

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO



Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro **2018**

Traduzione conforme al
Regolamento Ufficiale FIBA 2^a edizione

Mies, Svizzera, **16 Giugno 2018**

In vigore dal 1° Ottobre 2018

INDICE DELLE REGOLE

REGOLA UNO - LA GARA.....	5
Art. 1 Definizioni.....	5
REGOLA DUE – CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE	5
Art. 2 Campo di gioco	5
Art. 3 Attrezzature	10
REGOLA TRE – LE SQUADRE	11
Art. 4 Squadre.....	11
Art. 5 Giocatori: Infortunio.....	14
Art. 6 Capitano: Doveri e diritti	14
Art. 7 Allenatori: Doveri e diritti.....	15
REGOLA QUATTRO – REGOLE DI GIOCO	15
Art. 8 Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari.....	15
Art. 9 Inizio e termine di un quarto, un tempo supplementare o della gara.....	15
Art. 10 Status della palla	16
Art. 11 Posizione di un giocatore e di un arbitro	17
Art. 12 Salto a due e possesso alternato.....	17
Art. 13 Come si gioca la palla	18
Art. 14 Controllo della palla	19
Art. 15 Giocatore in atto di tiro.....	19
Art. 16 Canestro: Realizzazione e valore	20
Art. 17 Rimessa in gioco da fuori campo.....	20
Art. 18 Sospensione.....	22
Art. 19 Sostituzione	23
Art. 20 Gara persa per forfait.....	25
Art. 21 Gara persa per inferiorità numerica.....	25
REGOLA CINQUE – VIOLAZIONI.....	26
Art. 22 Violazioni	26
Art. 23 Giocatore fuori campo e palla fuori campo	26
Art. 24 Palleggio	26
Art. 25 Passi.....	27
Art. 26 3 secondi	28
Art. 27 Giocatore marcato da vicino	28
Art. 28 8 secondi	28
Art. 29 24 secondi	29
Art. 30 Ritorno della palla nella zona di difesa	31
Art. 31 Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro	32
REGOLA SEI – FALLI.....	34
Art. 32 Falli	34
Art. 33 Contatto: Principi generali	34
Art. 34 Fallo personale	39
Art. 35 Doppio fallo	39
Art. 36 Fallo Tecnico	40

Art. 37	Fallo antisportivo.....	41
Art. 38	Fallo da espulsione	42
Art. 39	Rissa	43
REGOLA SETTE – DISPOSIZIONI GENERALI		45
Art. 40	5 falli di un giocatore	45
Art. 41	Falli di squadra: Penalità	45
Art. 42	Situazioni speciali	45
Art. 43	Tiri liberi	46
Art. 44	Errori correggibili	48
REGOLA OTTO – ARBITRI, UFFICIALI DI CAMPO, COMMISSARIO: DOVERI E POTERI		49
Art. 45	Arbitri, ufficiali di campo e commissario.....	49
Art. 46	Primo arbitro: Doveri e poteri.....	50
Art. 47	Arbitri: Doveri e poteri	51
Art. 48	Segnapunti e assistente segnapunti: Doveri	52
Art. 49	Cronometrista: Doveri.....	53
Art. 50	Addetto all'apparecchio dei 24 secondi: Doveri	54
A – SEGNALAZIONI ARBITRALI		56
B – IL REFERTO UFFICIALE		64
C – PROCEDURA DI RECLAMO		74
D – CLASSIFICA FINALE DELLE SQUADRE		75
E – SOSPENSIONI PER I MEDIA		83

3

INDICE DELLE FIGURE

Figura 1	Campo da gioco regolamentare	6
Figura 2	Area di tiro libero.....	8
Figura 3	Area di tiro da 2 e da 3 punti	9
Figura 4	Tavolo degli Ufficiali di Campo e sedie per le sostituzioni	9
Figura 5	Principio del cilindro	34
Figura 6	Disposizione dei giocatori durante i tiri liberi.....	47
Figura 7	Segnalazioni degli arbitri.....	55
Figura 8	Il referto ufficiale	64
Figura 8 ^{bis}	Il referto ufficiale FIP	65
Figura 9	Intestazione del referto	66
Figura 10	Squadre sul referto (prima della partita)	67
Figura 11	Squadre sul referto (dopo la partita)	68
Figura 12	Punteggio progressivo	72

Figura 13	Chiusura del punteggio.....	72
Figura 14	Parte inferiore del referto.....	73

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 2 squadre di 5 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 **della gara** 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 squadra è costituita dal proprio canestro, dalla parte anteriore del tabellone e dalla parte di terreno di gioco delimitata dalla linea di fondo dietro il loro canestro, 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 dello stesso colore, dipinte di colore bianco o qualunque altro colore in contrasto, della larghezza di cm 5 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 trovarsi ad almeno due metri da qualsiasi ostacolo incluse le persone sedute in panchina: allenatori, vice-allenatori, sostituti, giocatori esclusi e membri della delegazione al seguito.

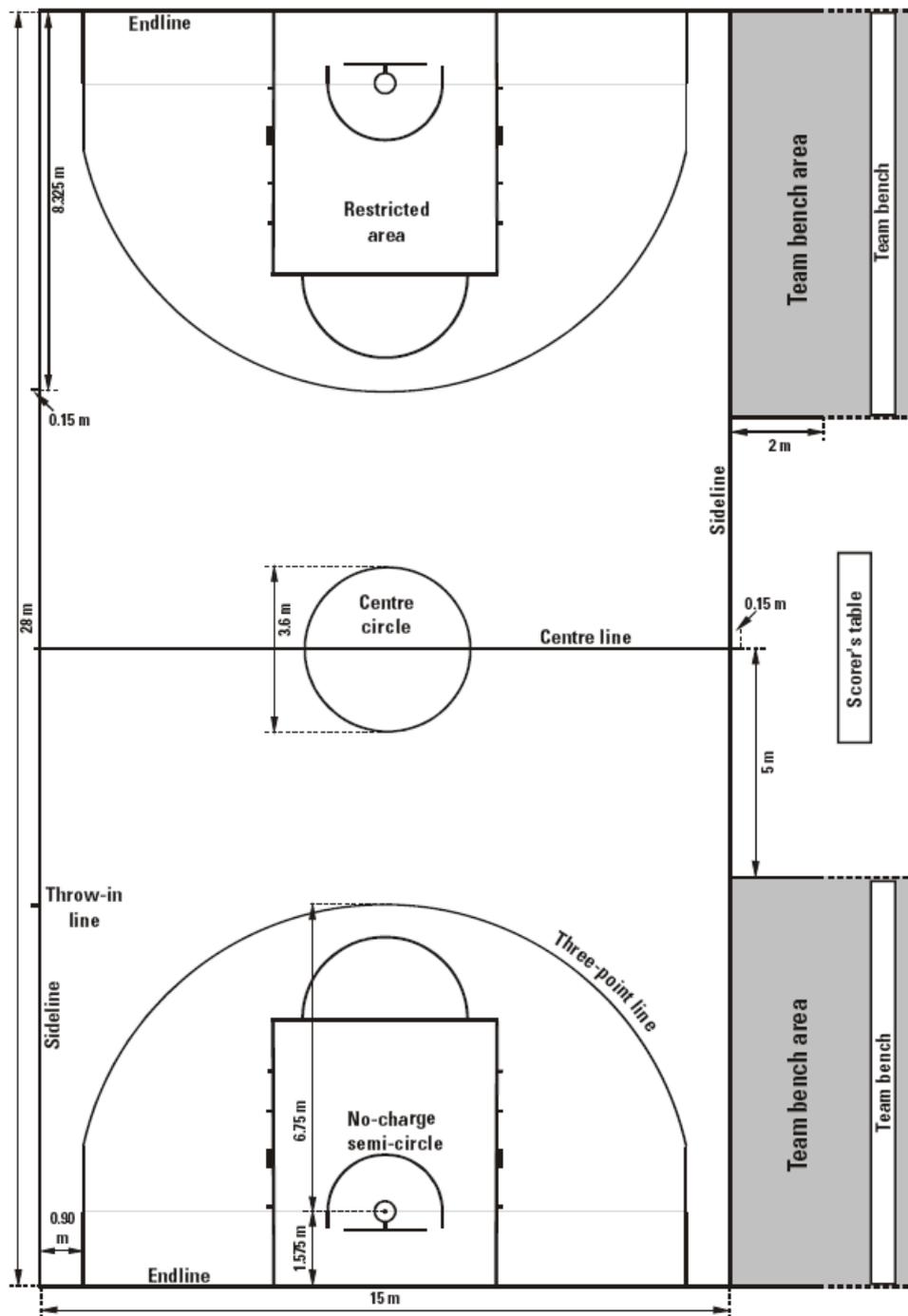


Figura 1 - Campo di gioco regolamentare

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 dal punto medio 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.

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 nel punto medio 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 il punto medio 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.

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 3 punti

L'area di tiro da 3 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:

- 2 linee parallele che si estendono perpendicolarmente dalla linea di fondo, con il bordo esterno a 0,90 m dal bordo interno delle linee laterali.
- Un arco 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 3 punti non è parte dell'area di tiro da 3 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 16 posti a sedere 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 dei membri della delegazione al seguito. Ogni altra persona deve essere posizionata almeno 2 m dietro la panchina della squadra.

2.4.6 Linee delle rimesse

Le 2 linee di 0,15 m 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 vicinore.

2.4.7 Aree dei semicerchi no-sfondamento

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

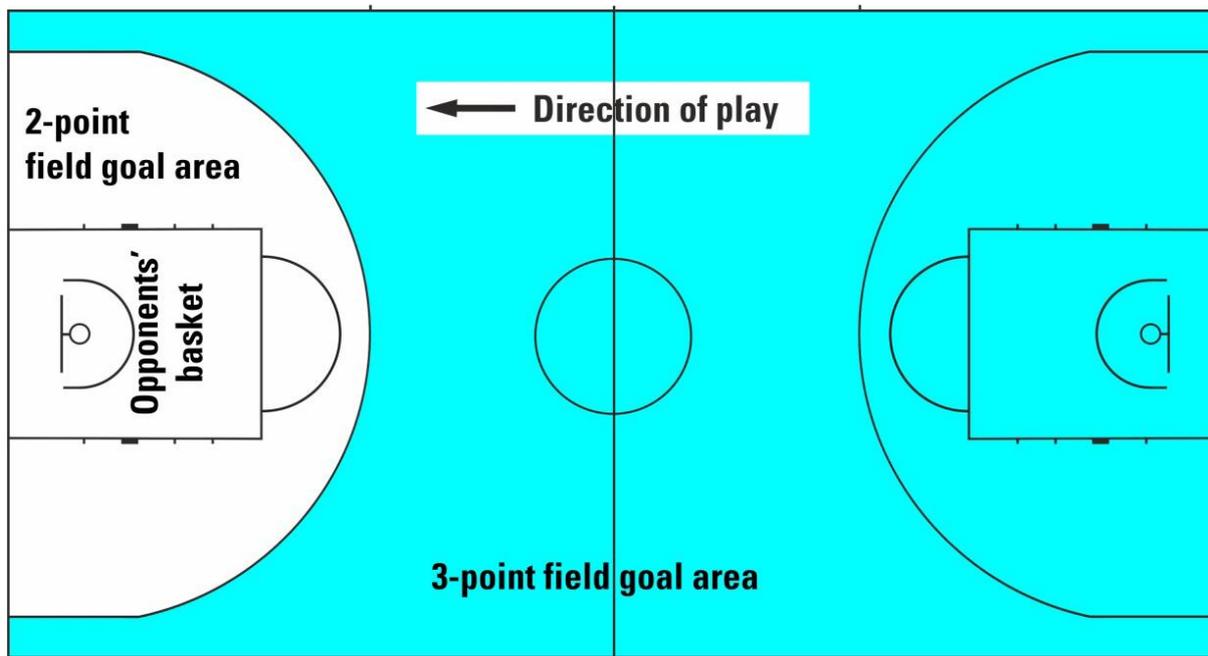


Figura 3 - Area di tiro da 2 e da 3 punti

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

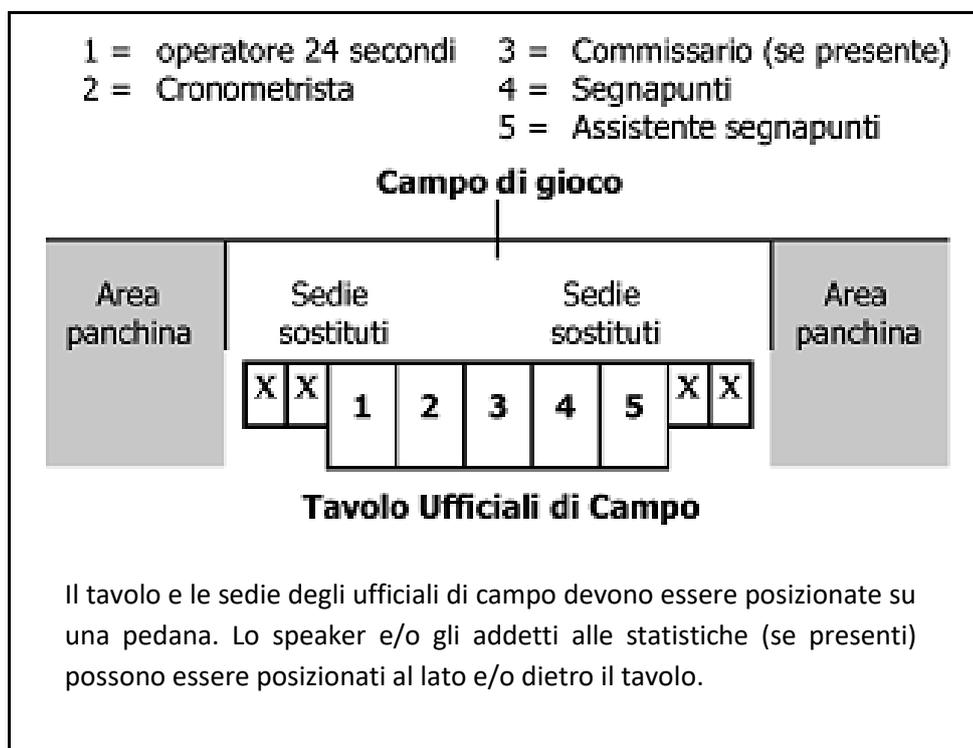


Figura 4 - Tavolo degli Ufficiali di campo e sedie per i cambi

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
- 2 forti segnali acustici separati e chiaramente differenti, ciascuno per:
 - l'operatore 24 secondi,
 - segnapunti/cronometrista.
- 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 è stato autorizzato 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 5 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 5 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 12, incluso un capitano.
- Un allenatore e, se la squadra lo desidera, un vice allenatore.
- Un massimo di 7 membri della delegazione al seguito che possono prendere posto sulla panchina della squadra con compiti specifici: manager, medico, fisioterapista, addetto alle statistiche, interprete, ecc.

4.2.2 Durante il tempo di gioco, 5 componenti di ciascuna squadra devono essere sul terreno di gioco e 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 di tutti i componenti della squadra consiste di:

- Maglie dello stesso colore predominante, sia sul davanti che sul retro così come i pantaloncini. Se le maglie hanno delle maniche queste devono finire sopra il livello del gomito. Maglie a maniche lunghe non sono permesse
Tutti i giocatori devono indossare le maglie dentro i pantaloncini; i 'tutto in uno' (body) sono permessi
- T-shirts, a prescindere dal modello, non possono essere indossate sotto la canottiera di gioco
- Pantaloncini dello stesso colore predominante, sia sul davanti che sul retro come le maglie. I pantaloncini devono terminare sopra il ginocchio.
- Calzettoni dello stesso colore predominante per tutti i componenti della squadra. I calzini devono essere visibili.

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 possono usare **solo** i numeri 0 e 00 e da 1 a 99.
- 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 2 serie 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 2 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 attrezzature (oggetti) che possano risultare pericolosi per gli altri giocatori.

- **Non** sono permessi:
 - Protezioni per dita, mano, polso, gomito o avambraccio, **caschetti**, 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).
 - 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.
 - Maniche compressive, scaldamuscoli, calzamaglie e calze compressive.
 - Copricapo. Questo non può coprire alcuna parte della faccia sia parzialmente che per intero (occhi, naso, labbra ecc..) e non deve essere pericoloso sia per il giocatore che lo indossa che per gli altri giocatori. Il copricapo non deve avere elementi di apertura/chiusura attorno alla faccia e/o attorno al collo e non può avere nessuna parte sporgente dalla sua superficie.
 - 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.
 - **Polsini** e fasce per la testa, larghi al massimo 10 cm e realizzati in materiale tessile.
 - Bendaggio di braccia, spalle, gambe, etc.
 - Cavigliere.

Tutti i giocatori della squadra devono avere maniche compressive, scaldamuscoli, calzamaglie e calze compressive, copricapo, polsini, fasce per la testa e bendaggi dello stesso identico colore.

- 4.4.3 Durante la gara un giocatore può indossare scarpe di qualunque colore o combinazione di colori, ma la scarpa destra e la scarpa sinistra devono essere identiche. Non sono ammesse scarpe con luci lampeggianti, materiale riflettente o qualunque altro ornamento.
- 4.4.4. 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.
- 4.4.5 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 **Allenatori, vice-allenatori, sostituti, giocatori esclusi e membri della delegazione al seguito** possono entrare sul terreno di gioco, soltanto 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.
- 5.7 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.
- 5.8 I giocatori che sono stati indicati dall'allenatore per il quintetto iniziale o che ricevono cure durante i tiri liberi 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 in modo cortese con gli arbitri durante la gara, per avere informazioni **solo** nelle fasi di palla morta e cronometro fermo.
- 6.2 Il capitano deve informare il primo arbitro entro un massimo di 15 minuti dopo il termine della gara, se la sua squadra intende sporgere reclamo avverso il risultato di gara, firmando il referto nella colonna "firma del capitano in caso di reclamo".

Art. 7 Allenatori: Doveri e diritti

- 7.1 Almeno 40 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 dovrà indicare i cinque giocatori che inizieranno la gara. L'allenatore della squadra 'A' deve essere il primo a fornire questa informazione.
- 7.3 Gli allenatori, vice-allenatori, sostituti, giocatori esclusi e membri della delegazione al seguito sono le sole persone che hanno il permesso di sedere sulla panchina della squadra e rimanere all'interno della propria area della panchina. Durante il tempo di gioco tutti i sostituti, giocatori esclusi e membri della delegazione al seguito devono rimanere seduti.
- 7.4 L'allenatore oppure 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 L'allenatore può comunicare in modo cortese con gli arbitri durante la gara per ottenere informazioni solo nelle fasi di palla morta e cronometro fermo.
- 7.6 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 comunicare con gli arbitri.
- 7.7 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.
- 7.8 Quando il capitano lascia il terreno di gioco, l'allenatore deve comunicare ad un arbitro il numero del giocatore che dovrà sostituirlo come capitano in campo.
- 7.9 Il capitano della squadra assumerà le funzioni di giocatore 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.
- 7.10 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 4 quarti di 10 minuti ciascuno.
- 8.2 Ci sarà un intervallo di gara di 20 minuti prima dell'orario di inizio della gara.
- 8.3 Ci saranno intervalli di gioco di 2 minuti tra il primo ed il secondo quarto (prima metà-gara), tra il terzo e il quarto (seconda metà-gara) e prima di ogni tempo supplementare.
- 8.4 Ci sarà un intervallo di metà-gara di 15 minuti.
- 8.5 Un intervallo di gara inizia:
- 20 minuti prima dell'orario di inizio della gara.
 - Quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del quarto o dei tempi supplementari.
- 8.6 Un intervallo di gara termina:
- All'inizio del primo quarto, quando la palla lascia la(e) mano(i) del primo arbitro sul lancio per il salto a due.
 - All'inizio di tutti gli altri quarti e dei tempi supplementari, quando la palla è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa in gioco.
- 8.7 Se il punteggio è pari al termine del quarto quarto, la gara continuerà con tanti tempi supplementari di 5 minuti ciascuno quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.
- Se il punteggio complessivo di entrambe le gare in una serie con gare di andata e ritorno è pari al termine della seconda gara, questa continuerà con tanti tempi supplementari di 5 minuti ciascuno 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 quarto o del tempo supplementare, gli eventuali tiri liberi verranno effettuati dopo la fine del quarto o del tempo supplementare.
- Se, come risultato di questi tiri liberi, si rende necessario un tempo supplementare, tutti i falli commessi dopo la fine del quarto o del tempo supplementare devono essere considerati come accaduti durante un intervallo di gara ed i tiri liberi verranno effettuati prima dell'inizio del successivo tempo supplementare.

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

- 9.1 Il primo quarto inizia quando la palla lascia la(e) mano(i) del primo arbitro sul lancio per il salto a due.
- 9.2 Tutti gli altri quarti o tempi supplementari 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 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.
- Comunque, se le 2 squadre si accordano, possono scambiarsi le panchine e/o i canestri.
- 9.5 Prima del primo e del terzo quarto, le squadre possono riscaldarsi nella metà campo dove è situato il canestro degli avversari.
- 9.6 Le squadre si scambieranno i canestri per l'inizio della seconda metà-gara.

- 9.7 In tutti i tempi supplementari le squadre continueranno a giocare verso gli stessi canestri come per il quarto **quarto**.
- 9.8 Un **quarto**, un tempo supplementare o la gara terminano quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del **quarto o del tempo supplementare**. Quando il tabellone è regolarmente provvisto di illuminazione **di colore rosso** 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) del primo 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 **quarto o del tempo supplementare**.
 - 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 **quarto o del tempo supplementare**.
 - 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 **quarto o del tempo supplementare**.
 - 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.
 - **La palla è in controllo di un giocatore che ha iniziato un atto di tiro, che termina con un movimento continuo iniziato prima che il fallo fosse sanzionato ad un giocatore avversario o a qualunque persona autorizzata a sedere nella panchina avversaria**
 - 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 compiuto un atto di tiro completamente nuovo,
 - **durante** il movimento continuo di un giocatore in atto di tiro, suona il segnale di fine **quarto o tempo supplementare** 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 **quarto**.
- 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 2 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 **tiro libero** non realizzato.
- Una palla viva si blocca tra anello e tabellone **eccetto**:
 - Tra i tiri liberi,
 - Dopo l'ultimo **tiro libero** seguito da rimessa dalla **linea di rimessa nella zona di attacco della squadra**.

- La palla diventa morta quando nessuna delle 2 squadre ne ha il controllo, o ha diritto alla palla.
- Dopo la cancellazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre, se non si hanno altre sanzioni per fallo da amministrare e nessuna delle 2 squadre aveva il controllo della palla, né aveva diritto alla palla prima del primo fallo o della violazione.
- Devono iniziare tutti i quarti tranne il primo e tutti i tempi supplementari.

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 dal punto più vicino a quello in cui si è verificata la situazione di salto a due.

12.5.2 La squadra che non acquisisce 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 quarto o di un tempo supplementare inizierà il quarto o tempo supplementare successivo con una rimessa dalla 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 quarto che non sia il primo o di un tempo supplementare, 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 acquisisce 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** 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.

Durante il suo atto di tiro il giocatore potrebbe avere il braccio(a) trattenuto da un avversario, in modo tale da impedirgli di segnare. In questo caso non è necessario che la palla lasci la mano(i) del giocatore.

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

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 per intero.

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

16.2 Regola

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

- 1 punto, per un canestro realizzato su tiro libero.
- 2 punti, per un canestro su azione realizzato dall'area di tiro da 2 punti.
- 3 punti, per un canestro su azione realizzato dall'area di tiro da 3 punti.
- 2 punti, se sull'ultimo 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 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 (3 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'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 **dal** punto più vicino all'infrazione o dove il gioco era stato fermato dall'arbitro, tranne direttamente dietro il tabellone.

17.2.3 **All'inizio di tutti i quarti tranne il primo e di tutti i tempi supplementari**, la rimessa sarà amministrata dalla linea centrale estesa, sul lato opposto del tavolo degli ufficiali di campo.

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 quarto **quarto o tempo supplementare**, a seguito di una sospensione concessa alla squadra che ha diritto alla rimessa nella propria zona di difesa, **l'allenatore di quella squadra ha il diritto di decidere se il gioco sarà**

ripreso con una rimessa dalla linea di rimessa nella zona d'attacco della squadra o dalla zona di difesa della squadra nel punto più vicino a dove il gioco era stato interrotto dall'arbitro.

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

17.2.6 A seguito di un fallo tecnico, il gioco sarà ripreso con una rimessa dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il fallo tecnico è stato fischiato, salvo diverse indicazioni delle regole.

17.2.7 A seguito di un fallo antisportivo o da espulsione, il gioco sarà ripreso con una rimessa dalla linea di rimessa nella zona d'attacco della squadra, salvo diverse indicazioni delle regole.

17.2.8 A seguito di una rissa, il gioco sarà ripreso come stabilito nell'Art. 39.

17.2.9 Ogniqualvolta la palla entra nel canestro, ma il tiro su azione o il tiro libero non è valido, il gioco sarà ripreso con una rimessa dalla linea di tiro libero estesa.

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

- Uno dei giocatori della squadra che ha subito il canestro effettuerà la rimessa in gioco da un punto qualsiasi 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 un ultimo 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 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.
- Muoversi dal punto stabilito per la rimessa, dietro la linea perimetrale, di una distanza totale superiore ad 1 m, lateralmente in una o ambedue le direzioni prima del rilascio della palla. Ha, comunque, la possibilità di spostarsi 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.

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

Se un giocatore difensore:

- Muove una qualsiasi parte del corpo al di là della linea perimetrale per interferire con una rimessa, o
- Si trova a meno di 1 metro dal giocatore che effettua la rimessa, quando lo spazio fuori campo, libero da impedimenti all'altezza del punto di rimessa, è minore di 2 metri.

Questa è una violazione e comporterà un fallo tecnico.

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 1 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 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 tiro libero.

18.2.5 Per ciascuna squadra possono essere accordate:

- 2 sospensioni durante la prima metà-gara.
- 3 sospensioni durante la seconda metà-gara con un massimo di 2 di queste **quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto.**
- 1 sospensione durante ogni tempo supplementare.

18.2.6 Le sospensioni non utilizzate non possono essere riportate nella successiva metà-gara o 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 quarto ed in ogni tempo supplementare, in seguito alla realizzazione di un canestro su azione a meno che un arbitro non abbia interrotto 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 una squadra ha richiesto 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 e del quarto **quarto** o di ogni tempo supplementare, i giocatori possono uscire dal terreno di gioco e sedersi in panchina, come pure **qualsiasi persona autorizzata a sedere 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 **ti**ro libero, la sospensione deve essere concessa per ambedue le squadre se:

- L'ultimo **ti**ro libero è realizzato.
- **L'ultimo tiro libero, se non realizzato, è seguito da una rimessa.**
- 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, **salvo diverse indicazioni delle regole.**
- Un fallo avviene prima che la palla diventi viva in seguito all'ultimo **ti**ro 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 **ti**ro 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 **ti**ro libero realizzato.
- Per la squadra che ha subito il canestro, quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto **quarto** ed in 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 **ti**ro 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 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 2:00 minuti

nel quarto **quarto** ed in ogni tempo supplementare, a meno che un arbitro non abbia interrotto 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 5 falli o che è stato espulso deve essere sostituito immediatamente (**impiegando non più di 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:
- È infortunato, oppure
 - Ha commesso 5 falli, oppure
 - È 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 **tiro libero**, la sostituzione deve essere concessa se:
- L'ultimo **tiro libero** è realizzato.
 - **L'ultimo tiro libero, se non realizzato, è seguito da una rimessa.**
 - 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, **salvo diverse indicazioni delle regole.**
 - Un fallo avviene prima che la palla diventi viva in seguito all'ultimo **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 **tiro libero**. In questo caso la sostituzione sarà effettuata prima di amministrare la rimessa in gioco.

Nel caso di blocchi consecutivi di tiri liberi e/o possesi di palla 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 perderà la gara per forfait se:

- 15 minuti dopo l'orario fissato per l'inizio della gara, essa non è presente o non è in grado di schierare 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 20 a 0. Per la sanzione disciplinare si fa riferimento a quanto previsto dal Regolamento Esecutivo Gare.

20.2.2 Quando è prevista una serie di 2 gare (andata e ritorno, con punteggio complessivo) e per i Play-Off al meglio di 3, 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 5 o delle 7 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 giocatori sul terreno è inferiore a due.

21.2 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 2 a 0 in suo favore. Per la sanzione disciplinare si fa riferimento a quanto previsto dal Regolamento Esecutivo Gare.

21.2.2 Quando è prevista una serie di 2 gare (andata e ritorno, con punteggio complessivo) la squadra che perde per inferiorità numerica la prima o la seconda gara, perderà la serie.

REGOLA 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, dal 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 al di sopra, all'esterno o sulle 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 al di sopra, all'esterno o sulle 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 lancia, batte, rotoli **o faccia rimbalzare** sul terreno.

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 **fa rimbalzare** sul terreno **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 acquisire il controllo della palla battendola lontano da altri giocatori.
- Colpire la palla per toglierla al controllo di un altro giocatore.
- Intercettare un passaggio e acquisire 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.
- Lanciare la palla contro il tabellone e riprenderne il controllo.

24.2 **Regola**

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

- Un tiro a canestro su azione.
- Un tocco della palla da parte di un avversario.
- Un passaggio o 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:**

Un giocatore che prende una palla mentre è fermo con entrambi i piedi sul terreno di gioco

- Nel momento in cui viene sollevato un piede, l'altro diventa piede perno.
- 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).

Un giocatore che prende una palla mentre è in movimento o al termine di un palleggio può fare due passi per fermarsi, passare o tirare:

- Se, **dopo aver ricevuto la palla**, un giocatore deve rilasciarla per iniziare un palleggio prima del suo secondo passo.
- Il primo passo avviene quando un piede o entrambi i piedi toccano il terreno di gioco dopo aver ottenuto il controllo della palla.
- Il secondo passo avviene dopo il primo passo quando l'altro piede tocca il terreno di gioco o entrambi i piedi toccano il terreno di gioco simultaneamente.
- Se un giocatore si arresta sul suo primo passo ed ha entrambi i piedi a contatto con il terreno di gioco o essi toccano contemporaneamente il terreno di gioco, può usare entrambi i piedi come piede perno. Se quindi salta con entrambi i piedi, nessun piede può ritornare sul terreno di gioco prima che la palla abbia lasciato la mano(i).
- Se un giocatore atterra con un piede può usare solo quel piede come piede perno.

- Se un giocatore salta su un piede durante il suo primo passo, può atterrare con entrambi i piedi simultaneamente per il secondo passo. In questo caso, il giocatore non può usare nessun piede successivamente, come piede perno. Se quindi un piede o entrambi i piedi vengono sollevati, nessun piede può ritornare a contatto con il terreno di gioco prima che la palla abbia lasciato la mano(i).
- Se entrambi i piedi sono sollevati dal terreno di gioco e il giocatore atterra con entrambi i piedi simultaneamente, nel momento che uno dei due piedi viene sollevato l'altro diventa piede perno.
- Un giocatore non può toccare il terreno di gioco consecutivamente con lo stesso piede o con entrambi i piedi dopo aver concluso il palleggio e ottenuto il controllo della palla.

25.2.2 **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 acquisisce il controllo della palla, mentre è sdraiato o seduto sul terreno di gioco.
- Il giocatore commette **violazione** se poi rotola o tenta di alzarsi, mentre trattiene la palla.

Art. 26 3 secondi

26.1 **Regola**

26.1.1 Un giocatore **non** deve rimanere nell'area dei 3 secondi avversaria per più di 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 3 secondi.
- È 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 3 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 3 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 legale di difesa attiva ad una distanza non superiore ad 1 m.

27.2 **Regola**

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

Art. 28 8 secondi

28.1 **Regola**

28.1.1 Ogniqualevolta:

- Un giocatore nella sua **zona di difesa** acquisisce il controllo di una palla **viva, oppure**
- 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 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 8 secondi **deve continuare** 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.
- **Fallo tecnico commesso dalla stessa squadra**
- Situazione di salto a due.
- Doppio fallo.
- Compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre.

Art. 29 24 secondi

29.1 Regola

29.1.1 Ogniquale volta:

- 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 **24 secondi**.

Un tiro a canestro su azione entro 24 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 24 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 **acquisiscono** un **immediato e chiaro** controllo della palla, il segnale deve essere ignorato ed il gioco deve proseguire.

Quando il tabellone è equipaggiato con illuminazione di colore giallo lungo il suo bordo superiore, l'illuminazione ha la precedenza sul segnale acustico dell'apparecchio dei 24 secondi.

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

29.2 Procedura

29.2.1 L'apparecchio dei 24" deve essere resettato ogni volta che il gioco viene fermato da un arbitro:

- Per un fallo o una violazione (non per essere la palla finita fuori campo) commessi 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.

In queste situazioni, il possesso della palla deve essere assegnato alla squadra che la controllava in precedenza. **Se la rimessa per la squadra è amministrata:**

- **Nella sua zona di difesa**, l'apparecchio dei 24" deve essere resettato a 24 secondi.
- **Nella sua zona d'attacco**, l'apparecchio dei 24" deve essere resettato come segue:
 - Se **14 secondi o più** appaiono sul display dei 24 secondi nel momento in cui il gioco viene fermato, l'apparecchio dei 24" non deve essere resettato, ma deve continuare per il tempo residuo.
 - Se **13 secondi o meno** appaiono sul display dei 24 secondi nel momento in cui il gioco viene fermato, l'apparecchio dei 24" deve essere resettato a 14 secondi.

Comunque, se la gara viene fermata da un arbitro per una valida ragione non connessa con alcuna delle 2 squadre e, a giudizio dell'arbitro, il reset dell'apparecchio dei 24" ponesse gli avversari in condizione di svantaggio, l'apparecchio dei 24" dovrà continuare per il tempo residuo.

29.2.2 L'apparecchio dei 24" deve essere resettato a 24 secondi ogni volta che una rimessa è concessa alla squadra avversaria dopo che il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo o una violazione **(inclusa palla fuori campo)** commessi **dalla squadra in controllo di palla**.

L'apparecchio dei 24" deve essere resettato anche se alla nuova squadra che attacca viene assegnata una rimessa in accordo alla procedura di possesso alternato.

Se la rimessa per la squadra è amministrata:

- Nella sua zona di difesa, l'apparecchio dei 24" deve essere resettato a 24 secondi.
- Nella sua zona d'attacco, l'apparecchio dei 24" deve essere resettato a 14 secondi.

29.2.3 Ogni qualvolta il cronometro venga fermato da un arbitro a seguito di un fallo tecnico commesso dalla squadra in controllo della palla, il gioco deve essere ripreso con una rimessa dal punto più vicino a dover il gioco era stato fermato. L'apparecchio dei 24" non dovrà essere resettato ma dovrà continuare per il tempo residuo

29.2.4 Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o tempo supplementare, in seguito a una sospensione accordata alla squadra che ha diritto alla rimessa nella propria zona di difesa, l'allenatore di quella squadra ha il diritto di decidere se il gioco deve essere ripreso con una rimessa in gioco dalla linea di rimessa in zona d'attacco oppure in zona di difesa dal punto più vicino a dove il gioco era stato fermato.

Dopo il time out, la rimessa dovrà essere amministrata come segue:

- Se la rimessa è a seguito di una violazione di fuori campo e se deve essere fatta dalla squadra nella sua zona di:
 - Difesa, l'apparecchio dei 24" deve continuare da dove era stato fermato.
 - Attacco: se l'apparecchio dei 24" indica 13 secondi o meno dovrà continuare da dove era stato fermato. Se l'apparecchio dei 24" indica 14 secondi o più, dovrà essere resettato a 14 secondi.
- Se la rimessa è il risultato di un fallo o una violazione (non perché quindi la palla è uscita dal campo) e se deve essere fatta nella zona di:
 - Difesa: l'apparecchio dei 24" dovrà essere resettato a 24 secondi.

– Attacco: l'apparecchio dei 24" dovrà essere resettato a 14 secondi.

- Se il time out è richiesto dalla squadra che ha un nuovo controllo di palla, e se deve essere fatta nella sua zona di

– Difesa, l'apparecchio dei 24" deve essere resettato a 24 secondi

– Attacco, l'apparecchio dei 24" deve essere resettato a 14 secondi

29.2.5 Quando alla squadra è assegnata una rimessa in gioco dalla linea di rimessa in zona d'attacco come parte della sanzione per un fallo antisportivo o da espulsione, l'apparecchio dei 24" deve essere resettato a 14 secondi.

29.2.6 Dopo che la palla ha toccato l'anello del canestro degli avversari, l'apparecchio dei 24 secondi deve essere resettato a:

- 24 secondi, se la squadra avversaria ottiene il controllo di palla.
- 14 secondi, se la squadra che ottiene il controllo di palla è la stessa squadra che era in controllo di palla prima che questa toccasse l'anello.

29.2.7 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 squadra è in controllo di una palla viva nella propria **zona d'attacco quando**:

- Un giocatore di quella squadra è con ambedue i piedi a contatto con la sua zona d'attacco mentre trattiene, prende o palleggia la palla nella sua zona d'attacco, oppure
- La palla è passata tra giocatori di quella squadra nella loro zona d'attacco.

30.1.2 Una squadra in controllo di una palla viva in zona d'attacco ha causato il ritorno illegale della palla nella zona di difesa se un giocatore di quella squadra è l'ultimo a toccare la palla nella propria zona d'attacco e la palla è poi toccata per primo da un giocatore della stessa squadra:

- Che ha parte del suo corpo a contatto con la zona di difesa, oppure
- Dopo che la palla ha toccato la zona di difesa di quella squadra.

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 con la palla nella propria zona di difesa.

30.2 Regola

Una squadra che 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 rimane dentro il canestro o lo attraversa completamente.
 - 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:

- È 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 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 il canestro.
- Un giocatore fa vibrare il canestro oppure lo strattona, a giudizio dell'arbitro, in modo tale da impedire **che la palla entri** nel canestro o da facilitarne l'entrata nel canestro.
- Un giocatore si aggrappa al canestro **e gioca** la palla.

31.2.5 **Quando:**

- Un arbitro **ha fischiato** mentre:
 - La palla **era** nelle mani di un giocatore in atto di tiro, oppure
 - La palla **era** in volo a seguito di un tiro a canestro su azione o di un ultimo tiro libero,
- Il segnale acustico del cronometro di gara **ha suonato** per la fine del **quarto o del tempo supplementare**,

Nessun giocatore deve toccare la palla dopo che questa ha toccato l'anello mentre ha ancora la possibilità di entrare a 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 **dalla** linea di tiro libero estesa, salvo diverse indicazioni delle regole.

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

- 1 punto, in caso sia stato effettuato un tiro libero.
- 2 punti, in caso il tiro sia stato effettuato dall'area di tiro da 2 punti.
- 3 punti, in caso il tiro sia stato effettuato dall'area di tiro da 3 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** tiro libero, 1 punto verrà accordato alla squadra avversaria, seguito dalla sanzione di un 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 secondo quanto previsto dalle regole.

Art. 33 Contatto: Principi generali

33.1 Principio del cilindro

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

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

Le mani e le braccia possono essere estese 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.

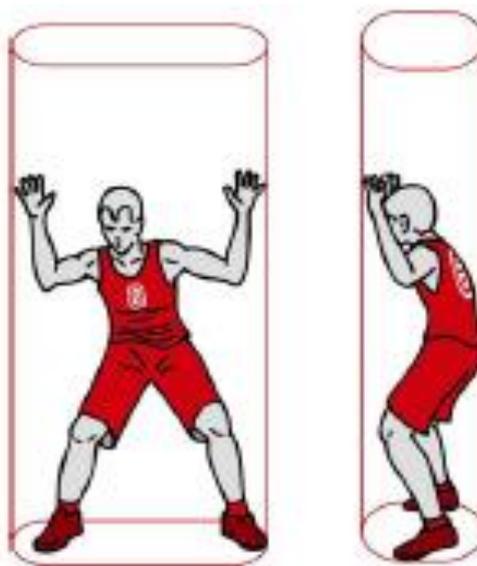


Figura 5 - Principio del cilindro

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 salta 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, ma 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 1 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 1 passo normale e non più di 2.

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

33.8 **Sfondamento**

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

33.9 **Bloccaggio**

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

Un giocatore che sta cercando di 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 falloso attacco/difesa sotto il canestro.

Su qualsiasi penetrazione nell'area del semicerchio no-sfondamento, qualsiasi 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. Questa regola si applica quando:

- 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 un piede o ambedue i piedi a contatto con l'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'agganciare o avvinghiare 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 acquisire il controllo della palla.

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

- Liberarsi per prendere 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 marcammento 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 in cui un giocatore con forza spinge o tenta di spostare un avversario con o senza palla.

33.16 **Simulare di aver subito un fallo**

Simulare è un'azione di un giocatore che finge di aver subito un fallo o esaspera in maniera plateale i propri movimenti per far credere di aver subito un fallo e quindi trarne un vantaggio.

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 dovrà applicare l'Art. 41.

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

- 1 tiro libero aggiuntivo, se il canestro su azione viene realizzato e convalidato.
- 2 tiri liberi, se il tiro a canestro dall'area da 2 punti non viene realizzato.
- 3 tiri liberi, se il tiro a canestro dall'area da 3 punti non viene realizzato.
- 2 o 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 **quarto o del tempo supplementare** 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 2 giocatori avversari commettono fallo personale, l'uno contro l'altro, approssimativamente nello stesso tempo.

35.1.2 Per considerare due falli come un doppio fallo, entrambi i falli devono essere rispettate le seguenti condizioni:

- Entrambi i falli sono falli di un giocatore.
- Entrambi i falli implicano un contatto fisico.
- Entrambi i falli sono tra gli stessi due avversari che commettono fallo reciprocamente.
- Entrambi i falli hanno la stessa sanzione.

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 **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 **di quella squadra**.
- 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 Tecnico

36.1 Regole di comportamento

- 36.1.1 Il corretto svolgimento di una gara richiede da parte dei giocatori, allenatori, assistenti allenatore, sostituti, giocatori esclusi e membri della delegazione autorizzati a sedere in panchina una piena e leale collaborazione con arbitri, ufficiali di campo e commissario, se presente.
- 36.1.2 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.
- 36.1.3 Qualsiasi deliberata o ripetuta violazione a questa collaborazione o allo spirito di questa regola deve essere considerata fallo tecnico.
- 36.1.4 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.
- 36.1.5 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.

36.2 Definizione

36.2.1 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.
- Rapportarsi o comunicare in modo irrispettoso con gli arbitri, con il commissario, con gli ufficiali di campo, con gli avversari o con le persone autorizzate a sedere in panchina.
- 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 e schernire un avversario
- Ostruire il campo visivo agitandogli/mettendogli la mano (i) davanti agli occhi.
- Agitare eccessivamente i gomiti.
- Ritardare il gioco toccando deliberatamente la palla dopo che la stessa è passata attraverso il canestro o ritardando il gioco non permettendo di effettuare prontamente una rimessa in gioco.
- Simulare di aver subito 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 tiro libero. Deve essere assegnato 1 punto alla squadra in attacco, seguito dalla sanzione per il fallo tecnico addebitato al difensore.

36.2.2 Un fallo tecnico commesso da qualsiasi persona autorizzata a sedere 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.

36.2.3 Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara quando gli vengono addebitati 2 falli tecnici o 2 falli antisportivi o 1 fallo antisportivo e 1 fallo tecnico

36.2.4 Un allenatore deve essere espulso per il resto della gara quando:

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

- Gli vengono addebitati 3 falli tecnici, siano essi tutti ('B') oppure uno di essi ('C'), a seguito di comportamenti antisportivi da parte di **qualsiasi persona autorizzata a sedere in panchina**.

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

36.3 Sanzione

36.3.1 Se un fallo tecnico viene commesso:

- Da un giocatore, gli deve essere addebitato un fallo tecnico come fallo del giocatore e deve essere conteggiato tra i falli di squadra.
- Da **qualsiasi persona autorizzata a sedere in panchina**, deve essere addebitato un fallo tecnico all'allenatore e **non** dovrà essere conteggiato tra i falli di squadra.

36.3.2 Agli avversari deve essere assegnato 1 tiro libero. **Il gioco riprenderà come segue:**

- **Il tiro libero deve essere amministrato immediatamente. Dopo il tiro libero, la rimessa deve essere amministrata dalla squadra che aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla quando il fallo tecnico è stato fischiato, dal punto più vicino a dove la palla si trovava quando il gioco è stato interrotto.**
- **Il tiro libero deve essere amministrato immediatamente, indipendentemente dal fatto che sia stato determinato l'ordine di qualsiasi altra eventuale sanzione per qualsiasi altro fallo o che sia iniziata l'amministrazione delle sanzioni. Dopo il tiro libero per un fallo tecnico, la gara deve essere ripresa dalla squadra che aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla quando il fallo tecnico è stato fischiato, dal punto più vicino a dove la palla si trovava quando il gioco è stato interrotto per la sanzione di fallo tecnico.**
- **Se viene realizzato un canestro valido, o un ultimo tiro libero, la gara deve riprendere con una rimessa da qualsiasi punto dietro alla linea di fondo.**
- **Se nessuna squadra aveva il controllo della palla o diritto alla stessa, si verifica una situazione di salto a due.**
- Con un salto a due nel cerchio centrale per iniziare il primo **quarto**.

Art. 37 Fallo antisportivo

37.1 Definizione

37.1.1 Un **fallo antisportivo** è un contatto falloso di un giocatore che, a giudizio dell'arbitro, è:

- Non un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla nello spirito e nell'intento delle regole.
- Un contatto eccessivo, duro causato da un giocatore in un tentativo di giocare la palla o un avversario.
- Un contatto non necessario causato da un giocatore in difesa nel tentativo di fermare lo sviluppo della transizione della squadra in attacco. Questo si applica fino al momento in cui il giocatore in attacco abbia iniziato il suo atto di tiro.
- Un contatto del difensore da dietro o lateralmente su un avversario in un tentativo di bloccare il contropiede e non c'è alcun avversario tra l'attaccante e il canestro avversario. Questo si applica fino al momento in cui il giocatore in attacco abbia iniziato il suo atto di tiro
- Un contatto del difensore su un avversario all'interno del campo di gioco **quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno** nel quarto **quarto** ed in ogni tempo supplementare, quando la palla è fuori campo per una rimessa in gioco e ancora nelle mani dell'arbitro oppure a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.

37.1.2 Gli arbitri devono interpretare i falli antisportivi coerentemente durante l'intero arco della gara, giudicando soltanto l'azione.

37.2 Sanzione

- 37.2.1 Deve essere addebitato un fallo antisportivo al giocatore che lo ha commesso.
- 37.2.2 Devono essere assegnati uno o più tiri liberi al giocatore che ha subito il fallo, seguiti da:
- Una rimessa in gioco **dalla linea di rimessa in zona d'attacco della squadra.**
 - Un salto a due nel cerchio centrale per l'inizio del primo **quarto.**
- Il numero dei tiri liberi da assegnare è il seguente:
- 2 tiri liberi, se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro.
 - 1 tiro libero aggiuntivo al canestro convalidato, se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che realizza.
 - 2 o 3 tiri liberi, se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che non realizza il canestro.
- 37.2.3 Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara quando gli vengono addebitati 2 falli antisportivi **o 2 falli tecnici o un fallo tecnico e 1 fallo antisportivo.**
- 37.2.4 Se un giocatore viene espulso a causa dell'Art. 37.2.3, il fallo antisportivo deve essere l'unico ad essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione.

Art. 38 Fallo da espulsione

38.1 Definizione

- 38.1.1 Qualsiasi flagrante comportamento antisportivo tenuto da **giocatori, sostituti, allenatori vice-allenatori, giocatori esclusi e membri della delegazione al seguito** è un **fallo da espulsione.**
- 38.1.2 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 (CAP).

36.2 Violenza

- 36.2.1 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.
- 36.2.2 Quando accadono atti di violenza che coinvolgono giocatori **o** sul campo di gioco o nelle vicinanze dello stesso, gli arbitri devono prendere i provvedimenti necessari a fermarli.
- 36.2.3 Qualsiasi persona sopraccitata, colpevole di flagranti atti di aggressione agli avversari o agli arbitri, deve essere immediatamente espulsa. Il primo arbitro deve riferire l'episodio all'ente responsabile della competizione.
- 36.2.4 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.
- 36.2.5 Tutte le aree **oltre il campo di gioco e le vicinanze dello stesso**, 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.
- 36.2.6 Le azioni fisiche dei giocatori e di **qualsiasi persona autorizzata a sedere 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 **o perfino un fallo da espulsione** alla persona che ha commesso l'azione scorretta.

38.3 Sanzione

- 38.3.1** Deve essere addebitato un fallo da espulsione a chi lo commette.

38.3.2 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.

38.3.3 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 di rimessa in zona d'attacco della squadra**.
- Un salto a due nel cerchio centrale per l'inizio del primo **quarto**.

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

- Se il fallo è un fallo senza contatto: 2 tiri liberi.
- Se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro: 2 tiri liberi.
- Se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro: il canestro è valido, se realizzato, più 1 tiro libero aggiuntivo.
- Se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che non realizza: 2 o 3 tiri liberi.
- Se il fallo è l'espulsione di un allenatore: 2 tiri liberi.
- Se il fallo è l'espulsione di un vice allenatore, sostituto, giocatore escluso o un membro della delegazione al seguito, questo fallo è addebitato all'allenatore come fallo tecnico: 2 tiri liberi. In aggiunta, se un'espulsione di un vice allenatore, sostituto, giocatore escluso o un membro della delegazione al seguito è per aver partecipato attivamente a una qualsiasi rissa dopo aver lasciato l'area panchina della squadra:
 - Per ogni singolo fallo da espulsione di un vice allenatore, sostituto, giocatore escluso: 2 tiri liberi. Tutti i falli da espulsione devono essere addebitati a ciascun colpevole.
 - Per ogni singolo fallo da espulsione di qualsiasi membro della delegazione al seguito: 2 tiri liberi. Tutti i falli da espulsione devono essere addebitati all'allenatore.

Devono essere eseguite tutte le sanzioni di tiro libero, a meno che non ci siano sanzioni uguali contro la squadra avversaria da compensare.

Art. 39 Rissa

39.1 Definizione

La rissa è uno scontro fisico tra 2 o più avversari (giocatori, **sostituti, allenatori, vice-allenatori, giocatori esclusi e membri della delegazione al seguito**).

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

39.2 Regola

39.2.1 I sostituti, i giocatori esclusi o **i membri della delegazione al seguito** 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 l'allenatore e/o il vice allenatore sono autorizzati ad 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, essi dovranno essere espulsi.

39.3 Sanzione

- 39.3.1 Qualsiasi sia il numero di persone espulse per aver oltrepassato i confini dell'area della panchina, deve essere addebitato un solo fallo tecnico ('B') all'allenatore.
- 39.3.2 Se persone di entrambe le squadre vengono espulse 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 o viene realizzato l'ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa da un punto qualsiasi dietro la linea di fondo di quella squadra.
 - Una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla sarà assegnata a quella squadra per una rimessa dalla sua linea di rimessa in zona d'attacco.
 - 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.
- 39.3.5 Tutte le eventuali sanzioni di fallo da espulsione contro vice allenatore, sostituto, giocatore escluso o membro della delegazione al seguito coinvolti attivamente in una rissa o in una qualsiasi situazione che possa portare a una rissa, devono essere conteggiate come previsto dall'Art. 38.3.4, sesto punto.

REGOLA SETTE – DISPOSIZIONI GENERALI

Art. 40 5 falli commessi da un giocatore

- 40.1 Un giocatore che ha commesso 5 falli, personali e/o tecnici, deve esserne informato da un arbitro ed abbandonare il gioco immediatamente. Deve essere sostituito entro 30 secondi.
- 40.2 Un fallo commesso da un giocatore che ha precedentemente commesso i suoi 5 falli 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 Un fallo di squadra è un fallo personale, tecnico, antisportivo o da espulsione commesso da un giocatore. Una squadra è in situazione di penalità per falli (bonus di squadra esaurito) **dopo aver commesso 4 falli di squadra in un quarto.**
- 41.1.2 Tutti i falli di squadra commessi in un intervallo di gara devono essere considerati come avvenuti nel **quarto** o tempo supplementare successivo.
- 41.1.3 Tutti i falli di squadra commessi in ogni tempo supplementare devono essere considerati come avvenuti nel quarto **quarto.**

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 2 tiri liberi, invece che con una rimessa in gioco. Il giocatore contro cui è stato commesso il fallo dovrà tirare i tiri liberi.
- 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, possono verificarsi **situazioni speciali** quando vengono commessi ulteriori **infrazioni.**

42.2 Procedura

- 42.2.1 Devono essere addebitati tutti i falli e si devono identificare tutte le sanzioni.
- 42.2.2 Gli arbitri devono determinare l'ordine cronologico in cui 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 registrate e cancellate, le sanzioni devono essere considerate come mai avvenute.
- 42.2.4 Se viene fischiato un fallo tecnico, quella sanzione deve essere amministrata per prima, indipendentemente se è stato determinato l'ordine delle sanzioni o se è iniziata l'amministrazione delle sanzioni.**
- 42.2.5** Il diritto al possesso della palla, che sia parte dell'ultima sanzione **da amministrare**, cancella ogni precedente diritto al possesso della palla.
- 42.2.6** Non appena la palla sia diventata viva per il primo **quarto** tiro libero oppure per una rimessa, quella stessa penalità non può più essere usata per compensarne un'altra rimanente.

42.2.7 Tutte le sanzioni rimanenti devono essere amministrare nell'ordine in cui sono state rilevate.

42.2.8 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 o un ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa da un punto qualsiasi dietro la linea di fondo di quella squadra.
- 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 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 ed eventuale successivo possesso di palla risultanti dalla singola sanzione per un fallo.

43.2 Regola

43.2.1 Quando viene fischiato un fallo personale, un fallo antisportivo o un fallo da espulsione, 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 5 falli 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 o un fallo da espulsione non a seguito di un contatto, un qualsiasi componente della squadra avversaria autorizzato a giocare, a scelta dell'allenatore, potrà effettuare il tiro libero (i).

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 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 1 m 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.

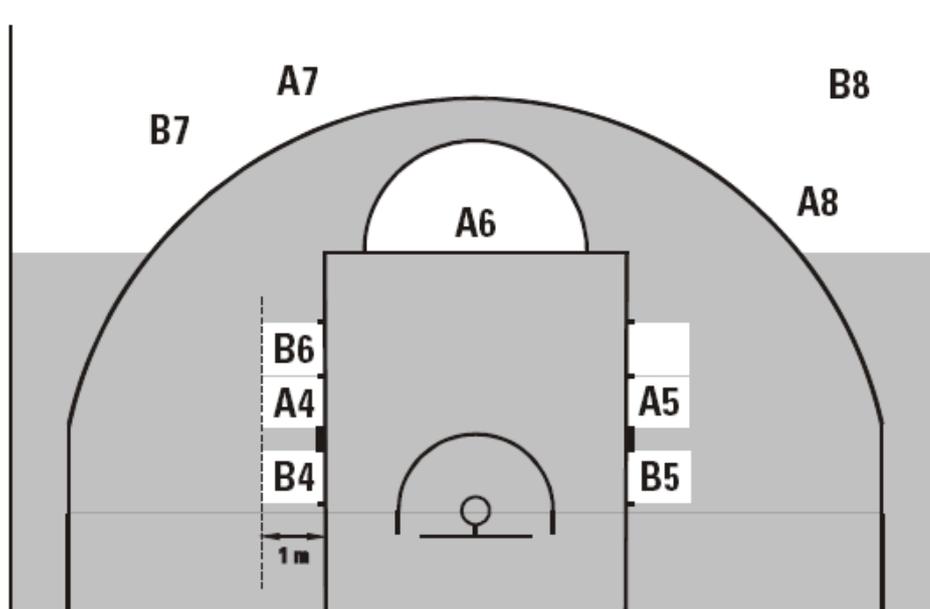


Figura 6 - Disposizione dei giocatori durante i tiri liberi

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 3 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 3 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 deve essere convalidato.

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

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

- 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 tiro libero, la palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa in gioco dalla linea di tiro libero estesa, 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 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 dell'errore.
- 44.2.5 Non appena rilevato un errore che sia ancora correggibile, e:
- Il giocatore implicato nella correzione dell'errore è in panchina, dopo essere stato legalmente sostituito, egli 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.
 - Il giocatore era stato sostituito a seguito di suo infortunio, per aver commesso i suoi 5 falli 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, di cronometrando e dell'apparecchio 24" da parte degli ufficiali di campo che riguardi il punteggio, il numero dei falli, il numero delle sospensioni, il tempo trascorso o mancante, può essere corretto dagli arbitri in qualunque momento prima che il primo arbitro abbia firmato il 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 alla squadra a cui sono stati cancellati i tiri liberi per una rimessa in gioco 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 1 o 2 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. 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 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 **quarto** e una rimessa per possesso alternato per l'inizio di tutti gli altri **quarti** e **tempi supplementari**.

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

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

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

46.9 Approvare e firmare il referto alla fine del tempo di gioco, **mettendo fine** 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 20 minuti prima dell'inizio ufficiale della gara e **termina** quando il cronometro di gara, approvato dagli arbitri, suona per la fine della partita.

46.10 Registrare sul retro del referto di gara, all'interno dello spogliatoio prima di firmare il referto stesso:

- Qualunque rinuncia a giocare (forfait) o fallo da espulsione,
- Qualunque condotta antisportiva da parte di **componenti della squadra, allenatori, vice-allenatori e membri della delegazione al seguito** 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 prima della gara ed utilizzare, se disponibile, un Instant Replay System (IRS) per decidere prima che egli firmi il referto:

- Alla fine del **quarto** o tempo supplementare,
 - se un tiro per un canestro realizzato sia stato rilasciato prima che il segnale del cronometro di gara abbia suonato per la fine del **quarto** o **tempo supplementare**.
 - se e quanto tempo debba apparire sul display del cronometro di gara, se:
 - Si è verificata una violazione di fuori campo del tiratore.
 - Si è verificata una violazione di 24 secondi.

- Si è verificata una violazione di 8 secondi.
- Un fallo è stato commesso prima della fine del **quarto o tempo supplementare**.
- Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto **quarto** ed in ogni tempo supplementare,
 - se un tiro per un canestro realizzato sia stato rilasciato prima che il segnale dell'apparecchio 24 secondi abbia suonato per il termine del periodo.
 - se un tiro per un canestro sia stato rilasciato prima che sia stato commesso un fallo.
 - se una violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione o sul canestro è stata fischiata correttamente.
 - per identificare il giocatore che ha causato il fuori campo.
- Durante qualsiasi momento della gara,
 - se il valore di un canestro realizzato sia 2 o 3 punti.
 - se devono essere assegnati 2 o 3 tiri liberi, dopo che un fallo sia stato fischiato su un tiratore che non ha realizzato canestro.
 - se un fallo personale, antisportivo o da espulsione rientra nei criteri per quel tipo di fallo o deve essere incrementato o diminuito o deve essere considerato un fallo tecnico.
 - a seguito di una malfunzione del cronometro di gara o dell'apparecchio dei 24 secondi, in che misura il tempo debba essere corretto sull'apparecchio(i).
 - per identificare il corretto tiratore dei tiri liberi.
 - per identificare il coinvolgimento di componenti della squadra, **allenatori, vice-allenatori e membri della delegazione al seguito durante qualsiasi atto di violenza.**

46.13 Quando il tabellone è equipaggiato con luci rosse e gialle lungo il perimetro e sul lato superiore del perimetro, l'illuminazione ha la precedenza sul suono del cronometro di gara e dell'apparecchio dei 24 secondi.

46.14 Dopo esser stato avvisato dal cronometrista, deve fischiare prima del primo e terzo quarto quando mancano 3 minuti e 1:30 minuti all'inizio del quarto. Il primo arbitro deve anche fischiare prima del secondo e quarto quarto e ogni tempo supplementare quando mancano 30 secondi all'inizio del quarto e tempo supplementare

46.15 **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 **quarto o tempo supplementare** 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 Se viene presentato un reclamo da parte di una delle due squadre, il primo arbitro (il commissario, se presente), dopo aver ricevuto le ragioni per le quali viene fatto il reclamo, segnala per iscritto l'incidente all'ente responsabile della competizione.

47.5 Se un arbitro si infortuna o, per qualsiasi altra ragione, non può continuare il suo compito, entro 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. Dopo essersi consultato con il commissario, se presente, l'altro arbitro **deve decidere** sulla possibile sostituzione.

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

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

47.8 **L'attuazione e l'interpretazione del Regolamento Ufficiale della Pallacanestro da parte degli arbitri, indipendentemente dal fatto che sia stata presa o meno una decisione esplicita, è finale e non può essere contestata o disattesa, eccezion fatta per i casi in cui le proteste sono ammesse (vedi allegato C).**

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 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 5 falli. 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 **che un giocatore deve essere espulso**, se ha commesso 2 falli tecnici o 2 antisportivi o 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo.
- 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 metà-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 metà-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 **quarto**.
- 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 nel referto:

- 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 un **quarto o tempo supplementare**.
- Usare qualsiasi mezzo possibile per informare immediatamente gli arbitri se il suo segnale acustico non funziona o non viene udito.

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 **quarto o tempo supplementare**, se l'apparecchiatura non si ferma in automatico.
 - 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 quarto **quarto** ed in 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 **quarto o tempo supplementare** precedente.
- **Informando gli arbitri** prima del primo e del terzo **quarto**, quando all'inizio del **quarto** mancano 3 minuti, e poi 1:30 minuti.
- Azionando il suo segnale acustico prima del secondo **e** del quarto **quarto** e di ogni tempo supplementare quando mancano 30 secondi all'inizio del **quarto o tempo supplementare**.

- 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 relativa 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. Dopo di ciò, 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.
- Su una rimessa da fuori campo, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore sul terreno di gioco.

50.2 Fermata, ma non resettata, con il tempo rimanente visibile, 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.
- Viene fischiato un fallo tecnico **a carico della stessa squadra.**
- Si verifica una situazione di salto a due.
- Viene fischiato un doppio fallo.
- Vengono compensate sanzioni uguali a carico delle **due** squadre.

Fermata, ma non resettata, con il tempo rimanente visibile, quando alla stessa squadra che aveva in precedenza il controllo di palla è assegnata una rimessa in zona di attacco a seguito di un fallo o di una violazione (inclusa palla fuori campo), e 14 secondi o più sono indicati sull'apparecchio dei 24 secondi

50.3 Fermata e resettata a 24 secondi, con i display spenti, se:

- La palla entra legalmente nel canestro.
- La palla tocca l'anello del canestro degli avversari **ed** è controllata dalla squadra che non era in controllo di palla prima che essa toccasse l'anello.
- Alla squadra è assegnata una rimessa in zona di difesa:
 - A seguito di un fallo o una violazione **(esclusa palla fuori campo).**
 - **A seguito di una situazione di salto a due per la squadra che non era precedentemente in controllo della palla.**
 - Per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile alla squadra in controllo di palla.
 - Per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile a nessuna delle due squadre, a meno che la squadra avversaria non venga svantaggiata.
- Alla squadra vengono assegnati uno o più tiri liberi.

50.4 Fermata e resettata a 14 secondi, con l'indicazione dei 14 secondi visibile, 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 13 secondi o meno:
 - A seguito di un fallo o una violazione **(esclusa palla fuori campo).**
 - Per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile alla squadra in controllo di palla.
 - 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.
- **Alla squadra che in precedenza non aveva il controllo della palla deve essere assegnata una rimessa in zona di attacco a seguito di:**
 - **Fallo personale o violazione (inclusa palla fuori campo),**
 - **Situazione di salto a due.**

- Ad una squadra sarà assegnata una rimessa dal punto di rimessa nella sua zona di attacco a seguito di un fallo antisportivo o di espulsione.

- Dopo che la palla ha toccato l'anello su un tiro non realizzato su azione, ultimo tiro libero, o su un passaggio, se la squadra che riconquista il controllo della palla è la stessa che ne era in controllo prima che la palla toccasse l'anello.
- Il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare, a seguito di una sospensione ottenuta dalla squadra che ha diritto alla rimessa in zona di difesa, e l'allenatore decide che il gioco deve essere ripreso con una rimessa per la sua squadra dalla linea di rimessa in zona d'attacco e l'apparecchio dei 24 secondi indica 14 secondi o più nel momento in cui il gioco è stato fermato.

50.5

Spenta, dopo che la palla è diventata morta ed il cronometro di gara è stato fermato, in un qualsiasi quarto o tempo supplementare quando una qualsiasi delle due squadre ottiene un nuovo controllo della palla e sul cronometro di gara rimangono meno di 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 gli unici validi segnali ufficiali.
- A.2 Durante la segnalazione al tavolo degli Ufficiali di campo, è fortemente raccomandato l'utilizzo della comunicazione verbale (nelle gare internazionali in lingua inglese).
- A.3 È importante che gli Ufficiali di campo abbiano familiarità con queste segnalazioni.

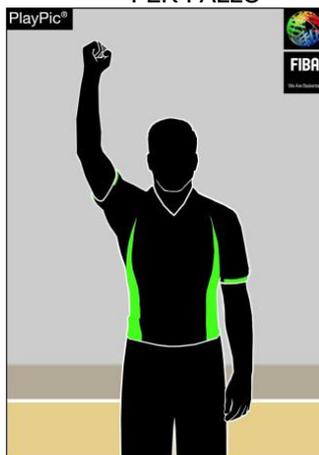
Cronometro di gara

ARRESTO DEL CRONOMETRO



1 Palmo aperto

ARRESTO DEL CRONOMETRO
PER FALLO



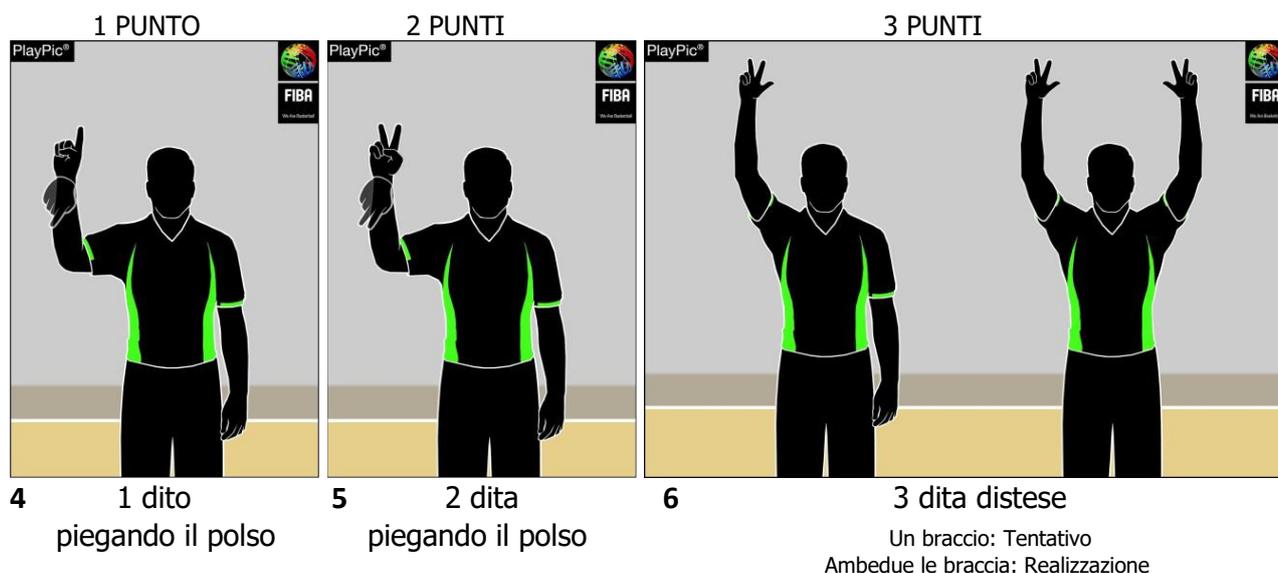
2 Un pugno chiuso

AVVIO DEL CRONOMETRO



3 Abbassare la mano

Punteggio

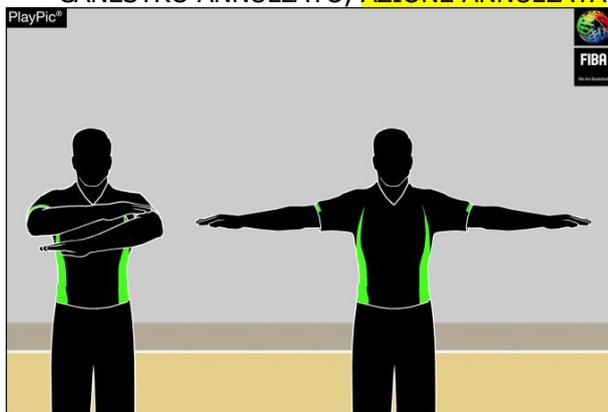


Sostituzione e Sospensione



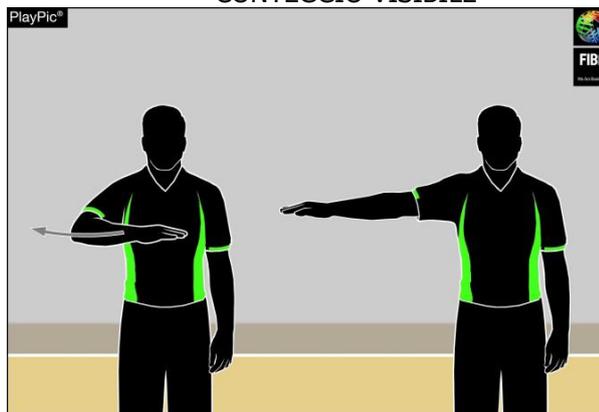
Informativa

CANESTRO ANNULATO, **AZIONE ANNULATA**



11 Muovere le braccia **come una forbice** una sola volta davanti al petto

CONTEGGIO VISIBILE



12 Conteggiare mostrando il palmo

COMUNICAZIONE



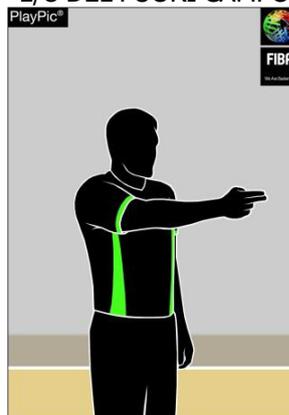
13 Pollice in alto

RESET APPARECCHIO
24 SECONDI



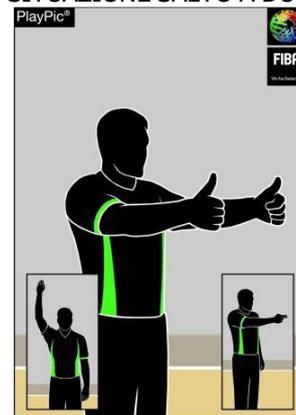
14 Ruotare la mano, dito indice teso

DIREZIONE DEL GIOCO
E/O DEL FUORI CAMPO



15 Indicare la direzione del gioco, braccio parallelo alle linee laterali

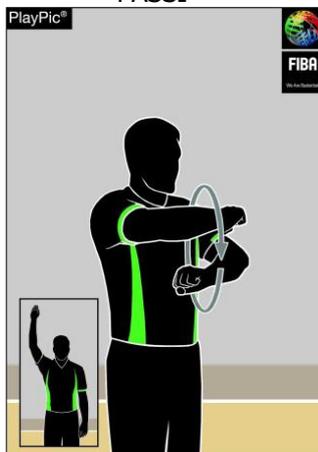
PALLA TRATTENUTA
SITUAZIONE SALTO A DUE



16 Pollici in alto e indicare la direzione del gioco secondo la freccia di possesso alternato

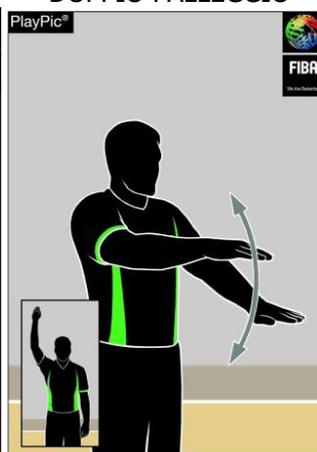
Violazioni

PASSI



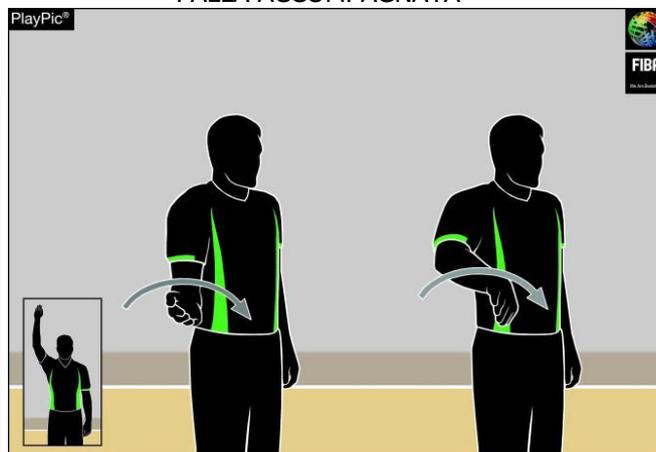
17 Ruotare i pugni

PALLEGGIO ILLEGALE:
DOPPIO PALLEGGIO



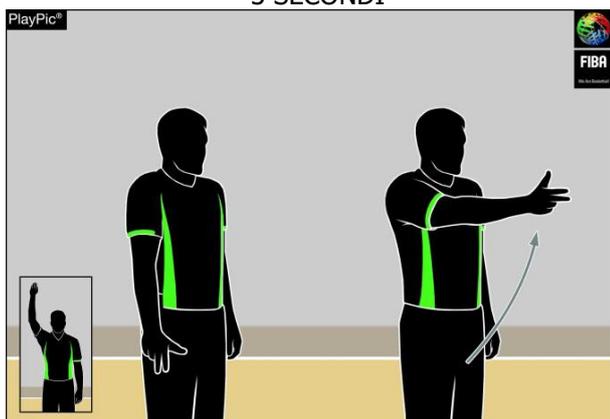
18 Movimento dei palmi alto/basso

PALLEGGIO ILLEGALE:
PALLA ACCOMPAGNATA



19 Mezza rotazione del palmo

3 SECONDI



20 Braccio disteso, mostrare 3 dita

5 SECONDI



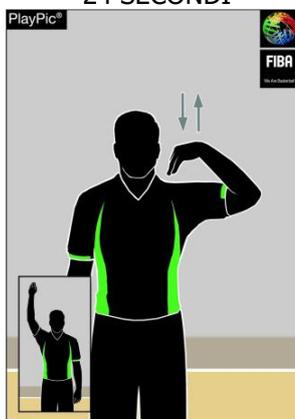
21 Mostrare 5 dita

8 SECONDI



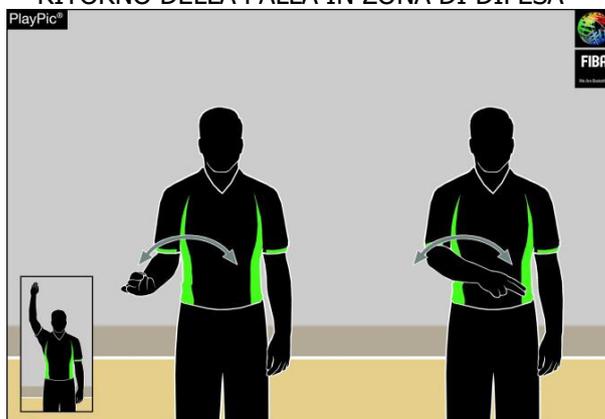
22 Mostrare 8 dita

24 SECONDI



23 Le dita toccano la spalla

RITORNO DELLA PALLA IN ZONA DI DIFESA



24 Ondeggiare il braccio davanti al corpo

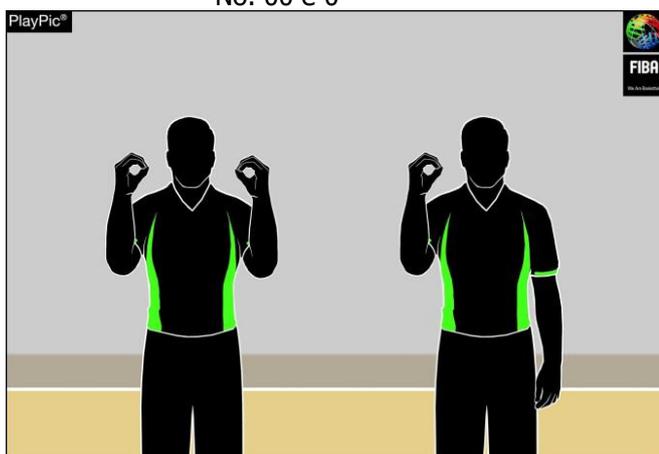
PIEDE VOLONTARIO



25 Indicare il piede

Numero dei giocatori

No. 00 e 0



26 Ambedue le mani mostrano il numero 0

La mano destra mostra il numero 0

No. 1 - 5



27 La mano destra mostra il numero da 1 a 5

No. 6 - 10



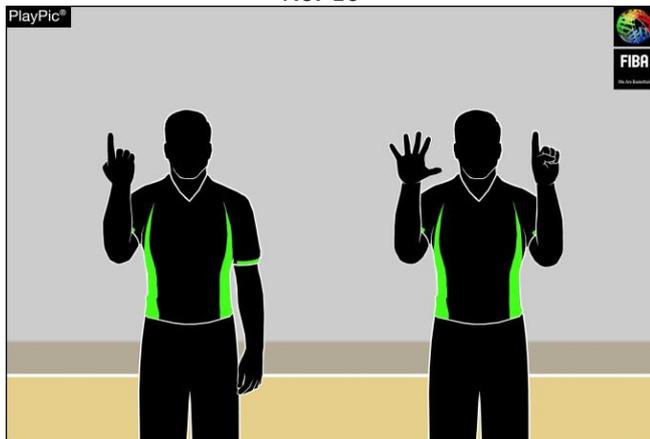
28 La mano destra mostra il numero 5, la sinistra mostra il numero da 1 a 5

No. 11 - 15



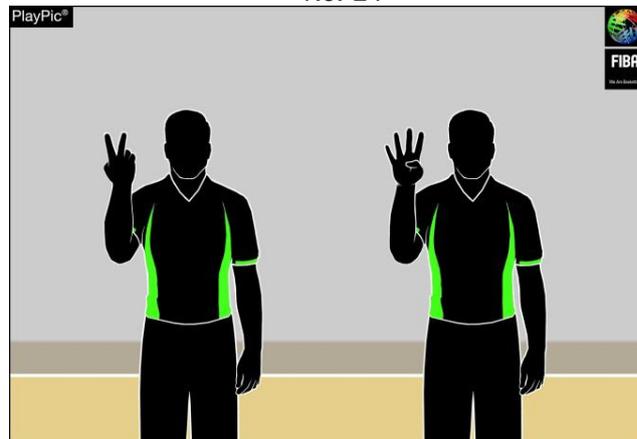
29 La mano destra mostra il pugno, la sinistra il numero da 1 a 5

No. 16



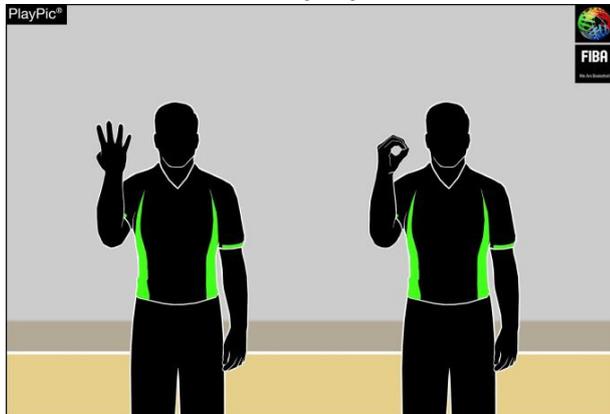
30 Prima il dorso della mano mostra 1 per la decina - poi le mani aperte mostrano numero 6 per le unità

No. 24



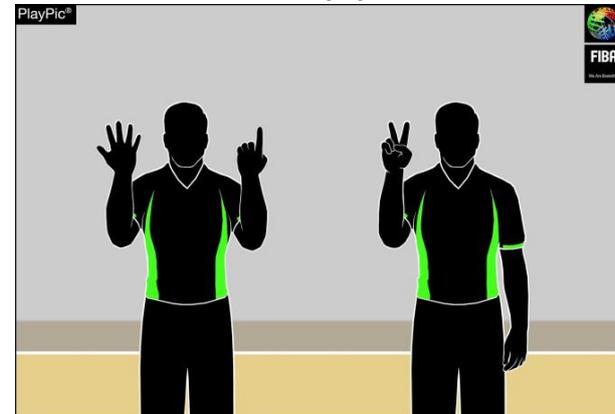
31 Prima il dorso della mano mostra 2 per le decine - poi la mano aperta mostra numero 4 per le unità

No. 40



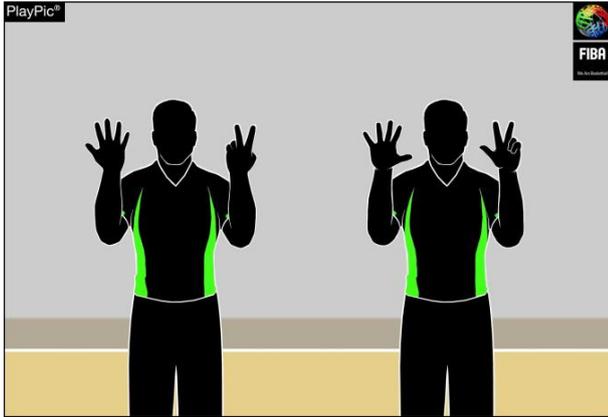
32 Prima il dorso della mano mostra 4 per le decine - poi la mano aperta mostra numero 0 per le unità

No. 62



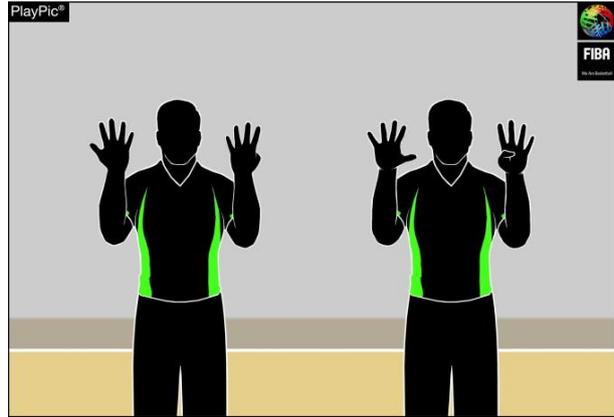
33 Prima il dorso delle mani mostrano 6 per le decine - poi la mano aperta mostra numero 2 per le unità

No. 78



34 Prima il dorso delle mani mostrano 7 per le decine - poi le mani aperte mostrano il numero 8 per le unità

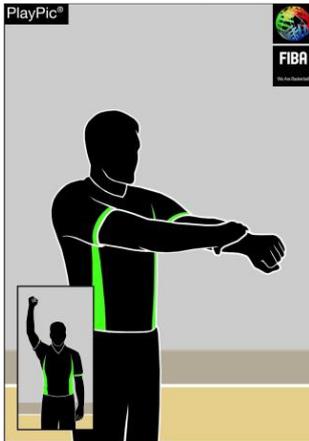
No. 99



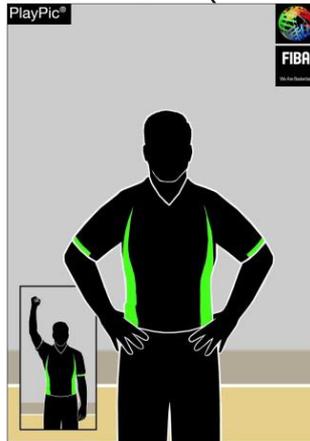
35 Prima il dorso delle mani mostrano 9 per le decine - poi le mani aperte mostrano il numero 9 per le unità

Tipo di fallo

TRATTENUTA BLOCCAGGIO (DIFESA) SPINTA o SFONDAMENTO
 BLOCCO ILLEGALE (ATTACCO) SENZA PALLA HANDCHECKING



36 Afferrarsi il polso verso il basso



37 Ambedue le mani sui fianchi



38 Imitare la spinta



39 Afferrarsi il palmo e movimento in avanti

USO ILLEGALE DELLE MANI



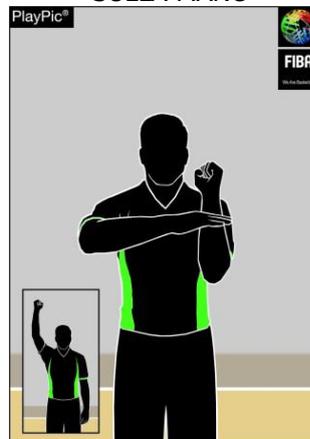
40 Colpirsi il polso

SFONDAMENTO CON LA PALLA



41 Colpirsi con il pugno chiuso il palmo aperto

CONTATTO ILLEGALE SULLA MANO



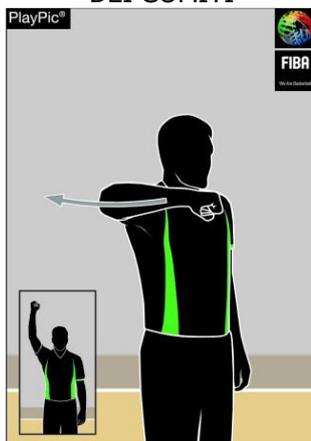
42 Colpirsi con il palmo l'altro avambraccio

AGGANCIARE



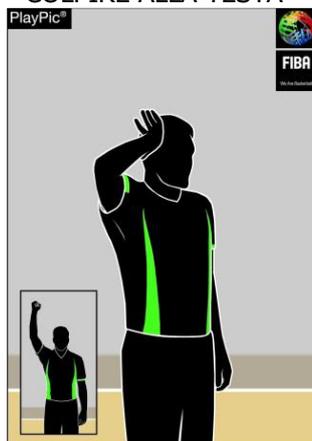
43 Muovere il braccio in basso e all'indietro

USO ECCESSIVO DEI GOMITI



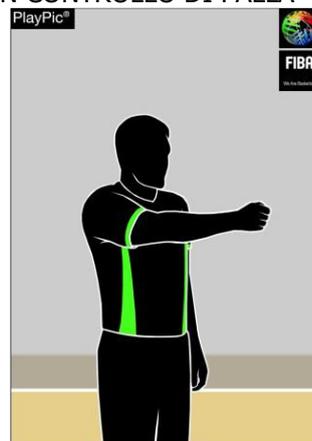
44 Muovere il gomito all'indietro

COLPIRE ALLA TESTA



46 Imitare il contatto alla testa

FALLO DELLA SQUADRA IN CONTROLLO DI PALLA



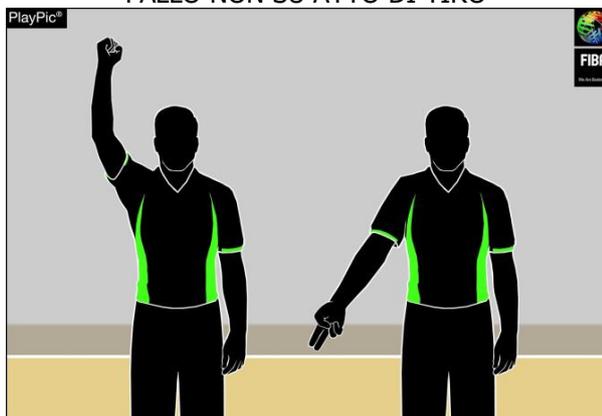
43. Puntare il pugno verso il canestro della squadra in attacco

FALLO SU ATTO DI TIRO



47 Un braccio con il pugno chiuso, seguito dall'indicazione del numero di tiri liberi

FALLO NON SU ATTO DI TIRO



48 Un braccio con il pugno chiuso, seguito dalle dita che puntano il terreno

Falli speciali

DOPPIO FALLO



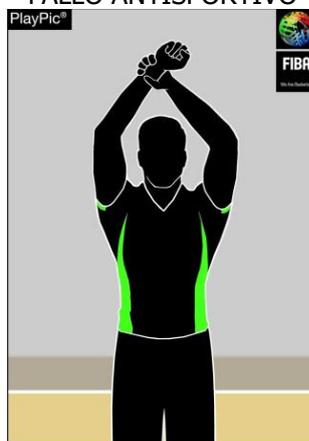
49 Muovere ambedue i pugni sopra la testa

FALLO TECNICO



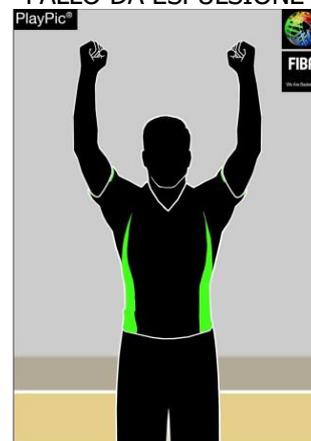
50 Formare una T, mostrando il palmo

FALLO ANTISPORTIVO



51 Afferrarsi il polso sopra la testa

FALLO DA ESPULSIONE



52 Chiudere ambedue i pugni sopra la testa

**ATTRAVERSAMENTO ILLEGALE
DELLA LINEA PERIMETRALE
DURANTE UNA RIMESSA**

SIMULARE UN FALLO



53. Sollevare l'avambraccio 2 volte partendo dall'alto



54. Ondeggiare il braccio parallelamente alla linea perimetrale (Ultimi 2 minuti del quarto quarto o del tempo supplementare)

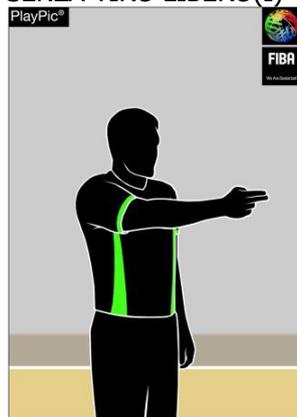
**USO
DELL'INSTANT REPLAY**



55. Ruotare la mano con il dito indice teso orizzontalmente

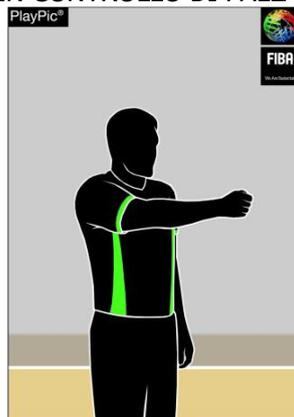
**Amministrazione della penalità fallo
Segnalazioni al tavolo**

**DOPO UN FALLO
SENZA TIRO LIBERO(I)**



56 Indicare la direzione del gioco, braccio parallelo alle linee laterali

**DOPO UN FALLO DELLA SQUADRA
IN CONTROLLO DI PALLA**



57 Pugno chiuso in direzione del gioco, braccio parallelo alle linee laterali

1 TIRO LIBERO



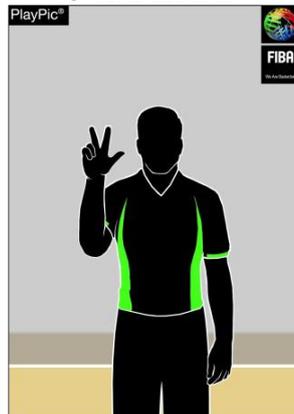
58 Alzare un dito

2 TIRI LIBERI



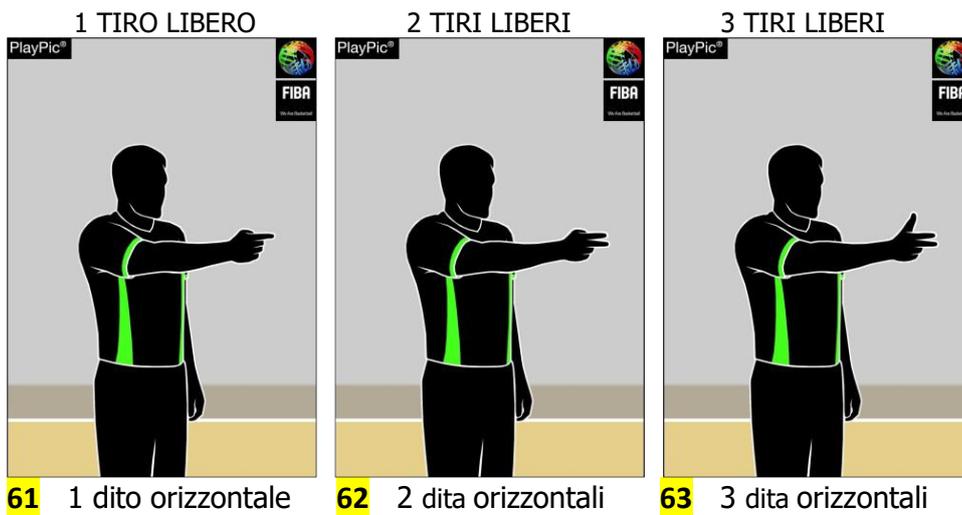
59 Alzare due dita

3 TIRI LIBERI



60 Alzare tre dita

Amministrando tiri liberi - Arbitro attivo (Guida)



Amministrando tiri liberi - Arbitro libero (Coda & Centro)

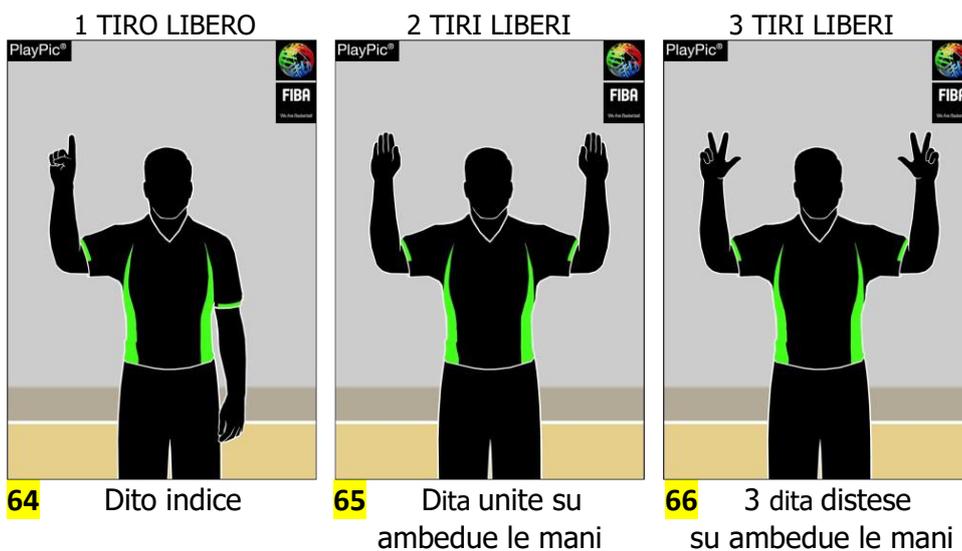


Figura 7 - Segnalazioni degli arbitri

GARA N° _____		FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO										Denominazione Sociale _____									
Denominazione Sociale _____		REFERTO UFFICIALE DI GARA										1° Sponsor _____									
1° Sponsor _____												Ulteriori Sponsor _____									
Ulteriori Sponsor _____		1° Arbitro _____										Ingresso a pagamento									
Campionato _____ Località _____		Arbitro _____										<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO									
Data _____ Gironi _____		Arbitro _____																			
Campo _____ Orario _____																					
SQUADRA A				SOSPENSIONI				PUNTEGGIO PROGRESSIVO													
COLORE MAGLIA								A		B		A		B		A		B			
1° P.	1	2	3	4	2° P.	1	2	3	4	1 T.	2 T.	S.	1	1	41	41	81	81	121	121	
3° P.	1	2	3	4	4° P.	1	2	3	4				2	2	42	42	82	82	122	122	
ANNO	ATLETA				E	FALLI							3	3	43	43	83	83	123	123	
NASC.	Cognome	Nome		N.	N.	1	2	3	4	5				4	4	44	44	84	84	124	124
														5	5	45	45	85	85	125	125
														6	6	46	46	86	86	126	126
														7	7	47	47	87	87	127	127
														8	8	48	48	88	88	128	128
														9	9	49	49	89	89	129	129
														10	10	50	50	90	90	130	130
														11	11	51	51	91	91	131	131
														12	12	52	52	92	92	132	132
Alt.re				Tess.										13	13	53	53	93	93	133	133
1° ass. alt.re				Tess.										14	14	54	54	94	94	134	134
Accompagnatore														15	15	55	55	95	95	135	135
Medico														16	16	56	56	96	96	136	136
Dirigente addetto arbitri														17	17	57	57	97	97	137	137
2° Dirigente														18	18	58	58	98	98	138	138
Massaggiatore														19	19	59	59	99	99	139	139
Add. Stat./2° ass. alt.re				Tess. N.										20	20	60	60	100	100	140	140
3° ass. alt.re				Tess. N.										21	21	61	61	101	101	141	141
Preparatore fisico				Tess. N.										22	22	62	62	102	102	142	142
														23	23	63	63	103	103	143	143
														24	24	64	64	104	104	144	144
														25	25	65	65	105	105	145	145
														26	26	66	66	106	106	146	146
														27	27	67	67	107	107	147	147
														28	28	68	68	108	108	148	148
														29	29	69	69	109	109	149	149
														30	30	70	70	110	110	150	150
														31	31	71	71	111	111	151	151
														32	32	72	72	112	112	152	152
														33	33	73	73	113	113	153	153
Alt.re				Tess.										34	34	74	74	114	114	154	154
1° ass. alt.re				Tess.										35	35	75	75	115	115	155	155
Accompagnatore														36	36	76	76	116	116	156	156
Medico														37	37	77	77	117	117	157	157
Dirigente addetto arbitri														38	38	78	78	118	118	158	158
2° Dirigente														39	39	79	79	119	119	159	159
Massaggiatore														40	40	80	80	120	120	160	160
Add. Stat./2° ass. alt.re				Tess. N.																	
3° ass. alt.re				Tess. N.																	
Preparatore fisico				Tess. N.																	

COGNOME - NOME IN STAMPATELLO		TESS. CIA	FIRMA	RISULTATI PARZIALI		INIZIO	FINE
Conarbitri				1° Periodo A	B	1° Per.	
Segnapunti				2° Periodo A	B	2° Per.	
Addetto 24"				3° Periodo A	B	3° Per.	
RISULTATO FINALE		SQUADRA VINCENTE		4° Periodo A	B	4° Per.	
				Suppl. A	B	Suppl.	
						TESS. CIA	

Firma del capitano della squadra che intende inoltrare istanza avverso il risultato di gara per la società _____		Firma 1° Arbitro _____
il capitano _____		Firma Arbitro _____
		Firma Arbitro _____

1) Copia per l'Ente Organizzatore

Figura 8b – Referto ufficiale FIP

- B.1 Il Referto ufficiale di gara mostrato in Figura 8a è quello approvato dalla Commissione Tecnica della FIBA, 8b quello approvato dalla FIP.
- B.2 Consiste di 1 originale e 3 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.
- Nota: 1. Il segnapunti deve usare 2 penne di colori diversi, ROSSO per il primo e terzo **quarto** e BLU O NERO per il secondo e quarto **quarto**. Per tutti i tempi supplementari deve essere usato il colore BLU O NERO (lo stesso colore utilizzato per il secondo e quarto **quarto**)
2. Il referto di gara può essere preparato e completato elettronicamente.
- B.3 **Almeno 40 minuti prima dell'inizio della gara**, il segnapunti deve preparare il referto nel seguente modo:
- B.3.1 Deve registrare i nomi delle 2 squadre nello spazio in cima al referto. La prima squadra sarà sempre la squadra locale (ospitante).
- 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'**.
- B.3.2 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) e la loro nazionalità (CODICE INTERNAZIONALE OLIMPICO)

	FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET	
	Team A <u>HOOPERS</u>	Team B <u>POINTERS</u>
Competition <u>WCM</u>	Date <u>22.11.2017</u>	Time <u>20:00</u>
Game No. <u>5</u>	Place <u>GENEVA</u>	Crew chief <u>WALTON, M. (USA)</u> Umpire 1 <u>CHANG, Y. (CHN)</u> Umpire 2 <u>BARTOK, K. (HUN)</u>

Figura 9 - Intestazione del referto

- B.3.3 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 3 cifre) del cartellino di ogni giocatore, **allenatore e vice allenatore**. In caso di tornei, il numero di cartellino del giocatore sarà indicato solo in occasione della prima gara giocata **da ciascuna squadra**.
- B.3.3.2 Nella seconda colonna registrerà il cognome di ogni giocatore e le sue iniziali accanto al numero di maglia, il tutto in lettere MAIUSCOLE, utilizzando la lista dei componenti la squadra provvista dall'allenatore o dal suo rappresentante. Il capitano della squadra sarà indicato da (CAP) immediatamente dopo il suo nome.
- B.3.3.3 Se una squadra presenta meno di 12 giocatori, il segnapunti tratterà una linea che attraversi gli spazi riservati ad indicare il numero di licenza dei giocatori, il nome, il numero, l'ingresso in campo, nella riga sotto l'ultimo giocatore inserito a referto. Se ci sono meno di 11 giocatori la linea orizzontale deve essere tracciata orizzontalmente fino a raggiungere la sezione dei falli personali e quindi deve continuare diagonalmente verso il basso

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5						
002	JONES, M.	8						
003	SMITH, E.	9						
004	FRANK, Y.	12						
010	NANCE, L.	18						
012	KING, H. (CAP)	22						
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25						
021	MARTINEZ, M.	33						
022	SANCHES, N.	42						
Coach			LOOR, A. 					
Assistant Coach			MONTA, B.					

Figura 10 Squadre riportate a referto (prima dell'inizio della partita)

B.3.4 In fondo ad ogni spazio della squadra, il segnapunti registrerà (in lettere MAIUSCOLE) i nomi dell'allenatore e del vice allenatore della squadra.

B.4 **Almeno 10 minuti prima dell'inizio della gara**, ciascun allenatore deve:

B.4.1 Confermare i nomi e i corrispondenti numeri dei componenti della propria squadra.

B.4.2 Confermare il nome dell'allenatore e del vice allenatore. Se non è presente l'allenatore né il suo assistente, il capitano dovrà agire come giocatore–allenatore e dovrà essere registrato con la scritta (CAP) dopo il suo nome.

Coach	KING, H. (CAP)				
Assistant Coach					

B.4.3 Indicare i 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 5 giocatori di entrambe le squadre che dovranno iniziare la partita.

B.6 **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.

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 **quarto** o tempo supplementare nelle caselle appropriate, sotto il nome della squadra.

B.7.2 Alla fine di ogni **metà gara** e di ogni tempo supplementare, le caselle inutilizzate devono essere annullate con 2 linee orizzontali parallele. Nel caso una squadra non utilizzi la sua prima sospensione prima che **il cronometro di gara indichi 2:00 minuti nel quarto quarto**, il segnapunti tratterà 2 linee orizzontali nella prima casella della seconda **metà gara** della squadra.

Time-outs		Team fouls	
7	Period ①	XXXXXX	XXXXXX
9 10	Period ③	XXXXXX	XXXXXX
	Extra periods		

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	⊗	P ₂				
002	JONES, M.	8	⊗	P	P	P ₂		
003	SMITH, E.	9	⊗	P ₂	U ₂	P	P ₁	
004	FRANK, Y.	12	×	T ₁	U ₂			
010	NANCE, L.	18	⊗	P	P	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	22	⊗	P ₁	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	×	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ, M.	33	×	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
022	SANCHEZ, N.	42	×	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS, K.	55	×	P ₂	D ₂			
	Coach	LOOR, A.					C ₁	B ₁
	Assistant Coach	MONTA, B.						

Figura 11 - Squadre sul referto (dopo la partita)

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 da allenatori, vice-allenatori, sostituti, giocatori esclusi e membri della delegazione al seguito 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'. Un secondo fallo tecnico sarà anch'esso indicato con una 'T', seguita da 'GD' nello spazio seguente per l'espulsione dalla gara.
- 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', seguita da 'GD' nello spazio seguente.
- B.8.3.4 Un fallo tecnico a carico dell'allenatore per qualsiasi altra ragione dovrà essere indicato con una 'B'. Un terzo fallo tecnico (uno di questi potrebbe essere una 'C') sarà indicato con una 'B' o 'C', seguita da 'GD' nello spazio seguente.
- B.8.3.5 Un fallo antisportivo a carico di un giocatore deve essere indicato con una 'U'. Anche un secondo fallo antisportivo sarà indicato con una 'U', seguita da una 'GD' nello spazio seguente.
- B.8.3.6 Un fallo tecnico a carico di un giocatore che aveva precedentemente ricevuto un fallo antisportivo o un fallo antisportivo a carico di un giocatore che aveva precedentemente ricevuto un fallo tecnico devono essere indicati a referto con una "U" o una "T" seguita da "GD" nello spazio seguente.
- B.8.3.7 Un fallo da espulsione deve essere indicato con una 'D'.

B.8.3.8 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.8.3.9 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.8.3.10 Un fallo di espulsione sanzionato al vice allenatore, sostituito, giocatore escluso o ad un membro al seguito della squadra, compreso il fatto di lasciare l'area della panchina in una situazione di rissa, deve essere indicato come fallo tecnico dell'allenatore come "B2".

B.8.3.11 Al termine del secondo **quarto** e al termine della gara il segnapunti tratterà 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.8.3.12 **Esempi di falli da espulsione per vice-allenatori, sostituti, giocatori esclusi e membri della delegazione al seguito:**

Un fallo da espulsione a carico di un sostituto si dovrà registrare come segue:

001	MAYER, F.	5	⊗	D				
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--

e

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

Un fallo da espulsione a carico di un vice allenatore si dovrà registrare come segue:

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.	D		

Un fallo da espulsione a carico di un giocatore escluso dopo il suo quinto fallo si dovrà registrare come segue:

015	RUSH, S.	25	⊗	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

e

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

B.8.3.13 Esempi di falli da espulsione (Rissa):

I falli da espulsione per rissa a carico di allenatori, vice-allenatori, sostituti, giocatori esclusi e membri della delegazione al seguito

A prescindere dal numero di persone espulse per aver lasciato l'area della panchina, un solo fallo tecnico ("B") deve essere registrato a carico del coach come segue

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

Un fallo da espulsione a carico dell'allenatore e del vice allenatore devono essere registrati come segue:

Se il solo allenatore viene espulso:

Coach	LOOR, A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.			

Se viene espulso il solo vice allenatore:

Coach	788	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA, B.	F	F	F

Se vengono espulsi entrambi:

Coach	LOOR, A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

In tutti gli spazi rimanenti delle persone espulse deve essere tracciata una "F".

Una espulsione a carico di un sostituto deve essere registrata come segue:

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.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Un fallo da espulsione a carico di un giocatore escluso deve essere registrato come segue: poiché un giocatore escluso non ha più spazi disponibili nella propria casella dei falli, si dovrà tracciare una 'F' nella colonna dopo l'ultimo fallo:

015	RUSH, S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Un fallo da espulsione a carico di un sostituto per essere stato parte attiva nella rissa deve essere registrato come segue:

001	MAYER, F.	5	⊗	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

Un fallo da espulsione a carico di un giocatore escluso per essere stato parte attiva nella rissa deve essere registrato come segue:

015	RUSH, S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D ₂	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Un fallo da espulsione a carico di un accompagnatore o qualunque membro della panchina per essere stato parte attiva nella rissa deve essere addebitato all'allenatore e registrato come segue:

Coach	788	LOOR, A.	B ₂ (B ₂)
Assistant Coach	555	MONTA, B.	

Ciascuna espulsione a carico di un accompagnatore o qualunque membro della panchina deve essere addebitata all'allenatore, registrata come B2, ma non concorre alla somma dei 3 falli tecnici per la sua espulsione.

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

B.9 Falli di squadra

- B.9.1 Per ogni **quarto**, sul referto sono presenti 4 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 4 colonne per il punteggio progressivo nel referto di gara.
- B.10.3 Ciascuna colonna è divisa a sua volta in 4 colonne.

Le 2 colonne sulla sinistra sono per la squadra 'A' e le 2 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 i destri e \ per i mancini) 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 \ 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 3 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 **quarto o tempo supplementare**, il segnapunti tratterà 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 questi ultimi punti.
- B.11.5 All'inizio di ciascun **quarto o tempo supplementare** il segnapunti continuerà a tenere una registrazione cronologica progressiva dei punti segnati dal punto di interruzione.
- 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 squadre contesta la correzione, deve informare il primo arbitro non appena la palla diventa morta e il cronometro di gara viene fermato.
- B.11.7 Gli arbitri possono correggere qualunque errore sul referto che riguardi il punteggio, numero di falli o numero di **sospensioni** secondo quanto previsto dalle regole. Il primo arbitro può e deve firmare ogni correzione. Ulteriori correzioni dovranno essere documentate sul retro del referto ufficiale

A		B	
	1	●	6
	2	●	6
6	3	3	
	4	4	
11	5	5	5
11	●	●	5
	7	7	
10	8	8	
	9	9	10
	10	10	
10	11	11	
	12	12	7
4	13	13	7
5	14	14	
5	15	15	6
	16	16	
5	17	17	
	18	18	6
6	19	19	
	20	20	9
	21	21	
11	22	22	9
	23	23	9
11	24	24	
	25	25	7
	26	26	7
5	27	27	
	28	28	6
10	29	29	
4	30	30	8
	31	31	
	32	32	5
4	33	33	5
4	34	34	
	35	35	10
10	36	36	
	37	37	12
	38	38	
10	39	39	12
10	40	40	12

Figura 12
Punteggio progressivo

B.12 **Punteggio progressivo: Chiusura**

B.12.1 Al termine di ciascun **quarto e ultimo tempo supplementare**, il segnapunti registrerà il punteggio acquisito in quel **quarto e in tutti i tempi supplementari** nell'apposito spazio nella parte inferiore del referto.

B.12.2. Immediatamente a fine gara il segnapunti deve registrare l'ora nella colonna "Game ended at" nella forma hh.mm

B.12.3 Al termine della gara, il segnapunti traccerà 2 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.12.4 Al termine della gara registrerà il punteggio finale e il nome della squadra vincente.

B.12.5 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 24 secondi. Quindi tutti gli ufficiali di campo dovranno apporre la propria firma accanto al proprio nome

B.12.6 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.

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Figura 13
Chiusura del punteggio

Scorer <u>MAIER, N.</u>	Scores Period ① A <u>15</u> B <u>18</u>
Assistant scorer <u>SABAY, D.</u>	Period ② A <u>19</u> B <u>10</u>
Timer <u>LEBLANC, R.</u>	Period ③ A <u>26</u> B <u>19</u>
Shot clock operator <u>AUSTIN, K.</u>	Period ④ A <u>26</u> B <u>25</u>
	Extra periods A <u>/</u> B <u>/</u>
Crew chief <u>M. Walton</u>	Final Score Team A <u>76</u> Team B <u>72</u>
Umpire 1 <u>G. Chang</u> Umpire 2 <u>K. Bartok</u>	Name of winning team <u>HOOPERS</u>
Captain's signature in case of protest _____	Game ended at (hh:mm) <u>21:50</u>

Figura 14 - Parte inferiore del referto

C – PROCEDURA DI RECLAMO

- C.1 Una squadra può presentare una protesta se i suoi interessi sono stati lesi da:
- Un errore di sulla tenuta del punteggio di gara; sulla tenuta del cronometro di gara o del cronometro dei 24 secondi che non siano stati corretti dagli arbitri
 - Una decisione di gara persa per forfait, di cancellare, di posticipare o per non aver voluto riprendere o giocare del tutto la partita
 - Una violazione delle regole di eleggibilità dei giocatori
- C.2 Perché possa essere ammessa, il reclamo deve essere portato seguendo la seguente procedura:
- Il Capitano (CAP) della squadra deve, non più tardi di 15 minuti dopo la fine della partita, informare il primo arbitro che la sua squadra sta inoltrando un reclamo contro il risultato della gara firmando il referto nello spazio “Firma del capitano in caso di reclamo”.
 - La squadra dovrà motivare per iscritto **al primo arbitro** le ragioni del suo reclamo entro 1 ora dalla fine della gara.
 - Una tassa di CHF 1.500 deve essere applicata a ciascun reclamo e deve essere pagata nel caso in cui il reclamo venisse rigettato.
- C.3 Il primo arbitro dovrà, dopo aver ricevuto i motivi del reclamo, relazionare per iscritto circa il problema che ha causato il reclamo, al rappresentante FIBA o all’organo competente
- C.4 L’organo competente dovrà attivare tutte le richieste procedurali che riterrà opportune e dovrà decidere in merito al reclamo nel più breve tempo possibile e in ogni caso non più tardi delle 24 ore seguenti la fine della partita. L’organo competente deve utilizzare qualsiasi prova attendibile e può prendere una qualunque decisione appropriata, inclusa senza limitazione la ripetizione parziale o totale della partita. L’organo competente non può decidere di cambiare il risultato finale della partita a meno che non ci sia una chiara e conclusiva evidenza che, se non fosse stato per l'errore che ha dato luogo al reclamo, il nuovo risultato si sarebbe certamente realizzato
- C.5 La decisione dell’organo competente è inoltre considerata come una parte delle regole del gioco e non è soggetta ad una ulteriore revisione o appello. Eccezionalmente, decisioni sulla eleggibilità dei giocatori possono essere giudicate come previsto dalle norme vigenti.
- C.6 Regole speciali per competizioni FIBA o competizioni che non prevedono altrimenti nei loro regolamenti:
- In caso di competizioni il cui formato è quello del torneo, l’organo competente per tutti i reclami sarà la Commissione Tecnica (vedi le Regole Internet FIBA, libro 2).
 - Nel caso di gare che prevedano andata e ritorno, l’organo competente per i reclami relativi alle questioni sulla eleggibilità dei giocatori deve essere la Giuria Disciplinare della FIBA che agirà con l’ausilio di una o più persone esperte sull’applicazione e sull’interpretazione del Regolamento Ufficiale della Pallacanestro (vedi le Regole Interne FIBA, libro 2)

D.2.2 Esempio 2

A vs. B	100 – 55	B vs. C	100 – 85
A vs. C	90 – 85	B vs. D	75 – 80
A vs. D	120 – 75	C vs. D	65 – 55

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti classifica	Canestri	Differenza canestri
A	3	3	0	6	310: 215	+ 95
B	3	1	2	4	230: 265	- 35
C	3	1	2	4	235: 245	- 10
D	3	1	2	4	210: 260	- 50

Quindi: 1° A

Classifica delle gare tra B,C,D:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti classifica	Canestri	Differenza canestri
B	2	1	1	3	175: 165	+ 10
C	2	1	1	3	150: 155	- 5
D	2	1	1	3	135: 140	- 5

Quindi: 2° B, 3° C - vincente contro D, 4° D

D.2.3 Esempio 3

A vs. B	85 – 90	B vs. C	100 – 95
A vs. C	55 – 100	B vs. D	75 – 85
A vs. D	75 – 120	C vs. D	65 – 55

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti classifica	Canestri	Differenza canestri
A	3	0	3	3	215: 310	- 95
B	3	2	1	5	265: 265	0
C	3	2	1	5	260: 210	+ 50
D	3	2	1	5	260: 215	+ 45

Quindi: 4° A

Classifica delle gare tra B,C,D:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti classifica	Canestri	Differenza canestri
B	2	1	1	3	175: 180	- 5
C	2	1	1	3	160: 155	+ 5
D	2	1	1	3	140: 140	0

Quindi: 1° C, 2° D, 3° B

D.2.4 Esempio 4

A vs. B	85 – 90	B vs. C	100 – 90
A vs. C	55 – 100	B vs. D	75 – 85
A vs. D	75 – 120	C vs. D	65 – 55

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti classifica	Canestri	Differenza canestri
A	3	0	3	3	215: 310	- 95
B	3	2	1	5	265: 260	+ 5
C	3	2	1	5	255: 210	+ 45
D	3	2	1	5	260: 215	+ 45

Quindi: 4° A

Classifica delle gare tra B,C,D:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti classifica	Canestri	Differenza canestri
B	2	1	1	3	175: 175	0
C	2	1	1	3	155: 155	0
D	2	1	1	3	140: 140	0

Quindi: 1° B, 2° C, 3° D

D.2.5 Esempio 5

A vs. B	100 – 55	B vs. F	110 – 90
A vs. C	85 – 90	C vs. D	55 – 60
A vs. D	120 – 75	C vs. E	90 – 75
A vs. E	80 – 100	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	70 – 45
B vs. C	100 – 95	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	75 – 80
B vs. E	75 – 80		

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti classifica	Canestri	Differenza canestri
A	5	3	2	8	470: 400	+ 70
B	5	3	2	8	420: 440	- 20
C	5	3	2	8	435: 395	+ 40
D	5	3	2	8	345: 360	- 15
E	5	2	3	7	375: 395	- 20
F	5	1	4	6	385: 440	- 55

Quindi: 5° E 6° F

Classifica delle gare tra A,B,C,D:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti classifica	Canestri	Differenza canestri
A	3	2	1	5	305: 220	+ 85
B	3	2	1	5	235: 270	- 35
C	3	1	2	4	240: 245	- 5
D	3	1	2	4	210: 255	- 45

Quindi: 1° A - vincente contro B,
2° B, 3° D - vincente contro C,
4° C

D.2.6 Esempio 6

A vs. B	71 – 65	B vs. F	95 – 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 – 100
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 – 75
A vs. E	80 – 86	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 – 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	80 – 75
B vs. E	75 – 76		

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti classifica	Canestri	Differenza canestri
A	5	3	2	8	398: 392	+ 6
B	5	3	2	8	403: 399	+ 4
C	5	3	2	8	455: 423	+ 32
D	5	3	2	8	383: 379	+ 4
E	5	3	2	8	384: 380	+ 4
F	0	0	5	5	380: 430	- 50

Quindi: 6° F

Classifica delle gare tra A,B,C,D,E:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti classifica	Canestri	Differenza canestri
A	4	2	2	6	313: 312	+ 1
B	4	2	2	6	308: 309	- 1
C	4	2	2	6	350: 348	+ 2
D	4	2	2	6	318: 319	- 1
E	4	2	2	6	304: 305	- 1

Quindi: 1° C, 2° A

Classifica delle gare tra B,D,E:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti classifica	Canestri	Differenza canestri
B	2	1	1	3	155: 151	+ 4
D	2	1	1	3	143: 147	- 4

E 2 1 1 3 143: 143 0

Quindi: 3° B, 4° E, 5° D

D.2.6 Esempio 7

A vs. B	73 – 71	B vs. F	95 – 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 – 96
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 – 75
A vs. E	90 – 96	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 – 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	80 – 75
B vs. D	80 – 79	E vs. F	80 – 75
B vs. E	79 – 80		

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	classifica	Canestri	Differenza	canestri
A	5	3	2	8		410: 408	+ 2	
B	5	3	2	8		413: 409	+ 4	
C	5	3	2	8		455: 419	+ 36	
D	5	3	2	8		398: 394	+ 4	
E	5	3	2	8		398: 394	+ 4	
F	5	0	5	5		395: 445	- 50	

Quindi: 6° F

Classifica delle gare tra A,B,C,D,E:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	classifica	Canestri	Differenza	canestri
A	4	2	2	6		325: 328	- 3	
B	4	2	2	6		318: 319	- 1	
C	4	2	2	6		350: 344	+ 6	
D	4	2	2	6		318: 319	- 1	
E	4	2	2	6		318: 319	- 1	

Quindi: 1° C, 5° A

Classifica delle gare tra B,D,E:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	classifica	Canestri	Differenza	canestri
B	2	1	1	3		159: 159	0	
D	2	1	1	3		147: 147	0	
E	2	1	1	3		147: 147	0	

Quindi: 2° B, 3° D - vincente contro E, 4° E

D.3 Forfait

D.3.1 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.

D.3.2 Se la squadra perde per forfait per la seconda volta, i risultati di tutte le gare giocate da questa squadra saranno considerati nulli.

D.3.3 Se la squadra perde per forfait per la seconda volta in una competizione a gironi, e la squadra(e) meglio classificata(e) di ciascun girone deve qualificarsi per il turno successivo, i risultati di tutte le gare giocate dalla squadra ultima classificata nel girone a incrocio saranno considerati nulli.

Esempio

La squadra 4A del girone A perde due volte per forfait, quindi tutte le sue gare sono annullate.

Classifica finale:

Girone A	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1A	4	0	8
Squadra 2A	2	2	6
Squadra 3A	0	4	4
Squadra 4A			

Girone B	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1B	6	0	12
Squadra 2B	4	2	10
Squadra 3B	1	5	7
Squadra 4B	1	5	7

Risultati delle gare giocate tra le squadre 3B e 4B:

3B vs 4B 88 – 71

4B vs 3B 76 – 75

Quindi: 3° 3B, 4° 4B

Classifica finale corretta del Girone B:

Girone B	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1B	4	0	8
Squadra 2B	2	2	6
Squadra 3B	0	4	4

D.3.4 Se la squadra perde per forfait per la seconda volta in una competizione a gironi, e per la classifica finale del girone tutte le squadre di tutti i gironi devono aver giocato lo stesso numero di gare, i risultati di tutte le gare giocate dalle squadre ultime classificate di tutti i gironi saranno considerati nulli.

Esempio

La squadra 6B del girone B perde due volte per forfait, quindi tutte le sue gare sono annullate.

Classifica finale:

Girone A	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1A	10	0	20
Squadra 2A	8	2	18
Squadra 3A	6	4	16
Squadra 4A	4	6	14
Squadra 5A	2	8	12
Squadra 6A	0	10	10

Girone B	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1B	8	0	16
Squadra 2B	6	2	14
Squadra 3B	4	4	12
Squadra 4B	2	6	10
Squadra 5B	0	8	8
Squadra 6B			

Girone C	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1C	10	0	20
Squadra 2C	8	2	18

Girone D	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1D	9	1	19
Squadra 2D	9	1	19

Squadra 3C	5	5	15
Squadra 4C	5	5	15
Squadra 5C	2	8	12
Squadra 6C	0	10	10

Squadra 3D	6	4	16
Squadra 4D	4	6	14
Squadra 5D	1	9	11
Squadra 6D	1	9	11

Risultati delle gare giocate tra le squadre 5D e 6D:

5D vs 6D 83 – 81

6D vs 5D 92 – 91

Quindi: 5° 5D, 6° 6D

Classifica finale corretta dei Gironi A, C e D:

Girone A	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1A	8	0	16
Squadra 2A	6	2	14
Squadra 3A	4	4	12
Squadra 4A	2	6	10
Squadra 5A	0	8	8

Girone C	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1C	8	0	16
Squadra 2C	6	2	14
Squadra 3C	3	5	11
Squadra 4C	3	5	11
Squadra 5C	0	8	8

Girone D	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1D	7	1	15
Squadra 2D	7	1	15
Squadra 3D	4	4	12
Squadra 4D	2	6	18
Squadra 5D	0	8	8

Note:

Dovrebbe essere stabilita la classifica comparativa tra le squadre con uguale piazzamento nei gironi, stabilendo un girone unico con tutte le squadre in questa situazione. Devono applicarsi i criteri nel seguente ordine:

- Miglior record vinte-perse di tutte le gare giocate nella classifica finale corretta del girone.
- Differenza canestri più alta di tutte le gare nella classifica finale corretta del girone.
- Numero di punti gara realizzati più alto di tutte le gare nella classifica finale corretta del girone.
- Se questi criteri non sono sufficienti, la classifica finale corretta del girone sarà sorteggiata.

Esempio per le squadre seconde classificate nella classifica finale corretta delle squadre.

Girone X	Vinte	Perse	Punti gara	Punti cl.	Differenza canestri
Squadra 2D	7	1	628 – 521	15	
Squadra 2B	6	2	551 – 488	14	+63
Squadra 2A	6	2	531 – 506	14	+25
Squadra 2C	6	5	525 – 500	14	+25

Quindi

1° Squadra 2D Miglior record vinte-perse

2° Squadra 2B Differenza canestri più alta delle squadre 2A e 2C

3° Squadra 2A Stessa differenza canestri di 2C ma numero di punti gara realizzati più alto

4° Squadra 2C Stessa differenza canestri di 2A ma numero di punti gara realizzati più basso

D.4 Gare di andata e ritorno (punteggio aggregato)

- D.4.1** Per una serie di due gare (andata e ritorno) i punti totali della serie (punteggio aggregato) devono essere considerati come 1 gara unica di durata di 80 minuti
- D.4.2 Se il punteggio alla fine della prima gara dovesse essere pari, non si dovrà giocare alcun tempo supplementare.
- D.4.3 Se il punteggio aggregato delle due gare alla fine è ancora in parità, la seconda gara dovrà continuare con tanti tempi supplementari di 5 minuti quanto necessario per rompere la parità.
- D.4.4 La squadra vincitrice della serie dovrà essere la squadra che:
- È la vincitrice di entrambe le gare.
 - Ha segnato il numero maggiore di punti del punteggio aggregato alla fine della seconda gara se entrambe le squadre hanno vinto una gara.

D.5 Esempi

D.5.1 Esempio 1

A vs B 80 – 75

B vs A 72 – 73

La squadra A è la vincente della serie (vincitrice di entrambe le gare)

D.5.2 Esempio 2

A VS B 80 – 75

B VS A 73 – 72

La squadra A è la vincitrice punteggio aggregato A 152 – B 148)

D.5.3 Esempio 3

A vs B 80 – 80

B vs A 92 – 85

La squadra B è la vincitrice (punteggio aggregato A 165 – B 172). Nessun tempo supplementare per la prima gara.

D.5.4 Esempio 4

A vs B 80 – 85

B vs A 75 – 75

La squadra B è la vincitrice della serie (punteggio aggregato A 155 – B 160). Nessun tempo supplementare per la seconda gara.

D.5.5 Esempio 5

A vs B 83 – 81

B vs A 79 – 77

Il punteggio aggregato della serie A 160 – B 160. Dopo il(i) tempo supplementare(i) della seconda gara:

B vs A 95 – 88

La squadra B è la vincitrice della serie (punteggio aggregato A 171 – B 176)

D.5.6 Esempio 6

A vs B 76 – 76

B vs A 84 – 84

Il punteggio aggregato della serie A 160 – B 160. Dopo il(i) tempo supplementare(i) della seconda gara:

E – SOSPENSIONI PER I MEDIA

E.1 Definizione

L'ente organizzatore di una competizione può autonomamente decidere se utilizzare sospensioni per i media e, se sì, di quale durata (60, 75, 90 o 100 secondi).

E.2 Regola

E.2.1 Per ciascun quarto è consentita 1 sospensione 'tecnica', in aggiunta alle regolari sospensioni. Le sospensioni per i media non sono permesse in un tempo supplementare.

E.2.2 La prima sospensione (di squadra o 'tecnica') in ciascun quarto sarà di 60, 75, 90 o 100 secondi di durata.

E.2.3 La durata di tutte le altre sospensioni in un quarto sarà di 60 secondi.

E.2.4 Entrambe le squadre avranno diritto a 2 sospensioni durante la prima metà-gara e a 3 sospensioni durante la seconda.

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

- Se considerata come sospensione 'tecnica' 60, 75, 90 o 100 secondi, cioè la prima in un quarto, o
- Se non considerata come sospensione 'tecnica' 60 secondi, cioè richiesta da una delle due squadre dopo la concessione della sospensione 'tecnica'.

E.3 Procedura

E.3.1 Idealmente, le sospensioni per i media devono essere effettuate prima degli ultimi 5 minuti residui in quel quarto. Tuttavia, non c'è alcuna garanzia che questo possa succedere.

E.3.2 Se nessuna delle due squadre ha richiesto una sospensione prima degli ultimi 5 minuti nel quarto, allora si dovrà effettuare una sospensione 'tecnica' 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.

E.3.3 Se ad una delle due squadre viene concessa una sospensione prima degli ultimi 5 minuti nel quarto, allora questa sospensione sarà utilizzata come sospensione 'tecnica'.

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

E.3.4 Seguendo questa procedura, ci potrebbero essere da un minimo di 1 sospensione in ogni quarto ad un massimo di 6 sospensioni nella prima metà-gara ed un massimo di 8 sospensioni nella seconda.

**FINE delle REGOLE
e delle
PROCEDURE DI GIOCO**