

REGOLAMENTO TECNICO

MODIFICHE IN VIGORE DAL 1° OTTOBRE 2018

"PRECISAZIONI -- ESEMPI -- INTERPRETAZIONI"

ARTICOLO 10 – Stato della palla

10-1 Precisazione. La palla non diventa morta e il canestro vale se realizzato, quando un giocatore è in atto di tiro a canestro su azione e termina il suo tiro con un movimento continuo mentre un giocatore della squadra in difesa commette un fallo contro un avversario dopo che il movimento continuo del tiratore è iniziato. Questa precisazione è allo stesso modo valida anche se un giocatore, allenatore, vice-allenatore, giocatore escluso o membro della delegazione al seguito della squadra in difesa, commette un fallo tecnico.

10-2__Esempio: A1 ha iniziato l'atto di tiro a canestro su azione quando B2 commette un fallo su A2. A1 finisce il suo tiro con un movimento continuo.
Interpretazione: Il canestro, se realizzato, è valido.

10-3__Esempio: A1 ha iniziato l'atto di tiro a canestro su azione quando A2 commette fallo su B2. A1 finisce il suo movimento continuo.
Interpretazione: La palla diventa morta quando A2 commette il fallo.
Il canestro, se realizzato, non deve essere considerato valido.

ARTICOLO 12 – Salto a due e possesso alternato

12-3__Esempio: Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Immediatamente dopo che la palla viene legalmente toccata dal saltatore A1, la palla:
(a) Va direttamente fuori campo;
(b) E' presa da A1 prima che essa abbia toccato uno dei giocatori non coinvolti nel salto o il terreno.

Interpretazione: In ambedue i casi, alla squadra B viene concessa una rimessa in gioco come risultato della violazione di A1. La squadra B avrà nuovi 24" se la rimessa è amministrata nella zona di difesa e 14" se amministrata nella zona di attacco. Dopo la rimessa in gioco, la squadra che non acquisisce il controllo della palla viva sul terreno di gioco avrà diritto al primo possesso alternato dal punto più vicino a quello in cui si è verificata la successiva situazione di salto a due.

12-10__Esempio: Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Prima che la palla abbia raggiunto il suo punto più alto, il saltatore A1 tocca la palla.
Interpretazione: A1 ha commesso una violazione sul salto a due. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa dalla sua zona di attacco, vicino

alla linea centrale nel punto più vicino a dove la violazione è stata commessa, con 14" sull'apparecchio dei 24"; **in tutti i casi di violazione su salto a due, si verifica la posizione di chi commette la violazione e la rimessa va fatta in attacco/difesa con 14"/24" secondo l'opportunità.**

ARTICOLO 14 – Controllo della palla

- 14-3__Esempio:** La squadra A ha avuto il controllo della palla per 15". A1 tenta di passare la palla a A2 e la palla passa oltre la linea perimetrale. B1 nel tentativo di evitare che la palla finisca nel fuori campo, salta dall'interno del terreno di gioco sopra la linea perimetrale. B1 è ancora in volo quando:
- (a) Batte la palla con 1 mano o entrambe le mani;
 - (b) Prende la palla con ambedue le mani o la palla si arresta su di una mano e la palla ritorna sul terreno di gioco dove è presa da A2.
- Interpretazione:** (a) La squadra A rimane in controllo di palla; i 24" continuano;
- (b) La squadra B ha ottenuto il controllo della palla. Il 24" sarà resettato per la squadra A.

ARTICOLO 17 – Rimessa in gioco da fuori campo

- 17-12__Esempio:** Nell'ultimo minuto della gara, con 17" a disposizione sull'apparecchio dei 24", A1 ha palleggiato nella sua zona di difesa, quando un giocatore B devia la palla nel fuori campo all'altezza della linea di tiro libero estesa.
- (a) Una sospensione viene concessa alla squadra B;
 - (b) Una sospensione viene concessa alla squadra A;
 - (c) Una sospensione viene concessa prima alla squadra B e subito dopo alla squadra A (o viceversa).
- Interpretazione:** (a) Il gioco riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A dalla linea di tiro libero estesa nella sua zona di difesa. La squadra A avrà a disposizione 17" sull'apparecchio dei 24";
- (b) e (c) Se l'allenatore A decide per una rimessa in gioco dalla sua zona di attacco, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella sua zona di attacco con 14" a disposizione sull'apparecchio dei 24". Se l'allenatore A decide per una rimessa dalla propria zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione 17" sull'apparecchio dei 24".

- 17-15__Esempio:** Con 1:24 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 ha palleggiato nella sua zona di attacco quando B1 devia la palla nella zona di difesa della squadra A, dove un qualsiasi giocatore della squadra A inizia di nuovo a palleggiare. Ora B2 devia la palla fuori campo nella zona di difesa della squadra A con:
- (a) 6";
 - (b) 17" residui sull'apparecchio dei 24". Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Dopo il time out, **se l'allenatore A** decide per una rimessa dalla linea di rimessa nella propria zona di attacco, la squadra A avrà a disposizione:

- (a) 6";
- (b) 14" sull'apparecchio dei 24".

Se l'allenatore A decide per una rimessa dalla propria zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione:

- (c) 6";
- (d) 17" sull'apparecchio dei 24".

17-20__Esempio: A1 incaricato della rimessa dalla linea centrale estesa sul lato opposto al tavolo ad inizio di un quarto o di un tempo supplementare, passa la palla ad A2 e toccata da questo finisce fuori campo nella zona di difesa della squadra A.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B nella propria zona di attacco dal punto più vicino a dove la palla è finita fuori campo, con 14" a disposizione sull'apparecchio dei 24".

ARTICOLI 29/50 – 24 Secondi

29/50-12 Precisazione. Se il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo o una violazione (non per essere la palla finita fuori campo) commessa dalla squadra non in controllo di palla ed il possesso della palla è assegnato alla stessa squadra che precedentemente lo deteneva in zona di attacco, l'apparecchio dei 24" dovrà essere resettato come segue:

- Se 14" o più apparivano sull'apparecchio dei 24" al momento in cui il gioco è stato fermato, l'apparecchio dei 24" non sarà resettato, ma continuerà per il tempo residuo;
- Se 13" o meno apparivano sull'apparecchio dei 24" al momento in cui il gioco è stato fermato, l'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14".

29/50-25 Precisazione. Una rimessa in gioco conseguente un fallo antisportivo o da espulsione sarà sempre amministrata dalla linea di rimessa nella zona di attacco della squadra che ne ha diritto. L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14".

29/50-26__Esempio: Con 1:12 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 sta palleggiando nella sua zona di attacco con 6" sull'apparecchio dei 24", quando B1 commette un fallo antisportivo su A1. A questo punto una sospensione è richiesta indifferentemente dall'allenatore A oppure B.

Interpretazione: Dopo i tiri liberi effettuati da A1, la sospensione è concessa; dopo che è terminata, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella propria zona di attacco. L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14".

29/50-27 Precisazione. Quando un tiro a canestro è stato effettuato e poi viene fischiato un fallo difensivo, l'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14".

29/50-47 Precisazione. Mentre il cronometro di gara è in movimento, ogni qualvolta una squadra acquisisce un nuovo controllo di una palla viva indifferentemente in zona di attacco o di difesa, quella squadra avrà 24" sull'apparecchio dei 24".

29/50-48__Esempio:

giocatore della squadra A potrà effettuare 1 tiro libero. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla, quando il fallo tecnico è stato fischiato.

36-28__Esempio: B1 è sanzionato con il suo quinto fallo personale. Mentre si dirige verso la panchina della propria squadra B1 è sanzionato con un fallo da espulsione.
Interpretazione: Con il suo quinto fallo B1 è diventato un giocatore escluso. Ogni successivo fallo da espulsione contro di lui sarà addebitato al suo allenatore come un fallo tecnico e registrato come "B2". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14" sull'apparecchio dei 24".

36-32 Precisazione. Un giocatore allenatore sarà espulso se è stato sanzionato con i seguenti falli:

- (a) 2 falli tecnici come giocatore;
- (b) 2 falli antisportivi come giocatore;
- (c) 1 fallo antisportivo e 1 fallo tecnico come giocatore;
- (d) 1 fallo tecnico come allenatore, registrato come "C1" e 1 fallo antisportivo o tecnico come giocatore;
- (e) 1 fallo tecnico come allenatore, registrato come "B1" o "B2", 1 fallo tecnico come allenatore, registrato come "C1" e 1 fallo antisportivo o tecnico come giocatore;
- (f) 2 falli tecnici come allenatore registrati come "B1" o "B2" e 1 fallo antisportivo o tecnico come giocatore;
- (g) 2 falli tecnici come allenatore, registrati come "C1".
- (h) 1 fallo tecnico come allenatore, registrato come "C1" e 2 falli tecnici come allenatore, registrati come "B1" o "B2".
- (i) 3 falli tecnici come allenatore, registrati come "B1" o "B2".

In sostanza, nei casi a), b) e c) vige la stessa regola di quando uno è giocatore; nei casi g), h) e i) vige la regola uguale a quando uno è allenatore.

Negli altri casi, se il fallo tecnico come allenatore è PERSONALE (C1), BASTA UN SECONDO TECNICO O ANTISPORTIVO come giocatore per essere espulso; se il fallo tecnico è alla panchina (B1), allora si deve raggiungere la somma di 3 falli tecnici/antisportivi come giocatore e/o allenatore per essere espulso.

ARTICOLO 38 - Fallo da espulsione

38-5 Precisazione. Quando un vice-allenatore, sostituto, giocatore escluso o membro della delegazione al seguito viene espulso, all'allenatore sarà addebitato un fallo tecnico, registrato come "B2". La sanzione sarà la stessa come per ogni altro fallo da espulsione.

38-6__Esempio: A1 è stato sanzionato con il suo quinto fallo personale. Questo è il secondo fallo della squadra A in questo quarto. Frustrato, egli insulta verbalmente l'arbitro. A1 è sanzionato con un fallo da espulsione.

Interpretazione: A1 è diventato un giocatore espulso. Il suo fallo da espulsione è addebitato contro l'allenatore A, registrato come "B2". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa nella propria zona di attacco.

39-3 Precisazione. Un allenatore sarà sanzionato con un fallo tecnico per l'espulsione di un vice-allenatore, sostituto, giocatore escluso o di un membro della delegazione al seguito per aver oltrepassato i confini dell'area della panchina della squadra durante una situazione di rissa. Ogni fallo tecnico sarà registrato come "B2". La sanzione saranno 2 tiri liberi e possesso della palla per gli avversari. In aggiunta, per ogni fallo da espulsione, la sanzione saranno 2 tiri liberi e possesso della palla per gli avversari. Tutte le ulteriori sanzioni saranno amministrate, salvo che ci siano sanzioni identiche contro squadre avversarie da essere compensate. Il gioco riprenderà dalla linea di rimessa nella zona di attacco della squadra, come in caso di un qualsiasi altro fallo da espulsione. L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14".

39-6__Esempio: A1 e B1 iniziano una rissa nel terreno di gioco. A6 e il manager della squadra A entrano nel terreno di gioco e vengono coinvolti in modo attivo nella rissa.

Interpretazione: A1 e B1 saranno espulsi, registrati come "DC". Le sanzioni per entrambi i falli da espulsione (A1, B1) si compensano l'un l'altra. All'allenatore A sarà addebitato un fallo tecnico, registrato come "B2". A6 sarà espulso registrato come "D2". Sul referto i rimanenti quattro spazi di A6 saranno riempiti con "F". Anche il manager della squadra A sarà espulso. La sua espulsione sarà addebitata all'allenatore A, registrata come "B2".

ATTENZIONE: Un qualsiasi giocatore(i) della squadra B effettuerà 6 tiri liberi (**2 tiri liberi per il fallo tecnico all'allenatore A a causa di A6 ed il manager della squadra A che hanno oltrepassato i confini dell'area della panchina**, 2 tiri liberi per l'espulsione di A6 per il suo attivo coinvolgimento nella rissa, 2 tiri liberi per il fallo tecnico all'allenatore A a causa dell'espulsione del manager della squadra A per il suo attivo coinvolgimento nella rissa). Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa nella propria zona di attacco. L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14".

ARTICOLO 42 - Situazioni speciali

42-1 Precisazione. Nelle situazioni speciali con un numero di sanzioni da dover amministrare durante lo stesso periodo con cronometro di gara fermo, gli arbitri devono prestare particolare attenzione all'ordine in cui si sono verificate la violazione o i falli, per determinare quali sanzioni siano da amministrare e quali da compensare.

42-12__Esempio: Con 8" sull'apparecchio dei 24", B1 nella propria zona di difesa commette fallo su A1. Dopo ciò B2 commette un fallo tecnico.

(a) Il fallo di B1 è il quarto fallo della squadra B, il fallo tecnico di B2 è il quinto fallo della squadra B nel quarto;

(b) Il fallo di B1 è il quinto fallo della squadra B, il fallo tecnico di B2 è il sesto fallo della squadra B nel quarto;

(c) A1 ha subito fallo in atto di tiro e la palla non è entrata nel canestro;

(d) A1 ha subito fallo in atto di tiro e la palla è entrata nel canestro.

Interpretazione: In tutti i casi, un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero per il fallo tecnico, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.

Dopo il tiro libero:

- (a) Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove il fallo di B1 è stato fischiato. L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14" ;
- (b) A1 effettuerà 2 tiri liberi e il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero;
- (c) A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi e il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero;
- (d) Il canestro di A1 è valido. A1 effettuerà 1 tiro libero e il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

42-13__Esempio: Con 8" sull'apparecchio dei 24", B1 commette un fallo antisportivo su A1. Dopo ciò:

- (a) A2;
- (b) B2;

commettono un fallo tecnico.

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

(b) Un giocatore qualsiasi della squadra A effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.

In entrambi i casi, dopo il tiro libero per il fallo tecnico, A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella propria zona di attacco, con 14" sull'apparecchio dei 24".

Firenze lì, 30 settembre 2018

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