

REGOLAMENTO TECNICO

MODIFICHE IN VIGORE DAL 1° OTTOBRE 2018

ARTICOLO 17 – Rimessa

17.2.8

Quando il cronometro mostra 2:00 o meno minuti nel quarto periodo ed in ogni supplementare, in una rimessa laterale il difensore non deve muovere nessuna parte del suo corpo sopra la linea perimetrale per interferire la rimessa ovvero deve stare ad una distanza minima di 1 metro se il giocatore che ha diritto alla rimessa ha meno di 2 metri alle spalle.

L'arbitro deve usare un segnale preventivo come ammonizione, come riportato in figura, mentre sta amministrando la rimessa.

Una violazione dopo l'ammonizione comporta un richiamo alla squadra; al secondo richiamo sarà fischiato un fallo tecnico.



ARTICOLO 24 – Palleggio

Un palleggio è il movimento di una palla viva causato da un giocatore in controllo di palla che tira, colpisce, rotola la palla sul terreno. Levato dalla regola: "o deliberatamente la getta contro il tabellone".

ARTICOLO 28 – 8 secondi

28.1.3

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

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

ARTICOLO 29 – 24 secondi

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.

Poi:

- Se la rimessa è amministrata in zona di difesa, l'apparecchio dei 24" deve essere resettato a 24";
- Se la rimessa è amministrata in zona d'attacco, l'apparecchio dei 24" deve essere resettato come segue:
 1. Se **14" o più** appaiono sul display dei 24" nel momento in cui il gioco viene fermato, l'apparecchio dei 24" non verrà resettato, ma dovrà continuare per il tempo residuo;
 2. Se **13" o meno** appaiono sul display dei 24" nel momento in cui il gioco viene fermato, l'apparecchio dei 24" verrà resettato a 14".

29.2.3

Dopo che la palla ha toccato l'anello del canestro avversario, l'apparecchio dei 24" dovrà essere resettato a:

- 24", se la squadra avversaria acquisisce il controllo della palla.
- 14", se la squadra che riconquista il controllo della palla è la stessa che ne aveva il controllo prima che la palla toccasse l'anello.

Il 24" deve essere resettato ogni volta che il gioco è fermato da un arbitro per un fallo o una violazione commessa dalla squadra in controllo di palla.

In queste situazioni, il possesso di palla deve essere concesso alla squadra opposta a quella che aveva precedentemente il possesso.

Quindi: - se la rimessa è amministrata nella metà campo di difesa, i 24" devono essere resettati a 24";
- se la rimessa è amministrata in zona di attacco, il 24" deve essere resettato a 14".

29.2.4

Quando il cronometro indica 2:00 o meno minuti nel quarto quarto e nel supplementare, a seguito di un time out chiesto dalla squadra che avrà il possesso di palla nella sua metà campo difensiva, l'allenatore di quella squadra ha il diritto di decidere se la seguente rimessa sarà amministrata sul punto di rimessa in attacco o in difesa.

Il coach o chi ne fa le veci, dovrà informare entro la fine del time out dove intenderà eseguire la rimessa.

Se la rimessa sarà amministrata dal punto di rimessa in attacco, il 24" deve essere resettato come segue: - se spettano 14" o più nell'apparecchio dei 24" nel momento in cui il gioco è stato interrotto, l'apparecchio deve essere portato a 14".

Se la rimessa sarà amministrata dal punto di rimessa in difesa, il 24" deve essere resettato come segue: - se la squadra ha un nuovo controllo di palla oppure è stata chiamata la violazione di un fallo all'altra squadra, l'apparecchio dei 24" deve essere resettato a 24";
- se la squadra aveva il controllo di palla quando il gioco è stato interrotto, il cronometro dei 24" deve continuare dal tempo in cui è stato fermato.

Gli arbitri dovranno sempre segnalare con entrambe le braccia alzate con i palmi aperti quando mancano 10" al termine dell'azione, possibilmente aiutando il gesto con la voce. Successivamente seguirà la consueta segnalazione dei 5".

ARTICOLO 35 – Doppio fallo

35.1.1

Un doppio fallo è una situazione nella quale due giocatori di squadre diverse commettono un fallo personale l'uno verso l'altro, approssimativamente nello stesso momento.

35.1.2

Per poter considerare 2 falli come un doppio fallo, devono esistere le seguenti condizioni:

- entrambi i falli sono falli di giocatori;
- entrambi i falli comportano un contatto fisico;
- entrambi i falli avvengono tra due giocatori di squadre diverse che commettono fallo l'un l'altro;
- entrambi i falli devono avere la stessa penalità; se non le hanno decide il primo arbitro quale è la sanzione da applicare perché precedente.

ARTICOLO 36 – Fallo tecnico

Se è fischiato un fallo tecnico, 1 tiro libero deve essere concesso.

Dopo il tiro libero, il gioco deve essere ripreso dalla squadra che aveva controllo della palla o che ne aveva diritto dal punto in cui è stato fischiato il fallo tecnico.

Se nessuna squadra aveva il diritto alla palla, sarà una situazione di palla a due (freccia).

Il tiro libero deve essere amministrato IMMEDIATAMENTE, anche se è già iniziata un'altra serie di tiri liberi o altra penalità, senza seguire l'ordine delle sanzioni

ARTICOLO 38 – Fallo tecnico/sanzioni

38.2.4

Il numero di tiri liberi deve essere concesso come segue:

- se il fallo comporta l'espulsione di un aiuto allenatore, sostituto, giocatore escluso oppure un membro accompagnatore della squadra, incluse le situazioni per aver lasciato l'area di panchina in una situazione di rissa, e tale fallo è dato all'allenatore come fallo tecnico: 2 tiri liberi.

ARTICOLO 39 – Rissa

Ogni persona in panchina che, dopo aver lasciato l'area della panchina, partecipa attivamente in una rissa deve essere squalificata (fallo personale squalificante), se invece non partecipa, espulsione e fallo tecnico alla panchina. Per ogni persona squalificata sarà data una sanzione di 2 tiri liberi, che potranno essere cancellate solo dalla presenza di sanzioni uguali contro la squadra opposta.

Esempio: - 4 falli squalificanti alla squadra A e 2 falli squalificanti alla squadra B: si tirano 4 tiri liberi da parte di B.

L'arbitro più lontano dalla rissa si recherà al tavolo e detterà al personale, che dovrà segnare nella parte alta del referto, i numeri dei giocatori o il personale della panchina coinvolto attivamente o passivamente.

ARTICOLO 50 – Operatore dei 24"

La palla che prende posizione tra l'anello ed il tabellone, a meno che nei tiri liberi ed a meno che un possesso di palla sia parte della penalizzazione del fallo, porta ad una situazione di palla a due con conseguente rimessa per il possesso alternato.

Dato che la palla ha toccato l'anello, il 24" deve essere resettato a 14" o ad un nuovo 24".

Tutte le rimesse che fanno parte di una sanzione per un fallo antisportivo o squalificante devono essere amministrare dalla linea di rimessa nella zona di attacco; in tutti i casi la squadra avrà a disposizione 14" per concludere l'azione.

La rimessa che inizierà ogni quarto fuorché il primo ed ogni tempo supplementare rimarrà dalla linea centrale, in quanto non è parte di una sanzione per un'infrazione.

Il Responsabile S.T.AR.
S.d.A. Pallacanestro Toscana
Massimo Di Piazza