

Pallacanestro



STRUTTURE DI ATTIVITÀ

 ACQUAVIVA	 DANZA	 MONTAGNA	 PALLAVOLO
 ATLETICA LEGGERA	 DISCIPLINE ORIENTALI	 MOTOCICLISMO	 PATTINAGGIO
 AUTOMOBILISMO	 EQUESTRI E CINOFILE	 NEVE	 SUBACQUEA
 CALCIO	 GINNASTICHE	 NUOTO	 TENNIS
 CICLISMO	 GIOCHI	 PALLACANESTRO	 VELA

Approvato dalla DN – agg. al 30 agosto 2018

INDICE

LE FONTI NORMATIVE DEL SISTEMA UISP

CARTA DEI PRINCIPI

REGOLAMENTO ORGANICO

REGOLAMENTO ATTIVITÀ

REGOLAMENTO DISCIPLINARE

REGOLAMENTO DI GIOCO/DISCIPLINA

FORMAZIONE

LE FONTI NORMATIVE DEL SISTEMA UISP

Scopi, finalità e attività Uisp

Statuto - Art. 1 – Scopi e Finalità

1. *L'UISP è l'Associazione di tutte le persone e soggetti collettivi, a partire dalle associazioni sportive, che vogliono essere protagoniste del fenomeno sportivo attraverso la pratica diretta, competitiva e non, la partecipazione alle esperienze associative e formative, l'organizzazione di eventi.*
2. *L'UISP è un'Associazione nazionale che realizza scopi e finalità anche attraverso le proprie articolazioni territoriali, denominate Comitati.*
3. *L'UISP sostiene i valori dello sport contro ogni forma di sfruttamento, d'alienazione, contro la pratica del doping; opera per il benessere e la promozione della salute dei cittadini, per la tutela e la sostenibilità ambientale, i valori di dignità umana, di non violenza e solidarietà tra le persone e tra i popoli e coopera con quanti condividono questi principi.*
4. *L'UISP promuove:*
 - a. *la pratica sportiva nella sua accezione ludico-motoria, non agonistica ed agonistica o competitiva, con finalità quindi formative e ricreative;*
 - b. *la diffusione – nello sport e, attraverso lo sport, nella vita sociale – di una cultura dei diritti e delle pari opportunità, dell'ambiente e della solidarietà, riconoscendo lo sport come diritto di cittadinanza e come risorsa per l'inclusione;*
 - c. *la funzione educativa dello sport sia nella crescita individuale che nella collettività;*
 - d. *stili di vita attivi incentrati sul movimento;*
 - e. *la cooperazione, anche nella sua forma decentrata, lo sviluppo e la solidarietà internazionale;*
 - f. *la cultura della condivisione delle scelte in un contesto comunitario che educi ai principi di partecipazione, corresponsabilità, non violenza e sostenibilità;*
 - g. *la cultura della legalità per la lotta contro le mafie e ogni forma di criminalità;*
 - h. *la valorizzazione dei beni culturali, monumentali e artistici.*
5. *L'UISP non persegue fini di lucro diretto o indiretto in conformità con quanto previsto dalle normative vigenti ed è retta da norme statutarie/regolamentari ispirate al principio di partecipazione all'attività sociale da parte di chiunque e in condizioni di uguaglianza e pari opportunità.*
6. *L'UISP promuove e realizza attività d'interesse generale, anche mediante la produzione e lo scambio di beni e servizi di utilità sociale, secondo principi mutualistici e solidaristici, in attuazione del principio di sussidiarietà*

Statuto - Art. 2 – Attività Esercitabili

1. *L'attività sportiva della UISP è di natura dilettantistica ed è retta dalle norme statali che la disciplinano, l'UISP promuove lo sviluppo associativo e organizza attività multidisciplinari quali:*
 - a) *attività motorie – sportive, come educazione permanente per tutte le età, di carattere:*
 - i. *promozionale, amatoriale e dilettantistico, seppure con modalità competitive, così come nella sua dimensione dello sportper tutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;*
 - ii. *attività non agonistica, attività ludico-motorie e di avviamento alla pratica sportiva;*
 - iii. *attività agonistiche di prestazione, connesse al proprio fine istituzionale, nel rispetto di quanto sancito dai Regolamenti tecnici delle Federazioni Sportive Nazionali o delle Discipline Sportive Associate, con le quali stipulare appositi protocolli e convenzioni nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento Coni-Eps;*
 - b) *attività formative dirette ai tecnici, agli educatori ed agli operatori sportivi e/o ad altre figure similari. Gli attestati e le qualifiche conseguite avranno valore nell'ambito UISP, salvo che la UISP abbia stipulato apposita Convenzione con la specifica Federazione sportiva nazionale, Disciplina Sportiva associata o altro Ente di promozione sportiva e/o salvo che la UISP abbia ottenuto l'accreditamento o altro riconoscimento dalle Istituzioni europee, dai Ministeri o dalle Regioni territorialmente competenti, in merito al percorso di formazione che potrà eventualmente qualificarsi come formazione professionale;*
 - c) *attività di solidarietà sociale quali, a titolo meramente esemplificativo e non esaustivo, interventi a sostegno delle persone fragili, di tutte le forme di disagio, di sostegno alla genitorialità;*
 - d) *attività strumentali a favorire la socializzazione e la crescita dei soci e della collettività quali, a titolo esemplificativo e non esaustivo, attività di tempo libero e turistiche, culturali, artistiche, ludiche,*

- sociali, di protezione civile, di tutela ambientale, di servizio alla persona, di gestione e costruzione impianti, informazione ed editoria, organizzazione di eventi;*
- e) *attività di ricerca negli ambiti in cui opera, comprensiva della costituzione di Centri studi, biblioteche, pubblicazioni, organizzazione di convegni e seminari in via diretta o in collaborazione con Università, Fondazioni di ricerca o altri organismi pubblici o privati;*
 2. *L'UISP può svolgere anche attività di natura economica e strumentale al perseguimento delle finalità istituzionali, ivi incluse operazioni mobiliari ed immobiliari ritenute utili per il conseguimento dell'oggetto sociale, prestare fidejussioni e garanzie reali nei confronti di ogni livello associativo UISP, dei soggetti affiliati e delle società partecipate nel rispetto delle norme di legge.*
 3. *E' compito del Consiglio Nazionale approvare atti di indirizzo sulle attività.*

Strutture di Attività

Statuto - Art. 20 – Le Strutture di Attività'

1. *Le strutture di attività, istituite con delibera del Consiglio Nazionale, sono preposte allo sviluppo e alla gestione tecnica delle attività; ad esse sono affidate la ricerca e l'innovazione delle attività, la formazione di tecnici e dirigenti per gli ambiti di loro competenza.*
2. *Esse promuovono e partecipano alla progettazione di percorsi innovativi, con riferimento anche agli aspetti tecnici della disciplina o dell'attività relativa, e concorrono alla loro realizzazione, condividendone le responsabilità con gli organismi del rispettivo livello.*
3. *Nel rispetto dell'insediamento associativo, il Consiglio del rispettivo livello, Territoriale, Regionale e Nazionale nomina/revoca i componenti e i responsabili delle strutture di attività previo consultazione, da effettuarsi nell'assemblea delle affiliate per il livello territoriale, e con le Strutture di attività del livello inferiore per il livello regionale e nazionale.*
4. *Il Regolamento Nazionale deve altresì prevedere le modalità di funzionamento e la possibilità di formare strutture di attività con competenza interterritoriale. Non può essere nominato nel ruolo di Responsabile di struttura di attività Nazionale, Regionale, Territoriale, chi sia stato incaricato per due mandati consecutivi.*
5. *Ogni struttura di attività deve dotarsi di un proprio Regolamento Tecnico Nazionale coerente con i principi dell'Associazione. Tale Regolamento deve essere approvato dal Consiglio Nazionale Uisp.*
6. *Ogni struttura di attività provvede ad istituire specifiche commissioni disciplinari quali istanze di giudizio per l'attività sportiva.*
7. *I livelli Regionali o Territoriali non possono emanare norme che siano in contrasto con il Regolamento Nazionale di attività.*
8. *Le strutture di attività non hanno autonomia finanziaria e patrimoniale né rappresentanza legale e giudiziale.*

Regolamento Nazionale - Art. 57

1. *Il Consiglio Nazionale su proposta della Direzione Nazionale con specifica delibera istituisce le Strutture di Attività e stabilisce le specifiche attività sportive di competenza di ciascuna di esse; nel rispetto dell'insediamento associativo, in seguito, i Consigli Territoriali, Regionali ciascuno per le proprie competenze, provvedono ad attivare le Strutture di Attività del relativo livello.*
2. *Qualora nel corso dell'anno vi fosse l'esigenza di organizzare nuove attività ed inserire nuovi codici di tesseramento delle stesse sarà compito del Settore Nazionale Attività, in accordo con i Settori Nazionali Tesseramento e Organizzazione, eseguire l'istruttoria e dare un parere, alla Direzione Nazionale per le decisioni conseguenti.*
3. *Nel rispetto dell'insediamento associativo, il Consiglio del rispettivo livello, Territoriale, Regionale e Nazionale nomina i/le componenti e i/le responsabili delle proprie Strutture di Attività previa consultazione, da effettuarsi nell'assemblea delle affiliate per il livello territoriale, e con le Strutture di Attività del livello inferiore per il livello regionale e nazionale.*
4. *Le Assemblee delle Strutture di Attività dovranno svolgersi entro 90 giorni dallo svolgimento del Congresso del rispettivo livello e convocate dal/dalla Presidente almeno 15 giorni prima del loro svolgimento e saranno rivolte, a livello territoriale, a tutte le affiliate che hanno tesserati iscritti all'attività afferente la Struttura di Attività da nominare.*
5. *Alle Assemblee consultive territoriali partecipa per ciascuna affiliata un/una proprio/a rappresentante, a quelle Regionali e Nazionali il/la responsabile delle Strutture di Attività del livello inferiore.*
6. *Le Strutture di Attività possono essere composte da un numero di componenti compreso tra un minimo di 3 ed un massimo di 20 a seconda dell'insediamento associativo.*
7. *I/le Componenti e i/le responsabili delle Strutture di Attività restano in carica, salvo revoca da parte del*

competente Consiglio, per l'intero quadriennio e decadono con la scadenza/decadenza degli Organismi dirigenti.

8. Le proposte delle Strutture di Attività a ogni livello sono assunte a maggioranza semplice e sono valide indipendentemente dal numero dei/delle presenti.
9. Delle riunioni delle Strutture di Attività dovrà essere redatto verbale su un apposito registro. Tale verbale deve essere trasmesso tempestivamente alla Direzione UISP del competente livello.
10. La convocazione delle riunioni delle Strutture di Attività contenente l'ordine del giorno va effettuata con almeno 7 giorni di anticipo, o 3 giorni in caso di urgenza, e inviata anche alla Direzione UISP del livello competente che potrà essere presente alla riunione, attraverso un/una proprio/a rappresentante.
11. Le Strutture di Attività non hanno autonomia finanziaria e patrimoniale né rappresentanza legale e giudiziale.
12. Per il coordinamento delle Strutture di Attività il/la Presidente può proporre al Consiglio la nomina di un Coordinatore/Coordinatrice.

Regolamento Nazionale - Art. 58 – Regolamenti Tecnici Strutture di Attività

1. Ogni Struttura di Attività deve dotarsi di un proprio Regolamento Tecnico Nazionale coerente con i principi dell'Associazione composto: dalla Carta dei principi (eventuale), dal Regolamento Organico, dal Regolamento Attività, dal Regolamento Disciplinare, Formazione e dai Regolamenti di gioco/disciplina per ciascuna attività. Tali Regolamenti dovranno essere approvati dal Consiglio Nazionale.
2. Le Strutture di Attività propongono alla Direzione del rispettivo livello: l'istituzione del proprio organigramma tecnico e specifiche commissioni disciplinari quali istanze di giudizio per l'attività sportiva; l'attribuzione e la perdita delle qualifiche tecniche specifiche relative alle attività da esse organizzate.

Formazione

Regolamento Nazionale - Art. 59 - Finalità ed Obiettivi

1. Per il raggiungimento degli scopi e delle finalità previste dallo Statuto, l'UISP organizza e gestisce la formazione dei/delle propri/e soci/socie.
2. L'UISP riconosce esclusivamente la formazione e l'aggiornamento condotti secondo le regole e i criteri previsti dal Regolamento Formazione approvato dal Consiglio Nazionale.
3. Le attività esercitate di cui all'art.2 dello Statuto devono svolgersi con l'impiego di educatori, educatrici, tecnici, insegnanti, operatori, operatrici, formati secondo la normativa di cui all'Art. precedente.

Regolamento Nazionale - Art. 13 – I Regolamenti

1. Il Consiglio Nazionale al fine di dare piena attuazione e disciplinare le previsioni statutarie e regolamentari approva:
 - a) Il Regolamento di comunicazione e di identità visiva UISP;
 - b) Il Regolamento Formazione UISP;
 - c) Il Regolamento Amministrativo Gestionale UISP.

Fonti normative

Sono fonti normative in ordine di importanza:

- a) Statuto UISP;
- b) Regolamento Nazionale UISP;
- c) Codice etico UISP;
- d) Regolamento di comunicazione e di identità visiva UISP;
- e) Regolamento Formazione UISP;
- f) Regolamento Amministrativo Gestionale UISP;
- g) Atti e disposizioni UISP Nazionale;
- h) Carta dei principi;
- i) Regolamento organico;
- j) Regolamenti attività, formazione e disciplina;
- k) Regole di gioco/disciplina;
- l) Disposizioni Struttura di Attività Nazionale;
- m) Disposizioni delle Strutture di Attività Regionali;
- n) Disposizioni delle Strutture di Attività Territoriali.

CARTA DEI PRINCIPI

Principi a fondamento dei diritti e dei doveri delle associazioni e dei soci

- a) **Principio della personalità:** l'attività svolta dall' UISP valorizza l'individuo con la sua personalità, ponendolo al centro degli interessi e rifuggendo da modelli che lo sacrificino alla ricerca esasperata del risultato e del protagonismo.
- b) **Principio della partecipazione all'attività:** il Socio deve essere messo nelle condizioni di svolgere l'attività nella maniera più libera possibile. È pertanto vietata ogni previsione che consenta alle Associazioni di limitare la circolazione dei Soci, se non per quanto previsto dal Regolamento attività.
- c) **Principio di no profit:** qualsiasi iniziativa e prestazione all'interno dell'attività sportiva non può perseguire in alcuna maniera, né diretta né indiretta, finalità lucrative o qualsivoglia profitto.
- d) **Principio di solidarietà:** i Soci devono svolgere la propria attività e promuovere iniziative tendenti a favorire la socializzazione, l'integrazione e l'aggregazione tra soggetti diversi, combattendo ogni forma di emarginazione e razzismo.
- e) **Principio di lealtà:** ogni Socio deve sempre comportarsi con correttezza e lealtà, evitando qualsiasi atto teso a raggiungere un vantaggio ingiusto o a provocare danno alla salute altrui. Deve quindi essere rifiutata e prevenuta qualsiasi forma di violenza fisica o morale.

Principi organizzativi

- a) **Principio di associazionismo:** qualsiasi funzione deve essere ricoperta esclusivamente da Soci.
- b) **Principio di pari opportunità:** la UISP persegue la rappresentanza paritaria dei generi e assicura ai rappresentanti dei Soci collettivi e individuali, senza discriminazioni, la possibilità di accesso a tutti gli organi e incarichi statutari e organizzativi.
- c) **Principio di pari rappresentanza:** deve essere valorizzata la capacità rappresentativa del territorio, temperando con tale aspetto quello meramente proporzionale.
- d) **Principio di territorialità:** la UISP promuove e organizza le proprie attività sul territorio nel rispetto degli ambiti territoriali previsti dallo Statuto, dal Regolamento Nazionale, dalle delibere del Consiglio Nazionale Uisp.
- e) **Principio di flessibilità:** l'organizzazione tecnica deve sviluppare strumenti tecnico-organizzativi che consentano la possibilità di fare attività, privilegiando lo sviluppo di forme innovative.
- f) **Principio di autonomia normativa:** al territorio è riconosciuta autonomia normativa allo scopo di valorizzare le peculiari esigenze del territorio stesso. È comunque vietata ogni deroga ai principi dello Statuto e del Regolamento Nazionale UISP, della presente Carta nonché alle norme contenute nel Regolamento Tecnico Nazionale (fatto salvo quelle derogabili).
La norma contraria a tali principi è illegittima e pertanto affetta da nullità assoluta; essa è quindi disapplicabile con effetto immediato e non retroattivo.
- g) **Principio di certezza:** le attività a tutti i livelli devono svolgersi nell'applicazione certa dei Regolamenti e delle norme in genere. Pertanto l'esercizio della facoltà di deroga non deve mai determinare una situazione di incertezza sulle norme da adottare o sulle procedure di applicazione delle stesse, né deve determinare lacune o vuoti normativi o situazioni incompatibili rispetto alla Normativa.
- h) **Principio di conoscibilità:** tutti gli Associati devono essere messi nelle condizioni di conoscere tempestivamente la normativa in vigore.

Principi dell'attività

- a) **Principio di tutela del diritto alla salute:** tutti i Soci che partecipano alle attività, devono

concorrere a sviluppare forme di adeguata informazione e controllo sul diritto alla salute, con particolare riferimento all'uso di sostanze dopanti.

- b) **Principio di promozione sportiva:** l'organizzazione dell'attività deve promuovere e favorire lo svolgimento di qualsiasi attività, compreso le attività innovative, riconoscendo a ognuna pari dignità nello svolgimento della pratica in ottemperanza con la carta Uisp dei diritti delle donne. Assume nei confronti dei minori i contenuti della policy Uisp. Deve porsi particolare attenzione alle esigenze e alle peculiarità delle fasce di popolazione che presentano marginalità sociale.
- c) **Principio di premialità:** deve favorirsi l'introduzione di previsioni premiali in iniziative particolarmente rilevanti per il conseguimento delle finalità sociali, quali: lotta alla violenza fisica o morale, integrazione di soggetti deboli e/o emarginati, sviluppo di scambi di conoscenze e culture diverse, ciò anche con la collaborazione di altre organizzazioni con le quali l'Uisp ha sottoscritto protocolli di accordo nazionali.
- d) **Principio di diversificazione:** l'attività deve essere diversificata per rispondere alle varie domande. A tal fine le attività devono essere rese flessibili per assicurare una efficace risposta alle diverse esigenze.
- e) **Principio di omogeneità:** l'attività è normata dal Regolamento di Gioco/Disciplina che non può essere modificato per non snaturare l'attività stessa.
- f) **Principio di formazione:** la UISP deve favorire in ogni modo corsi volti alla formazione delle figure previste dal regolamento nazionale Formazione.

Rapporti tra i settori delle strutture di attività

- a) **Principio di collaborazione:** gli incarichi all'interno delle Strutture di Attività dovranno essere improntati a criteri di reciproca collaborazione e imparzialità. Ogni Settore della Struttura di Attività deve lavorare di concerto con gli altri, allo scopo di favorire lo sviluppo, in ogni sua forma, dei principi contenuti nella presente Carta. In tale ottica è necessario prevedere strumenti tendenti a garantire il più possibile il regolare andamento delle attività e delle manifestazioni.

Principi della giustizia disciplinare

- a) **Principio di autonomia e indipendenza:** è garantita l'autonomia assoluta degli Organi disciplinari, al fine di consentire che siano emesse decisioni conformi alle previsioni normative.
- b) **Principio di esclusività della giurisdizione:** spetta agli Organi disciplinari il potere di giudicare, in ogni grado di giudizio, sugli illeciti disciplinari e di applicare le sanzioni previste.
- c) **Principio di diritto alla difesa:** a ogni Socio deve essere garantita la possibilità di difesa in tutti i gradi di giudizio previsti, nelle forme e nei termini previsti dalla normativa. E' comunque sempre ammesso ricorso all'Organo giudicante di livello superiore per le sanzioni a tempo (uguali o maggiori di 30 giorni di squalifica) e/o per illecito sportivo .
- d) **Principio di efficienza:** l'organizzazione giurisdizionale deve sviluppare meccanismi e forme di giudizio caratterizzati dalla tecnicità e dalla rapidità, pertanto i componenti degli Organi giudicanti devono necessariamente essere scelti nel rispetto di criteri oggettivi. È da favorire la circolazione dei Giudici in più ambiti territoriali.
- e) **Principio di incompatibilità:** il Giudice non può appartenere contemporaneamente ai diversi gradi di giudizio. È sempre esclusa, in sede di impugnazione, la partecipazione al giudizio - sotto qualsiasi veste - del Giudice che ha emesso il provvedimento impugnato.

REGOLAMENTO ORGANICO

Art. 1 DEFINIZIONE DEL REGOLAMENTO ORGANICO

Il Regolamento organico è la sintesi del funzionamento della Struttura di Attività (di seguito denominata anche UISP SdA Pallacanestro) dei suoi Componenti e dell'Organigramma della stessa, dei compiti e delle forme d'esercizio di questi ultimi.

Art. 2 ORGANIZZAZIONE

1. La UISP organizza attività di pallacanestro attraverso la specifica UISP SdA Pallacanestro, secondo la seguente articolazione: territoriale, regionale e nazionale.
2. L'attivazione, una volta istituita la SdA nazionale, di una UISP SdA Pallacanestro di livello territoriale o regionale è deliberata dal Consiglio UISP del rispettivo livello, in conformità con lo Statuto e il Regolamento Nazionale UISP.

Art. 3 FUNZIONAMENTO

1. La UISP SdA Pallacanestro è composta a tutti i livelli da:
 - Responsabile, nominato dal Consiglio del rispettivo livello;
 - Componenti (da 3 a 20 a seconda insediamento associativo), nominati dal Consiglio del rispettivo livello;
 - Organigramma Tecnico, nominato dalla Direzione del rispettivo livello, è composto dai Responsabili e componenti/referenti dei seguenti settori:
 - ATTIVITÀ
 - Settore attività Amatori Senior Maschile e Femminile (*vedi cod. attività 30A*)
 - Settore attività Giovanile (*vedi cod. attività 30A*)
 - Settore attività integrata (*vedi cod. attività 30A*)
 - Settore Summerbasket (*vedi cod. attività 30B*)
 - Settore Tecnico Arbitrale
 - INNOVAZIONE E SVILUPPO
 - FORMAZIONE E RICERCA
 - COMUNICAZIONE
 - COMMISSIONI DISCIPLINARI
 - Giudice
 - Commissione disciplinare primo grado
 - Commissione disciplinare secondo grado

Art. 4 INCOMPATIBILITÀ

1. La carica, nell'ambito UISP, di Presidente Nazionale, Regionale, Territoriale, o di Responsabile SdA Pallacanestro a tutti i livelli è incompatibile con qualsiasi altra Presidenza o Responsabilità SdA.
2. La carica di componente gli organi di controllo e garanzia è incompatibile con qualsiasi altra carica Uisp.
3. L'incarico di componente la Commissione disciplinare è incompatibile con l'appartenenza agli organismi dirigenti a pari livello e con altri incarichi UISP SdA Pallacanestro a tutti i livelli.

Art. 5 COMPONENTI DELLA UISP SDA PALLACANESTRO

1. I Componenti della UISP SdA Pallacanestro a tutti i livelli sono nominati dal competente Consiglio UISP.
2. Questi sono convocati dal Responsabile della UISP SdA Pallacanestro per le decisioni in materia di:
 - a) formulazione dei programmi e proposte di attività e di formazione;
 - b) svolgimento attività e formazione;

- c) individuazione delle figure soggette a formazione;
 - d) elaborazione, ogni anno, del programma di attività e del relativo budget della successiva stagione sportiva da sottoporre all'approvazione della Direzione competente;
 - e) tenuta del libro dei verbali delle decisioni assunte nelle riunioni;
 - f) formulazione proposta Regolamento Tecnico Nazionale;
3. Le decisioni e proposte dei componenti della UISP SdA Pallacanestro sono assunte a maggioranza semplice e sono valide indipendentemente dal numero dei/delle presenti.
 4. La convocazione delle riunioni delle UISP SdA Pallacanestro contenente l'ordine del giorno va effettuata con almeno 7 giorni di anticipo, o 3 giorni in caso di urgenza, e inviata anche alla Direzione UISP del livello competente che potrà essere presente alla riunione, attraverso un/una proprio/a rappresentante.

Art. 6 RESPONSABILE DELLA UISP SDA PALLACANESTRO

1. Il Responsabile della UISP SdA Pallacanestro è nominato dal Consiglio del rispettivo livello e può essere revocato dallo stesso, come previsto dallo Statuto e Regolamento Nazionale UISP.
2. È responsabile del regolare funzionamento della struttura e dei relativi Settori.
Ha il compito di:
 - a) rappresentare la UISP SdA Pallacanestro;
 - b) presentare, annualmente, ai componenti la SDA il programma di attività e il relativo budget;
 - c) proporre ai componenti della UISP SdA Pallacanestro i nominativi dei Responsabili di settore.
 - d) convocare e coordinare i componenti della SDA e di coordinare il proprio organigramma

Art. 7 SETTORI DELLA UISP SDA PALLACANESTRO

1. I Responsabili e i componenti/referenti di settore hanno il compito di organizzare l'attività e di promuovere la formazione delle figure tecniche.

Art. 8 DEFINIZIONE DI SETTORE

1. I Settori sono i rami organizzativi delle UISP SdA Pallacanestro a tutti i livelli e si dividono in: attività, settore tecnico arbitrale, innovazione e sviluppo, formazione e ricerca, disciplina.

Art. 9 SETTORE ATTIVITÀ

1. Il Settore attività ha il compito di curare la gestione dell'attività.
2. Il Settore attività è composto dai Responsabili e da vari Gruppi di lavoro.

Art. 10 SETTORE ARBITRALE

1. Il Settore arbitrale ha il compito di curare l'attività arbitrale.
2. Il Settore arbitrale è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro, dal Designatore Arbitrale, giudici, arbitri, assistenti arbitrali., giurie, etc.

Art. 11 SETTORE INNOVAZIONE E SVILUPPO

1. Il Settore innovazione e sviluppo ha il compito di curare i nuovi progetti e le nuove forme di attività.
2. Il Settore innovazione e sviluppo è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro.

Art. 12 SETTORE FORMAZIONE

1. Il Settore formazione e ricerca ha il compito di promuovere la formazione delle figure tecniche e la ricerca.
2. Il Settore formazione e ricerca è composto dai Responsabili e dai gruppi di lavoro.

Art. 13 SETTORE COMUNICAZIONE

1. Il Settore comunicazione ha il compito di curare la comunicazione.
2. Il Settore comunicazione è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro.

Art. 14 SETTORE DISCIPLINARE

1. Il Settore disciplinare ha il compito di curare l'attività disciplinare
2. Il Settore disciplinare è composto da:
 - Responsabile e dal gruppo di lavoro.
 - Giudice
 - Commissione disciplinare primo grado
 - Commissione disciplinare secondo grado

REGOLAMENTO ATTIVITÀ

TITOLO I – DISPOSIZIONI GENERALI

Art. 15 LA STAGIONE SPORTIVA

La stagione sportiva ha inizio il 1° settembre e termina il 31 agosto successivo.

Art. 16 CLASSIFICAZIONE DELL'ATTIVITÀ

1. La UISP organizza, attraverso la propria UISP SdA Pallacanestro anche in collaborazione con le proprie affiliate, attività motorie – sportive, come educazione permanente per tutte le età:
 - a) nella sua dimensione dello sport per tutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;
 - b) non agonistico/non competitivo, attività ludico-motorie e di avviamento alla pratica sportiva;
 - c) promozionale e amatoriale con modalità competitive;
2. Per le attività di cui al precedente comma 1 punti b) e c) sono previste le seguenti categorie:

a) MINIBASKET	Età sino a 10 anni
b) UNDER 12	Età sino a 12 anni
c) UNDER 13	Età 12 e 13 anni
d) UNDER 14	Età 13 e 14 anni
e) UNDER 15	Età 14 e 15 anni
f) UNDER 16	Età 15 e 16 anni
g) UNDER 18	Età 16, 17 e 18 anni
h) UNDER 20	Età 18, 19 e 20 anni
i) AMATORI SENIOR	Età minima 16 anni compiuti
j) AMATORI OVER 40	Età minima 40 anni compiuti
k) OPEN	Età minima 16 anni compiuti
3. Sono previste le seguenti discipline:
 - PALLACANESTRO
 - PALLACANESTRO 3 CONTRO 3
4. Per il solo ambito non agonistico/non competitivo, i soggetti di un sesso possono partecipare ad attività rivolta a soggetti dell'altro sesso, purché in regola con le età previste per le diverse categorie.

Art. 17 ADESIONE ALL'UISP

1. Le persone fisiche e le Associazioni/Società che intendono partecipare alle attività organizzate dall'UISP devono, salvo accordi/convenzioni nazionali, aderire all'UISP secondo le modalità stabilite dallo Statuto, dal Regolamento Nazionale UISP, dalle norme sul tesseramento.
2. L'adesione all'UISP ha validità fino al termine dell'anno sociale e implica l'accettazione delle finalità, dei principi e delle regole sanciti dallo Statuto e dal Regolamento Nazionale UISP e/o deliberate dagli Organismi dirigenti.

Art. 18 TUTELA SANITARIA

La partecipazione alle attività è consentita nel rispetto delle norme sulla Tutela Sanitaria approvate dal Consiglio Nazionale UISP.

Art. 19 DENUNCIA-QUERELA PROPOSTA DA UN SOCIO UISP NEI CONFRONTI DI ALTRO SOCIO UISP

I Soci UISP che intendano proporre alla competente Autorità giudiziaria atto di denuncia-querela nei confronti di altro Socio UISP per atti e/o fatti relativi alla vita associativa e alle regole interne dell'Associazione devono, prima, aver espletato tutti i gradi della giustizia endo-associativa.

Art. 20 RAPPORTI TRA I VARI LIVELLI

Nella stesura dei Calendari i livelli inferiori devono tener conto della compatibilità/ concertazione con i calendari dei livelli superiori.

Nell'organizzazione delle Attività il livello superiore deve tener conto del rapporto con il livello inferiore competente per territorio.

Art. 21 NORME DI PARTECIPAZIONE

Fermo restando il diritto di partecipazione alle attività sportive dei tesserati delle FSN/DSA tesserati Uisp, le norme di partecipazione devono prevedere indicazioni riguardo l'impiego degli stessi nel rispetto delle norme Coni e delle specifiche Convenzioni.

Art. 22 PARTECIPAZIONE

E' consentita la partecipazione alle attività a quanti in regola con le norme del Tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale Uisp, con le norme sulla tutela sanitaria e assicurative e dalle norme previste dalle specifiche convenzioni sottoscritte a livello nazionale.

TITOLO II – ORGANIZZAZIONE DELL'ATTIVITA'

Art. 23 Calendario ufficiale

1. Le manifestazioni organizzate e riconosciute dall'UISP SdA Pallacanestro sono inserite nel calendario ufficiale e nella specifica piattaforma web UISP-CONI a tutti i livelli.

Art. 24 Disposizioni Organizzative Annuali (DOA)

1. Entro il 31 Agosto di ogni anno, la UISP SdA Pallacanestro Nazionale diramerà le "Disposizioni Organizzative Annuali" contenenti tutte le disposizioni e le informazioni utili all'organizzazione dell'attività per la stagione sportiva nonché le "Norme di partecipazione" relative ai campionati e ai tornei nazionali.
2. Le D.O.A. saranno trasmesse a tutte le UISP SdA Pallacanestro Regionali e Territoriali e pubblicate sul sito nazionale www.uisp.it/pallacanestro.
3. Le D.O.A. entreranno in vigore dal giorno della loro pubblicazione e, se necessario, potranno essere integrate o modificate dalla UISP SdA Pallacanestro Nazionale mediante la pubblicazione delle stesse integrazioni o modifiche in apposito Comunicato Ufficiale.

Art. 25 NORME DI PARTECIPAZIONE

1. Le Norme di partecipazione sono le disposizioni che disciplinano e regolano l'organizzazione e lo svolgimento di ogni singolo Campionato o Torneo. Devono come minimo indicare:
 - le modalità e i termini per l'iscrizione delle squadre ai Campionati o ai Tornei;
 - la tempistica di svolgimento dei Campionati o dei Tornei;
 - la formula di svolgimento dei Campionati e dei Tornei;
 - le eventuali limitazioni per la partecipazione relativi ai singoli Campionati e Tornei;
 - qualsiasi altra informazione la UISP SdA Pallacanestro competente ritenga opportuno pubblicare.

2. Le Norme di partecipazione entreranno in vigore dal giorno della loro pubblicazione sul sito web della UISP SdA Pallacanestro che le ha emanate e, se necessario, potranno essere integrate o modificate dalla stessa UISP SdA Pallacanestro mediante la pubblicazione delle integrazioni/modifiche in apposito Comunicato Ufficiale.

Art. 26 CAMPIONATI

1. Sono classificati Campionati le manifestazioni sportive competitive di qualunque categoria e livello tese a stabilire una graduatoria tra le squadre partecipanti; la vincitrice sarà nominata Campione del relativo livello (Nazionale, Regionale, Territoriale).
E' organizzata ai diversi livelli tramite "Campionati" l'attività a carattere promozionale e amatoriale con modalità competitive articolata su più fasi o per gironi (territoriale/regionale/nazionale).
2. Sono classificati "Campionati Territoriali" le attività a carattere promozionale e amatoriale con modalità competitive organizzate dalle UISP SdA Pallacanestro Territoriali, che prevedano modalità di accesso alla successiva fase di livello regionale o nazionale.
3. Sono classificati "Campionati Regionali" le attività a carattere promozionale e amatoriale con modalità competitive organizzate dalle UISP SdA Pallacanestro Regionali che prevedano modalità di accesso alla successiva fase di livello nazionale.
4. Sono classificati "Campionati Nazionali" le attività a carattere promozionale e amatoriale con modalità competitive organizzate dalla UISP SdA Pallacanestro Nazionale a cui le Associazioni/Società sportive accedono tramite la disputa delle precedenti fasi regionali/territoriali.
5. Le modalità di accesso, le formule di svolgimento e la competenza organizzativa di ogni "Campionato" a qualsiasi livello, devono essere regolamentate da specifiche "Norme di partecipazione".

Art. 27 TORNEI

1. E' organizzata tramite "Tornei" l'attività a carattere promozionale e amatoriale con modalità competitive per cui non è previsto l'accesso a più fasi di diverso livello e tutta l'attività a carattere non agonistico e non competitivo.
2. I "Tornei" possono essere di livello nazionale, regionale, territoriale e possono essere organizzati oltre che dalle rispettive UISP SdA Pallacanestro, anche in collaborazione con le Associazioni/Società sportive affiliate.
3. Le modalità di accesso, le formule di svolgimento e la competenza organizzativa di ogni "Torneo" a qualsiasi livello, devono essere regolamentate da specifiche "Norme di partecipazione".

Art. 28 MANIFESTAZIONI PROMOZIONALI

1. Sono "Manifestazioni promozionali" tutte le attività a carattere non agonistico e non competitivo a mero scopo promozionale che non sono regolamentate o possono essere solo parzialmente regolamentate dal presente RTN.
2. Tutte le "Manifestazioni promozionali" devono pertanto essere regolamentate da uno specifico "Regolamento" e possono essere organizzati oltre che dalle UISP SdA Pallacanestro di qualsiasi livello, anche dalle Associazioni/Società sportive affiliate.

Art. 29 AUTORIZZAZIONI ALLO SVOLGIMENTO DI "TORNEI" E "MANIFESTAZIONI PROMOZIONALI"

1. Nel caso di "Tornei" o "Manifestazioni promozionali" organizzati da Associazioni/Società affiliate alla UISP, le stesse sono soggette al rilascio di preventiva *Autorizzazione* da parte della UISP SdA Pallacanestro competente per livello di attività.
2. La richiesta di autorizzazione deve essere formalizzata alla UISP SdA Pallacanestro competente almeno 15 gg. prima dell'inizio del torneo o della manifestazione e deve come minimo contenere:

- a) La programmazione ufficiale della manifestazione o del torneo, con evidenziato il giorno, la data, l'orario, la località e l'impianto sportivo di svolgimento di ciascuna gara;
 - b) Le Norme di partecipazione alla manifestazione o al torneo;
 - c) Il nominativo ed i riferimenti della manifestazione o del torneo;
 - d) Se presente, L'elenco dei nominativi che compongono il "Comitato organizzatore".
3. La UISP SdA Pallacanestro competente ha facoltà di richiedere all'organizzazione tutte le variazioni ritenute opportune e, in caso di mancata accettazione delle stesse, può non autorizzare la disputa della manifestazione o del torneo.
 4. In tutte le manifestazioni e in tutti i tornei organizzati da Associazioni/Società affiliate alla UISP e preventivamente autorizzati, la UISP SdA Pallacanestro competente ha comunque sempre il compito di provvedere in maniera esclusiva a:
 - effettuare il sorteggio per l'abbinamento delle squadre partecipanti secondo lo schema esposto nelle Norme di partecipazione;
 - designare gli arbitri e gli eventuali ufficiali di campo;
 - effettuare, prima dell'inizio delle gare, il controllo delle posizioni dei giocatori, compresa la verifica dei tesseramenti;
 - omologare le gare e procedere alla compilazione delle classifiche;
 - emettere, tramite il proprio organo di giustizia competente, tutti i provvedimenti disciplinari che si rendano necessari ai sensi del Regolamento Disciplinare e comminare tutte le sanzioni le ammende eventualmente previste nelle Norme di partecipazione;
 - emettere gli eventuali Comunicati Ufficiali.
 5. Tutte le spese sostenute dalla UISP SdA Pallacanestro per l'espletamento delle suddette funzioni sono totalmente a carico dell'organizzazione.

Art. 30 COMUNICATO UFFICIALE

1. Il Comunicato ufficiale è il documento nel quale devono essere pubblicati, a pena di nullità, tutte gli atti, le delibere e le disposizioni emanate dalle UISP SdA Pallacanestro di ogni livello.
2. La conoscenza del Comunicato ufficiale deve essere garantita a tutte le Associazioni/Società partecipanti all'attività, tramite:
 - il ritiro dello stesso, da parte dei Soci delle Associazioni/Società, presso la Segreteria della UISP SdA Pallacanestro competente o in altre sedi indicate nelle Norme di partecipazione;
 - la pubblicazione dello stesso sul sito web della UISP SdA Pallacanestro competente;
 - l'invio direttamente alle Associazioni/Società tramite e-mail, fax, etc.
3. I Comunicati ufficiali si ritengono conosciuti a far data dalla loro pubblicazione.

Art. 31 ISCRIZIONI AI CAMPIONATI E AI TORNEI

1. Le iscrizioni ai Campionati e ai Tornei di qualsiasi livello, debbono essere presentate alle UISP SdA Pallacanestro competenti, nelle modalità e nei termini previsti nelle specifiche "Norme di partecipazione".

Art. 32 LIMITI PER LA PARTECIPAZIONE A CAMPIONATI E TORNEI

1. per quanto riguarda la partecipazione di atleti tesserati con la federazione italiana Pallacanestro, la loro partecipazione può essere consentita nei limiti indicati dalla specifica Convenzione UISP-FIP
2. Le "Norme di partecipazione" ai singoli Campionati ed ai singoli Tornei dovranno specificare le suddette limitazioni.

Art. 33 VIOLAZIONI DELLE NORME SUI LIMITI PER LA PARTECIPAZIONE A CAMPIONATI E TORNEI

1. La violazione delle norme sui limiti per la partecipazione a Campionati e Tornei definite nell'Art. 38 del presente RTN o comunque, la partecipazione a gare di atleti che abbiano superato i limiti di età stabiliti per ciascuna manifestazione, la falsità nelle dichiarazioni o attestazioni richieste anche da specifiche disposizioni, costituiscono infrazioni disciplinari sanzionabili ai sensi degli Artt. 112, 126. 132 e 134 del presente RTN.

Art. 34 SQUADRE DELLA STESSA ASSOCIAZIONE/SOCIETÀ NELLO STESSO CAMPIONATO

1. Nei Campionati e nei Tornei è ammessa la partecipazione di più squadre di una stessa Associazione/Società, ma è vietato agli atleti il passaggio ad altra squadra della stessa Associazione/Società per tutta la durata del Campionato o Torneo.
2. Nei Campionati, il passaggio degli atleti ad altra squadra della stessa Associazione/Società, è ammesso nell'eventuale fase successiva di diverso livello.

Art. 35 GIRONI, CALENDARI, ORARI

1. Le UISP SdA Pallacanestro che organizzano i singoli Campionati o Tornei definiscono, secondo le modalità stabilite nelle Norme di partecipazione, i gironi, il calendario e l'orario delle gare di tutte le fasi del Campionato o del Torneo.
2. La formazione dei gironi, i calendari e gli orari delle gare devono essere pubblicati sul Comunicato Ufficiale e diventano definitivi ed inappellabili dal momento della loro pubblicazione.

Art. 36 DEPOSITO CAUZIONALE

1. Le Associazioni/Società che si iscrivono ad un Campionato o Torneo organizzato dalle UISP SdA Pallacanestro di ogni livello, sono obbligate a portare a termine il predetto Campionato o Torneo.
2. A garanzia di tale obbligo le Associazioni/Società sono tenute al versamento di un deposito cauzionale, nei termini e nell'entità fissata delle "Norme di partecipazione" del Campionato o Torneo.
3. Nel caso in cui una Associazione/Società iscriva più di una squadra alla stessa manifestazione è tenuta al versamento di un unico deposito cauzionale.
4. Nel caso in cui una Associazione/Società si iscriva a più manifestazioni deve rispettare quanto disposto dai commi 1) e 2) del presente Art..
5. A manifestazione terminata, una volta emesso il Comunicato Ufficiale definitivo con gli ultimi provvedimenti disciplinari relativi al Campionato o Torneo, il deposito cauzionale al netto di quanto eventualmente dovuto dall'Associazione/Società verrà reso all'Associazione/Società medesima.

Art. 37 RINUNCIA ALLA PARTECIPAZIONE AL CAMPIONATO O TORNEO PRIMA DELLA SCADENZA DEL TERMINE DI ISCRIZIONE

1. La rinuncia di un'Associazione/Società a partecipare ad un Campionato o Torneo, organizzato dalle UISP SdA Pallacanestro di qualsiasi livello, prima della scadenza del termine fissato per l'iscrizione, comporterà la perdita della quota d'iscrizione e sarà sanzionata secondo quanto previsto all'art. 135 comma 1 del presente RTN.

Art. 38 RINUNCIA ALLA PARTECIPAZIONE AL CAMPIONATO O TORNEO DOPO LA SCADENZA DEL TERMINE DI ISCRIZIONE

1. La rinuncia di un'Associazione/Società a partecipare ad un Campionato o Torneo, organizzato dalle UISP SdA Pallacanestro di qualsiasi livello, dopo la scadenza del termine fissato per l'iscrizione ma prima dell'inizio del campionato o del torneo, comporterà la perdita della quota d'iscrizione, la confisca del deposito cauzionale e sarà sanzionata secondo quanto previsto all'art. 135 comma 2 del presente RTN.

Art. 39 RITIRO DAL CAMPIONATO O TORNEO IN CORSO DI SVOLGIMENTO

1. Il ritiro di un'Associazione/Società da un Campionato o Torneo, organizzato dalle UISP SdA Pallacanestro di qualsiasi livello, in corso di svolgimento comporta:
 - a) Durante lo svolgimento del girone d'andata - Perdita della quota di iscrizione, confisca del deposito cauzionale, perdita di tutte le gare disputate, anche se già omologate nei C.U., con il punteggio di 0-20 per le gare vinte e con il punteggio acquisito sul campo per le gare perse.
 - b) Durante lo svolgimento del girone di ritorno - Perdita della quota di iscrizione, confisca del deposito cauzionale, omologazione di tutte le gare disputate nel girone d'andata con il punteggio acquisito sul campo, perdita di tutte le gare disputate nel girone di ritorno, anche se già omologate nei C.U., con il punteggio di 0-20 per le gare vinte e con il punteggio acquisito sul campo per le gare perse.
2. In entrambi i casi previsti dal precedente comma 1, l'Associazione/Società rinunciataria sarà sanzionata secondo quanto previsto all'art. 137 comma 2 del presente RTN.

Art. 40 RINUNCIA ALLA DISPUTA DI UNA GARA

1. L'Associazione/Società che rinunci preventivamente e comunque oltre le 36 ore antecedenti la disputa di una gara di Campionato verrà sanzionata come previsto dagli artt. 112, 132, 134 e 136 comma 1 del presente RTN.
2. L'Associazione/Società che rinunci preventivamente, nelle 36 ore antecedenti alla disputa di una gara di Campionato, verrà sanzionata come previsto dagli artt. 112, 132, 134 e 136 comma 2 del presente RTN.
3. L'Associazione/Società che non si presenti in campo o comunque non inizi la gara sarà sanzionata secondo quanto stabilito dal precedente comma 2
4. Per entrambi le Associazioni/Società interessate, la gara non disputata per rinuncia non sarà conteggiata ai fini delle "tasse gara".
5. L'Associazione/Società non mai è tenuta a nessuna forma di rimborso nei confronti dell'avversaria

Art. 41 RITIRO DA GARA INIZIATA

1. Viene considerata rinunciataria a tutti gli effetti la squadra che si rifiuti, per qualsiasi motivo, a continuare una gara già iniziata.
2. Per il suo ritiro la squadra sarà sanzionata secondo quanto previsto dagli artt. 112, 132, 134 e 137 comma 1 del presente RTN.

Art. 42 RITIRO DAL CAMPIONATO CONSEGUENTE A RINUNCIA A GARE

1. Durante lo svolgimento di un Campionato o Torneo organizzato dalle UISP SdA Pallacanestro di qualsiasi livello, la rinuncia a tre gare è considerata ritiro definitivo dal Campionato o dal Torneo, con conseguente applicazione di quanto previsto dall'Art. 45 del presente RTN.
2. Nei Campionati e Tornei a concentramento di breve durata, la rinuncia anche ad una sola gara o il ritiro nel corso della stessa è considerato ritiro definitivo dal Campionato o dal Torneo, con conseguente applicazione di quanto previsto dagli artt. 46 o 47 RTN. per il ritiro o rinuncia alla gara e quanto previsto dall'Art. 45 comma 1 lettera a) e comma 2 del presente RTN per il conseguente ritiro dal Campionato o Torneo.
3. Nelle fasi dei campionati e nei Tornei ad eliminazione diretta, l'Associazione/Società che rinuncia a disputare una gara o si ritiri nel corso della stessa sarà dichiarata perdente con il punteggio di 0-20. L'Associazione/Società avversaria passerà automaticamente al turno successivo qualora previsto o sarà dichiarata vincitrice del Campionato o del Torneo, se la rinuncia si sarà verificata per una delle gare del turno finale. Tale rinuncia/ritiro costituisce ritiro dal Campionato o dal Torneo con conseguente applicazione di quanto previsto dall'Art. 45 comma 1 lettera a) e comma 2 del presente RTN. e di quanto previsto dagli artt. 46 o 47 RTN. per il ritiro o rinuncia alla gara

Art. 43 RINUNCIA A PROSEGUIRE NELLA DISPUTA DELLE FASI SUCCESSIVE DI UN CAMPIONATO

1. La rinuncia a proseguire nella disputa delle fasi successive di un Campionato è considerata a tutti gli effetti come ritiro dal Campionato medesimo e comporterà, a carico dell'Associazione/Società rinunciataria, l'applicazione delle sanzioni di cui all'Art. 44 del presente RTN.
2. Nei casi in cui al precedente comma 1), all'Associazione/Società rinunciataria subentrerà, tra le Associazioni/Società escluse dalla predetta fase successiva, quella meglio classificata nella precedente fase di qualificazione al Campionato.

Art. 44 INGIUNZIONE DI PAGAMENTO

1. Le Associazioni/Società partecipanti ai Campionati e ai Tornei sono tenute ad adempiere, nei termini fissati dalle specifiche "Norme di partecipazione", ai versamenti delle somme dovute, per qualsiasi ragione o causa al Comitato UISP competente.
2. Nel caso di mancato pagamento nei termini, le UISP SdA Pallacanestro tramite il competente Comitato UISP, ingiungeranno all'Associazione/Società inadempiente di produrre, entro 15 gg. dalla data di ingiunzione del pagamento, la documentazione attestante l'avvenuto versamento di quanto dovuto.
3. Qualora un'Associazione/Società, nonostante la preventiva ingiunzione di pagamento, non si attenga a quanto sopra, verrà considerata a tutti gli effetti esclusa dal Campionato o dal Torneo, con conseguente applicazione, a seconda dei casi, di quanto previsto dagli Artt. 43, 44 e 45 del presente RTN.

Art. 45 ARBITRI

1. Le gare organizzate dalle UISP SdA Pallacanestro di tutti i livelli devono essere dirette da uno, due o tre Arbitri.
2. Sono arbitri abilitati allo svolgimento di tale funzione tutti coloro che hanno superato lo specifico corso di cui all'Art. 181 del presente RTN e siano in regola con le norme di tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale UISP.
3. Gli arbitri, devono dirigere la gara secondo quanto previsto dal "Regolamento del gioco della UISP SdA Pallacanestro" di cui alla PARTE SETTIMA del presente RTN e non posso in alcun modo apportare modifiche allo stesso Regolamento.
4. La divisa degli arbitri consiste di una maglietta arbitrale con distintivo UISP, pantaloni o pantaloncini, calzettoni e scarpe da pallacanestro. Qualora sia previsto il doppio arbitro o una terna arbitrale o, la divisa adottata dagli arbitri deve essere inderogabilmente uguale.

Art. 46 UFFICIALI DI CAMPO

1. In tutte le gare organizzate dalle UISP SdA. Pallacanestro di tutti i livelli devono essere presenti gli Ufficiali di campo che assistono lo/gli Arbitro/i nella direzione di gara.
2. Gli ufficiali di campo sono: un segnapunti, un suo assistente, un cronometrista e quando previsto dalle "Norme di partecipazione" di un Campionato o di un Torneo, un addetto all'apparecchio dei 24 secondi.
5. Sono Ufficiali di campo abilitati allo svolgimento di tale funzione tutti coloro che hanno superato lo specifico corso di cui all'Art. 182 del presente RTN e siano in regola con le norme di tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale UISP.
3. In assenza degli Ufficiali di campo designati dalla UISP SdA Pallacanestro, possono comunque svolgere tale funzione i soci delle Associazioni/Società opposte in gara o persone che a qualsiasi titolo si trovano presso l'impianto di gara, purché a conoscenza delle modalità di tali funzioni e non colpite da alcun provvedimento di squalifica e/o inibizione temporanea o definitiva.
4. Gli ufficiali di campo devono svolgere il loro compito secondo quanto previsto dal "Regolamento del gioco della UISP SdA Pallacanestro" di cui alla PARTE SETTIMA del presente RTN e non posso in alcun modo apportare modifiche allo stesso Regolamento.

Art. 47 COMMISSARIO DI CAMPO

1. Le UISP SdA Pallacanestro possono designare un Commissario di campo, con il compito di sovrintendere al lavoro degli ufficiali di campo e di assistere gli arbitri nel regolare svolgimento della gara, con particolare riferimento al comportamento del pubblico, dei dirigenti, dei Soci prima, durante e dopo la gara, e su qualsiasi fatto o incidente che ritengono sia eventualmente sfuggito all'osservazione degli arbitri.
2. Il rapporto del Commissario di campo costituisce parte integrante del rapporto arbitrale e deve, nel riferire i fatti, precisare ogni volta se trattasi di fatti che a suo giudizio sono sfuggiti all'attenzione o all'osservazione degli arbitri.
3. Il Commissario di campo può essere designato anche su esplicita richiesta di una Associazione. In tal caso le spese sono a totale carico dell'Associazione/Società richiedente.

Art. 48 DESIGNATORE ARBITRALE

1. Il Designatore arbitrale presceglie gli Arbitri e gli Assistenti ufficiali incaricati di dirigere le partite. Nelle proprie scelte il Designatore deve attenersi alle indicazioni fornitegli dal Referente degli Osservatori e ai criteri espressi dal Coordinatore del Settore arbitrale.
2. Nella scelta degli Arbitri incaricati di dirigere le fasi nazionali deve tenere conto delle indicazioni dei Coordinatori dei Settori arbitrali delle UISP SdA Pallacanestro regionali.

Art. 49 DIREZIONE DI GARE NON RIENTRANTI NELL'ATTIVITÀ DELL'UISP

1. Qualora un Arbitro o un Ufficiale di campo intenda dirigere gare non organizzate dalle UISP SdA Pallacanestro, non potrà mai esibire ed utilizzare la qualifica di Arbitro o Ufficiale di campo rilasciata dall'UISP.

Art. 50 FACOLTÀ DELL'ARBITRO O DELL'UFFICIALE DI GARA DI PARTECIPARE ALLE GARE COME ATLETA, DIRIGENTE O ALLENATORE ED OBBLIGHI CONSEGUENTI

1. Nell'ipotesi in cui un Arbitro o un Ufficiale di gara intenda partecipare a gare come atleta, dirigente o allenatore deve darne tempestiva comunicazione al Coordinatore del Settore arbitrale, prima dell'inizio della manifestazione alla quale intende prendere parte.
2. Nel caso in cui un Arbitro o in Ufficiale di gara subisca una sanzione disciplinare nella sua veste di Atleta o Dirigente o Allenatore è interdetto dall'attività di Ufficiale di gara per un periodo almeno doppio rispetto alla sanzione ricevuta.

TITOLO III – IMPIANTI DI GIOCO

Art. 51 IMPIANTI DI GIOCO

1. Per impianto di gioco si intende la struttura, nella sua interezza, in cui vengono disputate le gare previste nei campionati e nei tornei organizzate dalle UISP Sda Pallacanestro di ogni livello o da Associazioni/Società affiliate.
2. L'impianto di gioco è costituito almeno da:
 - Un campo di gioco (Art 192 del presente RTN);
 - Le attrezzature obbligatorie previste dall'Art. 193 del presente RTN;
 - Idonei spogliatoi per gli atleti;
 - Idonei spogliato per gli Arbitri e gli Ufficiali di campo;
 - Idonea area (spalti) riservata al pubblico spettatore
3. Il campo di gioco, di norma deve avere le caratteristiche indicate nell'Art 192 del presente RTN. Le UISP SdA Pallacanestro possono acconsentire la disputa delle gare su campi di gioco di dimensioni inferiori purché sia garantita la sicurezza e l'incolumità degli atleti, di tutti gli addetti presenti e del pubblico.

Art. 52 EFFICIENZA DELL'IMPIANTO DI GIOCO

1. L'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, è responsabile della regolarità dell'impianto sportivo ed in particolare del campo di gioco e delle sue attrezzature, dell'agibilità del medesimo. Essa, deve inoltre garantire la buona efficienza degli spogliatoi per gli arbitri, ufficiali di campo e per gli atleti.
2. Pertanto, prima di ogni gara, l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare deve verificare in tempo utile lo stato di efficienza dell'impianto di gioco.
3. Nel caso in cui l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, riscontrasse gravi e rilevanti anomalie all'impianto di gioco, tali da rendere lo stesso indisponibile, la stessa Associazione/Società deve dare comunicazione di detta disponibilità almeno 24 ore prima dell'inizio della gara, alla UISP SdA Pallacanestro competente ed all'Associazione/Società ospitata o seconda nominata nel calendari gare.
4. Nel caso di indisponibilità dell'impianto di gioco di cui al precedente comma 3, la UISP SdA Pallacanestro competente può:
 - a) In caso di fondati e comprovati motivi non imputabile all'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, concedere il rinvio della gara;
 - b) sanzionare l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare con quanto previsto dagli artt. 112, 132, 134 e 136 comma 1 del presente RTN.

Art. 53 ATTREZZATURE DEL CAMPO DI GIOCO

1. L'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, deve consegnare agli arbitri 30 minuti prima dell'orario di inizio della gara, le attrezzature obbligatorie previste dall'Art. 193 del presente RTN.
2. Se le attrezzature indispensabili ed in via subordinata le corrispondenti attrezzature di riserva, mancano o presentano rilevanti irregolarità, la gara non potrà iniziare o proseguire con le conseguenze previste dall'art. 130 del presente RTN.
3. Per irregolarità rilevanti devono intendersi quelle che possono incidere sul regolare svolgimento della gara.

Art. 54 MANCANZA O IRREGOLARITÀ DELLE ATTREZZATURE OBBLIGATORIA PRIMA DELL'INIZIO DELLA GARA

1. Qualora al momento della consegna delle attrezzature, l'arbitro (o, in caso di più arbitri, il primo arbitro) accerti la mancanza o l'irregolare funzionamento di quelle indispensabili, l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, deve provvedere alla sostituzione o alla necessaria riparazione per l'ora fissata quale inizio della gara.
2. Se non si è provveduto entro tale termine la gara deve avere regolarmente inizio con l'utilizzazione delle attrezzature di riserva.
3. Le stesse disposizioni si applicano nel caso in cui l'irregolarità sia accertata a seguito di presentazione del reclamo previsto dal successivo art. 64 del presente RTN.
4. Le stesse disposizioni si applicano nel caso in cui l'irregolare funzionamento dell'attrezzatura si verifichi dopo la consegna agli arbitri, ma prima dell'inizio della gara.
5. Se mancano o non funzionano regolarmente anche le attrezzature di riserva la gara non verrà disputata ed alla squadra ospitante o prima nominata nel calendario gare, saranno applicate le sanzioni previste dagli artt. 130 e 132 del presente RTN.

Art. 55 IRREGOLARITÀ DELLE ATTREZZATURE INDISPENSABILI DOPO L'INIZIO DELLA GARA

1. Se l'irregolare funzionamento delle attrezzature indispensabili si verifica dopo l'inizio della gara, quest'ultima deve proseguire con l'utilizzazione delle attrezzature di riserva.
2. Se mancano o presentano irregolarità anche le attrezzature di riserva, la gara non può proseguire e deve essere omologata come disposto dagli artt. 130 e 132 del presente RTN.
3. Qualora l'irregolare funzionamento delle attrezzature di riserva si verifichi dopo la ripresa della gara, questa non può proseguire e verrà ripetuta secondo le disposizioni della UISP SdA Pallacanestro competente per l'organizzazione del Campionato o del Torneo.

4. Se nel corso della partita viene riparata l'attrezzatura principale, alla prima sospensione di gioco, i dirigenti lo segnaleranno agli arbitri e la gara continuerà con tale apparecchiatura.

Art. 56 IRREGOLARITÀ DEL CAMPO DI GIOCO

1. Qualora prima dell'orario di inizio di una gara gli arbitri accertino l'esistenza di irregolarità immediatamente eliminabili, gli arbitri sono l'arbitro tenuti a fissare un termine perentorio, entro il quale l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare possa eliminare le irregolarità riscontrate.
2. Nel caso di gara non disputata per le ragioni di cui al precedente comma 2, l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare sarà sanzionata con quanto previsto dagli artt. 112, 130, 132, 134 del presente RTN.

Art. 57 IMPRATICABILITÀ DEL CAMPO DI GIOCO (PRIMA E DURANTE LA GARA)

1. Si ha impraticabilità del campo di gioco nel caso in cui il regolare svolgimento della gara venga ad essere alterato o impedito da fattori atmosferici o da altri fatti esterni comunque non imputabili all'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare.
2. L'arbitro (o, in caso di più arbitri, il primo arbitro), a suo insindacabile giudizio, non darà inizio alla gara o la sospenderà qualora ritenga vi sia pericolo per l'incolumità delle persone a seguito di condizioni meteorologiche avverse, terreno scivoloso o non vi sia garanzia dello svolgimento della gara per atleti e pubblico in completa sicurezza.
3. L'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare ha l'obbligo di provvedere, su richiesta dell'arbitro, ad eliminare lo stato di impraticabilità del campo di gioco nei limiti delle sue possibilità e responsabilità.
4. Qualora sussistano condizioni tali da far prevedere l'impossibilità di disputare o di riprendere la gara sospesa l'arbitro (o, in caso di più arbitri, il primo arbitro), a suo insindacabile giudizio, non farà disputare la gara o la sospenderà in via definitiva.
5. La gara non disputata o non proseguita e comunque non portata a termine verrà recuperata ex-novo.
6. L'impraticabilità del campo di gioco non può mai riguardare le attrezzature di cui all'Art. 193 del presente RTN.

Art. 58 RECLAMO AVVERSO LE DECISIONI ARBITRALI SULLA REGOLARITÀ DEL CAMPO DI GIOCO E DELLE ATTREZZATURE E SULLA PRATICABILITÀ DEL CAMPO DI GIOCO

1. L'Associazione/Società che non condivida la decisione adottata dagli arbitri prima dell'inizio della gara in ordine alla regolarità del campo e delle attrezzature o alla impraticabilità del terreno di gioco, deve, a pena di inammissibilità, presentare agli arbitri immediato reclamo scritto e sinteticamente motivato, indicando in calce al reclamo l'autorizzazione all'addebito di un contributo di importo uguale a quello prevista per la presentazione del reclamo alla competente UISP SdA Pallacanestro.
2. Il reclamo è immediatamente esaminato e risolto, dopo aver sentito l'Associazione/Società contro interessata.
3. Se il reclamo è accolto, non verrà addebitato alcun contributo per la presentazione del ricorso.
4. La presentazione di questo speciale reclamo non è consentita quando l'impraticabilità del terreno di gioco, l'irregolarità del campo e delle attrezzature si siano verificate dopo l'inizio della gara.
5. Avverso la decisione adottata secondo quanto previsto nei precedenti capoversi, l'Associazione/Società che si ritiene danneggiata può presentare, al competente Organo di giustizia.
6. La gara può essere annullata d'ufficio soltanto se disputata senza utilizzazione delle attrezzature indispensabili o delle corrispondenti attrezzature di riserva.

Art. 59 INGRESSO AGLI IMPIANTI DI GIOCO

1. Le Associazioni/Società devono favorire l'accesso al pubblico per assistere a gare dei Campionati o dei Tornei.
2. L'ingresso del pubblico alle gare è di norma regolamentato dalle norme emanate dagli Enti proprietari degli impianti o dai gestori degli stessi. Detta regolamentazione non è in alcun modo condizionante dell'andamento delle attività organizzate dalle UISP SdA Pallacanestro.
3. E' facoltà delle Associazioni/Società, qualora l'impianto di gara lo permetta, di porsi in regime di ingresso a pagamento per tutte le gare indette dalla UISP SdA Pallacanestro ad esclusione di manifestazioni riguardanti le categorie minibasket e di tutte le categorie giovanili.

Art. 60 ACCESSO AL CAMPO DI GIOCO

1. Possono accedere al campo di gioco soltanto i Soci iscritti sulle liste di partecipazione alla gara e gli ufficiali UISP designati dalla UISP SdA Pallacanestro competente.
2. Possono prendere posto sulla panchina riservata a ciascuna squadra i soli Soci iscritti nel referto ufficiale di gara.
3. Le violazioni di cui ai precedenti commi saranno sanzionate secondo quanto previsto dall'art. dall'art. 129 punto 1 del presente RTN
4. E' consentita la presenza al tavolo di uno speaker ufficiale. La sua funzione deve essere strettamente limitata alla diramazione di notizie ufficiali. Di eventuali trasgressioni risponde l'Associazione/Società ospitante che verrà sanzionata secondo quanto previsto dall'art. 129 punto 2 del presente RTN.
5. All'interno del terreno di gioco può essere consentita la presenza di persone addette a varie funzioni (custode dell'impianto, pulitori, incaricati del servizio d'ordine, etc) anche se non tesserate. Di qualsiasi loro comportamento non consono ai principi generali di lealtà e correttezza o in violazione di norme regolamentari, risponde l'Associazione/Società ospitante che verrà sanzionata secondo quanto previsto dall'art. 129 punto 2 del presente RTN.

TITOLO IV – GARE

Art. 61 PARTECIPAZIONE

1. Ai Campionati e Tornei organizzati dalle UISP SdA Pallacanestro di tutti i livelli possono partecipare solamente Associazioni affiliate, atleti e persone tesserate con l'UISP.

Art. 62 SPOSTAMENTI GARE

1. Per "spostamento gara" si intende la modifica della data, dell'orario o dell'impianto di svolgimento di una gara di Campionato o Torneo programmata ed inserita nel calendari gare pubblicato sul C.U.
2. Le Associazioni/Società che intendono richiedere lo spostamento di una gara devono presentare motivata richiesta scritta alla UISP SdA Pallacanestro competente:
 - a) Almeno 15 gg. prima della data di svolgimento della gara. In tal caso la UISP SdA Pallacanestro competente concederà lo spostamento della gara medesima previa verifica di eventuali problemi ostativi di natura organizzativa.
 - b) Decorso il termine di cui al precedente punto a) ma almeno 7 gg. prima della data di svolgimento della gara, allegando la richiesta scritta di spostamento anche l'adesione scritta dell'Associazione/Società avversaria. In tal caso la UISP SdA Pallacanestro competente concederà lo spostamento della gara medesima previa verifica di eventuali problemi ostativi di natura organizzativa.
 - c) Decorso il termine di cui al precedente punto b) ma almeno 24 ore prima della data di svolgimento della gara, solo in casi di eccezionali e di comprovata necessità. In tal caso la UISP SdA Pallacanestro competente procederà all'immediata verifica delle predette condizioni di eccezionalità e concederà o meno lo spostamento a sua inappellabile discrezione.

- d) Decorso il termine di cui al precedente punto c) la UISP SdA Pallacanestro competente concederà lo spostamento solo nel caso previsto dall'Art. 58 comma 4 – punto a) del presente RTN.
3. Le UISP SdA Pallacanestro possono prevedere, nelle Norme di partecipazione una specifica "Tassa spostamento gara" che le Associazioni/Società richiedenti saranno obbligate a versare contemporaneamente alla formalizzazione della richiesta. Nel caso in cui l'Associazione/Società richiedente non provveda al versamento della predetta tassa la UISP SdA Pallacanestro competente potrà respingere in ogni caso la richiesta di spostamento o procedere con il prelievo coattivo di quanto dovuto dal *Deposito cauzionale* di cui all'Art. 42 del presente RTN.
 4. L'Associazione/Società a cui è accordato lo spostamento di una gara ai sensi del precedente comma 2 deve immediatamente comunicare alla UISP SdA Pallacanestro competente, in accordo con l'Associazione/Società avversaria, la data, l'orario e l'impianto di gioco del recupero. In caso di mancato accordo tra le due Associazioni/Società, la UISP SdA Pallacanestro competente potrà stabilire d'ufficio la data, l'orario e l'impianto di gioco del recupero.
 5. Stabilita la data, l'orario e l'impianto di gioco del recupero, la UISP SdA Pallacanestro competente provvederà alla pubblicazione della nuova programmazione sul primo C.U. utile, che diventerà da quel momento efficace ed inappellabile
 6. In ogni caso le UISP SdA Pallacanestro possono stabilire nelle Norme di partecipazione, un termine ultimo per i recuperi. Le gare non disputate entro tale, saranno considerate a tutti gli effetti, rinunce per L'Associazione/Società che aveva ottenuto lo spostamento

Art. 63 DESIGNAZIONI ARBITRALI

1. I Campionati e Tornei devono essere diretti da arbitri così come da Art. 51 del presente RTN.
2. La designazione degli arbitri e degli ufficiali di campo è fatta dal Designatore incaricato dalla UISP SdA Pallacanestro competente così come Art. 54 del presente RTN.

Art. 64 ORDINE PUBBLICO

1. L'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare è responsabile del mantenimento dell'ordine pubblico nell'impianto di gioco, della tutela degli arbitri e degli ufficiali di campo, degli organi della UISP SdA Pallacanestro presenti, della squadra ospitata o seconda nominata nel calendario gare, prima, durante e dopo la gara.
2. L'Associazione/Società ospitante o prima nominata è comunque tenuta a predisporre, nell'impianto di gioco, le più idonee misure di sicurezza atte a garantire l'incolumità degli addetti alla gara, anche in assenza della forza pubblica.
3. Il controllo della tutela dell'ordine pubblico prima, durante e dopo lo svolgimento della gara e la decisione di iniziare, proseguire o sospendere la stessa è di esclusiva competenza degli arbitri.

Art. 65 DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE

1. Il dirigente dell'Associazione/Società che accompagna la squadra in occasione di una gara svolge le seguenti funzioni:
 - a) rappresenta a tutti gli effetti, anche per quanto concerne questioni amministrative e disciplinari relative alle gare nelle quali esercita le sue mansioni, di fronte agli arbitri, ufficiali di campo ed all'Associazione/Società avversaria, l'Associazione/Società da lui accompagnata;
 - b) risponde, a tutti gli effetti, della disciplina e del comportamento dei Soci iscritti a referto della squadra;
 - c) firma e presenta ogni eventuale reclamo, proposto prima dell'inizio della gara, in sostituzione del presidente dell'Associazione/Società;
 - d) firma e/o presenta qualsiasi altra dichiarazione, istanza, reclamo o ricorso previsto dal presente RTN;
 - e) esercita le funzioni di dirigente addetto agli arbitri, quando designato dalla sua Associazione/Società per lo svolgimento di tale mansione.
2. Il dirigente accompagnatore inoltre:

- a) deve presentarsi agli arbitri ed agli ufficiali di campo prima dell'inizio della gara, consegnare la "lista gara" in cui siano presenti i Soci che si intende far partecipare alla gara;
 - b) prima della gara e durante l'intervallo tra ogni periodo può entrare sul terreno di gioco per conferire con i propri atleti;
 - c) durante lo svolgimento della gara deve restare al tavolo degli ufficiali di campo senza disturbare l'operato degli stessi e degli arbitri;
 - d) durante l'intervallo tra il secondo e terzo periodo ed alla fine della gara può conferire in forma corretta con gli arbitri e gli ufficiali di campo;
3. In assenza del dirigente accompagnatore, i suoi compiti e mansioni sono svolti dall'allenatore o, in mancanza, dal capitano della squadra.

Art. 66 DIRIGENTE ADDETTO AGLI ARBITRI E AGLI UFFICIALI DI CAMPO

1. L'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare è tenuta a mettere a disposizione degli arbitri e degli ufficiali di Campo un dirigente tesserato, con lo specifico incarico di assistenza agli stessi.
2. Detto dirigente deve assistere gli arbitri e gli ufficiali di campo in ogni momento, a partire dall'arrivo nell'impianto di gioco, un'ora prima dell'inizio della gara, e rimanere a loro disposizione fino a quando non lo abbiano abbandonato.
3. Il dirigente addetto agli arbitri ed agli Ufficiali di Campo deve altresì segnalare al primo arbitro la presenza in panchina di persone non iscritte a referto e controllare il rispetto del divieto di accesso allo spogliatoio degli arbitri.
4. Nello svolgimento dell'incarico, egli è tenuto ad adempiere a quanto viene richiesto dagli arbitri in merito all'ordine pubblico, alla disciplina delle squadre ed a quanto altro necessario o utile per il migliore espletamento dei compiti arbitrali.
5. Tale dirigente prenderà posto nelle vicinanze del tavolo sul lato della panchina scelta dalla propria squadra e dovrà essere regolarmente iscritto in lista elettronica e registrato a referto.
6. Le "Norme di partecipazione" precisano per quali Campionati o Tornei la presenza del dirigente addetto agli arbitri sia obbligatoria.
7. Per tutti gli altri Campionati o Tornei, ove non sia prevista la presenza obbligatoria, i compiti sono svolti dal dirigente accompagnatore, in mancanza dall'allenatore od infine, mancando tutti gli altri, dal capitano della squadra ospitante.

Art. 67 ACCESSO ALLO SPOGLIATOIO ARBITRI

1. Nello spogliatoio riservato agli arbitri possono esclusivamente accedere il dirigente dell'Associazione/Società addetto agli arbitri e, per l'espletamento delle modalità inerenti la gara, gli ufficiali di campo, ed il Commissario di Campo regolarmente designati, eventuali osservatori inviati dalla UISP SdA Pallacanestro nonché i componenti degli organi di giustizia competenti.

Art. 68 DIVISA DI GIOCO

1. Le Associazioni/Società devono presentarsi ad ogni gara munite di almeno due mute maglie da gioco di diverso colore come stabilito dall'Art. 194 comma 3 del presente RTN. La squadra ospitante deve preferibilmente indossare maglie di colore chiaro, la squadra ospitata deve preferibilmente indossare maglie di colore scuro. Se le due Associazioni/Società si accordano, possono invertire tale ordine.
2. Le squadre sono tenute a cambiare la propria maglia di gioco qualora questa risulti confondibile con la divisa arbitrale.
3. La squadra ospitante o prima nominata nel calendario gare, dovrà cambiare le proprie maglie qualora possano essere confuse con quelle dell'Associazione/Società avversaria.
4. Qualora l'arbitro ravvisi l'impossibilità di disputare una gara a causa dell'inosservanza delle precedenti norme all'Associazione/Società inadempiente saranno applicate le sanzioni previste negli artt. 112, 132 e 134 del presente RTN.

Art. 69 PALLONE DI GIOCO E PER GLI ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

1. Il pallone di gioco ed esercizi di riscaldamento deve essere delle seguenti misure:
 - Misura N. 5: per le categorie Minibasket, Under 12 ed Under 13;
 - Misura N. 6: per le categorie femminili sopra i 13 anni;
 - Misura N. 7: per le categorie maschili sopra i 13 anni.
2. La squadra ospitante o prima nominata nel calendario gare, deve mettere a disposizione dell'arbitro almeno un pallone, in ottimo stato, per disputa della gara.
3. La squadra ospitante o prima nominata nel calendario gare, deve inoltre mettere a disposizione dell'Associazione/Società ospitata o seconda nominata almeno due palloni per gli esercizi di riscaldamento almeno 30 minuti prima dell'orario d'inizio gara.
4. L'arbitro è tenuto a controllare che i diritti della squadra ospitata per il tempo minimo destinato agli esercizi di riscaldamento e per la disponibilità dei palloni, siano scrupolosamente rispettati.
5. Nel corso dell'intervallo tra il 2° ed il 3° periodo, è consentito agli atleti delle due squadre di esercitarsi con il pallone, purché non si utilizzi il pallone di gara.
6. L'arbitro, a suo insindacabile giudizio, può scegliere di utilizzare quale pallone per la gara, uno di quelli usati dalle due Associazioni/Società per gli esercizi di riscaldamento.
7. Le violazioni delle norme stabilite dal presente Art. saranno sanzionate secondo quanto previsto dall'art. 129 punto 3 del presente RTN. Qualora l'arbitro, a seguito di dette violazioni, ravvisi l'impossibilità di disputare la gara l'inosservanza delle norme costituisce "*Mancanza o irregolarità delle attrezzature obbligatoria prima dell'inizio della gara (art. 60 del presente RTN)*" e pertanto, all'Associazione/Società inadempiente, saranno applicate le sanzioni previste dagli artt. 130 e 132 del presente RTN.

Art. 70 PRELIMINARI E "LISTA GARA"

1. Almeno 20 minuti prima dell'inizio della gara, le Associazioni/Società devono obbligatoriamente consegnare agli arbitri la "Lista Gara" che deve contenere:
 - a) il numero della gara;
 - b) la denominazione completa dell'Associazione/Società;
 - c) i dati anagrafici degli atleti, degli allenatori e dei dirigenti da iscrivere a referto;
 - d) il numero di tessera UISP degli atleti, degli allenatori e dei dirigenti da iscrivere a referto;
 - e) i numeri di maglia degli atleti da iscrivere a referto;
 - f) l'indicazione del capitano.
2. Tale lista deve essere sottoscritta, in nome e per conto dell'Associazione/Società, dal Presidente o dal Dirigente Responsabile o da chi, a norma dell'art. 71 del presente RTN, è abilitato a farlo. Il mancato utilizzo della lista sarà sanzionato secondo quanto previsto dall'art. 129 punto 4 del presente RTN
3. Gli arbitri devono effettuare il riconoscimento dei partecipanti alla gara secondo le modalità previste dal successivo dall'Art. 77 del presente RTN.
4. L'Associazione/Società, gli atleti, i Dirigenti ed i Soci, si assumono comunque il rischio relativo alla partecipazione alla gara in posizione di tesseramento irregolare.

Art. 71 RICONOSCIMENTO DEI GIOCATORI, ALLENATORI E DIRIGENTI ISCRITTI A REFERTO

1. Gli atleti, allenatori e dirigenti iscritte a referto sono tenuti ad esibire agli arbitri della gara, prima del suo inizio, un valido documento di riconoscimento per l'accertamento dell'identità personale ed eventualmente dei dati anagrafici.
2. Tutti gli iscritti a referto che al momento del riconoscimento pre-gara non siano presenti, per poter prendere parte alla gara, dovranno farsi riconoscere dagli arbitri, con le modalità sopra specificate, al momento del loro arrivo sul campo.

3. Gli atleti, nel caso in cui abbiano perso il documento di riconoscimento, per essere ammessi a disputare la gara, devono presentare agli arbitri copia della denuncia di smarrimento rilasciata dagli organi competenti corredata dalla foto dell'interessato. Tale facoltà è limitata alla sola gara di Campionato successiva alla denuncia di smarrimento dei documenti. In caso di partecipazione a concentramenti o a successive fasi interregionali e/o nazionali di Campionato, tale facoltà si estende a tutta la durata degli stessi. In mancanza della denuncia e/o della foto, l'atleta non sarà ammesso a disputare la gara.
4. Ai fini dell'accertamento dell'identità personale e dell'età dei giocatori, sono ritenuti validi i seguenti documenti:
 - carta d'identità rilasciata dal Comune di residenza;
 - patente di guida ;
 - passaporto;
 - tessera o scheda di attività UISP in corso di validità, purché plastificata e munita di fotografia;
 - porto d'arma;
 - licenza di caccia;
 - licenza di pesca;
 - libretto universitario;
 - tessere di riconoscimento, purché munite di fotografia e di timbro o di altra segnatura equivalente, rilasciate da una Amministrazione dello Stato;
 - tessera dei servizi demografici o attestato di identità personale rilasciato dal Comune di residenza
 - copia autentica dei documenti sopra elencati.
5. Gli iscritti a referto sprovvisti di uno dei suddetti documenti non saranno ammessi a disputare le gare.

Art. 72 LIMITI ALLA PARTECIPAZIONE DI ATLETI A GARE

1. E' fatto divieto alle Associazioni/Società di iscrivere a referto atleti sprovvisti di tessera UISP in corso di validità.
2. E' fatto divieto alle Associazioni/Società di iscrivere a referto atleti Soci di un'altra Associazione/Società.
3. fatto divieto alle Associazioni/Società di iscrivere a referto Soci colpiti da provvedimenti di squalifica.
4. E' fatto divieto alle Associazioni/Società che partecipano a Campionati o Tornei di iscrivere a referto atleti di cui all'Art. 38 del presente RTN
5. E' fatto divieto alle Associazioni/Società di iscrivere a referto in altri Campionati o Tornei atleti che per la loro età possono partecipare esclusivamente ai Campionati di diversa categoria.

Art. 73 POSIZIONE IRREGOLARE DI ATLETA ED ALLENATORE

1. La violazione delle norme previste dall'art. 78 del presente RTN determinano la posizione irregolare di atleti, di allenatori o di aiuto allenatore.
2. Qualora la UISP SdA Pallacanestro competente accerti d'ufficio o su ricorso di una Associazione, prima della omologazione della gara, che un'Associazione/Società vi ha partecipato con uno o più atleti, o con l'allenatore e/o l'aiuto allenatore in posizione irregolare, procederà alla omologazione della gara stessa come previsto degli artt. 112 e 132 e 134 del presente RTN., nonché con l'applicazione nei confronti dell'Associazione/Società in difetto, di sanzioni disciplinari a carico dei dirigenti e degli atleti soggettivamente ed oggettivamente responsabili della violazione.
3. Per tutte le violazioni alle norme di tesseramento degli allenatori od in tutte le violazioni alle norme di partecipazione alle gare contemplate dall'art. 78 del presente RTN del presente Regolamento, la posizione irregolare è determinata dalla semplice iscrizione a referto, indipendentemente dal fatto che i Soci in difetto abbiano preso parte effettivamente alla gara.

Art. 74 MANCANZA O SMARRIMENTO REFERTO

1. Il referto ufficiale di gara deve essere fornito, se non diversamente specificato, dall'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare.
2. In caso di mancanza, potrà essere fornito dall'arbitro o improvvisato sul posto a mezzo di qualsiasi foglio ed in tale evenienza esso sarà riconosciuto valido ed ufficiale.
3. In caso di smarrimento o distruzione del referto la partita verrà omologata secondo il risultato finale precisato dall'arbitro. In caso di impossibilità di accertare l'esatto punteggio, la gara verrà comunque omologata col punteggio di 20-0 a favore della squadra risultata vincitrice.

Art. 75 ASSENZA ED IMPEDIMENTI DEGLI ARBITRI

1. Gare con designazione di arbitro singolo
 - a) In caso di assenza dell'arbitro designato o nel caso che per infortunio o altro motivo, l'arbitro non possa continuare la direzione di una gara già iniziata, questi può essere sostituito da altra persona, purché Soci UISP e dietro esplicito accordo scritto e firmato dai dirigenti accompagnatori regolarmente iscritti a referto. In assenza di accompagnatori l'accordo deve essere sottoscritto dagli allenatori e, in loro assenza, dai capitani delle squadre.
2. Gare con designazione di coppia arbitrale
 - a) In caso di assenza di un arbitro designato o nel caso che per infortunio o altro motivo, un arbitro non possa continuare la direzione di una gara già iniziata, la gara verrà disputata o proseguirà con il solo arbitro designato presente.
 - b) In caso di assenza di entrambi gli arbitri designati o nel caso che per infortunio o altro motivo, entrambi gli arbitri non possano continuare la direzione di una gara già iniziata, questi potranno essere sostituiti da una o due persone, purché Soci UISP e dietro esplicito accordo scritto e firmato dai dirigenti accompagnatori regolarmente iscritti a referto. In assenza di accompagnatori l'accordo deve essere sottoscritto dagli allenatori e, in loro assenza, dai capitani delle squadre.
3. Gare con designazione di coppia arbitrale
 - a) In caso di assenza di uno o due arbitri designati o nel caso che per infortunio o altro motivo, uno o due arbitri non possano continuare la direzione di una gara già iniziata, la gara verrà disputata o proseguirà con i due arbitri o con il solo arbitro presente.
 - b) In caso di assenza di tutta la terna arbitrale designata o nel caso che per infortunio o altro motivo, tutta la terna arbitrale non possa continuare la direzione di una gara già iniziata, questi potranno essere sostituiti da una, due o tre persone, purché Soci UISP e dietro esplicito accordo scritto e firmato dai dirigenti accompagnatori regolarmente iscritti a referto. In assenza di accompagnatori l'accordo deve essere sottoscritto dagli allenatori e, in loro assenza, dai capitani delle squadre.

Art. 76 RITARDATO ARRIVO DEGLI ARBITRI

1. Gare con designazione di arbitro singolo
 - a) Nel caso in cui l'arbitro designato non fosse presente sul campo all'ora fissata per l'inizio della gara, le squadre hanno l'obbligo di attendere per 15 minuti. Trascorso detto tempo, senza che l'arbitro abbia annunciato il suo arrivo, le Associazioni/Società possono procedere secondo quanto previsto nell'Art. 81 comma 1 del presente RTN.
2. Gare con designazione di coppia arbitrale
 - a) Nel caso in cui uno dei due arbitri designati non fosse presente sul campo all'ora fissata per l'inizio della gara, il collega e le squadre hanno l'obbligo di attendere per 15 minuti. Trascorso detto tempo, la gara dovrà aver luogo con il solo arbitro presente; l'altro arbitro designato potrà partecipare alla direzione dell'incontro a partita iniziata in occasione della prima interruzione utile.

- b) Nel caso in cui gli arbitri designati non fossero presenti sul campo all'ora fissata per l'inizio della gara, le squadre hanno l'obbligo di attendere per 15 minuti. Trascorso detto tempo, senza che l'arbitro abbia annunciato il suo arrivo, le Associazioni/Società possono procedere secondo quanto previsto nell'Art. 81 comma 2 del presente RTN..
3. Gare con designazione di coppia arbitrale
- A) Nel caso in cui uno o due degli arbitri designati non fossero presenti sul campo all'ora fissata per l'inizio della gara, i/il colleghi/a e le squadre hanno l'obbligo di attendere per 15 minuti. Trascorso detto tempo, la gara dovrà aver luogo con i/il soli/o arbitri/o presenti/e; lo/gli altro/i arbitro/i designato/i potrà/potranno partecipare alla direzione dell'incontro a partita iniziata in occasione della prima interruzione utile.
- B) Nel caso in cui tutta la terna arbitrale designata non fosse presente sul campo all'ora fissata per l'inizio della gara, le squadre hanno l'obbligo di attendere per 15 minuti. Trascorso detto tempo, senza che l'arbitro abbia annunciato il suo arrivo, le Associazioni/Società possono procedere secondo quanto previsto nell'Art. 81 comma 3 del presente RTN..

Art. 77 ASSENZA UFFICIALI DI CAMPO

1. In assenza di uno o più degli ufficiali di campo, che siano stati o meno designati, il primo arbitro sceglierà i sostituti, senza necessità del consenso delle squadre in gara.
2. In caso di impossibilità di reperire le persone indispensabili la gara non verrà disputata e sarà riprogrammata dalla UISP SdA Pallacanestro competente.
3. Nel caso in cui la mancata disputa della gara per assenza degli ufficiali di campo sia imputabile all'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, la stessa Associazione sarà sanzionata secondo quanto previsto nell'Art. 138 del presente RTN.

Art. 78 INTERRUZIONE DELLA GARA PER DIFETTO DEL CRONOMETRO E CONTRASTI NEL PUNTEGGIO

1. Qualora nel corso di una gara accada, per incidenti di cronometraggio od altro, di non poter esattamente determinare il tempo trascorso, e i capitani delle squadre, a seguito di invito del primo arbitro non concordino, con dichiarazione scritta a referto, per la determinazione convenzionale del tempo presumibilmente trascorso, l'arbitro o in caso di più arbitri il primo arbitro, sentiti gli ufficiali di campo, determinerà detto tempo, a suo insindacabile giudizio, continuando quindi la gara.
2. La norma si applica anche nel caso di contrasti nel punteggio.

Art. 79 INFERIORITÀ NUMERICA

1. La squadra, che nel corso della disputa della gara per falli o altri eventi non voluti, viene a trovarsi con la disponibilità sul campo di gioco di meno di due atleti, viene dichiarata perdente per inferiorità numerica.
2. La gara verrà omologata col risultato di 0-20 a suo sfavore o con l'eventuale miglior risultato conseguito sul campo dalla squadra avversaria, senza alcuna ammenda e senza che la perdita della gara venga considerata quale rinuncia.

Art. 80 OMOLOGAZIONE DELLE GARE E RISULTATO DI PARITÀ

1. I risultati di ogni gara diventano ufficiali con la pubblicazione nel C.U. del provvedimento di omologazione
2. Nei casi espressamente previsti dal presente regolamento si applicherà quanto disposto dall'art. 112 del presente RTN)
3. Il risultato di parità non è mai ammesso tranne che nel caso previsto dall'Art. 89 lettera B) del presente RTN.
4. Nel caso in cui al termine del tempo regolamentare il punteggio risultasse in parità, la gara continuerà con tanti tempi supplementari di 5 minuti quanti sono necessari per determinare la squadra vincente (art. 198 comma 7 del presente RTN).

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

Art. 81 CLASSIFICA

- La classifica nei Campionati è stabilita per punti. Per ogni gara alla squadra vincente sono attribuiti due punti ed alla squadra perdente non spetta alcun punto.

Art. 82 PRECEDENZE IN CLASSIFICA IN CASO DI PARITÀ

- Per stabilire l'ordine di classifica e conseguente eventuale precedenza, quando si verifica una parità di punteggio nella classifica finale di un Campionato o fase o girone o Torneo, si devono applicare i seguenti criteri:

A) PARITÀ TRA DUE SQUADRE	
A.1	In caso di parità di classifica tra due sole squadre, la precedenza sarà attribuita alla squadra con il maggior numero di vittorie negli incontri diretti tra le anzidette squadre.
A.2	Qualora le due squadre risultino aver conseguito un ugual numero di vittorie negli incontri diretti, la precedenza di classifica verrà attribuita alla squadra con un maggior quoziente canestri, calcolato dividendo il totale dei punti segnati per il totale dei punti subiti da ciascuna incontri diretti.
A.3	Qualora il totale dei punti segnati e il totale dei punti subiti coincidano, la precedenza di classifica verrà attribuita alla squadra con il maggior quoziente canestri, calcolato dividendo il totale dei punti segnati per il totale dei punti subiti in tutti gli incontri del Campionato o fase o gruppo.
B) PARITÀ TRA TRE O PIU' SQUADRE	
B.1	In caso di parità di classifica tra tre o più squadre, per determinare la precedenza, si dovrà procedere alla compilazione di una classifica avulsa tra tutte le squadre terminate a pari punti, tenendo conto dei soli risultati degli incontri diretti tra le squadre anzidette
B.2	Qualora risultasse un'ulteriore parità nella classifica avulsa, la precedenza sarà attribuita alla squadra con il maggior quoziente canestri, calcolato dividendo il totale dei punti segnati per il totale dei punti subiti, limitatamente agli incontri diretti tra le squadre in parità nella classifica avulsa
B.3	Qualora risultasse una ulteriore situazione di parità, la precedenza dovrà essere attribuita alla squadra con il maggior quoziente canestri, calcolato come detto precedentemente, tenendo conto di tutte le gare del Campionato o fase o gruppo

- Qualora, nell'applicazione dei criteri indicati per i casi di parità tra tre o più squadre, la parità sussista per due sole squadre, si dovranno nuovamente applicare i criteri indicati al precedente punto A. Nel caso sussista una parità tra tre o più squadre troveranno nuova applicazione i criteri indicati al punto B.
- Nelle ipotesi previste sia al punto A che al punto B precedenti, in caso di protratta parità, si terrà conto del numero totale di falli personali e tecnici, attribuendo la precedenza alla squadra che risulti aver commesso il minor numero totale di falli negli incontri diretti tra le squadre in parità e, successivamente, in caso di riscontrata parità tra i totali dei falli, in tutte le gare del Campionato o fase o gruppo.
- Nel caso particolare in cui solo tre squadre partecipino ad una competizione e la situazione di parità non possa essere risolta usando i criteri elencati ai punti A e B, la precedenza verrà attribuita alla squadra che abbia segnato il maggior numero di punti.

5. Nel calcolo di qualunque quoziente canestri dovranno essere prese in considerazione oltre alla parte intera, le prime quattro cifre decimali.

Art. 83 CAMPIONATO O FASE O GIRONE O TORNEO CON GARE A ELIMINAZIONE DIRETTA

1. Per stabilire l'ordine di precedenza in un Campionato o fase o girone o Torneo con gare a eliminazione diretta, si devono applicare i seguenti criteri:

A) GARE CON PARTITA UNICA	
La squadra vincente è quella che al termine della partita ha segnato più punti. Nel caso di punteggio in parità, la gara continuerà con tanti tempi supplementari di 5 minuti quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.	
B) GARE CON PARTITE DI ANDATA E RITORNO	
La squadra vincente è quella che al termine della partita di ritorno ha segnato più punti nella somma dei punteggi della partita di andata e della partita di ritorno (punteggio aggregato). Nel caso che al termine della partita di ritorno il punteggio aggregato risulti in parità, la gara di ritorno continuerà con tanti tempi supplementari di 5 minuti quanti sono necessari per determinare la squadra vincente. Nelle gare ad eliminazione diretta con partite di andata e ritorno se una delle due partite termina in pareggio, non si deve disputare alcun tempo supplementare per determinare la squadra vincente della partita. La partita pertanto termina in pareggio. Solo nel caso in cui entrambi le partite terminino in pareggio (punteggio aggregato in parità), la gara di ritorno continuerà con tanti tempi supplementari di 5 minuti quanti sono necessari per determinare la squadra vincente. La squadra vincente è quella che al termine della partita di ritorno ha segnato più punti nella somma dei punteggi della partita di andata e della partita di ritorno (punteggio aggregato). Nel caso che al termine della partita di ritorno il punteggio aggregato risulti in parità, la gara di ritorno continuerà con tanti tempi supplementari di 5 minuti quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.	
C) GARE AL MEGLIO DELLE 3-5-7 PARTITE	
C.1	La squadra vincente è quella che per prima vince 2 partite nelle gare al meglio delle 3 partite
C.2	La squadra vincente è quella che per prima vince 3 partite nelle gare al meglio delle 5 partite
C.3	La squadra vincente è quella che per prima vince 4 partite nelle gare al meglio delle 7 partite

2. Qualora, nel corso di una gara ad eliminazione diretta, entrambe le squadre risultassero responsabili di incidenti sui campi di gioco, con conseguente applicazione dell'art. 123 del presente RTN, ai fini della individuazione della squadra vincitrice, la precedenza sarà attribuita alla squadra che ha conseguito o conseguirà il maggior numero di vittorie o, in caso di uguale numero di vittorie, alla squadra con il maggior Quoziente Canestri, calcolato dividendo il totale dei punti segnati per il totale dei punti subiti, nelle gare disputate o da disputarsi.

Art. 84 MANCATA O RITARDATA PRESENTAZIONE IN CAMPO

1. Trascorsi 15 minuti dall'ora fissata per l'inizio della gara senza che una delle due squadre si sia presentata in campo, l'arbitro dovrà sbarrare il referto ufficiale della gara compilato con i riferimenti dei presenti (squadra, accompagnatori ecc.) e L'Associazione/Società in difetto sarà dichiarata rinunciataria ai sensi dell'Art. 46 del presente RTN e sanzionata con quanto previsto dagli artt. 112, 132, 134 e 136 comma 2 sempre del presente RTN.
2. Qualora ambedue le squadre non si presentino regolarmente in campo, verranno considerate entrambe rinunciatarie; la gara verrà omologata secondo quanto previsto dagli artt. 112, 132, 134 e 136 comma 2 sempre del presente RTN
3. La o le Associazioni/Società in difetto saranno tenute al pagamento dell'ammenda stabilita per la rinuncia.
4. Se all'ora fissata per l'inizio della gara le squadre sono presenti in campo con un minimo di 5 giocatori, esse sono obbligate ad iniziare subito la gara. Tutti gli atleti a referto possono comunque partecipare alla gara presentandosi per il prescritto riconoscimento da parte degli arbitri anche a gara in corso.
5. Se entro il termine di attesa di 15 minuti la squadra assente preannuncia in qualche maniera il ritardo dovuto a causa di forza maggiore documentabile, l'arbitro acconsentirà a prorreggere opportunamente il tempo di attesa.

Art. 85 RICONOSCIMENTO DELLA CAUSA DI FORZA MAGGIORE

1. Sarà riconosciuta causa di forza maggiore ogni causa esterna, oggettivamente e documentalmente provata da un Ente terzo, che abbia impedito o ritardato il percorso di viaggio.
2. Il riconoscimento della causa di forza maggiore deve essere richiesto dall'Associazione/Società interessata mediante invio di telegramma, fax o e-mail, alla UISP SdA Pallacanestro competente per l'omologazione della gara, entro le ore 12:00 del giorno successivo a quello fissato per lo svolgimento della gara.
3. L'esplicitazione delle motivazioni e la documentazione che ne comprovi la veridicità devono essere trasmesse alla UISP SdA Pallacanestro competente tramite e-mail entro le ore 24 del giorno successivo alla data nella quale la gara si doveva svolgere.
4. La UISP SdA Pallacanestro competente decide sull'istanza nel più breve tempo possibile dando comunicazione per mezzo del C.U. del provvedimento adottato nei confronti delle Associazioni/Società interessate.
5. Avverso tale provvedimento, l'Associazione/Società interessata può proporre reclamo secondo le modalità di cui all'Art. 161 del presente RTN.
6. La frode nell'attestazione delle cause di forza maggiore di cui al presente Art. comporta, oltre ai provvedimenti previsti dall'Art. 90 comma 1, anche l'esclusione dell'Associazione/Società dal Campionato o dal Torneo ai sensi dell'Art. 113 del presente RTN
7. Non sarà comunque riconosciuta causa di forza maggiore la mancata o ritardata presentazione in campo di una squadra se questa si sia servita dell'ultimo mezzo utile di linea a disposizione.
8. Per servizi pubblici di linea si intendono le linee aeree, di navigazione, automobilistiche e ferroviarie con orari fissi e di pubblico utilizzo. Sono quindi esclusi i servizi privati per i voli aerei ed i noleggi di auto o pullman automobilistici se non preventivamente segnalati prima dell'inizio dei campionati o dei tornei.

Art. 86 INDENNIZZI AD ASSOCIAZIONI/SOCIETÀ

1. Non è prevista alcuna forma di indennizzo a favore di una Associazione/Società da parte dell'Associazione/Società avversaria o della UISP SdA Pallacanestro per rinvio o ripetizione di una gara a causa di:
 - irregolarità nelle attrezzature del campo di gioco;
 - impraticabilità del campo di gioco;
 - mancato arrivo di una squadra;
 - assenza arbitro designato e conseguente mancato accordo tra le Associazioni/Società.

Art. 87 EFFETTI DEL RITIRO IN GARA

1. Se una squadra rinuncia, per qualsiasi motivo, a continuare una gara iniziata, essa verrà considerata rinunciataria. Se al momento del ritiro la squadra rinunciataria si trovava in svantaggio, la gara sarà omologata con il risultato acquisito, mentre se si trovava in vantaggio la gara sarà omologata con il risultato di 0-20 a suo svantaggio; in entrambi i casi sarà penalizzata di 1 punto in classifica. All'Associazione/Società rinunciataria non verrà inflitta alcuna ammenda.
2. Se la rinuncia a proseguire una gara avviene nel corso di Campionati o Tornei nazionali, il Presidente ed il Dirigente Responsabile dell'Associazione/Società saranno deferiti all'Organo di giustizia competente che provvederà ad emettere i relativi provvedimenti disciplinari.

Art. 88 RIPETIZIONE DI GARA ANNULLATA

1. L'organizzazione della ripetizione di una gara annullata è di competenza dell'Associazione/Società ospitante.
2. Le spese relative a gare annullate per cause non imputabili ai comportamenti delle due Associazioni/Società partecipanti saranno di competenza della UISP SdA Pallacanestro a cui competeva l'organizzazione della gara.
3. Le spese relative a gare annullate per cause imputabili ai comportamenti di una o di entrambe le Associazioni/Società partecipanti saranno di competenza delle associazioni/Società responsabili di tali comportamenti.

Art. 89 INCONTRI SU CAMPO NEUTRO

1. In caso di concentramenti ed eventuali spareggi previsti nelle Norme di partecipazione del Campionato o del Torneo in cui è prevista la disputa di gare in campo neutro la UISP SdA Pallacanestro a cui compete l'organizzazione della gara medesima stabilisce la sede, la data, l'orario, le modalità di svolgimento, gli aspetti di carattere organizzativo e l'eventuale competenza delle relative spese.
2. Per la disputa di gara su campo neutro, a seguito di squalifica del campo di gioco (art. 111 del presente RTN), la UISP SdA Pallacanestro competente stabilisce di volta in volta circa la fissazione della sede, data, orario e modalità di svolgimento. Gli aspetti di carattere organizzativo e tutte le spese sono invece di competenza dell'Associazione ospitante.
3. Quanto stabilito dalla UISP SdA Pallacanestro competente deve essere pubblicato e portato a conoscenza delle Associazioni interessate con un congruo anticipo nel C.U.

Art. 90 RECLAMI E RICORSI

1. Contro tutti i provvedimenti emessi è ammesso ricorso in appello alla UISP SdA Pallacanestro competente, nelle forme e nei termini stabiliti nella successiva PARTE QUINTA (Regolamento Disciplinare) del presente RTN.

REGOLAMENTO DISCIPLINARE

TITOLO I - NORME GENERALI

Art. 91 OBBLIGATORietà DELLE DISPOSIZIONI E NORME DI COMPORAMENTO

1. Le Associazioni/Società ed i Soci (atleti, allenatori, dirigenti, arbitri ed ufficiali di campo) sono tenuti ad osservare con scrupolosa diligenza, tutte le norme contenute nel presente RTN, nonché tutti i provvedimenti e le decisioni deliberate dalle UISP SdA Pallacanestro.
2. Per le violazioni delle predette norme commesse con dolo o colpa, alle Associazioni/Società ed i Soci (atleti, allenatori, dirigenti, arbitri ed ufficiali di campo) si applicano, anche se non più Soci, le sanzioni previste dalla presente PARTE QUINTA (Regolamento Disciplinare). La mancata conoscenza delle stesse norme non può essere invocata in nessun caso.
3. Alle Associazioni/Società ed ai Soci è fatto divieto di esprimere pubblicamente giudizi o rilievi lesivi della reputazione di persone o enti parimenti operanti nell'ambito delle UISP SdA Pallacanestro, nonché di fare comunicati, concedere interviste o dare comunque a terzi notizie ed informazioni che riguardino fatti per i quali siano in corso di emanazione provvedimenti da parte degli organi di giustizia delle UISP SdA Pallacanestro.

Art. 92 RESPONSABILITÀ OGGETTIVA

1. Le Associazioni/Società sono altresì responsabili del comportamento non regolamentare dei propri Soci, soci e sostenitori, per i quali rispondono a titolo di responsabilità oggettiva.
2. Le Associazioni/Società rispondono a titolo di responsabilità oggettiva nei casi previsti:
 - a) dalle violazioni commesse dai propri soci e sostenitori;
 - b) dell'operato e del comportamento delle persone comunque addette a servizi dell'Associazione/Società e dei propri sostenitori, sia sul proprio campo, intendendosi per tale anche l'eventuale campo neutro, sia su quello delle Associazioni/Società ospitanti, fatti salvi i doveri di queste ultime;
 - c) degli illeciti sportivi commessi a loro vantaggio da persone a esse estranee, qualora non risulti o vi sia un ragionevole dubbio che non abbiano partecipato all'illecito o lo abbiano ignorato.
3. I legali rappresentanti delle Associazioni/Società sono ritenuti corresponsabili, fino a prova contraria, degli illeciti disciplinari commessi dai propri Soci.

Art. 93 GIURISDIZIONE DISCIPLINARE

1. I soggetti di cui all'art. 97 del presente RTN sono sottoposti alla giurisdizione disciplinare degli Organi di giustizia Sportiva e sono tenuti a rispettare i provvedimenti degli Organi medesimi.

Art. 94 PRINCIPI DEL PROCESSO SPORTIVO

1. I procedimenti di giustizia assicurano l'effettiva osservanza delle norme dell'ordinamento sportivo e la piena tutela dei diritti e degli interessi dei Soci e delle Associazioni/Società affiliate secondo i principi di cui all'Art. 9 del presente RTN
2. La decisione del giudice è motivata e pubblica.
3. Il giudice e le parti redigono i provvedimenti e gli atti in maniera chiara e sintetica. I vizi formali che non comportino la violazione dei principi di cui al presente Art. non costituiscono causa di invalidità dell'atto.
4. Per quanto non disciplinato, gli Organi di giustizia conformano la propria attività ai principi e alle norme generali del processo civile, nei limiti di compatibilità con il carattere di informalità dei procedimenti di giustizia sportiva.

Art. 95 PRINCIPIO DEI GRADI DI GIUDIZIO

1. Giudice Territoriale, Regionale e Nazionale.

2. Contro le decisioni adottate dal giudice è assicurato un primo grado di giudizio (Regionale e Nazionale).
3. E' altresì assicurato un secondo grado di giudizio contro le decisioni adottate in primo grado dagli Organi Giudicanti competenti (Nazionale).

Art. 96 OBBLIGATORietà DEL COMPROMESSO

1. Le Associazioni/Società e i Soci sono tenuti ad adire gli Organi di giustizia dell'ordinamento sportivo nelle materie di cui all'Art. 2 del Decreto Legge del 19 agosto 2003, n.220 convertito dalla Legge 17 ottobre 2003, n.280.
2. L'inosservanza della presente disposizione comporta l'adozione di provvedimenti disciplinari, sino alla radiazione, nei modi e termini indicati nel Regolamento di Giustizia.
3. Le Associazioni/Società e i Soci, per la risoluzione di controversie tra essi insorte, che siano originate dalla loro attività sportiva o associativa devono comunque attenersi a quanto stabilito dall'Art. 28 del presente RTN.

Art. 97 CRITERI INTERPRETATIVI

1. Nell'applicazione del presente Regolamento non si può attribuire alle norme altro senso che quello fatto palese dal significato proprio delle parole.
2. In mancanza di una precisa disposizione, si deve aver riguardo alle disposizioni che regolano casi simili o materie analoghe.
3. Le sanzioni disciplinari sono irrogate dai competenti Organi di giustizia in presenza della espressa previsione della relativa infrazione.

Art. 98 MOTIVAZIONE DEI PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

1. Nell'identificazione e nella determinazione dell'entità della sanzione, gli Organi di Giustizia competenti devono indicare, nei singoli provvedimenti disciplinari che saranno successivamente resi noti mediante i Comunicati Ufficiali.
 - in quale ipotesi, tra quelle previste dal presente Regolamento, rientri il fatto oggetto del giudizio;
 - gli articoli che hanno trovato applicazione al caso di specie;
 - le norme regolamentari applicate, nel caso in cui i comportamenti in esame, non siano stati espressamente previsti dal presente Regolamento.
2. Ogni provvedimento disciplinare sarà sempre reso pubblico mediante pubblicazione sul primo C.U. utile

TITOLO II – SANZIONI

Art. 99 AMMONIZIONE

1. L'ammonizione consiste in un rimprovero ufficiale ad un Socio o ad una Associazione/Società.
2. L'ammonizione è originata da specifica annotazione sul rapporto arbitrale trasmesso al competente Organo di Giustizia.

Art. 100 DEPLORAZIONE

1. La deplorazione consiste in una nota di biasimo ad un Socio o ad una Associazione/Società.
2. La deplorazione costituisce sanzione di maggiore gravità rispetto all'ammonizione.
3. La deplorazione si applica automaticamente in caso di infrazione reiterata che abbia dato luogo, in precedenza, all'applicazione della ammonizione.
4. L'ammonizione è originata da specifica annotazione sul rapporto arbitrale trasmesso al competente Organo di Giustizia.

Art. 101 AMMENDA

1. L'ammenda è un'infrazione che non costituisce *livello* nell'ordinamento del regime sanzionatorio. Può pertanto essere comminata congiuntamente ad altre sanzioni per rendere le stesse più efficaci.
2. L'ammenda consiste nell'obbligo imposto ad una Associazione/Società di versare alla competente UISP SdA Pallacanestro la somma determinata dall'Organo di giustizia secondo le specifiche previste per le varie infrazioni disciplinari.
3. Ogni anno, nelle "Disposizioni Organizzative Annuali" la UISP SdA Pallacanestro Nazionale stabilisce i valori minimi e massimi delle ammende per ciascuna ipotesi di applicazione.
4. Sulla base dei valori di cui al precedente comma 3, Spetta all'Organo di Giustizia competente calcolare l'esatto importo delle ammende, sulla base dei valori di cui al precedente comma 3e delle percentuali indicate nel presente Regolamento.
5. L'ammenda è cumulabile fino al raggiungimento del "massimale ammenda" previsto per ciascun campionato o torneo
6. L'ammenda è infine irrogata per ogni rilevante infrazione di carattere amministrativo, per la quale non sia sufficiente l'applicazione della sola ammonizione.
7. Le somme dovute a titolo di ammenda vanno arrotondate per eccesso o per difetto all'unità di euro.

Art. 102 SQUALIFICA

1. La squalifica consiste nel divieto di svolgere attività per un determinato numero di gare dello stesso Campionato o Torneo oppure nel divieto di svolgere qualsiasi attività organizzata dalle UISP SdA Pallacanestro di qualsiasi livello per un determinato periodo di tempo.
2. La squalifica è applicabile solamente agli atleti e agli allenatori.
3. La squalifica si applica automaticamente in caso di infrazione reiterata (casi di recidiva) che abbia dato luogo già:
 - a due casi puniti con l'ammonizione;
 - un caso punito con la deplorazione. con la deplorazione.
4. Comminata la squalifica, all'ulteriore ripetersi di violazioni del Regolamento punibili con ammonizione o deplorazione, si darà luogo al provvedimento spettante avendo di fatto, l'irrogazione della squalifica, esaurito gli effetti della recidiva.
5. Se previsto dalle "Norme di partecipazione" ad un Campionato o Torneo, è possibile commutare la squalifica di UNA GIONATA di un atleta o di un allenatore, con il versamento della prevista ammenda di commutazione.
6. Gli atleti o gli allenatori possono usufruire della commutazione prevista dal precedente comma 5, soltanto una volta per ciascun Campionato o Torneo in cui la stessa è prevista.
7. L'espulsione di un Socio in sede di gara, non comporta in automatico la squalifica. Spetterà all'organo di giustizia competente valutare fatti e circostanze per poi comminare la sanzione in applicazione di quanto disposto dal presente Regolamento.
8. In deroga al precedente comma 7, le UISP SdA Territoriali hanno la facoltà di prevedere e rendere noto alle Associazioni tramite le "Norme di partecipazione" al Campionato o Torneo, l'eventuale automatismo della squalifica a seguito di espulsione.
9. Le Associazioni/Società di appartenenza sono responsabili in solido con i Soci per il pagamento delle sanzioni applicate secondo quanto previsto dal presente RTN.

Art. 103 INIBIZIONE

1. L'inibizione consiste nel divieto di svolgere attività per un determinato periodo di tempo, non superiore comunque a 5 anni.
2. La sanzione comporta in ogni caso:
 - a) il divieto di rappresentare l'Associazione/Società di appartenenza;
 - b) il divieto di partecipare a qualsiasi attività organizzata dalle UISP SdA Pallacanestro di qualsiasi livello;
 - c) il divieto di accesso nei locali degli impianti sportivi inibiti al pubblico, in occasione di manifestazioni o gare, anche amichevoli

- d) il divieto di rilasciare dichiarazioni alla stampa;
3. L'inibizione è applicabile agli atleti, e agli allenatori, ai dirigenti ed in generale a tutti i Soci di una Associazione/Società;
 4. La violazione dei divieti di cui al presente art. 109 comporta l'aggravamento della sanzione.

Art. 104 RADIAZIONE

1. La radiazione consiste nel divieto a svolgere qualsiasi attività o di ricoprire qualsiasi incarico sia all'interno della UISP SdA Pallacanestro sia presso una Associazione/Società affiliata ed alla denuncia del Socio interessato dal detto provvedimento al Collegio dei Garanti ai sensi dell'Art. 6 dello Statuto Nazionale (*Perdita della qualifica di Socio*).

Art. 105 SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO

1. La squalifica del campo di gioco consiste nell'obbligo di giocare su un campo neutro, fissato dalla competente UISP SdA Pallacanestro, una o più partite dello stesso Campionato, o Torneo, che, secondo il calendario gare, l'Associazione punita avrebbe dovuto giocare sul proprio campo.
2. Le maggiori spese derivanti da tale sanzione sono a totale carico dell'Associazione/Società punita a sanzione.
3. E' facoltà della competente UISP SdA Pallacanestro comminare, quale sanzione equivalente, la disputa dello stesso numero di gare a porte chiuse.
4. Nelle gare che saranno disputate a porte chiuse potranno entrare:
 - le persone iscritte a referto;
 - i presidenti delle due Associazioni/Società;
 - gli arbitri, gli ufficiali di campo ed il Commissario di Campo designati;
 - gli organi di informazione accreditati e muniti di tessera professionale;
 - i Dirigenti delle UISP SdA Pallacanestro di ogni livello.
5. Il controllo delle persone in ingresso all'impianto, è esercitato da un Commissario di Campo designato dalla competente UISP SdA Pallacanestro ed i relativi costi sono a carico dell'Associazione/Società sanzionata.
6. Se previsto dalle "Norme di partecipazione" ad un Campionato o Torneo, è possibile commutare la squalifica di UNA GIONATA del campo di gioco, con il versamento della prevista ammenda di commutazione.
7. Le Associazioni/Società possono usufruire della commutazione prevista dal precedente comma 6, soltanto una volta per ciascun Campionato o Torneo in cui la stessa è prevista.

Art. 106 PERDITA DELLA GARA E PENALIZZAZIONE DI PUNTI IN CLASSIFICA

1. La sanzione della perdita della gara consiste nella omologazione di una gara disputata con il risultato di 0 – 20 o con l'eventuale miglior risultato conseguito sul campo dalla squadra avversaria.
2. La penalizzazione di punti in classifica consiste nella detrazione di uno o più punti dalla classifica del Campionato o Torneo nel corso della quale si è verificata l'infrazione ovvero del Campionato successivo qualora la penalizzazione si riveli priva di efficacia sanzionatoria.
3. La sanzione della penalizzazione di punti in classifica si applica solo qualora venga accertato che l'infrazione è stata commessa con dolo o colpa grave da parte del Socio o della Associazione/Società interessata.

Art. 107 ESCLUSIONE DAL CAMPIONATO O TORNEO

1. L'esclusione dal Campionato consiste nel divieto di prendere parte al Campionato o dal Torneo cui una Associazione/Società si sia iscritta, stia partecipando od abbia diritto a partecipare.
2. L'esclusione è parificata, ad ogni effetto, al ritiro ed alla rinuncia e rientra nelle prescrizioni ed ipotesi di cui agli artt.43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 90, del presente RTN.

Art. 108 MODALITÀ DI APPLICAZIONE DELLE SANZIONI

1. L'applicazione delle sanzioni è proporzionale alla gravità delle infrazioni commesse e, in base ad una diretta correlazione con le esigenze di certezza e speditezza dei giudizi, ne discendono effetti immediati sul calcolo della sanzione da comminare
2. Non si dà luogo all'applicazione di attenuanti, aggravanti, loro concorso o prevalenza, ma solo alla recidività, per tutte le infrazioni punibili nell'ordine, con:
 - ammonizione;
 - deplorazione;
 - squalifica fino ad una giornata;
 - squalifica del campo di gioco fino ad una giornata.
3. Per le infrazioni punibili con sanzioni di maggiore gravità, l'organo di giustizia competente deve procedere preventivamente alla valutazione dei loro elementi costitutivi, al calcolo delle aggravanti ed attenuanti, alla determinazione della loro prevalenza o equivalenza ed all'applicazione della recidività.
4. Costituiscono sanzioni di maggiore gravità, rispetto a quelle precedentemente indicate e nell'ordine:
 - squalifica superiore ad una giornata;
 - squalifica del campo di gioco superiore ad una giornata;
 - esclusione dal campionato o torneo;
 - penalizzazione di punti in classifica;
 - inibizione;
 - radiazione.

Art. 109 CIRCOSTANZE ATTENUANTI ED AGGRAVANTI

1. Costituiscono circostanti attenuanti:
 - la reazione ad un fatto ingiusto altrui;
 - la provocazione subita;
 - il comportamento volontario della persona offesa qualora costituisca concausa dell'evento;
 - la riparazione del danno o la spontanea eliminazione o attenuazione delle conseguenze della propria infrazione;
 - la correttezza dei comportamenti tenuti negli anni sportivi precedenti.
2. Costituiscono circostanze aggravanti:
 - aver cagionato danni a persone o cose;
 - aver cagionato un danno di rilevante entità
 - l'aver la propria azione o omissione causato turbativa dell'ordine pubblico;
 - aver commesso il fatto con abuso di poteri o in violazione dei doveri derivanti o conseguenti dall'esercizio delle funzioni o qualità proprie del colpevole (dirigente dell'Associazione/Società, addetto agli arbitri o capitano della squadra);
 - aver indotto altri a violare le norme e le disposizioni di qualsiasi genere ovvero a recare danni all'organizzazione;
 - aver agito per motivi abietti o futili;
 - avere, in giudizio, anche soltanto tentato di inquinare le prove;
 - aver commesso il fatto a mezzo stampa o di altro mezzo di diffusione, comportante dichiarazioni lesive della figura e dell'autorità degli organi competenti o di qualsiasi altro Socio;
 - aver aggravato o tentato di aggravare le conseguenze della infrazione commessa;
 - aver commesso l'infrazione per eseguirne od occultarne un'altra, ovvero per conseguire od assicurare a sé o ad altri un vantaggio.
3. Il giudice, indipendentemente dalle circostanze previste nei precedenti comma 1 e 2, può prendere in considerazione altre circostanze diverse, qualora le ritenga tali da giustificare una diminuzione o un aumento della sanzione.

Art. 110 CONCORSO DI CIRCOSTANZE

1. Quando ricorre una sola circostanza aggravante la sanzione che dovrebbe essere inflitta per l'infrazione commessa viene aumentata fino ad un terzo. Se concorrono più circostanze aggravanti si applica la sanzione stabilita per la circostanza più grave, ma il giudice può aumentarla. In ogni caso gli aumenti non possono superare il triplo del massimo previsto.
2. Quando ricorre una sola circostanza attenuante la sanzione che dovrebbe essere inflitta per l'infrazione commessa può essere diminuita in misura non eccedente un terzo. Se concorrono più circostanze attenuanti si applica la sanzione meno grave stabilita per le predette circostanze, ma il giudice può diminuirla. In ogni caso la sanzione non può essere applicata in misura inferiore ad un quarto.
3. Il giudice se ritiene contemporaneamente sussistenti circostanze aggravanti ed attenuanti di una infrazione, deve operare tra le stesse un giudizio di equivalenza o di prevalenza. Nel caso ritenga vi sia equivalenza applica la sanzione che sarebbe inflitta se non concorresse alcuna delle dette circostanze. Nel caso in cui ritenga prevalenti le aggravanti tiene conto solo di queste; nel caso contrario tiene conto solo di quelle attenuanti.

Art. 111 VALUTAZIONE DELLE CIRCOSTANZE

1. Le circostanze che attenuano o escludono le sanzioni sono valutate dall'organo giudicante a favore dei soggetti responsabili anche se non conosciute o ritenute insussistenti.
2. Le circostanze che aggravano, invece, sono valutate dall'organo giudicante a carico dei soggetti responsabili solamente se conosciute ovvero ignorate per colpa o ritenute inesistenti per errore determinato da colpa.
3. Nell'ipotesi di concorso di persone nell'infrazione, le circostanze che aggravano o diminuiscono la sanzione, l'intensità del dolo, il grado della colpa e le circostanze inerenti alla persona del colpevole sono valutate soltanto riguardo al soggetto cui si riferiscono.

Art. 112 RECIDIVA E MODALITÀ DI APPLICAZIONE

1. Le Associazioni/Società o i Soci che, dopo essere stati sanzionati per un'infrazione, ne commettano un'altra, possono essere sottoposti ad un aumento fino ad un terzo della sanzione da infliggere per la nuova infrazione regolamentare.
2. La sanzione può essere aumentata fino alla metà:
 - a) se la nuova infrazione è della stessa indole;
 - b) se la nuova infrazione è stata commessa nei cinque anni dalla sanzione precedente;
 - c) se la nuova infrazione è stata commessa durante o dopo l'esecuzione della sanzione, ovvero durante il tempo in cui il Socio si sottrae volontariamente all'esecuzione della sanzione.
3. Qualora concorrano più circostanze tra quelle indicate nel precedente comma 2, l'aumento della sanzione può essere sino alla metà.
4. Se il recidivo commette un'ulteriore infrazione, l'aumento della sanzione, nel caso previsto dal precedente comma 1, può essere sino alla metà e nei casi previsti dal comma 2, può essere sino a due terzi.
5. Rientra nel potere discrezionale del giudice decidere se aumentare o meno, nel caso concreto, le sanzioni per la recidiva.
6. Spetta all'Organo di giustizia determinare i limiti dell'aggravamento della sanzione, tenuto conto della gravità dell'infrazione e dei precedenti disciplinari. In nessun caso l'aumento della sanzione per effetto della recidiva può superare l'entità della sanzione risultante dal cumulo delle sanzioni irrogate prima della commissione della nuova violazione disciplinare.
7. La contestazione della recidiva è obbligatoria.

TITOLO III – INFRAZIONI

Art. 113 INFRAZIONI COMMESSE DAL PUBBLICO

1. Costituiscono comportamenti sanzionabili a carico delle Associazioni/Società, le infrazioni specificate nella successiva TABELLA "A", commesse da sostenitori, sia in gare disputate sul proprio campo di gioco che in trasferta.

TABELLA "A"

INFRAZIONE		SANZIONE
1	ESPOSIZIONE DI STRISCIONI non consentiti, perché offensivi e/o di incitamento alla violenza	AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 1% del <i>Massimale Ammende</i>
2	USO DI STENDARDI SORRETTI DA ASTE, per l'obiettivo fonte di pericolo che rappresentano	DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 2% del <i>Massimale Ammende</i>
3	COMPORAMENTI ATTI A TURBARE il regolare svolgimento della gara A) alla 1° infrazione B) alla 2° infrazione C) alla 3° infrazione ed ogni infrazione successiva	AMMONIZIONE DEPLORAZIONE SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA
4	OFFESE VERBALI dirette ad arbitri o altri Soci A) sporadiche B) frequenti	AMMENDA pari ad almeno 2% del <i>Massimale Ammende</i> AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 3% del <i>Massimale Ammende</i>
5	MINACCE VERBALI dirette ad arbitri o altri Soci A) isolate e sporadiche B) isolate e frequenti C) collettive e sporadiche D) collettive e frequenti	AMMENDA pari ad almeno 2% del <i>Massimale Ammende</i> AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 3% del <i>Massimale Ammende</i> AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 3% del <i>Massimale Ammende</i> DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 8% del <i>Massimale Ammende</i>
6	LANCIO DI OGGETTI NON CONTUNDENTI verso arbitri, ufficiali di campo, Soci in genere, senza che questi vengano colpiti A) isolato e sporadico B) isolato e frequente C) collettivo e sporadico D) collettivo e frequente	AMMENDA pari ad almeno 2% del <i>Massimale Ammende</i> AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 4% del <i>Massimale Ammende</i> AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 6% del <i>Massimale Ammende</i> DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 8% del <i>Massimale Ammende</i>
7	LANCIO DI OGGETTI NON CONTUNDENTI verso arbitri, ufficiali di campo, Soci in genere, quando questi vengano colpiti A) isolato e sporadico B) isolato e frequente	AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 2% del <i>Massimale Ammende</i> DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 4% del <i>Massimale Ammende</i>

	C) collettivo e sporadico D) collettivo e frequente	DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 6% del <i>Massimale Ammende</i> SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA
8	LANCIO DI SPUTI verso arbitri, ufficiali di campo, Soci in genere, senza che questi vengano colpiti A) isolato e sporadico B) isolato e frequente C) collettivo e sporadico D) collettivo e frequente	AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 2% del <i>Massimale Ammende</i> DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 4% del <i>Massimale Ammende</i> DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 6% del <i>Massimale Ammende</i> SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA
9	LANCIO DI SPUTI verso arbitri, ufficiali di campo, Soci in genere, quando questi vengano colpiti A) isolato e sporadico B) isolato e frequente C) collettivo e sporadico D) collettivo e frequente	DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 4% del <i>Massimale Ammende</i> SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA PERDITA DELLA GARA (0-20 o peggiore risultato del campo) , UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA e AMMENDA pari ad almeno 8% del <i>Massimale Ammende</i>
10	LANCIO DI OGGETTI CONTUNDENTI verso arbitri, ufficiali di campo, Soci in genere, senza che questi vengano colpiti A) isolato e sporadico B) isolato e frequente C) collettivo e sporadico D) collettivo e frequente	DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 2% del <i>Massimale Ammende</i> SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA PERDITA DELLA GARA (0-20 o peggiore risultato del campo) , UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA e AMMENDA pari ad almeno 4% del <i>Massimale Ammende</i>
11	LANCIO DI OGGETTI CONTUNDENTI verso arbitri, ufficiali di campo, Soci in genere, quando questi vengano colpiti A) isolato e sporadico B) isolato e frequente C) collettivo e sporadico	SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA PERDITA DELLA GARA (0-20 o peggiore risultato del campo) , UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA e AMMENDA pari ad almeno 8% del <i>Massimale Ammende</i> PERDITA DELLA GARA (0-20 o peggiore risultato del campo) , UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA e AMMENDA pari ad almeno 10% del <i>Massimale Ammende</i>

	D) collettivo e frequente	PERDITA DELLA GARA (0-20 o peggiore risultato del campo) , UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA, AMMENDA pari ad almeno 15% del <i>Massimale Ammende</i> e SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA
12	LANCIO DI OGGETTI CONTUNDENTI che colpiscano con danno A) di lieve entità e tale da non produrre obiettivo impedimento alla prosecuzione della gara o alla partecipazione alla stessa B) di maggiore gravità rispetto all'ipotesi di cui al precedente punto A)	PERDITA DELLA GARA (0-20 o peggiore risultato del campo) , UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA, AMMENDA pari ad almeno 10% del <i>Massimale Ammende</i> e SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA PERDITA DELLA GARA (0-20 o peggiore risultato del campo) , UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA, AMMENDA pari ad almeno 15% del <i>Massimale Ammende</i> e SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA
13	LANCIO O ESPLOSIONE DI, petardi e simili o fumogeni al di fuori dell'impianto di gioco A) isolato B) ripetuto	AMMENDA pari ad almeno 3% del <i>Massimale Ammende</i> AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 5% del <i>Massimale Ammende</i>
14	Lancio o esplosione di petardi e simili o fumogeni in direzione del campo di gioco senza danno alle persone A) isolato B) ripetuto	AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 5% del <i>Massimale Ammende</i> DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 8% del <i>Massimale Ammende</i>
15	LANCIO O ESPLOSIONE DI mortaretti, petardi e simili o fumogeni in direzione del campo di gioco con danno alle persone di lieve entità e tale da non produrre impedimento alla prosecuzione della gara	PERDITA DELLA GARA (0-20 o peggiore risultato del campo) , UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA e AMMENDA pari ad almeno 20% del <i>Massimale Ammende</i>
16	LANCIO O ESPLOSIONE DI mortaretti, petardi e simili o fumogeni in direzione del campo di gioco con danno alle persone di maggiore gravità rispetto a quanto specificato nel precedente punto 15	PERDITA DELLA GARA (0-20 o peggiore risultato del campo) , UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA, AMMENDA pari ad almeno 25% del <i>Massimale Ammende</i> e SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA
17	ATTI DI TEPPISMO O VANDALISMO, che comportino danni ad installazioni, attrezzature, cose e persone A) di lieve entità B) di notevole entità	DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 10% del <i>Massimale Ammende</i> SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA

Art. 114 INFRAZIONI COMMESSE DAL PUBBLICO - CIRCOSTANZE AGGRAVANTI SPECIALI

1. Nel caso in cui a seguito del lancio di oggetti di cui all'art. 119, TABELLA "A" n°10 e 11 del presente RTN, la gara sia stata temporaneamente sospesa, si applica la sanzione della SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per almeno DUE gare; se la gara è stata definitivamente interrotta, si applica SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per almeno TRE gare
2. Nel caso in cui a seguito dei comportamenti previsti dall'art. 119, TABELLA "A" n°3 e 9 del presente RTN,, dopo che l'invito rivolto all'Associazione/Società di provvedere ad eliminarli sia rimasto senza esito, la gara sia stata temporaneamente sospesa, si applica la sanzione della SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per almeno UNA gara; se la gara è stata definitivamente interrotta, si applica la SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per almeno DUE gare.
3. Nel caso di striscioni offensivi, di offese o minacce frequenti indirizzate nei confronti di un Socio ben individuato, ovvero nel caso in cui si tratti di manifestazioni ispirate ad odio o discriminazione razziale, religiosa, di genere e territoriale, le sanzioni previste dalle disposizioni che precedono possono essere raddoppiate e in luogo delle sanzioni pecuniarie previste dall'Art. 119, TABELLA "A" n°1 e 4 del presente RTN,, può essere applicata la SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per almeno UNA gara.

Art. 115 INVASIONE DEL CAMPO DI GIOCO ED AGGRESSIONE

1. Le infrazioni indicate nella successiva TABELLA "B" sono sanzionate a carico dell'Associazione/Società inadempiente, ovunque si sia disputata la gara, nel corso od in dipendenza della quale si sia verificato il fatto.
2. Non è considerata invasione, ai sensi del presente Art. 121, TABELLA "B" n°1, l'ingresso pacifico nel campo di gioco dopo che tutti gli aventi diritto siano rientrati negli spogliatoi.

TABELLA "B"

INFRAZIONE		SANZIONE
1	L'INVASIONE DEL CAMPO DI GIOCO CON INTENTI PACIFICI, che non turbi il regolare svolgimento della gara o non limiti od ostacoli il libero accesso degli aventi diritto al campo di gioco ed agli spogliatoi	AMMENDA pari ad almeno 3% del <i>Massimale Ammende</i>
2	IL TENTATIVO DI INVASIONE DEL CAMPO DI GIOCO A) commesso da individuo isolato B) commesso da più individui	AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 5% del <i>Massimale Ammende</i> DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 10% del <i>Massimale Ammende</i>
3	INVASIONE DEL CAMPO DI GIOCO A) commesso da individuo isolato B) commesso da più individui	DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 10% del <i>Massimale Ammende</i> SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA
4	INVASIONE DEL CAMPO DI GIOCO CON AGGRESSIONE A) commesso da individuo isolato	PERDITA DELLA GARA (0-20 o peggiore risultato del campo) , UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA e AMMENDA pari ad almeno 15% del <i>Massimale Ammende</i>

	B) commesso da più individui	PERDITA DELLA GARA (0-20 o peggiore risultato del campo) , UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA, AMMENDA pari ad almeno 15% del <i>Massimale Ammende</i> e SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA
5	TENTATIVO DI AGGRESSIONE FUORI DAL CAMPO DI GIOCO A) commesso da individuo isolato B) commesso da più individui	AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 10% del <i>Massimale Ammende</i> DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 15% del <i>Massimale Ammende</i>
6	AGGRESSIONE FUORI DAL CAMPO DI GIOCO A) commesso da individuo isolato B) commesso da più individui	AMMENDA pari ad almeno 10% del <i>Massimale Ammende</i> e SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA AMMENDA pari ad almeno 10% del <i>Massimale Ammende</i> e SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per DUE GARE

Art. 116 ALTRE IPOTESI DI INVASIONE - CRITERI APPLICATIVI E CIRCOSTANZE AGGRAVANTI SPECIALI

1. Qualora una o più persone sporgendosi al di là delle transenne o delle recinzioni che delimitano il campo di gioco ovvero spostando le stesse ed avvicinandosi al rettangolo di gioco entrino in contatto non violento con uno degli arbitri o un Socio in genere si applicano le sanzioni di cui dall'art. 121 TABELLA "B" n°3 del presente RTN,
2. Le sanzioni di cui dall'art. 121 TABELLA "B" n°4 del presente RTN, si applicano anche qualora una o più persone sporgendosi al di là delle transenne o delle recinzioni che delimitano il campo di gioco ovvero spostando le stesse ed avvicinandosi al rettangolo di gioco colpiscano con violenza l'arbitro o un Socio.
3. Le sanzioni indicate nel precedente Art 121 sono sostituite dalla SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per almeno QUATTRO gare ogni qual volta, a seguito della invasione del campo di gioco o della aggressione, gli arbitri ed i Soci in genere abbiano riportato danni di non lieve entità.
4. L'Associazione ospitante è oggettivamente responsabile ai sensi dell'art. 98 del presente RTN di eventuali atti che dovessero pregiudicare l'integrità fisica degli arbitri e dei Soci.

Art. 117 INCIDENTI SUI CAMPI DI GIOCO

1. Qualora nel corso di una partita si verificano fatti o incidenti tali da impedire il regolare svolgimento della gara o il compimento di essa o comunque alterino l'eguaglianza competitiva delle squadre, all'Associazione/Società che risulti responsabile può essere applicata la punizione sportiva della perdita della gara per 0-20, un punto di penalizzazione in classifica e relativa ammenda oltre ad altre eventuali sanzioni disciplinari complementari.
2. Detta responsabilità può essere anche accertata d'ufficio.
3. L'arbitro, ove sia costretto dall'opportunità delle circostanze a non poter sospendere l'incontro ed a dover continuare la gara senza la possibilità di applicare i regolamenti, può ritenere terminata la stessa nel momento in cui gli incidenti hanno avuto luogo, facendone precisa menzione nel referto gara.
4. All'Associazione/Società responsabile sarà applicata la punizione sportiva della perdita della gara per 0-20, un punto di penalizzazione in classifica e relativa ammenda oltre le eventuali sanzioni disciplinari.
5. L'eguaglianza competitiva può essere solo riferita a fatti estranei allo svolgimento dell'incontro e quindi non al comportamento dei giocatori in campo.

Art. 118 PROTESTE DEI SOCI

1. Le proteste dei Soci iscritti a referto avverso le decisioni arbitrali saranno sanzionate:
 - a) con l'AMMONIZIONE per la prima volta;
 - b) con la DEPLORAZIONE per la seconda volta;
 - c) con la SQUALIFICA PER UNA GARA o L'INIBIZIONE PER GIORNI SETTE per ogni ulteriore violazione.
2. Non si tiene conto del "fallo tecnico" comminato al Socio, che esaurisca i suoi effetti nell'ambito della gara, come precisato dagli arbitri nel rapporto arbitrale.
3. Nel caso in cui a seguito delle proteste, per il loro tenore o per la loro reiterazione, il Socio sia stato espulso, la sanzione è la deplorazione e se lo stesso era già stato sanzionato per la medesima infrazione, deve essere applicata la squalifica per una gara o l'inibizione per giorni sette.
4. Le proteste dei Soci non iscritti a referto, durante la disputa di una gara, costituiscono comportamento non regolamentare, punibile ai sensi dell'art. 126 del presente RTN.

Art. 119 COMPORAMENTI DI SOCI NEI CONFRONTI DEGLI ARBITRI E DEI SOCI DELLA SQUADRA AVVERSARIA

1. I comportamenti dei Soci nei confronti degli arbitri, sono definiti e sanzionati secondo le modalità descritte nella TABELLA "C":

TABELLA "C"

COMPORAMENTO		SANZIONE
1	IRRIGUARDOSO	DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari al 2% del <i>Massimale Ammende</i>
2	OFFENSIVO	SQUALIFICA per UNA GARA ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i>
3	MINACCIOSO	SQUALIFICA per UNA GARA ed AMMENDA pari al 5% del <i>Massimale Ammende</i>
4	INTIMIDATORIO	SQUALIFICA per DUE GARE ed AMMENDA pari all'8% del <i>Massimale Ammende</i>
5	TENTATIVO DI AGGRESSIONE	SQUALIFICA per DUE GARE ed AMMENDA pari al 10% del <i>Massimale Ammende</i>
6	MINACCIOSO e/o INTIMIDATORIO TENDENTE A FOMENTARE I SOSTENITORI	SQUALIFICA per TRE GARE ed AMMENDA pari al 12% del <i>Massimale Ammende</i>
7	SPUTI che colpiscono direttamente l'arbitro	SQUALIFICA per TRE GARE ed AMMENDA pari al 15% del <i>Massimale Ammende</i>
8	VIOLENTO (senza aver procurato un danno)	SQUALIFICA per almeno TRE GARE ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i> per ogni gg. di squalifica comminata
9	VIOLENTO (procurando un danno)	INIBIZIONE per TRE ANNI ed AMMENDA pari al 100% del <i>Massimale Ammende</i>

2. I comportamenti dei Soci iscritti a referto, nei confronti degli avversari, (i Soci della squadra avversaria iscritti a referto), per fatti attinenti al gioco sono così sanzionati:, sono definiti e sanzionati secondo le modalità descritte nella TABELLA "D":

TABELLA "D"

COMPORAMENTO	SANZIONE
--------------	----------

1	SCORRETTO in fase di gioco	AMMONIZIONE ed AMMENDA pari al 2% del <i>Massimale Ammende</i>
2	SCORRETTO non in fase di gioco	DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari al 2% del <i>Massimale Ammende</i>
3	SCORRETTO e PLATEALE con azione intenzionale in fase di gioco	SQUALIFICA per UNA GARA ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i>
4	SCORRETTO e PLATEALE con azione intenzionale non in fase di gioco	SQUALIFICA per DUE GARE ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i>
5	MINACCIOSO e/o INTIMIDATORIO e/o TENTATIVO DI AGGRESSIONE	SQUALIFICA per DUE GARE ed AMMENDA pari al 10% del <i>Massimale Ammende</i>
6	ATTI DI VIOLENZA in fase di gioco	SQUALIFICA per almeno DUE GARE ed AMMENDA pari al 12% del <i>Massimale Ammende</i>
7	ATTI DI VIOLENZA non in fase di gioco	SQUALIFICA per almeno TRE GARE ed AMMENDA pari al 15% del <i>Massimale Ammende</i>

3. I comportamenti dei Soci, nei confronti di altri Soci, per fatti attinenti al gioco sono definiti e sanzionati secondo le modalità descritte nella TABELLA "E":

TABELLA "E"

	COMPORAMENTO	SANZIONE
1	IRRIGUARDOSO	AMMONIZIONE ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i>
2	OFFENSIVO	SQUALIFICA per UNA GARA ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i>
3	MINACCIOSO e/o INTIMIDATORIO e/o TENTATIVO DI AGGRESSIONE	SQUALIFICA per DUE GARE ed AMMENDA pari all'8% del <i>Massimale Ammende</i>
4	SPUTI che colpiscono direttamente l'avversario	SQUALIFICA per TRE GARE ed AMMENDA pari all'8% del <i>Massimale Ammende</i>
5	ATTI DI VIOLENZA in fase di gioco	SQUALIFICA per almeno TRE GARE ed AMMENDA pari al 12% del <i>Massimale Ammende</i>
6	ATTI DI VIOLENZA non in fase di gioco	SQUALIFICA per almeno QUATTRO GARE ed AMMENDA pari al 15% del <i>Massimale Ammende</i>

1. Costituiscono atti di violenza tutte le esplosioni di energia fisica da cui derivi una coazione personale (schiacci, pugni, calci, spinte, lancio di oggetti contundenti o qualsiasi altra azione idonea a cagionare un'alterazione dell'equilibrio fisico, una sensazione dolorosa ovvero una lesione personale).
2. Ai fini dell'applicazione della recidiva costituiscono infrazioni della stessa specie, da un lato tutte le infrazioni commesse nei confronti degli arbitri, dall'altro tutte le infrazioni commesse nei confronti dei Soci iscritti a referto.
3. Nel caso di comportamento di Soci nei confronti degli arbitri, degli ufficiali di campo o di altri Soci che manifestino o si ispirino all'odio od alla discriminazione razziale o religiosa, di genere o territoriale, le sanzioni previste dalle disposizioni che precedono possono essere raddoppiate e nei casi di particolare gravità ulteriormente aumentate fino alla metà.

Art. 120 COMPORAMENTI NON REGOLAMENTARI

1. I comportamenti non regolamentari dei Soci, sono definiti e sanzionati secondo le modalità descritte nella TABELLA "F":

TABELLA "F"

COMPORAMENTO		SANZIONE
1	Posto in essere DURANTE LA DISPUTA DI UNA GARA A) sporadici B) reiterati C) espressi platealmente e/o in modo violento	AMMONIZIONE ed AMMENDA pari al 2% del <i>Massimale Ammende</i> DEPLORAZIONE SQUALIFICA per UNA GARA ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i> SQUALIFICA per UNA GARA ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i>
2	Che abbia CAUSATO DANNI a persone o cose	SQUALIFICA per almeno UNA GARA ed AMMENDA pari al 5% del <i>Massimale Ammende</i> per ogni gg. di squalifica comminata
3	Tale da FOMENTARE LA REAZIONE DEI SOSTENITORI	SQUALIFICA per almeno UNA GARA ed AMMENDA pari al 5% del <i>Massimale Ammende</i> per ogni gg. di squalifica comminata
4	Le DICHIARAZIONI, scritte o verbali, LESIVE del prestigio ed onorabilità di arbitri, organi di SdA Pallacanestro, Associazioni o Soci	SQUALIFICA per almeno UNA GARA ed AMMENDA pari al 5% del <i>Massimale Ammende</i> per ogni gg. di squalifica comminata
5	Se il comportamento di cui al precedente punto 4) è commesso a mezzo internet, stampa, radio o televisione	INIBIZIONE per MESI UNO ed AMMENDA pari al 12% del <i>Massimale Ammende</i>
6	di cui all'art. 79 (POSIZIONE RIRREGOLARE) del presente R.T.N.)	INIBIZIONE fino ad ANNI UNO ed AMMENDA pari al 10% del <i>Massimale Ammende</i>

Art. 121 COMPORAMENTI NON REGOLAMENTARI IN CASO DI ESPULSIONE

1. I Soci espulsi per qualunque motivo durante la disputa di una gara dovranno immediatamente abbandonare il terreno di gioco e recarsi negli spogliatoi.
2. In caso di non ottemperanza sono sanzionati con la SQUALIFICA per almeno UNA GARA.

Art. 122 COMPORAMENTO DELL'ALLENATORE, DELL'AIUTO ALLENATORE E DEI SOCI AMMESSI NEL CAMPO DI GIOCO DURANTE LE FASI DI GIOCO

1. L'allenatore, o il suo assistente, sono i soli rappresentanti della squadra che possono comunicare con il tavolo degli ufficiali di campo durante le partite per ottenere informazioni statistiche.
2. Solo l'allenatore, o il suo assistente, ma non entrambi contemporaneamente, possono rimanere in piedi durante la gara. Questo è consentito anche al capitano che sostituisca l'allenatore per una qualsiasi, valida ragione. Tutti gli altri Soci ammessi alla panchina od al tavolo degli ufficiali di campo durante le fasi di gioco devono rimanere seduti nel posto di loro competenza.
3. Gli arbitri dovranno immediatamente contestare la violazione delle disposizioni sopra richiamate comminando un fallo tecnico alla prima infrazione, un fallo tecnico alla seconda infrazione, la espulsione alla terza infrazione.
4. Nel caso in cui i Soci suddetti oltrepassino l'area della panchina in occasione di alterchi o contrasti che possano degenerare in una rissa, gli stessi devono essere immediatamente espulsi; tale comportamento è consentito invece all'allenatore e/o vice-allenatore al solo fine di cooperare con gli arbitri a mantenere o riportare l'ordine.
5. Le sanzioni relative ai comportamenti previsti dal comma 3 del presente Art. esauriscono il loro effetto nell'ambito della gara e non danno luogo ad ulteriori sanzioni disciplinari.
6. Le infrazioni alle disposizioni di cui al comma 4 del presente arti 128 sono punite con le sanzioni previste dal precedente art. 126.

Art. 123 INFRAZIONI AMMINISTRATIVE

1. Le infrazioni amministrative, sono definiti e sanzionati secondo le modalità descritte nella TABELLA "G":

TABELLA "G"

VIOLAZIONE		SANZIONE
1	di cui all'Art. 66 del presente R.T.N. (presenza nel campo di gioco di persone non autorizzate o non iscritte a referto) A) alla 1° violazione B) alla 2° violazione C) alla 3° violazione ed ogni infrazione successiva	AMMONIZIONE AMMONIZIONE ed AMMENDA pari al 2% del <i>Massimale Ammende</i> DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i>
2	di cui all'Art. 66 commi 4 e 5 del presente R.T.N. (comportamento non regolamentare da parte di persone presenti all'interno del campo di gioco) A) alla 1° violazione B) alla 2° violazione C) alla 3° violazione ed ogni infrazione successiva	AMMONIZIONE ed AMMENDA pari al 2% del <i>Massimale Ammende</i> DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i> SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA ed AMMENDA pari al 8% del <i>Massimale Ammende</i>
3	di cui all'Art. 75 comma 7 del presente R.T.N. (palloni necessari per gli esercizi di riscaldamento)	AMMONIZIONE ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i>
4	di cui all'Art. 76 comma 2 del presente R.T.N. (mancata consegna lista gara)	AMMONIZIONE ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i>

Art. 124 INFRAZIONI RELATIVE ALLE ATTREZZATURE

1. Nell'ipotesi di mancanza, rilevante irregolarità o guasto delle attrezzature obbligatorie per la disputa della gara ed indipendentemente dal successivo regolare svolgimento della stessa, all'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, verranno applicate le sanzioni di cui alla TABELLA "H":

TABELLA "H"

INFRAZIONI		SANZIONE
1	A) alla 1° infrazione B) alla 2° infrazione C) alla 3° infrazione	AMMONIZIONE DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari al 10% del <i>Massimale Ammende</i> SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA

2. La gara verrà comunque disputata con le attrezzature di riserva.
3. Nell'ipotesi in cui le attrezzature di riserva mancassero o fossero inadeguate, la gara non verrà disputata e sarà omologata dal Giudice competente con il risultato di 0-20 o con l'eventuale miglior risultato conseguito sul campo dall'Associazione/Società ospitata o seconda nominata nel calendario gare, a sfavore della Associazione/Società inadempiente
4. Non si dà luogo all'applicazione di sanzioni se un ulteriore guasto o mal funzionamento delle attrezzature di riserva verificatosi dopo la sostituzione, sia da attribuire ad incidenti di gioco o ad errori di manovra degli Ufficiali di Campo

Art. 125 VIOLAZIONE DEI PRINCIPI DI LEALTÀ E CORRETTEZZA

L'INIBIZIONE, in misura non inferiore a TRE MESI e non superiore a TRE ANNI, è inflitta a chiunque, violando il principio della lealtà e correttezza, nell'interesse proprio o di terzi, compia o induca organi delle UISP SdA Pallacanestro o altri Soci a compiere atti in violazione di norme regolamentari o ad omettere di compiere atti dovuti per ragione dell'incarico svolto o ricevuto.

Art. 126 INFRAZIONI CHE COMPORTANO LA PUNIZIONE SPORTIVA DELLA PERDITA DELLA GARA

La punizione sportiva della perdita della gara, oltre ove prevista specificatamente, si applica a tutte le violazioni degli artt. 39, 46, 47, 48, 58, 59, 60, 62, 63, 74, 75, 78, 79, 90 del presente RTN.

Art. 127 INFRAZIONI CHE COMPORTANO L'ESCLUSIONE DAL CAMPIONATO

1. La reiterata inosservanza dell'obbligo di provvedere al pagamento delle ammende comminate dalle SdA Pallacanestro rimasta senza esito l'intimazione ultimativa, comporta l'ESCLUSIONE dal campionato.
2. La squalifica del campo di gioco per più di due volte nel corso di un medesimo anno sportivo, con conseguente perdita del diritto di disputare sul proprio campo complessivamente QUATTRO gare, comporta l'automatica esclusione dal Campionato o dal Torneo.

Art. 128 INFRAZIONI CHE COMPORTANO LA PENALIZZAZIONE DI PUNTI IN CLASSIFICA

1. Comportano la PENALIZZAZIONE di uno o più punti in classifica tutte le violazioni agli artt. 46, 47, 48, 58, 60, 74, 78, 79, 90 e 112 del presente RTN. qualora venga accertato dall'Organo competente che l'infrazione è stata commessa con dolo o colpa grave da parte del Socio o dell'Associazione/Società affiliata.
2. Comportano inoltre la penalizzazione di uno o più punti in classifica, oltre ai casi già descritti, le seguenti infrazioni:
 - a) tentativo di frode sportiva;
 - b) dichiarazioni false o non veritiere rilasciate da dirigenti di Associazioni/Società, che siano frutto di dolo e che determinino grave discredito alla UISP SdA Pallacanestro ed ai suoi organi a Associazioni/Società affiliate ed a Soci.

Art. 129 RINUNCIA AL CAMPIONATO O AL TORNEO

1. All'Associazione/Società che rinuncia a partecipare ad un Campionato o Torneo prima della scadenza del termine fissato per l'iscrizione, oltre alle sanzioni previste dall'Art. 43 del presente RTN, si possono applicare, a carico del presidente della predetta Associazione/Società, le sanzioni previste dall'art. 131 del presente RTN.
2. All'Associazione/Società che rinuncia a partecipare ad un Campionato o Torneo dopo la scadenza del termine fissato per l'iscrizione ma prima dell'inizio dello stesso, oltre alle sanzioni previste dall'Art. 44 del presente RTN, si possono applicare, a carico del presidente della predetta Associazione/Società, le sanzioni previste dall'art. 131 del presente RTN.

Art. 130 RINUNCIA ALLE GARE

1. L'Associazione/Società che, con comunicazione effettuata almeno 36 ore prima (art. 46 comma 1 RTN), rinunci alla disputa di una gara di campionato o di un torneo, oltre alle sanzioni previste dagli artt. 112, 132 e 134 del presente RTN, è tenuta al pagamento dell'AMMENDA prevista per la prima rinuncia.
2. L'Associazione/Società che, senza comunicazione effettuata almeno 36 ore prima (art. 46 comma 2 RTN), rinunci alla disputa di una gara di campionato, oltre alle sanzioni previste dagli artt. 112, 132 e 134 del presente RTN, è tenuta al pagamento del doppio dell' AMMENDA prevista per la prima rinuncia.

Art. 131 RITIRO DA GARA O DAL CAMPIONATO

1. All'Associazione/Società la cui squadra si rifiuti, per qualsiasi motivo, di continuare una gara già iniziata si applicano le sanzioni previste dagli artt. 112, 132 e 134 del presente RTN.
2. All'Associazione/Società che si ritira da un Campionato o da un Torneo in corso di svolgimento oltre alle sanzioni previste dall'Art. 45 del presente RTN, è inflitta un'AMMENDA pari a TRE volte quella stabilita per la prima rinuncia.

Art. 132 ASSENZA UFFICIALI DI CAMPO

1. In assenza di uno o più ufficiali di campo, l'Associazione/Società ospitante che non provveda al reperimento di persone indispensabili per la disputa della gara è tenuta al pagamento di un'ammenda pari al doppio della tassa gara prevista.

Art. 133 FRODE SPORTIVA

1. Costituisce frode sportiva:
 - compiere, o consentire che altri compiano, atti diretti ad alterare lo svolgimento o il risultato di una gara, ovvero ad assicurare ad una Associazione/Società un vantaggio in classifica;
 - compiere, o consentire che altri compiano, atti diretti a violare le norme sull'età dei giocatori delle categorie giovanili o comunque la partecipazione a gare con atleti che abbiano superato i limiti di età stabiliti per ciascun campionato;
 - compiere, o consentire che altri compiano atti diretti alla partecipazione a gare sotto falsa identità o con falsa attestazione delle qualifiche o delle condizioni necessarie per l'iscrizione a referto.
2. La frode sportiva è sanzionata con la RADIAZIONE.

Art. 134 RESPONSABILITÀ OGGETTIVA PER ATTI DI FRODE SPORTIVA

1. Le Associazioni/Società rispondono, a titolo di responsabilità oggettiva:
 - degli atti di frode posti in essere dai propri dirigenti e Socii;
 - degli atti dei propri sostenitori, a meno che possano provare che l'Associazione/Società, i Dirigenti ed i Soci rimasti assolutamente estranei ed inconsapevoli.
 - dei tentativi di frode.

Art. 135 OBBLIGO DI DENUNCIA DEGLI ATTI DI FRODE

1. Il Dirigente o il Socio che in qualsiasi modo venga a conoscenza di fatti che possano rientrare nelle ipotesi di frode sportiva, compresi i tentativi, deve informare immediatamente, l'Associazione/Società di appartenenza e gli organi della competente UISP SdA Pallacanestro.
2. Lo stesso obbligo spetta a chiunque ricopra incarichi nella UISP SdA Pallacanestro informando immediatamente l'Organo di UISP SdA Pallacanestro al quale appartiene.
3. L'omessa denuncia è sanzionabile a norma dell'art. 22 del presente Regolamento Disciplinare.

TITOLO IV – NORME PROCEDURALI

Art. 136 ASSUNZIONE, COMUNICAZIONE, E TRASCRIZIONE DEI PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

1. I provvedimenti disciplinari sono di norma presi in sede di omologazione delle gare e devono essere pubblicati, con le loro motivazioni, nel primo Comunicato Ufficiale utile dopo l'emissione dello stesso provvedimento.
2. Nel caso che, per qualsiasi ragione, non fosse possibile assumere un provvedimento in sede di omologazione delle gare, lo stesso può essere assunto anche successivamente. In tal caso è comunque necessario pubblicare nel primo Comunicato Ufficiale utile un'esplicita e motivata riserva.
3. I provvedimenti disciplinari si intendono resi noti e quindi conosciuti, dal momento della loro notifica all'Associazione/Società interessata tramite posta elettronica.
4. Tutti i provvedimenti disciplinari devono essere trascritti in apposito archivio e messi a disposizione degli Organi di giustizia. I Provvedimenti disciplinari così trascritti non sono soggetti mai a cancellazione.

Art. 137 MODALITÀ DI ESECUZIONE DEI PROVVEDIMENTI SOSPENSIVI NEI CONFRONTI DEI SOCI

1. Le punizioni di squalifica per giornata di gara vanno scontate nello stesso campionato o torneo nel quale si è verificata l'infrazione in gare immediatamente successive alla data di comunicazione da parte della UISP SdA Pallacanestro competente e s'intendono scontate solo se le gare vengono omologate.
2. Una gara di recupero o la ripetizione di una gara, in qualsiasi giorno fissata, viene considerata, agli effetti del presente Art., come gara di immediata continuazione del campionato.
3. Nel caso che la gara immediatamente successiva non venga effettuata per qualsiasi ragione o non venga portata a termine, la squalifica non si intende scontata e va scontata nella gara immediatamente successiva.
4. Nel caso di passaggio ad altra Associazione/Società nel corso dello stesso anno sportivo, le punizioni di squalifica non scontate, dovranno essere scontate nel campionato o torneo al quale partecipa la nuova Associazione/Società di appartenenza.
5. Le punizioni di squalifica, che non possono essere scontate nel campionato o torneo dell'anno sportivo in cui sono state comminate, devono essere scontate all'inizio dell'anno sportivo successivo, anche nel caso di cambiamento di Associazione/Società, di campionato e torneo.
6. La squalifica deve essere comunque scontata salvo quanto previsto dal successivo art. 144.

Art. 138 COMMUTAZIONE DELLE SANZIONI INFLITTE AI SOCI

1. Soltanto se prevista dalle "Norme di partecipazione ad un campionato o torneo" e nel caso in cui l'Organo disciplinare competente abbia inflitto, per la prima volta nel corso dell'anno sportivo, la sanzione della squalifica per una gara di campionato, l'Associazione/Società alla quale appartiene il Socio, ha la facoltà di ottenere la commutazione della sanzione mediante il versamento di una specifica ammenda che deve essere prevista dalle predette "Norme di partecipazione".
2. Il pagamento dell'ammenda preclude all'Associazione/Società interessata ed al Socio la possibilità di proporre ricorso avverso il provvedimento sanzionatorio.

Art. 139 MODALITÀ DI ESECUZIONE DELLA SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO

1. Le punizioni di squalifica del campo di gara per giornata di gara vanno scontate nello stesso campionato o torneo nel quale si è verificata l'infrazione in gare immediatamente successive alla data di comunicazione da parte della UISP SdA Pallacanestro competente e s'intendono scontate solo se le gare vengono omologate.
2. Una gara di recupero o la ripetizione di una gara, in qualsiasi giorno fissata, viene considerata, agli effetti del presente Art., come gara di immediata continuazione del campionato.

3. In caso di annullamento di una delle gare svoltesi con il campo squalificato, la punizione sarà scontata in occasione della ripetizione della stessa gara.
4. In caso di rinuncia di una Associazione/Società alla disputa di una gara, la punizione comminata alla Associazione/Società per quella gara, non s'intende scontata.
5. L'Associazione/Società che non abbia scontato una punizione di squalifica a seguito del rinvio o dell'interruzione di una gara, deve scontarla in occasione della gara immediatamente successiva a quella rinviata o interrotta.
6. Ferma restando la sanzione dell'ammenda, la punizione che non possa essere scontata nel campionato dell'anno sportivo in cui sia stata comminata deve essere scontata all'inizio del campionato dell'anno sportivo successivo.

Art. 140 COMMUTAZIONE DELLE SANZIONI INFLITTE ALLE ASSOCIAZIONI/SOCIETÀ

1. Soltanto se prevista dalle "Norme di partecipazione ad un campionato o torneo" e nel caso in cui l'Organo disciplinare competente abbia inflitto, per la prima volta nel corso dell'anno sportivo, la sanzione della squalifica del campo di gioco per una gara di campionato, l'Associazione/Società ha la facoltà di ottenere la commutazione della sanzione mediante il versamento di una specifica ammenda che deve essere prevista dalle predette "Norme di partecipazione".
2. Il pagamento dell'ammenda preclude all'Associazione/Società interessata ed al Socio la possibilità di proporre ricorso avverso il provvedimento sanzionatorio.

TITOLO V – PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI NEI CONFRONTI DEGLI ARBITRI E DEGLI UFFICIALI DI CAMPO

Art. 141 SANZIONI

1. Le sanzioni applicabili ad arbitri ed ufficiali di campo, sono le seguenti:
 - a) ammonizione;
 - b) deplorazione;
 - c) sospensione;
 - d) revoca della qualifica;

Art. 142 COMPETENZA DISCIPLINARE

1. I Giudici Disciplinari Territoriale e Regionale sono competenti ad applicare le seguenti sanzioni:
 - a) ammonizione;
 - b) deplorazione;
 - c) sospensione da ogni attività della UISP SdA Pallacanestro fino a DODICI MESI.
2. Il Giudice Disciplinare Nazionale è competente ad applicare le seguenti sanzioni:
 - a) ammonizione;
 - b) deplorazione;
 - c) sospensione da ogni attività della SdA Pallacanestro DODICI MESI a TRE ANNI;
 - d) revoca della qualifica.
3. In attesa della decisione degli Organi di giustizia, l'arbitro, può essere temporaneamente sospeso da ogni attività, con provvedimento cautelare dell'Organo di giustizia della UISP SdA Pallacanestro competente.

Art. 143 AMMONIZIONE

1. L'ammonizione è un rimprovero diretto al Socio per iscritto, per infrazione di lieve entità.

Art. 144 DEPLORAZIONE

1. La deplorazione consiste in una nota di biasimo rivolta per iscritto al Socio.
2. Essa è inflitta nei casi di violazione dei doveri di lealtà e correttezza qualora non sia espressamente prevista una più grave sanzione.

3. La deplorazione costituisce sanzione superiore rispetto all'ammonizione.

Art. 145 SOSPENSIONE

1. La sospensione è a tempo determinato ed è comminata per un periodo di tempo non inferiore a SETTE giorni e non superiore a TRE anni.
2. L'arbitro sospeso non può esercitare le sue funzioni per tutta la durata della sospensione.
3. La sospensione è comminata per le infrazioni dei regolamenti in genere, in particolare, per le violazioni delle regole comportamentali o per quanto contrastante con i principi dell'ordinamento sportivo.

Art. 146 REVOCA DELLA QUALIFICA

1. La revoca della qualifica consiste nella cancellazione del Socio dalla qualifica rivestita.
2. La revoca della qualifica è comminata per gravissime infrazioni e consiste nella cancellazione dallo specifico Albo della UISP SdA Pallacanestro, con conseguente divieto di partecipazione sotto qualsiasi veste a qualunque attività della stessa UISP SdA Pallacanestro.

Art. 147 REMISSIONE DEL PROVVEDIMENTO

1. Nel caso di infrazioni, mancanze, comportamenti non regolamentari gravissimi commessi da un arbitro, da un ufficiale di campo o da un dirigente delle UISP SdA Pallacanestro che possono comportare la "Revoca della qualifica", il Giudice disciplinare competente, rilevata l'infrazione, deve rimettere gli atti direttamente al Giudice Disciplinare Nazionale.
2. In attesa della decisione, l'arbitro, può essere temporaneamente sospeso da ogni attività, con provvedimento cautelare dell'Organo di giustizia della UISP SdA Pallacanestro competente

TITOLO VI – ORGANI DI GIUSTIZIA

Art. 148 ORGANI DI GIUSTIZIA

1. Sulla base delle competenze a loro assegnata sono Organi di giustizia:
 - A) Il Giudice Disciplinare Territoriale, Regionale e Nazionale:
 - B) Commissione Disciplinare di Primo Grado per il livello Regionale e Nazionale.
 - C) Commissione Disciplinare di Secondo Grado per il livello Regionale e Nazionale.

Art. 149 FUNZIONAMENTO E COMPETENZE DEL GIUDICE

1. Il Giudice Disciplinare Territoriale, Regionale e Nazionale è competente sull'attività, Campionati e Tornei che si svolgono a livello territoriale, regionale e nazionale. Adotta tutti i provvedimenti in materia disciplinare e contenziosa, sia nei confronti delle Associazioni/Società che dei Soci, previsti dal presente Regolamento Disciplinare, con esclusione dei provvedimenti di radiazione che sono di competenza del Collegio Nazionale dei Garanti.

Art. 150 FUNZIONAMENTO E COMPETENZE DELLA COMMISSIONE DISCIPLINARE DI PRIMO GRADO

1. La Commissione Disciplinare è un Organo collegiale composto da tre componenti di cui un Presidente, un vice Presidente, con funzioni sostitutive. E' competente a decidere su ricorsi proposti contro tutti i provvedimenti del Giudice Disciplinare in materia contenziosa e disciplinare.

Art. 151 FUNZIONAMENTO E COMPETENZE DEGLI ORGANI DI GIUSTIZIA DI SECONDO GRADO

1. La Commissione Disciplinare di Secondo grado è un Organo collegiale composto da tre componenti di cui un Presidente, un vice Presidente, con funzioni sostitutive. Decide in seconda istanza sui ricorsi presentati avverso le decisioni assunte dalla Commissione Disciplinare di Primo Grado.

2. La Commissione è altresì competente a decidere nelle seguenti materie:
 - a) Provvedimenti nei confronti dei dirigenti delle UISP SdA Pallacanestro;
 - b) Provvedimenti nei confronti degli arbitri e degli ufficiali di campo, a seguito di deferimento con la sospensione oltre ai DODICI mesi;
 - c) nei confronti degli arbitri e degli ufficiali di campo, a seguito di deferimento con la radiazione dagli albi Tecnici della UISP SdA Pallacanestro

TITOLO VII – CONTENZIOSO

Art. 152 IMPUGNATIVA DEI PROVVEDIMENTI

Contro qualsiasi provvedimento o delibera di Organi di UISP SdA Pallacanestro può essere proposta impugnativa, da parte di chi vi abbia interesse, all'Organo competente secondo le disposizioni previste nel precedente TITOLO VI.

Art. 153 NORME TRANSITORIE

I reclami ed i ricorsi proponibili in secondo grado vanno presentati alle UISP SdA Pallacanestro competenti per il Campionato, o Torneo, che ne valuteranno la regolarità formale (rispetto dei termini, versamento presso le loro casse delle previste tasse reclamo o ricorso, accertamento degli adempimenti regolamentari e procedurali nei confronti dell'eventuale controparte secondo quanto previsto nella precedente PARTE QUARTA (Regolamento dell'Attività), curandone successivamente la diligente trasmissione agli Organi competenti aditi dai Soci e dalle Associazioni/Società ricorrenti.

Art. 154 LEGITTIMAZIONE ATTIVA

1. Le Associazioni/Società ed i Soci che ritengano lesi i propri diritti ed interessi da decisioni di Organi di UISP SdA Pallacanestro o da atti di altre Associazioni/Società o Soci possono avanzare reclamo a norma delle disposizioni previste nel presente TITOLO VII.
2. Non è ammesso per alcuna ragione reclamo agli stessi organi che hanno emesso il provvedimento che si intende impugnare.
3. Per le Associazioni/Società il reclamo, a pena d'inammissibilità, deve essere firmato da chi ne ha i poteri (dato desumibile dal modulo di affiliazione depositato presso gli uffici tesseramento dei Comitati Territoriali UISP), tenuto conto delle eventuali variazioni che devono essere comunicate.

Art. 155 RECLAMI DI PRIMA ISTANZA

1. I reclami, nei casi ammessi dalle norme del presente Regolamento, devono essere preannunciati a mezzo e-mail, fax, telegramma o posta, da inviare, tramite la UISP SdA Pallacanestro, al competente Organo di giustizia entro le ore 24 del giorno successivo allo svolgimento della gara per la quale si intenda reclamare.
2. La motivazione del reclamo deve pervenire, con le modalità di cui a precedente punto 1), allo stesso Organo, a mezzo raccomandata, entro le ore 24 del giorno successivo a quello della spedizione del preannuncio.
3. Nello stesso termine l'Associazione/Società deve rimettere, sempre a mezzo raccomandata, copia del reclamo, con l'eventuale documentazione allegata, alla controparte interessata che potrà inviare all'Organo giudicante le proprie controdeduzioni entro le ore 24 del secondo giorno successivo a quello del ricevimento della predetta copia.
4. In caso di contestazione l'Associazione/Società reclamante è tenuta a fornire la prova del tempestivo adempimento delle suddette modalità procedurali.
5. La UISP SdA Pallacanestro responsabile dell'organizzazione del Campionato o del Torneo, riscontrata la correttezza procedimentale ai sensi dell'art. 159 del presente RTN, rimette immediatamente copia della documentazione ricevuta al competente Organo di giustizia. Per i provvedimenti di competenza.

6. L'Organo di giustizia rimette, con ogni dovuta urgenza, la deliberazione adottata alla SdA Pallacanestro territorialmente competente per gli adempimenti di competenza.

Art. 156 RICORSI IN APPELLO

1. I ricorsi in appello devono essere preannunciati mediante invio di mail, fax, telegramma o posta celere al competente Organo di giustizia di secondo grado, e spediti entro le ore 24 del giorno successivo a quello in cui si è avuta conoscenza del provvedimento che si intenda impugnare.
2. Copia del ricorso deve essere inviato anche all'Organo che ha emanato il predetto provvedimento.
3. Dopo l'inoltro del preavviso fino alla discussione del ricorso, le parti interessate hanno il diritto di prendere visione degli atti ufficiali presso la sede dell'organo che ha emanato il provvedimento o presso la sede dell'organo giudicante adito.
4. La motivazione del ricorso deve essere spedita, a mezzo raccomandata, entro le ore 24 del giorno successivo a quello di spedizione del preannuncio e comunque dell'eventuale presa visione degli atti.
5. Copia della motivazione deve essere inviata, a cura dell'Associazione/Società reclamante, ai controinteressati.
6. Organo di giustizia competente ad esaminare il ricorso ne rimette copia all'Organo che ha emanato il provvedimento impugnato.
7. L'Organo di giustizia di primo grado può inviare, ove ritenga opportuno, proprie osservazioni.
8. La ripetizione della gara, eventualmente disposta, resta automaticamente sospesa.
9. Le parti controinteressate possono inviare proprie deduzioni all'Organo di giustizia competente ad esaminare il ricorso, con copia inviata per conoscenza al reclamante, a mezzo raccomandata spedita entro le ore 24 del secondo giorno successivo a quello in cui è loro pervenuto il ricorso.

Art. 157 PERENTORIETÀ DEI TERMINI

1. Tutti i termini relativi al preannuncio o alla proposizione dei reclami o ricorsi sono perentori.
2. Ove il termine di scadenza per il preannuncio o la proposizione dei reclami o dei ricorsi sia in un giorno festivo, il termine viene automaticamente prorogato al giorno successivo.
3. La inosservanza dei termini e delle modalità previste nel presente Regolamento Disciplinare determinano la inammissibilità del reclamo o del ricorso.
4. In caso di contestazione, la parte interessata deve fornire prova del tempestivo adempimento delle modalità procedurali.
5. L'Organo competente, nel dichiarare inammissibile il reclamo o il ricorso per violazione delle norme procedurali, deve comminare una penale a carico del reclamante pari al 20% della tassa reclamo.

Art. 158 TASSE RECLAMO O DI RICORSO

1. Le UISP SdA Pallacanestro fissano nelle "Norme di partecipazione" le tasse relative a reclamo o di ricorso per i singoli Campionati o Tornei.
2. E' fatto obbligo all'Associazione/Società reclamante o ricorrente di indicare in calce al reclamo o ricorso gli estremi del versamento della tassa o di inviarne copia.
3. L'accoglimento comporta la restituzione della tassa mentre la reiezione ne comporta l'incameramento.
4. Nel caso di accoglimento parziale, rispetto alla domanda, l'Organo di giustizia dispone proporzionalmente per il rimborso della tassa.

Art. 159 REMISSIONE DEL PROCEDIMENTO

1. L'Organo di giustizia che, procedendo per una infrazione disciplinare o contenziosa, ritenga che la sanzione da adottare esuli dalla propria competenza, deve rimettere gli atti entro 10 giorni all'Organo ritenuto competente.

2. L'Organo di UISP SdA Pallacanestro dichiarandosi incompetente comunica al Socio la propria decisione, comminando, ove sussistano gravi ragioni, la temporanea sospensione da ogni attività, in via cautelativa e fino alla decisione dell'Organo cui il procedimento sia stato rimesso.
3. L'Organo adito decide sulla sanzione anche se quella da adottare in concreto rientri nei limiti di competenza dell'Organo che ha effettuato il rinvio.

Art. 160 SOSPENSIONE TEMPORANEA IN VIA CAUTELARE

1. L'Organo di giustizia competente può disporre, in via cautelare, la sospensione temporanea da ogni attività di coloro che sono sottoposti a provvedimento disciplinare.
2. Il provvedimento perde efficacia ove, entro 15 giorni, non venga adottato il provvedimento definitivo.
3. La sospensione temporanea è dovuta nei casi di remissione del procedimento per il superamento dei limiti di competenza come previsto dall' art. 165 del presente RTN.

Art. 161 DECISIONE DEI RECLAMI O RICORSI

1. Gli Organi di giustizia competenti, al termine di tempestiva istruttoria comprensiva di eventuale audizione dei testi, decidono in merito ai reclami e ricorsi sottoposti al loro esame.
2. Gli Organi giudicanti, a loro insindacabile giudizio, qualora ritenuto utile, funzionale nonché dirimente ai fini della deliberazione finale, possono ascoltare personalmente le parti interessate sia nei casi di espressa richiesta formalizzata nel reclamo o nel ricorso sia di propria iniziativa.
3. Per le Associazioni/Società deve essere sentito personalmente il rappresentante legale o altro dirigente debitamente delegato.
4. Le parti interessate possono altresì farsi assistere da un proprio difensore.
5. Le decisioni degli Organi giudicanti debbono essere adottate entro il tempo massimo di 15 giorni.
6. Le decisioni debbono essere esaurientemente motivate e rese note mediante Comunicato Ufficiale.
7. Le decisioni in materia disciplinare sono adottate dagli Organi giudicanti entro la settimana successiva gli eventi, nonché comunicate alle parti interessate nelle forme previste dall'art. 142 del presente RTN.

Art. 162 EFFETTI DELLA RIFORMA

1. La riforma di un provvedimento impugnato non ha effetti retroattivi.
2. I provvedimenti disciplinari cessano di avere corso dal giorno della decisione favorevole.
3. Qualora il provvedimento sia costituito, in tutta o in parte, da una ammenda, essa viene rimborsata.

TITOLO VIII – DEI SINGOLI RECLAMI

Art. 163 RECLAMO AVVERSO IL RISULTATO DI GARA

1. Il reclamo può essere avanzato dalla Associazione/Società che si ritiene danneggiata a seguito di gara nel corso della quale abbia partecipato la propria squadra.
2. Il reclamo deve essere inoltrato all'Organo di giustizia competente, nei casi e secondo le modalità previste dal Titolo VII – Contenzioso - del presente RTN.
3. Per tutti i Campionati e Tornei non sono ammessi reclami fondati su presunti errori tecnici degli arbitri e degli ufficiali di campo.

Art. 164 RECLAMO PER POSIZIONE IRREGOLARE

1. Il reclamo per posizione irregolare di giocatore o allenatore deve essere proposto, secondo le modalità previste dal Titolo VII – Contenzioso - del presente RTN., dall'Associazioni/Società, la cui squadra abbia partecipato alla gara in cui ha preso parte il Socio in posizione irregolare.

2. L'accoglimento del reclamo per accertata posizione irregolare comporta l'applicazione di quanto previsto dall'art. 79 del presente RTN.
3. L'applicazione del predetto Art. 79 è altresì disposta per le gare successive al reclamo disputate dal giocatore in accertata posizione irregolare.
4. Le gare omologate prima della proposizione del reclamo non subiscono modifiche in conseguenza dell'accertata posizione irregolarità di giocatori o allenatori.

Art. 165 RECLAMO TARDIVO PER POSIZIONE IRREGOLARE

1. Il reclamo può essere presentato anche oltre i termini prescritti di cui al Titolo VII – Contenzioso - del presente RTN. In tal caso non avrà ripercussioni sulla gara oggetto del reclamo, ma solo per le gare successive al suo eventuale accoglimento.
2. Resta ferma, inoltre, l'applicazione di sanzioni disciplinari nei confronti dell'Associazione/Società e del Socio in difetto.

Art. 166 SOSPENSIONE DELLA ESECUZIONE

1. I provvedimenti disciplinari adottati non subiscono in alcun caso sospensione a seguito della posizione del ricorso contro i medesimi, ad eccezione dei casi espressamente previsti.
2. L'esclusione dal Campionato o Torneo decorre dalla data in cui il provvedimento diviene definitivo.

Art. 167 RECLAMO NEI CONCENTRAMENTI O TORNEI DI BREVE DURATA

1. Nelle manifestazioni di breve durata i reclami sono ammessi esclusivamente per posizione irregolare di giocatore o allenatore.
2. Essi debbono essere preannunciati al Commissario di campo designato o qualora assente, al Responsabile della manifestazione, entro 30 minuti dal termine della gara e consegnati per iscritto, accompagnati dalla tassa prescritta, entro l'ora successiva.
3. I reclami devono essere sottoscritti dall'accompagnatore della squadra o, in sua assenza, da chi ne fa le veci così come da art. 71 del presente RTN.
4. Nel caso il Commissario non sia in grado di deliberare immediatamente in merito al reclamo, il Commissario, dovrà ai sensi dell'art. 165 del presente RTN, rimettere il reclamo all'Organo di giustizia competente che, dopo gli accertamenti d'ufficio, provvederà ad assumere i dovuti provvedimenti.
5. L'Associazione alla quale appartiene il Socio, nei confronti del quale sia stato presentato reclamo deve essere immediatamente avvertita dell'esistenza del reclamo stesso.
6. I reclami avverso provvedimenti disciplinari presi nel corso di un concentramento o torneo vanno proposti all'Organo di giustizia competente in via ordinaria.

Art. 168 RECLAMI NEI CAMPIONATI E NEI TORNEI NAZIONALI

1. Nei Campionati e nei Tornei nazionali, l'unico reclamo presentabile è quello relativo alla posizione irregolare di un Socio.
2. Deve essere presentato per iscritto dal rappresentante dell'Associazione/Società (Presidente, Dirigente Responsabile, Capitano) al Commissario di Campo designato o suo facente funzione entro 15 minuti dal termine della gara accompagnato dalla tassa reclamo e, entro la successiva ora, deve essere inviato per conoscenza all'Associazione/Società cointeressata;
3. Il provvedimento, inappellabile, sarà emesso dal Giudice Disciplinare Nazionale prima della successiva gara che l'Associazione/Società ricorrente dovrà disputare e riportato sul Comunicato Ufficiale della stessa manifestazione;
4. Nei Campionati e nei Tornei nazionali è ammesso l'istituto della Commutazione della sanzione secondo quanto disposto dall'art. 144 del presente RTN.

Art. 169 REVOCA

1. La revoca è proponibile avverso i provvedimenti, divenuti inoppugnabili, di radiazione entro 1 anno dall'emanazione di detti provvedimenti.

2. La revoca è ammissibile quando per effetto del dolo di una delle parti in danno dell'altra, si sia giudicato in base a prove riconosciute false dopo la decisione.
3. E' altresì consentita se, a causa di forza maggiore o per fatto altrui, la parte non abbia potuto presentare nel procedimento, documenti decisivi per il suo esito o infine nel caso che la precedente decisione si sia fondata su un errore di fatto non conosciuto dall'Organo che ha assunto tale decisione.
4. La revoca non può essere proposta se uno dei motivi indicati per la sua proponibilità o ammissibilità sia stato oggetto di esame da parte dell'Organo competente che abbia già giudicato in primo o in secondo grado.
5. Il ricorso per la revoca deve essere presentato all'Organo che ha emanato tale provvedimento accompagnato dalla tassa reclamo.

REGOLAMENTO DI GIOCO/DISCIPLINA

Definizione Regolamenti di Gioco/Disciplina

Per ciascuna attività, approvata dal CN, afferente la Struttura di Attività è previsto il seguente Regolamento di gioco/disciplina

Attività, Regolamenti di Gioco/Disciplina/Programmi tecnici

Per ciascuna attività approvata annualmente dal Consiglio Nazionale, afferente la Struttura di Attività, l'Uisp in coerenza con quanto indicato nel precedente capitolo Regolamento Attività, organizza:

- attraverso le proprie affiliate ed anche direttamente attività didattiche quali corsi di avviamento, corsistica, attività ludico motoria, al fine di promuovere le attività motorie sportive come educazione permanente per tutte le età nella sua dimensione dello sport per tutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;
- direttamente e in collaborazione con le Associazioni e Società affiliate attività sportive non competitive e promozionali, amatoriali, dilettantistiche seppur con modalità competitive.

Fermo restando quanto sopra, inoltre, sono previsti i seguenti Regolamenti di gioco/disciplina/programmi tecnici.

GIOCO DELLA PALLACANESTRO

TITOLO I – LA GARA

Art. 170 DEFINIZIONI

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.

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.

3. Squadra vincente.

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

TITOLO II – CAMPO DI GIOCO ED ATTREZZATURE

Art. 171 CAMPO DI GIOCO

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 UISP SdA Pallacanestro (Nazionale, Regionale, Territoriale) possono consentire la disputa di gare di Campionato o Torneo, su campi di gioco di dimensioni diverse purchè siano presenti le misure minime necessarie a garantire la sicurezza degli atleti.

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.

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.

4. Linee

Tutte le linee devono essere dello stesso colore. Possono essere dipinte di qualunque colore purchè le stesse siano perfettamente visibili e pertanto in contrasto con il colore utilizzato per il resto del campo di gioco. Tutte le linee devono avere una larghezza di cm 5.

4.1. Linea perimetrale

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

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

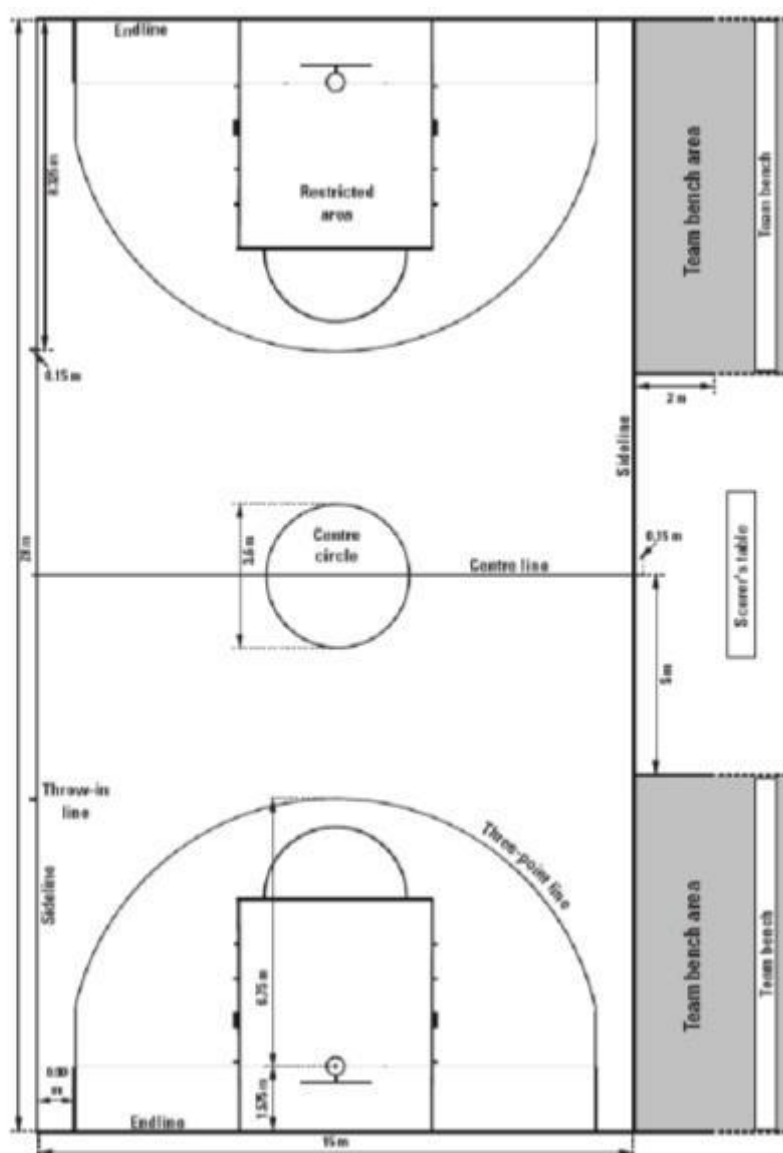


Figura 1 - Campo di gioco tipo

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. Se l'interno del cerchio centrale è colorato, esso deve essere dello stesso colore delle aree dei tre secondi.

I semicerchi di tiro libero devono essere tracciati sul terreno di gioco con un raggio di 1,80 m, misurato dal bordo esterno della circonferenza e aventi il centro nel punto medio delle linee di tiro libero (figura 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. L'interno delle aree dei tre secondi deve essere colorato in tinta unita.

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

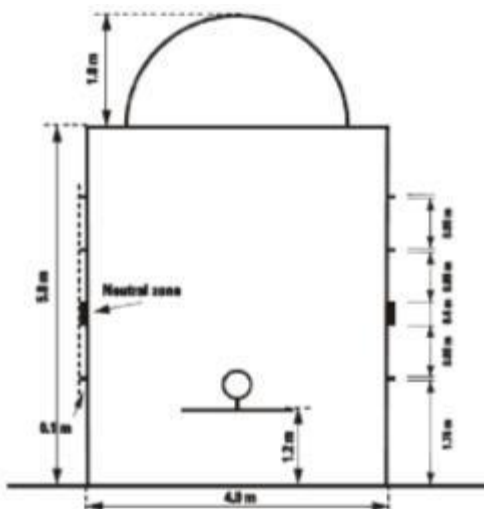


Figura 2 -Area di tiro libero

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.

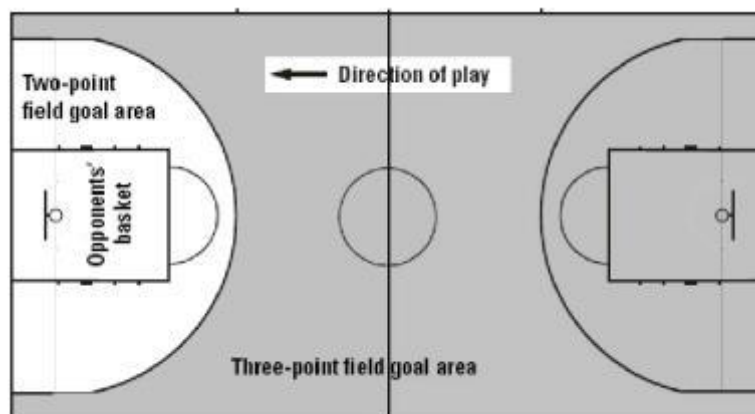


Figura 3 – Area di tiro da 2 e da 3 punti

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

4.6. Linee delle rimesse

Le 2 linee di 15 cm di lunghezza devono essere tracciate all'esterno del terreno di gioco, sulle linee laterali opposte al tavolo degli ufficiali di campo, con il bordo esterno delle linee a 8,325 m dal bordo interno della linea di fondo vicinore.

4.7. Le UISP SdA Pallacanestro (Nazionale, Regionale, Territoriale) possono consentire la disputa di gare di Campionato o Torneo, su campi di gioco dove è presente un diverso tracciamento delle linee di gioco sopra citate purchè siano presenti le misure minime necessarie a garantire la sicurezza degli atleti.

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

Il tavolo e le sedie degli ufficiali di campo devono essere al centro tra le due panchine delle squadre. Lo speaker e/o gli addetti alle statistiche (se presenti) possono essere posizionati al lato e/o dietro il tavolo (Figura 4).



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

Art. 172 ATTREZZATURE

Sono necessarie le seguenti attrezzature:

- Unità di supporto consistenti, nei tabelloni, nei canestri, nelle retine, nelle strutture di supporto dei canestri e nelle relative protezioni;
- Palloni;
- Cronometro di gara;
- Tabellone segnapunti;
- Apparecchio dei 24 secondi (solo nei casi in cui venga previsto dalle "Norme di partecipazione" dei singoli Campionati o Tornei);
- Cronometro aggiuntivo per la misurazione delle sospensioni;
- Segnali acustici o un fischietto;
- Referto di gara
- Palette indicatrici dei falli dei giocatori;
- Indicatori dei falli di squadra;
- Freccia di possesso alternato.

TITOLO III – SQUADRE

Art. 173 SQUADRE

1. Definizione

- 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 stabiliti dalle norme di partecipazione ad un Campionato o Torneo.
- 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.
- 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.
- 1.4. Durante un intervallo di gara, tutti i componenti della squadra autorizzati a giocare sono considerati giocatori.

2. Regola

- 2.1 Ciascuna squadra è composta da:
 - Un numero di componenti della squadra autorizzati a giocare, 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
- 2.2 Durante il tempo di gioco, 5 giocatori per ciascuna squadra devono essere sul terreno di gioco e possono essere sostituiti.
- 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.

3. Divise

- a. La divisa dei componenti della squadra consiste di:
 - Maglie dello stesso colore predominante, sia sul davanti che sul retro.
 - Pantaloncini dello stesso colore predominante, sia sul davanti che sul retro, ma non necessariamente dello stesso colore delle maglie.
- b. Ciascun componente della squadra deve indossare una maglia contrassegnata da un numero sul davanti e sul retro. I numeri devono essere di colore che contrasti con quello della maglia. I numeri devono essere chiaramente visibili e:
 - Le squadre possono usare i numeri 0 e 00 e da 1 a 99.
 - I giocatori di una stessa squadra non possono avere lo stesso numero.

- c. Le squadre devono avere almeno 2 mute di maglie e:
- La prima squadra riportata nel programma (squadra ospitante) deve indossare maglie di colore chiaro.
 - La seconda squadra riportata nel programma (squadra ospitata) deve indossare maglie di colore scuro.
 - Comunque, se le due squadre si accordano, possono invertire tale ordine.

4. Altro equipaggiamento

4.1 I giocatori non possono indossare oggetti _che possano risultare pericolosi per gli altri giocatori.

Non sono permessi

- Protezioni per dita, mano, polso, gomito o avambraccio, ingessature o protezioni ortopediche di cuoio, plastica, plastica malleabile, metallo o altra sostanza dura anche se ricoperta da protezione morbida.
- Oggetti che possano provocare tagli o abrasioni (le unghie devono essere tagliate corte).
- 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 dello stesso colore dominante delle maglie oppure di colore nero o bianco.
- Calze compressive dello stesso colore dominante dei pantaloncini oppure di colore nero o bianco.
- Copricapo dello stesso colore dominante delle maglie, oppure di colore nero o bianco. Il copricapo 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.
- Occhiali da vista, se non creano pericoli per gli altri giocatori.
- Fasce per la testa larghe al massimo 5 cm, realizzate in materiale non abrasivo, panno di unico colore, plastica morbida o gomma.
- Bendaggio di braccia, spalle, gambe, etc. dello stesso colore dominante delle maglie, oppure di colore nero o bianco.
- Cavigliere.

4.2 Ogni altro equipaggiamento non specificamente contemplato dal presente Art. deve essere approvato dalla Commissione Tecnica della Struttura di Attività Pallacanestro.

Art. 174 GIOCATORI: INFORTUNIO

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

4. Il personale di squadra in panchina può entrare sul terreno di gioco, soltanto con il permesso di un arbitro, per assistere un giocatore infortunato prima che venga sostituito.
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.
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.
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.
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. 175 CAPITANO: DOVERI E DIRITTI

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

1. Almeno 20 minuti prima dell'orario d'inizio della gara, ciascun allenatore o un suo rappresentante deve fornire al segnapunti una lista con i nomi e i corrispondenti numeri dei componenti della squadra designati a prendere parte alla gara, il nome del capitano della squadra, quello dell'allenatore e del vice-allenatore. Tutti i componenti della squadra i cui nomi vengono registrati sul referto ufficiale sono autorizzati a giocare, anche se arrivano dopo l'inizio della gara.
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.
3. Unicamente il personale di squadra in panchina ha il permesso di sedere sulla panchina della squadra e rimanere all'interno della propria area della panchina.
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.
5. Sia l'allenatore che il vice-allenatore, ma solo uno di essi alla volta, hanno il permesso di rimanere in piedi durante la gara. Possono conferire con i giocatori durante la gara a patto che rimangano all'interno della propria area della panchina. Al vice-allenatore non è consentito rivolgersi agli arbitri.
6. Se è presente un vice-allenatore, il suo nome deve essere iscritto sul referto ufficiale prima dell'inizio della gara (la sua firma non è necessaria). Egli assumerà tutte le responsabilità dell'allenatore se quest'ultimo, per un qualsiasi motivo, non è in grado di continuare.
7. Quando il capitano lascia il terreno di gioco, l'allenatore deve comunicare ad un arbitro il numero del giocatore che lo sostituirà come capitano in campo.
8. 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.

9. L'allenatore deve designare il tiratore dei tiri liberi della sua squadra in tutti i casi in cui il tiratore non venga stabilito dalle regole.

TITOLO IV – REGOLE DEL GIOCO

Art. 176 TEMPO DI GIOCO, PUNTEGGIO PARI E TEMPI SUPPLEMENTARI

1. La gara consiste in 4 periodi di 10 minuti ciascuno.
2. Ci sarà un intervallo di gara di 20 minuti prima dell'orario di inizio della gara.
3. Ci saranno gli intervalli di gioco di 2 minuti tra il primo ed il secondo periodo (prima metà-gara), tra il terzo e il quarto (seconda metà-gara) e prima di ogni tempo supplementare.
4. Ci sarà un intervallo di metà-gara di 10 minuti.
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 periodo.
6. Un intervallo di gara termina:
 - All'inizio del primo periodo, quando la palla lascia la(e) mano(i) del primo arbitro sul lancio per il salto a due.
 - All'inizio di tutti gli altri periodi, quando la palla è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa in gioco.
7. Se il punteggio è pari al termine del quarto periodo, la gara continuerà con tanti tempi supplementari di 5 minuti quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.
8. Se viene commesso un fallo contemporaneamente o appena prima del segnale acustico del cronometro di gara per la fine del periodo, gli eventuali tiri liberi verranno effettuati dopo la fine del periodo.
9. Se, come risultato di questi tiri liberi, si rende necessario un tempo supplementare, tutti i falli commessi dopo la fine periodo devono essere considerati come accaduti durante un intervallo di gara ed i tiri liberi verranno effettuati prima dell'inizio del tempo supplementare.

Art. 177 INIZIO E TERMINE DI UN PERIODO O DELLA GARA

1. Il primo periodo inizia quando la palla lascia la(e) mano(i) del primo arbitro sul lancio per il salto a due.
2. Tutti gli altri periodi iniziano quando la palla è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa in gioco.
3. La gara non può iniziare se una delle squadre non è presente sul terreno di gioco con 5 giocatori pronti a giocare.
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 diversamente, possono scambiarsi le panchine e/o i canestri.
5. Prima del primo e del terzo periodo, le squadre possono riscaldarsi nella metà campo dove è situato il canestro degli avversari.
6. Le squadre si scambieranno i canestri per l'inizio della seconda metà-gara.
7. In tutti i tempi supplementari le squadre continueranno a giocare verso gli stessi canestri come per il quarto periodo.
8. Un periodo, un tempo supplementare o la gara terminano quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del periodo. Quando il tabellone è regolarmente provvisto di illuminazione lungo il suo perimetro, tale accensione ha la precedenza sul segnale acustico di fine gara.

Art. 178 STATUS DELLA PALLA

1. La palla può essere viva o morta.
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.
3. La palla diventa morta quando:
- Viene realizzato un canestro su azione o un tiro libero.
 - Un arbitro fischia mentre la palla è viva.
 - Appare evidente che la palla non entrerà nel canestro durante l'esecuzione di un tiro libero che sarà seguito da:
 - Un altro tiro(i) libero(i).
 - Un'ulteriore sanzione [tiro(i) libero(i) e/o possesso di palla].
 - Il segnale acustico del cronometro di gara suona indicando la fine del periodo.
 - Il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" suona mentre una squadra ha il controllo della palla.
 - La palla, già in aria per un tiro a canestro su azione, viene toccata da un giocatore di una delle due squadre dopo che:
 - Un arbitro fischia.
 - Il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del periodo.
 - Il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" suona.
4. La palla non diventa morta e il canestro, se realizzato, viene convalidato quando:
- La palla è in aria per un tiro a canestro su azione e:
 - Un arbitro fischia.
 - Il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del periodo.
 - Il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" suona.
 - La palla è in aria per un tiro libero, quando un arbitro fischia per una qualsiasi infrazione che non sia quella del tiratore.
 - Un giocatore commette un fallo su un qualsiasi avversario, mentre la palla è in controllo di un avversario che è in atto di tiro a canestro su azione e che finisce il suo tiro con un movimento continuo iniziato prima che il fallo sia avvenuto.
Questa regola non si applica ed il canestro verrà annullato se:
 - dopo il fischio dell'arbitro, viene compiuto un atto di tiro completamente nuovo,
 - durante il movimento continuo di un giocatore in atto di tiro, suona il segnale di fine periodo oppure il segnale acustico dei 24 secondi.

Art. 179 POSIZIONE DI UN GIOCATORE E DI UN ARBITRO

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.
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. 180 SALTO A DUE E POSSESSO ALTERNATO

1. Definizione di salto a due
 - 1.1. Un salto a due ha luogo quando un arbitro lancia la palla, nel cerchio centrale, tra due giocatori avversari all'inizio del primo periodo.
 - 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.
2. Procedura di salto a due

- 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.
- 2.2 Giocatori di una stessa squadra non possono occupare posizioni adiacenti intorno al cerchio, se un avversario desidera occupare una di quelle posizioni.
- 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.
- 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.
- 2.5 Nessuno dei due saltatori può lasciare la propria posizione, fino a che la palla non sia stata legalmente giocata.
- 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.
- 2.7 Se la palla non viene legalmente giocata da almeno uno dei due saltatori, il salto a due deve essere ripetuto.
- 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 dell' Art. 202, commi 2.1, 2.4, 2.5, 2.6 e 2.7 è una violazione

3. Situazioni di salto a due

Una situazione di salto a due ha luogo quando:

- L'arbitro fischia una palla trattenuta.
- La palla esce dal campo di gioco e gli arbitri sono in dubbio o in disaccordo su chi abbia toccato per ultimo la palla.
- Si verifica una doppia violazione sull'ultimo o unico tiro libero non realizzato.
- Una palla viva si blocca tra anello e tabellone (eccetto tra i tiri liberi e dopo l'ultimo o unico tiro libero seguito da rimessa dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo).
- La palla diventa morta quando nessuna delle 2 squadre ne ha il controllo, né 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 periodi tranne il primo.

4. Definizione di possesso alternato

- 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.
- 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.

5. Procedura di possesso alternato

- 5.1 In tutte le situazioni di salto a due, le squadre si alterneranno nel possesso della palla per una rimessa da fuori campo nel punto più vicino a quello in cui si è verificata la situazione di salto a due.
- 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.
- 5.3 La squadra che ha diritto al successivo possesso alternato alla fine di un periodo inizierà il periodo successivo con una rimessa all'altezza della linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, a meno che non ci sia una ulteriore sanzione di tiri liberi o possesso palla da dover amministrare.

- 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.
- 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.
- 5.6 Un fallo dell'una o dell'altra squadra:
- Prima dell'inizio di un periodo che non sia il primo, o
 - Durante una rimessa per possesso alternato, non fa perdere, alla squadra che sta effettuando la rimessa, il diritto a quel possesso alternato.

Art. 181 COME SI GIOCA LA PALLA

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.

2. Regola

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.

Art. 182 CONTROLLO DELLA PALLA

1. Definizione

- 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.
- 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.
- 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. 182 bis GIOCATORE IN ATTO DI TIRO

1. Definizione

- 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.

1.2. L'atto di tiro:

- Inizia quando il giocatore comincia il movimento continuo che normalmente precede il rilascio della palla e, a giudizio dell'arbitro, ha iniziato un tentativo di realizzazione lanciando, deviando o schiacciando la palla verso il canestro avversario.

- Termina quando la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore e, nel caso di un giocatore con i piedi staccati da terra, entrambi i piedi sono tornati a contatto con il terreno. Il giocatore che tenta di realizzare potrebbe avere il braccio(a) trattenuto da un avversario, in modo tale da impedirgli di segnare, anche questo è considerato un tentativo di realizzazione. In questo caso non è necessario che la palla lasci la mano(i) del giocatore. Non c'è alcuna relazione tra il numero di passi legali fatti e l'atto di tiro

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

Art. 183 Canestro: Realizzazione e valore

1. Definizione

- 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.
- 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

2. Regola

- 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 o unico tiro libero la palla, dopo aver toccato l'anello, viene toccata legalmente da un difensore o da un attaccante prima di entrare nel canestro.
- 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.
- 2.3 Se un giocatore segna deliberatamente nel proprio canestro, commette una violazione e il canestro non è valido.
- 2.4 Se un giocatore fa passare interamente la palla attraverso il canestro dal basso, commette una violazione.
- 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'unico o ultimo tiro libero al fine di tentare un tiro a canestro su azione. Se il cronometro indica 0:00.2 o 0:00.1, l'unica possibilità di tiro valido risulta essere il tocco (tap) o direttamente la schiacciata.

Art. 184 Rimessa in gioco da fuori campo

1. Definizione

- 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.

2. Procedura

- 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.

- 2.2 Il giocatore effettuerà la rimessa in gioco nel punto più vicino all'infrazione o dove il gioco era stato fermato dall'arbitro, tranne direttamente dietro il tabellone.
- 2.3 Nelle seguenti situazioni, la rimessa in gioco consequenziale sarà amministrata dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo:
- All'inizio di tutti i periodi tranne il primo.
 - A seguito di un tiro(i) libero per fallo tecnico, antisportivo o da espulsione.
- Il giocatore incaricato della rimessa deve avere i piedi a cavallo della linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, e può passare la palla ad un compagno di squadra in qualsiasi punto del terreno.
- 2.4 Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed in ogni tempo supplementare, a seguito di una sospensione concessa alla squadra che ha diritto al possesso di palla nella propria zona di difesa, la successiva rimessa in gioco sarà amministrata dalla linea della rimessa opposta al tavolo nella zona d'attacco della squadra.
- 2.5 La rimessa in gioco 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, sarà amministrata dal punto più vicino all'infrazione.
- 2.6 Ogniquale volta la palla entra nel canestro, ma il tiro su azione o il tiro libero non è valido, la conseguente rimessa in gioco sarà amministrata dalla linea laterale sul prolungamento della linea di tiro libero.
- 2.7 A seguito di un canestro su azione oppure di ultimo o unico tiro libero realizzato:
- Uno dei giocatori della squadra che ha subito il canestro effettuerà la rimessa in gioco da un punto qualunque dietro la linea di fondo. Ciò si applica anche quando l'arbitro consegna la palla o la mette a disposizione del giocatore che effettua la rimessa, dopo una sospensione o una qualsiasi interruzione del gioco, a seguito di un canestro su azione oppure di ultimo o unico tiro libero realizzato.
 - Il giocatore che effettua la rimessa può muoversi lateralmente e/o all'indietro e la palla può essere passata tra compagni di squadra che si trovano dietro la linea di fondo, ma il conteggio dei 5 secondi inizia dal momento in cui la palla è a disposizione del primo giocatore fuori campo.

3. Regola

- 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.
 - Prima del rilascio della palla, 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. Ha, comunque, la possibilità di spostarsi direttamente all'indietro rispetto alla linea, quanto le circostanze gli consentono.
- 3.2 Durante la rimessa da fuori campo, gli altri giocatori non devono:
- Avere una qualsiasi parte del corpo al di là delle linee di delimitazione, prima che la palla sia stata lanciata oltre la linea.
 - Trovarsi a meno di 1 metro dal giocatore che effettua la rimessa in gioco, quando lo spazio fuori campo, libero da impedimenti all'altezza del punto di rimessa, è minore di 2 metri.

Una infrazione dell'Art. 207 comma 3 è una violazione.

4. Sanzione

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

Art. 185 SOSPENSIONE

1. Definizione

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

2. Regola

2.1 Ogni sospensione deve durare 1 minuto.

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

2.3 L'opportunità per una sospensione inizia:

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

2.4 L'opportunità per una sospensione termina quando la palla è a disposizione di un giocatore per una rimessa da fuori campo oppure per il primo o unico tiro libero.

2.5 Per ciascuna squadra possono essere accordate:

- 2 sospensioni durante la prima metà-gara,
- 3 sospensioni durante la seconda metà-gara,
- 1 sospensione durante ogni tempo supplementare.

2.6 Le sospensioni non utilizzate non possono essere riportate nella successiva metà-gara o tempo supplementare.

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

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

3. Procedura

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.

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

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.

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.

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

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

- L'ultimo o unico tiro libero è realizzato.
- Lo stesso è seguito da una rimessa dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo.

- Un fallo avviene tra i tiri liberi. In questo caso i tiri liberi verranno completati e la sospensione effettuata prima di amministrare la nuova sanzione.
- Un fallo avviene prima che la palla diventi viva in seguito all'ultimo o unico tiro libero. In questo caso la sospensione sarà effettuata prima di amministrare la nuova sanzione.
- Una violazione viene fischiata prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo o unico tiro libero. In questo caso la sospensione sarà effettuata prima di amministrare la rimessa in gioco.

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

Art. 186 SOSTITUZIONE

1. Definizione

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

2. Regola

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

2.2 Un'opportunità di sostituzione inizia:

- Per ambedue le squadre, quando la palla diventa morta, il cronometro di gara viene fermato e l'arbitro ha terminato la sua comunicazione con il tavolo degli ufficiali di campo.
- Per ambedue le squadre, quando la palla diventa morta dopo l'ultimo o unico tiro libero realizzato.
- Per la squadra che ha subito il canestro, quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed in ogni tempo supplementare.

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

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.

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 del quarto periodo o tempo supplementare, a meno che un arbitro non abbia interrotto il gioco.

3. Procedura

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.

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

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.

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.

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

- 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 (approssimativamente 30 secondi). Se, a giudizio dell'arbitro, avviene un ritardo del gioco, deve essere addebitata una sospensione alla squadra responsabile. Se la squadra ha esaurito le sospensioni, può essere addebitato un fallo tecnico all'allenatore, registrato come 'B'.
- 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.
- 3.8 Se il giocatore incaricato di effettuare tiri/o liberi/o deve essere sostituito poiché:
- E' infortunato.
 - Ha commesso 5 falli.
 - E' stato espulso, i tiri/o liberi/o devono essere effettuati dal suo sostituto, il quale non potrà essere di nuovo sostituito prima di aver partecipato alla successiva fase di gioco con cronometro in movimento.
- 3.9 Se la richiesta per una sostituzione è effettuata da una qualsiasi delle due squadre dopo che la palla sia stata messa a disposizione del giocatore per il primo o unico tiro libero, la sostituzione deve essere concessa se:
- L'ultimo o unico tiro libero è realizzato.
 - Lo stesso è seguito da una rimessa dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo.
 - Un fallo avviene tra tiri liberi. In questo caso i tiri liberi devono essere completati e la sostituzione sarà effettuata prima di amministrare la nuova sanzione.
 - Un fallo avviene prima che la palla diventi viva in seguito all'ultimo o unico tiro libero. In questo caso la sostituzione sarà effettuata prima di amministrare la nuova sanzione.
 - Una violazione viene fischiata prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo o unico tiro libero. In questo caso la sostituzione sarà effettuata prima di amministrare la rimessa in gioco.
- Nel caso di blocchi consecutivi di tiri liberi e/o possessi di palla risultanti da più di una sanzione per falli, ogni blocco deve essere trattato separatamente.

Art. 187 GARA PERSA PER FORFAIT

1. Regola

- 1.1 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.

2. Sanzione

- 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 dalla PARTE QUINTA (Regolamento Disciplinare) del presente RTN.
- 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 partite.
- 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. 187 bis GARA PERSA PER INFERIORITÀ NUMERICA

1. Regola

- 1.1 Una squadra perderà per inferiorità numerica se, durante la gara, il numero dei suoi giocatori sul terreno è inferiore a due.

2. Sanzione

- 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 dalla PARTE QUINTA (Regolamento Disciplinare) del presente RTN.
- 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.

TITOLO V – VIOLAZIONI

Art. 188 VIOLAZIONI

1. Definizione

- 1.1 Una violazione è un'infrazione alle regole.

2. Sanzione

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

Art. 189 GIOCATORE FUORI CAMPO E PALLA FUORI CAMPO

1. Definizione

- 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.
- 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.

2. Regola

- 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.
- 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.
- 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. 190 PALLEGGIO

1. Definizione

- 1.1 Un palleggio è il movimento di una palla viva causato da un giocatore in controllo di quella palla che la lanci, batta, rotoli sul terreno o deliberatamente la lanci contro il tabellone.
- 1.2 Un palleggio inizia quando un giocatore, avendo acquisito il controllo di una palla viva sul terreno, la lancia, la batte, la rotola, la palleggia sul terreno o la lancia deliberatamente contro il tabellone e la ritocca prima che essa venga toccata da un altro giocatore.
Un palleggio termina quando il giocatore tocca la palla simultaneamente con entrambe le mani o trattiene la palla con una o entrambi le mani.
Durante un palleggio la palla può essere lanciata in aria a condizione che essa tocchi il terreno o un altro giocatore prima che il giocatore che l'ha lanciata la tocchi di nuovo con le mani.

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

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

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.

2. Regola

2.1 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. 191 PASSI

1. Definizione

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 Art..

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.

2. Regola

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 riceve la palla il giocatore deve rilasciare la palla 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.

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. 192 - 3 SECONDI

1. Regola

- 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.
- 1.2 Deve essere concessa una tolleranza ad un giocatore che:
 - Tenta di uscire dall'area dei 3 secondi.
 - E' nell'area dei tre secondi quando lui o un suo compagno di squadra è nell'atto di tiro e la palla sta lasciando o ha appena lasciato la mano(i) del giocatore.
 - Palleggia nell'area dei 3 secondi per tirare a canestro, dopo esserci rimasto per meno di 3 secondi consecutivi.
- 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. 193 GIOCATORE MARCATO DA VICINO

1. Definizione

- 1.1 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.

2. Regola

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

Art. 194 – 8 SECONDI

1. Regola

- 1.1 Ogniqualvolta:
 - Un giocatore nella sua zona di difesa acquisisce il controllo di una palla viva,
 - 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.
- 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.
- 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.

Art. 195 - 24 SECONDI

1. Regola

1.1 Ogniqualvolta:

- Un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco,
- Su una rimessa da fuori campo, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore sul terreno di gioco e la squadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo di palla, quella squadra deve effettuare un tiro a canestro su azione entro 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.

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 hanno acquisito un immediato e chiaro controllo della palla, il segnale deve essere ignorato ed il gioco deve proseguire.

2. Procedura

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 secondi.
- Se la rimessa è amministrata in 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 verrà resettato, ma dovrà 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" verrà 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.

- 2.2 L'apparecchio dei 24 secondi 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 commessi dalla squadra in controllo di palla.
- 2.3 Dopo che la palla ha toccato l'anello del canestro avversario, l'apparecchio dei 24" dovrà essere resettato a:
- 24 secondi, se la squadra avversaria acquisisce il controllo della palla.
 - 14 secondi, se la squadra che riconquista il controllo della palla è la stessa che ne aveva il controllo prima che la palla toccasse l'anello.
- 2.4 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. 196 RITORNO DELLA PALLA NELLA ZONA DI DIFESA

1. Definizione

- 1.1 Una squadra è in controllo di una palla viva nella propria zona d'attacco se:
- 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.
- 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.

2. Regola

- 2.1 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.

3. Sanzione

- 3.1 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. 197 INTERFERENZA SUL TENTATIVO DI REALIZZAZIONE E SUL CANESTRO

1. Definizione

- 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.

2. Regola

- 2.1 Si verifica un'interferenza sul tentativo di realizzazione durante un tiro a canestro su azione quando un giocatore tocca la palla mentre questa è completamente sopra il livello dell'anello e:
- E' nella sua parabola discendente verso il canestro, oppure
 - Dopo che ha toccato il tabellone
- 2.2 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:
- 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.
- 2.4 Si verifica un'interferenza sul canestro quando:
- Un giocatore tocca il canestro o il tabellone, mentre la palla è a contatto con l'anello, dopo un tiro su azione oppure un ultimo o unico tiro libero.
 - Un giocatore tocca la palla, il canestro o il tabellone mentre la palla ha ancora la possibilità di entrare a canestro, dopo un tiro libero cui farà seguito un ulteriore tiro(i) libero(i).
 - Un giocatore attraversa il canestro da sotto e tocca la palla.
 - Un difensore tocca la palla o il canestro, mentre la palla è dentro il canestro e ne impedisce il passaggio attraverso il canestro.
 - Un giocatore fa vibrare il canestro oppure lo strattona, a giudizio dell'arbitro, in modo tale da impedire alla palla di entrare nel canestro o da facilitarne l'entrata nel canestro.
 - Un giocatore si aggrappa al canestro per giocare la palla.
- 2.5 Nessun giocatore dovrà toccare la palla dopo che la stessa abbia toccato l'anello, mentre ha ancora la possibilità di entrare nel canestro quando.
- Un arbitro fischia mentre la palla è nelle mani di un giocatore in atto di tiro a canestro, oppure in volo durante un tiro a canestro su azione o nell'ultimo tiro libero.
 - Il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del periodo, mentre la palla è in volo per un tiro a canestro su azione.
- Devono essere applicate tutte le restrizioni relative all'interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro.

3. Sanzione

- 3.1 Se la violazione è commessa da un attaccante, nessun punto può essere accordato. La palla verrà assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco all'altezza del prolungamento della linea di tiro libero, salvo diverse indicazioni delle regole.
- 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.
- 3.3 Se l'interferenza sul tentativo di realizzazione viene commessa da un difensore durante un ultimo o unico tiro libero, 1 punto verrà accordato alla squadra avversaria, seguito dalla sanzione di un fallo tecnico a carico del giocatore difensore.

TITOLO VI – FALLI

Art. 198 FALLI

1. Definizione

- 1.1 Un fallo è un'infrazione alle regole che concerne il contatto personale illegale con un avversario e/o un comportamento antisportivo.
- 1.2 Un qualunque numero di falli può essere fischiato a carico di una squadra. Indipendentemente dalla sanzione, ogni fallo dovrà essere addebitato, registrandolo sul referto ufficiale a carico di chi lo commette e sanzionato di conseguenza.

Art. 199 CONTATTO: PRINCIPI GENERALI

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

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.

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.

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.

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.

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 avv.sario 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.

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.

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.

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.

10. 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.

11. 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.

12. Marcamento illegale da dietro

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

13. 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.

14. 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.

15. Simulare di subire un fallo

Simulare è un'azione di un giocatore che finge di aver subito un fallo o esaspera in maniera teatrale i propri movimenti per far credere di aver subito un fallo in modo da trarne un vantaggio

Art. 200 FALLO PERSONALE

1. Definizione

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.

2. Sanzione

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

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

Art. 201 DOPPIO FALLO

1. Definizione

Si verifica un doppio fallo quando 2 giocatori avversari commettono fallo personale, l'uno contro l'altro, approssimativamente nello stesso tempo.

2. Sanzione

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

Se approssimativamente nello stesso momento del doppio fallo:

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

Art. 202 FALLO TECNICO

1. Regole di comportamento

- 1.1 Il corretto svolgimento di una gara richiede da parte dei giocatori e del personale di squadra in panchina una piena e leale collaborazione con arbitri, ufficiali di campo e commissario, se presente.
- 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.
- 1.3 Qualsiasi deliberata o ripetuta violazione a questa collaborazione o allo spirito di questa regola deve essere considerata fallo tecnico.
- 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.
- 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.

2. Violenza

- 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.

- 2.2 Quando accadono atti di violenza coinvolgendo giocatori o personale di squadra in panchina sul campo di gioco o nelle vicinanze dello stesso, gli arbitri devono prendere i provvedimenti necessari a fermarli.
- 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 alla SdA responsabile della competizione.
- 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.
- 2.5 Tutte le altre aree, comprese le entrate, le uscite, le vie di accesso, gli spogliatoi, ecc. cadono sotto la giurisdizione degli organizzatori della competizione e delle forze responsabili dell'ordine pubblico.
- 2.6 Le azioni fisiche dei giocatori e del personale di squadra in panchina che potrebbero portare al danneggiamento delle attrezzature di gioco, non devono essere permesse dagli arbitri.
Quando vengono rilevati dagli arbitri comportamenti di questa natura, l'allenatore della squadra che li commette, deve essere immediatamente richiamato.
Se tale(i) comportamento(i) viene ripetuto, deve essere immediatamente fischiato un fallo tecnico alla persona che ha commesso l'azione scorretta.

3. Definizione

- 3.1 Un fallo tecnico di un giocatore è un fallo di natura comportamentale che non implica un contatto ed include, ma non è limitato, a:
 - Ignorare i richiami effettuati dagli arbitri.
 - Rappoortarsi in modo irrispettoso con gli arbitri, con il commissario, con gli ufficiali di campo o con il personale sulla panchina della squadra.
 - Rivolgersi in modo irrispettoso agli arbitri, al commissario, agli ufficiali di campo o agli avversari.
 - Usare un linguaggio o gesti tali da offendere o provocare gli spettatori.
 - Innervosire e schernire un avversario
 - Ostruire il campo visivo agitando/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 ritardare 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 o unico tiro libero. Deve essere assegnato 1 punto alla squadra in attacco, seguito dalla sanzione per il fallo tecnico addebitato al difensore.
- 3.2 Un fallo tecnico commesso dal personale di squadra in panchina può essere determinato dal rivolgersi o toccare irrispettosamente gli arbitri, il commissario, gli ufficiali di campo o gli avversari, o da un'infrazione di natura procedurale o amministrativa.
- 3.3 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.
- 3.4 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 altro personale di squadra in panchina.

3.5 Se un giocatore o un allenatore viene espulso a causa del presente art. 226 comma 3.3 o 3.4, quel fallo tecnico deve essere l'unico fallo ad essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione.

4. Sanzione

4.1 Se un fallo tecnico viene commesso:

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

4.2 Agli avversari deve essere assegnato 1 tiro libero, seguito da:

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

Art. 203 FALLO ANTISPORTIVO

1. Definizione

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 durante gli ultimi 2 minuti nel 4° periodo ed in ogni 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.

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

2. Sanzione

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

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

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

Il numero dei tiri liberi da assegnare è il seguente:

- 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.

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.

- 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. 204 FALLO DA ESPULSIONE

1. Definizione

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

2. Sanzione

- 2.1 Deve essere addebitato un fallo da espulsione a chi lo commette.
- 2.2 Quest'ultimo, una volta espulso nel rispetto degli articoli di questo Regolamento, deve recarsi e rimanere nello spogliatoio della propria squadra per il resto della gara, oppure, a sua scelta, lasciare l'impianto di gioco.
- 2.3 Devono essere assegnati uno o più tiri liberi:
- Ad un avversario qualsiasi scelto dall'allenatore, nel caso di un fallo senza contatto.
 - Al giocatore che ha subito il fallo, nel caso di un fallo con contatto.
- Seguiti da:
- Una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa sul lato opposto al tavolo degli U.D.C.
 - Un salto a due nel cerchio centrale per l'inizio del primo periodo.
- 2.4 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.

Art. 205 RISSA

1. Definizione

La rissa è uno scontro fisico tra 2 o più avversari (giocatori e personale di squadra in panchina).

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

2. Regola

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

3. Sanzione

- 3.1 Qualsiasi sia il numero del personale di squadra in panchina espulso per aver oltrepassato i confini dell'area della panchina, deve essere addebitato un solo fallo tecnico (B') all'allenatore.
- 3.2 Se personale di squadra in panchina di entrambe le squadre viene espulso a causa di quanto previsto in questo Art. 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 o unico tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa da un punto qualsiasi della linea di fondo.
 - Una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.
 - Nessuna squadra aveva il controllo o diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.
- 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.
- 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. 232 del presente RTN.

TITOLO VII – DISPOSIZIONI GENERALI

Art. 206 - 5 FALLI COMMESSI DA UN GIOCATORE

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.
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. 207 FALLI DI SQUADRA: PENALITÀ

1. Definizione
 - 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) quando ha commesso 4 falli di squadra in un periodo.
 - 1.2 Tutti i falli di squadra commessi in un intervallo di gara devono essere considerati come avvenuti nel periodo o tempo supplementare successivo.
 - 1.3 Tutti i falli di squadra commessi in un tempo supplementare devono essere considerati come avvenuti nel quarto periodo.
2. Regola
 - 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
 - 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. 208 SITUAZIONI SPECIALI

1. Definizione

Durante lo stesso periodo di cronometro fermo, che segue un fallo o una violazione, possono verificarsi situazioni speciali quando vengono commessi ulteriori falli.
2. Procedura
 - 2.1 Devono essere addebitati tutti i falli e si devono identificare tutte le sanzioni.
 - 2.2 Gli arbitri devono determinare l'ordine cronologico in cui le infrazioni si sono verificate.

- 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.
- 2.4 Il diritto al possesso della palla, che sia parte dell'ultima sanzione, cancellerà ogni precedente diritto al possesso della palla.
- 2.5 Non appena la palla sia diventata viva per il primo o unico tiro libero oppure per una rimessa, quella stessa penalità non può più essere usata per compensarne un'altra rimanente.
- 2.6 Tutte le sanzioni rimanenti devono essere amministrare nell'ordine in cui sono state rilevate.
- 2.7 Se, dopo la compensazione di sanzioni uguali contro entrambe le squadre, non rimangono altre sanzioni da amministrare, il gioco riprenderà come segue. Se approssimativamente nello stesso momento della prima infrazione:
 - Viene realizzato un canestro valido su azione o viene realizzato l'unico o 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.
 - 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. 209 TIRI LIBERI

1. Definizione

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

2. Regola

- 2.1 Quando viene fischiato un fallo personale un fallo antisportivo o un fallo di 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.
- 2.2 Quando viene fischiato un fallo tecnico o un fallo di 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).
- 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.
- 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.

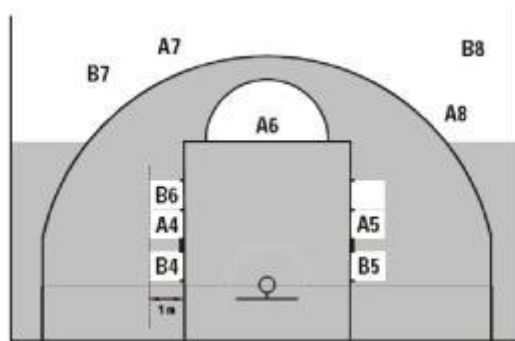


Figura 6 -Disposizione dei giocatori durante i tiri liberi

- 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.
- 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 all' Art. 233 commi 2.3, 2.4, 2.5 e 2.6 è una violazione.

3. Sanzione

- 3.1 Se un tiro libero viene realizzato e viene commessa una violazione da parte del tiratore, il punto non verrà convalidato.
Qualsiasi altra violazione di un giocatore che si verifichi durante l'effettuazione di un tiro libero che venga realizzato o dopo la violazione del tiratore deve essere ignorata.
La palla sarà assegnata agli avversari per una rimessa in gioco dalla linea di tiro libero estesa, a meno che non debba essere amministrato un ulteriore tiro(i) libero(i) o un possesso di palla.
- 3.2 Se un tiro libero viene realizzato e la violazione(i) avviene da parte di un qualsiasi giocatore che non sia il tiratore:
- Il punto, se realizzato, viene convalidato.
 - La(e) violazione(i) deve essere ignorata.
- Nel caso dell'ultimo o unico tiro libero, la palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa in gioco da un punto qualsiasi della linea di fondo.
- 3.3 Se un tiro libero non viene realizzato e la violazione avviene da parte di:
- Un giocatore tiratore o di un suo compagno di squadra sull'ultimo o unico tiro libero, la palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa in gioco all'altezza del prolungamento della linea di tiro
 - libero, a meno che quella squadra non abbia diritto ad un possesso successivo.
 - Un avversario del giocatore tiratore, il tiro libero deve essere ripetuto.
 - Entrambe le squadre, sull'ultimo o unico tiro libero, si verifica una situazione di salto a due.

Art. 210 ERRORI CORREGGIBILI

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.

2. Procedura generale

- 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.
- 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.Hj
- 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.
- 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.
- 2.5 Non appena rilevato un errore che sia ancora correggibile:
 - Se il giocatore implicato nella correzione dell'errore è in panchina, dopo essere stato legalmente sostituito, deve rientrare sul terreno di gioco per partecipare alla correzione dell'errore, a questo punto egli diventa un giocatore. Dopo aver completato la correzione, può rimanere in gioco, a meno che una sostituzione legale sia stata di nuovo richiesta, nel qual caso il giocatore può lasciare il terreno.
 - Se il giocatore è stato sostituito a seguito di suo infortunio, per aver commesso i suoi 5 falli oppure per essere stato espulso, il suo sostituto deve partecipare alla correzione dell'errore.
- 2.6 Gli errori correggibili non possono essere corretti dopo che il primo arbitro ha firmato il referto ufficiale di gara.
- 2.7 Qualunque errore di registrazione, di cronometraggio 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 firmi il referto ufficiale di gara.

3. Procedura specifica

- 3.1 Un tiro(i) libero(i) eseguito come risultato dell'errore dovrà essere cancellato ed il gioco dovrà riprendere come segue:
 - Se il cronometro di gara non è stato avviato dopo l'errore, la palla deve essere assegnata per una rimessa in gioco dal prolungamento della linea del tiro libero, alla squadra a cui sono stati cancellati i riri liberi.
 - 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.

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.

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.

TITOLO VIII – ARBITRI, UFFICIALI DI CAMPO, COMMISSARIO: DOVERI E POTERI

Art. 211 ARBITRI, UFFICIALI DI CAMPO E COMMISSARIO

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.
2. Gli ufficiali di campo sono: un segnapunti, un suo assistente, un cronometrista ed un addetto all'apparecchio dei 24 secondi.
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.
4. Gli arbitri di una determinata gara non devono avere alcun rapporto con l'una o con l'altra squadra sul campo di gioco.
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.
6. La divisa degli arbitri consiste di una maglietta arbitrale, pantaloni o pantaloncini, calzettoni e scarpe da pallacanestro.
7. Gli arbitri e gli ufficiali di campo devono indossare una divisa.

Art. 212 IL PRIMO ARBITRO: DOVERI E POTERI

Il primo arbitro deve:

1. Controllare ed approvare tutte le attrezzature che dovranno essere usate durante la gara.
2. Scegliere il cronometro di gara, l'apparecchio dei 24 secondi, il cronometro per le sospensioni ed identificare gli ufficiali di campo.
3. Scegliere un pallone di gara tra quelli forniti dalla squadra ospitante.
4. Non permettere ad alcun giocatore di indossare oggetti che possano risultare pericolosi per gli altri giocatori.
5. Amministrare il salto a due per l'inizio del primo periodo e una rimessa per possesso alternato per l'inizio di tutti gli altri periodi.
6. Avere l'autorità di fermare la gara quando le condizioni lo richiedano.
7. Avere l'autorità di determinare la perdita per forfait di una squadra.
8. Esaminare attentamente il referto di gara alla fine del tempo di gioco o in qualsiasi momento lo ritenga necessario.
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.
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 giocatori o personale di squadra in panchina che si verifichi prima dei venti 20 minuti antecedenti l'inizio ufficiale della gara o tra la fine del tempo di gioco e l'approvazione e la firma del referto.

In questi casi, il primo arbitro (il commissario, se presente) deve inviare un rapporto dettagliato alla SdA responsabile della competizione

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

Art. 213 ARBITRI: DOVERI E POTERI

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.
2. Gli arbitri fischiano quando si verifica un'infrazione delle regole, quando termina un periodo o credono sia necessario interrompere il gioco. Gli arbitri non devono fischiare dopo un canestro su azione realizzato, un tiro libero realizzato o quando la palla diventa viva.
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.
4. Se viene presentato un reclamo da parte di una delle due squadre, il primo arbitro (il commissario, se presente), entro 1 ora successiva al termine del tempo di gioco, deve inviare il reclamo stesso alla SdA responsabile della competizione.
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 deciderà sulla possibile sostituzione.
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.
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).
8. Le decisioni assunte dagli arbitri sono definitive e non possono essere contestate o disconosciute.

Art. 214 SEGNAPUNTI E ASSISTENTE SEGNAPUNTI: DOVERI

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 i suoi 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 quando un giocatore ha commesso 2 falli tecnici o 2 antisportivi o 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo e che deve essere espulso.
 - Delle sospensioni. Deve avvertire gli arbitri, alla prima opportunità di sospensione, che una squadra ha richiesto una sospensione e avvertire l'allenatore per mezzo di un arbitro quando l'allenatore non ha più sospensioni a disposizione nella 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.
2. Il segnapunti deve anche:
 - Indicare il numero dei falli commessi da ciascun giocatore alzando, in modo che sia visibile ad entrambi gli allenatori, la paletta indicante il numero dei falli commessi da quel giocatore.
 - Posizionare l'indicatore dei falli di squadra sul tavolo degli ufficiali di campo sul lato più vicino alla panchina della squadra in situazione di penalità, nel momento in cui la palla diventa viva dopo il quarto fallo di squadra in un periodo.
 - Accordare le sostituzioni.
 - 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.
 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.
 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 alla SdA responsabile della competizione.

Art. 215 CRONOMETRISTA: DOVERI

1. Il cronometrista deve essere provvisto di un cronometro di gara ed uno per le sospensioni e deve:
 - Misurare il tempo di gioco, le sospensioni e gli intervalli di gara.
 - Assicurarsi che un forte segnale acustico suoni automaticamente allo scadere del tempo di gioco di ciascun periodo.
 - Usare qualsiasi mezzo possibile per informare immediatamente gli arbitri se il suo segnale acustico non funziona o non viene udito
 - Avvertire le squadre e gli arbitri, con almeno 3 minuti di anticipo, dell'inizio del terzo periodo.
2. Il cronometrista deve misurare il tempo di gioco come segue:
 - Attivando il cronometro di gara quando:

- Durante un salto a due, la palla viene legalmente toccata da un saltatore.
 - Dopo un ultimo o unico tiro libero non realizzato e la palla continua ad essere viva, la palla tocca o viene toccata da un giocatore sul terreno di gioco.
 - Durante una rimessa in gioco, la palla tocca o viene legalmente toccata da un giocatore sul terreno di gioco.
- Fermando il cronometro di gara quando:
 - Il tempo scade al termine di un periodo, se l'apparecchiatura non si ferma automaticamente da sola.
 - Un arbitro fischia mentre la palla è viva.
 - Viene realizzato un canestro su azione contro la squadra che ha richiesto una sospensione.
 - Viene realizzato un canestro su azione quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed in ogni tempo supplementare.
 - Suona il segnale acustico dell'apparecchio dei 24", mentre una squadra è in controllo di palla.
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.
4. Il cronometrista deve misurare un intervallo di gara come segue:
- Attivando il cronometro immediatamente al termine del periodo precedente.
 - Informando gli arbitri prima del primo e del terzo periodo, quando all'inizio del periodo mancano 3 minuti, e poi 1.5 minuti.
 - Azionando il suo segnale acustico prima del secondo periodo, del quarto e di ogni tempo supplementare quando mancano 30 secondi all'inizio del periodo.
 - Azionando il suo segnale e simultaneamente fermando il cronometro quando un intervallo di gara termina.

Art. 216 ADDETTO AI 24 SECONDI: DOVERI

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

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.
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.
 - Si verifica una situazione di salto a due.
 - Viene fischiato un doppio fallo.
 - Vengono compensate sanzioni uguali a carico delle due squadre.
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 avversario (a meno che non si blocchi tra anello e tabellone) 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.

- 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 è assegnato un tiro(i) libero(i).
 - L'infrazione alle regole è commessa dalla squadra in controllo di palla.
4. Fermata ma non resettata a 24 secondi, con il tempo rimanente 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 14 secondi o più:
 - A seguito di un fallo o una violazione.
 - 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.
 5. 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. -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.
 - Dopo che la palla ha toccato l'anello su un tiro non realizzato su azione, ultimo o unico 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.
 6. Spenta, dopo che la palla è diventata morta ed il cronometro di gara è stato fermato, in un qualsiasi periodo quando una qualsiasi delle due squadre ottiene un nuovo controllo della palla e sul cronometro di gara rimangono meno di 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.

ALLEGATO "A" – SEGNALAZIONI ARBITRALI

Premessa

Le segnalazioni manuali di seguito illustrate sono gli unici validi segnali ufficiali.

Durante la segnalazione al tavolo degli Ufficiali di campo, è raccomandato l'utilizzo della comunicazione verbale. E' importante che gli Ufficiali di campo abbiano familiarità con queste segnalazioni.

E' 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 Pugno chiuso

ARRESTO DEL CRONOMETRO



3 Abbassare la mano

PUNTEGGIO

1 PUNTO



4 1 dito
Un braccio: Tentativo
Spezzando il polso:
Realizzazione

2 PUNTI



5 2 dita
Un braccio: Tentativo
Spezzando il polso:
Realizzazione

3 PUNTI



6 3 dita
Un braccio: Tentativo
Ambedue le braccia: Realizzazione

SOSTITUZIONE E SOSPENSIONE

SOSTITUZIONE



7 Avambracci incrociati

INGRESSO SUL TERRENO ACCORDATA



8 Palmo aperto che si muove verso il corpo

SOSPENSIONE TECNICA



9 Formare "T" usando il dito indice

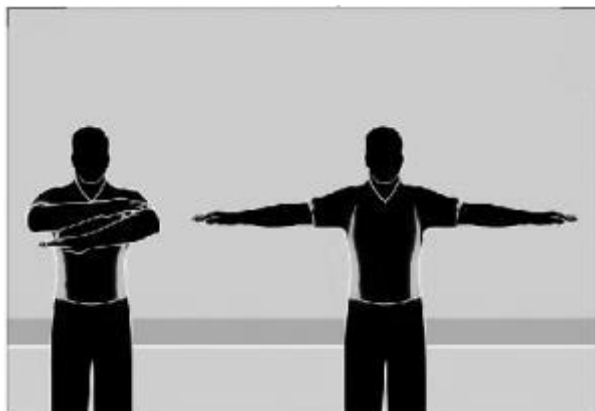
SOSPENSIONE



10 Braccia aperte con pugni chiusi

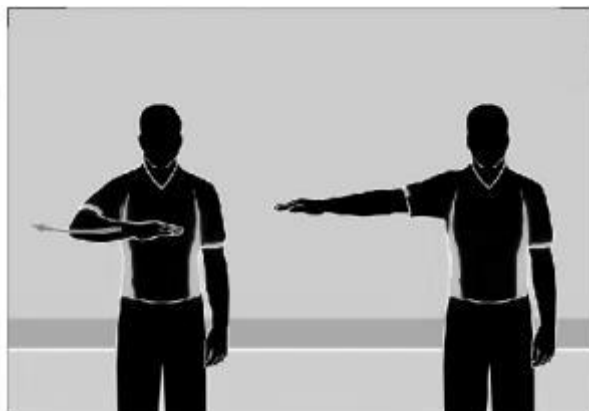
INFORMATIVA

CANESTRO ANNULATO FINE PERIODO



11 Muovere le braccia in azione-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, poi indicare la direzione del gioco secondo la freccia del possesso laterato

VIOLAZIONI

PASSI



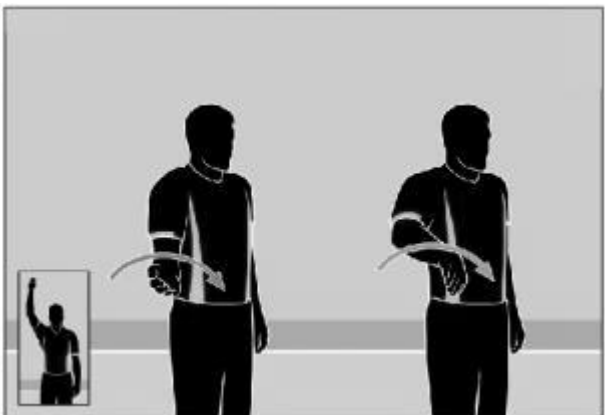
17 Ruotare i pugni

PALLEGGIO ILLEGALE
DOPPIO PALLEGGIO



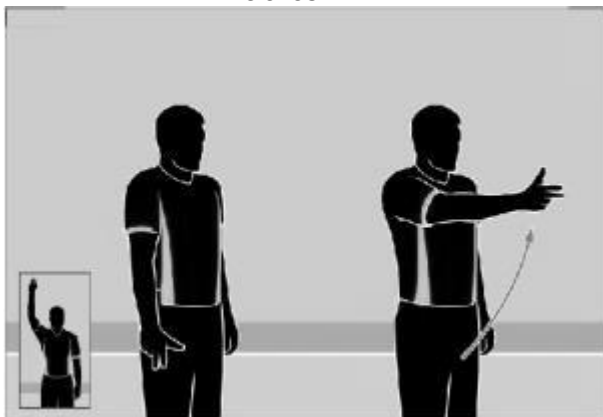
18 Movimento dei palmi
alto/basso

PALLEGGIO ILLEGALE
PALLA ACCOMPAGNATA



19 Mezza rotazione del palmo

3 SECONDI



20 Bracci distesi, mostrare 3 dita

5 SECONDI



21 Mostrare 5 dita

8 SECONDI



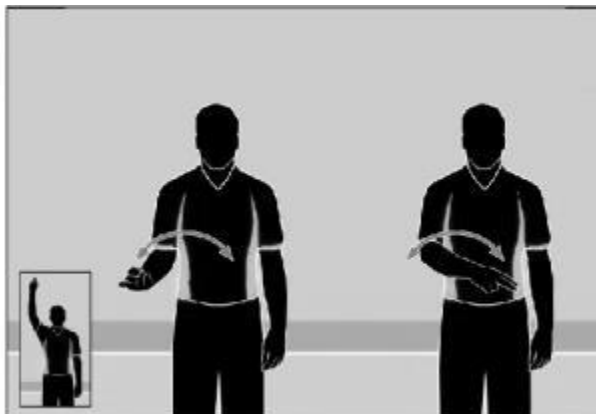
22 Mostrare 8 dita

24 SECONDI



23 Le dita toccano
la spalla

RITORNO DELLA PALLA IN ZONA DI DIFESA



24 Ondeggiare il braccio davanti al corpo

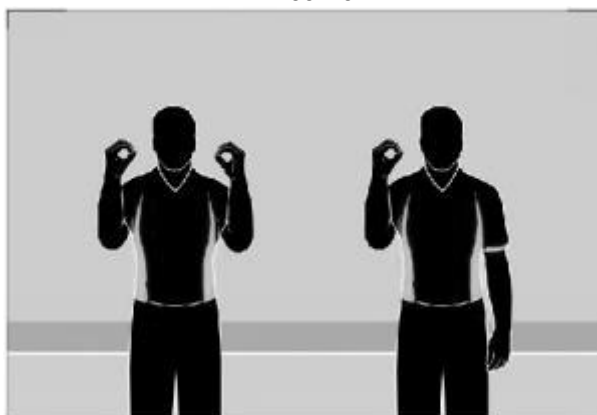
PIEDE VOLONTARIO



25 Indicare il piede

NUMERO DEI GIOCATORI

N° 00 E 0



26 Ambedue le mani mostrano il numero 0

La mano destra mostra il numero 0

N° 1 – 5



27 La mano destra mostra il numero da 1 a 5

N° 6 – 10



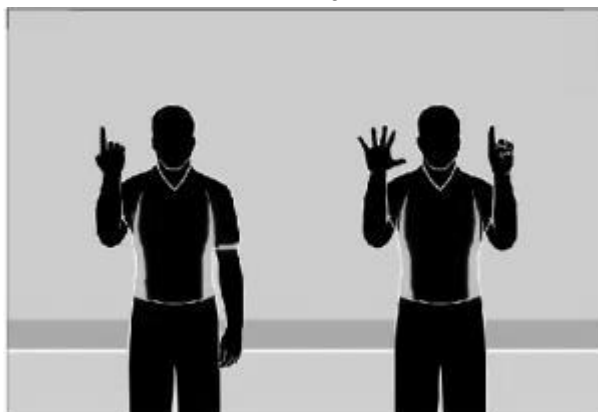
28 La mano destra mostra il numero 5, la mano sinistra mostra il numero da 1 a 5

N° 11 - 15



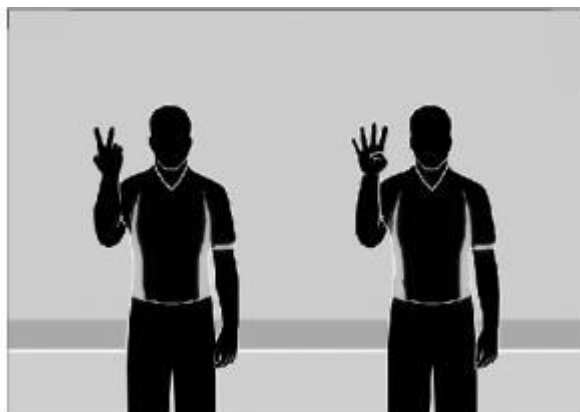
29 La mano destra mostra il pugno chiuso, la mano sinistra mostra il numero da 1 a 5

N° 16



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

N° 24



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

per le unità
N° 40



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

per le unità
N° 62



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

N° 78



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

N° 99



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

TIPO DI FALLO

TRATTENUTA



36 Afferrarsi al polso verso il basso

BLOCCAGGIO (difesa)
BOLOCCO ILLEGALE (attacco)



37 Ambedue le mani sui fianchi

SPINTA O SFONDAMENTO
SENZA PALLA



38 Imitare la spinta

HANDCHECKING



39 Afferrasi il palmo e movimento in avanti

USO ILLEGALE DELLE MANI



40 Colpirsi il polso

SFONDAMENTO
CON LA PALLA



41 Colpirsi con il pugno chiuso al palmo aperto

CONTATTO ILLEGALE
SULLA MANO



42 Colpirsi con il palmo l'altro avambracci

AGITARE I GOMITI
ECESSIVAMENTE



43 Muovere il gomito all'indietro

COLPIRE ALLA TESTA



44 Imitare il contatto

FALLO DELLA SQUADRA
IN CONTROLLO DI PALLA



45 Puntare il pugno verso

AGGANCIARE



46 Muovere l'avambraccio

alla testa

il canestro della
squadra responsabile

all'indietro

FALLO SU ATTO DI TIRO

FALLO SU NON ATTO DI TIRO



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



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

SIMULARE UN FALLO



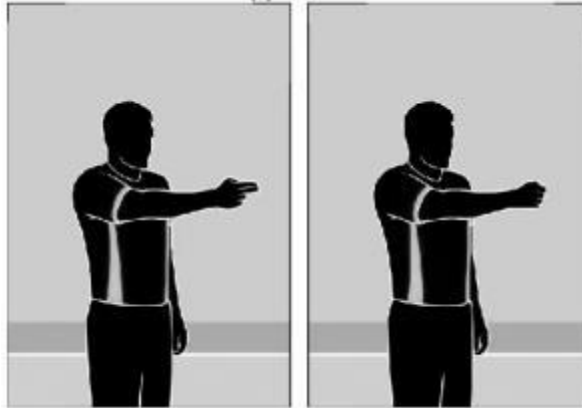
53 Sollevare l'avambraccio 2 volte partendodall'alto

AMMINISTRAZIONE DELLA PENALITÀ FALLO

- Segnalazioni al tavolo

DOPO UN FALLO SENZA
TIRO LIBERO

DOPO UN FALLO DELLA
SQUADRA IN CONTROLLO
DI PALLA



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

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

1 TIRO LIBERO

2 TIRI LIBERI

3 TIRI LIBERI

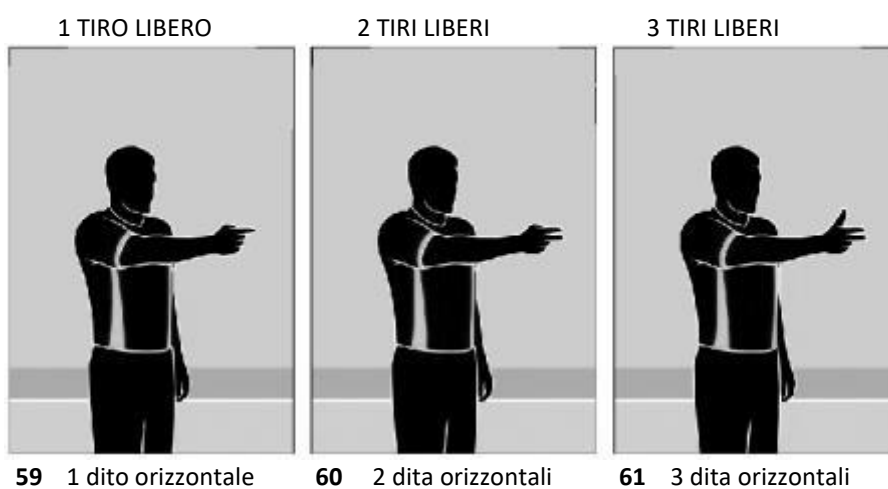


56 Alzare un dito

57 Alzare due dita

58 Alzare tre dita

- **Amministrando tiri liberi – Arbitro attivo (Guida)**



- **Amministrando tiri liberi – Arbitro libero (Coda e Centro)**

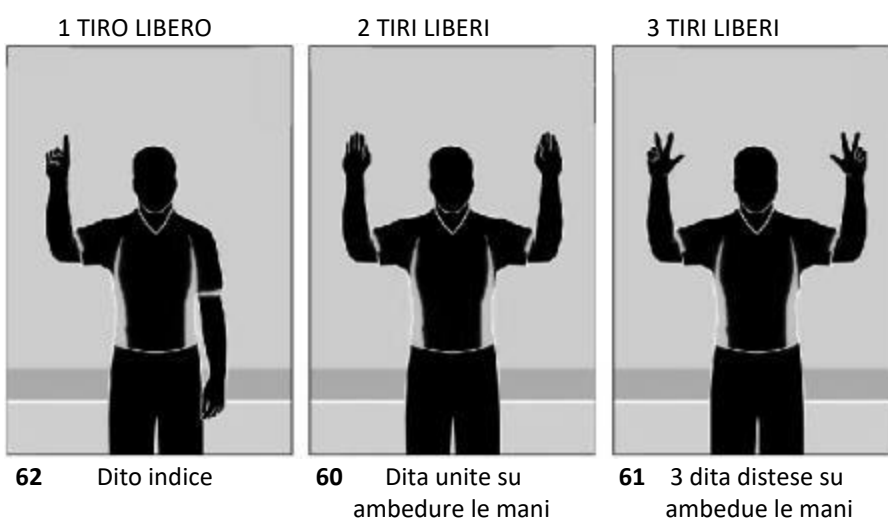


Figura 7 –Segnalazioni degli Arbitri

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

- Deve indicare il numero della gara
- 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'**.

Il segnapunti registrerà inoltre:

- Il nome del campionato
- La località di svolgimento della gara
- La data di svolgimento della gara
- L'eventuale girone /serie della gara
- Il campo / impianto sportivo e l'ora di svolgimento della gara
- Il nome del primo arbitro e del(i) secondo(i) arbitro(i)
- Se l'ingresso del pubblico è o non è a pagamento

GARA N°		UISP PALLACANESTRO REFERTO UFFICIALE DI GARA		UISP SPORTIVI	
Denominazione Sociale	<u>ASD Pallacanestro Amatori Duemila</u>	Denominazione Sociale	<u>ASD Pallacanestro Amatori Tremila</u>		
1° Sponsor	<u>Nuova Impianti s.r.l</u>	1° Sponsor	<u>Vecchi Impianti s.r.l</u>		
Ulteriori sponsor	<u>_____</u>	Ulteriori sponsor	<u>Subtronic</u>		
Campionato	<u>Territoriale UISP Roma</u>	Località	<u>Roma</u>	Arbitro	<u>Verdi A.</u> di <u>Roma</u>
Data	<u>01/01/2018</u>	Girone	<u>B</u>	Arbitro	<u>Rossi M.</u> di <u>Civitavecchia</u>
Campo	<u>Palestra Comunale Via Manzoni</u>	Ore	<u>21,30</u>	Arbitro	<u>Bianchi F.</u> di <u>Viterbo</u>
					Ingresso a pagamento <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> NO

Figura 9 – Intestazione del referto

Nello spazio sul referto destinato alle squadre, il segnapunti riporterà i nomi delle due squadre indicando il colore della maglia di ciascuna squadra. La squadra 'A' occuperà la parte superiore e la squadra 'B' quella inferiore del referto.

Il segnapunti registrerà poi i nomi dei componenti di entrambe le squadre così come riportati nelle liste fornite dagli allenatori o da loro rappresentanti.

Nella prima colonna registrerà il numero (ultime 3 cifre) del cartellino di ogni giocatore.

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.

Se una squadra presenta meno di 12 giocatori, il segnapunti tratterà una linea(e) nella ultima(e) riga(e) corrispondente(i). Se la squadra presenta più giocatori rispetto allo spazio su referto andrà aperto un ulteriore referto per la registrazione dei falli e delle entrate.

In fondo ad ogni spazio della squadra, il segnapunti registrerà, in lettere maiuscole, i nomi dell'allenatore e del vice-allenatore della squadra. Di seguito compilerà, in lettere maiuscole, lo spazio dedicato agli altri Soci di ciascuna Associazione che siederanno in panchina, così come riportati nelle liste fornite dagli allenatori o da loro rappresentanti. Negli spazi eventualmente non utilizzati il segnapunti tratterà una linea(e) nella ultima(e) riga(e) corrispondente(i).

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

- Confermare i nomi e i corrispondenti numeri dei componenti delle loro squadre.
- Confermare il nome dell'allenatore e del vice-allenatore.
- Indicare i 5 giocatori che inizieranno la gara tracciando una piccola 'x' accanto al numero del giocatore nella colonna 'EN'.

- Firmare il referto di gara.

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

All'inizio della gara, il segnapunti cerchierà la piccola 'x' dei 5 giocatori di entrambe le squadre che dovranno iniziare la partita.

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

SQUADRA A <i>Pall. Amatori Duemila</i>		SOSPENSIONI							
COLORE MAGLIA <i>Bianco</i>									
1° P	2° P	1	2	S					
3° P	4° P			1	2				
N. TESS.	GIOCATORE		N.	EN	FALLI				
Cognome	Nome				1	2	3	4	5
124	GARIBALDI	G.	1	X	P ₂				
258	BUONARROTI	M.	4	X	P	P	P ₂		
350	VECELLIO	T.	5	X	P ₂	U ₂	P	P ₁	
120	MAZZINI	G.	6	X	T ₁	U ₂			
899	ALIGHIERI	D.	9	X	P	P	U ₁		
222	DA VINCI (CAP.)	L.	10	X	P ₁	P			
564	MARCONI	G.	15						
178	MACCHIAVELLI	N.	16	X	P ₃	P ₂			
236	PETRARCA	F.	20	X	T ₁	P	P	P ₂	GD
308	BOCCACCIO	G.	32	X	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
736	LEOPARDI	G.	44	X	P ₂	D ₂			
All.re	PUCCINI G.		Tess.	551		C ₁	B ₁		
Aiuto All.re	PASCOLI G.		Tess.	559					
Accompagnatore	SANZIO R.		Tess. N.	334					
2° Dirigente			Tess. N.						
Medico	BOTTICELLI S.		Tess. N.	335					
Massaggiatore	SCIPIONE P.C.		Tess. N.	491					
Scorrer	COPERNICO N.		Tess. N.	446					
Preparatore atl.co			Tess. N.						

Figura 10 – Squadre sul Referto

Minuti di sospensione

I minuti di sospensione concessi devono essere registrati sul referto riportando il minuto del tempo di gioco del periodo o tempo supplementare nelle caselle appropriate, sotto il nome della squadra. Alla fine di ogni periodo 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 degli ultimi 2 minuti nel corso della seconda metà-gara, il segnapunti tratterà 2 linee orizzontali nella prima casella del secondo tempo della squadra.

Falli

I falli di un giocatore possono essere personali, tecnici, antisportivi o da espulsione e devono essere registrati a carico del giocatore.

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

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

- Un fallo personale deve essere indicato con una 'P'.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Un fallo da espulsione deve essere indicato con una 'D'.
- 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'.
- 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'.
- Al termine di ogni periodo, 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.

Esempi di falli da espulsione per il personale di squadra in panchina:

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

120	MAZZINI	G.	6	D				
-----	---------	----	---	--------------	--	--	--	--

e

All.re	PUCCINI G.	Tess.	551	B ₁		
Aiuto All.re	PASCOLI G.	Tess.	559			

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

All.re	PUCCINI G.	Tess.	551	B ₁		
Aiuto All.re	PASCOLI G.	Tess.	559	D		

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

222	DA VINCI (CAP.)	L.	10	X	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	-----------------	----	----	--------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

e

All.re	PUCCINI G.	Tess.	551	B ₁		
Aiuto All.re	PASCOLI G.	Tess.	559			

Esempi di falli da espulsione (Rissa):

I falli da espulsione a carico del personale di squadra in panchina per aver lasciato l'area della panchina (Art. 229- Rissa) devono essere registrati come mostrato sotto. In tutti i rimanenti spazi per i falli della persona espulsa, deve essere tracciata una 'F'.

Se viene espulso solo l'allenatore:

All.re	PUCCINI G.	Tess.	551	D ₂	F	F
Aiuto All.re	PASCOLI G.	Tess.	559			

Se viene espulso l'aiuto allenatore:

All.re	PUCCINI G.	Tess.	551	B ₁		
Aiuto All.re	PASCOLI G.	Tess.	559	F	F	F

Se vengono espulsi entrambi:

All.re	PUCCINI G.	Tess.	551	D ₂	F	F
Aiuto All.re	PASCOLI G.	Tess.	559	F	F	F

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

120	MAZZINI	G.	6	X	P ₂	P ₁	F	F	F
-----	---------	----	---	--------------	----------------	----------------	---	---	---

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

308	BOCCACCIO	G.	32	X	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	F
-----	-----------	----	----	--------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Se il giocatore escluso ha già commesso 5 falli, allora si dovrà tracciare una 'F' nella colonna dopo l'ultimo fallo:

222	DA VINCI (CAP.)	L.	10	X	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F
-----	-----------------	----	----	--------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

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

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

Falli di squadra

Per ogni periodo, sul referto sono presenti 4 spazi (immediatamente sotto il nome della squadra e sopra i nomi dei giocatori) per registrare i falli di squadra.

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.

Punteggio progressivo

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

Ci sono 4 colonne per il punteggio progressivo nel referto di gara.

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

Punteggio progressivo: Ulteriori istruzioni

Un tiro da 3 punti segnato da un giocatore deve essere registrato tracciando un cerchio attorno al numero del giocatore.

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

Punti segnati quando la palla non entra nel canestro (Art. 221 - Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro) devono essere registrati come segnati dal giocatore che ha effettuato il tiro.

Al termine di ogni periodo, il segnapunti tratterà un cerchio marcato (●) 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.

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

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

	A		B	
	1	●	6	
	2	●	6	
(6)	3	3		
	4	4		
32	5	5	(5)	
32	●	●	5	
	7	7		
10	8	8		
	9	9	(10)	
	10	10		
(10)	11	11		
	12	12	(7)	
16	13	13	7	
4	●	14		
4	(15)	15	6	
	16	16		
4	17	17		
	18	(18)	(6)	
6	19	19		
	20	20	9	
	21	21		
(44)	22	22	9	
	23	●	9	
4	24	24		
	25	25	7	
	26	●	7	
(32)	27	27		
	28	(28)	6	
32	29	29		
	30	30	8	
10	31	31		
	32	32	5	
16	33	●	5	
16	(34)	34		
	35	35	10	
10	36	36		
	37	37	12	
	38	38		
(10)	39	39	12	
10	●	●	12	

Figura 11 – Punteggio progressivo

Punteggio progressivo: Chiusura

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

Al termine della gara, il segnapunti tratterà 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, tratterà una linea diagonale fino alla fine della colonna per annullare i rimanenti numeri (punteggio progressivo) di ogni squadra.

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

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.

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.

	66	66	18
1	67	67	
	68	68	6
5	69	69	(24)
5	70	70	6
44	71	71	
44	72	72	6
	73	73	
6	74	74	
	75	75	
9	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Figura 12 – Chiusura del punteggio

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.

COGNOME NOME		TESS	FIRMA	CITTA	RISULTATI PARZIALI		INIZIO	FINE
Cronometr.	<i>ROSI M.</i>	345		<i>Roma</i>	1° Periodo	A 15 B 18	1° Per.	21,00 21,20
Segnapunti	<i>TORRI. L.</i>	567		<i>Roma</i>	2° Periodo	A 20 B 10	2° Per.	21,22 21,45
Addetto 24"	<i>SAFFI G.</i>	890		<i>Roma</i>	3° Periodo	A 23 B 23	3° Per.	21,55 22,12
PUNTEGGIO FINALE		SQUADRA VINCENTE			4° Periodo	A 18 B 21	4° Per.	21,14 22,35
<i>Pall. Amatori Duemila</i>	76	<i>Pallacanestro Amatori Duemila</i>			Suppl.re	A _____	Suppl.	_____
<i>Pall. Amatori Tremila</i>	72							
Firma del Capitano della squadra che intende inoltrare reclamo avverso il risultato di gara				Firma Arbitro			Tess.	123
				Firma Arbitro				287
				Firma Arbitro				250

Figura 13 – Parte inferiore del referto

REGOLAMENTO DEL GIOCO DEL BASKET 3 CONTRO 3

Art. 217 LE SQUADRE

1. Ogni squadra è composta di un minimo di tre giocatori ed un massimo di quattro giocatori (3 + 1 riserva).
2. Le squadre composte da tre giocatori non potranno in nessun caso effettuare sostituzione, neanche se uno dei giocatori per infortunio o qualsiasi altro motivo dovesse abbandonare una singola gara o l'intero torneo.

Art. 218 IL CAMPO DI GIOCO

1. E' costituito da una superficie piana, dura, libera da ostacoli di dimensioni:
 - Largezza - minima ml. 10,00 - massima di ml. 15,00;
 - Lunghezza - minima ml. 12,00 - massima di ml. 14,00;
2. Sulla superficie dovranno essere tracciati:
 - la linea per battere i tiri liberi posta a 5,80 m. dalla linea di fondo campo;
 - la linea del tiro da **quattro** punti posta a 7,50 m. dal centro del canestro



Figura 14 -Campo di gioco

Art. 219 LE ATTREZZATURE

1. Sono necessarie le seguenti attrezzature:
 - Unità di supporto consistenti, nel tabellone, nel canestro, nella retina, nella struttura di supporto del canestro e nelle relative protezioni;
 - Palloni;
 - Cronometro di gara;
 - Segnali acustici o un fischietto;
 - Referto di gara;

Art. 220 IL TEMPO DI GIOCO

1. La gara consiste in unico periodo di 12 minuti.
2. Nei primi 11 minuti di gioco il tempo è di tipo CONTINUATIVO. Il cronometro decorre senza interruzioni e può essere interrotto solo nei seguenti casi
 - Quando ad una squadra viene accordato una sospensione;
 - Quando l'arbitro, a suo insindacabile giudizio, ritiene opportuno interrompere il tempo di gioco perché si è verificata una situazione che esula dalla normale disputa del gioco. (Es. per l'infortunio di un giocatore; per l'allontanamento della palla dal campo di gioco; per cause dovute alle condizioni del campo di gioco o delle attrezzature che richiedono un intervento per porvi rimedio etc.).
3. Nell'ultimo minuto di gioco il tempo è invece di tipo EFFETTIVO. Il cronometro va fermato in tutti quei casi previsti dalle "Regole del gioco della Pallacanestro" (PARTE SETTIMA del presente RTN).

Art. 221 LA GARA

1. La gara si disputa ad un solo canestro. Un canestro vale un punto su tiro libero, due punti su tiro all'interno dell'area delimitata dalla linea di quattro punti, quattro punti su tiro al di fuori della predetta linea
2. Vince la squadra che per prima raggiunge o supera i 24 punti o quella che risulta essere in vantaggio nel punteggio dopo i previsti 12 minuti di gioco
3. Se al termine dei 12 minuti di gioco il punteggio tra le due squadre fosse in parità, la gara continuerà con tanti tempi supplementari di 3 minuti (i primi due continuativi, l'ultimo effettivo) quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.
4. In ogni caso se durante la disputa del tempo supplementare una delle due squadre raggiunge o supera i 24 punti la partita termina e la squadra che ha raggiunto o superato i 24 punti risulta vincitrice.

Art. 222 IL GIOCO

1. Il possesso palla ad inizio gara è determinato per sorteggio, la squadra sorteggiata inizierà il gioco con una rimessa. Le successive situazioni di "palla a due" sono gestite con la regola del possesso alternato ART 202 Il sorteggio determina anche l'alternanza del possesso palla nelle situazioni di "palla contesa". La squadra che non acquisisce il controllo della palla dopo il sorteggio, avrà diritto al primo possesso alternato. NON ESISTONO MAI SITUAZIONI DI "SALTO A DUE"
2. Ad ogni canestro realizzato il possesso palla cambia e la palla viene rimessa in gioco dalla squadra che ha subito canestro.
3. Ogni volta che cambia il possesso palla da una squadra all'altra, la palla deve sempre uscire dall'Area di tiro da 2 Punti e la squadra in attacco deve effettuare almeno un passaggio prima di poter eseguire un tiro a canestro, pena la perdita del possesso palla a favore della squadra avversaria
4. Nelle rimesse il passaggio obbligatorio è la rimessa stessa.
5. L'azione offensiva termina: con un canestro realizzato, con un tiro a canestro fallito che colpisce il cerchio oppure con una infrazione/sanzione rilevata dal direttore di gara.
5. E' stabilito il limite di 20 secondi per ogni azione offensiva.

Art. 223 RIMESSA IN GIOCO DELLA PALLA

1. La rimessa in gioco della palla può avvenire sia da fuori campo che dal campo di gioco.
2. La rimessa da fuori campo (dal fondo o laterale) deve essere amministrata nei modi indicati dalle "Regole del gioco della Pallacanestro" (PARTE SETTIMA del presente RTN).
3. Si ha una rimessa dal campo di gioco quando la palla è passata all'interno del terreno di gioco dal giocatore incaricato della rimessa che deve essere posizionato con entrambi i piedi

all'interno dell'area di tiro da 4 punti.

4. Nella rimessa dal campo di gioco il giocatore incaricato della rimessa, può palleggiare e muoversi in maniera "legale" ma non può mai entrare nell'area di tiro da 2 punti.
5. Nell'ultimo minuto a "tempo effettivo", nel caso di rimessa dal campo di gioco, la palla diventa viva dal momento in cui è nella piena disponibilità del giocatore incaricato della rimessa.

Art. 224 FALLI

1. Ogni fallo commesso sia in una situazione di difesa che in una situazione di attacco, comporta sempre una rimessa.
2. Se il fallo avviene su un'azione di tiro a canestro:
 - nel caso il tiro a canestro non sia stato realizzato, la squadra che ha subito il fallo mantiene il possesso di palla e procede ad una rimessa
 - nel caso che il tiro a canestro sia stato realizzato, il canestro è valido e la squadra che ha subito il fallo mantiene anche il possesso di palla e procede ad una rimessa.
3. Non sono previsti limiti ai falli personali.
4. Una squadra è in situazione di penalità per falli (bonus di squadra esaurito) quando ha commesso 5 falli di squadra nell'intera gara.

Art. 225 TIRI LIBERI

1. I tiri liberi sono previsti nei seguenti casi:
 - quando una squadra che ha raggiunto il "Bonus" di 5 falli di squadra commette un fallo, sia su azione che su tiro. In questo caso la squadra in attacco avrà a disposizione un tiro libero, che sarà battuto da chi ha subito il fallo oltre al possesso di palla, sia che il tiro libero sia realizzato che sbagliato; -
 - quando ad una squadra viene fischiato un fallo tecnico, un fallo antisportivo od un fallo squalificante (sono previsti sempre due tiri liberi e possesso di palla a favore della squadra non sanzionata).

Su tiro libero non esiste mai rimbalzo, il possesso palla rimane sempre alla squadra che lo ha battuto.

2. I tiri liberi dovranno essere battuti entro 5 secondi da quando l'arbitro mette la palla a disposizione del battitore.

Art. 226 SOSTITUZIONI

1. La sostituzione di un giocatore può avvenire in qualsiasi momento del gioco ed anche mentre la palla è in gioco non la modalità definita del cambio volante.
2. Non è necessario che la sostituzione di un giocatore sia autorizzata dall'Arbitro.

Art. 227 SOSPENSIONI

Ogni squadra ha a disposizione una sola "sospensione" per l'intera gara, che può essere rihiesto all'arbitro in qualsiasi momento della gara stessa purchè la squadra richiedente controlli il possesso della palla.

Art. 228 NORMA TRANSITORIA FINALE

1. Per ogni situazione non espressamente prevista nel presente PARTE OTTAVA - REGOLAMENTO DEL GIOCO DEL BASKET 3 CONTRO 3, fanno fede le regole del GIOCO DELLA PALLACANESTRO di cui alla PARTE SETTIMA del presente RTN.

FORMAZIONE

Definizione della formazione

Per ciascuna attività, approvata dal CN, afferente la Uisp SdA Pallacanestro sono previsti percorsi formativi da svolgersi in conformità con quanto previsto dal Regolamento Nazionale Formazione Uisp.

La UISP nelle attività di Pallacanestro organizzate attraverso la specifica UISP SdA Pallacanestro, riconosce quale obiettivo primario della formazione la trasmissione di principi e comportamenti atti a perseguire il mantenimento e, se necessario, la riconduzione del **Pallacanestro**, a esclusivo fenomeno sportivo, in un ambito anche di competizione leale e rispettosa delle capacità e delle possibilità dei praticanti.

A tale proposito l'attività formativa organizzata con il coinvolgimento della SdA Pallacanestro, deve fornire ai discenti, su tutto il territorio nazionale, oltre alle indispensabili conoscenze tecniche afferenti al proprio settore (attività, disciplinare, arbitrale, etc.) anche quelle di base necessarie alla pratica ed alla diffusione dello sport per tutti.

Fermo restando le norme previste dal Regolamento Nazionale Formazione, le strutture di attività Pallacanestro Regionali e Territoriali dovranno dare attuazione agli indirizzi della politica di formazione nazionale.

I corsi possono essere organizzati dalla SdA nazionale, dai Comitati Territoriali e Regionali UISP.

In particolare le Strutture di Attività Pallacanestro regionali e territoriali dovranno:

- incentivare la partecipazione annuale ai corsi di formazione, compresi quelli arbitrali;

Qualifiche

1. Sono previste le seguenti qualifiche:

- OPERATORE SPORTIVO DI BASE
- ISTRUTTORE MINIBASKET
- TECNICO EDUCATORE
- ALLENATORE
- ARBITRO
- UFFICIALE DI CAMPO
- DIRIGENTE
- FORMATORE S.T.AL. (Operatori Minibasket, Tecnici Educatori ed Allenatori)
- FORMATORE S.T.AR. (Arbitri ed Ufficiali di Campo)

Aree tematiche, programmi, ore di formazione

TABELLA DELLA FORMAZIONE discipline sda pallacanestro								
QUALIFICHE	ETA'	Requisiti	Totale ore formazione	Unità Didattica di Base	Unità Didattica Normativa Disciplina	Unità di Apprendimento della Disciplina	Tirocinio	verifica
OPERATORE SPORTIVO DI BASE	Min. 16		54 ore	12 ore	min.4 ore	26 ore	12 ore	
ISTRUTTORE MINIBASKET	Min.18		62 ore	12 ore	min.4 ore	26 ore	20 ore	Scritto/orale/ prova pratica
TECNICO EDUCATORE	Min.18		62 ore	12 ore	min.4 ore	26 ore	20 ore	Scritto/orale/ prova pratica

ALLENATORE	Min.18		62 ore	12 ore	min.4 ore	26 ore	20 ore	Scritto/orale/ prova pratica
ARBITRO	Min.16		46 ore	12 ore	min.10 ore	8 ore	8 ore	Scritto/orale/ prova pratica
UFFICIALE DI CAMPO	Min.16		32 ore	12 ore	min.8 ore	4 ore	8 ore	Scritto/orale/ prova pratica
DIRIGENTE	Min.18		42 ore	12 ore		30 ore		
FORMATORE S.T.AL. (Operatori Minibasket, Tecnici Educatori ed Allenatori)	Min.18		64 ore	--	16 ore	32 ore	16 ore	Scritto/orale
FORMATORE S.T.AR. (Arbitri ed Ufficiali di Campo)	Min.18		64 ore	--	16 ore	32 ore	16 ore	Scritto/orale

CODICE ID CORSO: PCA 01

QUALIFICA: OPERATORE SPORTIVO DI BASE

L'operatore sportivo è una figura che può operare nel settore Minibasket, è una figura che:

- prevede le conoscenze e le competenze di base necessarie per condurre azioni governate da regole e strategie ben definite in un contesto di routine;
- svolge le proprie mansioni sotto la supervisione di un Tecnico Educatore o di un Allenatore;

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	12
A	Regolamento Tecnico Nazionale	4
B	elementi di psicologia e pedagogia dello sport	6
C	Propedeutica, giochi motori, approccio ludico dell'attività	8
D	tecnica della pallacanestro e metodologie di allenamento	6
E	programmazione del lavoro e della didattica	6
	TOTALE	42

CODICE ID CORSO: PCA 02

QUALIFICA: TECNICO EDUCATORE DI MINI BASKET E BASKET

corsi di formazione dovranno comprendere materie finalizzate alle seguenti competenze: essere in grado di operare in palestra con bambini a partire dall'età di 6 anni e con adulti .

- essere in grado di proporre attività ludiche polisportive (fascia 6-8 anni).
- conoscere gli schemi motori di base, le capacità motorie di base, lo schema corporeo e saperli proporre utilizzando le diverse metodologie didattiche.
- essere in grado di relazionarsi in modo coerente con le caratteristiche psicologiche delle varie fasce d'età.
- prevedere competenze in uscita rispondenti al metodo dell'obliquità e più in generale ai principi tecnici e metodologici dello sport per tutti tesi a tutelare e ad avere come obiettivo principale e come finalità, il benessere psico-fisico di ogni individuo.

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	12
A	Regolamento Tecnico Nazionale	4
B	ANATOMIA E FISIOLOGIA DEL MOVIMENTO	4
C	Prevenzione sportiva e riabilitazione	2
D	Gestione del gruppo in relazione alle fasce d'età Comunicazione	4
E	Tecniche e tattiche di gioco programmazione del lavoro e della didattica	4
F	Metodologia di allenamento e capacità condizionali	4
G	Concetti di alimentazione	2
H	elementi di psicologia e pedagogia dello sport ();	3
I	SPORT PER TUTTI UISP : "l'individuo al centro ,obliquità , accoglienza ,inclusione	3
L	TOTALE	42

- TIROCINO: 20 ore
- VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)

CODICE ID CORSO: PCA 03**QUALIFICA: TECNICO EDUCATORE FASCE GIOVANILI****MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA**

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	12
A	Regolamento Tecnico Nazionale	4
B	I principali modelli educativi e della didattica nelle attività motorie e sportive	2
C	Le fasi dello sviluppo neuro-motorio, principali caratteristiche per fascia di età	2
D	Elementi base della Teoria e Metodologia dell'allenamento: mezzi, strumenti e metodi allenanti	4
E	Esercitazioni di gruppo sui carichi di lavoro nelle fasce di età otto diciotto	6
F	Le modalità dell'apprendere: il gioco infinito	4
G	Il ruolo dell'allenatore: aspetti educativi, comunicativi e relazionali (cenno su: figure genitoriali e situazioni)	4
H	Le capacità coordinative di base: giochi di grande movimento finalizzati alla pallacanestro per i più piccoli	2
I	Dalle capacità coordinative di base alle tecniche	2
	TOTALE	42

- TIROCINO: 20 ore
- VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)

CODICE ID CORSO: PCA 04**QUALIFICA: ALLENATORE****MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA**

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	12
A	Regolamento Tecnico Nazionale	4
B	ANATOMIA E FISIOLOGIA DEL MOVIMENTO	2
C	Prevenzione sportiva e riabilitazione	2

D	Gestione del gruppo in relazione alle fasce d'età Comunicazione	4
E	Tecniche e tattiche di gioco programmazione del lavoro e della didattica	6
F	Metodologia di allenamento e capacità condizionali	6
G	Concetti di alimentazione	2
H	elementi di psicologia e pedagogia dello sport ();	2
I	SPORT PER TUTTI UISP : "l'individuo al centro ,obliquità , accoglienza ,inclusione	2
	TOTALE	42

- TIROCINO: 20 ore
- VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)

CODICE ID CORSO: PCA 05

QUALIFICA: ARBITRO

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	12
A	Regolamento Tecnico Nazionale	4
B	Le regole del gioco della pallacanestro UISP e del basket 3 contro 3 (durata 6 ore);	6
C	Regolamento Disciplinare, norme comportamentali e professionali (durata 2 ore);	2
D	Regolamento dell'Attività e organizzazione dell'attività pallacanestro UISP (durata 1 ora);	1
E	Regolamento Organico, conoscenza della Struttura di Attività (durata 1 ora).	1
F	elementi di psicologia dello sport (durata 1 ora);	1
G	tecnica di base della pallacanestro (durata 1 ora);	1
H	Metodologia e meccanica dell'arbitraggio, (durata 6 ore).	6
I	Comunicazione	2
L	Gestione del gruppo e superamento criticità GESTIONE DEL CONFLITTO - Mediazione	1
	INCLUSIONE ACCOGLIENZA La mission dell'uisp nelle competizioni	1
	TOTALE	38

- TIROCINO: 8 ore
- VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)

CODICE ID CORSO: PCA 06

QUALIFICA: UFFICIALE DI CAMPO

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	12
A	Regolamento Tecnico Nazionale	4
B	Le regole del gioco della pallacanestro UISP e del basket 3 contro 3 (durata 4 ore);	3
C	Regolamento Disciplinare, norme comportamentali e professionali (durata 2 ore);	2
D	Regolamento dell'Attività e organizzazione dell'attività pallacanestro UISP (durata 1 ora);	1
E	Regolamento Organico, conoscenza della Struttura di Attività (durata 1 ora).	1
F	Metodologia e meccanica dell'attività di Ufficiale di Campo, (durata 4 ore).	1

	TOTALE	24
--	---------------	----

- TIROCINO: 8 ore
- VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)

CODICE ID CORSO: PCA 07

QUALIFICA: DIRIGENTE SDA E SQUADRE

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	12
B	Regolamento Organico, conoscenza della Struttura di Attività;	5
C	Regolamento dell'Attività e organizzazione dell'attività pallacanestro UISP;	5
D	programmazione ed organizzazione del lavoro;	10
E	Le regole del gioco della pallacanestro UISP e del basket 3 contro 3;	5
F	Regolamento Disciplinare;	5
	TOTALE	42

Aggiornamento

Per le varie qualifiche è previsto con cadenza annuale uno specifico corso di aggiornamento.

L'ingiustificata assenza per tre anni consecutivi ai Corsi di aggiornamento considerati obbligatori e motivo di cancellazione dall'Albo.

Formatori/Docenti – caratteristiche e competenze

Riguardo le aree tematiche e i programmi formativi sono previste le seguenti qualifiche di formatori/docenti:

- Formatore S.T.AL. (Istruttori Minibasket, Tecnici Educatori ed Allenatori)

Formazione Formatori/Docenti

Per ciascuna figura di formatore/docente sono previste le seguenti aree tematiche, programmi, ore di formazione

CODICE ID CORSO: PCA 08

FORMATORE S.T.AL. (ISTRUTTORI MINIBASKET, TECNICI EDUCATORI ED ALLENATORI)

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
	preparazione fisica;	?
	preparazione tecnica;	?
	preparazione pedagogica;	?
	metodologia e metodi della didattica della pallacanestro;	?
	programmazione ed organizzazione del lavoro;	?
	Le regole del gioco della pallacanestro UISP e del basket 3 contro 3;	?
	Regolamento dell'Attività e organizzazione dell'attività pallacanestro UISP;	?
	Regolamento Disciplinare;	?
	Regolamento Organico, conoscenza della Struttura di Attività.	?
	TOTALE	?

- TIROCINO: 20 ore

- VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)

CODICE ID CORSO: PCA 09

FORMATORE S.T.AR. (ARBITRI ED UFFICIALI DI CAMPO)

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
	preparazione fisica, tecnica, pedagogica con particolare riferimento all'ambito arbitrale;	?
	metodologia dell'arbitraggio, meccanica e norme FIBA;	?
	programmazione ed organizzazione del lavoro;	?
	Le regole del gioco della pallacanestro UISP e del basket 3 contro 3;	?
	Regolamento Disciplinare;	?
	casistiche ricorrenti e loro applicazione;	?
	Regolamento dell'Attività e organizzazione dell'attività pallacanestro UISP;	?
	Regolamento Disciplinare;	?
	Regolamento Organico, conoscenza della Struttura di Attività.	?
	TOTALE	?

- TIROCINO: 20 ore
- VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)

Riconoscimento Formativo

Nel caso in cui il/la candidato/a alla qualifica sia diplomato/a ISEF, laureato/a in Scienze Motorie (o titoli equipollenti), diplomato/a presso una Scuola Secondaria di 2° grado ad indirizzo sportivo o abbia una qualifica FSN/DSA (in convenzione) l'unità di apprendimento della disciplina viene modificato.

Albo dei Formatori e dei Tecnici, Educatori, Operatori, Allenatori, Giudici, Arbitri, etc

Nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento Nazionale Formazione è istituito, gestito dall'UISP Nazionale e pubblicato sul sito internet, l'Albo Nazionale Formazione UISP, elemento di riconoscimento della qualifica formativa e dell'aggiornamento delle qualifiche.

L'Albo Formazione è suddiviso anche per ciascuna SdA nelle seguenti sezioni:

- Operatore/Operatrice Sportivo/a
- Tecnico/a, Insegnante, Educatore/Educatrice, Allenatore/Allenatrice, Animatore/Animatrice;
- Giudice, Arbitro, Cronometrista e figure similari;
- Dirigente;
- Formatore/Formatrice.

L'inserimento e la conseguente permanenza nell'Albo Nazionale Formazione UISP riguarda le figure sopraindicate che hanno superato i Corsi di Formazione precedenti purché in regola:

- con il tesseramento UISP Dirigente/Tecnico;
- con quanto previsto dal presente regolamento;
- con i successivi corsi di aggiornamento;
- con il pagamento di eventuali quote economiche.

Ai fini del rilascio dello specifico Attestato di qualifica e dell'iscrizione all'Albo Nazionale Formazione Uisp è necessario aver svolto la parte relativa alle UDB - Unità Didattiche di Base - organizzate dai Comitati Regionali e/o Territoriali.

NORMA TRANSITORIA

Il Presente Regolamento Tecnico Nazionale entra in vigore il 1° settembre 2018 e annulla e sostituisce i regolamenti in materia precedentemente in vigore.