promozionale o assistenziale, marchio, logo o altro abbinamento sia, ma non soltanto, sul corpo, sui suoi capelli o altrove.

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

Art. 5 Giocatori: infortunio

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

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

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

5.4 Il personale di squadra in panchina può entrare sul terreno di gioco, con il permesso di un arbitro, per assistere un giocatore infortunato prima che venga sostituito.

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

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

Se il giocatore infortunato o qualunque altro giocatore sanguinante o con una ferita aperta si riprende durante una sospensione richiesta da una qualunque delle due squadre prima del segnale del segnapunti per la sostituzione, quel giocatore potrà continuare a giocare.

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

Art. 6 Capitano: Doveri e diritti

6.1 Il capitano (CAP) è un giocatore designato dall'Allenatore a rappresentare la propria squadra sul terreno di gioco. Può colloquiare con la dovuta cortesia con gli arbitri durante la gara, per avere informazioni, comunque solo nelle fasi di palla morta e cronometro fermo.

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

Art. 7 Allenatori: Doveri e diritti

7.1 Almeno 20 minuti prima dell'orario d'inizio della gara, ciascun allenatore o un suo rappresentante deve fornire al segnapunti una lista con i nomi e i corrispondenti numeri dei componenti della squadra designati a prendere parte alla gara, il nome del capitano della squadra, quello dell'allenatore e del vice-allenatore. Tutti i componenti della squadra i cui nomi vengono registrati sul referto ufficiale sono autorizzati a giocare, anche se arrivano dopo l'inizio della gara.

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

7.3 Unicamente il personale di squadra in panchina ha il permesso di sedere sulla panchina della squadra e rimanere all'interno della propria area della panchina.

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

7.5	Sia l'allenatore che il vice-allenatore, ma solo uno di essi alla volta, hanno il permesso di rimanere in piedi durante la gara. Possono conferire con i giocatori durante la gara a patto che rimangano all'interno della propria area della panchina. Al vice-allenatore non è consentito rivolgersi agli arbitri.
7.6	Se è presente un vice-allenatore, il suo nome deve essere iscritto sul referto ufficiale prima dell'inizio della gara (la sua firma non è necessaria). Egli assumerà tutte le responsabilità dell'allenatore se quest'ultimo, per un qualsiasi motivo, non è in grado di continuare.
7.7	Quando il capitano lascia il terreno di gioco, l'allenatore deve comunicare ad un arbitro il numero del giocatore che lo sostituirà come capitano in campo.
7.8	Il capitano della squadra assumerà le funzioni di allenatore, se l'allenatore non è presente o se non è in grado di continuare e non è stato iscritto a referto un vice-allenatore (o se quest'ultimo non è in grado di continuare). Se il capitano deve lasciare il terreno di gioco, può comunque continuare a svolgere le funzioni di allenatore. Tuttavia, nel caso in cui debba lasciare il campo a causa di un fallo da espulsione o a causa di un infortunio, il suo sostituto come capitano assumerà anche le funzioni di allenatore.
7.9	L'allenatore deve designare il tiratore dei tiri liberi della sua squadra in tutti i casi in cui il tiratore non venga stabilito dalle regole.

REGOLA QUATTRO – REGOLE DI GIOCO

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

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

8.2 Ci sarà un intervallo di gara di venti minuti prima dell'orario di inizio della gara.

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

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

8.5 Un intervallo di gara inizia:

- Venti (20) minuti prima dell'orario di inizio della gara.
- Quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine di un periodo.

8.6 Un intervallo di gara termina:

- All'inizio del primo periodo, quando la palla lascia la(e) mano(i) dell'arbitro sul salto a due.
- All'inizio di tutti gli altri periodi, quando la palla è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa in gioco.

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

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

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

Art. 9 Inizio e termine di un periodo o della gara

9.1 Il primo periodo inizia quando la palla lascia la(e) mano(i) dell'arbitro sul salto a due.

9.2 Tutti gli altri periodi iniziano quando la palla è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa in gioco.

9.3 La gara non può iniziare se una delle squadre non è presente sul terreno di gioco con cinque (5) giocatori pronti a giocare.

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

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

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

9.7 Le squadre si scambieranno i canestri per l'inizio della seconda semi-gara.

9.8 In tutti i tempi supplementari le squadre continueranno a giocare verso gli stessi canestri come per il quarto periodo.

Un periodo, un tempo supplementare o la gara terminano quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del periodo. Quando il tabellone è regolarmente

provvisto di illuminazione lungo il suo perimetro, tale accensione ha la precedenza sul segnale acustico di fine gara.

Art. 10 Status della palla

10.1 La palla può essere viva o morta.

10.2 La palla diventa **viva** quando:

- Durante il salto a due, la palla lascia la(e) mano(i) dell'arbitro sul lancio.
- Durante un tiro libero, la palla è a disposizione del giocatore che deve eseguire i tiri liberi.
- Durante una rimessa in gioco da fuori campo, la palla è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa.

10.3 La palla diventa **morta** quando:

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

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

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

  Questa regola non si applica ed il canestro verrà annullato se:
  - ↕ dopo il fischio dell'arbitro, viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo,
  - ↕ durante il movimento continuo di un giocatore in atto di tiro, suona il segnale di fine periodo oppure il segnale acustico dei 24 secondi.

Art. 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.

Quando il giocatore si trova in aria, mantiene lo stesso status che aveva acquisito prima di saltare. Ciò include le linee di delimitazione del campo, la linea centrale, la linea dei 3 punti, la linea di tiro libero, le linee che delimitano l'area dei 3" e le linee che delimitano l'area del semicerchio no-sfondamento.

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

Art. 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, nel cerchio centrale, tra due giocatori avversari all'inizio del primo periodo.

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

12.2 Procedura del salto a due

12.2.1 Ciascun saltatore deve stare con ambedue i piedi dentro la metà del cerchio centrale più vicina al proprio canestro e con un piede vicino alla linea centrale.

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

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

12.2.4 La palla deve essere legalmente toccata con la mano(i) da almeno uno dei due saltatori, **dopo** che essa abbia raggiunto il suo punto più alto.

12.2.5 Nessuno dei due saltatori può lasciare la propria posizione, fino a che la palla non sia stata legalmente giocata.

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

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

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

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

12.3 Situazioni di salto a due

Una situazione di salto a due ha luogo quando:

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

12.4 Definizione di possesso alternato

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

12.4.2 La rimessa per possesso alternato:

- **Inizia** quando la palla è a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.
- **Termina** quando:
  - La palla tocca o viene toccata legalmente da un giocatore sul terreno.
  - La squadra che effettua la rimessa commette una violazione.
  - Una palla viva si blocca tra anello e tabellone durante una rimessa.

12.5 **Procedura di possesso alternato**

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

12.5.2 La squadra che non ottiene il controllo della palla viva sul terreno di gioco, dopo il salto a due, avrà diritto al primo possesso alternato.

12.5.3 La squadra che ha diritto al successivo possesso alternato alla fine di un periodo inizierà il periodo successivo con una rimessa all'altezza della linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, a meno che non ci sia una ulteriore sanzione di tiri liberi o possesso palla da dover amministrare.

12.5.4 La squadra che ha diritto alla rimessa per possesso alternato sarà indicata dalla freccia di possesso alternato, puntata in direzione del canestro avversario. La direzione della freccia sarà invertita immediatamente al termine della rimessa per possesso alternato.

12.5.5 Una violazione commessa da una squadra durante l'effettuazione della propria rimessa per possesso alternato ne comporta la perdita. La direzione della freccia di possesso alternato verrà invertita immediatamente, ad indicare che gli avversari della squadra che ha commesso la violazione avranno diritto alla rimessa per possesso alternato nella successiva situazione di salto a due. Il gioco riprenderà poi assegnando la palla agli avversari della squadra che ha commesso la violazione per una rimessa in gioco dal punto della rimessa originale.

12.5.6 Un fallo dell'una o dell'altra squadra:

- Prima dell'inizio di un periodo che non sia il primo, o
- Durante una rimessa per possesso alternato,

non fa perdere, alla squadra che sta effettuando la rimessa, il diritto a quel possesso alternato.

Art. 13 Come si gioca la palla

13.1 **Definizione**

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

13.2 **Regola**

Un giocatore non deve correre con la palla, **deliberatamente** calciarla o bloccarla con qualsiasi parte della gamba o colpirla con il pugno.

Comunque, entrare in contatto o toccare la palla **accidentalmente** con qualsiasi parte della gamba **non costituisce** violazione.

Un'infrazione all'Art. 13.2 costituisce una violazione.

Art. 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, poiché trattiene o palleggia o ha a disposizione una palla viva.

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

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

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

- Un avversario guadagna il controllo della palla.
- La palla diventa morta.

- La palla ha lasciato la mano(i) del giocatore, in occasione di un tiro a canestro su azione o di un tiro libero.

Art. 15 Giocatore in atto di tiro

15.1 **Definizione**

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

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

Una schiacciata si ha quando la palla viene forzata verso il basso dentro il canestro
avversario con una o entrambi le mani.

Un tocco o una schiacciata sono ugualmente considerati un tiro a canestro.

15.1.2 **L'atto di tiro:**

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

Il giocatore che tenta di realizzare potrebbe avere il braccio(a) trattenuto da un avversario, in modo tale da impedirgli di segnare, anche questo è considerato un tentativo di realizzazione. In questo caso non è necessario che la palla lasci la mano(i) del giocatore.

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

15.1.3 Un **movimento continuo** nell'atto di tiro:

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

Art. 16 Canestro: Realizzazione e valore

16.1 **Definizione**

16.1.1 Un canestro è realizzato quando una palla viva entra nel canestro dall'alto e si ferma nella retina o la attraversa.

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

16.2 **Regola**

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

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

16.2.2 Se un giocatore segna nel **proprio canestro accidentalmente**, il canestro varrà due (2) punti e verrà registrato come realizzato dal capitano in campo della squadra avversaria.

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

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

16.2.5 Il cronometro di gara deve indicare 0:00.3 (tre decimi di secondo) o più per garantire ad un giocatore il controllo della palla su una rimessa in gioco o su un rimbalzo a seguito dell'unico o ultimo tiro libero al fine di tentare un tiro a canestro su azione. Se il cronometro indica 0:00.2 o 0:00.1, l'unica possibilità di tiro valido risulta essere il tocco (tap) o direttamente la schiacciata.

Art. 17 Rimessa in gioco da fuori campo

17.1 Definizione

17.1.1 Si ha una rimessa in gioco da fuori campo quando la palla è passata all'interno del terreno di gioco dal giocatore fuori campo incaricato della rimessa.

17.2 Procedura

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

- L'arbitro si trovi a non più di 4 m dal giocatore incaricato della rimessa.
- Il giocatore incaricato della rimessa si trovi nel punto corretto come indicato dall'arbitro.

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

17.2.3 Nelle seguenti situazioni, la rimessa in gioco consequenziale sarà amministrata dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo:

- All'inizio di tutti i periodi tranne il primo.
- A seguito di un tiro(i) libero per fallo tecnico, antisportivo o da espulsione.

Il giocatore incaricato della rimessa deve avere i piedi a cavallo della linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, e può passare la palla ad un compagno di squadra in qualsiasi punto del terreno.

17.2.4 Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed ogni tempo supplementare, a seguito di una sospensione concessa alla squadra che ha diritto al possesso di palla nella propria zona di difesa, la successiva rimessa in gioco sarà amministrata dalla **linea della rimessa** opposta al tavolo nella zona d'attacco della squadra.

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

17.2.6 Ogniqualvolta la palla entra nel canestro, ma il tiro su azione o il tiro libero non è valido, la conseguente rimessa in gioco sarà amministrata dalla linea laterale sul prolungamento della linea di tiro libero.

17.2.7 A seguito di un canestro su azione oppure di ultimo o unico tiro libero realizzato:

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

17.3 **Regola**

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

- Far trascorrere più di cinque (5) secondi prima del rilascio della palla.
- Entrare nel terreno di gioco mentre trattiene la palla tra le mani(o).
- Far toccare alla palla il fuori-campo, dopo averla rilasciata durante la rimessa.
- Toccare la palla sul terreno prima che la stessa abbia toccato un altro giocatore.
- Far entrare la palla direttamente nel canestro.
- Prima del rilascio della palla, muoversi di una distanza totale superiore ad 1 m, lateralmente in una o ambedue le direzioni dal punto indicato per la rimessa dietro la linea perimetrale, ad eccezione della linea di fondo a seguito di un canestro su azione oppure un ultimo o unico tiro libero realizzato. Ha, comunque, la possibilità di spostarsi direttamente all'indietro rispetto alla linea, quanto le circostanze gli consentono.

17.3.2 Durante la rimessa da fuori campo, gli altri giocatori non devono:

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

Una infrazione dell'Art. 17.3 è una violazione.

17.4 **Sanzione**

La palla viene assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco dal punto della rimessa originale.

Art. 18 Sospensione

18.1 **Definizione**

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

18.2 **Regola**

18.2.1 Ogni sospensione deve durare un minuto.

18.2.2 Una sospensione può essere concessa durante un'opportunità per una sospensione.

18.2.3 L'opportunità per una sospensione **inizia**:

- Per ambedue le squadre, quando la palla diventa morta, il cronometro di gara viene fermato e l'arbitro ha terminato la sua comunicazione con il tavolo degli ufficiali di campo.
- Per ambedue le squadre, quando la palla diventa morta dopo l'ultimo o unico tiro libero realizzato.
- Per la squadra che subisce un canestro, quando viene realizzato un canestro su azione.

18.2.4 L'opportunità per una sospensione **termina** quando la palla è a disposizione

di un
giocatore per una rimessa da fuori campo oppure per il primo o unico tiro libero.

18.2.5 Due (2) sospensioni per ciascuna squadra possono essere accordate in qualsiasi
momento durante la prima semi-gara; tre (3) in qualunque momento della seconda semi-
gara ed una (1) durante ogni tempo supplementare.

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

18.2.7 La sospensione viene addebitata alla squadra il cui allenatore ne ha fatto richiesta
per primo, eccetto quando la sospensione sia assegnata a seguito di un canestro su azione
degli avversari e senza che sia stata sanzionata una infrazione.

18.2.8 **Una sospensione non deve essere accordata** alla squadra realizzatrice, quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed ogni tempo supplementare, in seguito alla realizzazione di un canestro su azione a meno che un arbitro non abbia fermato il gioco.

18.3 **Procedura**

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

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

18.3.3 La sospensione:

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

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

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

18.3.5 Durante la sospensione e durante un intervallo di gara prima dell'inizio del secondo, del quarto periodo o di ogni tempo supplementare, i giocatori possono uscire dal terreno di gioco e sedersi in panchina, come pure il personale di squadra in panchina può entrare sul terreno, a condizione di rimanere nelle vicinanze dell'area della propria panchina.

18.3.6 Se la richiesta per una sospensione è effettuata dopo che la palla sia stata messa a disposizione del giocatore per il primo o unico tiro libero, la sospensione deve essere concessa per ambedue le squadre se:

- L'ultimo o unico tiro libero è realizzato.
- Lo stesso è seguito da una rimessa dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo.
- Un fallo avviene tra i tiri liberi. In questo caso i tiri liberi verranno completati e la sospensione effettuata prima di amministrare la nuova sanzione.
- Un fallo avviene prima che la palla diventi viva in seguito all'ultimo o unico tiro libero. In questo caso la sospensione sarà effettuata prima di amministrare la nuova sanzione.
- Una violazione viene fischiata prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo o unico tiro libero. In questo caso la sospensione sarà effettuata prima di amministrare la rimessa in gioco.

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

Art. 19 Sostituzione

19.1 **Definizione**

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

19.2 **Regola**

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

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

- Per ambedue le squadre, quando la palla diventa morta, il cronometro di gara viene fermato e l'arbitro ha terminato la sua comunicazione con il tavolo degli ufficiali di

campo.

- Per ambedue le squadre, quando la palla diventa morta dopo l'ultimo o unico tiro libero realizzato.
- Per la squadra che ha subito il canestro, quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed ogni tempo supplementare.

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

19.2.4 Un giocatore che è diventato sostituito e un sostituto che è divenuto giocatore non possono rispettivamente rientrare o uscire dal gioco fino a che la palla non diventi di nuovo morta, dopo una fase di gioco con cronometro in movimento.
Eccezioni:

- La squadra è rimasta con meno di cinque (5) giocatori in campo.
- Il giocatore tenuto ad effettuare dei tiri liberi a seguito della correzione di un errore si trova in panchina dopo essere stato legalmente sostituito.

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

19.3 **Procedura**

19.3.1 Solo un sostituto ha il diritto di chiedere una sostituzione. Egli stesso (non l'allenatore o il vice-allenatore) deve recarsi al tavolo degli ufficiali di campo e richiedere chiaramente una sostituzione, facendo con le sue mani il previsto segnale convenzionale, o sedendosi sulla sedia del cambio. Deve essere pronto a giocare immediatamente.

19.3.2 Una richiesta di sostituzione può essere annullata solo prima che venga azionato il relativo segnale del segnapunti.

19.3.3 Non appena inizia l'opportunità per una sostituzione, il segnapunti deve segnalare agli arbitri che è stata fatta una richiesta di sostituzione azionando il proprio segnale acustico.

19.3.4 Il sostituto deve rimanere all'esterno della linea di delimitazione fino a che l'arbitro non lo inviti ad entrare sul terreno di gioco con l'apposita gestualità e procedura.

19.3.5 Il giocatore sostituito può andare direttamente alla panchina della propria squadra senza l'obbligo di presentarsi al segnapunti o all'arbitro.

19.3.6 Le sostituzioni devono essere effettuate il più rapidamente possibile. Un giocatore che ha commesso il suo quinto fallo o che è stato espulso deve essere sostituito immediatamente (approssimativamente 30 secondi). Se, a giudizio dell'arbitro, avviene un ritardo del gioco, deve essere addebitata una sospensione alla squadra responsabile. Se la squadra ha esaurito le sospensioni, può essere addebitato un fallo tecnico all'allenatore, registrato come 'B'.

19.3.7 Se viene richiesta una sostituzione durante una sospensione o durante un intervallo di gara, ad eccezione dell'intervallo di metà-gara, il sostituto deve presentarsi al segnapunti prima di entrare in gioco.

19.3.8 Se il giocatore incaricato di effettuare tiri/o liberi/o deve essere sostituito poiché:

- E' infortunato.
- Ha commesso il suo quinto fallo.
- E' stato espulso,

i tiri/o liberi/o devono essere effettuati dal suo sostituto, il quale non potrà essere di nuovo sostituito prima di aver partecipato alla successiva fase di gioco con cronometro in movimento.

19.3.9 Se la richiesta per una sostituzione è effettuata da una qualsiasi delle due squadre dopo che la palla sia stata messa a disposizione del giocatore per il primo o unico tiro libero, la sostituzione deve essere concessa se:

- L'ultimo o unico tiro libero è realizzato.

- Lo stesso è seguito da una rimessa dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo.
- Un fallo avviene tra tiri liberi. In questo caso i tiri liberi devono essere completati e la sostituzione sarà effettuata prima di amministrare la nuova sanzione.
- Un fallo avviene prima che la palla diventi viva in seguito all'ultimo o unico tiro libero. In questo caso la sostituzione sarà effettuata prima di amministrare la nuova sanzione.
- Una violazione viene fischiata prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo o unico tiro libero. In questo caso la sostituzione sarà effettuata prima di amministrare la rimessa in gioco.

Nel caso di blocchi consecutivi di tiri liberi risultanti da più di una sanzione per falli, ogni blocco deve essere trattato separatamente.

Art. 20 Gara persa per forfait

20.1 **Regola**

Una squadra perde la gara per forfait se:

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

20.2 **Sanzione**

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

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

20.2.3 Se in un torneo una squadra perde per forfait per la seconda volta, dovrà essere esclusa dal torneo ed i risultati di tutte le gare da essa giocate saranno annullate.

Art. 21 Gara persa per inferiorità numerica

21.1 **Regola**

Una squadra perderà per inferiorità numerica se, durante la gara, il numero dei suoi

21.2 giocatori sul terreno è inferiore a due.

Sanzione

21.2.1 Se la squadra a cui viene assegnata la vittoria è in vantaggio, il punteggio rimarrà quello del momento in cui viene interrotta la partita. Se la squadra a cui viene assegnata la

vittoria non è in vantaggio, il punteggio finale sarà di due a zero in suo favore. Per la sanzione disciplinare si fa riferimento a quanto previsto dal R. E.

21.2.2 Quando è prevista una serie di due gare (andata e ritorno) la squadra che perde per

'inferiorità numerica' la prima o la seconda gara, perderà la serie.

REGOLA CINQUE – VIOLAZIONI

Art. 22 Violazioni

22.1 Definizione

Una **violazione** è un'infrazione alle regole.

22.2 Sanzione

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

Art. 23 Giocatore fuori campo e palla fuori campo

23.1 Definizione

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

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

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

23.2 Regola

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

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

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

Art. 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 lanci, batta, rotoli sul terreno o deliberatamente la lanci contro il tabellone.

24.1.2 **Un palleggio inizia** quando un giocatore, avendo acquisito il controllo di una palla viva sul terreno, la lancia, la batte, la rotola, la palleggia sul terreno o la lancia deliberatamente contro il tabellone e la ritocca prima che essa venga toccata da un altro giocatore.

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

Durante un palleggio la palla può essere lanciata in aria a condizione che essa tocchi il terreno o un altro giocatore prima che il giocatore che l'ha lanciata la tocchi di nuovo con le mani.

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

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

24.1.4 Non costituiscono palleggio:

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

24.2 **Regola**

Un giocatore non deve palleggiare una seconda volta dopo aver interrotto il suo primo palleggio, a meno che ciò non avvenga dopo aver perso il controllo della palla 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 presa difettosa che abbia toccato o sia stato toccato da un altro giocatore.

Art. 25 Passi

25.1 **Definizione**

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

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

25.2 **Regola**

25.2.1 **Come si stabilisce un piede perno per un giocatore che prende una palla viva sul terreno:**

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

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

- Mentre ha entrambi i piedi sul terreno di gioco:
  - ⟷ Per iniziare un palleggio, il piede perno non può essere alzato prima che la palla abbia lasciato la mano(i).
  - ⟷ Per passare o tirare a canestro, il giocatore può saltare con il piede perno, ma non può ritoccare il terreno prima che la palla abbia lasciato la mano(i).
- Mentre è in movimento:
  - ⟷ Per passare o tirare a canestro, il giocatore può saltare con il piede perno

e ricadere su uno o entrambi i piedi simultaneamente. Dopodiché, uno o ambedue i

piedi possono essere sollevati, ma non possono ritoccare il terreno prima che la
palla abbia lasciato la sua mano(i).

- ↕ Per iniziare un palleggio, il piede perno non può essere alzato prima che la palla abbia lasciato la mano(i).

- Mentre compie un arresto, nel caso in cui nessuno dei due piedi è il piede perno:
  - ↕ Per iniziare un palleggio, nessuno dei due piedi può essere sollevato prima che la palla abbia lasciato la mano(i).
  - ↕ Per passare o tirare a canestro, uno o entrambi i piedi possono essere sollevati, ma non possono ritoccare il terreno prima che la palla abbia lasciato la mano(i) del giocatore.

25.2.3 **Giocatore caduto, sdraiato o seduto sul terreno di gioco:**

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

Art. 26 Tre secondi

26.1 **Regola**

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

26.1.2 Deve essere concessa una tolleranza ad un giocatore che:

- Tenta di uscire dall'area dei tre secondi.
- E' nell'area dei tre secondi quando lui o un suo compagno di squadra è nell'atto di tiro e la palla sta lasciando o ha appena lasciato la mano(i) del giocatore.
- Palleggia nell'area dei tre secondi per tirare a canestro, dopo esserci rimasto per
meno di 3 secondi consecutivi.

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

Art. 27 Giocatore marcato da vicino

27.1 **Definizione**

Un giocatore in possesso di una palla viva sul terreno di gioco è considerato marcato da vicino quando un avversario è in posizione di difesa attiva ad una distanza non superiore ad un metro.

27.2 **Regola**

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

Art. 28 Otto secondi

28.1 **Regola**

28.1.1 Ogniqualvolta:

- Un giocatore acquisisce il controllo di una palla **viva** nella sua **zona di difesa**,
- Su una rimessa da fuori campo, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore nella zona di difesa e la squadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo di palla nella propria zona di difesa,

quella squadra deve far pervenire la palla nella propria zona di attacco entro otto (8)
secondi.

28.1.2 La palla si considera pervenuta **nella zona di attacco** di una squadra quando:

- Non controllata da alcun giocatore, tocca la zona d’attacco,

- Tocca o è legalmente toccata da un attaccante che ha ambedue i piedi completamente a contatto con la propria zona d'attacco,
- Tocca o è legalmente toccata da un difensore che ha parte del suo corpo a contatto con la propria zona di difesa,
- Tocca un arbitro che ha parte del suo corpo a contatto con la zona d'attacco della squadra in controllo di palla,
- Durante un palleggio dalla zona di difesa alla zona d'attacco, la palla e ambedue i piedi del palleggiatore sono completamente a contatto con la zona d'attacco.

28.1.3 Il conteggio del periodo di otto (8) secondi continua per il tempo residuo, quando viene assegnata una rimessa in zona di difesa alla stessa squadra che aveva il controllo di
palla, a seguito di:

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

Art. 29 Ventiquattro secondi

29.1 **Regola**

29.1.1 Ogniqualvolta:

- Un giocatore acquisisce il controllo di una palla **viva** sul **terreno di gioco**,
- Su una rimessa da fuori campo, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore sul terreno di gioco e la squadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo di palla,

quella squadra deve effettuare un tiro a canestro su azione entro **ventiquattro (24)
secondi**.

Un tiro a canestro su azione entro ventiquattro secondi è considerato tale quando si
realizzano le seguenti condizioni:

- La palla deve lasciare la mano(i) del giocatore prima che l'apparecchio dei 24" suoni, e
- Dopo che la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore per il tiro, essa deve toccare l'anello o entrare nel canestro.

29.1.2 Quando **un tiro a canestro su azione viene effettuato vicino al termine del periodo di ventiquattro secondi** e il segnale dell'apparecchio suona mentre la palla è in aria:

- Se la palla entra nel canestro, non si verifica alcuna violazione, il segnale deve essere ignorato ed il canestro sarà valido.
- Se la palla tocca l'anello, ma non entra nel canestro, non si verifica alcuna violazione, il segnale deve essere ignorato ed il gioco deve proseguire.
- Se la palla non tocca l'anello, si verifica una violazione. Comunque, se gli avversari hanno guadagnato un **immediato e chiaro** controllo della palla, il segnale deve
essere ignorato ed il gioco deve proseguire.

Devono essere **applicate tutte le restrizioni** relative all'interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro.

29.2 **Procedura**

29.2.1 Se il gioco viene **fermato** da un arbitro:

- Per un fallo o una violazione (non per essere la palla finita fuori campo) commessa dalla squadra non in controllo di palla,
- Per una qualunque valida ragione imputabile alla squadra non in controllo di palla,
- Per una qualunque valida ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre,

il possesso della palla deve essere assegnato alla squadra che la controllava in

precedenza.

Se la rimessa in gioco è amministrata in zona di difesa, l'apparecchio dei 24" deve essere resettato a ventiquattro (24) secondi.

Se la rimessa in gioco è amministrata in zona d'attacco, l'apparecchio dei 24" deve essere resettato come segue:

- Se **quattordici (14) secondi o più** appaiono sul display dei 24 secondi nel momento in cui il gioco viene fermato, l'apparecchio dei 24" non verrà resettato, ma dovrà continuare per il tempo residuo.
- Se **tredici (13) secondi o meno** appaiono sul display dei 24 secondi nel momento in cui il gioco viene fermato, l'apparecchio dei 24" verrà resettato a quattordici (14) secondi.

Comunque, se a giudizio degli arbitri la squadra avversaria venisse svantaggiata, l'apparecchio dei 24" dovrà continuare per il tempo residuo.

29.2.2 Se il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" **suona per errore** mentre una squadra oppure nessuna delle due squadre ha il controllo della palla, il segnale dovrà essere ignorato e il gioco dovrà continuare.

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

Art. 30 Ritorno della palla nella zona di difesa

30.1 Definizione

30.1.1 Una palla viva che sia in zona d'attacco di una squadra si considera pervenuta nella **zona di difesa** della squadra quando:

- Tocca la zona di difesa.
- Tocca o è legalmente toccata da un attaccante che ha parte del suo corpo in contatto con la zona di difesa.
- Tocca un arbitro che ha parte del suo corpo in contatto con la zona di difesa.

30.1.2 La palla è considerata ritornata illegalmente nella zona di difesa quando un giocatore della squadra che ha il controllo della palla viva è l'ultimo a toccare la palla nella propria zona d'attacco, dopodiché quel giocatore o un suo compagno di squadra è il primo a toccare la palla in zona di difesa.

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

Comunque, ciò non troverà applicazione per il giocatore che, saltando dalla sua zona d'attacco, acquisisce un nuovo controllo di palla per la propria squadra, mentre è ancora in aria, e poi atterra nella propria zona di difesa.

30.2 Regola

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

30.3 Sanzione

La palla sarà assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco nella sua zona d'attacco nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione, tranne che direttamente dietro al tabellone.

Art. 31 Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro

31.1 Definizione

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

Inizia quando la palla lascia la mano(i) di un giocatore che è in atto di tiro.

- **Termina** quando la palla:

↕ Entra nel canestro direttamente dall'alto e vi rimane dentro o lo attraversa.
↕ Non ha più la possibilità di entrare nel canestro.
↕ Tocca l'anello.
↕ Tocca il terreno.
↕ Diventa morta.

31.2 **Regola**

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

- E' nella sua parabola discendente verso il canestro, oppure
- Dopo che ha toccato il tabellone.

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

31.2.3 Le restrizioni relative all'interferenza sul tentativo di realizzazione si applicano fino a che:

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

31.2.4 Si verifica **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 su azione oppure un ultimo o unico tiro libero.
- Un giocatore tocca la palla, il canestro o il tabellone mentre la palla ha ancora la possibilità di entrare a canestro, dopo un tiro libero cui farà seguito un ulteriore tiro(i) libero(i).
- Un giocatore attraversa il canestro da sotto e tocca la palla.
- Un difensore tocca la palla o il canestro, mentre la palla è dentro il canestro e ne impedisce il passaggio attraverso la retina.
- Un giocatore fa vibrare il canestro oppure lo strattona, a giudizio dell'arbitro, in modo tale da impedire alla palla di entrare nel canestro o da facilitarne l'entrata nel canestro.
- Un giocatore si aggrappa al canestro per giocare la palla.

31.2.5 Quando:

- Un arbitro fischia mentre la palla è nelle mani di un giocatore in atto di tiro a canestro, oppure in volo durante un tiro a canestro su azione,
- Il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine di un periodo, mentre la palla è in volo per un tiro a canestro su azione,

nessun giocatore dovrà toccare la palla dopo che la stessa 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.

31.3 **Sanzione**

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

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

- Un (1) punto, in caso sia stato effettuato un tiro libero.
- Due (2) punti, in caso il tiro sia stato effettuato dall'area di tiro da due punti.
- Tre (3) punti, in caso il tiro sia stato effettuato dall'area di tiro da tre punti.

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

31.3.3 Se l’interferenza sul tentativo di realizzazione viene commessa da **un difensore** durante un ultimo o unico tiro libero, un punto verrà accordato alla squadra avversaria, seguito dalla sanzione del fallo tecnico a carico del giocatore difensore.

REGOLA SEI – FALLI

Art. 32 Falli

32.1 **Definizione**

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

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

Art. 33 Contatto: Princìpi generali

33.1 **Principio del cilindro**

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

- **Davanti** dal palmo delle mani,
- **Dietro** dai glutei, e
- **Lateralmente** dai margini esterni delle braccia e delle gambe.

Le mani e le braccia possono essere estese davanti al busto, ma non oltre la posizione dei piedi con le braccia piegate all’altezza dei gomiti, in modo che gli avambracci e le mani siano sollevati. La distanza tra i piedi del giocatore varierà in relazione alla sua altezza.

Figura 5 - Principio del cilindro

33.2 **Principio della verticalità**

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

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

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

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

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

- Usando le braccia per crearsi uno spazio maggiore (pushing off).
- Allargando le gambe o le braccia per causare un contatto durante o immediatamente dopo un tiro a canestro.

33.3 **Posizione legale di difesa**

Un difensore ha stabilito una posizione iniziale di difesa legale quando:

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

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

33.4 **Marcamento di un giocatore che controlla la palla.**

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

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

Il difensore deve stabilire una posizione iniziale di difesa legale, senza causare contatto prima di assumere la sua posizione.

Non appena il difensore ha stabilito una posizione iniziale di difesa legale, può

spostarsi
per marcare il suo avversario, ma non può estendere le sue braccia, spalle, fianchi o gambe per impedire al palleggiatore di oltrepassarlo.

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

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

In qualunque delle situazioni sopraccitate, il contatto deve essere considerato come causato dal giocatore con la palla.

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

Un giocatore che non sia in controllo di palla può muoversi liberamente sul terreno e
occupare qualunque posizione che non sia già occupata da un altro giocatore.

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

La distanza è direttamente proporzionale alla velocità dell'avversario, mai inferiore ad 1 normale passo.

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

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

33.6 **Giocatore in aria**

Un giocatore che abbia saltato da un punto del terreno di gioco ha il diritto di ricadere nello stesso punto.

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

Se un giocatore è saltato e ritornato sul terreno, ma il suo slancio gli provoca un contatto con un avversario che ha assunto una posizione legale di difesa, oltre il punto di ricaduta, il saltatore è responsabile del contatto.

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

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

33.7 **Blocco: Legale e illegale**

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

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

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

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

- Era **in movimento** al momento del contatto.
- Non ha lasciato una distanza appropriata nel portare un blocco fuori dal campo visivo di un avversario che era **fermo** al momento del contatto.
- Non ha rispettato gli elementi di tempo e di distanza nei confronti di un avversario **in movimento** al momento del contatto.

Se il blocco viene portato **entro** il campo visivo di un avversario fermo (frontalmente o lateralmente), il bloccante può effettuare il blocco tanto vicino quanto desidera, senza
però causare contatto.

Se il blocco viene portato **fuori** dal campo visivo di un avversario fermo, il bloccante deve permettere all'avversario di fare un normale passo verso il blocco, senza provocare contatto.

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

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

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

Sfondamento

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

Bloccaggio

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

Un giocatore che sta cercando di portare un blocco commette un fallo di bloccaggio se il contatto avviene mentre è in movimento e il suo avversario è fermo o sta retrocedendo.

Se un giocatore si disinteressa della palla, fronteggia un avversario e modifica la propria posizione contemporaneamente a quella dell'avversario, egli è il principale responsabile per ogni contatto che ne derivi, a meno che non subentrino altri fattori.

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

E' legale per un giocatore allungare il suo braccio(a) o gomito(i) fuori dal suo cilindro nel prendere posizione sul terreno, ma gli stessi devono essere riportati all'interno del cilindro qualora un avversario tenti di superarlo. Altrimenti, se avviene un contatto, si verifica un fallo di bloccaggio o di trattenuta.

33.10 **Aree dei semicerchi no-sfondamento**

Le aree dei semicerchi no-sfondamento sono disegnate sul terreno di gioco con il proposito di definire un'area specifica per l'interpretazione delle situazioni fallose attacco/difesa sotto il canestro.

Su qualsiasi situazione di penetrazione nell'area del semicerchio no-sfondamento, un
contatto causato da un attaccante in volo con un difensore all'interno del semicerchio no-sfondamento non sarà sanzionato come fallo d'attacco, a meno che l'attaccante non usi illegalmente le mani, braccia, gambe o il corpo, allorché:

- l'attaccante è in controllo della palla mentre è in volo, e
- tenta un tiro a canestro o passa la palla, e
- il difensore ha ambedue i piedi all'interno dell'area del semicerchio no-sfondamento.

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

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

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

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

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

Viene considerato fallo di **un attaccante con la palla**:

- L'avvinghiare o agganciare con un braccio o con un gomito il difensore nel tentativo di

ottenere un vantaggio indebito.

- Lo spingere il difensore per impedirgli di giocare o di tentare di giocare la palla, o per ottenere più spazio per sé stesso.

- L’uso dell’avambraccio esteso o della mano, durante il palleggio, per impedire all’avversario di ottenere il controllo della palla.

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

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

33.12 **Gioco del post**

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

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

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

33.13 **Marcamento illegale da dietro**

Il marcamento illegale da dietro è un contatto personale, effettuato da un difensore che si trova dietro al giocatore avversario. Il fatto che il difensore stia tentando di giocare la palla non giustifica il suo contatto con un avversario effettuato da dietro.

33.14 **Trattenuta**

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

33.15 **Spinta**

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

Art. 34 Fallo personale

34.1 **Definizione**

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

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

34.2 **Sanzione**

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

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

- Il gioco deve essere ripreso con una rimessa da fuori campo da parte della squadra che ha subito il fallo, nel punto più vicino a quello dell'infrazione.
- Se la squadra che ha commesso il fallo ha esaurito il bonus dei falli di squadra, si applica l’Art. 41 (Falli di squadra: Penalità).

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

- Un (1) tiro libero aggiuntivo, se il canestro su azione viene realizzato e convalidato.
- Due (2) tiri liberi, se il tiro a canestro dall’area da due punti non viene realizzato.
- Tre (3) tiri liberi, se il tiro a canestro dall’area da tre punti non viene realizzato.
- Due (2) o tre (3) tiri liberi ed il canestro non sarà valido, se il giocatore subisce fallo nel momento stesso o appena prima del suono del cronometro di gara per la fine del

periodo oppure nel momento stesso o appena prima del suono dell'apparecchio dei 24", mentre la palla è ancora nella mano/i del giocatore e il pallone entra a canestro.

Art. 35 Doppio fallo

35.1 **Definizione**

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

35.2 **Sanzione**

Deve essere addebitato un fallo personale ad entrambi i giocatori. **Non** viene assegnato alcun tiro libero ed il gioco deve essere ripreso come segue.

Se approssimativamente nello stesso momento del doppio fallo

- Viene realizzato un canestro valido su azione oppure un ultimo o unico tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa da un punto qualsiasi della linea di fondo.
- Una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa dal punto più vicino all'infrazione.
- Nessuna squadra aveva il controllo o diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.

Art. 36 Fallo antisportivo

36.1 **Definizione**

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

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

gara, giudicando soltanto l'azione.

36.1.3 Per giudicare quando un fallo è antisportivo, gli arbitri devono applicare i seguenti principi:

- Se un giocatore non sta effettuando alcun tentativo di giocare la palla e avviene un contatto, il fallo è antisportivo.
- Se, nel tentativo di giocare la palla, un giocatore provoca un contatto eccessivo (fallo duro), il fallo è antisportivo.
- Se un difensore provoca un contatto con un avversario da dietro o lateralmente nel tentativo di bloccare un contropiede e non c'è alcun avversario tra l'attaccante e il canestro avversario, il fallo è antisportivo.
- Se un giocatore commette un fallo, mentre sta effettuando un legittimo tentativo di giocare la palla (gioco normale), il fallo **non** è antisportivo.

36.2 **Sanzione**

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

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

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

Il numero dei tiri liberi da assegnare è il seguente:

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

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

36.2.4 Se un giocatore viene espulso a causa dell'Art. 36.2.3, quel fallo antisportivo deve essere l'unico fallo ad essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione.

Art. 37 Fallo da espulsione

37.1 **Definizione**

37.1.1 Qualsiasi flagrante comportamento antisportivo tenuto da un giocatore o dal personale di squadra in panchina è un **fallo da espulsione.**

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

37.2 **Sanzione**

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

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

37.2.3 Devono essere assegnati uno o più tiri liberi:

- Ad un avversario qualsiasi scelto dall'allenatore, nel caso di un fallo senza contatto.
- Al giocatore che ha subito il fallo, nel caso di un fallo con contatto.

Seguiti da:

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

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

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

Art. 38 Fallo Tecnico

38.1 **Regole di comportamento**

38.1.1 Il corretto svolgimento di una gara richiede da parte dei giocatori e del personale di squadra in panchina una piena e leale collaborazione con arbitri, ufficiali di campo e commissario, se presente.

38.1.2 Ogni squadra è chiamata a dare il massimo per assicurarsi la vittoria, ma ciò deve essere sempre fatto seguendo una condotta improntata a sportività, correttezza e fair-play.

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

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

38.1.5 Se viene rilevata un'infrazione dopo che la palla sia diventata viva, la gara deve essere fermata e deve essere addebitato un fallo tecnico. La sanzione deve essere amministrata come se il fallo tecnico fosse avvenuto nel momento in cui è stato addebitato. Tutto quanto accaduto nel tempo intercorrente tra l'infrazione e l'arresto della gara deve ritenersi valido.

38.2 **Violenza**

38.2.1 Durante la gara possono avvenire atti di violenza contrari allo spirito di sportività e correttezza. Tali atti devono essere immediatamente fermati dagli arbitri e, se necessario,

dalle forze responsabili dell’ordine pubblico.

38.2.2 Quando accadono atti di violenza coinvolgendo giocatori o personale di squadra in panchina sul campo di gioco o nelle vicinanze dello stesso, gli arbitri devono prendere i provvedimenti necessari a fermarli.

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

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

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

38.2.6 Le azioni fisiche dei giocatori e del personale di squadra in panchina che potrebbero
portare al danneggiamento delle attrezzature di gioco, non devono essere permesse dagli arbitri.

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

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

38.3 **Definizione**

38.3.1 **Un fallo tecnico di un giocatore è un fallo** di natura comportamentale che non implica un contatto ed include, ma non è limitato, a:

- Ignorare i richiami effettuati dagli arbitri.
- Entrare a contatto in modo irrispettoso con gli arbitri, con il commissario, con gli ufficiali di campo o con il personale sulla panchina della squadra.
- Rivolgersi in modo irrispettoso agli arbitri, al commissario, agli ufficiali di campo o agli avversari.
- Usare un linguaggio o gesti tali da offendere o provocare gli spettatori.
- Innervosire un avversario o ostruirne il campo visivo agitandogli le mani davanti agli occhi.
- Agitare eccessivamente i gomiti.
- Ritardare il gioco toccando deliberatamente la palla dopo che la stessa è passata attraverso il canestro.
- Ritardare il gioco non permettendo di effettuare prontamente una rimessa in gioco.
- Cadere a terra per simulare un fallo.
- Aggrapparsi all'anello in modo tale che il peso del giocatore sia sostenuto dall'attrezzo, a meno che il giocatore non lo faccia momentaneamente dopo una schiacciata o, a giudizio dell'arbitro, stia cercando di evitare un infortunio a se stesso o ad un altro giocatore.
- Commettere (da parte di un difensore) un'interferenza sul tentativo di realizzazione durante l'ultimo o unico tiro libero. Deve essere assegnato un (1) punto alla squadra in attacco, seguito dalla sanzione per il fallo tecnico addebitato al difensore.

38.3.2 **Un fallo tecnico commesso dal personale di squadra in panchina** può essere determinato dal rivolgersi o toccare irrispettosamente gli arbitri, il commissario, gli ufficiali di campo o gli avversari, o da un'infrazione di natura procedurale o amministrativa.

38.3.3. Un allenatore deve essere espulso quando:

- Gli vengono addebitati due (2) falli tecnici ('C') a seguito di suo personale comportamento antisportivo.

- Gli vengono addebitati tre (3) falli tecnici, siano essi tutti (‘B’) oppure uno di essi (‘C’),

38.3.4 a seguito di comportamenti antisportivi da parte di altro personale di squadra in panchina.

38.4 Se un allenatore viene espulso a causa dell’Art. 38.3.3, quel fallo tecnico deve essere l’unico fallo ad essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione.

Sanzione

38.4.1 Se un fallo tecnico viene commesso:

- Da un giocatore, gli deve essere addebitato un fallo tecnico come fallo del giocatore e deve essere conteggiato tra i falli di squadra.
- Dal personale di squadra in panchina, deve essere addebitato un fallo tecnico all’allenatore e **non** dovrà essere conteggiato tra i falli di squadra.

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

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

Art. 39 Rissa

39.1 **Definizione**

La rissa è uno scontro fisico tra due o più avversari (giocatori e personale di squadra in panchina).

39.2 Questo articolo si riferisce solo a personale di squadra in panchina che oltrepassi i confini dell’area della panchina della squadra durante una rissa o durante una qualsiasi situazione che può portare ad una rissa.

Regola

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

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

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

dovranno essere espulsi.

39.3 **Sanzione**

39.3.1 Qualsiasi sia il numero del personale di squadra in panchina espulso per aver oltrepassato i confini dell'area della panchina, deve essere addebitato un solo fallo tecnico ('B') all'allenatore.

39.3.2 Se personale di squadra in panchina di entrambe le squadre viene espulso a causa di quanto previsto in questo articolo e non ci sono altre sanzioni per falli da dover amministrare, la gara deve riprendere come segue.

Se approssimativamente nello stesso tempo in cui la gara è stata interrotta a causa della rissa:

- Viene realizzato un canestro valido su azione, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa da un punto qualsiasi della linea di fondo.
- Una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.

- Nessuna squadra aveva il controllo o diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.

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

39.3.4 Tutte le sanzioni relative a falli a carico di giocatori sul terreno coinvolti in una rissa, o qualsiasi situazione che può portare ad una rissa, saranno amministrate come previsto dall'Art. 42 (Situazioni speciali).

REGOLA SETTE – DISPOSIZIONI GENERALI

Art. 40 Quinto fallo commesso da un giocatore

40.1 Un giocatore che ha commesso cinque (5) falli, personali e/o tecnici, deve esserne informato da un arbitro ed abbandonare il gioco immediatamente. Deve essere sostituito entro (30) trenta secondi.

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

Art. 41 Falli di squadra: Penalità

41.1 **Definizione**

41.1.1 Una squadra è in **situazione di penalità per falli** (bonus di squadra esaurito) quando ha commesso quattro (4) falli di squadra in un periodo.

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

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

41.2 **Regola**

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

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

Art. 42 Situazioni speciali

42.1 **Definizione**

Durante lo stesso periodo di cronometro fermo, che segue un fallo o una violazione,

42.2 possono verificarsi **situazioni speciali** quando vengono commessi ulteriori falli.

Procedura

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

42.2.2 Gli arbitri devono determinare l'ordine cronologico in cui le infrazioni si sono verificate.

42.2.3 Tutte le sanzioni uguali contro entrambe le squadre e tutte le sanzioni di doppio fallo

devono essere compensate nell'ordine in cui sono state sanzionate. Una volta cancellate, le sanzioni devono essere considerate come mai avvenute.

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

42.2.5 Non appena la palla sia diventata viva per il primo o unico tiro libero oppure per una

rimessa, quella stessa penalità non può più essere usata per compensarne un'altra rimanente.

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

42.2.7 Se, dopo la compensazione di sanzioni uguali contro entrambe le squadre, non rimangono altre sanzioni da amministrare, il gioco riprenderà come segue.
Se approssimativamente nello stesso momento della prima infrazione:

- Viene realizzato un canestro valido su azione, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa da un punto qualsiasi della linea di fondo.
- Una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa in gioco dal punto più vicino alla prima infrazione.
- Nessuna squadra aveva il controllo o diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.

Art. 43 Tiri liberi

43.1 **Definizione**

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

43.1.2 Un blocco di tiri liberi è composto da tutti i tiri liberi e/o il successivo possesso di palla risultanti dalla sanzione per un singolo fallo.

43.2 **Regola**

43.2.1 Quando viene fischiato un fallo personale saranno assegnati tiri(o) liberi(o) come segue:

- Il giocatore contro il quale è stato commesso il fallo dovrà effettuare il tiro(i) libero(i).
- Se c'è una richiesta di sostituzione per lui, egli deve effettuare i tiri(o) liberi(o) prima di lasciare il gioco.
- Se lui deve lasciare il gioco a causa di un infortunio, per aver commesso il suo quinto fallo o per essere stato espulso, il suo sostituto dovrà effettuare i tiri liberi. Se nessun sostituto è disponibile, i tiri(o) liberi(o) saranno effettuati da un qualsiasi suo compagno di squadra scelto dall'allenatore.

43.2.2 Quando viene fischiato un fallo tecnico, un qualsiasi componente della squadra avversaria autorizzato a giocare, a scelta dell'allenatore, potrà effettuare i tiri liberi.

43.2.3 Il giocatore designato per i tiri liberi:

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

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

Durante i tiri liberi, questi giocatori non devono:

- Occupare spazi per il rimbalzo che a loro non sono riservati.
- Entrare nell'area dei tre secondi, nella zona neutra o lasciare lo spazio per il rimbalzo fino a che la palla non abbia lasciato la mano(i) del giocatore incaricato di effettuare i tiri liberi.
- Disturbare il tiratore con le loro azioni.

Figura 6 - Disposizione dei giocatori durante i tiri liberi

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

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

Un'infrazione degli Artt. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 e 43.2.6 è una violazione.

43.3 **Sanzione**

43.3.1 Se **un tiro libero viene realizzato** e viene commessa una violazione da parte del tiratore, il punto non verrà convalidato.

Qualsiasi altra violazione di un giocatore che si verifichi immediatamente prima, approssimativamente allo stesso tempo o dopo la violazione del tiratore deve essere ignorata.

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

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

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

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

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

- Un **giocatore tiratore** o di un suo **compagno di squadra** sull'ultimo o unico tiro libero, la palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa in gioco

all’altezza del prolungamento della linea di tiro libero, a meno che quella squadra non abbia diritto ad un possesso successivo.

- Un **avversario** del giocatore tiratore, il tiro libero deve essere ripetuto.
- **Entrambe le squadre,** sull'ultimo o unico tiro libero, si verifica una situazione di salto a due.

Art. 44 Errori correggibili

44.1 **Definizione**

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

- Concessione di tiro(i) libero(i) non dovuto.
- Mancata concessione di tiro(i) libero(i) dovuto.
- Errata convalida o annullamento di punto(i).
- Esecuzione di tiro(i) libero(i) da parte di un giocatore non beneficiario.

44.2 **Procedura generale**

44.2.1 Per essere correggibili, gli errori di cui sopra devono essere rilevati dagli arbitri, commissario o ufficiali di campo prima che la palla diventi viva, in seguito alla prima palla morta, dopo che il cronometro di gara sia stato azionato dopo l'errore.

44.2.2 Un arbitro può fermare immediatamente il gioco quando si accorge di un errore correggibile, purché ciò non comporti svantaggio all'una o all'altra squadra.

44.2.3 Qualsiasi fallo commesso, punto segnato, tempo di gioco trascorso e ulteriori azioni che possono essere accaduti dopo che l'errore si è verificato e prima del suo rilevamento, dovranno **rimanere validi**.

44.2.4 Dopo la correzione dell'errore, a meno di diversa indicazione nelle presenti regole, il gioco deve riprendere dal punto in cui era stato interrotto per correggere l'errore. La palla dovrà essere consegnata alla squadra che ne aveva diritto al momento dell'interruzione per la correzione.

44.2.5 Non appena rilevato un errore che sia ancora correggibile:

- Se il giocatore implicato nella correzione dell'errore è in panchina, dopo essere stato legalmente sostituito, deve rientrare sul terreno di gioco per partecipare alla correzione dell'errore, a questo punto egli diventa un giocatore.
  Dopo aver completato la correzione, può rimanere in gioco, a meno che una sostituzione legale sia stata di nuovo richiesta, nel qual caso il giocatore può lasciare il terreno.
- Se il giocatore è stato sostituito a seguito di suo infortunio, per aver commesso il suo quinto fallo oppure per essere stato espulso, il suo sostituto deve partecipare alla
  correzione dell'errore.

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

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

44.3 **Procedura specifica**

44.3.1 Concessione di tiro(i) libero(i) non dovuto

Un tiro(i) libero(i) eseguito come risultato dell'errore dovrà essere cancellato ed il gioco dovrà riprendere come segue:

- Se il cronometro di gara non è stato avviato dopo l'errore, la palla deve essere assegnata per una rimessa in gioco alla squadra a cui sono stati cancellati i tiri liberi, dalla linea di tiro libero estesa.
- Se il cronometro di gara è stato avviato dopo l'errore e:

- ↕ La squadra in controllo di palla (o che ha diritto alla palla) nel momento in cui l'errore viene rilevato è la stessa che aveva il controllo della palla nel momento in cui l'errore si era verificato, oppure
- ↕ Nessuna delle due squadre ha il controllo della palla nel momento in cui l'errore viene rilevato,

la palla dovrà essere assegnata alla squadra che aveva diritto alla palla al momento dell'errore.

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

44.3.2 Mancata concessione di tiro(i) libero(i) dovuto

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

44.3.3 Esecuzione di tiro(i) libero(i) da parte di un giocatore non beneficiario

I tiri(o) liberi(o) effettuati come risultato dell'errore e il possesso della palla, se parte della sanzione, dovranno essere cancellati e la palla assegnata alla squadra avversaria per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, a meno che non ci siano da amministrare sanzioni per ulteriori infrazioni.

REGOLA OTTO – ARBITRI, UFFICIALI DI CAMPO, COMMISSARIO: DOVERI E POTERI

Art. 45 Arbitri, Ufficiali di Campo e Commissario

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

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

45.3 Il **commissario** deve sedersi tra il segnapunti ed il cronometrista. Il suo dovere principale durante la gara è quello di sovrintendere al lavoro degli ufficiali di campo e di assistere gli arbitri nel regolare svolgimento della gara.

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

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

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

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

Art. 46 Il primo arbitro: Doveri e poteri

Il primo arbitro deve:

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

46.2 Scegliere il cronometro di gara, l'apparecchio dei 24 secondi, il cronometro per le sospensioni ed identificare gli ufficiali di campo.

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

46.4 Non permettere ad alcun giocatore di indossare oggetti che possano risultare pericolosi per gli altri giocatori.

46.5 Amministrare il salto a due per l'inizio del primo periodo e una rimessa per possesso

46.6 alternato per l'inizio di tutti gli altri periodi.

46.7 Avere l'autorità di fermare la gara quando le condizioni lo richiedano.

46.8 Avere l'autorità di determinare la perdita per forfait di una squadra.

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

Approvare e firmare il referto alla fine del tempo di gioco, **mettendo fine** da parte degli arbitri all'amministrazione e al **coinvolgimento** con la gara. L'**autorità** degli arbitri **inizia** dal momento in cui giungono sul campo di gioco venti (20) minuti prima dell'inizio ufficiale della gara e **termina** quando il cronometro di gara suona per la fine del tempo di gioco, approvato dagli arbitri.

46.10 Registrare sul retro del referto di gara, prima di firmarlo:

- Qualunque rinuncia a giocare (forfait) o fallo da espulsione,
- Qualunque condotta antisportiva da parte di giocatori o personale di squadra in panchina che si verifichi prima dei venti (20) minuti antecedenti l'inizio ufficiale della gara o tra la fine del tempo di gioco e l'approvazione e la firma del referto.

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

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

46.12 Essere autorizzato ad approvare ed utilizzare, se disponibile, l'attrezzatura tecnica per decidere, prima di firmare il referto, se l'ultimo tiro alla fine di ogni periodo o tempo supplementare sia stato effettuato durante il tempo di gioco e/o se quel tiro valesse due (2) o tre (3) punti.

Per l'attività della Federazione Italiana Pallacanestro, l'impiego dell'attrezzatura tecnica Instant Replay è previsto soltanto nei Campionati e nelle gare stabilite da apposita annuale delibera del Consiglio Federale.

46.13 **Avere l'autorità di prendere decisioni su qualsiasi punto non specificamente contemplato dal presente Regolamento Tecnico.**

Art. 47 Arbitri: Doveri e poteri

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

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

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

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

47.4

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

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

47.7

47.8 In tutte le gare internazionali, se si rende necessaria una comunicazione verbale, per

meglio precisare una decisione, questa deve essere fatta in lingua inglese.

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

Le decisioni assunte dagli arbitri sono definitive e non possono essere contestate o disconosciute.

Art. 48 Segnapunti e assistente segnapunti: Doveri

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

- Delle squadre, registrando i nomi ed i numeri dei giocatori che inizieranno la gara nonché di tutti i sostituti che vi partecipano. Quando si verifica un'infrazione alle regole relative ai cinque (5) giocatori iniziali, alle sostituzioni o ai numeri di maglia dei giocatori, il segnapunti deve darne comunicazione all'arbitro più vicino, non appena possibile.
- Del punteggio progressivo della gara, registrando i canestri su azione e i tiri liberi realizzati.
- Dei falli addebitati a ciascun giocatore. Il segnapunti deve avvertire immediatamente un arbitro quando un giocatore ha commesso il suo quinto fallo. Deve registrare i falli addebitati a ciascun allenatore e deve avvertire immediatamente un arbitro quando un allenatore deve essere espulso. Analogamente, deve avvertire immediatamente un arbitro quando un giocatore ha commesso due (2) falli antisportivi e deve essere espulso.
- Delle sospensioni. Deve avvertire gli arbitri, alla prima opportunità di sospensione, che una squadra ha richiesto una sospensione e avvertire l'allenatore per mezzo di un arbitro quando l'allenatore non ha più sospensioni a disposizione nella semi-gara o tempo supplementare.
- Del successivo possesso alternato, azionando la freccia di possesso alternato. Il segnapunti deve invertire la direzione della freccia di possesso alternato immediatamente dopo il termine della prima semi-gara, poiché le squadre si scambieranno i canestri nella seconda metà-gara.

48.2 Il **segnapunti** deve anche:

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

48.3 L'**assistente segnapunti** aziona il tabellone ed è di supporto al segnapunti. In caso di qualsiasi discrepanza tra il tabellone segnapunti ed il referto ufficiale di gara, che non possa essere risolta, è il referto che deve avere la precedenza e pertanto il tabellone segnapunti dovrà essere ripristinato in conformità al referto.

48.4 Se viene rilevato un errore di registrazione:

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

Art. 49 Cronometrista: Doveri

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

- Misurare il tempo di gioco, le sospensioni e gli intervalli di gara.
- Assicurarsi che un forte segnale acustico suoni automaticamente allo scadere del tempo di gioco di ciascun periodo.

- Usare qualsiasi mezzo possibile per informare immediatamente gli arbitri se il suo segnale acustico non funziona o non viene udito
- Avvertire le squadre e gli arbitri, con almeno tre minuti di anticipo, dell'inizio del terzo periodo.

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

- Attivando il cronometro di gara quando:
  - Durante un salto a due, la palla viene legalmente toccata da un saltatore.
  - Dopo un ultimo o unico tiro libero non realizzato e la palla continua ad essere viva, la palla tocca o viene toccata da un giocatore sul terreno di gioco.
  - Durante una rimessa in gioco, la palla tocca o viene legalmente toccata da un giocatore sul terreno di gioco.
- Fermando il cronometro di gara quando:
  - Il tempo scade al termine di un periodo, se l'apparecchiatura non si ferma automaticamente da sola.
  - Un arbitro fischia mentre la palla è viva.
  - Viene realizzato un canestro su azione contro la squadra che ha richiesto una sospensione.
  - Viene realizzato un canestro su azione quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed ogni tempo supplementare.
  - Suona il segnale acustico dell'apparecchio dei 24", mentre una squadra è in controllo di palla.

49.3 Il cronometrista deve misurare una **sospensione** come segue:

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

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

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

Art. 50 Addetto all'apparecchio dei 24 secondi: Doveri

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

50.1 **Attivata o riattivata** quando:

- Una squadra acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco.
- Su una rimessa da fuori campo, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore sul terreno di gioco.

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

50.2 Ogniqualvolta un arbitro fischia a seguito di:

- Un fallo o una violazione (non per essere la palla finita fuori campo per causa della squadra non in controllo di palla),
- Per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile alla squadra in controllo di palla,

5
1

- Per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre, a meno che gli avversari non vengano svantaggiati,

l'apparecchio dei 24 secondi sarà:

1. **Fermato e resettato a ventiquattro (24) secondi,** con i display spenti, se:
   - La palla entra legalmente nel canestro.
   - La palla tocca l'anello del canestro avversario (a meno che non si blocchi tra anello e tabellone).
   - Alla squadra è assegnata una rimessa in zona di difesa
   - Alla squadra è assegnato un tiro(i) libero(i).
   - L'infrazione alle regole è commessa dalla squadra in controllo di palla.
2. **Fermato ma non resettato** a ventiquattro (24) secondi, quando alla stessa squadra che prima era in controllo di palla è assegnata una rimessa in zona d'attacco e il display dell'apparecchio dei 24" indica quattordici (14) secondi o più.
3. **Fermato e resettato a quattordici (14) secondi,** quando alla stessa squadra che prima era in controllo di palla è assegnata una rimessa in zona d'attacco e il display dell'apparecchio dei 24" indica tredici (13) secondi o meno.

50.3

Fermata, ma **non resettata**, quando alla stessa squadra che aveva in precedenza il controllo della palla viene assegnata una rimessa in gioco perché:

- La palla è uscita fuori campo.
- Un giocatore della stessa squadra è infortunato.
- Si verifica una situazione di salto a due.
- Viene fischiato un doppio fallo.

50.4

- Vengono compensate sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre.

Spenta, dopo che la palla è diventata morta ed il cronometro di gara è stato fermato, in un qualsiasi periodo quando:

- Una qualsiasi delle due squadre ottiene un nuovo controllo della palla e sul cronometro di gara rimangono meno di ventiquattro (24) secondi.
- L'apparecchio dei 24" deve essere resettato a quattordici (14) secondi in zona di attacco, mentre il tempo residuo sul cronometro di gara è inferiore a quattordici (14) secondi.

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

A – SEGNALAZIONI ARBITRALI

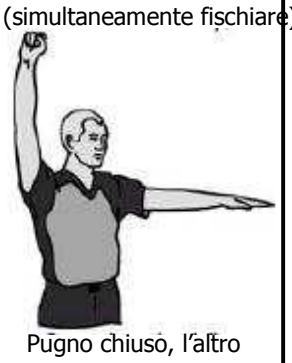
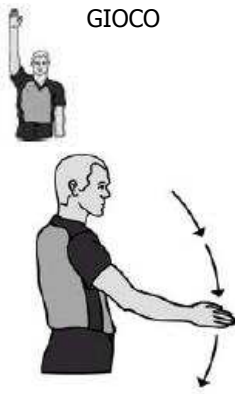
A.1 Le segnalazioni manuali illustrate in queste regole sono le uniche ufficiali e devono essere usate da tutti gli arbitri in tutte le gare.

A.2 E’ importante che gli Ufficiali di Campo abbiano familiarità con queste segnalazioni.

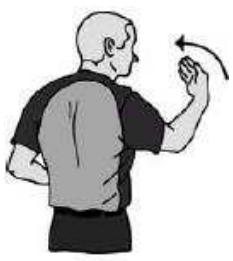
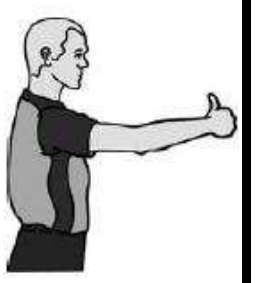
I. PUNTEGGIO

1 UN PUNTO	2 DUE PUNTI	3 TENTATIVO DI TIRO DA TRE PUNTI	4 TIRO DA TRE PUNTI REALIZZATO	5 CANESTRO NON VALIDO O FINE PERIODO
Un dito, oscillare la mano facendo perno sul polso	Due dita, oscillare la mano facendo perno sul polso	Mostrare tre dita	Mostrare tre dita con ambedue le mani	Muovere le braccia incrociandole una sola volta

II. CRONOMETRO

6 ARRESTO DEL CRONOMETRO (simultaneamente fischiare) O CRONOMETRO FERMO	7 ARRESTO DEL CRONOMETTRO PER FALLO (simultaneamente fischiare)	8 RIPRESA DEL GIOCO	9 RESET dei 24 o dei 14 SECONDI
			
Palmo aperto	Pugno chiuso, l'altro braccio indica il giocatore	Muovere l'avambraccio in senso verticale	Ruotare il dito indice

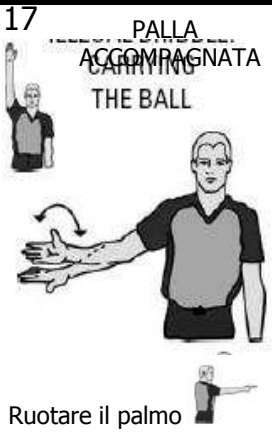
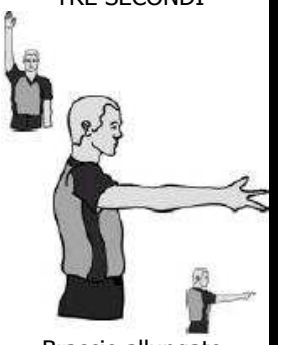
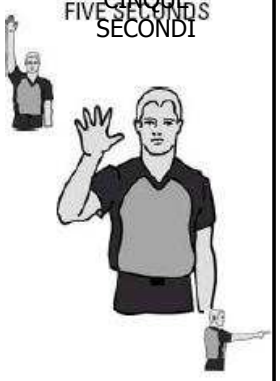
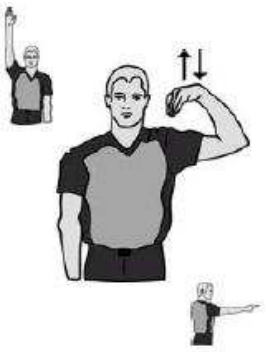
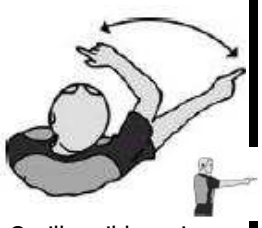
III. AMMINISTRAZIONE

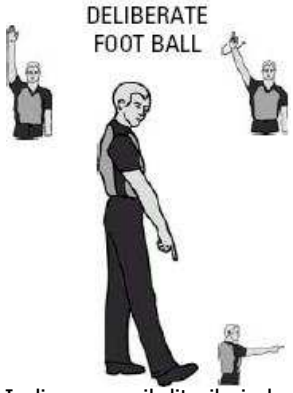
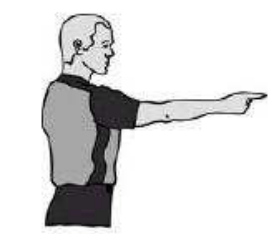
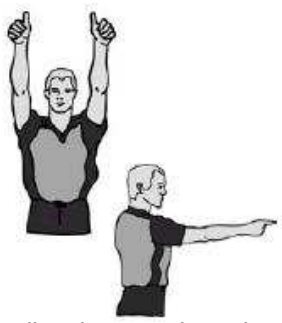
10 SOSTITUZIONE (fischiando contemporaneamente)	11 INGRESSO sul TERRENO	12 SOSPENSIONE (fischiando contemporaneamente)	13 COMUNICAZIONE TRA ARBITRI E CON U.d.C.
			
Avambracci incrociati	Palmo aperto che si muove verso il corpo	L'indice della mano destra sotto il palmo	Pollice in alto

CONTEGGIO VISIBILE (Cinque e Otto secondi)

Conteggiare mostrando le dita

IV. TIPI DI VIOLAZIONI

15 PASSI Ruotare i pugni	16 PALLEGGIO ILLEGALE O DOPPIO Movimento alto/basso	17 PALLA ACCOMPAGNATA  Ruotare il palmo	18 TRE SECONDI  Braccio allungato, mostrare 3 dita
19 CINQUE SECONDI  Mostrare 5 dita	20 OTTO SECONDI Mostrare 8 dita	21 VENTIQUATTRO SECONDI  Le dita toccano la spalla	22 RITORNO DELLA PALLA IN ZONA DI DIFESA  Oscillare il braccio, dito indice allungato

23 PIEDE VOLONTARIO  Indicare con il dito il piede	24 FUORI CAMPO E / O DIREZIONE DEL GIOCO  Indicare con il dito parallelo alle linee laterali	25 SITUAZIONE DI SALTO A DUE  Pollici alti, poi indicare la direzione della freccia di possesso

V. SEGNALAZIONE DI UN FALLO AL TAVOLO DEGLI U.D.C. (3 FASI)

FASE 1 - NUMERO DEL GIOCATORE

26 No. 4	27 No. 5 	28 No. 6 	29 No. 7
30 No. 8 	31 No. 9 	32 No. 10 	33 No. 11
34 No. 12 	35 No. 13 	36 No. 14 	37 No. 15

FASE 2 - TIPO DI FALLO

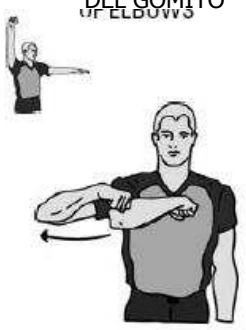
38 USO ILLEGALE DELLE MANI

Colpirsi il polso

39 BLOCCO IRREGOLARE (attacco o difesa)

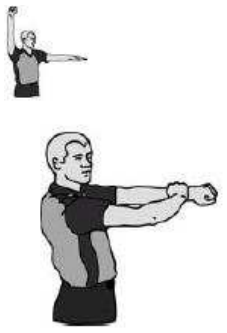
Mettere ambedue le mani sui fianchi

40 USO ILLEGALE DEL GOMITO



Muovere il gomito all'indietro

41 TRATTENUTA



Afferrarsi il polso davanti a se

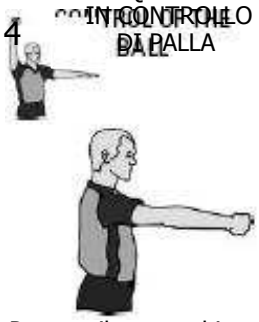
42 SPINTA o SFONDAMENTO **SENZA** PALLA

Imitare la spinta

43 SFONDAMENTO **CON** LA PALLA

Colpirsi il palmo aperto con il pugno chiuso

44 FALLO DELLA SQUADRA IN CONTROLLO DI PALLA



Puntare il pugno chiuso verso il canestro della squadra responsabile

45 DOPPIO

Muovere i pugni sopra la testa

46 TECNICO

Formare con le mani una T, mostrando il palmo

47 ANTISPORTIVO

Afferrarsi il polso sopra la testa

48 DA ESPULSIONE

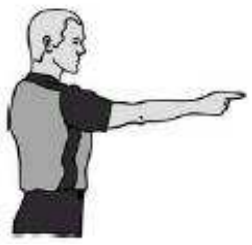
Chiudere i pugni

FASE 3 - NUMERO DI TIRI(O) LIBERI(O) ASSEGNATI

49	50	51
UN TIRO LIBERO	DUE TIRI LIBERI	TRE TIRI LIBERI
Alzare un dito	Alzare due dita	Alzare tre dita

oppure

- DIREZIONE DEL GIOCO

52	53
	DOPO UN FALLO DELLA SQUADRA IN CONTROLLO DI PALLA
Indicare con il dito, braccio parallelo alle linee laterali	**Pugno chiuso,** braccio parallelo alle linee laterali

i

VI. AMMINISTRAZIONE DEI TIRI LIBERI (2 FASI)

FASE 1 - DENTRO L'AREA DEI TRE SECONDI

54	55	56
UN TIRO LIBERO	DUE TIRI LIBERI	TRE TIRI LIBERI
1 dito orizzontale	2 dita orizzontali	3 dita orizzontali

FASE 2 - FUORI DALL'AREA DEI TRE SECONDI

57	58	59
UN TIRO LIBERO	DUE TIRI LIBERI	TRE TIRI LIBERI
Dito indice	Dita unite	3 dita

Figura 7 - Segnalazioni degli arbitri

B – IL REFERTO UFFICIALE

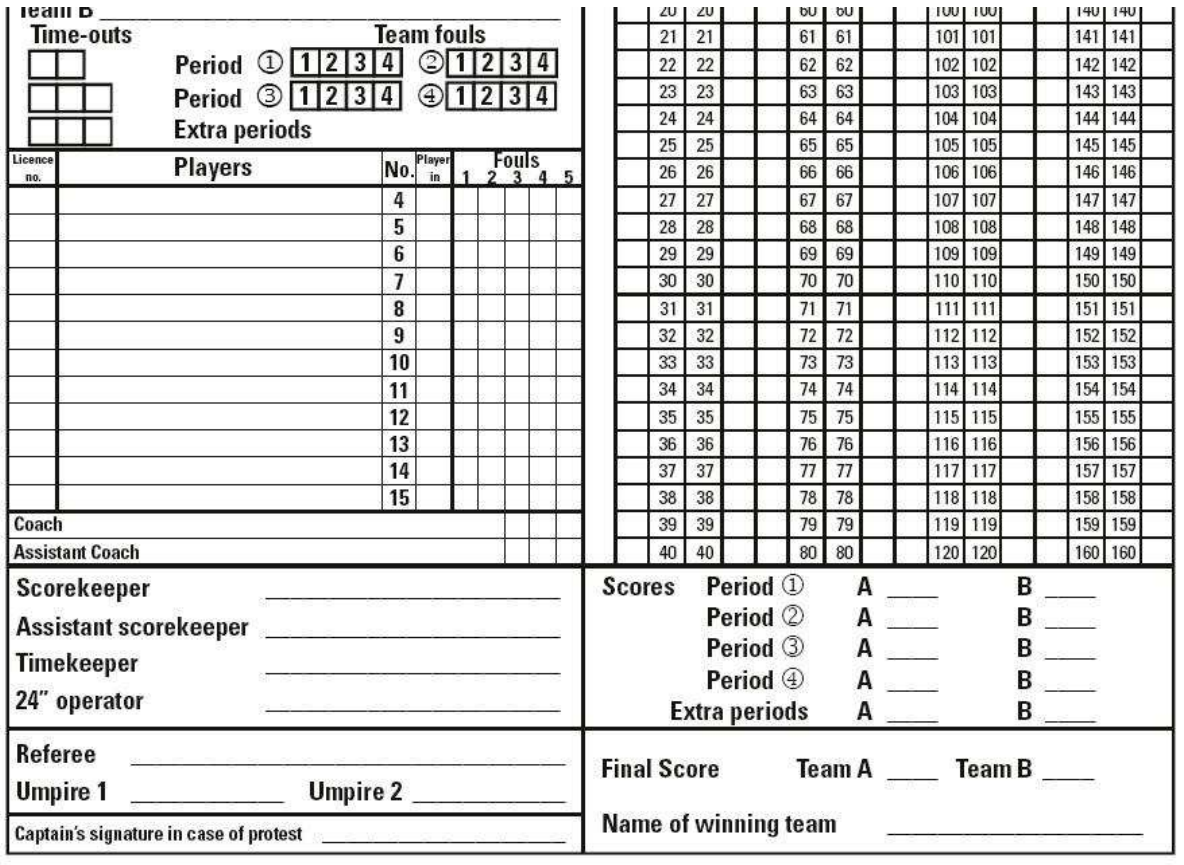


Figura 8 - Il referto ufficiale

B.1 Il Referto ufficiale di gara mostrato in Figura 8 è quello approvato dalla Commissione

B.2 Tecnica della FIBA.

Consiste di un originale e tre copie, ciascuna su carta di diversi colori. L'originale in bianco
è per la FIBA. La prima copia blu va all'ente organizzatore della competizione, la seconda copia, rosa, è per la squadra vincitrice e l'ultima copia, gialla, è per la squadra perdente.

B.3 Nota: 1. Si raccomanda che il segnapunti usi due penne di colori diversi, una per il primo e terzo periodo e un'altra per il secondo e quarto periodo.
2. Il referto di gara può essere preparato e completato elettronicamente.

B.3.1 **Almeno 20 minuti prima dell'inizio della gara**, il segnapunti deve preparare il referto nel seguente modo:

Deve registrare i nomi delle due squadre nello spazio in cima al referto. La prima squadra sarà sempre la squadra locale (ospitante).

B.3.2 In caso di tornei o gare in campo neutro, la prima squadra sarà quella menzionata per prima nel programma.

La prima squadra sarà la **squadra 'A'** e la seconda la **squadra 'B'**.

Il segnapunti registrerà inoltre:

- Il nome della competizione
- Il numero della gara
- La data, l'ora ed il luogo della gara
- Il nome del primo arbitro e del secondo(i) arbitro(i)

B.3.3 **Figura 9 - Intestazione del referto**

Il segnapunti registrerà poi i nomi dei componenti di entrambe le squadre così come
riportati nelle liste fornite dagli allenatori o da loro rappresentanti. La squadra 'A' occuperà la parte superiore e la squadra 'B' quella inferiore del referto.

B.3.3.1 Nella prima colonna registrerà il numero (ultime tre cifre) del cartellino di ogni giocatore. In caso di tornei, il numero di cartellino del giocatore sarà indicato solo in occasione della prima gara della sua squadra.

B.3.3.2 Nella seconda colonna registrerà il cognome di ogni giocatore e le sue iniziali, il tutto in lettere MAIUSCOLE, accanto al numero corrispondente che il giocatore indosserà durante la gara. Il capitano della squadra sarà indicato da (CAP) immediatamente dopo il suo
nome.

B.3.3.3 Se una squadra presenta meno di dodici (12) giocatori, il segnapunti traccerà una linea negli spazi per il numero del cartellino, il nome, il numero, ecc. sulla riga corrispondente al giocatore(i) che non partecipa.

B.3.4 B.4.2

B.4

B.4.1

In fondo ad ogni spazio della squadra, il segnapunti registrerà (in lettere MAIUSCOLE) i nomi dell'allenatore e del vice-allenatore della squadra.

Almeno dieci (10) minuti prima dell'inizio della gara, entrambi gli allenatori devono:

Confermare i nomi e i corrispondenti numeri dei componenti delle loro squadre.

Confermare il nome dell'allenatore e del vice-allenatore.

B.4.3 Indicare i cinque (5) giocatori che inizieranno la gara tracciando una piccola ‘x’ accanto al numero del giocatore nella colonna ‘Player in’ .

B.4.4 Firmare il referto di gara.

L'allenatore della squadra ‘A’ sarà il primo a fornire le informazioni sopraccitate.

B.5 **All’inizio della gara,** il segnapunti cerchierà la piccola ‘x’ dei cinque (5) giocatori di

B.6 entrambe le squadre che dovranno iniziare la partita.

Durante la gara, il segnapunti deve tracciare una piccola ‘x’ (non cerchiata) accanto al numero del giocatore nella colonna ‘Player in’ quando un sostituto entra per la prima volta in gara come giocatore.

Figura 10 - Squadre sul referto

B.7 **Minuti di sospensione**

B.7.1 I minuti di sospensione concessi devono essere registrati sul referto riportando il minuto del tempo di gioco del periodo o tempo supplementare nelle caselle appropriate, sotto il nome della squadra.

B.7.2 Alla fine di ogni periodo e di ogni tempo supplementare, le caselle inutilizzate devono essere annullate con due linee orizzontali parallele.

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 dal personale di squadra in panchina possono essere falli tecnici o da espulsione e devono essere registrati a carico dell'allenatore.

B.8.3 La registrazione di tutti i falli deve essere effettuata come segue:

B.8.3.1 Un fallo personale deve essere indicato con una 'P'.

B.8.3.2 Un fallo tecnico a carico di un giocatore deve essere indicato con una 'T'.

B.8.3.3 Un fallo tecnico a carico dell'allenatore per il suo personale comportamento antisportivo, sarà indicato con una 'C'. Un secondo simile fallo tecnico sarà indicato con una 'C',
seguito da una 'D' nello spazio rimanente.

B.8.3.4 Un fallo tecnico a carico dell'allenatore per qualsiasi altra ragione dovrà essere indicato
con una 'B'.

B.8.3.5 Un fallo antisportivo a carico di un giocatore deve essere indicato con una 'U'. Un secondo fallo antisportivo sarà indicato anche con una 'U', seguito da una 'D' negli spazi rimanenti.

B.8.3.6 Un fallo da espulsione deve essere indicato con una 'D'.

B.8.3.7 Qualsiasi fallo che comporti tiri(o) liberi(o) sarà indicato aggiungendo il corrispondente numero di tiri liberi (1, 2 o 3) accanto alla 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D',

B.8.3.8 Tutti i falli a carico di entrambe le squadre che comportino sanzioni della stessa gravità e compensate come previsto dall'Art. 42 (Situazioni speciali) dovranno essere indicati con l'aggiunta di una piccola 'c' accanto a 'P', 'T', 'C' , 'B', 'U' o'D'.

B.8.3.9 Al termine di ogni periodo, il segnapunti traccerà una marcata linea tra gli spazi che sono stati usati e quelli che non lo sono ancora.

Al termine del tempo di gioco, annullerà gli spazi rimanenti con una marcata linea orizzontale.

B.8.3.10 **Esempi di falli da espulsione**

I falli da espulsione a carico del personale di squadra in panchina per aver lasciato l'area della panchina (Art. 39) devono essere registrati come mostrato sotto. In tutti i rimanenti spazi per i falli della persona espulsa, deve essere tracciata una 'F'.

Se viene espulso solo l'allenatore:

Coach	*LOOR, A.*	D_2	F	F
Assistant Coach	*MUNIA, B.*			

Se viene espulso solo il vice-allenatore:

Se vengono espulsi entrambi:

Se il sostituto ha meno di 4 falli, allora si dovrà tracciare una ‘F’ in tutti i rimanenti spazi per falli:

003	SMITH, E.	6	⊗	P_2	P_2	F	F	F

Se si tratta del quinto fallo del sostituto, allora si dovrà tracciare una ‘F’ nell’ultimo spazio per falli:

002	JONES, M.	5	⊗	T_2	P_3	P_1	P_2	F

Se il giocatore escluso ha già commesso cinque falli, allora si dovrà tracciare una ‘F’ nella colonna dopo l’ultimo fallo:

015	RUSH, S.	11	✕	T_2	P_3	P_2	P_1	P_2	F

Oltre agli esempi di cui sopra dei giocatori Smith, Jones e Rush o se una persona al seguito della squadra viene espulsa, si dovrà registrare un fallo tecnico:

Coach	LOOR, A.	B_2		
Assistant Coach	MONTA, B.			

Nota: I falli tecnici o da espulsione previsti dall’Art. 39 non conteranno come falli di squadra

B.8.3.11 Un fallo da espulsione a carico di un sostituto (non dipendente dall’Art. 39) si dovrà registrare come segue:

001	MAYER, F.	4	⊗	D				

e

Coach	LOOR, A.	B_2		
Assistant Coach	MONTA, B.			

Coach	LOOR, A.	B_2		
Assistant Coach	MONTA, B.	D		

B.8.3.12 Un fallo da espulsione a carico di un vice-allenatore (non dipendente dall’Art. 39) si dovrà registrare come segue:

B.8.3.13 Un fallo da espulsione a carico di un giocatore escluso dopo il suo quinto fallo (non dipendente dall’Art. 39) si dovrà registrare come segue:

015	RUSH, S.	11	✕	T_2	P_3	P_2	P_1	P_2	D

e

Coach	LOOR, A.	B_2		
Assistant Coach	MONTA, B.			

B.9 Falli di squadra

B.9.1 Per ogni periodo, sul referto sono presenti quattro spazi (immediatamente sotto il nome della squadra e sopra i nomi dei giocatori) per registrare i falli di squadra.

B.9.2 Quando 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 una grande 'X' negli spazi appositi, in successione.

B.10 Punteggio progressivo

B.10.1 Il segnapunti dovrà tenere una registrazione cronologica progressiva dei punti segnati da entrambe le squadre.

B.10.2 Ci sono quattro colonne per il punteggio progressivo nel referto di gara.

B.10.3 Ciascuna colonna è divisa a sua volta in quattro colonne.

Le due colonne sulla sinistra sono per la squadra 'A' e quelle sulla destra per la squadra 'B'. Le colonne centrali vengono usate per il punteggio progressivo (160 punti) delle due squadre.
Il segnapunti deve:

- **Per prima cosa** tracciare una linea diagonale / per ogni canestro valido e un cerchio pieno (●) per ciascun tiro libero realizzato al di sopra del **nuovo numero totale** di punti realizzato dalla squadra che ha appena segnato.
- **Quindi**, nello spazio vuoto sullo stesso lato del nuovo numero totale di punti (accanto alla nuova / o ●), registrare il numero del giocatore che ha realizzato il canestro o il tiro libero.

B.11 Punteggio progressivo: Ulteriori istruzioni

B.11.1 Un tiro da tre punti segnato da un giocatore deve essere registrato tracciando un cerchio attorno al numero del giocatore.

B.11.2 Un canestro realizzato accidentalmente da una squadra nel proprio canestro deve essere registrato come segnato dal capitano in campo della squadra avversaria.

B.11.3 Punti segnati quando la palla non entra nel canestro (Art. 31 - Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro) devono essere registrati come segnati dal giocatore che ha
effettuato il tiro.

B.11.4 Al termine di ogni periodo, il segnapunti traccerà un cerchio marcato (**O**) attorno all'ultimo numero dei punti segnati da ciascuna squadra e una linea orizzontale marcata sotto questi punti, come sotto il numero dei giocatori che hanno segnato

B.11.5 All'inizio di ciascun periodo il segnapunti continuerà a tenere una registrazione cronologica progressiva dei punti segnati dal punto di interruzione.

Figura 11 Punteggio progressivo

B.11.6 Ogni qualvolta sia possibile, il segnapunti dovrebbe confrontare il punteggio progressivo con il tabellone segnapunti. Se c'è discordanza, e il suo punteggio è corretto, egli provvederà immediatamente a far correggere il tabellone. Se in dubbio o se una delle squadra contesta la correzione, deve informare il primo arbitro non appena la palla diventa morta e il cronometro di gara viene fermato.

B.12 **Punteggio progressivo: Chiusura**

B.12.1 Al termine di ciascun periodo, il segnapunti registrerà il punteggio acquisito in quel periodo nell'apposito spazio nella parte inferiore del referto.

B.12.2 Al termine della gara, il segnapunti traccerà due linee orizzontali marcate sotto il numero finale di punti di ciascuna squadra ed il numero dei giocatori che hanno segnato questi ultimi punti. Inoltre, traccerà una linea diagonale fino alla fine della colonna per annullare i rimanenti numeri (punteggio progressivo) di ogni squadra.

B.12.3 Al termine della gara registrerà il punteggio finale e il nome della squadra vincente.

B.12.4 Quindi il segnapunti registrerà sul referto il proprio cognome, in lettere maiuscole, dopo che la stessa cosa sia stata fatta dall'assistente segnapunti, dal cronometrista e dall'addetto ai ventiquattro secondi.

Figura 12 Chiusura del punteggio

B.12.5 Dopo la firma del secondo(i) arbitro(i), il primo arbitro sarà l'ultimo ad approvare e firmare il referto.
Questo atto pone fine all'amministrazione e al coinvolgimento con la gara.

Nota: Se uno dei capitani dovesse firmare il referto in caso di reclamo (usando lo spazio 'firma del capitano in caso di reclamo'), gli ufficiali di campo ed il secondo(i) arbitro(i) devono restare a disposizione del primo arbitro fino a che lo ritenga necessario.

Figura 13 - Parte inferiore del referto

6
8

C – PROCEDURA DI RECLAMO

C – PROCEDURA DI RECLAMO

Se una squadra ritiene che, nel corso di una manifestazione ufficiale FIBA, i propri interessi siano stati lesi da una decisione arbitrale [primo o secondo(i) arbitro(i)] o da un qualsiasi altro evento occorso durante la gara, deve procedere nel seguente modo:

C.1 il capitano della squadra dovrà, immediatamente al termine della gara, informare il primo arbitro che la sua squadra contesta il risultato della gara firmando il referto nello spazio 'Firma del capitano in caso di reclamo'.

La sua affermazione sarà valida solo se il rappresentante ufficiale della federazione nazionale o il club confermerà il reclamo in forma scritta. Questo deve essere fatto entro i venti (20) minuti successivi al termine della gara.

Non sono necessarie spiegazioni dettagliate. E' sufficiente scrivere: 'La federazione nazionale (o il club) X propone reclamo avverso il risultato della gara tra le due squadre X e Y'. Poi dovrà consegnare, come cauzione, una somma equivalente a 1.500 CHF al rappresentante della FIBA o al Presidente della Commissione Tecnica.

La federazione nazionale della squadra o il club in questione devono sottoporre all'attenzione del rappresentante FIBA o del Presidente della Commissione Tecnica il testo del reclamo entro un'ora dalla fine della partita.

C.2 Se il reclamo viene accettato la cauzione sarà restituita.

C.3 Il primo arbitro dovrà, entro l'ora successiva alla fine della gara, riferire del problema che ha causato il reclamo al rappresentante FIBA o al Presidente della Commissione Tecnica.

Se la federazione nazionale della squadra o il club in questione o la federazione o il club degli avversari dovessero non essere d'accordo con la decisione della Commissione Tecnica, possono presentare un appello al Giurì d'Appello.

C.4 Per essere valido, l'appello deve essere presentato, in forma scritta, entro i venti (20) minuti successivi alla comunicazione della decisione della Commissione Tecnica ed accompagnato da una somma, come cauzione, equivalente a 3.000 CHF.

Il Giurì d'Appello valuterà il reclamo in ultima istanza e la sua decisione sarà inappellabile.

Video, filmati, fotografie o altro materiale, visivo, elettronico, digitale o altro, **potranno** essere utilizzati solo per:

- Decidere se l'ultimo tiro a canestro su azione al termine di ciascun periodo o tempo supplementare sia stato effettuato durante il tempo di gioco e/o se quel tiro valesse due (2) o tre (3) punti.
- Determinare responsabilità in casi di disciplina oppure a scopi didattici dopo la fine della gara.

6
9

D – CLASSIFICA FINALE DELLE SQUADRE

D – CLASSIFICA FINALE DELLE SQUADRE

D.1 **Procedura**

La classifica delle squadre sarà stilata in base alle loro gare vinte-perse, specificatamente 2 punti per ciascuna partita vinta, 1 punto per ciascuna partita persa (incluse quelle perse per inferiorità numerica) e 0 punti per le partite perse per forfait.

D.1.1 Se ci sono due squadre a pari punti in classifica, il risultato(i) della partita(e) fra le due squadre interessate sarà usato per determinare la classifica.

D.1.2 Nel caso in cui i punti ed il quoziente canestri nelle gare fra le due squadre siano ancora gli stessi, la classifica sarà determinata dal quoziente canestri considerando i risultati di tutte le gare giocate nel girone da entrambe le squadre.

D.1.3 Se più di due squadre sono a pari punti, una ulteriore classifica sarà stabilita prendendo in considerazione solo i risultati delle partite tra le squadre interessate.

D.1.4 Se, a qualsiasi punto di questa procedura, il numero di squadre a pari punti si riduce a due, verrà applicata la Procedura D.1.1 e D.1.2 sopracitata.

D.1.5 Nel caso che ci siano ancora squadre a pari punti dopo la seconda classifica, allora il quoziente canestri sarà usato per determinare le posizioni, considerando solo i risultati delle gare fra le squadre ancora a pari merito.

D.1.6 Se ci sono ancora più di due squadre con lo stesso quoziente canestri, la classifica sarà determinata usando il quoziente canestri dei risultati di tutte le loro gare giocate nel
girone.

D.1.7 Se, a qualsiasi punto di questa procedura, il numero di squadre a pari punti si riduca ad un pari merito fra più di due squadre, la procedura sopracitata verrà automaticamente applicata, iniziando da D.1.3.

D.1.8 Il quoziente canestri sarà sempre calcolato con una divisione.

D.2 Eccezione:

Se solo tre squadre prendono parte ad una competizione e la situazione non può essere risolta usando i criteri sopra citati (il quoziente canestri calcolato con una divisione è
identico) allora i punti segnati determineranno la classifica.

Esempio:

Risultati tra A, B, C : A vs. B 82 - 75
A vs. C 64 - 71
B vs. C 91 - 84

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Differenza punti	Quoziente
A	2	1	1	3	146 - 146	1,000
B	2	1	1	3	166 - 166	1,000
C	2	1	1	3	155 - 155	1,000

Quindi: 1° B - 166 punti realizzati
2° C - 155 punti realizzati
3° A - 146 punti realizzati

Nel caso le squadre siano ancora pari dopo aver utilizzato i sopraccitati criteri, verrà
effettuato un sorteggio per determinare la classifica finale. Il metodo di sorteggio sarà
D.3 deciso dal commissario o dalla competente autorità locale.
D.3.1

Ulteriori esempi per determinare la classifica finale:
Due squadre - stessi punti e solo uno scontro diretto.

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

La vincente della gara tra A e B sarà classificata prima e la vincente tra D e E sarà quarta.

D.3.2 Due squadre nel girone - stessi punti e due gare giocate tra loro.

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

I risultati possibili sono:

D.3.2.1 A vince le due gare:
Perciò: 1° A
2° B

D.3.2.2 Ciascuna squadra ha vinto una gara:
A vs. B 90 - 82
B vs. A 69 - 92
Differenza Canestri: A 152 - 151
B 151 - 152
Quoziente Canestri: A 1,0066
B 0,9934
Perciò 1° A
2° B

D.3.2.3 Ciascuna squadra ha vinto una gara:

A vs. B	90 - 82
B vs. A	70 - 62

Le due squadre hanno la stessa differenza canestri (152 - 152) e lo stesso quoziente canestri (1,000).
La classifica verrà determinata considerando il quoziente canestri risultante da tutte le gare giocate nel girone.

D.3.3 Più di due squadre sono pari merito:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

Risultati tra A,B,C:	A vs. B	82-75
	A vs. C	77-80
	B vs. C	88-77

Classifica finale:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Diff.canestri	Quoz.canestri
A	2	1	1	3	159-155	1,0258
B	2	1	1	3	163-159	1,0251
C	2	1	1	3	157-165	0,9515
Perciò	1°	A				
	2°	B				
	3°	C				

Se vi è ancora parità tra le tre squadre nel quoziente canestri, la classifica verrà determinata considerando i risultati di tutte le loro gare giocate nel girone.

D.3.4 Un certo numero di squadre si trova in parità:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

La classifica sarà stabilita prendendo in considerazione solo i risultati delle gare giocate tra le squadre che si trovano in parità.

Ci sono due possibilità:

	I.		II.	
Squadra	Vinte	Perse	Vinte	Perse
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2

Nel caso I: 1° A
B, C, D, saranno determinati come nell'esempio D.3.3, sopra riportato.

Nel caso II: la classifica di A e B, C e D, sarà determinata come nell'esempio D.3.2, sopra riportato.

Una squadra che, senza una valida ragione, non si presenta per una gara programmata o si ritira dal campo prima della fine della gara perderà la partita per forfait e riceverà zero (0) punti in classifica.

Se la squadra perde per forfait per la seconda volta, i risultati di tutte le gare giocate da questa squadra saranno considerati nulli.

E – SOSPENSIONI TELEVISIVE

E.1 **Definizione**

L’ente organizzatore di una competizione può autonomamente decidere se consentire

E.2 sospensioni televisive e, se sì, di quale durata (60, 75, 90 o 100 secondi).

E.2.1 **Regola**

E.2.2 E’ possibile una (1) sospensione televisiva per ogni periodo in aggiunta alle normali

E.2.3 sospensioni. Le sospensioni televisive non sono possibili nei tempi supplementari.

E.2.4 La prima sospensione (di squadra o televisiva) di ciascun periodo, sarà di 60, 75, 90 o 100 secondi di durata.

La durata di tutte le altre sospensioni in un periodo sarà di sessanta (60) secondi.

Entrambe le squadre avranno diritto a due (2) normali sospensioni durante la prima semi-gara e a tre (3) normali sospensioni durante la seconda.

Queste possono essere richieste in ogni momento durante la gara e possono durare:

- 60, 75, 90 o 100 secondi, se considerata come sospensione televisiva, cioè come la prima di un periodo (vedi E.2.2. sopra), o

E.3 • Sessanta (60) secondi, se non considerata come sospensione televisiva, cioè

E.3.1 richiesta da una delle due squadre dopo la concessione della sospensione televisiva.

Procedura

E.3.2

Idealmente, le sospensioni televisive dovrebbero essere effettuate con cinque (5) minuti residui in quel periodo. Tuttavia, **non** c’è alcuna garanzia che questo possa succedere.

E.3.3 Se nessuna delle due squadre ha richiesto una sospensione prima degli ultimi cinque (5) minuti del periodo, allora si dovrà effettuare una sospensione televisiva alla prima opportunità, quando la palla è morta e il cronometro di gara è fermo. Questo time-out non sarà addebitato a nessuna delle due squadre.

Se ad una delle due squadre viene concessa una sospensione prima degli ultimi cinque (5) minuti del periodo, allora questa sospensione sarà utilizzata come sospensione televisiva.

E.3.4

Questa sospensione conterà sia come sospensione televisiva che come una delle sospensioni per la squadra che ne ha fatto richiesta.

Seguendo questa procedura, ci sarebbero da un minimo di una (1) sospensione in ogni periodo ad un massimo di sei (6) sospensioni nella prima semi-gara ed un massimo di otto (8) sospensioni nella seconda.

FINE delle REGOLE
e delle
PROCEDURE DI GIOCO

7
4

INDICE ANALITICO

Allenatore 15
doveri e diritti 15
espulso 39
fallo tecnico 40
firma del referto 63
Arbitro 49
cronometro 48
disaccordo 49
doveri 49
infortunio 49
posizione 18
poteri 49
primo 48
punteggio 49
segnalazioni:
amministrazione 54
amministrazione dei tiri liberi.....59
comunicazione al tavolo 57
cronometro 54
punteggio.....54
segnalazioni per falli 58
violazioni.....56
tempo e luogo delle decisioni 49
Area
dei tre secondi 9
del semicerchio no-sfondamento 9
delle panchine delle squadre 9
di tiro da tre punti..... 9
Assistente allenatore 15
doveri e diritti ..15
in piedi .15
Assistente segnapunti. 50
Atto di tiro 21
Attrezzature 12
Bloccaggio.....36
Blocco 35
Campo
dimensioni 7
Linee 7
Campo di gioco 7
Canestro 7
attraversare da sotto.....22
cambio nel terzo periodo 17
palla all'interno.....21
proprio / degli avversari 7
realizzazione 21
scelta.....17
valore 21
Capitano.....15
che assume le funzioni di allenatore.....16
doveri e diritti 15
sostituto del 16
Cerchio centrale 9
Cilindro 33
Classifica finale delle squadre 69
Colore delle maglie 14

Commissario 48
Componente della squadra:
autorizzato a giocare 13
divisa 13
partecipazione a gara 13

Contatto 33
Contatto personale 33
Cronometrista.....50
Errori correggibili 46
Fallo 33
antisportivo 38
bonus 43
compensazione 43
da espulsione 39
di squadra 43
doppio 38
personale 37
quinto di un giocatore 43
rissa 41
situazione di penalità 43
situazioni speciali.....43
tecnico 39
tecnico di persona al seguito della squadra 40
tecnico di un allenatore.....40
tecnico di un giocatore.....40
Gara
inizio 17
persa per forfait 26
persa per inferiorità numerica 26
termine 17
Giocatore.....13
caduto 29
che commette il quinto fallo 43
che diventa sostituto.....13
equipaggiamento 13
escluso 13
fuori campo.....27
in aria 35
in atto di tiro.....21
incaricato della rimessa 23
marcato da vicino 29
nell'area del semicerchio no-sfondamento 36
sdraiato 29
seduto sul terreno di gioco 29
Gioco del post 37
Giro 28
Infortunio
di un arbitro 49
di un giocatore.....15
Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro 31
Intervallo di gara.....17
Linea centrale..... 9
Linee 7
delle rimesse 9
di tiro libero..... 9
perimetrali 7
Maglie 13

Marcamento illegale da dietro.....37
Marcare
un giocatore con la palla 34
un giocatore senza palla 35
Movimento continuo 21
Numeri sulle maglie 13
Otto secondi 29
Palla
calciare 20
colpirla con il pugno 20
come si gioca 20
controllo:
continua 20
inizia 20
termina 20
dentro il canestro 21
entra da sotto 22
entra nel proprio canestro 21
fuori campo.....27
morta.....18
nella zona d'attacco 29
nella zona di difesa 31
ritorno in zona di difesa 31
status 18
viva 18
Palleggio 27
inizio 27
presa difettosa 27
termine 27
Panchina
scelta.....17
Pantaloncini.....13
Partita di pallacanestro 7
Passi 28
piede perno 28
Periodo:
inizio 17
termine 17
Personale di squadra in panchina
definizione ..9
Piede perno 28
Posizione legale di difesa 34
Presa difettosa 27
Principio del cilindro 33
Principio della verticalità 34
Procedura di reclamo 68
Punteggio di parità 17
Quattro falli di squadra 43
Referto ufficiale 61
Regole di comportamento 39
Rimessa in gioco 22
Salto a due
definizione 19
possesso alternato 19
procedura 19
situazioni 19
Scaldamuscoli 14
Schiacciata.....21

Segnalazioni arbitrali 53
Segnapunti 50
Semicerchi di tiro libero 9
Sfondamento 36
Sospensione 23
  inizio 24
  inizio opportunità 23
  televisiva 73
  termine 24
  termine opportunità.....23
Sostituto 13
Sostituzione.....24
  del tiratore dei tiri liberi 25
  inizio opportunità 24
  termine opportunità.....25
Spinta.....37
Squadra 7
  vincente..... 7
Squadre 13
Tempi supplementari.....17
Tempo di gioco.....17
Tiro a canestro 21
  inizio 21
  termine 21
Tiro libero 44
  blocco di tiri liberi 44
  definizione 44
  giocatore designato per i tiri liberi 44
  giocatori negli spazi 45
  occupazione degli spazi.....45
  violazione 45
Tocco 21
Trattenuta 37
Tre secondi 29
Ufficiali di campo 48
Ventiquattro secondi.....30
  addetto al 51
  azzeramento per errore 31
  regola 30
  suono errato 31
Violazioni 27
Violenza 40
Zona
  d'attacco 7
  di difesa..... 7