

2022 REGOLAMENTO UFFICIALE DELLA PALLACANESTRO

REGOLE & ATTREZZATURE DELLA PALLACANESTRO



FIBA

We Are Basketball

In vigore dal 1° Ottobre 2022 / vers.1.0
Traduzione conforme al Regolamento Ufficiale FIBA

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO



Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro 2022

Traduzione conforme al Regolamento Ufficiale



Mies, Svizzera, 25 Marzo 2022

in vigore dal 1° Ottobre 2022 - (v.1.0)

INDICE DELLE REGOLE

REGOLA UNO - LA GARA

Art. 1	Definizioni.....	1
--------	------------------	---

REGOLA DUE - CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE

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

REGOLA TRE - LE SQUADRE

Art. 4	Squadre.....	8
Art. 5	Giocatori – Infortunio e soccorso.....	11
Art. 6	Capitano: Doveri e diritti	11
Art. 7	Allenatore e assistente-allenatore: Doveri e diritti	12

REGOLA QUATTRO - REGOLE DEL GIOCO

Art. 8	Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari.....	13
Art. 9	Inizio e fine di un quarto, un tempo supplementare o della gara.....	13
Art.10	Status della palla	14
Art.11	Posizione di un giocatore e di un arbitro.....	15
Art.12	Salto a due e possesso alternato	16
Art.13	Come si gioca la palla	18
Art.14	Controllo della palla	18
Art.15	Giocatore in atto di tiro	19
Art.16	Canestro: Realizzazione e valore	20
Art.17	Rimessa in gioco	20
Art.18	Sospensione.....	23
Art.19	Sostituzione.....	24
Art.20	Gara persa per forfait.....	26
Art.21	Gara persa per inferiorità numerica.....	27

REGOLA CINQUE - VIOLAZIONI

Art.22	Violazioni	28
Art.23	Giocatore fuori campo e palla fuori campo	28
Art.24	Palleggio	29
Art.25	Passi	30
Art.26	3 Secondi.....	31
Art.27	Giocatore marcato da vicino.....	31
Art.28	8 secondi	32
Art.29	24 secondi	33
Art.30	Ritorno della palla nella zona di difesa	35
Art.31	Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro	36

REGOLA SEI - FALLI

Art.32	Falli.....	38
Art.33	Contatto: Princìpi generali	38
Art.34	Fallo personale.....	44
Art.35	Doppio fallo	44
Art.36	Fallo tecnico	46
Art.37	Fallo antisportivo	48
Art.38	Fallo da espulsione	49
Art.39	Rissa	50

REGOLA SETTE - DISPOSIZIONI GENERALI

Art.40	5 Falli di un giocatore.....	52
Art.41	Falli di squadra: Penalità.....	52
Art.42	Situazioni speciali	52
Art.43	Tiri liberi.....	53
Art.44	Errori correggibili	56

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

Art.45	Arbitri, ufficiali di campo e commissario.....	58
Art.46	Il primo arbitro: Doveri e poteri	58
Art.47	Arbitri: Doveri e poteri.....	60
Art.48	Segnapunti e assistente segnapunti: Doveri.....	61
Art.49	Cronometrista: Doveri.....	62
Art.50	Operatore del cronometro dei 24 secondi: Doveri.....	63

APPENDICE A - SEGNALAZIONI ARBITRALI.....	65
--	-----------

APPENDICE B - IL REFERTO UFFICIALE.....	73
--	-----------

APPENDICE C - PROCEDURA DI RECLAMO	85
---	-----------

APPENDICE D - CLASSIFICA FINALE DELLE SQUADRE	86
--	-----------

APPENDICE E - SOSPENSIONI PER I MEDIA	98
--	-----------

APPENDICE F - INSTANT REPLAY SYSTEM.....	99
---	-----------

INDICE DELLE FIGURE

Figura 1	Campo da gioco regolamentare	3
Figura 2	Terreno e campo di gioco	4
Figura 3	Area dei 3 secondi	5
Figura 4	Area da 2 e da 3 punti	6
Figura 5	Tavolo degli Ufficiali di Campo e sedie per le sostituzioni.....	6
Figura 6	Principio del cilindro.....	39
Figura 7	Postazioni dei giocatori durante i tiri liberi.....	55
Figura 8	Segnalazioni degli arbitri.....	65
Figura 9a	Referto ufficiale FIBA.....	73
Figura 9b	Referto ufficiale FIP.....	74
Figura 10	Intestazione del referto.....	75
Figura 11	Squadre sul referto (prima dell'inizio della gara).....	76
Figura 12	Squadre sul referto (dopo la gara).....	77
Figura 13	Punteggio progressivo.....	83
Figura 14	Chiusura del punteggio.....	84
Figura 15	Parte inferiore del referto.....	84

Nel Regolamento Ufficiale della Pallacanestro quanto scritto si applica a tutti i generi e ogni riferimento al genere maschile o femminile (es. lui, lei, a lui, a lei) deve considerarsi applicabile anche ad altri generi e va letto di conseguenza..

Art. 1 Definizioni**1.1 Gara di pallacanestro**

La pallacanestro viene giocata da 2 squadre di 5 giocatori ciascuna. Lo scopo di ciascuna squadra è realizzare nel canestro degli avversari e impedire alla squadra avversaria di realizzare punti.

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

1.2 Canestro: degli avversari / proprio

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

1.3 Squadra vincente

La squadra che ha realizzato il maggior numero di punti nella gara, alla fine del tempo di gioco, è la squadra vincente.

REGOLA DUE – CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE

Art. 2 Campo di gioco

2.1 Terreno di gioco

Il terreno di gioco deve avere una superficie piana, dura, libera da ostacoli (Figura 1) con dimensioni di 28 m in lunghezza e di 15 m in larghezza, misurate dal bordo interno delle linee perimetrali.

2.2 Campo di gioco

Il terreno di gioco deve includere, oltre al terreno di gioco, un'area di almeno 2 m, misurata dal bordo esterno delle linee perimetrali, libera da ostacoli, delimitata da ulteriori linee perimetrali (Figura 2). Pertanto il terreno di gioco avrà dimensioni di minimo 32 m in lunghezza e di minimo 19 m in larghezza.

2.3 Zona di difesa

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

2.4 Zona di attacco

La zona di 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 dietro il canestro avversario, dalle linee laterali e dal bordo interno della linea centrale più vicino al canestro avversario.

2.5 Linee

Tutte le linee devono essere dello stesso colore, dipinte di colore bianco o di altro colore contrastante, della larghezza di 5 cm e chiaramente visibili.

2.5.1 Linea perimetrale

Il terreno di gioco deve essere delimitato dalla linea perimetrale, costituita dalle linee di fondo e dalle linee laterali. Queste linee non sono parte del terreno di gioco.

Qualsiasi ostacolo, incluso chi è seduto in panchina (allenatore, assistenti allenatore, sostituti, giocatori esclusi e componenti della delegazione al seguito), deve essere ad almeno 2 m dal terreno di gioco.

2.5.2 Linea centrale, cerchio centrale e semicerchi di tiro libero

La linea centrale deve essere tracciata parallelamente alle linee di fondo dal punto medio delle linee laterali. Si deve estendere di 0,15 m oltre ciascuna linea laterale. La linea centrale è parte della zona di difesa.

Il cerchio centrale deve essere tracciato al centro del terreno di gioco e avere un raggio di 1,80 m, misurato dal bordo esterno della circonferenza.

I semicerchi di tiro libero devono essere tracciati sul terreno di gioco con un raggio di 1,80 m, misurato dal bordo esterno della circonferenza, e devono avere il loro centro nel punto medio delle linee di tiro libero (Figura 3).

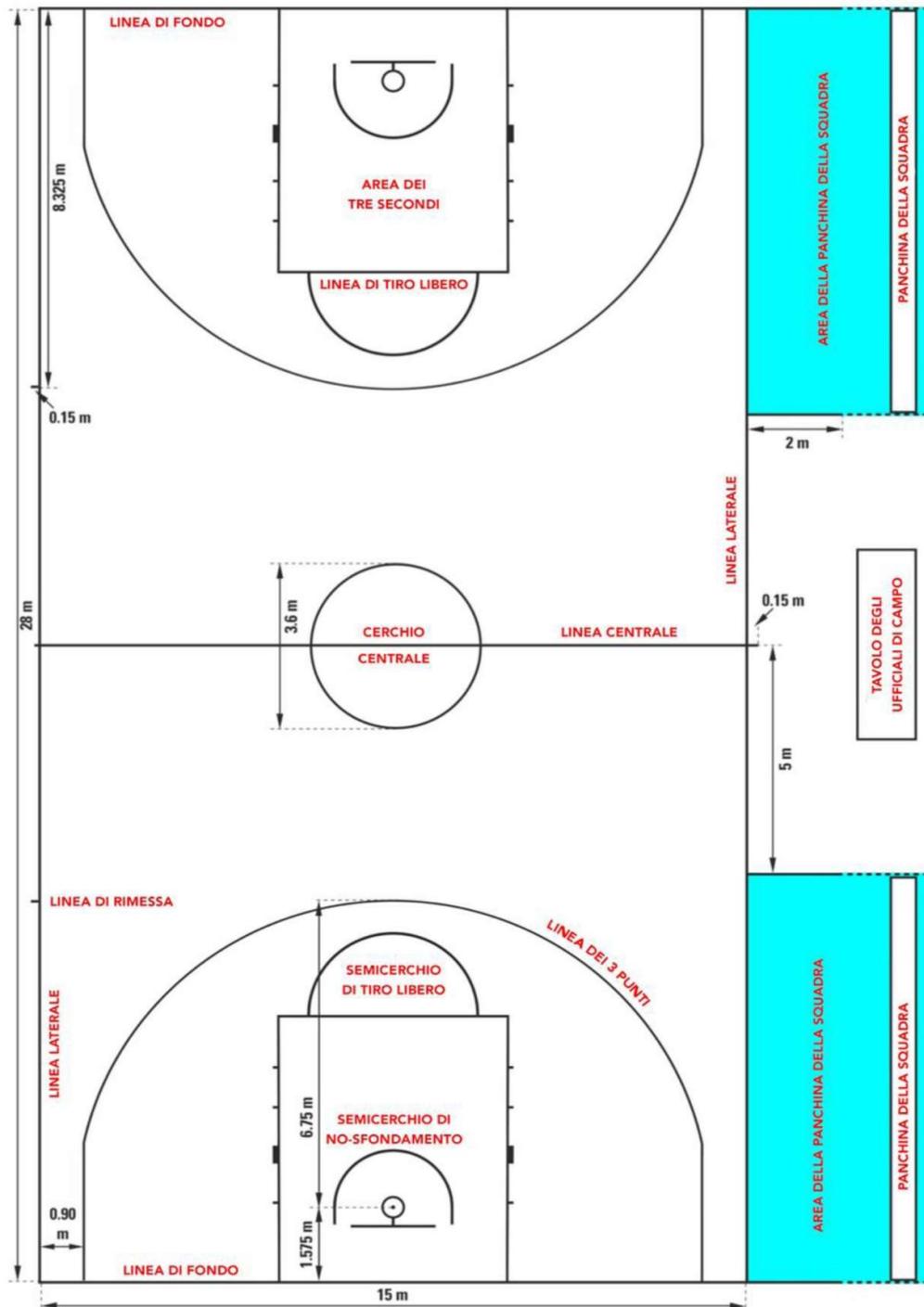


Figura 1 - Campo regolamentare

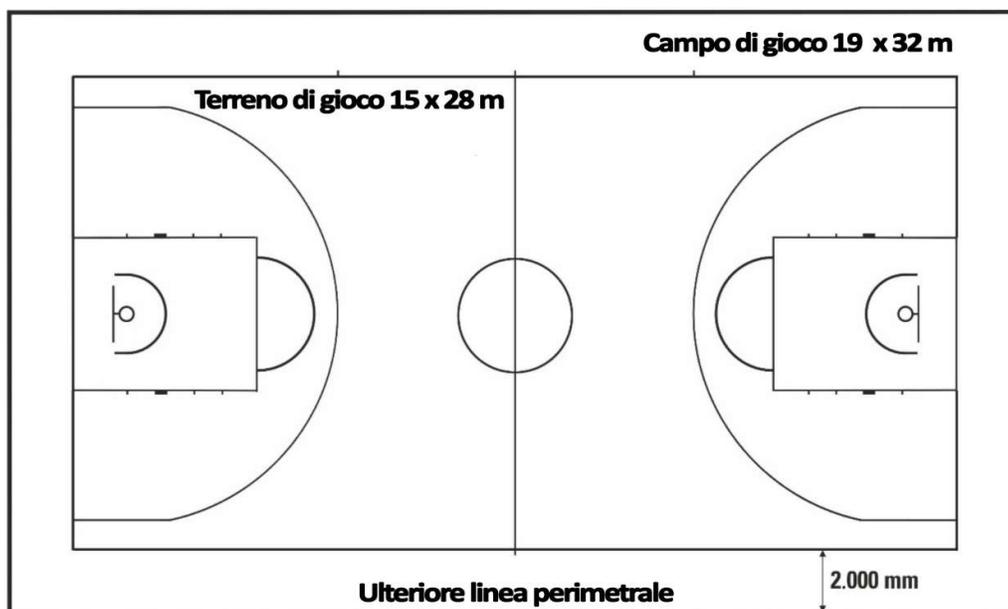


Figura 2 – Campo e terreno di gioco

2.5.3 Linee di tiro libero, aree dei tre secondi e postazioni per il rimbalzo sul tiro libero

La linea di tiro libero deve essere tracciata parallelamente a ciascuna linea di fondo. Deve avere il suo bordo più distante a 5,80 m dal bordo interno della linea di fondo e deve misurare 3,60 m in lunghezza. Il suo punto medio deve trovarsi sulla linea immaginaria che unisce il punto medio delle 2 linee di fondo.

Le aree dei 3 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 dalle linee di fondo, i cui bordi esterni sono a 2,45 m dal punto medio delle linee di fondo e terminano sul bordo esterno delle linee di tiro libero estese. Queste linee, con l'esclusione delle linee di fondo, sono parte dell'area dei 3 secondi.

Le postazioni per il rimbalzo sul tiro libero, lungo le aree dei 3 secondi, riservate ai giocatori durante i tiri liberi, devono essere tracciate come nella Figura 3.

2.5.4 Area da 3 punti

L'area da 3 punti della squadra (Figura 1 e Figura 4) è l'intera superficie del terreno di gioco, con l'esclusione dell'area vicina al canestro avversario, che include ed è delimitata da:

- le 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 di raggio 6,75 m misurato a partire dal punto sul terreno di gioco sotto il centro esatto del canestro avversario fino al bordo esterno dell'arco. La distanza tra il punto sul terreno e il 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 da 3 punti.

2.5.5 Aree delle panchine delle squadre

Le aree delle panchine delle squadre devono essere tracciate all'esterno del terreno di gioco e sono delimitate da 2 linee come nella Figura 1.

Devono essere disponibili 16 posti a sedere in ciascuna area della panchina per l'allenatore, gli assistenti allenatori, i sostituti, i giocatori esclusi e i componenti della delegazione al seguito. Qualsiasi altra persona deve stare almeno 2 m dietro la panchina della squadra.

2.5.6 Linee delle rimesse

Le 2 linee di 0,15 m in lunghezza devono essere tracciate all'esterno del terreno di gioco sulla linea laterale opposta al tavolo degli ufficiali di campo, con il bordo esterno delle linee a 8,325 m dal bordo interno della linea di fondo più vicina.

2.5.7 Aree del semicerchio no-sfondamento

Le linee delle aree dei semicerchi di no-sfondamento devono essere tracciate sul terreno di gioco e sono delimitate da:

- un semicerchio con il raggio di 1,30 m, misurato a partire dal punto sul terreno di gioco sotto il centro esatto del canestro fino al bordo interno del semicerchio. Il semicerchio è unito a:
- le 2 linee parallele perpendicolari alla linea di fondo, il cui bordo interno è a 1,30 m dal punto sul terreno di gioco sotto il centro esatto del canestro, che misurano 0,375 m in lunghezza e terminano a 1,20 m dal bordo interno della linea di fondo.

Le aree dei semicerchi di no-sfondamento sono completate dalle linee immaginarie che uniscono le estremità delle linee parallele direttamente sotto i bordi anteriori dei tabelloni.

Le linee dei semicerchi di no-sfondamento sono parte delle aree dei semicerchi di no-sfondamento.

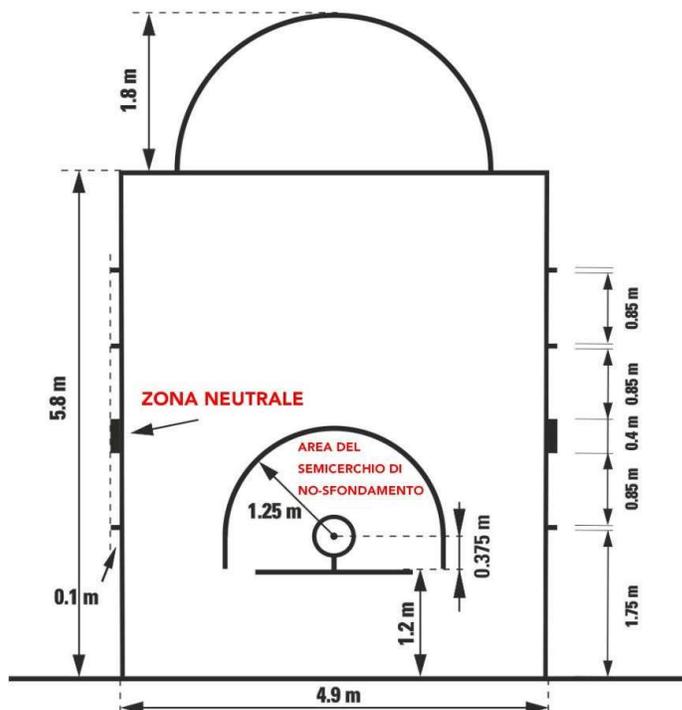


Figura 3: Area dei 3 secondi



Figura 4 - Area da 2 e da 3 punti

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



Il tavolo degli ufficiali di campo e le relative sedie devono essere posizionati su una pedana. Lo speaker e/o gli addetti alle statistiche (se presenti) possono prendere posto a lato e/o dietro il tavolo degli ufficiali di campo.

Figura 5 - Tavolo degli ufficiali di campo e sedie per le sostituzioni

Art. 3 Attrezzatura

Sono necessarie le seguenti attrezzature:

- Unità di sostegno, costituite da:
 - tabelloni
 - canestri comprendenti anelli (con rilascio a pressione) e retine
 - strutture di supporto del tabellone, inclusa l'imbottitura.
- Palloni da pallacanestro
- Cronometro di gara
- Tabellone segnapunti
- Cronometro dei 24 secondi
- Cronometro aggiuntivo idoneo (visibile) dispositivo (non il cronometro di gara) per misurare le sospensioni
- 2 forti segnali acustici, separati e chiaramente differenti, ciascuno per:
 - l'operatore del cronometro dei 24 secondi,
 - il cronometrista.
- Referto
- Indicatori dei falli dei giocatori
- Indicatori dei falli di squadra
- Freccia di possesso alternato
- Campo di gioco
- Terreno di gioco
- Illuminazione adeguata.

Per una descrizione più dettagliata delle attrezzature per la pallacanestro, consultare "Regolamento Impianti Sportivi".

REGOLA TRE - LE SQUADRE

Art. 4 Squadre

4.1 Definizione

4.1.1 Un componente della squadra è ammesso a partecipare alle gare quando è stato autorizzato a giocare per una squadra in conformità ai regolamenti dell'ente organizzatore della competizione, compresi quelli che disciplinano i limiti di età.

4.1.2 Un componente della squadra è autorizzato a giocare quando il suo nome è stato iscritto a referto, prima dell'inizio della gara e fino a quando non sia stato espulso o abbia commesso 5 falli.

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

- un giocatore, quando si trova sul terreno di gioco ed è autorizzato a giocare.
- un sostituto, quando non si trova sul terreno di gioco ma è autorizzato a giocare.
- un giocatore escluso, quando ha commesso 5 falli e non è più autorizzato a giocare.

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

4.2 Regola

4.2.1 Ogni squadra è composta da:

- non più di 12 componenti autorizzati a giocare, incluso un capitano.
- l'allenatore.
- un massimo di 8 componenti della delegazione al seguito, tra i quali gli assistenti allenatore che possono sedere sulla panchina della squadra. Nel caso in cui una squadra abbia degli assistenti allenatori, il primo assistente allenatore deve essere iscritto a referto.

4.2.2 Durante il tempo di gioco 5 componenti di ciascuna squadra devono essere sul terreno di gioco e possono essere sostituiti.

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

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

4.3 Divise

4.3.1 La divisa di tutti i componenti della squadra è composta da:

- maglie dello stesso colore predominante, sia davanti che dietro, come i pantaloncini. Se le maglie hanno le maniche, queste devono terminare sopra il gomito. Le maglie con maniche lunghe non sono permesse. Tutti i giocatori devono infilare le maglie nei pantaloncini da gioco. I "*tutto in uno*" sono permessi.
- t-shirt, indipendentemente dal modello, non possono essere indossate sotto le maglie.
- pantaloncini dello stesso colore predominante, sia davanti che dietro, come le maglie. I pantaloncini devono terminare sopra il ginocchio.
- calzini dello stesso colore predominante per tutti i componenti della squadra. I calzini devono essere visibili.

4.3.2 Ogni componente della squadra deve indossare una maglia numerata, sia davanti che dietro, con numeri chiari, di un colore contrastante con quello della maglia.

I numeri devono essere chiaramente visibili e:

- quelli sul retro devono essere alti almeno 16 cm.
- quelli sul davanti devono essere alti almeno 8 cm.
- devono essere larghi almeno 2 cm.
- le squadre possono usare solo i numeri 0 e 00 e quelli da 1 a 99.
- i giocatori della stessa squadra non devono indossare lo stesso numero.
- qualsiasi pubblicità o logo deve essere ad almeno 4 cm di distanza dai numeri.

4.3.3 Le squadre devono avere un minimo di 2 mute di maglie e:

- la prima squadra riportata nel programma (squadra ospitante) deve indossare maglie di colore chiaro (preferibilmente bianco).
- la seconda squadra riportata nel programma (squadra ospite) deve indossare maglie di colore scuro.
- tuttavia, se le 2 squadre sono d'accordo, possono scambiarsi i colori delle maglie.

4.4 Altro equipaggiamento

4.4.1 Tutto l'equipaggiamento utilizzato dai giocatori deve essere adatto per il gioco. Non è permesso qualsiasi equipaggiamento che sia progettato per aumentare l'elevazione o la portata di un giocatore o che procuri, in qualunque altro modo, un vantaggio sleale.

4.4.2 I giocatori non devono indossare un equipaggiamento (oggetti) che possa causare infortuni ad altri giocatori.

- Non sono consentiti i seguenti oggetti:
 - protezioni per dita, mano, polso, gomito o avambraccio, caschetti, ingessature o tutori in cuoio, plastica, plastica malleabile (morbida), metallo o qualsiasi altro materiale duro, anche se ricoperto da imbottitura morbida.
 - oggetti che possano provocare tagli o abrasioni (le unghie devono essere tagliate corte).
 - accessori per capelli e gioielli
- Sono consentiti i seguenti oggetti:
 - dispositivi di protezione per spalla, parte superiore del braccio, coscia o parte inferiore della gamba, se sufficientemente imbottiti.
 - Indumenti compressivi per braccia e gambe.
 - copricapo. Non deve coprire alcuna parte del viso completamente né parzialmente (occhi, naso, labbra, etc.) e non deve essere pericoloso per il giocatore che lo indossa e/o per gli altri giocatori. Non deve avere elementi di apertura/chiusura attorno al viso e/o al collo e non deve avere nessuna parte che fuoriesca dalla sua superficie.
 - ginocchiere.
 - protezioni per naso infortunato, anche se realizzate con materiale duro.
 - paradenti trasparenti, non colorati.
 - occhiali da vista, se non creano pericolo per gli altri giocatori.
 - polsini e fasce per la testa, larghi al massimo 10 cm e realizzati in materiale tessile.
 - taping per braccia, spalle, gambe, etc.
 - cavigliere.

Tutti i giocatori della squadra devono avere i loro indumenti compressivi, per braccia e gambe, i copricapo, i polsini, le fasce per la testa e i taping dello stesso identico colore.

4.4.3 Durante la gara un giocatore può indossare scarpe di qualunque combinazione di colore, ma la scarpa sinistra e la scarpa destra devono essere identiche. Non sono permesse luci lampeggianti, materiale rifrangente o altri ornamenti.

4.4.4 Durante la gara un giocatore non può mostrare alcuna indicazione commerciale, promozionale o di beneficenza, marchio, logo o altro abbinamento nemmeno sul suo corpo, nei capelli o altrove.

4.4.5 Ogni altro equipaggiamento non specificamente menzionato in questo articolo deve essere approvato dalla Commissione Tecnica FIBA.

Art. 5 Giocatori: Infortunio e soccorso

- 5.1** In caso di infortunio di un giocatore(i), gli arbitri possono interrompere il gioco.
- 5.2** Se si verifica un infortunio quando la palla è viva, l'arbitro non deve fischiare fino a che la squadra in controllo della palla abbia effettuato un tiro a canestro su azione, abbia perso il controllo della palla, abbia trattenuto la palla senza giocarla oppure la palla sia diventata morta, a meno che una squadra sia posta in una situazione di svantaggio. Gli arbitri possono interrompere immediatamente il gioco se necessario a proteggere un giocatore infortunato.
- 5.3** Se il giocatore infortunato non può continuare a giocare immediatamente (approssimativamente entro 15 secondi) o se riceve cure mediche, oppure se riceve un qualunque soccorso dal suo allenatore, dai suoi assistenti allenatori, dai sostituti, dai giocatori esclusi e/o dai componenti della propria delegazione al seguito, deve essere sostituito, a meno che la squadra sia ridotta a giocare con meno di 5 giocatori sul terreno di gioco.
- 5.4** L'allenatore, gli assistenti allenatori, i sostituti, i giocatori esclusi e i componenti della delegazione al seguito possono entrare sul terreno di gioco, solo con il permesso di un arbitro, per assistere un giocatore infortunato prima che venga sostituito.
- 5.5** Un medico può entrare sul terreno di gioco, senza il permesso di un arbitro se, a giudizio del medico, il giocatore infortunato necessita di cure mediche immediate.
- 5.6** Durante la gara, qualsiasi giocatore che sanguina o che abbia una ferita aperta deve essere sostituito. Può tornare sul terreno di gioco solamente dopo che la perdita di sangue sia stata bloccata e l'area interessata o la ferita aperta sia stata completamente e perfettamente medicata.
- 5.7** Se il giocatore infortunato, o qualsiasi giocatore sanguinante o che abbia una ferita aperta, si riprende durante una sospensione richiesta da una qualunque delle due squadre, prima che venga azionato il segnale acustico del cronometrista per la sostituzione, quel giocatore potrà continuare a giocare.
- 5.8** In caso di infortunio, i giocatori che sono stati indicati dall'allenatore per iniziare la gara possono essere sostituiti, così come i giocatori che ricevono cure mediche tra tiri liberi. In questo caso, anche gli avversari hanno diritto a sostituire lo stesso numero di giocatori, se lo desiderano.

Art. 6 Capitano: Doveri e diritti

- 6.1** Il capitano (CAP) è un giocatore indicato dal suo allenatore per rappresentare la propria squadra sul terreno di gioco. Durante la gara può comunicare con gli arbitri in maniera cortese per ottenere informazioni, solamente quando la palla è morta e il cronometro di gara è fermo.
- 6.2** Il capitano deve informare il primo arbitro, entro 15 minuti dal termine della gara, se la sua squadra intende inoltrare reclamo avverso il risultato della gara, firmando il referto nello spazio "*Firma del capitano in caso di reclamo*"

Art. 7 Allenatore e primo assistente allenatore: Doveri e diritti

- 7.1** Almeno 40 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara, ciascun allenatore o il suo rappresentante deve fornire al segnapunti una lista con i nomi e i corrispondenti numeri dei componenti della squadra che sono idonei a partecipare alla gara, il nome del capitano della squadra, dell'allenatore e del primo assistente allenatore. Tutti i componenti della squadra i cui nomi siano stati iscritti a referto sono autorizzati a giocare, anche se arrivano dopo l'inizio della gara.
- 7.2** Almeno 10 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara, ciascun allenatore deve approvare e confermare i nomi e i corrispondenti numeri di maglia dei componenti della propria squadra, i nomi dell'allenatore e del primo assistente allenatore trascritti sul referto, firmandolo. Nello stesso momento, deve indicare i 5 giocatori che inizieranno la gara. L'allenatore della squadra A sarà il primo a fornire queste informazioni.
- 7.3** L'allenatore, gli assistenti allenatori, i sostituti, i giocatori esclusi e i componenti della delegazione al seguito sono le uniche persone autorizzate a sedere sulla panchina della squadra e a rimanere all'interno dell'area della panchina della propria squadra. Durante il tempo di gioco tutti i sostituti, i giocatori esclusi e i componenti della delegazione al seguito devono rimanere seduti.
- 7.4** L'allenatore o il primo assistente allenatore possono recarsi al tavolo degli ufficiali di campo, durante la gara, per ottenere informazioni statistiche, solo quando la palla diventa morta e il cronometro di gara è fermo.
- 7.5** L'allenatore può comunicare in maniera cortese con gli arbitri, durante la gara, per ottenere informazioni solo quando la palla è morta e il cronometro di gara è fermo.
- 7.6** Sia all'allenatore che al primo assistente allenatore viene permesso di rimanere in piedi durante la gara, ma solamente uno di essi alla volta. Possono rivolgersi verbalmente ai giocatori durante la gara purché rimangano all'interno dell'area della panchina della propria squadra. Al primo assistente allenatore non è permesso comunicare con gli arbitri.
- 7.7** Se è presente un primo assistente allenatore, il suo nome deve essere iscritto a referto prima dell'inizio della gara (la sua firma non è necessaria). Egli dovrà assumere tutti i diritti e i doveri dell'allenatore se, per qualunque motivo, l'allenatore non è in grado di continuare.
- 7.8** Se il capitano lascia il terreno di gioco, l'allenatore deve comunicare ad un arbitro il numero del giocatore che assumerà le funzioni di capitano sul terreno di gioco.
- 7.9** Il capitano assumerà le funzioni di giocatore-allenatore se non è presente l'allenatore o se l'allenatore non è in grado di continuare e non c'è nessun primo assistente allenatore iscritto a referto (o quest'ultimo non è in grado di continuare). Se il capitano deve lasciare il terreno di gioco, può continuare a svolgere le funzioni di allenatore. Se deve lasciare il terreno di gioco a seguito di un fallo da espulsione, o se non può continuare a svolgere le funzioni di allenatore a causa di un infortunio, il suo sostituto come capitano assumerà anche le funzioni di allenatore.
- 7.10** L'allenatore deve indicare il tiratore dei tiri liberi per la propria squadra in tutti i casi in cui il tiratore non è stabilito dalle regole.

REGOLA QUATTRO - REGOLE DEL GIOCO

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

- 8.1** La gara si compone di 4 quarti di 10 minuti ciascuno.
- 8.2** Ci sarà un intervallo di gara di 20 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara.
- 8.3** Ci saranno intervalli di gara di 2 minuti tra il primo e il secondo quarto (prima metà gara), tra il terzo e il quarto quarto (seconda metà gara) e prima di ciascun tempo supplementare.
- 8.4** Ci sarà un intervallo di metà gara di 15 minuti.
- 8.5** Un intervallo di gara inizia:
- 20 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara.
 - quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per il termine del quarto o dei tempi supplementari.
- 8.6** Un intervallo di gara termina:
- quando la palla lascia la(e) mano(i) del primo arbitro durante il lancio per il salto a due, all'inizio del primo quarto.
 - quando la palla è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa, all'inizio di tutti gli altri quarti e tempi supplementari.
- 8.7** Se il punteggio è pari al termine del quarto quarto, la gara deve continuare con tanti tempi supplementari, della durata di 5 minuti ciascuno, quanti ne sono necessari per interrompere la parità.
- Se il punteggio complessivo di entrambe le gare, in un sistema di competizione composto da 2 gare (andata e ritorno), è pari al termine della seconda gara, questa gara deve continuare con tanti tempi supplementari, della durata di 5 minuti ciascuno, quanti ne sono necessari per interrompere la parità.
- 8.8** Se un fallo è commesso verso la fine di un quarto o del tempo supplementare, l'arbitro determinerà il tempo di gioco rimanente. Sul cronometro di gara sarà indicato un minimo di 0.1 secondi.
- 8.9** Se un fallo tecnico, antisportivo o da espulsione è commesso durante un intervallo di gara, qualunque eventuale tiro(i) libero sarà amministrato prima dell'inizio del quarto o del tempo supplementare successivo.

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

- 9.1** Il primo quarto inizia quando la palla lascia la(e) mano(i) del primo arbitro durante il lancio per il salto a due, nel cerchio centrale.
- 9.2** Tutti gli altri quarti e i tempi supplementari iniziano quando la palla è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa.

- 9.3** La gara non può iniziare se una o entrambe le squadre non sono presenti sul terreno di gioco con 5 giocatori pronti a giocare.
- 9.4** Per tutte le gare, la prima squadra riportata nel programma (squadra ospitante), guardando il terreno di gioco dal tavolo degli ufficiali di campo, deve avere:
- la panchina sul lato sinistro del tavolo degli ufficiali di campo,
 - la metà campo per il riscaldamento pre-gara di fronte alla propria panchina.
- Tuttavia, se le due squadre sono d'accordo, possono scambiarsi le panchine e/o la metà campo di riscaldamento per la prima metà gara.
- 9.5** Le squadre devono scambiarsi la metà campo di riscaldamento e i canestri per l'inizio del secondo tempo.
- 9.6** In tutti i tempi supplementari le squadre devono continuare a giocare verso gli stessi canestri come nel quarto quarto.
- 9.7** Un quarto, un tempo supplementare o la gara terminano quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per il termine del quarto o del tempo supplementare. Quando il tabellone è provvisto di stop lamp con luce rossa attorno al suo perimetro, questa ha la precedenza rispetto al segnale acustico del cronometro di gara.

Art. 10 **Status della palla**

- 10.1** La palla può essere viva o morta.
- 10.2** La palla diventa **viva** quando:
- lascia la(e) mano(i) del primo arbitro, durante il lancio nel salto a due.
 - è a disposizione del tiratore, durante un tiro libero.
 - è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa, durante una rimessa.
- 10.3** La palla **diventa morta** quando:
- viene realizzato un qualunque tiro a canestro su azione o un tiro libero.
 - un arbitro fischia mentre la palla è viva.
 - è evidente che la palla non entrerà nel canestro durante un tiro libero che sarà seguito da:
 - un altro(i) tiro(i) libero(i).
 - un'ulteriore sanzione (tiro(i) libero(i) e/o possesso della palla).
 - il segnale acustico del cronometro di gara suona per il termine del quarto o del tempo supplementare.
 - il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi suona mentre una squadra è in controllo della palla.

- 10.3**
- la palla, in volo durante un tiro a canestro su azione, viene toccata da un giocatore di una qualunque delle due squadre dopo che:
 - un arbitro fischia.
 - il segnale acustico del cronometro di gara suona per il termine del quarto o del tempo supplementare.
 - il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi suona.

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

- è in volo durante un tiro a canestro su azione e:
 - un arbitro fischia.
 - suona il segnale acustico del cronometro di gara per il termine del quarto o del tempo supplementare.
 - suona il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi.
- è in volo durante un tiro libero e un arbitro fischia per una qualsiasi infrazione alle regole non commessa dal tiratore.
- è controllata da un giocatore in atto di tiro a canestro su azione, che finisce il suo tiro con un movimento continuo iniziato prima che un fallo sia sanzionato a un qualunque giocatore avversario o a una qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra avversaria.
Questa regola non si applica e il canestro non sarà convalidato se, dopo che l'arbitro abbia fischiato, viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo.

Art. 11 Posizione di un giocatore e di un arbitro

11.1 La posizione di un giocatore è determinata dal punto in cui egli tocca il terreno di gioco.

Mentre è in aria, mantiene lo stesso status che aveva acquisito prima di saltare. Questo include la linea perimetrale, la linea centrale, la linea dei 3 punti, la linea di tiro libero, le linee che delimitano l'area dei 3 secondi e le linee che delimitano l'area del semicerchio di no- sfondamento.

11.2 La posizione di un arbitro è determinata in modo analogo a quella di un giocatore. Quando la palla tocca un arbitro, è come se toccasse il terreno di gioco nella posizione in cui si trova l'arbitro.

Art. 12 Salto a due e possesso alternato

12.1 Definizione di salto a due

12.1.1 Un salto a due ha luogo quando un arbitro lancia la palla tra 2 avversari.

12.1.2 Una palla trattenuta si verifica quando uno o più giocatori di squadre avversarie hanno una o entrambe le mani saldamente sulla palla, in modo che nessun giocatore possa ottenerne il controllo senza eccessiva forza.

12.2 Procedura del salto a due

12.2.1 Ciascun saltatore deve stare con entrambi i piedi all'interno della metà del cerchio centrale più vicina al proprio canestro e con un piede vicino alla linea centrale.

12.2.2 I compagni di squadra non possono occupare posizioni adiacenti attorno al cerchio se un avversario desidera occupare una di quelle posizioni.

12.2.3 L'arbitro deve, quindi, lanciare la palla verticalmente verso l'alto tra i 2 avversari, più in alto rispetto al punto che ciascuno di essi possa raggiungere saltando.

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

12.2.5 Nessun saltatore deve lasciare la propria posizione fino a quando la palla non sia stata legalmente toccata.

12.2.6 Nessun saltatore può prendere la palla, oppure toccarla più di due volte, fino a quando la palla non abbia toccato uno dei giocatori non saltatori o il terreno di gioco.

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

12.2.8 I giocatori non saltatori non possono avere nessuna parte del corpo sulla o sopra la linea del cerchio (cilindro) prima che la palla sia stata toccata.

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

12.3 Sanzione

Il gioco deve essere ripreso con una rimessa per la squadra avversaria dal punto più vicino a quello dell'infrazione, tranne che direttamente dietro il tabellone.

12.4 Situazioni di salto a due

Una situazione di salto a due si verifica quando:

- viene fischiata una palla trattenuta.
- la palla esce dal terreno di gioco e gli arbitri sono in dubbio o in disaccordo su chi abbia toccato per ultimo la palla.
- avviene una doppia violazione sull'ultimo tiro libero non realizzato.

- una palla viva si blocca tra l'anello e il tabellone, tranne:
 - tra tiri liberi,
 - dopo l'ultimo tiro libero seguito da una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra.
- la palla diventa morta quando nessuna squadra ha il controllo della palla o ha diritto alla palla.
- dopo la compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre, se non rimangono altre sanzioni per falli da amministrare e nessuna squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla prima del primo fallo o della violazione.
- devono iniziare tutti i quarti diversi dal primo e da tutti i tempi supplementari.

12.5 Definizione di possesso alternato

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

12.6 Procedura di possesso alternato

- 12.6.1** In tutte le situazioni di salto a due, le squadre devono alternarsi nel possesso della palla per una rimessa dal punto più vicino a dove avviene la situazione di salto a due, tranne che direttamente dietro il tabellone.
- 12.6.2** La squadra che non ottiene il primo controllo di una palla viva, dopo il salto a due, avrà diritto alla prima rimessa di possesso alternato.
- 12.6.3** La squadra, che ha diritto al successivo possesso alternato al termine di ogni quarto o tempo supplementare, dovrà iniziare il quarto o tempo supplementare successivo con una rimessa dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, a meno che non ci siano ulteriori sanzioni di tiro libero e possesso della palla da amministrare.
- 12.6.4** La squadra che ha diritto alla rimessa per possesso alternato dovrà essere indicata dalla freccia di possesso alternato in direzione del canestro avversario. La direzione della freccia dovrà essere invertita immediatamente al termine della rimessa per possesso alternato.
- 12.6.5** Una violazione commessa da una squadra durante la propria rimessa per possesso alternato ne comporta la perdita. La direzione della freccia di possesso alternato dovrà essere invertita immediatamente, per indicare che gli avversari della squadra, che ha commesso la violazione, avranno diritto alla rimessa per possesso alternato alla successiva situazione di salto a due. Il gioco dovrà quindi riprendere assegnando la palla agli avversari della squadra che ha commesso la violazione, per una rimessa dal punto della rimessa originale.
- 12.6.6** Un fallo di una qualunque delle due squadre:
- prima dell'inizio di un quarto diverso dal primo o di un tempo supplementare ovvero
 - durante una rimessa per possesso alternato,
- non fa perdere alla squadra, che ha diritto alla rimessa, quel possesso alternato.

Art. 13 Come si gioca palla

13.1 Definizione

Durante la gara, la palla si gioca solamente con la(e) mano(i) e può essere passata, lanciata, toccata, rotolata o palleggiata in qualsiasi direzione, fatte salve le restrizioni di questo Regolamento.

13.2 Regola

Un giocatore non deve correre con la palla, né toccarla calciarla o bloccarla deliberatamente con qualunque parte della gamba oppure colpirla con il pugno.

Tuttavia, toccare la palla o venirne a contatto, accidentalmente, con qualunque parte dellagamba, non è una violazione.

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

13.3 Sanzione

Il gioco deve essere ripreso con una rimessa per la squadra avversaria dal punto più vicino a quello dell'infrazione, tranne che direttamente dietro il tabellone.

Art. 14 Controllo della palla

14.1 Definizione

14.1.1 Il controllo della palla da parte di una squadra **inizia** quando un giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva perché la trattiene o la palleggia oppure ha una palla viva a sua disposizione.

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

- un giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva.
- la palla viene passata tra compagni di squadra.

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

- un avversario ottiene il controllo della palla.
- la palla diventa morta.
- la palla ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore durante un tiro a canestro su azione o un tiro libero.

Art. 15 Giocatore in atto di tiro

15.1 Definizione

15.1.1 Un tiro a canestro su azione o un tiro libero si verifica quando la palla, nella(e) mano(i) di un giocatore, viene lanciata in aria verso il canestro avversario.

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

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

Un movimento continuo durante una penetrazione a canestro o durante altri tiri in movimento è un'azione di un giocatore che prende la palla, mentre sta avanzando o al termine del palleggio, e continua poi con il movimento di tiro, generalmente verso l'alto.

15.1.2 L'atto di tiro:

- inizia quando il giocatore comincia, a giudizio di un arbitro, a muovere la palla verso l'alto in direzione del canestro avversario.
- termina quando la palla ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore, ovvero quando viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo e, nel caso di un tiratore in aria, quando entrambi i piedi sono tornati a terra.

15.1.3 L'atto di tiro, in una situazione di movimento continuo durante una penetrazione a canestro o durante altri tiri in movimento:

- inizia quando la palla si trova nella(e) mano(i) del giocatore, al termine di un palleggio o su una presa in volo, e il giocatore comincia, a giudizio di un arbitro, il movimento che precede il rilascio della palla per un tiro a canestro.
- termina quando la palla ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore, ovvero quando viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo e, nel caso di un tiratore in aria, quando entrambi i piedi sono tornati a terra.

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

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

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

Art. 16 Canestro: realizzazione e valore

16.1 Definizione

16.1.1 Un canestro viene realizzato quando una palla viva entra nel canestro dall'alto e vi rimane all'interno oppure passa completamente attraverso il canestro.

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

16.2 Regola

16.2.1 Alla squadra che realizza nel canestro avversario verranno assegnati:

- 1 punto, per un canestro realizzato su un tiro libero.
- 2 punti, per un canestro realizzato dall'area di tiro da 2 punti.
- 3 punti, per un canestro realizzato dall'area di tiro da 3 punti.
- 2 punti, per un canestro realizzato a seguito di un tocco legale di un qualsiasi giocatore dopo che la palla ha toccato l'anello durante un ultimo tiro libero.

16.2.2 Se un giocatore realizza **accidentalmente** nel proprio canestro, il canestro vale 2 punti e sarà registrato a referto come realizzato dal capitano della squadra avversaria sul terreno di gioco.

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

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

16.2.5 Affinché un giocatore possa ottenere il controllo della palla su una rimessa, oppure su un rimbalzo dopo l'ultimo tiro libero, per tentare un tiro a canestro su azione, il cronometro di gara o il cronometro dei 24 secondi deve indicare 0.3 (3 decimi di secondo) o più. Se il cronometro di gara o il cronometro dei 24 secondi indica 0.2 o 0.1, l'unico modo per realizzare un canestro valido su azione è toccare o schiacciare direttamente la palla, a condizione che la(e) mano(i) del giocatore non stia(n)o più toccando la palla quando il cronometro di gara o il cronometro dei 24 secondi indica 0.0.

Art. 17 Rimessa in gioco da fuori campo

17.1 Definizione

17.1.1 Una rimessa si ha quando la palla viene passata all'interno del terreno di gioco dal giocatore fuori campo incaricato della rimessa.

17.1.2 Una rimessa:

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

17.2 Procedura

- 17.2.1** Un arbitro deve consegnare la palla o metterla a disposizione del giocatore che effettua la rimessa. L'arbitro può anche lanciare o far rimbalzare la palla a condizione che:
- l'arbitro si trovi a non più di 4 m dal giocatore che effettua la rimessa.
 - il giocatore che effettua la rimessa sia nel punto corretto, come indicato dall'arbitro.
- 17.2.2** Il giocatore deve effettuare la rimessa dal punto più vicino all'infrazione o a dove il gioco è stato fermato, tranne che direttamente dietro il tabellone.
- 17.2.3** All'inizio di tutti i quarti, diversi dal primo, e di tutti i tempi supplementari, la rimessa deve essere amministrata dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.
- Il giocatore che effettua la rimessa deve avere i piedi a cavallo della linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, e ha diritto di passare la palla a un compagno di squadra in qualunque punto del terreno di gioco.
- 17.2.4** L'allenatore, che richiede una sospensione quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in un tempo supplementare e la sua squadra ha diritto al possesso della palla nella sua zona di difesa, ha diritto di decidere se il gioco deve essere ripreso con una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della propria squadra, oppure dalla zona di difesa della propria squadra nel punto più vicino a dove il gioco è stato fermato.
- 17.2.5** A seguito di un fallo personale commesso da un giocatore della squadra in controllo di una palla viva o della squadra che aveva diritto alla palla, il gioco deve essere ripreso con una rimessa dal punto più vicino all'infrazione.
- 17.2.6** A seguito di un fallo tecnico, il gioco deve essere ripreso con una rimessa dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico, salvo diversa indicazione contenuta in questo Regolamento.
- 17.2.7** A seguito di un fallo antisportivo o da espulsione, il gioco deve essere ripreso con una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra, salvo diversa indicazione contenuta in questo Regolamento.
- 17.2.8** A seguito di una rissa, il gioco deve essere ripreso come indicato nell'Art. 39.
- 17.2.9** Ogni volta che la palla entra nel canestro, ma il canestro su azione o il tiro libero non è valido, il gioco deve essere ripreso con una rimessa dalla linea di tiro libero estesa.
- 17.2.10** A seguito di un canestro su azione o di un ultimo tiro libero realizzato:
- qualunque giocatore della squadra che non ha realizzato deve effettuare la rimessa da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo di quella squadra. Questo si applica anche dopo che un arbitro consegna o mette a disposizione la palla al giocatore che effettua la rimessa dopo una sospensione, o dopo qualunque interruzione del gioco, che avvenga a seguito della realizzazione di un canestro su azione o di un ultimo tiro libero.
 - il giocatore che effettua la rimessa può muoversi lateralmente e/o all'indietro e la palla può essere passata tra compagni di squadra dietro la linea di fondo, ma il conteggio dei 5 secondi inizia quando la palla è a disposizione del primo giocatore fuori campo.

17.3 Regola

17.3.1 Il giocatore che effettua la rimessa non deve:

- impiegare più di 5 secondi per rilasciare la palla.
- entrare all'interno del terreno di gioco mentre ha la palla nella(e) propria(e) mano(i).
- far toccare alla palla il fuori campo, dopo che sia stata rilasciata durante la rimessa.
- toccare la palla all'interno del terreno di gioco prima che essa abbia toccato un altro giocatore.
- far entrare la palla direttamente nel canestro.
- muoversi lateralmente, in una o in entrambe le direzioni, dal punto indicato per la rimessa dietro la linea perimetrale, per una distanza totale superiore a 1 m prima di rilasciare la palla.

Tuttavia, al giocatore è permesso muoversi all'indietro rispetto alla linea perimetrale per quanto lo spazio a disposizione lo permetta.

17.3.2 Durante la rimessa gli altri giocatori non devono:

- avere alcuna parte del corpo sopra la linea perimetrale prima che la palla sia stata lanciata oltre la linea perimetrale.
- trovarsi a meno di 1 m dal giocatore che effettua la rimessa quando, nel punto della rimessa, ci sono meno di 2 m di distanza tra la linea perimetrale e qualunque ostacolo presente nel fuori campo.

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

Se un giocatore difensore:

- muove qualunque parte del corpo sopra la linea perimetrale per interferire con la rimessa, o
- è più vicino di 1 m dal giocatore che effettua la rimessa quando, nel punto della rimessa, ci sono meno di 2 m di distanza tra la linea perimetrale e qualunque ostacolo presente nel fuori campo, commette una violazione e deve essere sanzionato un fallo tecnico.

Un'infrazione all'articolo 17.3 è una violazione.

17.4 Sanzione

La palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa dal punto della rimessa originale.

Art. 18 **Sospensione**

18.1 **Definizione**

Una sospensione è un'interruzione del gioco richiesta dall'allenatore o dal primo assistente allenatore.

18.2 **Regola**

18.2.1 Ogni sospensione deve durare 1 minuto.

18.2.2 Una sospensione può essere concessa durante un'opportunità di sospensione.

18.2.3 Un'opportunità di sospensione inizia:

- per entrambe le squadre, quando la palla diventa morta, il cronometro di gara è fermo e l'arbitro ha terminato la sua comunicazione con il tavolo degli ufficiali di campo.
- per entrambe le squadre, quando la palla diventa morta a seguito di un ultimo tiro libero realizzato.
- per la squadra che subisce un canestro, quando un canestro su azione viene realizzato.

18.2.4 Un'opportunità di sospensione termina quando la palla è a disposizione di un giocatore per una rimessa o per un primo tiro libero.

18.2.5 A ciascuna squadra possono essere concesse:

- 2 sospensioni durante il primo tempo.
- 3 sospensioni durante il secondo tempo, con un massimo di 2 di queste quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto.
- 1 sospensione durante ogni tempo supplementare.

18.2.6 Le sospensioni non utilizzate non possono essere cumulate con quelle concedibili nel secondo tempo o nel successivo tempo supplementare.

18.2.7 Una sospensione viene addebitata alla squadra il cui allenatore ne abbia fatto richiesta per primo, a meno che la sospensione sia concessa a seguito di un canestro su azione realizzato dagli avversari e senza che sia stata fischiata un'infrazione.

18.2.8 Una sospensione non deve essere concessa alla squadra che realizza un canestro su azione quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare, a meno che un arbitro abbia fermato il gioco.

18.3 **Procedura**

18.3.1 Solo l'allenatore o il primo assistente allenatore ha il diritto di richiedere una sospensione. Egli deve stabilire un contatto visivo con gli ufficiali di campo, oppure recarsi al tavolo degli ufficiali di campo, e chiedere chiaramente una sospensione, facendo l'apposito segnale convenzionale con le mani.

18.3.2 Una richiesta di sospensione può essere annullata solamente prima che venga azionato il segnale acustico del cronometrista.

18.3.3 La sospensione:

- **inizia** quando l'arbitro fischia ed effettua la segnalazione.
- **termina** quando l'arbitro fischia e invita le squadre a rientrare sul terreno di gioco.

18.3.4 Non appena inizia un'opportunità di sospensione, il cronometrista deve azionare il segnale acustico per avvisare gli arbitri che una squadra ha richiesto una sospensione.

Se viene realizzato un tiro a canestro su azione contro la squadra che ha richiesto una sospensione, il cronometrista deve fermare immediatamente il cronometro di gara e azionare il segnale acustico.

18.3.5 Durante una sospensione e durante un intervallo di gara prima dell'inizio del secondo quarto, del quarto quarto o di ogni tempo supplementare, i giocatori possono lasciare il terreno di gioco e sedersi sulla panchina della propria squadra, così come qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina può entrare sul terreno di gioco, purché rimanga nelle vicinanze dell'area della panchina della propria squadra.

18.3.6 Se la richiesta di sospensione viene effettuata da una qualunque delle due squadre dopo che la palla è a disposizione del tiratore per il primo tiro libero, la sospensione deve essere concessa se:

- l'ultimo tiro libero viene realizzato.
- l'ultimo tiro libero, se non realizzato, è seguito da una rimessa.
- un fallo viene fischiato tra tiri liberi. In questo caso il(i) tiro(i) libero(i) deve essere completato e la sospensione deve essere concessa prima che sia amministrata la sanzione del nuovo fallo, salvo diversa indicazione contenuta in questo Regolamento.
- un fallo viene fischiato prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo tiro libero. In questo caso la sospensione deve essere concessa prima che sia amministrata la sanzione del nuovo fallo.
- una violazione viene fischiata prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo tiro libero. In questo caso la sospensione deve essere concessa prima che sia amministrata la rimessa.

Nel caso di blocchi consecutivi di tiri liberi e/o possesso della palla risultanti da più di 1 sanzione per fallo, ciascun blocco deve essere trattato separatamente.

Art. 19 Sostituzione

19.1 Definizione

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

19.2 Regola

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

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

- per entrambe le squadre, quando la palla diventa morta, il cronometro di gara è fermo e l'arbitro ha terminato la sua comunicazione con il tavolo degli ufficiali di campo.
- per entrambe le squadre, quando la palla diventa morta a seguito di un ultimo tiro libero realizzato.

- per la squadra che ha subito il canestro, quando un canestro su azione viene realizzato e il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare.

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

19.2.4 Un giocatore che è diventato un sostituto e un sostituto che è diventato un giocatore non possono rispettivamente rientrare o uscire dal gioco fino a quando la palla non diventi nuovamente morta, dopo una fase di gioco con il cronometro in movimento, a meno che:

- la squadra sia rimasta con meno di 5 giocatori sul terreno di gioco.
- il giocatore che ha diritto a dei tiri liberi, come risultato della correzione di un errore, sia in panchina dopo essere stato legalmente sostituito.

19.2.5 Una sostituzione non deve essere concessa alla squadra che realizza un canestro su azione quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare, a meno che un arbitro abbia fermato il gioco.

19.2.6 Se un giocatore riceve cure mediche o una qualunque assistenza, deve essere sostituito, a meno che la squadra sia rimasta con meno di 5 giocatori sul terreno di gioco.

19.3 Procedura

19.3.1 Solo un sostituto ha il diritto di richiedere una sostituzione. Egli (non l'allenatore o il primo assistente allenatore) deve recarsi al tavolo degli ufficiali di campo e chiedere chiaramente una sostituzione, facendo l'apposito segnale convenzionale con le mani, oppure sedendosi sulla sedia per le sostituzioni. Deve essere pronto a giocare immediatamente.

19.3.2 Una richiesta di sostituzione può essere annullata solamente prima che venga azionato il segnale acustico del cronometrista.

19.3.3 Non appena inizia un'opportunità di sostituzione, il cronometrista deve azionare il segnale acustico per avvisare gli arbitri che è stata richiesta una sostituzione.

19.3.4 Il sostituto deve rimanere all'esterno della linea perimetrale fino a che l'arbitro non fischia, effettua il segnale di sostituzione e lo invita a entrare sul terreno di gioco.

19.3.5 Al giocatore che viene sostituito è concesso di recarsi direttamente nella panchina della propria squadra senza presentarsi né al cronometrista né all'arbitro.

19.3.6 Le sostituzioni devono essere completate il più velocemente possibile. Un giocatore che ha commesso 5 falli o che è stato espulso deve essere sostituito immediatamente (impiegando non più di 30 secondi). Se, a giudizio di un arbitro, si verifica un ritardo nella ripresa del gioco, deve essere addebitata una sospensione alla squadra responsabile. Se la squadra ha esaurito le sospensioni, può essere addebitato un fallo tecnico per ritardo nella ripresa del gioco all'allenatore, registrato come "B".

19.3.7 Se una sostituzione viene richiesta durante una sospensione o durante un intervallo di gara che non sia quello di metà gara, il sostituto deve presentarsi al cronometrista prima di entrare in gioco.

19.3.8 Se il tiratore di tiri liberi deve essere sostituito perché:

- è infortunato, o
- ha commesso 5 falli, o
- è stato espulso,

il(i) tiro(i) libero(i) deve essere effettuato dal suo sostituto, che non può essere sostituito nuovamente fino a quando non abbia giocato la successiva fase di gioco con il cronometro in movimento.

19.3.9 Se la richiesta di sostituzione viene effettuata da un qualunque giocatore delle due squadre dopo che la palla è a disposizione del tiratore per il primo tiro libero, la sostituzione deve essere concessa se:

- l'ultimo tiro libero viene realizzato.
- l'ultimo tiro libero, se non realizzato, è seguito da una rimessa.
- un fallo viene fischiato tra tiri liberi. In questo caso il(i) tiro(i) libero(i) deve essere completato e la sostituzione deve essere concessa prima che sia amministrata la sanzione del nuovo fallo, salvo diversa indicazione contenuta in questo Regolamento.
- un fallo viene fischiato prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo tiro libero. In questo caso la sostituzione deve essere concessa prima che sia amministrata la sanzione del nuovo fallo.
- una violazione viene fischiata prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo tiro libero. In questo caso la sostituzione deve essere concessa prima che sia amministrata la rimessa.

Nel caso di blocchi consecutivi di tiri liberi e/o possesso della palla risultanti da più di 1 sanzione per fallo, ciascun blocco deve essere trattato separatamente.

Art. 20 **Gara persa per forfait**

20.1 **Regola**

Una squadra perde la gara per rinuncia se:

- non è presente o non è in grado di schierare 5 giocatori pronti a giocare entro 15 minuti dall'orario previsto per l'inizio della gara.
- il suo comportamento impedisce lo svolgimento della gara.
- si rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo dal primo arbitro.

20.2 **Sanzione**

20.2.1 La gara viene vinta dagli avversari e il punteggio sarà di 20 a 0. Inoltre, la squadra rinunciataria sarà soggetta alle sanzioni previste dal Regolamento Esecutivo Gare.

20.2.2 In una serie composta da 2 gare (andata e ritorno) con punteggio complessivo e in una serie di play-off al meglio delle 3 gare, la squadra che rinuncia alla prima, seconda o terza gara perderà la serie per rinuncia. Questo non si applica alle serie di play-off al meglio delle 5 o delle 7 gare.

20.2.3 Se in un torneo una squadra rinuncia a una gara per la seconda volta, la squadra deve essere esclusa dal torneo e i risultati di tutte le gare giocate da questa squadra devono essere annullati.

Art. 21 Gara persa per inferiorità numerica

21.1 Regola

Una squadra perde la gara per inferiorità numerica se, durante la gara, ha meno di 2 giocatori pronti a giocare sul terreno di gioco.

21.2 Sanzione

21.2.1 Se la squadra che vince la gara per inferiorità numerica è in vantaggio, il punteggio rimarrà quello del momento in cui la gara è stata interrotta. Se non è in vantaggio, il punteggio sarà di 2 a 0 in suo favore. La squadra che perde per inferiorità numerica sarà soggetta alle sanzioni previste dal Regolamento Esecutivo Gare.

21.2.2 In una serie composta da 2 gare (andata e ritorno) con punteggio complessivo, la squadra che perde per inferiorità numerica la prima o la seconda gara perderà la serie.

REGOLA CINQUE - VIOLAZIONI

Art. 22 Violazioni

22.1 Definizione

Una violazione è un'infrazione alle regole.

22.2 Sanzione

La palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa dal punto più vicino a dove è stata commessa l'infrazione, tranne che direttamente dietro il tabellone, salvo diversa indicazione contenuta in questo Regolamento.

Art. 23 Giocatore fuori campo e palla fuori campo

23.1 Definizione

23.1.1 Un **giocatore** viene considerato fuori campo quando una qualsiasi parte del suo corpo è a contatto con il campo di gioco oppure con qualunque oggetto, che non sia un giocatore, che si trova al di sopra, all'esterno o sulla linea perimetrale.

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

- un giocatore o qualsiasi altra persona che sia fuori dal terreno di gioco.
- il campo di gioco o qualunque oggetto che si trova al di sopra, all'esterno o sulla linea perimetrale.
- i supporti del tabellone, la parte posteriore del tabellone o qualunque oggetto al di sopra del terreno di gioco.

23.2 Regola

23.2.1 Responsabile dell'uscita della palla fuori campo è l'ultimo giocatore che tocca la palla o viene toccato dalla palla prima che questa esca fuori dal terreno di gioco, anche se la palla poi esce dal terreno di gioco perché tocca qualcosa di diverso da un giocatore.

23.2.2 Se la palla esce fuori campo perché tocca o è toccata da un giocatore che è sulla linea perimetrale o al suo esterno, questo giocatore è responsabile dell'uscita della palla fuori del terreno di gioco.

23.2.3 Se un giocatore(i) si sposta(no) nel fuori campo o nella propria zona di difesa **durante** una palla trattenuta, si verifica una situazione di salto a due.

Art. 24 Palleggio

24.1 Definizione

24.1.1 Un palleggio è il movimento di una palla viva causato da un giocatore in controllo di quella palla, che la lancia, la tocca, la fa rotolare o la fa rimbalzare sul terreno di gioco.

24.1.2 Un palleggio **inizia** quando un giocatore, avendo acquisito il controllo di una palla viva sul terreno di gioco, la lancia, la tocca, la fa rotolare o la fa rimbalzare e la tocca nuovamente prima che essa tocchi un altro giocatore.

Durante un palleggio il giocatore non può posizionare alcuna parte della sua mano al di sotto della palla e trasportarla da un punto a un altro né sospendere il palleggio e poi riprenderlo.

Durante un palleggio la palla può essere lanciata in aria, purché essa tocchi il terreno di gioco o un altro giocatore prima che il giocatore che l'ha lanciata la tocchi nuovamente con le sue mani.

Non c'è limite al numero di passi che un giocatore può fare quando la palla non è a contatto con le sue mani.

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

24.1.3 Un giocatore che accidentalmente perde e poi ottiene, una seconda volta, il controllo di una palla viva sul terreno di gioco si considera abbia effettuato una presa difettosa.

24.1.4 Non costituiscono palleggi:

- tiri a canestro in successione.
- prese difettose all'inizio o al termine di un palleggio.
- tentativi di ottenere il controllo della palla toccandola per allontanarla da altri giocatori.
- toccare la palla per toglierla al controllo di un altro giocatore.
- deviare un passaggio e ottenere il controllo della palla.
- passare la palla da una mano all'altra e trattenerla con una o entrambe le mani prima che tocchi il terreno di gioco, a condizione che non venga commessa una violazione di passi.
- lanciare la palla contro il tabellone e ottenerne il controllo una seconda volta.

24.2 Regola

Un giocatore non deve palleggiare per una seconda volta dopo che abbia terminato il suo primo palleggio, a meno che tra i 2 palleggi non abbia perso il controllo della 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 una presa difettosa che tocca o è stata toccata da un altro giocatore.

Art. 25 Passi

25.1 Definizione

25.1.1 **Passi** è il movimento illegale di uno o entrambi i piedi, in qualunque direzione, mentre si trattiene una palla viva sul terreno di gioco, oltre i limiti indicati in questo articolo.

25.1.2 Un **giro** è il movimento legale in cui un giocatore che sta trattenendo una palla viva sul terreno di gioco si muove una o più volte in qualunque direzione con lo stesso piede, mentre l'altro piede, chiamato piede perno, è mantenuto fermo nel suo punto di contatto con il terreno di gioco.

25.2 Regola

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

- se un giocatore che prende palla mentre è fermo, con entrambi i piedi a contatto con il terreno di gioco:
 - nel momento in cui un piede viene sollevato, l'altro diventa il piede perno.
 - per iniziare un palleggio, il piede perno non può essere sollevato prima che la palla abbia lasciato la(e) mano(i).
 - per passare o tirare a canestro, il giocatore può saltare con il piede perno, ma nessun piede può tornare sul terreno di gioco prima che la palla abbia lasciato la(e) mano(i).
- un giocatore prende la palla mentre sta avanzando, o sta terminando un palleggio, può fare due passi per fermarsi, passare o tirare la palla:
 - se, dopo aver ricevuto la palla, un giocatore deve rilasciarla per iniziare il suo palleggio prima del secondo passo.
 - il primo passo si verifica quando uno o entrambi i piedi toccano il terreno di gioco dopo aver ottenuto il controllo della palla.
 - il secondo passo si verifica dopo il primo passo quando l'altro piede tocca il terreno di gioco o entrambi i piedi toccano simultaneamente il terreno di gioco.
 - se il giocatore, che si ferma sul primo passo, ha entrambi i piedi a contatto con il terreno di gioco oppure i piedi toccano simultaneamente il terreno di gioco, può girarsi usando qualunque piede come piede perno. Se poi il giocatore salta con entrambi i piedi, nessun piede può tornare sul terreno di gioco prima che la palla abbia lasciato la(e) mano(i).
 - se un giocatore atterra con un piede, può girarsi solamente usando quel piede come perno.
 - se un giocatore salta con un piede sul primo passo, può atterrare con entrambi i piedi simultaneamente per il secondo passo. In questa situazione, il giocatore non può girarsi con alcun piede. Se poi uno o entrambi i piedi vengono sollevati dal terreno di gioco, nessun piede può tornare sul terreno di gioco prima che la palla abbia lasciato la(e) mano(i).
 - se entrambi i piedi sono sollevati dal terreno di gioco e il giocatore atterra con entrambi i piedi simultaneamente, nel momento in cui un piede è sollevato, l'altro diventa il piede perno.
 - un giocatore non può toccare il terreno di gioco consecutivamente con lo stesso piede o con entrambi i piedi dopo aver terminato il palleggio, oppure dopo aver ottenuto il controllo della palla.

25.2.2 Un giocatore che cade, si sdraia o si siede sul terreno di gioco:

- non commette violazione se, mentre cade e scivola sul terreno di gioco, trattiene la palla oppure, mentre è sdraiato o seduto sul terreno di gioco, ottiene il controllo della palla.
- commette violazione se rotola o tenta di rialzarsi mentre trattiene la palla.

Art. 26 3 Secondi

26.1 Regola

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

26.1.2 Deve essere concessa una tolleranza ad un giocatore che:

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

26.1.3 Per essere considerato fuori dall'area dei 3 secondi, il giocatore deve mettere entrambi i piedi all'esterno dell'area stessa.

Art. 27 Giocatore marcato da vicino

27.1 Definizione

Un giocatore che trattiene una palla viva sul terreno di gioco è marcato da vicino quando un avversario è in una posizione legale di difesa attiva, a una distanza non superiore a 1 m.

27.2 Regola

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

Art. 28 8 Secondi

28.1 Regola

28.1.1 Ogni volta che:

- un giocatore nella zona di difesa ottiene il controllo di una palla viva, o
- durante una rimessa, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualunque giocatore nella zona di difesa e la squadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo della palla nella propria zona di difesa,

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

28.1.2 La squadra ha fatto pervenire la palla nella propria zona di attacco, ogni volta che:

- la palla, non controllata da alcun giocatore, tocca la zona di attacco.
- la palla tocca o è legalmente toccata da un giocatore attaccante che ha entrambi i piedi completamente a contatto con la propria zona di attacco.
- la palla tocca o è legalmente toccata da un giocatore difensore che ha parte del suo corpo a contatto con la propria zona di difesa.
- la palla tocca un arbitro che ha parte del proprio corpo a contatto con la zona di attacco della squadra in controllo della palla.
- durante un palleggio dalla zona di difesa alla zona di attacco, la palla ed entrambi i piedi del palleggiatore sono completamente a contatto con la zona di attacco.

28.1.3 Il periodo di 8 secondi deve continuare per il tempo rimanente quando, alla stessa squadra che aveva precedentemente il controllo della palla, viene assegnata una rimessa nella zona di difesa, come risultato di:

- palla fuori campo.
- infortunio di un giocatore della stessa squadra.
- fallo tecnico commesso da quella squadra.
- situazione di salto a due.
- doppio fallo.
- compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre.

Art. 29 24 secondi

29.1 Regola

29.1.1 Ogni volta che:

- un giocatore ottiene il controllo di una palla **viva** sul terreno di gioco,
- durante una rimessa, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualunque giocatore sul terreno di gioco e la squadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo della palla, quella squadra deve tentare un tiro a canestro su azione entro 24 secondi.

Per considerare un tiro a canestro avvenuto entro 24 secondi,:

- la palla deve lasciare la(e) mano(i) del giocatore prima che il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi suoni, e
- la palla deve toccare l'anello oppure entrare nel canestro dopo aver lasciato la(e) mano(i) del giocatore.

29.1.2 Quando un tiro a canestro su azione è tentato vicino allo scadere del periodo di 24 secondi e il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi suona mentre la palla è in aria:

- se la palla entra nel canestro, non si verifica alcuna violazione, il segnale acustico deve essere ignorato e il canestro deve essere convalidato.
- se la palla tocca l'anello, ma non entra nel canestro, non si verifica alcuna violazione, il segnale acustico deve essere ignorato e il gioco deve continuare.
- se la palla non tocca l'anello, si verifica una violazione. Tuttavia, se gli avversari ottengono un chiaro e immediato controllo della palla, il segnale acustico deve essere ignorato e il gioco deve continuare.

Quando il tabellone è equipaggiato con illuminazione gialla nella parte superiore del suo perimetro, l'illuminazione ha la precedenza rispetto al segnale acustico del cronometro dei 24 secondi.

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

29.2 Procedura

29.2.1 Dopo il salto a due o dopo la rimessa dalla linea centrale estesa all'inizio di un quarto, diverso dal primo, o di un supplementare, se un giocatore ottiene il controllo della palla viva in campo, indifferentemente in zona di difesa o di attacco, il cronometro dei 24 secondi deve iniziare il suo conteggio da 24 secondi.

29.2.2 Il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato ogni volta che il gioco viene fermato da un arbitro:

- per un fallo o una violazione (non quando la palla esce fuori campo) commessi dalla squadra che non controllava la palla,
- per una qualunque valida ragione imputabile alla squadra che non controllava la palla,
- per una qualunque valida ragione non imputabile ad alcuna squadra.

In queste situazioni, il possesso della palla deve essere assegnato alla stessa squadra che in precedenza aveva il controllo della palla. Se la rimessa viene amministrata:

- nella zona di difesa di quella squadra, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a 24 secondi.
- nella zona di attacco di quella squadra, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato come segue:
 - se indicava 14 secondi o più quando il gioco è stato fermato, non deve essere resettato, ma deve continuare dal tempo in cui è stato fermato.
 - se indicava 13 secondi o meno quando il gioco è stato fermato, deve essere resettato a 14 secondi.

Tuttavia, se il gioco viene fermato da un arbitro per una qualunque valida ragione non imputabile ad alcuna squadra e, a giudizio dell'arbitro, il reset del cronometro dei 24 secondi ponesse gli avversari in una situazione di svantaggio, il cronometro dei 24 secondi deve continuare dal tempo in cui è stato fermato.

29.2.3 Il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato ogni volta che il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo o una violazione (incluso quando la palla esce fuori campo) commessi **dalla squadra in controllo della palla** e la rimessa deve essere assegnata alla squadra avversaria.

Il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato anche quando, per la procedura di possesso alternato, viene assegnata una rimessa alla nuova squadra che attacca.

Se la rimessa per quella squadra viene amministrata:

- nella propria zona di difesa, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a nuovi 24 secondi.
- nella propria zona di attacco, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a 14 secondi.

29.2.4 Ogni volta che il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo tecnico commesso dalla squadra in controllo della palla, il gioco deve essere ripreso con una rimessa dal punto più vicino a dove il gioco è stato fermato. Il cronometro dei 24 secondi non deve essere resettato, ma deve continuare dal tempo in cui è stato fermato.

29.2.5 Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in un tempo supplementare, a seguito di una sospensione richiesta dalla squadra che ha diritto al possesso di palla nella propria zona di difesa, l'allenatore di quella squadra può decidere se il gioco deve essere ripreso con una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della propria squadra, oppure dalla zona di difesa della propria squadra nel punto più vicino a dove il gioco è stato fermato.

Dopo la sospensione, la rimessa deve essere amministrata come segue:

- se la rimessa è a seguito di una palla uscita fuori campo e viene amministrata:
 - nella zona di difesa, il cronometro dei 24 secondi deve continuare dal tempo in cui è stato fermato;
 - nella zona di attacco: se il cronometro dei 24 secondi indica 13 secondi o meno, deve continuare dal tempo in cui è stato fermato. Se il cronometro dei 24 secondi indica 14 secondi o più, deve essere resettato.
- se la rimessa è a seguito di un fallo o di una violazione (non quando la palla esce fuori campo) e viene amministrata:
 - nella zona di difesa, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a 24 secondi.

- nella zona di attacco, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a 14 secondi.
- se la sospensione viene richiesta dalla squadra che ha diritto a un nuovo controllo della palla e viene amministrata:
 - nella zona di difesa, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a 24 secondi.
 - nella zona di attacco, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a 14 secondi.

29.2.6 Quando a una squadra viene assegnata una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco, come parte della sanzione per un fallo antisportivo o da espulsione, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a 14 secondi.

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

- 24 secondi, se la squadra avversaria ottiene il controllo della palla.
- 14 secondi, se la squadra che ottiene nuovamente il controllo della palla è la stessa che la controllava prima che toccasse l'anello.

29.2.8 Se il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi **suona per errore** mentre una squadra ha il controllo della palla, oppure nessuna squadra ha il controllo della palla, il segnale acustico deve essere ignorato e il gioco deve continuare.

Tuttavia se, a giudizio di un arbitro, la squadra in controllo della palla è stata posta in una situazione di svantaggio, il gioco deve essere fermato, il cronometro dei 24 secondi deve essere corretto e il possesso della palla deve essere assegnato a quella squadra.

Art. 30 Ritorno della palla nella zona di difesa

30.1 Definizione

30.1.1 Una squadra è in controllo di una palla viva nella propria zona di attacco quando:

- un giocatore di quella squadra tocca la propria zona di attacco con entrambi i piedi mentre trattiene, prende o palleggia la palla nella propria zona di attacco, o
- la palla viene passata tra i giocatori di quella squadra nella propria zona di attacco.

30.1.2 Una squadra in controllo di una palla viva nella propria zona di attacco fa tornare illegalmente la palla nella propria zona di difesa, se un giocatore di quella squadra è l'ultimo a toccare la palla nella propria zona di attacco e la palla è poi toccata per primo da un giocatore di quella squadra:

- che ha parte del proprio corpo a contatto con la zona di difesa, o
- dopo che la palla ha toccato la zona di difesa di quella squadra.

Questa restrizione si applica a tutte le situazioni nella zona di attacco della squadra, incluso le rimesse. Tuttavia, non si applica a un giocatore che salta dalla propria zona di attacco, stabilisce un nuovo controllo della palla per la propria squadra mentre è ancora in aria, e poi atterra con la palla nella propria zona di difesa.

30.2 Regola

Una squadra che è in controllo di una palla viva nella propria zona di attacco non può far tornare illegalmente la palla nella propria zona di difesa.

30.3 Sanzione

La palla deve essere assegnata alla squadra avversaria per una rimessa nella propria zona di attacco dal punto più vicino all'infrazione, tranne che direttamente dietro il tabellone.

Art. 31 Interferenza sul tentativo di realizzazione e interferenza sul canestro

31.1 Definizione

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

- **Inizia** quando la palla lascia la(e) mano(i) di un giocatore in atto di tiro.
- **Termina** quando la palla:
 - entra nel canestro direttamente dall'alto e vi rimane all'interno oppure lo attraversa completamente.
 - non ha più la possibilità di entrare nel canestro.
 - tocca l'anello.
 - tocca il campo di gioco.
 - diventa morta.

31.2 Regola

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

- si trova nella sua parabola discendente verso il canestro, o
- dopo che ha toccato il tabellone.

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

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

- la palla non ha più la possibilità di entrare nel canestro.
- la palla tocca l'anello.

31.2.4 Si verifica un'**interferenza sul canestro** quando un giocatore:

- tocca il canestro o il tabellone mentre la palla è a contatto con l'anello, dopo un tiro a canestro su azione o dopo l'ultimo tiro libero.
- tocca la palla, il canestro o il tabellone mentre c'è ancora la possibilità che la palla entri nel canestro, dopo un tiro libero seguito da un ulteriore(i) tiro(i) libero(i).
- attraversa il canestro dal basso e tocca la palla.
- difensore tocca la palla o il canestro, mentre è all'interno del canestro, impedendone così il passaggio attraverso lo stesso canestro.
- fa vibrare o si aggrappa al canestro in maniera tale da impedire o far entrare, a giudizio di un arbitro, la palla nel canestro.
- si aggrappa al canestro e gioca la palla.

31.2.5 Quando:

- un arbitro ha fischiato mentre:
 - la palla era nelle mani di un giocatore in atto di tiro, o
 - la palla era in volo durante un tiro a canestro su azione o un ultimo tiro libero,
- il segnale acustico del cronometro di gara ha suonato per il termine del quarto o del tempo supplementare,

Nessun giocatore deve toccare la palla dopo che essa abbia toccato l'anello, mentre ha ancora la possibilità di entrare nel canestro.

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

31.3 Sanzione

31.3.1 Se la violazione viene commessa da un **giocatore attaccante**, nessun punto può essere attribuito. La palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, salvo diversa indicazione contenuta in questo Regolamento.

31.3.2 Se la violazione viene commessa da un **giocatore difensore**, alla squadra attaccante viene attribuito:

- 1 punto, se la palla è stata rilasciata per un tiro libero.
- 2 punti, se la palla è stata rilasciata dall'area di tiro da 2 punti.
- 3 punti, se la palla è stata rilasciata dall'area di tiro da 3 punti.

L'attribuzione dei punti si effettua come se la palla fosse entrata nel canestro.

31.3.3 Se l'interferenza sul tentativo di realizzazione viene commessa da un **giocatore difensore** durante un ultimo tiro libero, deve essere attribuito 1 punto alla squadra attaccante, seguito dalla sanzione di un fallo tecnico a carico del giocatore difensore.

REGOLA SEI – FALLI

Art. 32 Falli

32.1 Definizione

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

32.1.2 A una squadra può essere fischiato un qualsiasi numero di falli. A prescindere dalla sanzione, ogni fallo deve essere addebitato, registrato a referto a carico di chi lo commette e sanzionato in base a queste regole.

32.1.3 Se un fallo è commesso dopo che la palla è diventata morta quando:

- il segnale acustico del cronometro di gara ha suonato per il termine del quarto o del tempo supplementare,
- viene commessa un'infrazione,

deve essere ignorato a meno che non sia un fallo tecnico, antisportivo o d'espulsione.

Art. 33 Contatto: Principi generali

33.1 Principio del cilindro

Il principio del cilindro viene definito come lo spazio all'interno di un cilindro immaginario occupato da un giocatore sul terreno di gioco. Le dimensioni, come pure la distanza tra i suoi piedi, devono variare in base all'altezza e alla taglia del giocatore. Esso include lo spazio sopra il giocatore ed è limitato dai confini del cilindro del giocatore difensore o del giocatore attaccante, senza la palla, che sono:

- i palmi delle mani, davanti
- i glutei, dietro
- i margini esterni delle braccia e delle gambe, lateralmente.

Le mani e le braccia possono essere estese davanti al busto non oltre la posizione dei piedi e delle ginocchia, con le braccia piegate all'altezza dei gomiti, in modo che gli avambracci e le mani siano sollevati nella posizione legale di difesa.

Il giocatore difensore non può entrare nel cilindro del giocatore attaccante, con la palla, e causare un contatto illegale quando il giocatore attaccante sta tentando una normale giocata di pallacanestro all'interno del proprio cilindro. I confini del cilindro del giocatore attaccante, con la palla, sono:

- i piedi, le ginocchia e le braccia piegate, trattenendo la palla sopra i fianchi, davanti
- i glutei, dietro
- i margini esterni dei gomiti e delle gambe, lateralmente.

Al giocatore attaccante, con la palla, deve essere concesso abbastanza spazio all'interno del proprio cilindro per una normale giocata di pallacanestro. La normale giocata di pallacanestro include iniziare un palleggio, girare sul piede perno, tirare e passare.

Il giocatore attaccante non può allargare le gambe o le braccia fuori dal proprio cilindro e causare un contatto illegale con il giocatore difensore al fine di ottenere uno spazio più ampio.

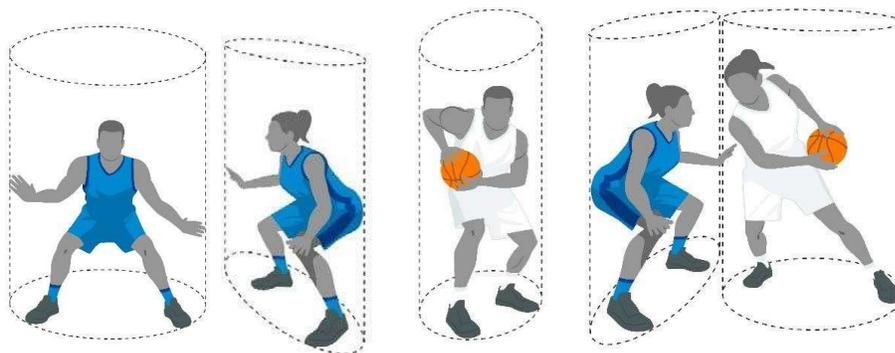


Figura 6 - Principio del cilindro

33.2 Principio della verticalità

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

Questo principio protegge lo spazio che il giocatore occupa sul campo e lo spazio su di esso quando salta verticalmente all'interno di quello spazio.

Non appena il giocatore lascia la propria posizione verticale (cilindro) e si verifica un contatto con un avversario che aveva già stabilito la propria posizione verticale (cilindro), il giocatore che ha lasciato la propria posizione verticale (cilindro) è responsabile del contatto.

Il giocatore difensore non deve essere penalizzato se salta verticalmente (all'interno del proprio cilindro) o se distende le mani o le braccia verso l'alto, all'interno del proprio cilindro.

Il giocatore attaccante, sia a contatto con il campo sia in aria, non deve causare un contatto con il giocatore difensore che è in una posizione legale di difesa:

- usando le braccia per crearsi maggior spazio (pushing off)
- allargando le gambe o le braccia per causare un contatto durante o immediatamente dopo un tiro a canestro su azione.

33.3 Posizione legale di difesa

Un giocatore difensore stabilisce una posizione iniziale legale di difesa quando:

- fronteggia il suo avversario, e
- ha entrambi i piedi a contatto con il terreno di gioco.

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

33.4 Marcatura di un giocatore che controlla la palla

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

Il giocatore con la palla deve aspettarsi di essere marcato e deve essere preparato a fermarsi o a cambiare direzione ogni qualvolta un avversario stabilisce una posizione iniziale legale di difesa di fronte a lui, anche se questo avviene in una frazione di secondo.

33.4 Il giocatore (difensore) marcatore deve stabilire una posizione iniziale legale di difesa senza causare un contatto prima di occupare la propria posizione.

Una volta che il giocatore difensore ha stabilito una posizione iniziale legale di difesa, si può muovere per marcare il proprio avversario, ma non può estendere le braccia, le spalle, i fianchi o le gambe per impedire al palleggiatore di superarlo.

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

- il giocatore difensore deve stabilire una posizione iniziale legale di difesa, fronteggiando il giocatore con la palla e avendo entrambi i piedi a contatto con il terreno di gioco.
- il giocatore difensore può rimanere fermo, saltare verticalmente, muoversi lateralmente o all'indietro al fine di mantenere la posizione iniziale legale di difesa.
- il giocatore difensore, nel muoversi per mantenere la posizione iniziale legale di difesa, può sollevare, dal terreno di gioco, uno o entrambi i piedi per un istante, purché il movimento sia laterale o all'indietro, ma **non verso** il giocatore con la palla.
- se il contatto si verifica sul busto, si considera che il giocatore difensore abbia raggiunto il punto di contatto per primo.
- il giocatore difensore, dopo aver stabilito una posizione legale di difesa, può girarsi **all'interno** del proprio cilindro per evitare infortuni.

In una qualsiasi delle situazioni di cui sopra, il contatto deve essere considerato come causato dal giocatore con la palla.

33.5 Marcatura di un giocatore che non controlla la palla

Un giocatore che non controlla la palla ha diritto a muoversi liberamente sul terreno di gioco e occupare una qualunque posizione che non sia già occupata da un altro giocatore.

Nel marcare un giocatore che non controlla la palla, **devono essere applicati gli elementi di tempo e di distanza**. Un giocatore difensore non può occupare una posizione così vicina e/o così velocemente, sulla traiettoria di un avversario in movimento, tale che quest'ultimo non abbia neppure il tempo o la distanza sufficiente per fermarsi o cambiare direzione.

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

Se un giocatore difensore non rispetta gli elementi di tempo e di distanza nel prendere la propria posizione iniziale legale di difesa e si verifica un contatto con un avversario, questi è il responsabile del contatto.

Una volta che un giocatore difensore ha stabilito una posizione iniziale legale di difesa, può muoversi per marcare il proprio avversario. Non può impedirgli di superarlo estendendo le braccia, le spalle, i fianchi o le gambe lungo la sua traiettoria. Può girarsi all'interno del proprio cilindro per evitare infortuni.

33.6 Giocatore in aria

Un giocatore che salta da un punto del terreno di gioco ha diritto di ricadere nuovamente nello stesso punto.

Egli ha diritto di ricadere in un altro punto del terreno di gioco, a condizione che il punto di ricaduta e la traiettoria diretta tra il punto di stacco e quello di ricaduta non siano già stati occupati da un avversario(i) al momento dello stacco.

Se lo slancio di un giocatore, che salta e ritorna sul terreno di gioco, causa un contatto con un avversario che aveva stabilito una posizione legale di difesa oltre il punto di ricaduta, responsabile del contatto è il giocatore che salta.

Un avversario non può spostarsi lungo la traiettoria di un giocatore dopo che quest'ultimo abbia saltato.

Spostarsi sotto un giocatore in aria e causare un contatto costituisce generalmente un fallo antisportivo e, in alcune circostanze, può costituire un fallo da espulsione.

33.7 Blocco: Legale e illegale

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

Un blocco **legale** si verifica quando il giocatore che sta bloccando un avversario:

- **era fermo** (all'interno del proprio cilindro) quando è avvenuto il contatto.
- aveva entrambi i piedi a contatto con il terreno di gioco quando è avvenuto il contatto.

Un blocco **illegale** si verifica quando il giocatore che sta bloccando un avversario:

- **era in movimento** quando è avvenuto il contatto.
- non ha lasciato una distanza sufficiente nel portare il blocco all'esterno del campo visivo di un avversario che era **fermo** al momento del contatto.
- non ha rispettato gli elementi di tempo e di distanza di un avversario **in movimento** al momento del contatto.

Se il blocco è portato **all'interno** del campo visivo di un avversario fermo (frontalmente o lateralmente), il bloccante può portare il blocco tanto vicino quanto desidera, a condizione che non ci sia un contatto.

Se il blocco è portato **all'esterno** del campo visivo di un avversario fermo, il bloccante deve permettere all'avversario di fare 1 normale passo verso il blocco senza causare un contatto.

Se l'avversario è **in movimento**, devono essere applicati gli elementi di tempo e di distanza. Il bloccante deve lasciare uno spazio sufficiente da permettere al giocatore che subisce il blocco di evitarlo, fermandosi o cambiando direzione.

La distanza richiesta non è mai inferiore a 1 normale passo e mai superiore a 2.

Un giocatore che subisce un blocco legale è responsabile di qualunque contatto con il giocatore che ha portato il blocco.

33.8 Sfondamento

Lo sfondamento è un contatto personale illegale, con o senza la palla, causato da una spinta o da un movimento contro il busto di un avversario.

33.9 Bloccaggio

Il bloccaggio è un contatto personale illegale che ostacola l'avanzamento di un avversario con o senza la palla.

Un giocatore che sta tentando 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 indietreggiando.

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

L'espressione "*a meno che non subentrino altri fattori*" si riferisce a spinte, sfondamenti o trattenute volontarie commesse dal giocatore che subisce il blocco.

È legale per un giocatore estendere il(le) braccio(a) o il(i) gomito(i) fuori dal proprio cilindro mentre prende posizione sul terreno di gioco, ma questi devono essere riportati dentro il cilindro quando un avversario tenta di superarlo. Se il(le) braccio(a) o il(i) gomito(i) sono fuori dal cilindro avviene un contatto, si verifica un fallo di bloccaggio o di trattenuta.

33.10 Aree dei semicerchi di no-sfondamento

Le aree dei semicerchi di no-sfondamento sono tracciate sul terreno di gioco allo scopo di definire un'area specifica per l'interpretazione delle situazioni di sfondamento / bloccaggio sotto il canestro.

Durante una qualunque penetrazione verso l'area del semicerchio di no-sfondamento, ogni contatto causato da un giocatore attaccante in aria con un giocatore difensore che è all'interno del semicerchio di no-sfondamento, non deve essere sanzionato come fallo in attacco, a meno che il giocatore attaccante usi illegalmente le mani, le braccia, le gambe o il proprio corpo. Questa regola si applica quando:

- il giocatore attaccante è in controllo della palla mentre è in aria, e
- tenta un tiro a canestro o passa la palla, e
- il giocatore difensore ha **uno o entrambi i piedi a contatto con** l'area del semicerchio di no-sfondamento.

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

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

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

L'uso illegale della(e) mano(i) o del(le) braccio(a) esteso(e) si verifica quando il giocatore difensore è in posizione di difesa e la(e) sua(e) mano(i) o braccio(a) sono posizionati e rimangono a contatto con un avversario **con** o **senza** la palla per impedirgli di avanzare.

Toccare ripetutamente o "colpire" un avversario, con o senza la palla, è un fallo perché può portare a un gioco sporco.

33.11 Un giocatore attaccante, con la palla, commette un fallo se:

- aggancia o avvolge con un braccio oppure con un gomito un giocatore difensore per ottenere un vantaggio.
- spinge un giocatore difensore per impedirgli di giocare o tentare di giocare la palla, oppure per creare maggior spazio per se stesso.
- usa l'avambraccio esteso o la mano, durante un palleggio, per impedire a un avversario di ottenere il controllo della palla.

Un **giocatore attaccante, senza la palla**, commette un fallo se spinge per:

- liberarsi al fine di prendere la palla.
- impedire al giocatore difensore di giocare o tentare di giocare la palla.
- creare maggior spazio per se stesso.

33.12 Gioco del post

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

Il giocatore attaccante in posizione di post e il giocatore difensore che lo marca devono rispettare, reciprocamente, il principio di verticalità (cilindro).

Un giocatore attaccante o un giocatore difensore, in posizione di post, commette fallo se sposta il proprio avversario fuori posizione con un colpo di spalla o di anca, oppure se interferisce con la libertà di movimento del proprio avversario estendendo le braccia, le spalle, i fianchi, le gambe o altre parti del corpo.

33.13 Marcatura illegale da dietro

Un marcamento illegale da dietro è un contatto personale provocato da un giocatore che si trova dietro a un avversario. Il fatto che il giocatore difensore stia tentando di giocare la palla non giustifica il suo contatto da dietro con l'avversario.

33.14 Trattenuta

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

33.15 Spinta

Una spinta è un contatto personale illegale, provocato con una qualsiasi parte del corpo, in cui un giocatore sposta forzatamente, o tenta di spostare, un avversario con o senza la palla.

33.16 Simulare di aver subito un fallo

Una simulazione è una qualunque azione compiuta da un giocatore per fingere di aver subito un fallo, o per compiere dei movimenti plateali esagerati al fine di far credere di aver subito un fallo e perciò ottenere un vantaggio.

Art. 34 Fallo personale

34.1 Definizione

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

Un giocatore non deve trattenere, bloccare, spingere, caricare, sgambettare o impedire l'avanzamento di un avversario, distendendo la mano, il braccio, il gomito, la spalla, il fianco, la gamba, il ginocchio o il piede, oppure piegando il proprio corpo in una posizione "non naturale" (fuori dal suo cilindro); inoltre, non deve praticare qualsiasi tipo di gioco sporco o violento.

34.1.2 Un fallo sulla rimessa è un fallo personale commesso da un difensore su un avversario sul campo, quando il cronometro di gara segna indica due minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare e la palla è fuori campo per una rimessa, ancora nelle mani dell'arbitro o a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.

34.2 Sanzione

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

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

- il gioco deve essere ripreso con una rimessa per la squadra che non ha commesso il fallo, dal punto più vicino a quello dell'infrazione.
- se la squadra che ha commesso il fallo è in situazione di penalità per falli di squadra, si deve applicare l'Art. 41.

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

- 1 tiro libero, aggiuntivo, se il tiro a canestro viene realizzato e il canestro convalidato.
- 2 tiri liberi, se il tiro a canestro, rilasciato dall'area di tiro da 2 punti, non viene realizzato.
- 3 tiri liberi, se il tiro a canestro, rilasciato dall'area di tiro da 3 punti non viene realizzato.

34.2.3 Se il fallo è commesso come fallo su rimessa:

- al giocatore che ha subito il fallo deve essere assegnato un tiro libero, a prescindere se la squadra che ha commesso il fallo sia in situazione di penalità per falli di squadra. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra che non ha commesso il fallo, dal punto più vicino a quello dell'infrazione

Art. 35 Doppio fallo

35.1 Definizione

35.1.1 Un doppio fallo si verifica quando 2 avversari commettono falli personali o antisportivi/da espulsione, l'uno contro l'altro, approssimativamente nello stesso momento.

35.1.2 Per considerare 2 falli come un doppio fallo, si devono verificare le seguenti condizioni:

- Entrambi i falli sono falli di giocatori.
- Entrambi i falli implicano un contatto fisico.
- Entrambi i falli avvengono tra gli stessi 2 avversari che commettono fallo l'uno contro l'altro.
- Entrambi i falli sono 2 falli personali oppure qualunque combinazione di falli antisportivi e da espulsione.

35.2 Sanzione

Deve essere addebitato un fallo personale o un fallo antisportivo/da espulsione ai giocatori che lo commettono. Non deve essere assegnato alcun tiro libero e il gioco deve essere ripreso come segue:

Se approssimativamente nello stesso momento in cui avviene il doppio fallo:

- viene realizzato un canestro valido su azione o un ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che non ha realizzato, per una rimessa da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo di quella squadra.
- una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla deve essere assegnata a questa squadra, per una rimessa dal punto più vicino a quello dell'infrazione.
- nessuna squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.

Art. 36 Fallo Tecnico

36.1 Regole di comportamento

36.1.1 Il corretto svolgimento di una gara richiede la piena e leale collaborazione dei giocatori, degli allenatori, degli assistenti allenatori, dei sostituti, dei giocatori esclusi e dei componenti della delegazione al seguito nei confronti di arbitri, ufficiali di campo e commissario, se presente.

36.1.2 Ciascuna squadra deve fare del proprio meglio per assicurarsi la vittoria, ma questo deve essere fatto nello spirito di sportività e fair play.

36.1.3 Ogni atto deliberato o ripetuto di mancata collaborazione o di non conformità con lo spirito e l'intento di questa regola deve essere considerato un fallo tecnico.

36.1.4 Gli arbitri possono prevenire falli tecnici effettuando dei richiami o anche soprassedendo a delle infrazioni minori che siano chiaramente non intenzionali e non abbiano alcun effetto diretto sulla gara, a meno che non ci sia una reiterazione della stessa infrazione dopo il richiamo.

36.1.5 Se un'infrazione viene rilevata dopo che la palla sia diventata viva, il gioco deve essere fermato 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. Qualunque cosa si verifichi durante l'intervallo di tempo tra l'infrazione e l'interruzione del gioco deve rimanere valido.

36.2 Definizione

36.2.1 Un fallo tecnico è un fallo di natura comportamentale, senza contatto, commesso da un giocatore ed include, ma non è limitato a:

- ignorare i richiami effettuati dagli arbitri.
- rapportarsi e/o comunicare in modo irrispettoso con gli arbitri, il commissario, gli ufficiali di campo, gli avversari o le persone autorizzate a sedere sulle panchine delle squadre.
- usare un linguaggio o dei gesti che possano offendere o istigare gli spettatori.
- innervosire e provocare un avversario.
- ostruire il campo visivo di un avversario, agitando / mettendo la(e) mano(i) vicino ai suoi occhi.
- agitare eccessivamente i gomiti.
- ritardare il gioco, toccando deliberatamente la palla dopo che sia passata attraverso il canestro oppure impedendo la rapida effettuazione di una rimessa o di un tiro libero o entrare in campo in ritardo all'inizio della gara o all'inizio della seconda metà gara.
- simulare di aver subito un fallo.
- appendersi all'anello in maniera tale che questo sopporti il peso del giocatore, a meno che il giocatore si aggrappi momentaneamente all'anello a seguito di una schiacciata o stia cercando di evitare, a giudizio di un arbitro, un infortunio a se stesso o a un altro giocatore.
- commettere, da parte di un difensore, un'interferenza sul tentativo di realizzazione durante l'ultimo tiro libero. Alla squadra attaccante deve essere attribuito 1 punto, seguito dalla sanzione di fallo tecnico a carico del giocatore difensore.

36.2.2 Un fallo tecnico commesso da una qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra è un fallo causato da una comunicazione irrispettosa o dall'aver toccato gli arbitri, il commissario, se presente, gli ufficiali di campo o gli avversari, o da un'infrazione di natura procedurale o amministrativa.

- 36.2.3** Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara (espulsione dalla gara) quando gli vengono addebitati 2 falli tecnici, 2 falli antisportivi oppure 1 fallo antisportivo e 1 fallo tecnico.
- 36.2.4** L'allenatore deve essere espulso per il resto della gara (espulsione dalla gara) quando gli vengono addebitati:
- 2 falli tecnici "C", come risultato del proprio comportamento antisportivo.
 - 3 falli tecnici, siano essi tutti "B" oppure uno di essi "C", come risultato del comportamento antisportivo di altre persone autorizzate a sedere sulla panchina della squadra.
- 36.2.5** Se un giocatore o l'allenatore viene espulso per effetto dell'Art. 36.2.3 o dell'Art. 36.2.4, quel fallo tecnico deve essere l'unico fallo da sanzionare e non deve essere amministrata nessuna ulteriore sanzione per l'espulsione.

36.3 Sanzione

36.3.1 Se un fallo tecnico viene commesso:

- da un giocatore, il fallo tecnico gli deve essere addebitato come fallo di un giocatore e deve contare come un fallo di squadra.
- da una qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra, il fallo tecnico deve essere addebitato all'allenatore e non deve contare come un fallo di squadra.

36.3.2 Deve essere assegnato 1 tiro libero agli avversari.

Il gioco deve essere ripreso come segue:

- il tiro libero deve essere amministrato immediatamente. Dopo il tiro libero, la rimessa deve essere amministrata dalla squadra che aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla quando il fallo tecnico è stato fischiato, dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il gioco è stato fermato.
- il tiro libero, inoltre, deve essere amministrato immediatamente, indipendentemente dal fatto che sia stato determinato l'ordine in cui amministrare eventuali altre sanzioni per qualsiasi altro fallo, oppure che l'amministrazione delle sanzioni sia già iniziata. Dopo il tiro libero per il fallo tecnico, il gioco deve essere ripreso dalla squadra che aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla quando il fallo tecnico è stato fischiato, dal punto dove il gioco è stato interrotto per la sanzione del fallo tecnico.
- con una rimessa da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo se è stato realizzato un canestro su azione valido o un ultimo tiro libero.
- si verifica una situazione di salto a due se nessuna squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla.
- con un salto a due nel cerchio centrale se deve iniziare il primo quarto.

Art. 37 Fallo antisportivo

37.1 Definizione

37.1.1 Un fallo antisportivo è un contatto di un giocatore che, a giudizio di un arbitro, è:

- un contatto con un avversario e non è un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla all'interno dello spirito e dell'intento delle regole.
- contatto duro ed eccessivo, causato da un giocatore nel tentativo di giocare la palla o di difendere su un avversario.
- un contatto non necessario, causato dal giocatore difensore per interrompere l'avanzamento in transizione del giocatore attaccante. Questo si applica fino a quando il giocatore attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.
- un contatto illegale, causato da un giocatore, lateralmente o da dietro, su un avversario che sta avanzando verso il canestro avversario quando non ci sono altri giocatori tra il giocatore che sta avanzando e il canestro, e
 - il giocatore che avanza è in controllo di palla, ovvero
 - il giocatore che avanza è nel tentativo di ottenere il controllo di palla, ovvero
 - la palla è stata rilasciata per un passaggio al giocatore che avanza.

Questo si applica fino a quando il giocatore attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.

37.1.2 L'arbitro deve interpretare i falli antisportivi coerentemente durante l'intera gara e giudicare solamente l'azione.

37.2 Sanzione

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

37.2.2 Deve essere assegnato(i) un tiro(i) libero(i) al giocatore che ha subito il fallo, seguito(i) da:

- una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra.
- un salto a due nel cerchio centrale se deve iniziare il primo quarto.

Il numero di tiri liberi deve essere assegnato come segue:

- 2 tiri liberi: se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro.
- 1 tiro libero aggiuntivo: se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro, realizzato, viene convalidato.
- 2 o 3 tiri liberi: se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro non viene realizzato.

37.2.3 Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara (espulsione dalla gara) quando gli vengono addebitati 2 falli antisportivi, 2 falli tecnici oppure 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo.

37.2.4 Se un giocatore viene espulso per effetto dell'Art. 37.2.3, quel fallo antisportivo deve essere l'unico fallo da sanzionare e non deve essere amministrata nessuna ulteriore sanzione per l'espulsione.

Art. 38 Fallo da espulsione

38.1 Definizione

38.1.1 Un fallo da espulsione è una qualsiasi azione palesemente antisportiva commessa dai giocatori, dai sostituti, dagli allenatori, dagli assistenti allenatori, dai giocatori esclusi e dai componenti della delegazione al seguito.

38.1.2 L'allenatore che viene sanzionato con un fallo da espulsione deve essere sostituito dal primo assistente allenatore iscritto a referto. Se nessun primo assistente allenatore è iscritto a referto, l'allenatore deve essere sostituito dal capitano (CAP).

38.2 Violenza

38.2.1 Durante la gara si possono verificare atti di violenza, contrari allo spirito di sportività e al fair play. Questi atti devono essere immediatamente fermati dagli arbitri e, se necessario, dalle forze dell'ordine.

38.2.2 Ogni volta che si verificano atti di violenza che coinvolgono giocatori sul campo o nelle sue vicinanze, gli arbitri devono prendere i provvedimenti necessari a fermarli.

38.2.3 Qualsiasi persona citata sopra che sia responsabile di evidenti atti di aggressione, nei confronti di avversari o degli arbitri, deve essere espulsa. Il primo arbitro deve segnalare i fatti accaduti all'ente organizzatore della competizione.

38.2.4 Le forze dell'ordine possono entrare in campo solo se richiesto dagli arbitri. Tuttavia, nel caso in cui gli spettatori entrino in campo con la chiara intenzione di commettere atti di violenza, le forze dell'ordine devono intervenire immediatamente per proteggere le squadre e gli arbitri.

38.2.5 Tutte le aree oltre il campo di gioco o le sue vicinanze, incluso le entrate, le uscite, i corridoi, gli spogliatoi, etc., rientrano sotto la giurisdizione dell'ente organizzatore della competizione e delle forze dell'ordine.

38.2.6 Le azioni fisiche, commesse da giocatori o da qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina delle squadre, che possono portare al danneggiamento delle attrezzature di gara, non devono essere permesse dagli arbitri.

Quando gli arbitri rilevano comportamenti di questa natura, l'allenatore della squadra responsabile deve essere richiamato.

Nel caso in cui l'azione(i) venga(no) ripetuta(e), deve essere immediatamente fischiato un fallo tecnico o anche un fallo da espulsione alla(e) persona(e) coinvolta(e).

38.3 Sanzione

38.3.1 Deve essere addebitato un fallo da espulsione a chi lo ha commesso.

38.3.2 Ogni volta che quest'ultimo viene espulso in base ai rispettivi articoli di questo Regolamento, deve recarsi e rimanere nello spogliatoio della propria squadra per il resto della gara oppure, se lo desidera, deve lasciare l'impianto di gioco.

38.3.3 Devono essere assegnati uno o più tiri liberi:

- a qualsiasi avversario, come indicato dal suo allenatore, nel caso di un fallo senza contatto.
- al giocatore che ha subito il fallo, in caso di un fallo con contatto.

seguiti da:

- una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra.
- un salto a due nel cerchio centrale se deve iniziare il primo quarto.

38.3.4 Il numero di tiri liberi deve essere assegnato come segue:

- 2 tiri liberi: se il fallo è senza contatto.
- 2 tiri liberi: se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro.
- 1 tiro libero, aggiuntivo: se il fallo viene commesso su un giocatore che è in atto di tiro e il canestro, se realizzato, viene convalidato.
- 2 o 3 tiri liberi: se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro non viene realizzato.
- 2 tiri liberi: se il fallo da espulsione viene commesso dall'allenatore.

2 tiri liberi: se il fallo da espulsione viene commesso dal primo assistente allenatore, un sostituto, un giocatore escluso o un componente della delegazione al seguito; questo fallo è addebitato all'allenatore come un fallo tecnico.

Inoltre, se il fallo da espulsione viene commesso dal primo assistente allenatore, un sostituto, un giocatore escluso o un componente della delegazione al seguito per aver lasciato l'area della panchina della squadra e partecipato attivamente ad una qualunque rissa:

- 2 tiri liberi aggiuntivi: per ogni singolo fallo da espulsione del primo assistente allenatore, un sostituto o un giocatore escluso. Tutti i falli da espulsione devono essere addebitati a chi li ha commessi.
- 2 tiri liberi aggiuntivi: per ogni singolo fallo da espulsione di un qualsiasi componente della delegazione al seguito. Tutti i falli da espulsione devono essere addebitati all'allenatore.

Devono essere amministrare tutte le sanzioni di tiro libero, a meno che non ci siano sanzioni uguali a carico della squadra avversaria da compensare.

Art. 39 Rissa

39.1 Definizione

La rissa è uno scontro fisico reciproco tra 2 o più giocatori avversari o qualsiasi persona autorizzata a sedere in panchina.

Questo articolo si applica solamente ai sostituti, agli allenatori, agli assistenti allenatore, ai giocatori esclusi e ai componenti della delegazione al seguito che lasciano i confini dell'area della panchina della squadra durante una rissa o una qualunque situazione che può portare a una rissa.

39.2 Regola

39.2.1 I sostituti, i giocatori esclusi o i componenti della delegazione al seguito che lasciano i confini dell'area della panchina della squadra durante una rissa, o una qualunque situazione che può portare a una rissa, devono essere espulsi.

39.2.2 Solo all'allenatore e/o al primo assistente allenatore viene permesso di lasciare l'area della panchina della squadra durante una rissa, o una qualunque situazione che può portare a una rissa, per aiutare gli arbitri a mantenere o a ristabilire l'ordine. In questa situazione, non devono essere espulsi.

39.2.3 Se l'allenatore e/o un primo assistente allenatore lasciano l'area della panchina della squadra e non aiutano né tentano di aiutare gli arbitri a mantenere o a ristabilire l'ordine, devono essere espulsi.

39.3 Sanzione

39.3.1 A prescindere dal numero di persone espulse per aver lasciato l'area della panchina della squadra, deve essere addebitato un solo fallo tecnico "B" all'allenatore.

39.3.2 Se vengono espulse persone di entrambe le squadre per gli effetti di questo articolo e non rimangono altre sanzioni per falli da amministrare, il gioco deve essere ripreso come segue.

39.3.2 Se, approssimativamente, nello stesso momento in cui il gioco viene fermato a causa della rissa:

- è stato realizzato un canestro su azione convalidato o un ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che non ha realizzato, per una rimessa da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo di quella squadra.
- una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla deve essere assegnata a quella squadra per una rimessa dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è iniziata la rissa.
- nessuna squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.

39.3.3 Tutti i falli da espulsione devono essere registrati a referto come descritto in B.8.3 e non devono contare come falli di squadra.

39.4 Tutte le eventuali sanzioni a carico di giocatori in campo, coinvolti in una rissa o in una qualunque situazione che può portare a una rissa, devono essere gestite secondo l'Art. 42.

39.3.5 Tutte le eventuali sanzioni di fallo da espulsione a carico del primo assistente allenatore, di un sostituto, di un giocatore escluso o di un componente della delegazione al seguito, che partecipa attivamente a una rissa o a una qualunque situazione che può portare a una rissa, devono essere sanzionate secondo l'Art. 38.3.4, sesto pallino.

REGOLA SETTE - DISPOSIZIONI GENERALI

Art. 40 5 falli commessi da un giocatore

40.1 Un giocatore che ha commesso 5 falli deve esserne informato da un arbitro e deve lasciare il terreno di gioco immediatamente. Deve essere sostituito entro 30 secondi.

40.2 Un fallo di un giocatore, che aveva precedentemente commesso 5 falli, è considerato come un fallo di un giocatore escluso ed è addebitato e registrato a referto a carico dell'allenatore come "B".

Art. 41 Falli di squadra: Penalità

41.1 Definizione

41.1.1 Un fallo di squadra è un fallo personale, tecnico, antisportivo o da espulsione commesso da un giocatore. Una squadra è in situazione di penalità per falli di squadra dopo che ha commesso 4 falli di squadra in un quarto.

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

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

41.2 Regola

41.2.1 Quando una squadra è in situazione di penalità per falli di squadra, tutti i successivi falli personali commessi su un giocatore, che non è in atto di tiro, devono essere sanzionati con 2 tiri liberi, invece che con una rimessa. Il giocatore che ha subito il fallo deve tirare i tiri liberi.

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

Art. 42 Situazioni speciali

42.1 Definizione

Nello stesso periodo di cronometro fermo che segue un'infrazione, possono verificarsi delle situazioni speciali quando vengono commesse ulteriori infrazioni.

42.2 Procedura

42.2.1 Tutti i falli devono essere addebitati e tutte le sanzioni devono essere identificate.

- 42.2.2** Deve essere determinato l'ordine in cui sono avvenute tutte le infrazioni.
- 42.2.3** Tutte le sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre e tutte le sanzioni di doppio fallo devono essere compensate nell'ordine in cui sono state fischiate. Una volta che le sanzioni sono state registrate a referto e compensate, si devono considerare come mai avvenute.
- 42.2.4** Se viene fischiato un fallo tecnico, quella sanzione deve essere amministrata per prima, indipendentemente dal fatto che sia stato determinato l'ordine delle sanzioni oppure che l'amministrazione delle sanzioni sia già iniziata.
- Se il fallo tecnico viene fischiato all'allenatore per l'espulsione del primo assistente allenatore, di un sostituto, di un giocatore escluso o di un componente della delegazione al seguito, quella sanzione non deve essere amministrata per prima. Deve essere amministrata nell'ordine in cui si sono verificati tutti i falli e le violazioni, a meno che non siano stati compensati.
- 42.2.5** Il diritto al possesso della palla, come parte dell'ultima sanzione da amministrare, deve annullare qualsiasi altro precedente diritto al possesso della palla.
- 42.2.6** Una volta che la palla è diventata viva durante il primo tiro libero o una rimessa che sono parte di una sanzione, quella sanzione non può più essere usata per compensarne qualunque altra rimanente.
- 42.2.7** Tutte le sanzioni rimanenti devono essere amministrare nell'ordine in cui sono state fischiate.
- 42.2.8** Se, dopo la compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre, non rimangono altre sanzioni da amministrare, la gara deve essere ripresa come segue.
- Se approssimativamente nello stesso momento in cui avviene la prima infrazione:
- è stato realizzato un valido canestro su azione o un ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che non ha realizzato per una rimessa da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo di quella squadra.
 - una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla deve essere assegnata a questa squadra per una rimessa dal punto più vicino alla prima infrazione.
 - nessuna squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.

Art. 43 Tiri liberi

43.1 Definizione

- 43.1.1** Un tiro libero è un'opportunità concessa a un giocatore di realizzare 1 punto, senza essere marcato, da una posizione dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio.
- 43.1.2** Un blocco di tiri liberi viene definito come tutti i tiri liberi, e l'eventuale possesso della palla seguente, che risultano da una singola sanzione di fallo.

43.2 Regola

43.2.1 Quando viene fischiato un fallo con contatto che sia personale, antisportivo o da espulsione, il(i) tiro(i) libero(i) deve(ono) essere assegnato(i) come segue:

- il giocatore che ha subito il fallo deve tentare il(i) tiro(i) libero(i).
- se c'è una richiesta di sostituzione per lui, deve tentare il(i) tiro(i) libero(i) prima di lasciare il terreno di gioco.
- se il giocatore deve lasciare il terreno di gioco a causa di un infortunio, per aver commesso 5 falli oppure per essere stato espulso, il suo sostituto deve tentare il(i) tiro(i) libero(i). Se non è disponibile nessun sostituto, qualsiasi compagno di squadra indicato dal suo allenatore deve tentare il(i) tiro(i) libero(i).

43.2.2 Quando viene fischiato un fallo tecnico o da espulsione senza contatto, qualsiasi componente della squadra avversaria indicato dal proprio allenatore deve tentare il(i) tiro(i) libero(i).

43.2.3 Il tiratore di un tiro libero:

- deve prendere posizione dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio.
- può utilizzare qualunque metodo per tirare il tiro libero in maniera tale che la palla entri nel canestro dall'alto o tocchi l'anello.
- deve rilasciare la palla entro 5 secondi dopo che è stata messa a sua disposizione dall'arbitro.
- non deve toccare la linea di tiro libero o entrare nell'area dei 3 secondi fino a quando la palla non sia entrata nel canestro o abbia toccato l'anello.
- non deve fintare il tiro libero.

43.2.4 I giocatori, nelle postazioni per il rimbalzo sul tiro libero, considerate profonde 1 m. (Figura 7), hanno diritto a occupare posizioni alternate.

Durante i tiri liberi, questi giocatori non devono:

- occupare le postazioni a cui hanno diritto gli avversari.
- entrare nell'area dei 3 secondi, nella zona neutra o lasciare le postazioni prima che la palla abbia lasciato la(e) mano(i) del tiratore.
- distrarre il tiratore con le loro azioni.

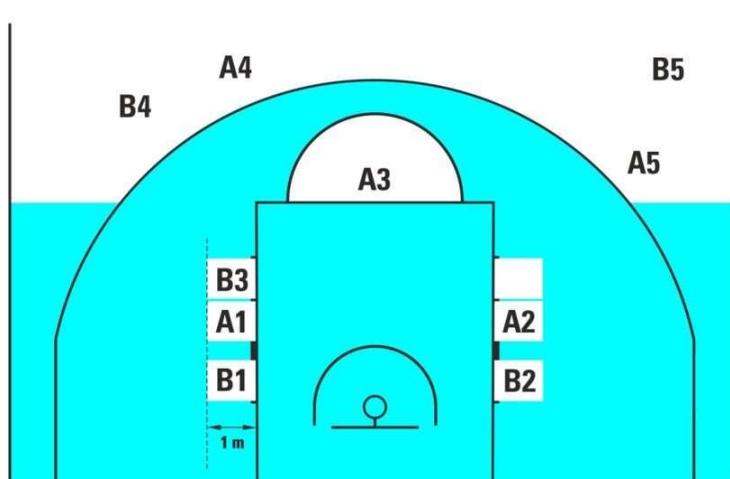


Figura 7 - Postazioni dei giocatori durante i tiri liberi

43.2.5 I giocatori, che non si mettono nelle postazioni per il rimbalzo sul tiro libero, devono rimanere dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea del tiro da 3 punti fino a quando termina il tiro libero.

43.2.6 Durante un(i) tiro(i) libero(i) che sarà(anno) seguito(i) da un ulteriore blocco di tiri liberi o da una rimessa, tutti i giocatori devono rimanere dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea del tiro da 3 punti.

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

43.3 Sanzione

43.3.1 Se un **tiro libero viene realizzato** e la(e) violazione(i) viene commessa dal tiratore, il punto non deve essere convalidato.

La palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, a meno che non ci siano da amministrare ulteriori sanzioni di tiro(i) libero(i) o possesso della palla.

43.3.2 Se un **tiro libero viene realizzato** e la violazione viene commessa da un qualsiasi giocatore che non sia il tiratore:

- il punto deve essere convalidato.
- la violazione deve essere ignorata.

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

43.3.3 Se un **tiro libero non viene realizzato** e la violazione viene commessa da:

- il **tiratore** o un suo **compagno di squadra**, durante l'ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, a meno che quella squadra non abbia diritto a un successivo possesso della palla.
- un **avversario** del tiratore, deve essere assegnato un tiro libero aggiuntivo al tiratore.
- **entrambe le squadre**, durante l'ultimo tiro libero, si verifica una situazione di salto a due.

Art. 44 Errori correggibili

44.1 Definizione

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

- assegnazione di tiro(i) libero(i) non dovuto(i).
- mancata assegnazione di tiro(i) libero(i) dovuto(i).
- errata convalida o annullamento di un punto(i).
- tiro(i) libero(i) eseguito da giocatore non corretto.

44.2 Procedura generale

44.2.1 Per essere correggibili, gli errori di cui sopra devono essere rilevati dagli arbitri, dal commissario, se presente, o dagli ufficiali di campo prima che la palla diventi viva, a seguito della prima palla morta, dopo che il cronometro di gara è stato avviato successivamente all'errore. Questi errori non sono più correggibili dopo che la è diventata morta quando il cronometro di gara suona per la fine della gara.

44.2.2 Un arbitro può fermare immediatamente il gioco nel momento in cui rileva un errore correggibile, purché nessuna squadra venga posta in una situazione di svantaggio.

44.2.3 Qualsiasi fallo commesso, punto segnato, tempo di gioco trascorso o ulteriore attività che si può verificare dopo che è avvenuto l'errore e prima del suo rilevamento, deve rimanere valido.

44.2.4 Dopo la correzione dell'errore, il gioco deve essere ripreso dal punto in cui è stato fermato per correggere l'errore, salvo diversa indicazione contenuta in questo Regolamento. La palla deve essere assegnata alla squadra che aveva diritto alla palla nel momento in cui il gioco è stato fermato per la correzione dell'errore.

44.2.5 Una volta che un errore, ancora correggibile, viene rilevato e:

- il giocatore coinvolto nella correzione dell'errore è in panchina, dopo essere stato legalmente sostituito, deve rientrare in campo per partecipare alla correzione dell'errore. A questo punto egli diventa un giocatore. Al termine della correzione, il giocatore coinvolto può rimanere in campo, a meno che sia stata richiesta nuovamente una sostituzione legale. In questo caso il giocatore può lasciare il terreno di gioco.
- il giocatore coinvolto era stato sostituito a causa di un infortunio o per aver ricevuto una qualunque assistenza, per aver commesso 5 falli oppure per essere stato espulso, il suo sostituto deve partecipare alla correzione dell'errore.

44.2.6 Un errore nelle operazioni di registrazione a referto, di cronometraggio o del cronometro dei 24 secondi, che riguarda il punteggio, il numero di falli o di sospensioni, il tempo trascorso o mancante sul cronometro di gara o sul cronometro dei 24 secondi, può essere corretto dagli arbitri in qualunque momento prima che il primo arbitro abbia firmato il referto.

44.3 Procedura specifica

44.3.1 Assegnazione di un tiro(i) libero(i) non dovuto(i).

Il(l) tiro(i) libero(i) tentato(i), come risultato di un errore, deve essere annullato e il gioco deve essere ripreso come segue:

- se il cronometro di gara non è stato avviato, la palla deve essere assegnata, per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, alla squadra a cui sono stati annullati i tiri liberi.
- se il cronometro di gara è stato avviato e:
 - la squadra in controllo della palla, o che ha diritto alla palla nel momento in cui l'errore viene rilevato, è la stessa squadra che era in controllo della palla nel momento in cui l'errore si è verificato, ovvero
 - nessuna squadra è in controllo della palla nel momento in cui l'errore viene rilevato,

la palla deve essere assegnata alla squadra che aveva diritto alla palla nel momento in cui l'errore si è verificato.

- se il cronometro di gara è stato avviato e, nel momento in cui l'errore viene rilevato, la squadra in controllo della palla o che ha diritto alla palla è la squadra avversaria di quella in controllo della palla nel 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, viene assegnato un tiro(i) libero(i) a seguito di una sanzione di fallo, il(i) tiro(i) libero(i) deve essere amministrato e la palla deve essere assegnata per una rimessa alla squadra che era in controllo della palla nel momento in cui l'errore è avvenuto.

44.3.2 Mancata assegnazione di un tiro(i) libero(i) dovuto(i).

- se non c'è stato un cambio nel controllo della palla dopo che l'errore è avvenuto, il gioco deve essere ripreso, dopo la correzione dell'errore, come a seguito di un qualunque normale ultimo tiro libero.
- se la stessa squadra realizza un canestro, dopo che le è stato erroneamente assegnato il possesso della palla per una rimessa, l'errore deve essere ignorato.

44.3.3 Tiro(i) libero(i) eseguito da giocatore non corretto.

Il(l) tiro(i) libero(i) tentato(i) e il possesso della palla, se parte della sanzione, devono essere annullati e la palla deve essere assegnata agli avversari, per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, a meno che il gioco non sia continuato e poi sia stato fermato per la correzione dell'errore oppure non ci siano da amministrare sanzioni per ulteriori infrazioni. In questo ultimo caso il gioco deve essere ripreso dal punto in cui è stato fermato per correggere l'errore.

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

Art. 45 Arbitri, Ufficiali di Campo e Commissario

- 45.1** Gli **arbitri** sono un primo arbitro e 1 o 2 arbitri. Devono essere assistiti dagli ufficiali di campo e da un commissario, se presente.
- 45.2** Gli **ufficiali di campo** sono un segnapunti, un assistente segnapunti, un cronometrista e un operatore del cronometro dei 24 secondi.
- 45.3** Il **commissario** deve sedersi tra il segnapunti e il cronometrista. Il suo compito primario durante la gara è di sovrintendere il lavoro degli ufficiali di campo e di assistere il primo arbitro e gli altri arbitri nel regolare svolgimento della gara.
- 45.4** Gli arbitri di una determinata gara non devono avere alcun tipo di collegamento con nessuna delle squadre in campo.
- 45.5** **Gli arbitri, gli ufficiali di campo e il commissario devono dirigere la gara in base a questo Regolamento e non hanno alcuna autorità di cambiarlo.**
- 45.6** La divisa degli arbitri deve consistere di una maglietta arbitrale, pantaloni lunghi neri, calzini neri e scarpe da pallacanestro nere.
- 45.7** Gli arbitri e gli ufficiali di campo devono essere vestiti uniformemente.

Art. 46 Primo arbitro: Doveri e poteri

Il primo arbitro deve:

- 46.1** Controllare e approvare tutte le attrezzature che saranno usate durante la gara.
- 46.2** Scegliere il cronometro di gara, dei 24 secondi, delle sospensioni e identificare gli ufficiali di campo.
- 46.3** Scegliere un pallone di gara tra almeno 2 palloni forniti dalla squadra ospitante. Nel caso nessuno di questi palloni fosse idoneo come pallone di gara, può scegliere quello della miglior qualità disponibile.
- 46.4** Non permettere a nessun giocatore di indossare oggetti che possano causare un infortunio ad altri giocatori.
- 46.5** Amministrare un salto a due all'inizio del primo quarto e una rimessa per possesso alternato all'inizio di tutti gli altri quarti e tempi supplementari.

- 46.6** Avere l'autorità di interrompere una gara quando le condizioni lo richiedano.
- 46.7** Avere l'autorità di determinare la perdita della gara per rinuncia di una squadra.
- 46.8** Esaminare accuratamente il referto al termine del tempo di gioco o in qualsiasi momento lo ritenga necessario.
- 46.9** Approvare e firmare il referto al termine del tempo di gioco, **mettendo fine** all'amministrazione e al **coinvolgimento** degli arbitri con la gara. La competenza degli arbitri deve **iniziare** quando entrano in campo 20 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara e **terminare** quando il segnale acustico del cronometro di gara, approvato dagli arbitri, suona per il termine della gara.
- 46.10** Registrare sul retro del referto, all'interno dello spogliatoio, prima di firmarlo:
- qualsiasi rinuncia a giocare o fallo da espulsione,
 - qualsiasi comportamento antisportivo commesso dai componenti di una squadra, dagli allenatori, dagli assistenti allenatore e dai componenti della delegazione al seguito che si sia verificato nei 20 minuti precedenti l'orario previsto per l'inizio della gara, oppure tra il termine della gara e l'approvazione e la firma del referto.
- In questi casi, il primo arbitro (o il commissario, se presente) deve inviare un rapporto dettagliato all'ente organizzatore della competizione.
- 46.11** Prendere la decisione finale ogni volta sia necessario o quando gli arbitri sono in disaccordo. Per prendere una decisione finale può consultare gli altri arbitri, il commissario, se presente, e/o gli ufficiali di campo.
- 46.12** Per le gare in cui si usa l'Instant Replay, fare riferimento all'Allegato F.
- 46.13** Dopo essere stato informato dal cronometrista, deve fischiare prima dell'inizio del primo e del terzo quarto quando mancano, rispettivamente, 3 minuti e 1:30 minuti all'inizio del quarto. Il primo arbitro deve fischiare anche prima del secondo e del quarto quarto e di ogni tempo supplementare quando mancano 30 secondi all'inizio del quarto o del tempo supplementare.
- 46.14** **Avere l'autorità di prendere decisioni su qualunque punto non specificamente contemplato da queste regole.**

Art. 47 Arbitri: Doveri e poteri

- 47.1** Gli arbitri hanno l'autorità di prendere decisioni inerenti le infrazioni delle regole commesse da una qualunque delle due squadre, all'interno o all'esterno delle linee perimetrali, incluso le aree del campo di gioco in prossimità del tavolo degli ufficiali di campo, le panchine delle squadre e le aree immediatamente dietro le linee.
- 47.2** Gli arbitri devono fischiare quando si verifica una infrazione alle regole, quando termina un quarto o un tempo supplementare oppure quando ritengono necessario fermare il gioco. Gli arbitri non devono fischiare dopo un canestro o un tiro libero realizzato oppure quando la palla diventa viva.
- 47.3** Nel prendere una decisione riguardo a un'infrazione, gli arbitri devono, in ogni caso, considerare e ponderare i seguenti principi fondamentali:
- lo spirito e l'intento delle regole e la necessità di preservare l'integrità della gara.
 - coerenza nell'applicazione del concetto di "vantaggio / svantaggio". Gli arbitri non dovrebbero interrompere inutilmente il flusso della gara per sanzionare contatti personali accidentali che non danno un vantaggio al giocatore responsabile né pongono il suo avversario in una situazione di svantaggio.
 - coerenza nell'applicazione del buon senso in ogni gara, tenendo conto delle capacità dei giocatori, del loro atteggiamento e comportamento durante la gara.
 - coerenza nel mantenere un equilibrio tra il controllo e il flusso della gara, avendo "feeling" per quello che i partecipanti stanno cercando di fare e fischiare quello che è giusto per la gara.
- 47.4** Nel caso venga presentato un reclamo da parte di una squadra, il primo arbitro (o il commissario, se presente) deve, dopo aver ricevuto le ragioni del reclamo, segnalare per iscritto gli eventi all'ente organizzatore della competizione.
- 47.5** Se un arbitro è infortunato, o per una qualunque altra ragione non può continuare a svolgere le sue funzioni entro 5 minuti dall'infortunio, la gara deve essere ripresa. L'arbitro (o gli arbitri) rimanente(i) deve arbitrare da solo, a meno che non ci sia la possibilità di sostituire l'arbitro infortunato con un altro arbitro abilitato. Dopo aver consultato il commissario, se presente, l'arbitro (o gli arbitri) rimanente(i) deciderà sulla possibile sostituzione.
- 47.6** Per tutte le gare internazionali, se è necessaria una comunicazione verbale per chiarire una decisione, questa deve essere fatta in lingua inglese.
- 47.7** **Ciascun arbitro ha l'autorità di prendere decisioni entro i limiti delle proprie funzioni, ma non ha nessuna autorità di ignorare o mettere in discussione le decisioni prese dagli altri arbitri.**
- 47.8** **L'attuazione e l'interpretazione del Regolamento Ufficiale della Pallacanestro da parte degli arbitri, indipendentemente dal fatto che una decisione esplicita sia stata presa o meno, è definitiva e non può essere contestata o ignorata, tranne nei casi in cui è ammesso un reclamo (consultare l'Allegato C).**

Art. 48 Segnapunti e Assistente segnapunti: Doveri

48.1 Il **segnapunti** deve essere provvisto di un referto e deve tenere nota:

- delle squadre, registrando i nomi e i numeri dei giocatori che inizieranno la gara e di tutti i sostituti che parteciperanno alla gara. Quando si verifica un'infrazione alle regole relative ai 5 giocatori che iniziano la gara, alle sostituzioni o ai numeri dei giocatori, deve informare l'arbitro più vicino il prima possibile.
- del riepilogo progressivo dei punti realizzati, registrando i canestri su azione e i tiri liberi realizzati.
- dei falli addebitati a ciascun giocatore. Deve registrare i falli addebitati a ciascun allenatore e deve informare immediatamente un arbitro quando l'allenatore deve essere espulso. Allo stesso modo, deve informare immediatamente un arbitro quando un giocatore deve essere espulso perché ha commesso 2 falli tecnici, o 2 falli antisportivi, oppure 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo.
- delle sospensioni. Deve informare l'allenatore, attraverso un arbitro, quando questi non ha più sospensioni rimanenti nel primo o secondo tempo oppure in un tempo supplementare.
- del successivo possesso alternato, posizionando la freccia di possesso alternato. Il segnapunti deve invertire immediatamente la direzione della freccia dopo il termine del primo tempo, poiché le squadre devono scambiarsi i canestri per il secondo tempo.
- della richiesta di IRS dell'allenatore. Deve informare immediatamente l'arbitro più vicino quando un allenatore effettua erroneamente la sua seconda richiesta.

48.2 L'**assistente segnapunti** deve aggiornare il tabellone segnapunti e assistere il segnapunti e il cronometrista. Nel caso di una qualsiasi discrepanza tra il tabellone segnapunti e il referto, che non possa essere risolta, il referto deve avere la precedenza e il tabellone segnapunti deve essere corretto di conseguenza.

48.3 Se viene rilevato un errore di registrazione a referto:

- durante la gara, il cronometrista deve attendere la prima palla morta prima di azionare il proprio segnale acustico.
- dopo il termine del tempo di gioco e prima che il referto sia stato firmato dal primo arbitro, l'errore deve essere corretto, anche se questa correzione influisce sul risultato finale di gara.
- dopo che il referto sia stato firmato dal primo arbitro, l'errore non può più essere corretto. Il primo arbitro o il commissario, se presente, deve inviare un rapporto dettagliato all'ente organizzatore della competizione.

Art. 49 Cronometrista: Doveri

- 49.1** Il cronometrista deve essere provvisto di un cronometro di gara e di un cronometro per le sospensioni e deve:
- misurare il tempo di gioco, le sospensioni e gli intervalli di gara.
 - assicurarsi che il segnale acustico del cronometro di gara suoni ad alto volume e automaticamente al termine di un quarto o di un tempo supplementare.
 - usare qualsiasi mezzo possibile per informare immediatamente gli arbitri se il segnale acustico del cronometro di gara non suona o non viene udito.
 - comunicare il numero di falli commessi da ciascun giocatore alzando, in maniera visibile a entrambi gli allenatori, l'indicatore con il numero di falli commessi da quel giocatore.
 - informare immediatamente un arbitro quando vengono addebitati 5 falli ad un qualunque giocatore.
 - posizionare l'indicatore dei falli di squadra sul tavolo degli ufficiali di campo, nel lato più vicino alla panchina della squadra in situazione di penalità per falli di squadra. L'indicatore dei falli di squadra deve mostrare il numero aggiornato dei falli e essere completamente di colore rosso, senza numeri, quando la palla diventava dopo il quarto fallo di squadra in un quarto.
 - effettuare le sostituzioni.
 - effettuare le sospensioni, informando gli arbitri di un'opportunità di sospensione quando una squadra ne fa richiesta.
 - azionare il proprio segnale acustico solamente quando la palla diventa morta e prima che diventi nuovamente viva. Il suo segnale acustico non ferma il cronometro di gara né interrompe la gara, come pure non fa diventare la palla morta.
- 49.2** Il cronometrista deve misurare il **tempo di gioco** come segue:
- Avviando il cronometro di gara quando:
 - la palla è legalmente toccata da un saltatore durante un salto a due.
 - la palla tocca o è toccata da un qualsiasi giocatore sul terreno di gioco dopo un ultimo tiro libero non realizzato se la palla continua ad essere viva.
 - la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore sul terreno di gioco durante una rimessa.
 - Fermando il cronometro di gara quando:
 - il tempo scade al termine di un quarto o di un tempo supplementare, se non si ferma automaticamente.
 - un arbitro fischia mentre la palla è viva.
 - un canestro su azione viene realizzato contro la squadra che ha richiesto una sospensione.
 - un canestro su azione viene realizzato quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare.
 - il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi suona mentre una squadra è in controllo della palla.
- 49.3** Il cronometrista deve misurare una **sospensione** come segue:

- avviando immediatamente il cronometro per le sospensioni quando l'arbitro fischia ed effettua il segnale di sospensione.
- azionando il proprio segnale acustico quando sono trascorsi 50 secondi dall'inizio della sospensione.
- azionando il proprio segnale acustico quando termina la sospensione.

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

- avviando immediatamente il cronometro quando il quarto o il tempo supplementare precedente è terminato.
- informando gli arbitri prima del primo e del terzo quarto quando mancano, rispettivamente, 3 minuti e 1:30 minuti all'inizio del quarto.
- azionando il proprio segnale acustico prima del secondo e del quarto quarto e di ogni tempo supplementare quando mancano 30 secondi all'inizio del quarto o del tempo supplementare.
- azionando il proprio segnale acustico e fermando simultaneamente il cronometro quando termina un intervallo di gara.

Art. 50 Operatore del cronometro dei 24 secondi: Doveri

L'operatore del cronometro dei 24 secondi deve essere provvisto di un cronometro, che deve essere:

50.1 Avviato o riavviato quando:

- una squadra ottiene il controllo di una palla viva sul terreno di gioco. Dopo di che, il semplice tocco della palla da parte di un avversario non fa iniziare un nuovo periodo di 24 secondi se la stessa squadra rimane in controllo della palla.
- la palla tocca o è legalmente toccata da un qualunque giocatore sul terreno di gioco durante una rimessa.

50.2 Fermato, ma non resettato, con il tempo rimanente visibile, quando alla stessa squadra che aveva precedentemente il controllo della palla viene assegnata una rimessa a seguito di:

- palla uscita fuori campo.
- infortunio di un giocatore di quella stessa squadra.
- fallo tecnico commesso da quella stessa squadra.
- situazione di salto a due (non quando la palla si blocca tra l'anello e il tabellone).
- doppio fallo.
- compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre.

Fermato, e ancora non resettato, con il tempo rimanente visibile, quando alla stessa squadra che aveva precedentemente il controllo della palla viene assegnata una rimessa in zona di attacco come risultato di un fallo o di una violazione e il cronometro dei 24 secondi indica 14 secondi o più.

50.3 Fermato e resettato a 24 secondi, con nessun tempo visibile, quando:

- la palla entra legalmente nel canestro.

- la palla tocca l'anello del canestro avversario ed è controllata dalla squadra che non era in controllo della palla prima che toccasse l'anello.
- viene assegnata una rimessa in zona di difesa:
 - a seguito di un fallo o di una violazione (non quando la palla esce fuori campo).
 - alla squadra che non aveva precedentemente il controllo della palla, a seguito di una situazione di salto a due.
 - perché il gioco è stato fermato a causa di qualunque ragione non imputabile alla squadra in controllo della palla.
 - perché il gioco è stato fermato a causa di qualunque ragione non imputabile a nessuna squadra, a meno che gli avversari siano posti in una situazione di svantaggio.
- alla squadra viene assegnato un tiro(i) libero(i).

50.4 Fermato e resettato a 14 secondi, con 14 secondi visibili, quando:

- alla stessa squadra che aveva precedentemente il controllo della palla, viene assegnata una rimessa in zona di attacco e il cronometro dei 24 secondi indica 13 secondi o meno:
 - a seguito di un fallo o di una violazione (non quando la palla esce fuori campo).
 - perché il gioco è stato fermato a causa di qualunque ragione non imputabile alla squadra in controllo della palla.
 - perché il gioco è stato fermato a causa di qualunque ragione non imputabile a nessuna squadra, a meno che gli avversari siano posti in una situazione di svantaggio.
- alla squadra che non aveva precedentemente il controllo della palla, viene assegnata una rimessa in zona di attacco a seguito di:
 - fallo personale o violazione (incluso quando la palla esce fuori campo),
 - situazione di salto a due.
- a una squadra deve essere assegnata una rimessa dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco a seguito di un fallo antisportivo o da espulsione.
- la squadra che ottiene nuovamente il controllo della palla, dopo che questa ha toccato l'anello durante un tiro a canestro su azione non realizzato (incluso quando la palla si blocca tra l'anello e il tabellone), dopo un ultimo tiro libero non realizzato o un passaggio, è la stessa che era in controllo della palla prima che la palla toccasse l'anello.
- l'allenatore, che richiede una sospensione quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in un tempo supplementare e la sua squadra ha diritto al possesso della palla nella sua zona di difesa, decide che il gioco deve essere ripreso con una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della propria squadra e il cronometro dei 24 secondi, nel momento in cui il gioco è stato fermato, indica 14 secondi o più.

50.5 Spento, quando inizia un nuovo controllo della palla per una qualunque delle due squadre, dopo che la palla è diventata morta e il cronometro di gara è stato fermato in un qualsiasi quarto o tempo supplementare, e sul cronometro di gara rimangono meno di 14 secondi.

Il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi non ferma il cronometro di gara né ferma il gioco, così come non fa diventare la palla morta, a meno che una squadra non sia in controllo della palla.

APPENDICE A - SEGNALAZIONI ARBITRALI

- A.1** I segnali manuali illustrati in queste regole sono le uniche valide segnalazioni arbitrali ufficiali.
- A.2** Durante la segnalazione al tavolo degli Ufficiali di campo, è fortemente raccomandato l'utilizzo della comunicazione verbale (nelle gare internazionali in lingua inglese).
- A.3** È importante che gli Ufficiali di campo abbiano familiarità con queste segnalazioni.

Cronometro di gara



Punteggio



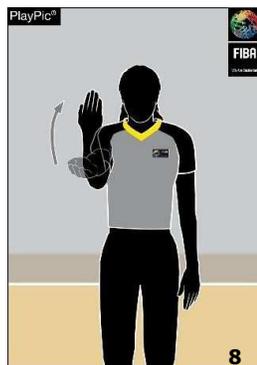
Sostituzione e Sospensione

SOSTITUZIONE



Avambracci incrociati

INGRESSO SUL TERRENO DI GIOCO



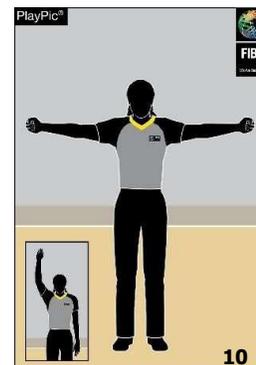
Palmo aperto che si muove verso il corpo

SOSPENSIONE



Formare T, usando il dito indice

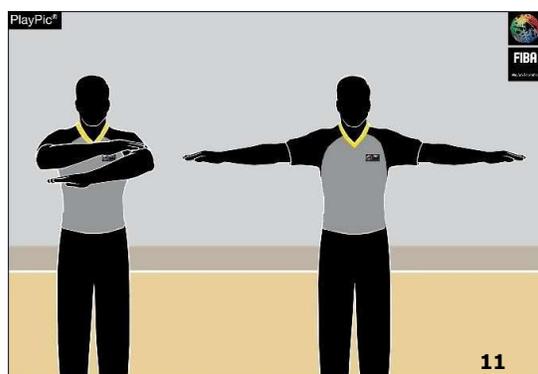
SOSPENSIONE PER I MEDIA



Braccia aperte con pugni chiusi

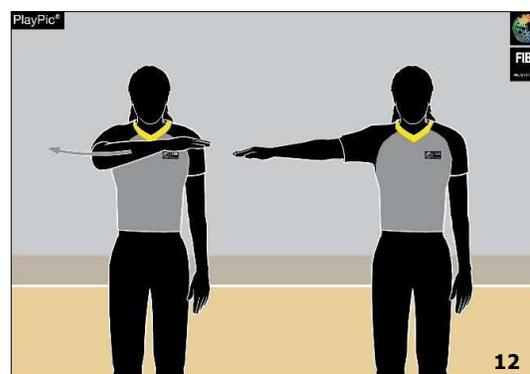
Informativa

CANESTRO ANNULATO, AZIONE ANNULATA



Muovere le braccia come una forbice, una sola volta davanti al petto

CONTEGGIO VISIBILE



Conteggiare muovendo il palmo

COMUNICAZIONE



Pollice in alto

RESET CRONOMETRO DEI 24 SECONDI



Ruotare la mano, dito indice teso

DIREZIONE DEL GIOCO E/O DEL FUORI CAMPO



Indicare la direzione del gioco, braccio parallelo alle linee laterali

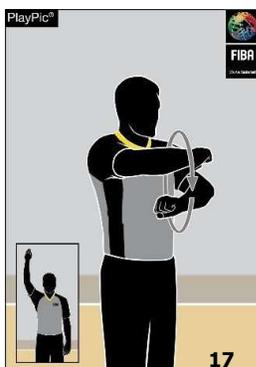
PALLA TRATTENUTA/ SITUAZIONE SALTO A DUE



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

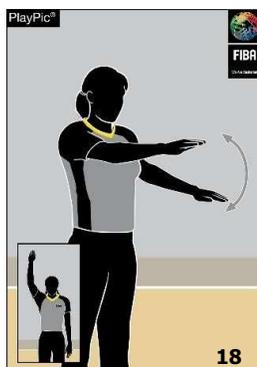
Violazioni

PASSI



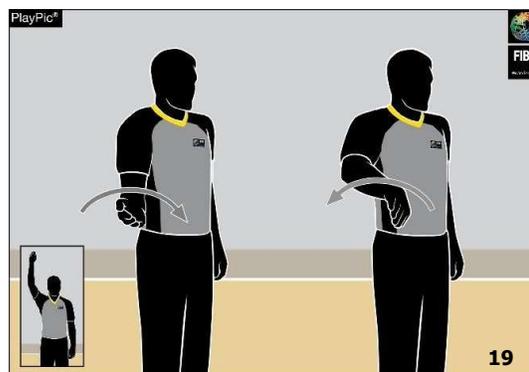
Ruotare i pugni

PALLEGGIO ILLEGALE:
DOPPIO PALLEGGIO



Movimento dei palmi
alto / basso

PALLEGGIO ILLEGALE:
PALLA ACCOMPAGNATA



Mezza rotazione del palmo

3 SECONDI



Braccio disteso,
mostrare 3 dita

5 SECONDI



Mostrare 5 dita

8 SECONDI



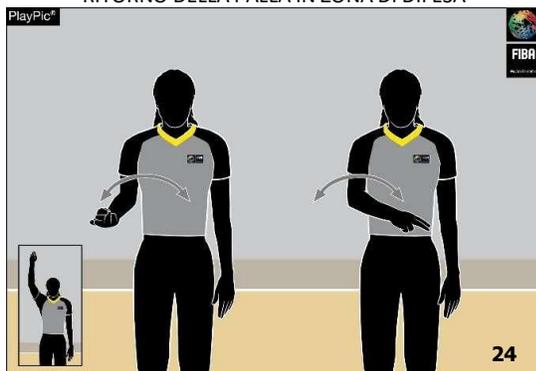
Mostrare 8 dita

24 SECONDI



Le dita toccano la spalla

RITORNO DELLA PALLA IN ZONA DI DIFESA



Ondeggiare il braccio davanti al corpo

PIEDE VOLONTARIO



Indicare il piede

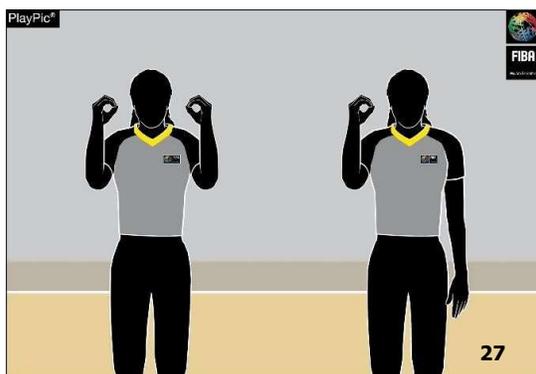
INTERFERENZA



Ruotare il dito indice attorno
all'altra mano disegnando
un cerchio

Numero dei Giocatori

No 00 e 0



Entrambe le mani mostrano il numero 0

La mano destra mostra il numero 0

No. 1-5



La mano destra mostra il numero da 1 a 5

No. 6-10



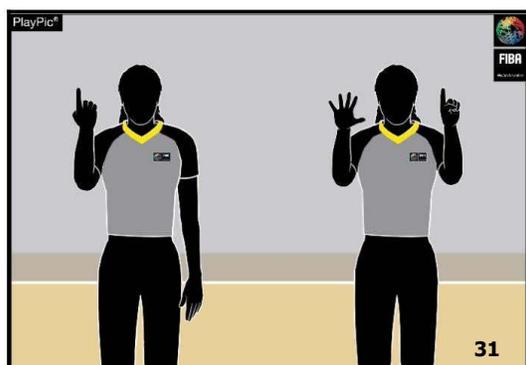
La mano destra mostra il numero 5, la sinistra il numero da 1 a 5

No. 11-15



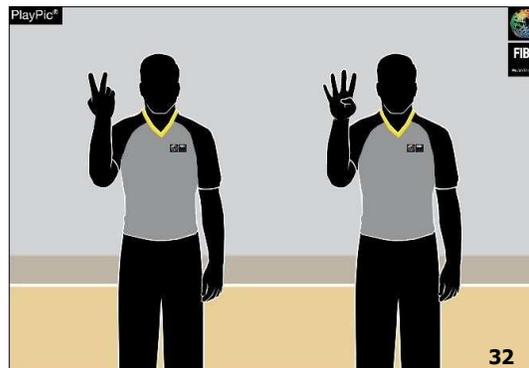
La mano destra mostra il pugno, la sinistra il numero da 1 a 5

No. 16



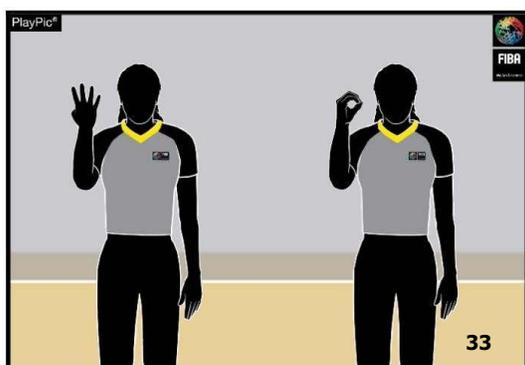
Prima il dorso della mano mostra 1 per la decina – poi le mani aperte mostrano numero 6 per le unità

No. 24



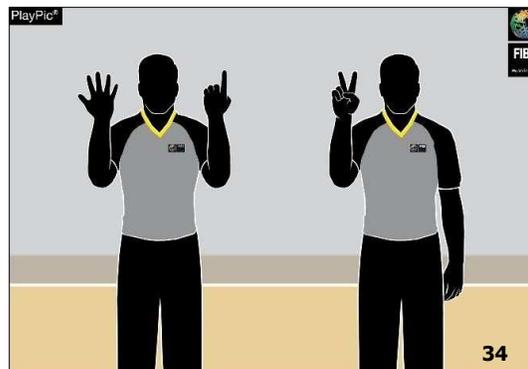
Prima il dorso della mano mostra 2 per le decine – poi la mano aperta mostra numero 4 per le unità

No. 40



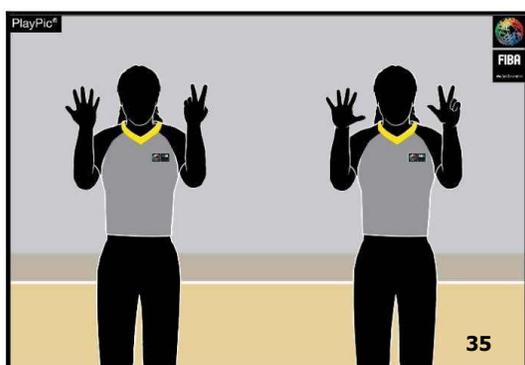
Prima il dorso della mano mostra 4 per le decine - poi la mano aperta mostra numero 0 per le unità

No. 62



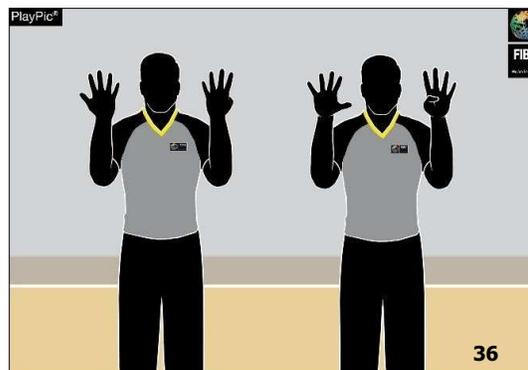
Prima il dorso delle mani mostrano 6 per le decine - poi la mano aperta mostra numero 2 per le unità

No. 78



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

No. 99



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

Tipo di Falli

TRATTENUTA



Afferrarsi il polso verso il basso

BLOCCAGGIO (DIFESA)
BLOCCO ILLEGALE (ATTACCO)



Entrambe le mani sui fianchi

SPINTA O SFONDAMENTO
SENZA PALLA



Imitare la spinta

HANDCHECKING



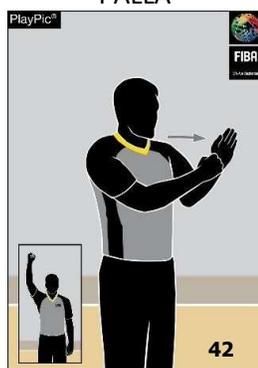
Afferrarsi il palmo e movimento in avanti

USO ILLEGALE DELLE MANI



Colpirsi il polso

SFONDAMENTO CON LA PALLA



Colpirsi con il pugno chiuso il palmo aperto

CONTATTO ILLEGALE SULLA MANO



Colpirsi con il palmo l'altro avambraccio

AGGANCIARE



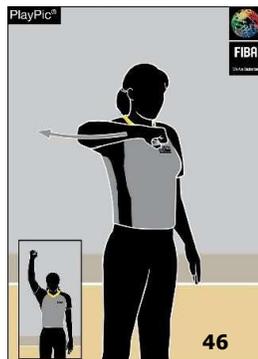
Muovere il braccio in basso e all'indietro

CILINDRO ILLEGALE



Muovere entrambe le braccia con il palmo aperto verticalmente verso il basso e verso l'alto

USO ECCESSIVO DEI GOMITI



Muovere il gomito all'indietro

COLPIRE ALLA TESTA



Imitare il contatto alla testa

FALLO DELLA SQUADRA IN CONTROLLO DI PALLA



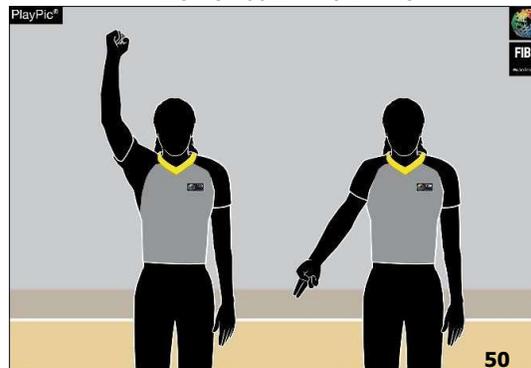
Puntare il pugno verso il canestro della squadra responsabile del fallo

FALLO SULL'ATTO DI TIRO



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

FALLO NON SULL'ATTO DI TIRO



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

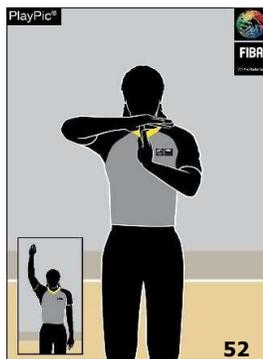
Falli speciali

DOPPIO FALLO



Muovere entrambi i pugni sopra la testa

FALLO TECNICO



Formare una T, mostrando i palmi

FALLO ANTISPORTIVO



Afferrarsi il polso sopra la testa

FALLO DA ESPULSIONE



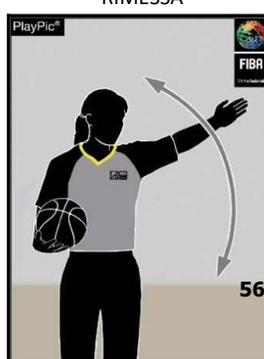
Chiudere entrambi i pugni sopra la testa

ATTRAVERSAMENTO ILLEGALE DELLA LINEA PERIMETRALE DURANTE UNA RIMESSA

SIMULARE UN FALLO



Sollevare l'avambraccio 2 volte partendo dall'alto



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

USO DELL'INSTANT REPLAY



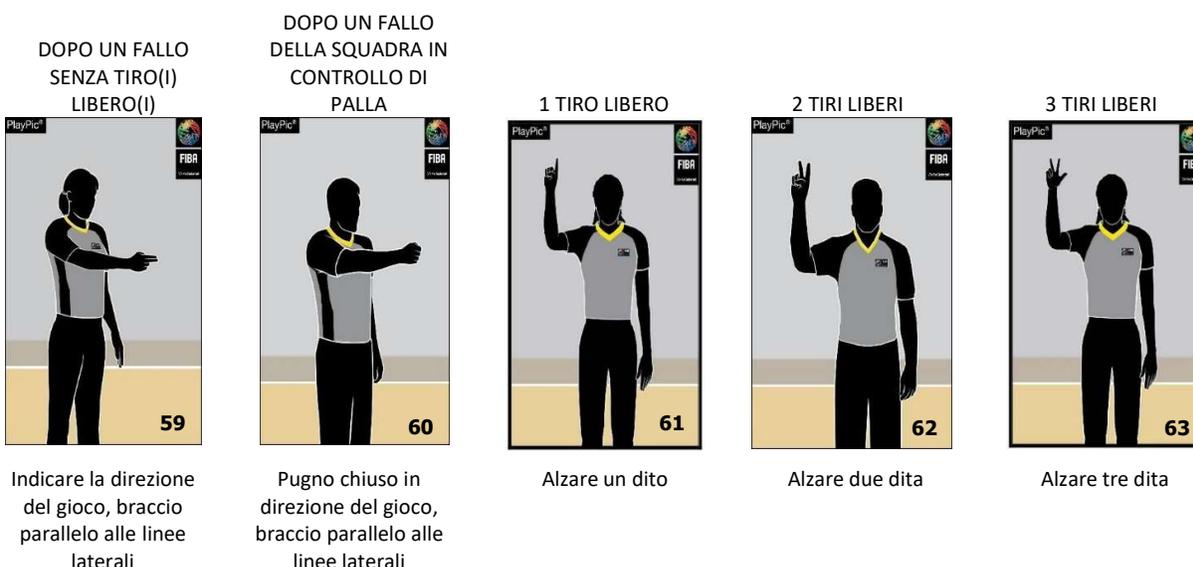
Ruotare la mano con il dito indice teso orizzontalmente

INSTANT REPLAY RICHIESTO DALL'ALLENATORE



Disegnare un rettangolo nell'aria

Amministrazione di sanzioni per Fallo - Segnalazione al Tavolo



Amministrazione di Tiri Liberi - Arbitro Attivo (Guida)



Amministrazione di Tiri Liberi - Arbitro Passivo (Coda nel doppio & Centro nel triplo)



Figura 8 - Segnalazioni arbitrali

B.1 Il referto mostrato nella Figura 9a è quello approvato dalla Commissione Tecnica FIBA.

B.2 Esso consiste di 1 originale e di 3 copie, ciascuna su carta di colore differente. L'originale, su carta bianca, è per FIBA. La prima copia, su carta blu, è per l'ente organizzatore della competizione. La seconda copia, su carta rosa, è per la squadra vincente e l'ultima copia, su carta gialla, è per la squadra perdente.

NOTE: 1. Il segnapunti deve usare 2 penne di colore differente, ROSSO per il primo e il terzo quarto e BLU o NERO per il secondo e il quarto quarto. Per tutti i tempi supplementari le registrazioni devono essere fatte in BLU o in NERO (lo stesso colore del secondo e del quarto quarto).

2. Il referto può essere preparato e completato elettronicamente.

B.3 **Almeno 40 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara**, il segnapunti deve preparare il referto nel modo seguente:

B.3.1 Deve registrare i nomi delle 2 squadre nello spazio in alto del referto. La **squadra "A"** deve sempre essere la squadra locale (ospitante) oppure, per i tornei o le gare su un campo di gioco neutro, la prima squadra riportata nel calendario. L'altra squadra deve essere la **squadra "B"**.

B.3.2 Deve poi registrare:

-
-
- La data, l'orario e il luogo della gara.
- I nomi del primo arbitro e dell'altro(i) arbitro(i) e la loro nazionalità (codice CIO).

	FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET
Team A HOOPERS	Team B POINTERS
Competition <u>WCM</u> Date <u>21.11.2020</u> Time <u>20:00</u> Crew chief <u>WALTON, M. (USA)</u> Game No. <u>5</u> Place <u>GENEVA</u> Umpire 1 <u>CHANG, Y. (CHN)</u> Umpire 2 <u>BARTOK, K. (HUN)</u>	

Figura 10 - Intestazione del referto

B.3.3 La squadra "A" deve occupare la parte superiore del referto, la squadra "B" la parte inferiore.

B.3.3.1 Nella prima colonna, il segnapunti deve registrare il numero di licenza (ultime 3 cifre) di ciascun giocatore, allenatore e primo assistente allenatore. Per i tornei, il numero delle licenze deve essere registrato solo per la prima gara giocata dalle squadre.

B.3.3.2 Nella seconda colonna, il segnapunti deve registrare i cognomi e le iniziali dei nomi di ciascun giocatore, ordinati per numero di maglia, tutto in MAIUSCOLO, utilizzando la lista dei componenti della squadra fornita dall'allenatore o dal suo rappresentante. Il capitano della squadra deve essere registrato con (CAP) immediatamente dopo il suo nome.

- B.3.3.3** Se una squadra si presenta con meno di 12 giocatori, il segnapunti deve tracciare una linea negli spazi del numero di licenza, del cognome, del numero di maglia e dell'entrata in campo, nella riga sotto l'ultimo giocatore registrato. Se ci sono meno di 11 giocatori, la linea deve essere tracciata orizzontalmente fino a raggiungere la sezione dei falli di un giocatore e poi continuare diagonalmente fino in fondo.

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls				
					1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5						
002	JONES,	M.	8						
003	SMITH,	E.	9						
004	FRANK,	Y.	12						
010	NANCE,	L.	18						
012	KING,	H. (CAP)	22						
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25						
021	MARTINEZ,	M.	33						
022	SANCHES,	N.	42						
/									
Head coach	788	LOOR,	A.						
First assistant coach	555	MONTA,	B.						

Figura 11 - Squadre sul referto (prima dell'inizio della gara)

- B.3.4** In fondo a ciascuno spazio delle squadre, il segnapunti deve registrare (in MAIUSCOLO) i nomi dell'allenatore e del primo assistente allenatore della squadra.
- B.3.5** In fondo al referto, il segnapunti deve registrare (in MAIUSCOLO) il proprio nome, quello dell'assistente segnapunti, del cronometrista e dell'operatore del cronometro dei 24 secondi.
- B.4** **Almeno 10 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara** ogni allenatore deve:
- B.4.1** Approvare e confermare i nomi e i corrispondenti numeri di maglia dei propri componenti della squadra.
- B.4.2** Confermare i nomi dell'allenatore e del primo assistente allenatore. Se non è presente né l'allenatore né il primo assistente allenatore, il capitano deve agire come giocatore-allenatore e deve essere registrato con (CAP) a fianco del proprio nome.

Head coach	607	KING,	H. (CAP)				
First assistant coach							

- B.4.3** Tracciare una piccola "x" nella colonna "Entrata in campo" ("Player in"), a fianco del numero di maglia del giocatore per i 5 giocatori che inizieranno la gara.
- B.4.4** Firmare il referto.
L'allenatore della squadra "A" deve essere il primo a fornire le informazioni di cui sopra.
- B.5** **All'inizio della gara**, il segnapunti deve cerchiare le piccole "x" nella colonna "Entrata in campo" ("Player in") dei 5 giocatori che inizieranno la gara per ciascuna squadra.

B.6 Durante la gara, il segnapunti deve tracciare una piccola "x" (non cerchiata) quando un sostituto entra sul terreno di gioco per la prima volta come giocatore.

B.7 Sospensioni

B.7.1 Le sospensioni concesse devono essere registrate a referto nelle apposite caselle sotto il nome della squadra, indicando il minuto del tempo di gioco del quarto o del tempo supplementare, nelle caselle accanto "H1" per la prima metà gara, accanto ad "H2" per la seconda metà gara e accanto OT per un massimo di 3 tempi supplementari.

B.7.2 Al termine del primo e del secondo tempo e di ogni tempo supplementare, devono essertracciate 2 linee parallele orizzontali nelle caselle non utilizzate. Nel caso in cui alla squadra non venga concessa la sua prima sospensione prima che il cronometro di gara indichi 2:00 minuti o meno nel quarto quarto, il segnapunti deve tracciare 2 linee orizzontali nella prima casella del secondo tempo.

Time-outs		Team fouls	
H1	7	Q1	Q2
H2	9 10	Q3	Q4
OT		HCC	Q4 9

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls				
					1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5	⊗	P ₂				
002	JONES,	M.	8	⊗	P	P ₂			
003	SMITH,	E.	9	⊗	P ₂	U ₂	P	P ₁	—
004	FRANK,	Y.	12	×	T ₁	U ₂	GD		
010	NANCE,	L.	18	⊗	P	U ₁			
012	KING,	H. (CAP)	22	⊗	P ₁				
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25	×	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ,	M.	33	×	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
022	SANCHES,	N.	42	×	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS,	K.	55	×	P ₂	D ₂			
Head coach			788	LOOR, A.		C ₁	B ₁		
First assistant coach			555	MONTA, B.					

Figura 12 - Squadre sul referto (dopo la gara)

B.8 Falli

B.8.1 I falli di un giocatore possono essere personali, tecnici, antisportivi o da espulsione e devono essere registrati a carico del giocatore.

B.8.2 I falli commessi dall'allenatore, dal primo assistente allenatore, dai sostituti, dai giocatori esclusi e dai componenti della delegazione al seguito possono essere tecnici o da espulsione e devono essere registrati a carico dell'allenatore. Inoltre, i falli da espulsione commessi durante una rissa dalle persone iscritte a referto devono essere registrati a carico di queste persone.

B.8.3 Tutti i falli devono essere registrati come segue:

B.8.3.1 Un fallo personale deve essere registrato con una "P".

- B.8.3.2** Un fallo tecnico a carico di un giocatore deve essere registrato con una "T". Un secondo fallo tecnico deve essere registrato nuovamente con una "T", seguita da "GD" nello spazio seguente per indicare l'espulsione dalla gara.
- B.8.3.3** Un fallo tecnico a carico dell'allenatore per il suo comportamento antisportivo deve essere registrato con una "C". Un secondo fallo tecnico dello stesso tipo deve essere registrato nuovamente con una "C", seguita da "GD" nello spazio seguente.
- B.8.3.4** Un fallo tecnico a carico dell'allenatore per una qualunque altra ragione deve essere registrato con una "B". Un terzo fallo tecnico (uno di essi può essere un "C") deve essere registrato con una "B" o una "C", seguita da "GD" nello spazio seguente.
- B.8.3.5** Un fallo antisportivo a carico di un giocatore deve essere registrato con una "U". Un secondo fallo antisportivo deve essere registrato nuovamente con una "U", seguita da "GD" nello spazio seguente.
- B.8.3.6** Un fallo tecnico a carico di un giocatore che aveva precedentemente commesso un fallo antisportivo, oppure un fallo antisportivo a carico di un giocatore che aveva precedentemente commesso un fallo tecnico, deve essere registrato con una "T" o "U" una seguita da "GD" nello spazio seguente.
- B.8.3.7** Un fallo da espulsione deve essere registrato con una "D".
- B.8.3.8** Qualsiasi fallo che comporta un tiro(i) libero(i) deve essere registrato aggiungendo il numero corrispondente di tiri liberi (1, 2 o 3) a fianco della "P", "T", "C", "B", "U" o "D".
- B.8.3.9** Tutti i falli, a carico di entrambe le squadre, che comportano sanzioni uguali devono essere compensati secondo l'Art. 42 e registrati aggiungendo una piccola "c" a fianco della "P", "T", "C", "B", "U" o "D".
- B.8.3.10** Un fallo da espulsione a carico del primo assistente allenatore, di un sostituto, di un giocatore escluso o di un componente della delegazione al seguito, incluso quando è addebitato per aver lasciato l'area della panchina della squadra durante una rissa, deve essere registrato come un fallo tecnico "B₂" a carico dell'allenatore.
- B.8.3.11** Deve essere registrata una "F", dopo la "D" o "D₂", in tutti gli spazi rimanenti dell'allenatore, del primo assistente allenatore, del sostituto o del giocatore escluso che viene espulso durante una rissa.
- B.8.3.12** **Esempi di falli da espulsione per allenatore, assistente-allenatore, sostituto, giocatore escluso e componenti della delegazione al seguito:**

Un fallo da espulsione a carico dell'**allenatore** si dovrà registrare come segue:

Head coach	788	LOOR,	A.	D ₂		
First ass.coach	555	MONTA,	B.			

Un fallo da espulsione a carico dell'**assistente-allenatore** si dovrà registrare come segue:

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂		
First ass.coach	555	MONTA,	B.	D		

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

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

e

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂		
First ass.coach	555	MONTA,	B.			

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

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

e

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂		
First ass.coach	555	MONTA,	B.			

Un fallo da espulsione a carico di componenti della **delegazione al seguito** si dovrà registrare come segue:

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂		
First ass.coach	555	MONTA,	B.			

B.8.3.13 Esempi di falli da espulsione per **rissa** a carico dell'allenatore, assistente-allenatore, sostituto, giocatore escluso e componenti della delegazione al seguito:

A prescindere dal numero di persone espulse per aver lasciato l'area della panchina, un solo fallo tecnico "B₂ o D₂" deve essere registrato a carico dell'allenatore.

Un fallo di espulsione all'**allenatore** e all'**assistente-allenatore** deve essere registrato come segue:

Se viene espulso il solo **allenatore**:

Head coach	788	LOOR,	A.	D ₂	F	F
First ass.coach	555	MONTA,	B.			

Se viene espulso il solo **assistente-allenatore**:

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂		
First ass.coach	555	MONTA,	B.	D	F	F

Se vengono espulsi entrambi:

Head coach	788	LOOR,	A.	D ₂	F	F
First ass.coach	555	MONTA,	B.	D	F	F

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

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

003	SMITH,	E.	9	X	P ₂	P ₂	D	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	---	---	---

e

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂		
First ass.coach	555	MONTA,	B.			

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

002	JONES,	M.	8	X	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

e

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂		
First ass.coach	555	MONTA,	B.			

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

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

e

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂		
First ass.coach	555	MONTA,	B.			

Un fallo da espulsione per rissa a carico di un **accompagnatore o qualunque componente della panchina** deve essere addebitato all'allenatore e registrato come segue:

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂	B	
First ass.coach	555	MONTA,	B.			

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

B.8.3.14 Esempi di falli da espulsione con coinvolgimento attivo nella rissa a carico dell'allenatore, assistente-allenatore, sostituto, giocatore escluso e componenti della delegazione al seguito:

A prescindere dal numero di persone espulse per aver lasciato l'area della panchina, un solo fallo tecnico "B₂ o D₂" deve essere registrato a carico dell'allenatore.

Se l'allenatore è attivamente coinvolto nella rissa, un solo fallo tecnico "D₂" deve essere registrato.

Un fallo di espulsione all'allenatore e all'assistente-allenatore deve essere registrato come segue:

Se viene espulso il solo **allenatore**:

Head coach	788	LOOR,	A.	D ₂	F	F
First ass.coach	555	MONTA,	B.			

Se viene espulso il solo **assistente-allenatore**:

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂		
First ass.coach	555	MONTA,	B.	D ₂	F	F

Se vengono espulsi entrambi:

Head coach	788	LOOR,	A.	D ₂	F	F
First ass.coach	555	MONTA,	B.	D ₂	F	F

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

Se il sostituto ha meno di 4 falli, si dovrà tracciare una 'D₂', seguita da una 'F' in tutti gli spazi rimanenti per i falli:

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

e

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂		
First ass.coach	555	MONTA,	B.			

Se si tratta del quinto fallo del **sostituto**, allora si dovrà tracciare una 'D₂', nell'ultimo spazio per i falli, seguita da una 'F':

002	JONES,	M.	8	X	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D ₂	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

e

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂		
First ass.coach	555	MONTA,	B.			

Un fallo da espulsione a carico di un **giocatore escluso** deve essere registrato come segue: poiché un giocatore escluso non ha più spazi disponibili nella propria casella dei falli, si dovrà tracciare una 'D₂', seguita da una 'F' nella colonna dopo l'ultimo fallo:

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

e

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂		
First ass.coach	555	MONTA,	B.			

Un fallo da espulsione per rissa a carico di un **accompagnatore o qualunque componente della panchina** deve essere addebitato all'allenatore e registrato come segue:

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂	(B ₂)	
First ass.coach	555	MONTA,	B.			

Un fallo da espulsione per rissa a carico di due **accompagnatori o due componenti della panchina** deve essere addebitato all'allenatore e registrato come segue:

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂	(B ₂)	(B ₂)
First ass.coach	555	MONTA,	B.			

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

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

B.8.4 Al termine del secondo quarto e al termine della gara, il segnapunti deve tracciare una linea marcata tra gli spazi che sono stati utilizzati e quelli che non lo sono stati. Al termine della gara, il segnapunti deve annullare gli spazi rimanenti con una linea marcata orizzontale.

B.9 Falli di squadra

B.9.1 Per ciascun quarto (Q1, Q2, Q3 e Q4), sul referto sono previsti 4 spazi (immediatamente sotto il nome della squadra e sopra i nomi dei giocatori) per registrare i falli di squadra.

B.9.2 Ogni volta che 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 in successione una grande "X" negli spazi appositi.

B.9.3 Al termine di ogni quarto, il segnapunti deve annullare gli spazi rimanenti con 2 linee parallele orizzontali.

B.10 Il punteggio progressivo

B.10.1 Il segnapunti deve tenere un riepilogo progressivo cronologico dei punti realizzati da ciascuna squadra.

B.10.2 Sul referto sono presenti 4 colonne principali per il punteggio progressivo.

B.10.3 Ogni colonna principale è divisa in 4 colonne. Le 2 sulla sinistra sono per la squadra "A" e le 2 sulla destra per la squadra "B". Le colonne centrali sono per il punteggio progressivo (160 punti) per ciascuna squadra.

Il segnapunti deve:

- **per prima cosa**, tracciare una linea diagonale (/ per i destrorsi oppure \ per i mancini) per qualsiasi canestro valido realizzato e un cerchio pieno (●) per ogni tiro libero valido realizzato, sopra il **nuovo numero totale** di punti accumulati dalla squadra che ha appena realizzato.
- **quindi**, registrare il numero del giocatore che ha realizzato il canestro o il tiro libero nello spazio bianco sullo stesso lato del nuovo numero totale di punti (a fianco del nuovo / o \ oppure ●).

B.11 Il punteggio progressivo: Ulteriori istruzioni

B.11.1 Un canestro da 3 punti realizzato da un giocatore deve essere registrato tracciando un cerchio attorno al numero del giocatore.

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

B.11.3 I punti realizzati quando la palla non entra nel canestro (Art. 31) devono essere registrati come realizzati dal giocatore che ha tentato il tiro.

B.11.4 Al termine di ogni quarto o tempi supplementari, il segnapunti deve tracciare un cerchio marcato (●) attorno all'ultimo numero di punti realizzati da ciascuna squadra, seguito da una linea marcata orizzontale sotto quei punti e sotto il numero dei giocatori che li hanno realizzati.

B.11.5 All'inizio di ogni quarto o tempi supplementari, il segnapunti deve continuare a tenere un riepilogo progressivo cronologico dei punti realizzati dal punto dell'interruzione.

B.11.6 Ogni qualvolta sia possibile, il segnapunti dovrebbe confrontare il proprio punteggio progressivo con il tabellone segnapunti. Se c'è una discrepanza e il suo punteggio è corretto, deve immediatamente adoperarsi per far correggere il tabellone segnapunti. In caso di dubbio o se una squadra solleva un'obiezione riguardo alla correzione, deve informare il primo arbitro non appena la palla diventa morta e il cronometro di gara è fermo.

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

Figura 13 -
Punteggio
progressivo

B.11.7 Gli arbitri possono correggere qualsiasi errore di registrazione a referto che riguarda il punteggio, il numero di falli o di sospensioni, secondo le disposizioni delle regole. Il primo arbitro deve firmare le correzioni. Le correzioni più estese devono essere documentate sul retro del referto.

B.12 Il punteggio progressivo: Chiusura

B.12.1 Al termine di ogni quarto e dell'ultimo tempo supplementare, il segnapunti deve registrare il punteggio di quel quarto e di tutti i tempi supplementari nell'apposita sezione nella parte inferiore del referto.

B.12.2 Immediatamente al termine della gara, il segnapunti deve registrare l'orario nello spazio "Gara terminata alle (hh:mm)".

B.12.3 Al termine della gara, il segnapunti deve tracciare 2 linee orizzontali marcate sotto il numero finale di punti realizzati da ciascuna squadra e sotto il numero dei giocatori che li hanno realizzati. Inoltre, deve tracciare una linea diagonale fino alla fine della colonna, in maniera da annullare i numeri rimanenti (punteggio progressivo) per ciascuna squadra.



Figura 14
Chiusura del punteggio

B.12.4 Al termine della gara, il segnapunti deve registrare il punteggio finale e il nome della squadra vincente.

B.12.5 Tutti gli ufficiali di campo devono poi firmare il referto accanto ai loro nomi.

B.12.6 Il primo arbitro, dopo la firma dell'altro(i) arbitro(i), deve essere l'ultimo ad approvare e a firmare il referto. Questo atto mette fine all'amministrazione e al coinvolgimento degli arbitri con la gara.

Nota: Nel caso in cui il capitano (CAP) firmi il referto per inoltrare reclamo (usando lo spazio "Firma del capitano in caso di reclamo"), gli ufficiali di campo e l'altro(i) arbitro(i) devono rimanere a disposizione del primo arbitro fino a che quest'ultimo non permette loro di lasciare l'impianto.

Scorer <u>MAIER, N. SA</u>	Scores Quarter ① A <u>15</u> B <u>18</u>
Assistant scorer <u>SABAY, O. OS</u>	Quarter ② A <u>19</u> B <u>10</u>
Timer <u>LEBLANC, R. AD</u>	Quarter ③ A <u>26</u> B <u>19</u>
Shot clock operator <u>AUSTIN, K. FA</u>	Quarter ④ A <u>16</u> B <u>25</u>
	Overtimes A <u>/</u> B <u>/</u>
Crew chief <u>M. Walton</u>	Final Score Team A <u>76</u> Team B <u>72</u>
Umpire 1 <u>Y. Chang</u> Umpire 2 <u>K. Bartok</u>	Name of winning team <u>HOOPERS</u>
Captain's signature in case of protest _____	Game ended at (hh:mm) <u>21:50</u>

Figura 15 - Parte inferiore del referto

B.13 Richiesta IRS dell'allenatore

B.13.1 Nelle gare dove è previsto l'Instant Replay System a ciascuna squadra viene concessa una richiesta (HCC). Se concessa, la HCC deve essere registrata a referto sotto il nome della squadra nelle caselle accanto ad HCC. Nella prima casella il segnapunti deve registrare il quarto o tempo supplementare (Q1, Q2, Q3, Q4 o OT) e nella seconda casella il minuto del tempo di gioco del quarto o del tempo supplementare.

APPENDICE C - PROCEDURA DI RECLAMO

- C.1** Una squadra può inoltrare un reclamo se i suoi interessi sono stati lesi da:
- a) un errore nelle operazioni di registrazione a referto, di cronometraggio o del cronometro dei 24 secondi che non è stato corretto dagli arbitri.
 - b) una decisione sulla gara persa per rinuncia, di annullare, di posticipare, di non riprendere o di non giocare la gara.
 - c) una violazione delle norme vigenti riguardo l' idoneità alla partecipazione alle gare.
- C.2** Per essere ammissibile, un reclamo deve attenersi alla seguente procedura:
- a) il capitano (CAP) di quella squadra deve, entro 15 minuti dal termine della gara, informare il primo arbitro che la sua squadra intende inoltrare reclamo relativamente al risultato di gara e firmare il referto nello spazio "Firma del capitano in caso di reclamo".
 - b) la squadra deve presentare per iscritto le ragioni del reclamo al primo arbitro entro 1 ora dal termine della gara.
 - c) per ciascun reclamo verrà applicata una tassa di CHF 1.500, che verrà corrisposta nel caso in cui il reclamo fosse respinto.
- C.3** Il primo arbitro (o il commissario, se presente), dopo aver ricevuto le ragioni del reclamo, deve segnalare per iscritto l'evento che ha portato al reclamo al rappresentante FIBA o all'organo competente.
- C.4** L'organo competente deve emanare tutte le richieste procedurali che ritiene opportune e deve decidere in merito al reclamo il prima possibile e, in ogni caso, entro e non oltre 24 ore dal termine della gara. L'organo competente deve usare tutte le prove attendibili e può prendere qualunque opportuna decisione incluso, a titolo esemplificativo, la parziale o totale ripetizione della gara. L'organo competente non può decidere di cambiare il risultato della gara, a meno checi siano prove chiare e conclusive che, se non fosse stato per l'errore che ha dato luogo al reclamo, il nuovo risultato si sarebbe certamente materializzato.
- C.5** La decisione dell'organo competente è inoltre considerata come una decisione in materia di regole del gioco e non è soggetta a ulteriore revisione o ricorso. In via eccezionale, le decisioni sull' idoneità alla partecipazione alle gare possono essere impugnate come previsto dalle norme vigenti.
- C.6** Regole speciali per le competizioni FIBA o le competizioni che non prevedono diversamente nei loro regolamenti:
- a) nel caso in cui la competizione sia sotto forma di torneo, l'organo competente per tutti i reclami è la Commissione Tecnica (consultare i Regolamenti Interni FIBA, Volume 2 - "FIBA Internal Regulations, Book 2")
 - b) nel caso di gare di andata e ritorno, l'organo competente per i reclami relativi alle norme di idoneità alla partecipazione alle gare è la Corte di giustizia FIBA. Per tutte le altre questioni che danno luogo a reclamo, l'organo competente è FIBA, che agisce attraverso una o più persone con esperienza nell'attuazione e nell'interpretazione del Regolamento Ufficiale della Pallacanestro (consultare i Regolamenti Interni FIBA, Volume 2 - "FIBA Internal Regulations, Book 2").

APPENDICE D - CLASSIFICA FINALE DELLE SQUADRE

D.1 Procedura

D.1.1 Le squadre devono essere classificate in base alle gare vinte e perse, ovvero 2 punti per ogni gara vinta, 1 punto per ogni gara persa (incluso quelle perse per inferiorità numerica) e 0 punti per una gara persa per forfait.

D.1.2 La procedura si applica a tutte le competizioni che prevedono un girone all'italiana.

D.1.3 Se 2 o più squadre hanno lo stesso numero di vittorie e sconfitte nel girone, la(e) gara(e) tra queste 2 o più squadre (scontri diretti) deciderà la classifica. Se queste 2 o più squadre hanno lo stesso numero di vittorie e sconfitte tra di loro, devono essere applicati ulteriori criteri nell'ordine seguente:

- miglior differenza canestri negli scontri diretti.
- maggior numero di punti realizzati negli scontri diretti.
- miglior differenza canestri considerando tutte le gare giocate nel girone.
- maggior numero di punti realizzati considerando tutte le gare giocate nel girone.

Se c'è ancora parità prima che tutte le gare del girone siano state giocate, le squadre in pareggio condivideranno la stessa posizione. Se questi criteri non riescono ancora a definire la posizione delle squadre al termine della fase a gironi, la classifica finale sarà decisa da un sorteggio.

D.1.4 Se a qualsiasi livello di questi criteri, una o più squadre risultano già classificate, la procedura di cui al punto D.1.3 deve essere ripetuta dall'inizio per tutte le squadre rimanenti non ancora classificate.

D.2 Esempi

D.2.1 Esempio 1

A vs. B	100 - 55	B vs. C	100 - 95
A vs. C	90 - 85	B vs. D	80 - 75
A vs. D	75 - 80	C vs. D	60 - 55

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri	Differenza
A	3	2	1	5	265 : 220	+ 45
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 215	- 5

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

D.2.2 Esempio 2

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

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

Quindi: 1° A

Classifica delle gare tra B, C, D:

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

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

D.2.3 Esempio 3

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

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

Quindi: 4° A

Classifica delle gare tra B, C, D:

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

Quindi: 1° C, 2° D, 3° B

D.2.4 Esempio 4

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

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

Quindi: 4° A

Classifica delle gare tra B, C, D:

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

Quindi: 1° B, 2° C, 3° D

D.2.5 Esempio 5

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

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

Quindi: 5° E 6° F

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

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

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

D.2.6 Esempio 6

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

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

Quindi: 6° F

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

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

Quindi: 1° C 2° A

Classifica delle gare tra B, D, E:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri	Differenza
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Quindi: 3° B 4° E 5° D

D.2.7 Esempio 7

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

D.2.6
Esempio 6

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

Quindi: 6° F

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

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

Quindi: 1° C 5° A

Classifica delle gare tra B, D, E:

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

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

D.3 Rinuncia

D.3.1 Una squadra che, senza una valida ragione, non si presenta a una gara in programma o si ritira dal terreno di gioco prima del termine della gara, perderà la gara per rinuncia e riceverà 0 punti in classifica.

D.3.2 Se la squadra perde per rinuncia per la seconda volta, i risultati di tutte le gare giocate da questa squadra devono essere annullati.

D.3.3 Se la squadra perde per rinuncia per la seconda volta in una competizione a gironi e la(e)squadra(e) meglio classificata(e) di ciascun girone si qualifica per il turno successivo della competizione, i risultati di tutte le gare giocate dalla squadra ultima classificata nel girone incrociato devono essere a loro volta annullati.

Esempio

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

Classifica finale:

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

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

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

3B vs 4B 88 - 71

4B vs 3B 76 - 75

Quindi: 3° 3B, 4° 4B

Classifica finale corretta del Girone B:

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

D.4 Classifiche tra gironi

D.4.1 Al fine di classificare le squadre tra i gironi (ad esempio per determinare il miglior secondo o terzo piazzamento delle squadre), si applicano i seguenti criteri.

Se tutte le squadre di tutti i gironi hanno giocato lo stesso numero di gare, le squadre nella stessa posizione in ogni girone saranno inserite in un girone e saranno applicati i seguenti criteri nel seguente ordine:

- Migliore numero di vittorie e sconfitte di tutte le gare giocate nella classifica finale aggiornata del girone.
- Maggior differenza canestri di tutte le gare nella classifica finale aggiornata del girone.
- Maggior numero di punti realizzati in tutte le gare nella classifica finale aggiornata del girone.
- Se questi criteri non sono ancora sufficienti, FIBA deciderà la classifica finale.

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

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

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

Girone D	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1D	7	1	15
Squadra 2D	7	1	15
Squadra 3D	4	4	12
Squadra 4D	2	6	10
Squadra 5D	0	8	8

Per determinare la migliore seconda squadra classificata:

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

D.4.2

Se dopo aver raggruppato le squadre nella stessa posizione in ogni girone, queste hanno giocato un numero diverso di gare nei loro rispettivi gironi, allora le gare della squadra ultima classificata nel girone o nei gironi delle squadre con il maggior numero di gare saranno annullate. Questo procedimento deve essere ripetuto in tutti i gironi fino a quando il numero di gare sono uguali in tutti i gironi. Verranno quindi applicati i seguenti criteri:

- Migliore numero di vittorie e sconfitte di tutte le gare giocate nella classifica finale aggiornata del girone.
- Maggiore differenza canestri di tutte le gare nella classifica finale aggiornata del girone.
- Maggior numero di punti realizzati in tutte le gare nella classifica finale aggiornata del girone.
- Se questi criteri non sono ancora sufficienti, FIBA deciderà la classifica finale.

Nota:

A scanso di equivoci, l'annullamento delle gare di cui sopra, ai fini delle classifiche dei gironi incrociati, non altera la posizione iniziale delle squadre in un particolare girone.

Esempio:

Girone A	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1A			10
Squadra 2A	4	1	9
Squadra 3A			8
Squadra 4A			7
Squadra 5A			6
Squadra 6A			5

Girone B	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1B			
Squadra 2B	4	1	9
Squadra 3B			
Squadra 4B			
Squadra 5B			
Squadra 6B			

Girone C	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1C			8
Squadra 2C	3	1	7
Squadra 3C			6
Squadra 4C			5
Squadra 5C			4

Girone D	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1D		1	7
Squadra 3D			
Squadra 4D			
Squadra 5D			

Per determinare la migliore squadra terza classificata, tutte le squadre terze classificate saranno messe in un girone:

Girone X	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 3B			9
Squadra 3A	3	2	8
Squadra 3D			6
Squadra 3C			6

Tuttavia, le squadre 3B e 3A hanno giocato cinque gare, mentre le squadre 3D e 3C ne hanno giocato quattro.

Le gare dell'ultima squadra classificata nei gruppi A e B devono essere annullate per livellare tutte squadre terze classificate a quattro gare, così come esposto nella nuova tabella.

Le gare dei gironi A e B risultano essere:

Girone A

		FUORI				
		2A	3A	4A	5A	6A
CASA	1A	71 - 65	86 - 85	77 - 75	86 - 80	85 - 80
	2A		80 - 75	90 - 84	98 - 79	87 - 85
	3A			87 - 67	101 - 76	86 - 74
	4A				78 - 54	87 - 81
	5A					84 - 65

Girone B

CASA \ FUORI	2B	3B	4B	5B	6B
1B	81 - 76	85 - 86	77 - 75	90 - 80	85 - 69
2B		90 - 85	96 - 79	81 - 73	87 - 85
3B			87 - 67	101 - 76	86 - 74
4B				78 - 54	87 - 81
5B					84 - 65

Dopo l'annullamento delle gare delle squadre 6A e 6B, la classifica aggiornata del girone per determinare la migliore terza squadra è la seguente:

Girone X	Vinte	Perse	Punti gara	Punti cl.	Differenza canestri
Squadra 3B	3	1	359 - 323	7	
Squadra 3A	2	2	348 - 309	6	+ 39
Squadra 3D	2	2	363 - 359	6	+ 4
Squadra 3C	2	2	302 - 298	6	+ 4

D.5 Classifiche di squadre in un Torneo a Fasi

D.5.1 In un torneo in cui i risultati delle gare in un girone sono riportati da una fase all'altra ma una squadra si ritira dal torneo o rinuncia per la seconda volta ad una gara per qualsiasi motivo, allora i risultati di tutte le gare giocate dalla squadra ritirata o che ha rinunciato saranno annullati da tutte le fasi pertinenti. Si applicano i seguenti criteri:

- Migliore numero di vittorie e sconfitte di tutte le gare giocate nella classifica finale aggiornata del girone.
- Maggiore differenza canestri più alta di tutte le gare nella classifica finale aggiornata del girone.
- Maggior numero di punti realizzati in tutte le gare nella classifica finale aggiornata del girone.
- Se questi criteri non sono ancora sufficienti, FIBA deciderà la classifica finale.

Esempio
Fase 1

Due gironi di quattro squadre ciascuno, che giocano in casa e in trasferta, con la seguente classifica:

Girone A	Vinte	Perse	Punti cl.	Girone B	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1A	6	0	12	Squadra 1B	5	1	11
Squadra 2A	4	2	10	Squadra 2B	4	2	10
Squadra 3A	2	4	8	Squadra 3B	2	4	8
Squadra 4A	0	6	6	Squadra 4B	1	5	7

Girone A

		FUORI			
		1A	2A	3A	4A
CASA	1A		71 - 65	86 - 85	101 - 76
	2A	80 - 86		80 - 75	90 - 84
	3A	80 - 85	79 - 98		87 - 67
	4A	75 - 77	85 - 87	74 - 86	

Girone B

		FUORI			
		1B	2B	3B	4B
CASA	1B		71 - 65	86 - 85	101 - 76
	2B	80 - 86		80 - 75	90 - 84
	3B	80 - 85	79 - 98		87 - 67
	4B	75 - 77	85 - 87	74 - 86	

Fase 2

Le prime tre squadre dei gironi A e B passano al girone C, portando avanti risultati e punti in classifica. La classifica iniziale è la seguente:

Girone C	Vinte	Perse	Punti cl.	Punti gara	Differenza canestri
Squadra 1A	6	0	12	506 - 461	+ 45
Squadra 1B	5	1	11	503 - 462	+ 41
Squadra 2A	4	2	10	500 - 480	+ 20
Squadra 2B	4	2	10	495 - 489	+ 6
Squadra 3A	2	4	8	492 - 490	+ 2
Squadra 3B	2	4	8	490 - 490	+ 0

Se le squadre giocano in casa e in trasferta contro squadre non presenti nel loro girone con i seguenti risultati:

		FUORI					
		1A	1B	2A	2B	3A	3B
CASA	1B		77 - 98		100 - 89		95 - 74
	1B	87 - 83		87 - 75		99 - 92	
	2A		71 - 96		87 - 86		88 - 84
	2B	65 - 76		RINUNCIA		RINUNCIA	
	3A		87 - 97		69 - 73		83 - 81
	3B	68 - 96		82 - 81		74 - 67	

Poiché la squadra 2B ha rinunciato due volte, i risultati di tutte le gare che coinvolgono la squadra 2B (in entrambi le gare) saranno annullati, come segue:

Fase 1: risultati aggiornati:

		FUORI			
		1B	2B	3B	4B
CASA	1B		71 - 65	86 - 85	101 - 76
	2B	81 - 76		80 - 75	90 - 84
	3B	80 - 92	98 - 79		87 - 67
	4B	75 - 77	85 - 100	86 - 65	

Fase 2: risultati aggiornati:

		FUORI					
		1A	1B	2A	2B	3A	3B
CASA	1A		77 - 98		100 - 89		95 - 74
	1B	87 - 83		87 - 75		99 - 92	
	2A		71 - 96		87 - 86		88 - 84
	2B	65 - 76		RINUNCIA		RINUNCIA	
	3A		87 - 97		69 - 73		83 - 81
	3B	68 - 96		82 - 81		74 - 67	

Classifica finale:

Girone C	Vinte	Perse	Punti cl.	Punti gara	Differenza canestri
Squadra 1B	10	0	20	916 - 801	+ 115
Squadra 1A	8	2	18	857 - 788	+ 69
Squadra 2A	5	5	15	815 - 785	+ 30
Squadra 3A	4	6	14	825 - 837	- 12
Squadra 3B	3	7	13	780 - 841	- 61

D.6 Gare in casa e in trasferta (punteggio cumulato)

D.6.1 Per una competizione di 2 gare in casa e in trasferta a punteggio totale (punteggio cumulato) le 2 gare sono considerate come 1 gara della durata di 80 minuti.

D.6.2 Se il punteggio è pari alla fine della prima gara, non si giocheranno i tempi supplementari.

D.6.3 Se il punteggio complessivo di entrambe le gare è pari, la seconda gara continuerà con tanti tempi supplementari di 5 minuti quanti sono necessari per interrompere la parità.

D.6.4 Vincitrice della fase a gironi sarà la squadra che:

- è vincitrice di entrambe le gare.
- ha realizzato il maggior numero di punti di gioco cumulati alla fine della seconda gara, se entrambe le squadre hanno vinto 1 gara.

D.7 Esempi

D.7.1 Esempio 1

A vs B 80 - 75 B vs A 72 - 73

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

D.7.2 Esempio 2

A vs B 80 - 75 B vs A 73 - 72

La squadra A è la vincitrice della fase (punteggio cumulato A 152 - B 148)

D.7.3 Esempio 3

A vs B 80 - 80 B vs A 92 - 85

La squadra B è la vincitrice della fase (punteggio cumulato A 165 - B 172). Nessun tempo supplementare per la prima gara.

D.7.4 Esempio 4

A vs B 80 - 85 B vs A 75 - 75

La squadra B è la vincitrice della fase (punteggio cumulato A 155 - B 160). Nessun tempo supplementare per la seconda gara.

D.7.5 Esempio 5

A vs B 83 - 81 B vs A 79 - 77

Punteggio cumulato della fase A 160 - B 160. Dopo il(i) tempo supplementare(i) della seconda gara:

B vs A 95 - 88

La squadra B è la vincitrice della fase (punteggio cumulato A 171 - B 176)

D.7.6 Esempio 6

A vs B 76 - 76 B vs A 84 - 84

Punteggio cumulato della serie A 160 - B 160. Dopo il(i) tempo supplementare(i) della seconda gara:

B vs A 94 - 91

La squadra B è la vincitrice della serie (punteggio cumulato A 167 - B 170)

APPENDICE E – SOSPENSIONI PER I MEDIA

E.1 Definizione

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

E.2 Regola

E.2.1 In ciascun quarto è ammessa 1 sospensione per i media, in aggiunta alle regolari sospensioni delle squadre. Non sono ammesse sospensioni per i media durante un tempo supplementare.

E.2.2 La prima sospensione in ogni quarto (di squadra o per i media) deve durare 60, 75, 90 o 100 secondi.

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

E.2.4 Entrambe le squadre hanno diritto a 2 sospensioni durante il primo tempo e a 3 sospensioni durante il secondo tempo.

Queste sospensioni possono essere richieste in qualunque momento durante la gara e la loro durata può essere:

- 60, 75, 90 o 100 secondi, ossia la prima in un quarto, se considerata come una sospensione per i media, oppure
- 60 secondi, ossia richiesta da una qualunque delle due squadre, dopo che sia stata concessa la sospensione per i media, se non considerata come una sospensione per i media.

E.3 Procedura

E.3.1 Idealmente, la sospensione per i media deve essere effettuata prima che manchino 5:00 minuti nel quarto. Tuttavia, non c'è nessuna garanzia che ciò avvenga.

E.3.2 Se nessuna squadra ha richiesto una sospensione prima che manchino 5:00 minuti nel quarto, allora deve essere concessa una sospensione per i media alla prima opportunità, quando la palla è morta e il cronometro di gara è fermo. Questa sospensione non deve essere addebitata a nessuna squadra.

E.3.3 Se a una qualunque delle due squadre viene concessa una sospensione prima che manchino 5:00 minuti nel quarto, quella sospensione deve essere utilizzata come sospensione per i media.

Questa sospensione deve contare sia come sospensione per i media sia come sospensione per la squadra che l'ha richiesta.

E.3.4 In base a questa procedura, ci sarebbe un minimo di 1 sospensione in ogni quarto, un massimo di 6 sospensioni nel primo tempo e un massimo di 8 sospensioni nel secondo tempo.

APPENDICE F - INSTANT REPLAY SYSTEM

F.1 Definizione

La revisione all'Instant Replay System (IRS) è il metodo di lavoro utilizzato dagli arbitri per verificare le loro decisioni, guardando le situazioni di gioco sullo schermo della tecnologia video approvata.

F.2 Procedura

F.2.1 Gli arbitri sono autorizzati a utilizzare l'IRS fino a che il primo arbitro non abbia firmato il referto al termine della gara, entro i limiti previsti in questa Appendice.

F.2.2 La revisione deve avere luogo non appena gli arbitri hanno fermato il gioco, per una qualunque ragione, dopo che la situazione da rivedere si sia verificata.

F.2.3 Per l'utilizzo dell'IRS si deve applicare la seguente procedura:

- il primo arbitro deve approvare, se disponibile, l'attrezzatura IRS prima della gara.
- il primo arbitro prende la decisione se effettuare o meno la revisione IRS.
- se una decisione degli arbitri è soggetta alla revisione IRS, la decisione iniziale deve essere mostrata dagli arbitri sul terreno di gioco.
- dopo aver raccolto tutte le informazioni dagli altri arbitri, dagli ufficiali di campo e dal commissario, la revisione deve iniziare il più velocemente possibile.
- il primo arbitro e almeno 1 altro arbitro (colui che ha fischiato) devono partecipare alla revisione. Se il primo arbitro ha fischiato, deve scegliere uno degli altri arbitri che lo assista nella revisione.
- durante la revisione IRS, il primo arbitro deve assicurarsi che nessuna persona non autorizzata abbia accesso al monitor IRS.
- la revisione deve avere luogo prima che siano amministrate sospensioni o sostituzioni, prima che un intervallo di gara abbia inizio e prima di riprendere la gara.
- se è iniziata una sospensione oppure è stata effettuata una sostituzione e gli arbitri riconoscono la necessità di una revisione, la sospensione e tutte le sostituzioni devono essere annullate fino alla comunicazione della decisione finale.
- dopo che la decisione finale è stata comunicata, ciascun allenatore può richiedere una sospensione o ritirarne una richiesta, o qualsiasi giocatore può richiedere una sostituzione.
- dopo la revisione, l'arbitro che ha fischiato deve segnalare la decisione finale e il gioco deve riprendere di conseguenza.
- la decisione iniziale dell'arbitro(i) può essere corretta solo se la revisione IRS fornisce agli arbitri prove visive chiare e conclusive per la correzione.

F.3 Regola

Possono essere riviste le seguenti situazioni di gioco:

F.3.1 Al termine del quarto o del tempo supplementare:

- se un tiro a canestro, realizzato, è stato rilasciato prima che il segnale acustico del cronometro di gara abbia suonato per il termine del quarto o del tempo supplementare.

- F.3.1**
- se e quanto tempo deve essere indicato sul cronometro di gara, quando:
 - si è verificata una violazione di fuori campo del tiratore.
 - si è verificata una violazione di 24 secondi.
 - si è verificata una violazione di 8 secondi.
 - un fallo viene commesso prima del termine del quarto o del tempo supplementare.
 L'intervallo non avrà inizio fino a quando la decisione non sia stata comunicata e l'eventuale tempo di gioco rimanente nel quarto o nel tempo supplementare sia stato completato.

- F.3.2**
- Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare,
- se un tiro a canestro, realizzato, è stato rilasciato prima che il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi abbia suonato.
 - gli arbitri sono autorizzati a interrompere il gioco immediatamente per verificare se un tiro a canestro, realizzato, sia stato rilasciato prima che il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi abbia suonato.
 - gli arbitri devono riconoscere la necessità della revisione IRS e questa deve avvenire, dopo il tiro a canestro, la prima volta che viene fermato il gioco per qualsiasi motivo.
 - quando viene commesso un fallo lontano da una situazione di tiro.
 - se il tempo indicato sul cronometro di gara o dei 24 secondi era scaduto,
 - se l'atto di tiro era iniziato, quando il difensore sul tiratore ha commesso il fallo, ovvero
 - se la palla era ancora nella(e) mano(i) del tiratore, quando un fallo è stato commesso da un suo compagno di squadra.
 - se una violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione o sul canestro è stata fischiata correttamente

Quando la revisione stabilisce che l'interferenza sul tentativo di tiro o sul canestro non è stata chiamata correttamente, il gioco deve riprendere come segue, se dopo il fischio:

 - la palla è entrata legalmente a canestro, il canestro è valido e la squadra in difesa ha diritto ad una rimessa dalla linea di fondo campo
 - un giocatore qualsiasi ha ottenuto un immediato e chiaro controllo della palla, la sua squadra ha diritto ad una rimessa dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando la chiamata è stata fatta.
 - nessuna squadra ha ottenuto un immediato e chiaro controllo di palla, si verifica una situazione di salto a due
 - per identificare il giocatore responsabile dell'uscita della palla fuori campo.

- F.3.3**
- Durante qualsiasi momento della gara,
- se il tiro a canestro realizzato deve valere 2 o 3 punti.
 - gli arbitri sono autorizzati ad interrompere il gioco immediatamente per verificare se il tiro a canestro realizzato valga 2 o 3 punti.
 - gli arbitri devono riconoscere la necessità della revisione IRS e questa deve avvenire, dopo il tiro a canestro, la prima volta che viene fermato il gioco per qualsiasi motivo.
 - se devono essere assegnati 2 o 3 tiri liberi, dopo che è stato fischiato un fallo su un tiratore

durante un tiro a canestro non realizzato.

- se un fallo personale, antisportivo o da espulsione rientra nei criteri per tale fallo o deve essere incrementato o depenalizzato, oppure deve essere considerato come un fallo tecnico.
- dopo un malfunzionamento del cronometro di gara o dei 24 secondi, per decidere la misura della correzione del tempo sul(i) cronometro(i).
- per identificare il tiratore corretto dei tiri liberi.
- per identificare il coinvolgimento di giocatori e persone autorizzate a sedere sulle panchine delle squadre durante qualsiasi atto di violenza o di potenziale violenza.
 - gli arbitri sono autorizzati ad interrompere il gioco immediatamente per verificare ogni atto di violenza o potenziale violenza.
 - gli arbitri devono riconoscere la necessità della revisione IRS e questa deve avvenire, dopo l'atto o il potenziale atto di violenza, la prima volta che viene fermato il gioco per qualsiasi motivo

F.4 Richiesta IRS dell'allenatore

Possono essere riviste le seguenti situazioni di gioco:

F.4.1 In tutte le gare in cui viene impiegato l'Instant Replay System (IRS), l'allenatore può effettuare la richiesta di IRS, cioè chiedere all'arbitro più vicino di verificare la decisione arbitrale usando l'IRS per revisionare la situazione di gioco.

F.4.2 Per la richiesta IRS dell'allenatore si deve applicare la seguente procedura:

- l'allenatore durante la gara può effettuare una sola "richiesta di IRS dell'allenatore", indipendentemente dal fatto che la richiesta abbia o meno un esito positivo.
- possono essere esaminate solo le situazioni di gioco riportate nella Appendice F, articolo F.3.
- le restrizioni di tempo nel contesto dell'Articolo F.3 non si applicano. La richiesta di IRS dell'Allenatore può essere effettuata in qualsiasi momento della gara.
- l'allenatore che richiede una revisione IRS dovrà stabilire un contatto visivo con l'arbitro più vicino e chiederla chiaramente. Dovrà dire ad alta voce, in inglese, "challenge" e allo stesso tempo mostrare la segnalazione della richiesta IRS dell'allenatore (disegnando un rettangolo con le mani). La richiesta deve essere finale ed irreversibile.
- l'allenatore deve richiedere la revisione e questa deve avvenire al più tardi quando gli arbitri per la prima volta fermano il gioco per qualsiasi motivo dopo la decisione.
- se il gioco continua senza possibilità di essere interrotto, gli arbitri sono autorizzati a fermare il gioco immediatamente non appena ravvisano una richiesta IRS dell'allenatore, sempre che non comporti uno svantaggio per alcuna squadra.
- l'allenatore dovrà indicare all'arbitro più vicino la situazione da revisionare.
- l'arbitro informerà il segnapunti, con l'apposita segnalazione n. 58, che la richiesta IRS dell'allenatore è stata accettata.
- durante la revisione i giocatori devono rimanere in campo.
- se la verifica determina che la decisione finale è favorevole alla squadra richiedente, la decisione iniziale sarà annullata.
- se la verifica determina che la decisione finale è sfavorevole alla squadra richiedente, la decisione iniziale sarà confermata.

- gli arbitri useranno la stessa procedura della regola dell'IRS.
- dopo che gli arbitri avranno comunicato la loro decisione finale, il gioco riprenderà come a seguito di qualsiasi verifica IRS.

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

