Comitato di Varese
Pallacanestro

1. REGOLAMENTO TECNICO NAZIONALE UISP - TITOLO IV – REGOLE DEL GIOCO

Art. 177 TEMPO DI GIOCO, PUNTEGGIO PARI E TEMPI SUPPLEMENTARI

1. La gara consiste in 4 periodi di 10 minuti ciascuno.
2. Ci sarà un intervallo di gara di 20 minuti prima dell'orario di inizio della gara.
3. Ci saranno gli intervalli di gioco di 2 minuti tra il primo ed il secondo periodo (prima metà-

gara), tra il terzo e il quarto (seconda metà-gara) e prima di ogni tempo supplementare. 4. Ci sarà un intervallo di metà-gara di 10 minuti.
5. Un intervallo di gara inizia:

• 20 minuti prima dell'orario di inizio della gara.

• Quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del periodo. 6. Un intervallo di gara termina:

• All'inizio del primo periodo, quando la palla lascia la(e) mano(i) del primo arbitro sul lancio per il salto a due.

• All'inizio di tutti gli altri periodi, quando la palla è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa in gioco.

7. Se il punteggio è pari al termine del quarto periodo, la gara continuerà con tanti tempi supplementari di 5 minuti quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.
8. Se viene commesso un fallo contemporaneamente o appena prima del segnale acustico del cronometro di gara per la fine del periodo, gli eventuali tiri liberi verranno effettuati dopo la fine del periodo.
9. Se, come risultato di questi tiri liberi, si rende necessario un tempo supplementare, tutti i falli commessi dopo la fine periodo devono essere considerati come accaduti durante un

intervallo di gara ed i tiri liberi verranno effettuati prima dell'inizio del tempo supplementare.

Art. 178 INIZIO E TERMINE DI UN PERIODO O DELLA GARA

1. Il primo periodo inizia quando la palla lascia la(e) mano(i) del primo arbitro sul lancio per il salto a due.

2. Tutti gli altri periodi iniziano quando la palla è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa in gioco.
3. La gara non può iniziare se una delle squadre non è presente sul terreno di gioco con 5 giocatori pronti a giocare.
4. Per tutte le gare, la prima squadra nominata nel programma (squadra ospitante) avrà la panchina ed il proprio canestro sul lato sinistro del tavolo degli ufficiali di campo, avendo di fronte il campo di gioco. Comunque, se le 2 squadre si accordano diversamente, possono scambiarsi le panchine e/o i canestri.
5. Prima del primo e del terzo periodo, le squadre possono riscaldarsi nella metà campo dove è situato il canestro degli avversari.
6. Le squadre si scambieranno i canestri per l'inizio della seconda metà-gara.
7. In tutti i tempi supplementari le squadre continueranno a giocare verso gli stessi canestri come

   per il quarto periodo.

8. Un periodo, un tempo supplementare o la gara terminano quando il segnale acustico del

   cronometro di gara suona per la fine del periodo. Quando il tabellone è regolarmente provvisto di illuminazione lungo il suo perimetro, tale accensione ha la precedenza sul segnale acustico di fine gara.

Art. 179 STATUS DELLA PALLA

1. La palla può essere viva o morta. 2. La palla diventa viva quando:

- • Durante il salto a due, la palla lascia la(e) mano(i) del primo arbitro sul lancio.
- • Durante un tiro libero, la palla è a disposizione del giocatore che deve eseguire i tiri liberi.
  • Durante una rimessa in gioco da fuori campo, la palla è a disposizione del giocatore che

  effettua la rimessa.
  3. La palla diventa morta quando:

- • Viene realizzato un canestro su azione o un tiro libero.
- • Un arbitro fischia mentre la palla è viva.
- • Appare evidente che la palla non entrerà nel canestro durante l'esecuzione di un tiro libero

  che sarà seguito da:

- Un altro tiro(i) libero(i).
- Un'ulteriore sanzione [tiro(i) libero(i) e/o possesso di palla].

- • Il segnale acustico del cronometro di gara suona indicando la fine del periodo.
- • Il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" suona mentre una squadra ha il controllo della

  palla.

- • La palla, già in aria per un tiro a canestro su azione, viene toccata da un giocatore di una

  delle due squadre dopo che:

  - - Un arbitro fischia.
  - - Il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del periodo.
  - - Il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" suona.

  4. La palla non diventa morta e il canestro, se realizzato, viene convalidato quando:

- • La palla è in aria per un tiro a canestro su azione e:
  - - Un arbitro fischia.
  - - Il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del periodo.
  - - Il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" suona.
- • La palla è in aria per un tiro libero, quando un arbitro fischia per una qualsiasi infrazione che non sia quella del tiratore.
- • Un giocatore commette un fallo su un qualsiasi avversario, mentre la palla è in controllo di un avversario che è in atto di tiro a canestro su azione e che finisce il suo tiro con un movimento continuo iniziato prima che il fallo sia avvenuto.
  Questa regola non si applica ed il canestro verrà annullato se:
  - - dopo il fischio dell'arbitro, viene compiuto un atto di tiro completamente nuovo,
  - - durante il movimento continuo di un giocatore in atto di tiro, suona il segnale di fine

    periodo oppure il segnale acustico dei 24 secondi.

    Art. 180 POSIZIONE DI UN GIOCATORE E DI UN ARBITRO

1. La posizione di un giocatore è determinata dal punto in cui egli tocca il terreno.
   Quando il giocatore si trova in aria, mantiene lo stesso status che aveva acquisito prima di saltare. Ciò include le linee di delimitazione del campo, la linea centrale, la linea dei 3 punti, la linea di tiro libero, le linee che delimitano l'area dei 3" e le linee che delimitano l'area del semicerchio no-sfondamento.
2. La posizione di un arbitro è determinata in modo analogo a quella di un giocatore. Quando la palla tocca un arbitro, si considera che questa abbia toccato il terreno di gioco nel punto in cui l'arbitro si trova.

Art. 181 SALTO A DUE E POSSESSO ALTERNATO

1. Definizione di salto a due
1.1. Un salto a due ha luogo quando un arbitro lancia la palla, nel cerchio centrale, tra due

giocatori avversari all'inizio del primo periodo.
1.2 Una palla trattenuta si ha quando due o più giocatori avversari hanno una o entrambe le

mani saldamente sulla palla, in modo tale che nessun giocatore possa acquisirne il

controllo senza eccessiva forza. 2. Procedura di salto a due

2.1 Ciascun saltatore deve stare con ambedue i piedi dentro la metà del cerchio centrale più vicina al proprio canestro e con un piede vicino alla linea centrale.

2. 2.2 Giocatori di una stessa squadra non possono occupare posizioni adiacenti intorno al cerchio, se un avversario desidera occupare una di quelle posizioni.
3. 2.3 L'arbitro deve poi lanciare la palla in alto (verticalmente) tra i 2 avversari ad un'altezza superiore a quella che ciascuno di loro può raggiungere saltando.
4. 2.4 La palla deve essere legalmente toccata con la mano(i) da almeno uno dei due saltatori, dopo che essa abbia raggiunto il suo punto più alto.
5. 2.5 Nessuno dei due saltatori può lasciare la propria posizione, fino a che la palla non sia stata legalmente giocata.
6. 2.6 Nessuno dei due saltatori può impossessarsi della palla o toccarla più di due volte, fino a che essa non abbia toccato uno degli altri giocatori o il terreno di gioco.
7. 2.7 Se la palla non viene legalmente giocata da almeno uno dei due saltatori, il salto a due deve essere ripetuto.
8. 2.8 Nessuno degli altri giocatori può avere parte del proprio corpo su o sopra la linea del cerchio (cilindro) fino a che la palla non sia stata giocata.
   Un'infrazione dell' Art. 181, commi 2.1, 2.4, 2.5, 2.6 e 2.7 è una violazione

3. Situazioni di salto a due
Una situazione di salto a due ha luogo quando:

• L'arbitro fischia una palla trattenuta.

- • La palla esce dal campo di gioco e gli arbitri sono in dubbio o in disaccordo su chi abbia toccato per ultimo la palla.
- • Si verifica una doppia violazione sull'ultimo o unico tiro libero non realizzato.
- • Una palla viva si blocca tra anello e tabellone (eccetto tra i tiri liberi e dopo l'ultimo o unico

  tiro libero seguito da rimessa dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo).

- • La palla diventa morta quando nessuna delle 2 squadre ne ha il controllo, né ha diritto alla

  palla.

- • Dopo la cancellazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre, se non si hanno

  altre sanzioni per fallo da amministrare e nessuna delle 2 squadre aveva il controllo della

  palla, né aveva diritto alla palla prima del primo fallo o della violazione.

- • Devono iniziare tutti i periodi tranne il primo.

  4. Definizione di possesso alternato
  4.1 Il possesso alternato è un metodo per far diventare viva la palla con una rimessa in gioco

  invece che con un salto a due.
  4.2 La rimessa per possesso alternato:

    - • Inizia quando la palla è a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.
    - • Termina quando:
      - - La palla tocca o viene toccata legalmente da un giocatore sul terreno.
      - - La squadra che effettua la rimessa commette una violazione.
      - - Una palla viva si blocca tra anello e tabellone durante una rimessa.

5. Procedura di possesso alternato
5.1 In tutte le situazioni di salto a due, le squadre si alterneranno nel possesso della palla per

una rimessa da fuori campo nel punto più vicino a quello in cui si è verificata la situazione

di salto a due.

2. 5.2 La squadra che non acquisisce il controllo della palla viva sul terreno di gioco, dopo il salto

   a due, avrà diritto al primo possesso alternato.

3. 5.3 La squadra che ha diritto al successivo possesso alternato alla fine di un periodo inizierà il

   periodo successivo con una rimessa all'altezza della linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, a meno che non ci sia una ulteriore sanzione di tiri liberi o possesso palla da dover amministrare.

4. 5.4 La squadra che ha diritto alla rimessa per possesso alternato sarà indicata dalla freccia di possesso alternato, puntata in direzione del canestro avversario. La direzione della freccia sarà invertita immediatamente al termine della rimessa per possesso alternato.
5. 5.5 Una violazione commessa da una squadra durante l'effettuazione della propria rimessa per possesso alternato ne comporta la perdita. La direzione della freccia di possesso alternato verrà invertita immediatamente, ad indicare che gli avversari della squadra che ha commesso la violazione avranno diritto alla rimessa per possesso alternato nella successiva situazione di salto a due. Il gioco riprenderà poi assegnando la palla agli avversari della squadra che ha commesso la violazione per una rimessa in gioco dal punto della rimessa originale.
6. 5.6 Un fallo dell'una o dell'altra squadra:

• Prima dell'inizio di un periodo che non sia il primo, o
• Durante una rimessa per possesso alternato, non fa perdere, alla squadra che sta

effettuando la rimessa, il diritto a quel possesso alternato.

Art. 182 COME SI GIOCA LA PALLA

1. Definizione
Durante la gara, la palla viene giocata solo con la/le mano/i e può essere passata, tirata, deviata, rotolata o palleggiata in qualunque direzione, nei limiti consentiti da questo Regolamento.

2. Regola

Durante la gara, la palla viene giocata solo con la/le mano/i e può essere passata, tirata, deviata, rotolata o palleggiata in qualunque direzione, nei limiti consentiti da questo Regolamento.

Art. 183 CONTROLLO DELLA PALLA

1. Definizione
1.1. Il controllo della palla da parte di una squadra inizia quando un giocatore di quella

squadra ha il controllo di una palla viva, poiché trattiene o palleggia o ha a disposizione

una palla viva.

2. 1.2. Il controllo della palla da parte di una squadra continua quando:

   - Un giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva.

   - La palla viene passata tra giocatori della stessa squadra.

3. 1.3. Il controllo della palla da parte di una squadra termina quando
   - Un avversario acquisisce il controllo della palla.
   - La palla diventa morta.
   - La palla ha lasciato la mano(i) del giocatore, in occasione di un tiro a canestro su

     azione o di un tiro libero.

     Art. 184 GIOCATORE IN ATTO DI TIRO

     1. Definizione
     1.1. Un tiro, su azione o tiro libero, si ha quando la palla che è nelle mani(o) di un giocatore

viene poi indirizzata verso il canestro avversario.

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

Una schiacciata si ha quando la palla viene forzata verso il basso dentro il canestro avversario con una o entrambi le mani.
Un tocco o una schiacciata sono ugualmente considerati un tiro a canestro.

2. 1.2. L'atto di tiro:
   - • Inizia quando il giocatore comincia il movimento continuo che normalmente precede il

     rilascio della palla e, a giudizio dell' arbitro, ha iniziato un tentativo di realizzazione

     lanciando, deviando o schiacciando la palla verso il canestro avversario.

   - • Termina quando la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore e, nel caso di un giocatore

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

3. 1.3. Un movimento continuo nell'atto di tiro:
   - • Inizia quando la palla si trova saldamente nella mano(i) del giocatore ed è stato iniziato

     il movimento, generalmente verso l'alto, di tiro a canestro.

   - • Può includere i movimenti del braccio(a) e/o del corpo utilizzati dal giocatore nel suo

     tentativo di tiro a canestro.

   - • Termina quando la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore, o se viene effettuato un

     atto di tiro completamente nuovo.

   - • Quando un giocatore è in atto di tiro e dopo aver subito un fallo passa la palla , non

     può più essere considerato in atto di tiro.

     Art. 185 Canestro: Realizzazione e valore

1. Definizione
1.1. Un canestro è realizzato quando una palla viva entra nel canestro dall'alto e si ferma nella

retina o la attraversa per intero.
1.2. La palla è considerata dentro il canestro quando una sua piccola parte è all'interno del

canestro e sotto il livello dell'anello

2. Regola
2.1 Alla squadra in attacco che fa entrare la palla nel canestro avversario verranno assegnati:

- • 1 punto, per un canestro realizzato su tiro libero.
- • 2 punti, per un canestro su azione realizzato dall'area di tiro da 2 punti.
- • 3 punti, per un canestro su azione realizzato dall'area di tiro da 3 punti.
- • 2 punti, se sull'ultimo o unico tiro libero la palla, dopo aver toccato l'anello, viene

  toccata legalmente da un difensore o da un attaccante prima di entrare nel canestro.

2. 2.2 Se un giocatore segna nel proprio canestro accidentalmente, il canestro varrà 2 punti e

   verrà registrato come realizzato dal capitano in campo della squadra avversaria.

3. 2.3 Se un giocatore segna deliberatamente nel proprio canestro, commette una violazione e il

   canestro non è valido.

4. 2.4 Se un giocatore fa passare interamente la palla attraverso il canestro dal basso, commette

una violazione.

5. 2.5 Il cronometro di gara deve indicare 0:00.3 (3 decimi di secondo) o più per garantire ad un

   giocatore il controllo della palla su una rimessa in gioco o su un rimbalzo a seguito dell'unico o ultimo tiro libero al fine di tentare un tiro a canestro su azione. Se il cronometro indica 0:00.2 o 0:00.1, l'unica possibilità di tiro valido risulta essere il tocco (tap) o direttamente la schiacciata.

Art. 186 Rimessa in gioco da fuori campo

1. Definizione
1.1. Si ha una rimessa in gioco da fuori campo quando la palla è passata all'interno del terreno

di gioco dal giocatore fuori campo incaricato della rimessa. 2. Procedura

2.1 Un arbitro deve consegnare o mettere la palla a disposizione del giocatore che effettuerà la rimessa in gioco. Egli può anche passare la palla direttamente o facendola rimbalzare a condizione che:

- L'arbitro si trovi a non più di 4 m dal giocatore incaricato della rimessa.
- Il giocatore incaricato della rimessa si trovi nel punto corretto come indicato

dall'arbitro.

2. 2.2 Il giocatore effettuerà la rimessa in gioco nel punto più vicino all'infrazione o dove il gioco

   era stato fermato dall'arbitro, tranne direttamente dietro il tabellone.

3. 2.3 Nelle seguenti situazioni, la rimessa in gioco consequenziale sarà amministrata dalla linea

   centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo:

   - All'inizio di tutti i periodi tranne il primo.
   - A seguito di un tiro(i) libero per fallo tecnico, antisportivo o da espulsione.
     Il giocatore incaricato della rimessa deve avere i piedi a cavallo della linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, e può passare la palla ad un compagno di squadra in qualsiasi punto del terreno.
4. 2.4 Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed in ogni tempo supplementare, a seguito di una sospensione concessa alla squadra che ha diritto al possesso di palla nella propria zona di difesa, la successiva rimessa in gioco sarà amministrata dalla linea della rimessa opposta al tavolo nella zona d'attacco della squadra.
5. 2.5 La rimessa in gioco a seguito di un fallo personale, commesso da un giocatore della squadra in controllo di una palla viva o della squadra che deve effettuare una rimessa in gioco, sarà amministrata dal punto più vicino all'infrazione.
6. 2.6 Ogniqualvolta la palla entra nel canestro, ma il tiro su azione o il tiro libero non è valido, la conseguente rimessa in gioco sarà amministrata dalla linea laterale sul prolungamento della linea di tiro libero.
7. 2.7 A seguito di un canestro su azione oppure di ultimo o unico tiro libero realizzato:

•

•

3. Regola 3.1 Un

• • • • • •

Uno dei giocatori della squadra che ha subito il canestro effettuerà la rimessa in gioco da un punto qualunque dietro la linea di fondo. Ciò si applica anche quando l'arbitro consegna la palla o la mette a disposizione del giocatore che effettua la rimessa, dopo una sospensione o una qualsiasi interruzione del gioco, a seguito di un canestro su azione oppure di ultimo o unico tiro libero realizzato.

Il giocatore che effettua la rimessa può muoversi lateralmente e/o all'indietro e la palla può essere passata tra compagni di squadra che si trovano dietro la linea di fondo, ma il conteggio dei 5 secondi inizia dal momento in cui la palla è a disposizione del primo giocatore fuori campo.

giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo non deve:
Far trascorrere più di 5 secondi prima del rilascio della palla.
Entrare nel terreno di gioco mentre trattiene la palla tra le mani(o).
Far toccare alla palla il fuori-campo, dopo averla rilasciata durante la rimessa.
Toccare la palla sul terreno prima che la stessa abbia toccato un altro giocatore.
Far entrare la palla direttamente nel canestro.
Prima del rilascio della palla, muoversi dal punto stabilito per la rimessa, dietro la linea perimetrale, di una distanza totale superiore ad 1 m, lateralmente in una o ambedue le direzioni. Ha, comunque, la possibilità di spostarsi direttamente all'indietro rispetto alla linea, quanto le circostanze gli consentono.

3.2 Durante la rimessa da fuori campo, gli altri giocatori non devono:

- • Avere una qualsiasi parte del corpo al di là delle linee di delimitazione, prima che la palla sia stata lanciata oltre la linea.
- • Trovarsi a meno di 1 metro dal giocatore che effettua la rimessa in gioco, quando lo spazio fuori campo, libero da impedimenti all'altezza del punto di rimessa, è minore di 2 metri.

Una infrazione dell'Art. 186 comma 3 è una violazione.

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

Art. 187 SOSPENSIONE

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

2. Regola
2.1 Ogni sospensione deve durare 1 minuto.
2.2 Una sospensione può essere concessa durante un'opportunità per una sospensione. 2.3 L'opportunità per una sospensione inizia:

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

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

2.5 Per ciascuna squadra possono essere accordate:

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

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

7. 2.7 La sospensione viene addebitata alla squadra il cui allenatore ne ha fatto richiesta per primo, eccetto quando la sospensione sia assegnata a seguito di un canestro su azione degli avversari e senza che sia stata sanzionata una infrazione
8. 2.8 Una sospensione non deve essere accordata alla squadra realizzatrice, quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed ogni tempo supplementare, in seguito alla realizzazione di un canestro su azione a meno che un arbitro non abbia interrotto il gioco.

3. Procedura
3.1 Solo un allenatore o un vice-allenatore ha il diritto di richiedere una sospensione. Egli

deve stabilire un contatto visivo con il segnapunti o recarsi personalmente al tavolo degli ufficiali di campo e richiedere chiaramente una sospensione, effettuando l'apposita segnalazione convenzionale con le mani.

2. 3.2 Una richiesta di sospensione può essere ritirata solo prima che venga azionato il relativo segnale del segnapunti.
3. 3.3 La sospensione:
    - • Inizia quando l'arbitro fischia ed effettua l'apposita segnalazione.
    - • Termina quando l'arbitro fischia ed invita le squadre a ritornare sul terreno di gioco.
4. 3.4 Il segnapunti deve comunicare agli arbitri che una squadra ha richiesto una sospensione azionando il suo segnale acustico non appena inizia un'opportunità per una sospensione. Se viene realizzato un canestro su azione contro la squadra che aveva richiesto una sospensione, il cronometrista fermerà immediatamente il cronometro di gara ed azionerà il suo segnale acustico.
5. 3.5 Durante la sospensione e durante un intervallo di gara prima dell'inizio del secondo, del quarto periodo o di ogni tempo supplementare, i giocatori possono uscire dal terreno di gioco e sedersi in panchina, come pure il personale di squadra in panchina può entrare sul terreno, a condizione di rimanere nelle vicinanze dell'area della propria panchina.

6. 3.6 Se la richiesta per una sospensione è effettuata dopo che la palla sia stata messa a disposizione del giocatore per il primo o unico tiro libero, la sospensione deve essere concessa per ambedue le squadre se:
    - • L'ultimo o unico tiro libero è realizzato.
    - • Lo stesso è seguito da una rimessa dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al

      tavolo.

    - • Un fallo avviene tra i tiri liberi. In questo caso i tiri liberi verranno completati e la

      sospensione effettuata prima di amministrare la nuova sanzione.

    - • Un fallo avviene prima che la palla diventi viva in seguito all'ultimo o unico tiro libero. In questo caso la sospensione sarà effettuata prima di amministrare la nuova

      sanzione.

    - • Una violazione viene fischiata prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo o unico tiro

      libero. In questo caso la sospensione sarà effettuata prima di amministrare la rimessa

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

      Art. 188 SOSTITUZIONE

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

      2. Regola
      2.1 Una squadra può sostituire uno o più giocatori durante un'opportunità per la sostituzione. 2.2 Un'opportunità di sostituzione inizia:

      • Per ambedue le squadre, quando la palla diventa morta, il cronometro di gara viene fermato e l'arbitro ha terminato la sua comunicazione con il tavolo degli ufficiali di campo.

• Per ambedue le squadre, quando la palla diventa morta dopo l'ultimo o unico tiro libero realizzato.

• Per la squadra che ha subito il canestro, quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed in ogni tempo supplementare.

3. 2.3 Un'opportunità di sostituzione termina quando la palla è a disposizione di un giocatore per una rimessa da fuori campo oppure per il primo o unico tiro libero.
4. 2.4 Un giocatore che è diventato sostituito e un sostituto che è divenuto giocatore non possono rispettivamente rientrare o uscire dal gioco fino a che la palla non diventi di nuovo morta, dopo una fase di gioco con cronometro in movimento. Eccezioni:
    - • La squadra è rimasta con meno di 5 giocatori in campo.
    - • Il giocatore tenuto ad effettuare dei tiri liberi a seguito della correzione di un errore si

      trova in panchina dopo essere stato legalmente sostituito.

5. 2.5 Una sostituzione non deve essere accordata alla squadra realizzatrice, quando il

   cronometro di gara è fermo in seguito alla realizzazione di un canestro su azione durante gli ultimi 2:00 minuti del quarto periodo o tempo supplementare, a meno che un arbitro non abbia interrotto il gioco.

3. Procedura
3.1 Solo un sostituto ha il diritto di chiedere una sostituzione. Egli stesso (non l'allenatore o il

vice-allenatore) deve recarsi al tavolo degli ufficiali di campo e richiedere chiaramente una sostituzione, facendo con le sue mani il previsto segnale convenzionale, o sedendosi sulla sedia del cambio. Deve essere pronto a giocare immediatamente.

2. 3.2 Una richiesta di sostituzione può essere annullata solo prima che venga azionato il relativo segnale del segnapunti.
3. 3.3 Non appena inizia l'opportunità per una sostituzione, il segnapunti deve segnalare agli arbitri che è stata fatta una richiesta di sostituzione azionando il proprio segnale acustico.
4. 3.4 Il sostituto deve rimanere all'esterno della linea di delimitazione fino a che l'arbitro non lo inviti ad entrare sul terreno di gioco con l'apposita gestualità e procedura.
5. 3.5 Il giocatore sostituito può andare direttamente alla panchina della propria squadra senza l'obbligo di presentarsi al segnapunti o all'arbitro.
6. 3.6 Le sostituzioni devono essere effettuate il più rapidamente possibile. Un giocatore che ha commesso 5 falli o che è stato espulso deve essere sostituito immediatamente (approssimativamente 30 secondi). Se, a giudizio dell'arbitro, avviene un ritardo del gioco, deve essere addebitata una sospensione alla squadra responsabile. Se la squadra ha esaurito le sospensioni, può essere addebitato un fallo tecnico all'allenatore, registrato come 'B'.
7. 3.7 Se viene richiesta una sostituzione durante una sospensione o durante un intervallo di gara, ad eccezione dell'intervallo di metà-gara, il sostituto deve presentarsi al segnapunti prima di entrare in gioco.
8. 3.8 Se il giocatore incaricato di effettuare tiri/o liberi/o deve essere sostituito poiché:
    - • E' infortunato.
    - • Ha commesso 5 falli.
    - • E' stato espulso, i tiri/o liberi/o devono essere effettuati dal suo sostituto, il quale non

      potrà essere di nuovo sostituito prima di aver partecipato alla successiva fase di gioco

      con cronometro in movimento.

9. 3.9 Se la richiesta per una sostituzione è effettuata da una qualsiasi delle due squadre dopo

   che la palla sia stata messa a disposizione del giocatore per il primo o unico tiro libero, la sostituzione deve essere concessa se:

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

   tavolo.

• Un fallo avviene tra tiri liberi. In questo caso i tiri liberi devono essere completati e la

sostituzione sarà effettuata prima di amministrare la nuova sanzione.

- • Un fallo avviene prima che la palla diventi viva in seguito all'ultimo o unico tiro libero. In questo caso la sostituzione sarà effettuata prima di amministrare la nuova sanzione.
- • Una violazione viene fischiata prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo o unico tiro libero. In questo caso la sostituzione sarà effettuata prima di amministrare la rimessa

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

  Art. 189 GARA PERSA PER FORFAIT

  1. Regola
  1.1 Una squadra perderà la gara per forfait se:

- • 15 minuti dopo l'orario fissato per l'inizio della gara, essa non è presente o non è in grado di schierare 5 giocatori pronti per giocare.
- • Il suo comportamento sia tale da impedire lo svolgimento della gara.
- • Si rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo dal primo arbitro. 2. Sanzione

  2.1 La squadra avversaria vincerà la gara con il punteggio di 20 a 0. Per la sanzione disciplinare si fa riferimento a quanto previsto dal "Regolamento Disciplinare" di cui al presente RTN.

2. 2.2 Quando è prevista una serie di 2 gare (andata e ritorno, con punteggio complessivo) e per i Play-Off al meglio di 3, la squadra che perde per forfait la prima, la seconda o la terza gara perderà la serie o i Play-Off. Questo non si applica per i Play-Off al meglio delle 5 partite.
3. 2.3 Se in un torneo una squadra perde per forfait per la seconda volta, dovrà essere esclusa dal torneo ed i risultati di tutte le gare da essa giocate saranno annullate.

Art. 190 GARA PERSA PER INFERIORITÀ NUMERICA

1. Regola
1.1 Una squadra perderà per inferiorità numerica se, durante la gara, il numero dei suoi

giocatori sul terreno è inferiore a due. 2. Sanzione

2.1 Se la squadra a cui viene assegnata la vittoria è in vantaggio, il punteggio rimarrà quello del momento in cui viene interrotta la partita. Se la squadra a cui viene assegnata la vittoria non è in vantaggio, il punteggio finale sarà di 2 a 0 in suo favore. Per la sanzione disciplinare si fa riferimento a quanto previsto dal "Regolamento Disciplinare" di cui al presente RTN.

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

Art. 191 VIOLAZIONI

TITOLO V – VIOLAZIONI

1. Definizione
1.1 Una violazione è un'infrazione alle regole.

2. Sanzione
2.1 La palla deve essere assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco da fuori

campo, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione, tranne che direttamente dietro al tabellone, salvo diverse indicazioni delle regole.

Art. 192 GIOCATORE FUORI CAMPO E PALLA FUORI CAMPO

1. Definizione

1. 1.1 Un giocatore viene considerato fuori campo quando una qualsiasi parte del suo corpo tocca il terreno, o qualsiasi altro oggetto che non sia un giocatore al di sopra, all'esterno o sulle linee di delimitazione.
2. 1.2 La palla viene considerata fuori campo quando tocca:
    - • Un giocatore o qualsiasi altra persona che si trovi fuori dal terreno di gioco.
    - • Il terreno o qualsiasi altro oggetto al di sopra, all'esterno o sulle linee di delimitazione.
    - • I sostegni del tabellone, la parte posteriore dei tabelloni o qualsiasi oggetto al di sopra

      del campo di gioco. 2. Regola

      2.1 Quando la palla esce nel fuori campo, responsabile della sua uscita è l'ultimo giocatore che l'ha toccata o che è stato toccato dalla stessa prima che uscisse dal terreno di gioco; ciò è valido anche se la palla esce dal campo toccando qualsiasi altra cosa che non sia un giocatore.

2. 2.2 Se la palla esce nel fuori campo per aver toccato o essere stata toccata da un giocatore che si trova sulla o all'esterno della linea di delimitazione, questo giocatore è responsabile dell'uscita dal campo della palla.
3. 2.3 Se un giocatore si sposta nel fuori campo o nella propria zona di difesa durante una palla trattenuta, si verifica una situazione di salto a due.

Art. 193 PALLEGGIO

1. Definizione
1.1 Un palleggio è il movimento di una palla viva causato da un giocatore in controllo di quella

palla che la lanci, batta, rotoli sul terreno o deliberatamente la lanci contro il tabellone.

2. 1.2 Un palleggio inizia quando un giocatore, avendo acquisito il controllo di una palla viva sul terreno, la lancia, la batte, la rotola, la palleggia sul terreno o la lancia deliberatamente

   contro il tabellone e la ritocca prima che essa venga toccata da un altro giocatore.
   Un palleggio termina quando il giocatore tocca la palla simultaneamente con entrambe le mani o trattiene la palla con una o entrambi le mani.
   Durante un palleggio la palla può essere lanciata in aria a condizione che essa tocchi il terreno o un altro giocatore prima che il giocatore che l'ha lanciata la tocchi di nuovo con le mani.
   Non c'è limite al numero di passi che un giocatore può compiere quando la palla non è a contatto della sua mano.

3. 1.3 Un giocatore che accidentalmente perde e poi riacquista il controllo di una palla viva sul terreno esegue una presa difettosa.
4. 1.4 Non costituiscono palleggio:
   - Tiri a canestro in successione.
   - Una presa difettosa all'inizio o alla fine di un palleggio.
   - Tentativi di acquisire il controllo della palla battendola lontano da altri giocatori.
   - Colpire la palla per toglierla al controllo di un altro giocatore.
   - Intercettare un passaggio e acquisire il controllo della palla.
   - Passare la palla da una mano all'altra e trattenerla con una o due mani prima che

     tocchi il terreno, a condizione che non venga commessa una violazione di passi.

2. Regola

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

- Un tiro a canestro su azione.
- Un tocco della palla da parte di un avversario.
- Un passaggio o presa difettosa che abbia toccato o sia stato toccato da un altro

giocatore.

Art. 194 PASSI

1. Definizione
1.1 Passi è il movimento illegale di uno o entrambi i piedi in una direzione qualsiasi

trattenendo una palla viva in mano, oltre i limiti definiti in questo Art..
1.2 Un giro è il movimento legale che si ha quando un giocatore, in possesso di una palla viva sul terreno, si muove una o più volte in una direzione qualsiasi con lo stesso piede, mentre l'altro piede, chiamato piede perno, viene tenuto fermo sul suo punto di contatto

con il terreno. 2. Regola

2.1 Come si stabilisce un piede perno per un giocatore che prende una palla viva sul terreno:

- • Un giocatore che prende una palla mentre è fermo con entrambi i piedi sul terreno di gioco
    - - Nel momento in cui viene sollevato un piede, l'altro diventa piede perno.
    - - Per iniziare un palleggio, il piede perno non può essere alzato prima che la palla abbia lasciato la mano(i).
    - - Per passare o tirare a canestro, il giocatore può saltare con il piede perno, ma non può ritoccare il terreno prima che la palla abbia lasciato la mano(i).
- • Un giocatore che prende una palla mentre è in movimento o al termine di un palleggio può fare due passi per fermarsi, passare o tirare :

- - -

se riceve la palla il giocatore deve rilasciare la palla per iniziare un palleggio prima del suo secondo passo.
Il primo passo avviene quando un piede o entrambi i piedi toccano il terreno di gioco dopo aver ottenuto il controllo della palla.

Il secondo passo avviene dopo il primo passo quando l'altro piede tocca il

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

2.2 Giocatore caduto, sdraiato o seduto sul terreno di gioco:

- • L'azione è legale quando un giocatore cade e scivola sul terreno, mentre trattiene la

  palla, oppure se acquisisce il controllo della palla, mentre è sdraiato o seduto sul

  terreno di gioco.

- • Il giocatore commette violazione se poi rotola o tenta di alzarsi, mentre trattiene la

  palla.

  Art. 195 - 3 SECONDI

  1. Regola
  1.1 Un giocatore non deve rimanere nell'area dei 3 secondi avversaria per più di 3 secondi

  consecutivi, mentre la sua squadra ha il controllo di una palla viva nella zona di attacco ed il cronometro di gara è in movimento.

2. 1.2 Deve essere concessa una tolleranza ad un giocatore che:
   - • Tenta di uscire dall'area dei 3 secondi.

- E' nell'area dei tre secondi quando lui o un suo compagno di squadra è nell'atto di tiro

  e la palla sta lasciando o ha appena lasciato la mano(i) del giocatore.

- Palleggia nell'area dei 3 secondi per tirare a canestro, dopo esserci rimasto per meno

  di 3 secondi consecutivi.

3. 1.3 Per essere considerato all'esterno dell'area dei 3 secondi, il giocatore deve mettere

   entrambi i piedi all'esterno dell'area stessa.

Art. 196 GIOCATORE MARCATO DA VICINO

1. Definizione
1.1 Un giocatore in possesso di una palla viva sul terreno di gioco è considerato marcato da

vicino quando un avversario è in posizione legale di difesa attiva ad una distanza non

superiore ad 1 m. 2. Regola

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

Art. 197 – 8 SECONDI

1. Regola
1.1 Ogniqualvolta:

- Un giocatore nella sua zona di difesa acquisisce il controllo di una palla viva,
- Su una rimessa da fuori campo, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore nella zona di difesa e la squadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo di palla nella propria zona di difesa, quella squadra deve far

  pervenire la palla nella propria zona di attacco entro 8 secondi.

2. 1.2 La palla si considera pervenuta nella zona di attacco di una squadra quando:
   - Non controllata da alcun giocatore, tocca la zona d'attacco,
   - Tocca o è legalmente toccata da un attaccante che ha ambedue i piedi completamente

     a contatto con la propria zona d'attacco,

   - Tocca o è legalmente toccata da un difensore che ha parte del suo corpo a contatto

     con la propria zona di difesa,

   - Tocca un arbitro che ha parte del suo corpo a contatto con la zona d'attacco della

     squadra in controllo di palla,

- Durante un palleggio dalla zona di difesa alla zona d'attacco, la palla e ambedue i piedi

  del palleggiatore sono completamente a contatto con la zona d'attacco.

3. 1.3 Il conteggio del periodo di 8 secondi continua per il tempo residuo, quando viene assegnata una rimessa in zona di difesa alla stessa squadra che aveva il controllo di palla,

   a seguito di:

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

     Art. 198 - 24 SECONDI

     1. Regola
     1.1 Ogniqualvolta:

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

     azione entro 24 secondi.

Un tiro a canestro su azione entro 24 secondi è considerato tale quando si realizzano le seguenti condizioni:

- • La palla deve lasciare la mano(i) del giocatore prima che l'apparecchio dei 24" suoni,

  e

- • Dopo che la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore per il tiro, essa deve toccare

  l'anello o entrare nel canestro.
  1.2 Quando un tiro a canestro su azione viene effettuato vicino al termine del periodo di 24

  secondi e il segnale dell'apparecchio suona mentre la palla è in aria:

- • Se la palla entra nel canestro, non si verifica alcuna violazione, il segnale deve essere

  ignorato ed il canestro sarà valido.

- • Se la palla tocca l'anello, ma non entra nel canestro, non si verifica alcuna violazione, il

  segnale deve essere ignorato ed il gioco deve proseguire.

- • Se la palla non tocca l'anello, si verifica una violazione. Comunque, se gli avversari

  hanno acquisito un immediato e chiaro controllo della palla, il segnale deve essere

  ignorato ed il gioco deve proseguire. 2. Procedura

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

- • Per un fallo o una violazione (non per essere la palla finita fuori campo) commessi dalla squadra non in controllo di palla,
- • Per una qualunque valida ragione imputabile alla squadra non in controllo di palla,
- • Per una qualunque valida ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre.
  In queste situazioni il possesso della palla deve essere assegnato alla squadra che la controllava in precedenza. Poi

• •

- -

Se la rimessa è amministrata in zona di difesa, l'apparecchio dei 24" deve essere resettato a 24 secondi.
Se la rimessa è amministrata in zona d'attacco, l'apparecchio dei 24" deve essere resettato come segue:

Se 14 secondi o più appaiono sul display dei 24 secondi nel momento in cui il gioco viene fermato, l'apparecchio dei 24" non verrà resettato, ma dovrà continuare per il tempo residuo.
Se 13 secondi o meno appaiono sul display dei 24 secondi nel momento in cui il gioco viene fermato, l'apparecchio dei 24" verrà resettato a 14 secondi.

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

2. 2.2 L'apparecchio dei 24 secondi deve essere resettato a 24 secondi ogni volta che una rimessa è concessa alla squadra avversaria dopo che il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo o una violazione commessi dalla squadra in controllo di palla.
3. 2.3 Dopo che la palla ha toccato l'anello del canestro avversario, l'apparecchio dei 24" dovrà essere resettato a:

   • 24 secondi, se la squadra avversaria acquisisce il controllo della palla.
   • 14 secondi, se la squadra che riconquista il controllo della palla è la stessa che ne

   aveva il controllo prima che la palla toccasse l'anello.

4. 2.4 Se il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" suona per errore mentre una squadra

   oppure nessuna delle due squadre ha il controllo della palla, il segnale dovrà essere ignorato e il gioco dovrà continuare.
   Comunque, se a giudizio degli arbitri la squadra in controllo di palla venisse svantaggiata, il gioco dovrà essere fermato, si dovrà correggere il tempo sull'apparecchio dei 24" ed assegnare il possesso della palla a quella squadra.

Art. 199 RITORNO DELLA PALLA NELLA ZONA DI DIFESA

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

• un giocatore di quella squadra è con ambedue i piedi a contatto con la sua zona d'attacco mentre trattiene, prende o palleggia la palla nella sua zona d'attacco, oppure

• la palla è passata tra giocatori di quella squadra nella loro zona d'attacco.
1.2 Una squadra in controllo di una palla viva in zona d'attacco ha causato il ritorno illegale della palla nella zona di difesa se un giocatore di quella squadra è l'ultimo a toccare la palla nella propria zona d'attacco e la palla è poi toccata per primo da un giocatore della

stessa squadra:

- • che ha parte del suo corpo a contatto con la zona di difesa oppure
- • dopo che la palla ha toccato la zona di difesa di quella squadra.
  Questa restrizione si applica in tutte le situazioni nella zona d'attacco di una squadra, comprese le rimesse in gioco da fuori campo.
  Comunque, ciò non troverà applicazione per il giocatore che, saltando dalla sua zona d'attacco, acquisisce un nuovo controllo di palla per la propria squadra, mentre è ancora in aria, e poi atterra con la palla nella propria zona di difesa.

  2. Regola
  2.1 Una squadra che è in controllo di una palla viva nella propria zona d'attacco non può farla

  ritornare illegalmente nella propria zona di difesa. 3. Sanzione

  3.1 La palla sarà assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco nella sua zona d'attacco nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione, tranne che direttamente dietro al tabellone.

  Art. 200 INTERFERENZA SUL TENTATIVO DI REALIZZAZIONE E SUL CANESTRO

  1. Definizione
  1.1 Un tiro a canestro su azione o un tiro libero:

••

-

- - - -

Inizia quando la palla lascia la mano(i) di un giocatore che è in atto di tiro. Termina quando la palla:

Entra nel canestro direttamente dall'alto e rimane dentro il canestro o lo attraversa completamente.
Non ha più la possibilità di entrare nel canestro.
Tocca l'anello.

Tocca il terreno. Diventa morta.

2. Regola
2.1 Si verifica un'interferenza sul tentativo di realizzazione durante un tiro a canestro su

azione quando un giocatore tocca la palla mentre questa è completamente sopra il livello dell'anello e:

- • E' nella sua parabola discendente verso il canestro, oppure
- • Dopo che ha toccato il tabellone

2. 2.2 Si verifica un'interferenza sul tentativo di realizzazione durante un tiro a canestro su

   azione quando un giocatore tocca la palla mentre questa è completamente sopra il livello

   dell'anello e:

3. 2.3 Le restrizioni relative all'interferenza sul tentativo di realizzazione si applicano fino a che:
   - o • La palla non ha più la possibilità di entrare nel canestro.
   - o • La palla non abbia toccato l'anello.
4. 2.4 Si verifica un'interferenza sul canestro quando:

   • Un giocatore tocca il canestro o il tabellone, mentre la palla è a contatto con l'anello, dopo un tiro su azione oppure un ultimo o unico tiro libero.

- Un giocatore tocca la palla, il canestro o il tabellone mentre la palla ha ancora la possibilità di entrare a canestro, dopo un tiro libero cui farà seguito un ulteriore tiro(i) libero(i).
- Un giocatore attraversa il canestro da sotto e tocca la palla.
- Un difensore tocca la palla o il canestro, mentre la palla è dentro il canestro e ne

  impedisce il passaggio attraverso il canestro.

- Un giocatore fa vibrare il canestro oppure lo strattona, a giudizio dell'arbitro, in modo

  tale da impedire alla palla di entrare nel canestro o da facilitarne l'entrata nel canestro.

- Un giocatore si aggrappa al canestro per giocare la palla.

2.5 Nessun giocatore dovrà toccare la palla dopo che la stessa abbia toccato l'anello, mentre ha ancora la possibilità di entrare nel canestro quando.

• Un arbitro fischia mentre la palla è nelle mani di un giocatore in atto di tiro a canestro, oppure in volo durante un tiro a canestro su azione o nell'ultimo tiro libero.

• Il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del periodo, mentre la palla è in volo per un tiro a canestro su azione.

Devono essere applicate tutte le restrizioni relative all'interferenza sul tentativo di

realizzazione e sul canestro. 3. Sanzione

3.1 Se la violazione è commessa da un attaccante, nessun punto può essere accordato. La palla verrà assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco all'altezza del prolungamento della linea di tiro libero, salvo diverse indicazioni delle regole.

2. 3.2 Se la violazione viene commessa da un difensore, alla squadra in attacco vengono assegnati:
    - • 1 punto, in caso sia stato effettuato un tiro libero.
    - • 2 punti, in caso il tiro sia stato effettuato dall'area di tiro da 2 punti.
    - • 3 punti, in caso il tiro sia stato effettuato dall'area di tiro da 3 punti. L'attribuzione dei punti è da considerarsi come se la palla fosse entrata nel canestro.
3. 3.3 Se l'interferenza sul tentativo di realizzazione viene commessa da un difensore durante un ultimo o unico tiro libero, 1 punto verrà accordato alla squadra avversaria, seguito dalla sanzione di un fallo tecnico a carico del giocatore difensore.

Art. 201 FALLI

TITOLO VI – FALLI

1. Definizione
1.1 Un fallo è un'infrazione alle regole che concerne il contatto personale illegale con un

avversario e/o un comportamento antisportivo.
1.2 Un qualunque numero di falli può essere fischiato a carico di una squadra.

Indipendentemente dalla sanzione, ogni fallo dovrà essere addebitato, registrandolo sul referto ufficiale a carico di chi lo commette e sanzionato di conseguenza.

Art. 202 CONTATTO: PRINCÌPI GENERALI

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

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

Le mani e le braccia possono essere estese davanti al busto, ma non oltre la posizione dei piedi con le braccia piegate all'altezza dei gomiti, in modo che gli avambracci e le mani siano sollevati. La distanza tra i piedi del giocatore varierà in relazione alla sua altezza.

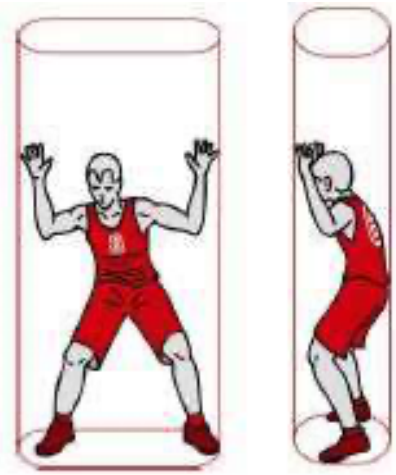


Figura 5 -Principio del cilindro

2. Principio della verticalità
Durante la gara, ciascun giocatore ha il diritto ad occupare una qualsiasi posizione (cilindro) sul terreno di gioco, a condizione che non sia già occupata da un avversario.
Questo principio tutela lo spazio occupato dal giocatore sul terreno di gioco e lo spazio al di sopra di lui allorché salti verticalmente, all'interno di questo spazio.
Non appena il giocatore lascia la sua posizione verticale (cilindro) e avviene un contatto di corpo con un avversario che aveva precedentemente stabilito la propria posizione verticale (cilindro), sarà responsabile del contatto il giocatore che ha lasciato la sua posizione verticale (cilindro).
Il difensore non deve essere penalizzato se salta verticalmente (all'interno del suo cilindro) oppure alza le mani e le braccia verso l'alto, sempre all'interno del suo cilindro.
L'attaccante, sia a contatto con il terreno di gioco o mentre è in aria, non deve causare un contatto con il difensore che è in posizione legale di difesa:

- Usando le braccia per crearsi uno spazio maggiore (pushing off).
- Allargando le gambe o le braccia per causare un contatto durante o immediatamente dopo

un tiro a canestro.

3. Posizione legale di difesa

   Un difensore ha stabilito una posizione iniziale di difesa legale quando:

   - Sta fronteggiando il suo avversario, e
   - Ha entrambi i piedi sul terreno di gioco.

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

4. Marcamento di un giocatore che controlla la palla.
   Nel marcare un giocatore che controlla la palla (trattenendola o palleggiando), non devono essere considerati gli elementi di tempo e di distanza.
   Il giocatore con la palla deve aspettarsi di essere marcato e, quindi, deve essere preparato a fermarsi o a cambiare direzione, ogni qualvolta un avversario assume una posizione iniziale di difesa legale davanti a lui, persino se ciò è fatto entro una frazione di secondo.
   Il difensore deve stabilire una posizione iniziale di difesa legale, senza causare contatto prima di assumere la sua posizione.
   Non appena il difensore ha stabilito una posizione iniziale di difesa legale, può spostarsi per marcare il suo avversario, ma non può estendere le sue braccia, spalle, fianchi o gambe per impedire al palleggiatore di oltrepassarlo.
   Quando deve giudicare una situazione di bloccaggio difensivo/sfondamento che coinvolge un giocatore con la palla, un arbitro deve seguire i seguenti principi:

- Il difensore deve assumere una posizione iniziale di difesa legale fronteggiando l'avversario con la palla e avendo entrambi i piedi a contatto con il terreno.
- Il difensore può rimanere fermo, saltare verticalmente o muoversi lateralmente o all'indietro per mantenere la posizione iniziale di difesa legale.
- Nel movimento per mantenere la posizione legale di difesa, uno o entrambi i piedi possono essere sollevati un istante dal terreno, purché il movimento sia laterale o all'indietro, ma non in avanti verso il giocatore con la palla.
- Se il contatto avviene sul tronco, si dovrà ritenere che il difensore abbia raggiunto per primo il punto del contatto.

• Il difensore che abbia stabilito una posizione di difesa legale può girarsi all'interno del suo cilindro per assorbire il colpo o evitare infortuni.

In qualunque delle situazioni sopraccitate, il contatto deve essere considerato come causato dal

giocatore con la palla.

5. Marcamento di un giocatore che non ha il controllo della palla.

   Un giocatore che non sia in controllo di palla può muoversi liberamente sul terreno e occupare qualunque posizione che non sia già occupata da un altro giocatore.
   Quando si marca un giocatore che non ha il controllo della palla, devono essere rispettati gli elementi di tempo e di distanza. Un difensore non può prendere posizione così vicino e/o così velocemente sulla direzione di spostamento di un avversario, a meno che questi non abbia tempo o distanza sufficiente per fermarsi o per cambiare direzione.

   La distanza è direttamente proporzionale alla velocità dell'avversario, ma mai inferiore ad 1 normale passo.
   Se un difensore non rispetta gli elementi di tempo e di distanza nel prendere la posizione iniziale di difesa legale e avviene un contatto con un avversario, egli è responsabile del contatto.

Non appena un difensore ha assunto una posizione iniziale di difesa legale, può muoversi per marcare il suo avversario. Non può impedirgli di oltrepassarlo utilizzando l'estensione delle sue braccia, spalle, fianchi o gambe. Tuttavia può girarsi all'interno del suo cilindro, per evitare un infortunio.

6. Giocatore in aria
   Un giocatore che abbia saltato da un punto del terreno di gioco ha il diritto di ricadere nello stesso punto.
   Egli ha il diritto di ricadere anche in un altro punto del terreno, a condizione che il punto di ricaduta ed il percorso diretto tra il punto di stacco per il salto e quello di ricaduta stesso, non sia già stato occupato da un avversario(i) al momento del salto.
   Se un giocatore è saltato e ritornato sul terreno, ma il suo slancio gli provoca un contatto con un avversario che ha assunto una posizione legale di difesa, oltre il punto di ricaduta, il saltatore è responsabile del contatto. Un giocatore non può spostarsi nella traiettoria di un avv.sario dopo che questi abbia spiccato un salto.
   Spostarsi sotto un giocatore che è in aria causando un contatto, è generalmente considerato un fallo antisportivo e in alcune circostanze può anche essere un fallo da espulsione.
7. Blocco: Legale e illegale
   Un blocco è un tentativo di ritardare o impedire ad un avversario che non ha la palla di raggiungere una posizione desiderata sul terreno.
   Il blocco è legale quando il giocatore che sta bloccando un avversario:

   • Era fermo (all'interno del suo cilindro) quando avviene il contatto.

   • Aveva entrambi i piedi sul terreno quando avviene il contatto.
   Il blocco è illegale quando il giocatore che sta bloccando un avversario:

   • Era in movimento al momento del contatto.
   • Non ha lasciato una distanza appropriata nel portare un blocco fuori dal campo visivo di un

   avversario che era fermo al momento del contatto.
   • Non ha rispettato gli elementi di tempo e di distanza nei confronti di un avversario in

   movimento al momento del contatto.

Se il blocco viene portato entro il campo visivo di un avversario fermo (frontalmente o lateralmente), il bloccante può effettuare il blocco tanto vicino quanto desidera, senza però causare contatto.
Se il blocco viene portato fuori dal campo visivo di un avversario fermo, il bloccante deve permettere all'avversario di fare 1 normale passo verso il blocco, senza provocare contatto.

Se l'avversario è in movimento, devono essere rispettati gli elementi di tempo e di distanza. Il bloccante deve lasciare sufficiente spazio, in modo che il giocatore che sta subendo il blocco sia in grado di evitarlo, fermandosi o cambiando direzione.
La distanza richiesta non è mai meno di 1 passo normale e non più di 2.

Un giocatore che subisce un blocco legale è responsabile per qualsiasi contatto con il giocatore

che lo ha bloccato.

8. Sfondamento

   Lo sfondamento è un contatto personale illegale, con o senza palla, causato da una spinta o da

   un movimento contro il tronco del giocatore avversario.

9. Bloccaggio

   Il bloccaggio è un contatto personale illegale che impedisce ad un giocatore avversario di avanzare liberamente, con o senza palla.
   Un giocatore che sta cercando di portare un blocco commette un fallo di bloccaggio se il contatto avviene mentre è in movimento e il suo avversario è fermo o sta retrocedendo.

   Se un giocatore si disinteressa della palla, fronteggia un avversario e modifica la propria posizione contemporaneamente a quella dell'avversario, egli è il principale responsabile per ogni contatto che ne derivi, a meno che non subentrino altri fattori.
   L'espressione 'a meno che non subentrino altri fattori' si riferisce a spinte, urti o trattenute volontarie da parte del giocatore che sta subendo il blocco.

   E' legale per un giocatore allungare il suo braccio(a) o gomito(i) fuori dal suo cilindro nel prendere posizione sul terreno, ma gli stessi devono essere riportati all'interno del cilindro qualora un avversario tenti di superarlo. Altrimenti, se avviene un contatto, si verifica un fallo di bloccaggio o di trattenuta.

10. Toccare un avversario con la mano(i) e/o con il braccio(a)
Toccare con la mano(i) un avversario non è, di per sé, necessariamente un fallo.
Gli arbitri devono decidere se il giocatore che ha causato il contatto ha ottenuto un vantaggio indebito. Se il contatto causato da un giocatore limita in qualche modo la libertà di movimento di un avversario, tale contatto è un fallo.
L'uso illegale della mano(i) o di un braccio(a) esteso si ha quando un difensore è in posizione difensiva e la sua mano(i) o il braccio(a) sono posti su di un avversario, con o senza palla, e ne rimangono a contatto per impedirgli di avanzare.
Toccare ripetutamente o 'punzecchiare' un avversario con o senza palla è un fallo, perché può condurre ad un aumento del gioco sporco.
Viene considerato fallo di un attaccante con la palla:

- • L'agganciare o avvinghiare con un braccio o con un gomito il difensore nel tentativo di ottenere un vantaggio indebito.
- • Lo spingere il difensore per impedirgli di giocare o di tentare di giocare la palla, o per ottenere più spazio per sé stesso.
- • L'uso dell'avambraccio esteso o della mano, durante il palleggio, per impedire all'avversario di acquisire il controllo della palla.

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

• • •

11.
Il principio di verticalità (cilindro) si applica anche nel gioco del post.
L'attaccante nella posizione di post e il difensore che lo sta marcando devono rispettare vicendevolmente il principio di verticalità (cilindro).

Liberarsi per prendere la palla.
Impedire al difensore di giocare o di tentare di giocare la palla. Creare più spazio per sé stesso.

Gioco del post

Per un attaccante o un difensore che giochino nella posizione di post è illegale spingere fuori posizione con un colpo di spalla o con un colpo di anca il proprio avversario, o interferire con la

libertà di movimento di quest'ultimo allungando le braccia, spalle, ginocchia, gambe o altre parti del corpo.

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

13. Trattenuta
La trattenuta è un contatto personale illegale con un avversario che interferisce con la sua libertà di movimento. Questo contatto (trattenuta) può essere provocato con qualsiasi parte del corpo.

14. Spinta
La spinta è un contatto personale illegale con una qualsiasi parte del corpo in cui un giocatore con forza spinge o tenta di spostare un avversario con o senza palla.

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

Art. 203 FALLO PERSONALE

1. Definizione
Un fallo personale è un contatto illegale di un giocatore con un avversario, sia a palla viva che a palla morta.
Un giocatore non deve trattenere, bloccare, spingere, caricare, sgambettare o impedire l'avanzare di un avversario estendendo la sua mano, braccio, gomito, spalla, fianco, gamba, ginocchio o piede, né piegando il suo corpo in una posizione 'non naturale' (fuori dal suo cilindro), né praticare un gioco duro o violento.

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

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

- • Il gioco deve essere ripreso con una rimessa da fuori campo da parte della squadra

  che ha subito il fallo, nel punto più vicino a quello dell'infrazione.

- • Se la squadra che ha commesso il fallo ha esaurito il bonus dei falli di squadra, si

  dovrà applicare l'Art. 210 del presente RTN.
  2.2 Se il fallo viene commesso su un giocatore che è in atto di tiro, a quel giocatore devono

  essere assegnati dei tiri liberi come segue:

- • 1 tiro libero aggiuntivo, se il canestro su azione viene realizzato e convalidato.
- • 2 tiri liberi, se il tiro a canestro dall'area da 2 punti non viene realizzato.
- • 3 tiri liberi, se il tiro a canestro dall'area da 3 punti non viene realizzato.
- • 2 o 3 tiri liberi ed il canestro non sarà valido, se il giocatore subisce fallo nel momento

stesso o appena prima del suono del cronometro di gara per la fine del periodo oppure nel momento stesso o appena prima del suono dell'apparecchio dei 24", mentre la palla è ancora nella mano/i del giocatore e il pallone entra a canestro.

Art. 204 DOPPIO FALLO

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

2. Sanzione
Deve essere addebitato un fallo personale ad entrambi i giocatori. Non viene assegnato alcun tiro libero ed il gioco deve essere ripreso come segue.
Se approssimativamente nello stesso momento del doppio fallo:

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

Art. 205 FALLO TECNICO

1. Regole di comportamento
1.1 Il corretto svolgimento di una gara richiede da parte dei giocatori e del personale di

squadra in panchina una piena e leale collaborazione con arbitri, ufficiali di campo e

commissario, se presente.

2. 1.2 Ogni squadra è chiamata a dare il massimo per assicurarsi la vittoria, ma ciò deve essere

   sempre fatto seguendo una condotta improntata a sportività, correttezza e fair-play.

3. 1.3 Qualsiasi deliberata o ripetuta violazione a questa collaborazione o allo spirito di questa

   regola deve essere considerata fallo tecnico.

4. 1.4 L'arbitro può prevenire falli tecnici con degli avvertimenti o anche soprassedendo a

   infrazioni minori, che siano chiaramente involontarie e non abbiano un'influenza diretta

   sul gioco, a meno che la stessa infrazione non sia ripetuta dopo il richiamo.

5. 1.5 Se viene rilevata un'infrazione dopo che la palla sia diventata viva, la gara deve essere fermata e deve essere addebitato un fallo tecnico. La sanzione deve essere amministrata come se il fallo tecnico fosse avvenuto nel momento in cui è stato addebitato. Tutto quanto accaduto nel tempo intercorrente tra l'infrazione e l'arresto della gara deve

   ritenersi valido.

2. Violenza

2.1 Durante la gara possono avvenire atti di violenza contrari allo spirito di sportività e correttezza. Tali atti devono essere immediatamente fermati dagli arbitri e, se necessario, dalle forze responsabili dell'ordine pubblico.

2. 2.2 Quando accadono atti di violenza coinvolgendo giocatori o personale di squadra in panchina sul campo di gioco o nelle vicinanze dello stesso, gli arbitri devono prendere i provvedimenti necessari a fermarli.

3. 2.3 Qualsiasi persona sopraccitata, colpevole di flagranti atti di aggressione agli avversari o agli arbitri, deve essere immediatamente espulsa. Il primo arbitro deve riferire l'episodio alla SdA responsabile della competizione.
4. 2.4 La forza pubblica può entrare nel campo di gioco solo se richiesto dagli arbitri. Comunque, se gli spettatori entrano nel campo di gioco con l'evidente intento di commettere atti di violenza, la forza pubblica deve intervenire immediatamente per proteggere le squadre e gli arbitri.
5. 2.5 Tutte le altre aree, comprese le entrate, le uscite, le vie di accesso, gli spogliatoi, ecc. cadono sotto la giurisdizione degli organizzatori della competizione e delle forze responsabili dell'ordine pubblico.
6. 2.6 Le azioni fisiche dei giocatori e del personale di squadra in panchina che potrebbero portare al danneggiamento delle attrezzature di gioco, non devono essere permesse dagli arbitri.
   Quando vengono rilevati dagli arbitri comportamenti di questa natura, l'allenatore della squadra che li commette, deve essere immediatamente richiamato.

   Se tale(i) comportamento(i) viene ripetuto, deve essere immediatamente fischiato un fallo

   tecnico alla persona che ha commesso l'azione scorretta.

3. Definizione

3.1 Un fallo tecnico di un giocatore è un fallo di natura comportamentale che non implica un contatto ed include, ma non è limitato, a:

• Ignorare i richiami effettuati dagli arbitri.

- • Rappoortarsi in modo irrispettoso con gli arbitri, con il commissario, con gli ufficiali di campo o con il personale sulla panchina della squadra.
- • Rivolgersi in modo irrispettoso agli arbitri, al commissario, agli ufficiali di campo o agli avversari.
- • Usare un linguaggio o gesti tali da offendere o provocare gli spettatori.

- • Innervosire e schernire un avversario
- • Ostruirne il campo visivo agitandogli/mettendogli la mano(i) davanti agli occhi.
- • Agitare eccessivamente i gomiti.
- • Ritardare il gioco toccando deliberatamente la palla dopo che la stessa è passata

  attraverso il canestro o ritardare il gioco non permettendo di effettuare prontamente

  una rimessa in gioco.

- • Simulare di aver subito un fallo.
- • Aggrapparsi all'anello in modo tale che il peso del giocatore sia sostenuto dall'attrezzo,

  a meno che il giocatore non lo faccia momentaneamente dopo una schiacciata o, a giudizio dell'arbitro, stia cercando di evitare un infortunio a se stesso o ad un altro giocatore.

- • Commettere (da parte di un difensore) un'interferenza sul tentativo di realizzazione durante l'ultimo o unico tiro libero. Deve essere assegnato 1 punto alla squadra in attacco, seguito dalla sanzione per il fallo tecnico addebitato al difensore.

2. 3.2 Un fallo tecnico commesso dal personale di squadra in panchina può essere determinato dal rivolgersi o toccare irrispettosamente gli arbitri, il commissario, gli ufficiali di campo o gli avversari, o da un'infrazione di natura procedurale o amministrativa.
3. 3.3 Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara quando gli vengono addebitati 2 falli tecnici o 2 falli antisportivi o 1 fallo antisportivo e 1 fallo tecnico.
4. 3.4 Un allenatore deve essere espulso per il resto della gara quando:
   • Gli vengono addebitati 2 falli tecnici ('C') a seguito di suo personale comportamento

   antisportivo.
   • Gli vengono addebitati 3 falli tecnici, siano essi tutti ('B') oppure uno di essi ('C'), a

   seguito di comportamenti antisportivi da parte di altro personale di squadra in

   panchina.

5. 3.5 Se un giocatore o un allenatore viene espulso a causa del presente art. 205 comma 3.3 o

   3.4, quel fallo tecnico deve essere l'unico fallo ad essere sanzionato e non deve essere

   amministrata alcuna ulteriore sanzione.

4. Sanzione

4.1 Se un fallo tecnico viene commesso:

- • Da un giocatore, gli deve essere addebitato un fallo tecnico come fallo del giocatore e

  deve essere conteggiato tra i falli di squadra.

- • Dal personale di squadra in panchina, deve essere addebitato un fallo tecnico

all’allenatore e non dovrà essere conteggiato tra i falli di squadra. 4.2 Agli avversari deve essere assegnato 1 tiro libero, seguito da:

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

Art. 206 FALLO ANTISPORTIVO

1. Definizione

1.1 Un fallo antisportivo è un contatto falloso di un giocatore che, a giudizio dell’arbitro, è:

- • Non un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla nello spirito e nell’intento delle regole.
- • Un contatto eccessivo, duro causato da un giocatore in un tentativo di giocare la palla o un avversario.
- • Un contatto non necessario causato da un giocatore in difesa nel tentativo di fermare lo sviluppo della transizione della squadra in attacco

- • Questo si applica fino al momento in cui il giocatore in attacco abbia iniziato il suo atto di tiro.
- • Un contatto del difensore da dietro o lateralmente su un avversario in un tentativo di bloccare il contropiede e non c’è alcun avversario tra l’attaccante e il canestro avversario.
- • Questo si applica fino al momento in cui il giocatore in attacco abbia iniziato il suo atto di tiro.
- • Un contatto del difensore su un avversario all’interno del campo di gioco durante gli ultimi 2 minuti nel 4° periodo ed in ogni supplementare, quando la palla è fuori campo per una rimessa in gioco e ancora nelle mani dell’arbitro oppure a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.

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

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

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

•

•

Il • •

•

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

numero dei tiri liberi da assegnare è il seguente:
2 tiri liberi, se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro.
1 tiro libero aggiuntivo al canestro convalidato, se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che realizza.
2 o 3 tiri liberi, se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che non realizza il canestro.

3. 2.3 Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara quando gli vengono addebitati 2 falli antisportivi o 2 falli tecnici o un fallo tecnico e 1 fallo antisportivo.
4. 2.4 Se un giocatore viene espulso a causa del parag. 2.3 del presente 206, il fallo antisportivo deve essere l'unico ad essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione.

Art. 207 FALLO DA ESPULSIONE

1. Definizione
1.1 Qualsiasi flagrante comportamento antisportivo tenuto da un giocatore o dal personale di

squadra in panchina è un fallo da espulsione.
1.2 Un allenatore che è stato espulso deve essere sostituito dal vice-allenatore già iscritto a

referto. Se nessun vice-allenatore è indicato a referto, sarà sostituito dal capitano. 2. Sanzione

2.1 Deve essere addebitato un fallo da espulsione a chi lo commette.

2. 2.2 Quest'ultimo, una volta espulso nel rispetto degli articoli di questo Regolamento, deve recarsi e rimanere nello spogliatoio della propria squadra per il resto della gara, oppure, a sua scelta, lasciare l'impianto di gioco.
3. 2.3 Devono essere assegnati uno o più tiri liberi:
    - • Ad un avversario qualsiasi scelto dall'allenatore, nel caso di un fallo senza contatto.
    - • Al giocatore che ha subito il fallo, nel caso di un fallo con contatto. Seguiti da:

•

• 2.4 Il •

• •

Una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa sul lato opposto al tavolo degli U.D.C.

Un salto a due nel cerchio centrale per l'inizio del primo periodo. numero dei tiri liberi da assegnare è il seguente:

Se il fallo è un fallo senza contatto: 2 tiri liberi.
Se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro: 2 tiri liberi.

Se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro: il canestro è valido, se realizzato, più 1 tiro libero aggiuntivo.

• Se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che non realizza: 2 o 3 tiri liberi.

Art. 208 RISSA

1. Definizione
La rissa è uno scontro fisico tra 2 o più avversari (giocatori e personale di squadra in panchina). Questo Art. si riferisce solo a personale di squadra in panchina che oltrepassi i confini dell'area della panchina della squadra durante una rissa o durante una qualsiasi situazione che può portare ad una rissa.

2. Regola
   2.1 I sostituti, i giocatori esclusi o le persone al seguito della squadra che oltrepassino i

   confini dell'area della panchina durante una rissa, o una qualsiasi situazione che può

   portare ad una rissa, dovranno essere espulsi.

   2. 2.2 Solo l'allenatore e/o il vice-allenatore sono autorizzati ad oltrepassare i confini dell'area

      della panchina durante una rissa, o una qualsiasi situazione che può portare ad una rissa, per aiutare gli arbitri a mantenere o ripristinare l'ordine. In questa situazione essi non dovranno essere espulsi.

   3. 2.3 Se un allenatore e/o un vice-allenatore oltrepassano i confini dell'area della panchina e non aiutano, o non tentano di aiutare gli arbitri, a mantenere o ripristinare l'ordine, essi dovranno essere espulsi.
3. Sanzione
   3.1 Qualsiasi sia il numero del personale di squadra in panchina espulso per aver oltrepassato

   i confini dell'area della panchina, deve essere addebitato un solo fallo tecnico ('B')

   all'allenatore.

   2. 3.2 Se personale di squadra in panchina di entrambe le squadre viene espulso a causa di

      quanto previsto in questo Art. e non ci sono altre sanzioni per falli da dover amministrare, la gara deve riprendere come segue.
      Se approssimativamente nello stesso tempo in cui la gara è stata interrotta a causa della rissa:

- • Viene realizzato un canestro valido su azione, o viene realizzato l'ultimo o unico tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa da un punto qualsiasi della linea di fondo.
- • Una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.
- • Nessuna squadra aveva il controllo o diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.

3. 3.3 Tutti i falli da espulsione devono essere registrati come descritto nell'Allegato "B" e non devono essere conteggiati tra i falli di squadra.
4. 3.4 Tutte le sanzioni relative a falli a carico di giocatori sul terreno coinvolti in una rissa, o qualsiasi situazione che può portare ad una rissa, saranno amministrate come previsto dall'Art. 211 del presente RTN.

TITOLO VII – DISPOSIZIONI GENERALI

Art. 209 - 5 FALLI COMMESSI DA UN GIOCATORE

1. Un giocatore che ha commesso 5 falli, personali e/o tecnici, deve esserne informato da un arbitro ed abbandonare il gioco immediatamente. Deve essere sostituito entro 30 secondi.

2. Un fallo commesso da un giocatore che ha precedentemente commesso i suoi 5 falli viene considerato come commesso da un giocatore escluso e viene addebitato e registrato a referto a carico dell'allenatore ('B').

Art. 210 FALLI DI SQUADRA: PENALITÀ

1. Definizione
1.1 Un fallo di squadra è un fallo personale, tecnico, antisportivo o da espulsione commesso

da un giocatore. Una squadra è in situazione di penalità per falli (bonus di squadra

esaurito) quando ha commesso 4 falli di squadra in un periodo.

2. 1.2 Tutti i falli di squadra commessi in un intervallo di gara devono essere considerati come

   avvenuti nel periodo o tempo supplementare successivo.

3. 1.3 Tutti i falli di squadra commessi in un tempo supplementare devono essere considerati

   come avvenuti nel quarto periodo.

2. Regola

2.1 Quando una squadra è in situazione di penalità per falli, tutti i successivi falli personali dei giocatori, commessi su un giocatore che non è in atto di tiro, devono essere sanzionati con 2 tiri liberi, invece che con una rimessa in gioco. Il giocatore contro cui è stato commesso il fallo dovrà tirare i tiri liberi

2.2 Se viene commesso un fallo personale da un giocatore della squadra in controllo della palla viva o della squadra che ha diritto alla palla, tale fallo deve essere sanzionato con l'assegnazione di una rimessa in gioco per gli avversari.

Art. 211 SITUAZIONI SPECIALI

1. Definizione
Durante lo stesso periodo di cronometro fermo, che segue un fallo o una violazione, possono verificarsi situazioni speciali quando vengono commessi ulteriori falli.

2. Procedura
2.1 Devono essere addebitati tutti i falli e si devono identificare tutte le sanzioni.
2.2 Gli arbitri devono determinare l'ordine cronologico in cui le infrazioni si sono verificate.
2.3 Tutte le sanzioni uguali contro entrambe le squadre e tutte le sanzioni di doppio fallo

devono essere compensate nell'ordine in cui sono state sanzionate. Una volta registrate e

cancellate, le sanzioni devono essere considerate come mai avvenute.
2.4 Il diritto al possesso della palla, che sia parte dell'ultima sanzione, cancellerà ogni

precedente diritto al possesso della palla.
2.5 Non appena la palla sia diventata viva per il primo o unico tiro libero oppure per una

rimessa, quella stessa penalità non può più essere usata per compensarne un'altra

rimanente.
2.6 Tutte le sanzioni rimanenti devono essere amministrate nell'ordine in cui sono state

rilevate.
2.7 Se, dopo la compensazione di sanzioni uguali contro entrambe le squadre, non rimangono

altre sanzioni da amministrare, il gioco riprenderà come segue. Se approssimativamente nello stesso momento della prima infrazione:

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

Art. 212 TIRI LIBERI

1. Definizione
1.1 Un tiro libero è un'opportunità concessa ad un giocatore di segnare 1 punto, non

disturbato, da una posizione dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio.

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

2. Regola
2.1 Qualdo viene fischiato un fallo personale un fallo antisportivo o un fallo di espulsione

saranno assegnati tiri(o) liberi(o) come segue:

- • Il giocatore contro il quale è stato commesso il fallo dovrà effettuare il tiro(i) libero(i).
- • Se c'è una richiesta di sostituzione per lui, egli deve effettuare i tiri(o) liberi(o) prima di

lasciare il gioco.

- • Se lui deve lasciare il gioco a causa di un infortunio, per aver commesso 5 falli o per

essere stato espulso, il suo sostituto dovrà effettuare i tiri liberi. Se nessun sostituto è disponibile, i tiri(o) liberi(o) saranno effettuati da un qualsiasi suo compagno di squadra scelto dall'allenatore.

2. 2.2 Quando viene fischiato un fallo tecnico o un fallo di espulsione non a seguito di un contatto , un qualsiasi componente della squadra avversaria autorizzato a giocare, a scelta dell'allenatore, potrà effettuare il tiro libero(i).
3. 2.3 Il giocatore designato per i tiri liberi:
    - • Deve prendere posizione dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio.
    - • Può usare qualsiasi metodo per tirare a canestro, in modo tale che la palla entri nel

      canestro dall'alto oppure tocchi l'anello.

    - • Deve effettuare il tiro entro 5 secondi dopo che la palla sia stata messa a sua

      disposizione dall'arbitro.

    - • Non deve toccare la linea di tiro libero o entrare nell'area dei tre secondi fino a che la

      palla sia entrata nel canestro o abbia toccato l'anello.

    - • Non deve fintare l'azione di tiro.
4. 2.4 I giocatori negli spazi per il rimbalzo sui tiri liberi hanno diritto ad occupare posizioni alternate in questi spazi, che sono considerati di 1 m di profondità (figura 6).
   Durante i tiri liberi, questi giocatori non devono:
    - • Occupare spazi per il rimbalzo che a loro non sono riservati.
    - • Entrare nell'area dei tre secondi, nella zona neutra o lasciare lo spazio per il rimbalzo

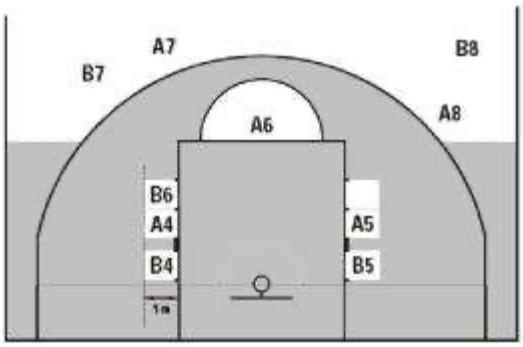
      fino a che la palla non abbia lasciato la mano(i) del giocatore incaricato di effettuare i

      tiri liberi.

    - • Disturbare il tiratore con le loro azioni.

      Figura 6 -Disposizione dei giocatori durante i tiri liberi

5. 2.5 I giocatori che non si posizionano negli spazi per il rimbalzo devono rimanere dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea del tiro da 3 punti fino al momento in cui il tiro libero termina.
6. 2.6 Durante un tiro(i) libero(i) che deve essere seguito da un altro blocco di tiri liberi oppure da una rimessa in gioco, tutti i giocatori devono rimanere dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea dei 3 punti.
   Un'infrazione all' Art. 212 commi 2.3, 2.4, 2.5 e 2.6 è una violazione.



3. Sanzione
3.1 Se un tiro libero viene realizzato e viene commessa una violazione da parte del tiratore, il

punto non verrà convalidato.
Qualsiasi altra violazione di un giocatore che si verifichi durante l'effettuazione di un tiro libero che venga realizzato o dopo la violazione del tiratore deve essere ignorata.
La palla sarà assegnata agli avversari per una rimessa in gioco dalla linea di tiro libero estesa, a meno che non debba essere amministrato un ulteriore tiro(i) libero(i) o un possesso di palla.

2. 3.2 Se un tiro libero viene realizzato e la violazione(i) avviene da parte di un qualsiasi giocatore che non sia il tiratore:

   • Il punto, se realizzato, viene convalidato.

   • La(e) violazione(i) deve essere ignorata.
   Nel caso dell'ultimo o unico tiro libero, la palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa in gioco da un punto qualsiasi della linea di fondo.

3. 3.3 Se un tiro libero non viene realizzato e la violazione avviene da parte di:
   - • Un giocatore tiratore o di un suo compagno di squadra sull'ultimo o unico tiro libero, la palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa in gioco all'altezza del

     prolungamento della linea di tiro

   - • libero, a meno che quella squadra non abbia diritto ad un possesso successivo.
   - • Un avversario del giocatore tiratore, il tiro libero deve essere ripetuto.
   - • Entrambe le squadre, sull'ultimo o unico tiro libero, si verifica una situazione di salto a

     due.

     Art. 213 ERRORI CORREGGIBILI

     1. Definizione
     Gli arbitri possono correggere un errore, se inavvertitamente una regola viene non applicata, solo nelle seguenti situazioni:

• Concessione di tiro(i) libero(i) non dovuto.
• Mancata concessione di tiro(i) libero(i) dovuto.
• Errata convalida o annullamento di punto(i).
• Esecuzione di tiro(i) libero(i) da parte di un giocatore non beneficiario.

2. Procedura generale
2.1 Per essere correggibili, gli errori di cui sopra devono essere rilevati dagli arbitri,

commissario o ufficiali di campo prima che la palla diventi viva, in seguito alla prima palla

morta, dopo che il cronometro di gara sia stato azionato dopo l'errore.

2. 2.2 Un arbitro può fermare immediatamente il gioco quando si accorge di un errore

   correggibile, purché ciò non comporti svantaggio all'una o all'altra squadra.Hj

3. 2.3 Qualsiasi fallo commesso, punto segnato, tempo di gioco trascorso e ulteriori azioni che possono essere accaduti dopo che l'errore si è verificato e prima del suo rilevamento,

   dovranno rimanere validi.

4. 2.4 Dopo la correzione dell'errore, a meno di diversa indicazione nelle presenti regole, il gioco

   deve riprendere dal punto in cui era stato interrotto per correggere l'errore. La palla dovrà essere consegnata alla squadra che ne aveva diritto al momento dell'interruzione per la correzione dell'errore.

5. 2.5 Non appena rilevato un errore che sia ancora correggibile:
   - • Se il giocatore implicato nella correzione dell'errore è in panchina, dopo essere stato

     legalmente sostituito, deve rientrare sul terreno di gioco per partecipare alla correzione dell'errore, a questo punto egli diventa un giocatore. Dopo aver completato la correzione, può rimanere in gioco, a meno che una sostituzione legale sia stata di nuovo richiesta, nel qual caso il giocatore può lasciare il terreno.

   - • Se il giocatore è stato sostituito a seguito di suo infortunio, per aver commesso i suoi 5 falli oppure per essere stato espulso, il suo sostituto deve partecipare alla correzione dell'errore.

6. 2.6 Gli errori correggibili non possono essere corretti dopo che il primo arbitro ha firmato il referto ufficiale di gara.
7. 2.7 Qualunque errore di registrazione, di cronometraggio e dell'apparecchio 24" da parte degli ufficiali di campo che riguardi il punteggio, il numero dei falli, il numero delle sospensioni, il tempo trascorso o mancante, può essere corretto dagli arbitri in qualunque momento prima che il primo arbitro firmi il referto ufficiale di gara.

3. Procedura specifica
3.1 Un tiro(i) libero(i) eseguito come risultato dell'errore dovrà essere cancellato ed il gioco

dovrà riprendere come segue:

- • Se il cronometro di gara non è stato avviato dopo l'errore, la palla deve essere

  assegnata per una rimessa in gioco dal prolungamento della linea del tiro libero, alla

  squadra a cui sono stati cancellati i riri liberi.

- • Se il cronometro di gara è stato avviato dopo l'errore e:
  - - La squadra in controllo di palla (o che ha diritto alla palla) nel momento in cui l'errore viene rilevato è la stessa che aveva il controllo della palla nel momento in cui l'errore si era verificato, oppure
  - - Nessuna delle due squadre ha il controllo della palla nel momento in cui l'errore viene rilevato, la palla dovrà essere assegnata alla squadra che aveva diritto alla palla al momento dell'errore.
- • Se il cronometro di gara è stato avviato e, nel momento in cui l'errore viene rilevato, la squadra in controllo di palla (o che ha diritto alla palla) è la squadra avversaria di quella che era in controllo di palla al momento dell'errore, si verifica una situazione di salto a due.
- • Se il cronometro di gara è stato avviato e, nel momento in cui l'errore viene rilevato, è stata assegnata una sanzione per fallo che comporta tiri(o) liberi(o), i tiri liberi devono essere amministrati e la palla deve essere assegnata per una rimessa in gioco alla squadra che ne aveva il controllo nel momento in cui si era verificato l'errore.

2. 3.2 Mancata concessione di tiro(i) libero(i) dovuto
    - • Se non si è verificato un cambio di possesso della palla dopo che sia stato commesso

      l'errore, il gioco dovrà essere ripreso dopo la correzione come dopo un normale tiro

      libero.

    - • Se la stessa squadra realizza un canestro a seguito dell'errata attribuzione del

      possesso di palla per una rimessa in gioco, l'errore dovrà essere ignorato.

3. 3.3 Esecuzione di tiro(i) libero(i) da parte di un giocatore non beneficiario

   I tiri(o) liberi(o) effettuati come risultato dell'errore e il possesso della palla, se parte della sanzione, dovranno essere cancellati e la palla assegnata alla squadra avversaria per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, a meno che non ci siano da amministrare sanzioni per ulteriori infrazioni.

Art. 214 ARBITRI, UFFICIALI DI CAMPO E COMMISSARIO

1. Gli ufficiali di gara sono un primo arbitro e 1 o 2 secondi arbitri. Essi saranno assistiti dagli ufficiali di campo e da un Commissario, se presente.
2. Gli ufficiali di campo sono: un segnapunti, un suo assistente, un cronometrista ed un addetto all'apparecchio dei 24 secondi.
3. Il commissario deve sedersi tra il segnapunti ed il cronometrista. Il suo dovere principale durante la gara è quello di sovrintendere al lavoro degli ufficiali di campo e di assistere gli arbitri nel regolare svolgimento della gara.
4. Gli arbitri di una determinata gara non devono avere alcun rapporto con l'una o con l'altra squadra sul campo di gioco.

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

5. Gli arbitri, gli ufficiali di campo ed il commissario devono dirigere la gara secondo queste regole e non hanno alcuna autorità di apportare modifiche al Regolamento.
6. La divisa degli arbitri consiste di una maglietta arbitrale, pantaloni o pantaloncini, calzettoni e scarpe da pallacanestro.
7. Gli arbitri e gli ufficiali di campo devono indossare una divisa.

Art. 215 IL PRIMO ARBITRO: DOVERI E POTERI

Il primo arbitro deve:

1. Controllare ed approvare tutte le attrezzature che dovranno essere usate durante la gara.
2. Scegliere il cronometro di gara, l'apparecchio dei 24 secondi, il cronometro per le sospensioni

   ed identificare gli ufficiali di campo.

3. Scegliere un pallone di gara tra quelli forniti dalla squadra ospitante.
4. Non permettere ad alcun giocatore di indossare oggetti che possano risultare pericolosi per gli

   altri giocatori.

5. Amministrare il salto a due per l'inizio del primo periodo e una rimessa per possesso alternato

   per l'inizio di tutti gli altri periodi.

6. Avere l'autorità di fermare la gara quando le condizioni lo richiedano.
7. Avere l'autorità di determinare la perdita per forfait di una squadra.
8. Esaminare attentamente il referto di gara alla fine del tempo di gioco o in qualsiasi momento lo

   ritenga necessario.

9. Approvare e firmare il referto alla fine del tempo di gioco, mettendo fine da parte degli arbitri

   all'amministrazione e al coinvolgimento con la gara. L'autorità degli arbitri inizia dal momento in cui giungono sul campo di gioco (20 minuti prima dell'inizio ufficiale della gara e termina quando il cronometro di gara, approvato dagli arbitri, suona per la fine della partita.

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

- • Qualunque rinuncia a giocare (forfait) o fallo da espulsione,
- • Qualunque condotta antisportiva da parte di giocatori o personale di squadra in panchina

  che si verifichi prima dei venti 20 minuti antecedenti l'inizio ufficiale della gara o tra la fine

del tempo di gioco e l'approvazione e la firma del referto.
In questi casi, il primo arbitro (il commissario, se presente) deve inviare un rapporto dettagliato alla SdA responsabile della competizione

11.Prendere la decisione finale quando necessario o quando gli arbitri sono in disaccordo. Per prendere la decisione finale può consultare il secondo(i) arbitro(i), il commissario, se presente, e/o gli ufficiali di campo.

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

Art. 216 ARBITRI: DOVERI E POTERI

1. Gli arbitri hanno l'autorità di prendere decisioni su infrazioni alle regole commesse sia all'interno che all'esterno delle linee di delimitazione del campo di gioco, compresi il tavolo degli ufficiali di campo, le panchine e le aree immediatamente dietro le linee.
2. Gli arbitri fischiano quando si verifica un'infrazione delle regole, quando termina un periodo o credono sia necessario interrompere il gioco. Gli arbitri non devono fischiare dopo un canestro su azione realizzato, un tiro libero realizzato o quando la palla diventa viva.
3. Per prendere una decisione su un contatto personale o una violazione, gli arbitri, in ogni caso, devono tenere in considerazione e ben presenti i seguenti principi fondamentali:
    - • Lo spirito e l'intento delle regole e la necessità di preservare l'integrità del gioco.
    - • Coerenza nell'applicare il concetto di 'vantaggio/svantaggio'. Gli arbitri non dovrebbero interrompere lo scorrere della gara senza motivo, per sanzionare un contatto personale che è accidentale e non procura un vantaggio al giocatore responsabile, né uno svantaggio

      all'avversario.

- • Coerenza nell'applicare il buon senso in ogni gara, tenendo in considerazione l'abilità dei giocatori coinvolti, il loro atteggiamento e comportamento durante la gara.
- • Coerenza nel mantenere un equilibrio tra il controllo della gara e lo scorrere della stessa, avendo sensibilità (feeling) per quello che i partecipanti stanno cercando di fare e fischiare ciò che è giusto per il gioco.

4. Se viene presentato un reclamo da parte di una delle due squadre, il primo arbitro (il commissario, se presente), entro 1 ora successiva al termine del tempo di gioco, deve inviare il reclamo stesso alla SdA responsabile della competizione.
5. Se un arbitro si infortuna o, per qualsiasi altra ragione, non può continuare il suo compito, entro 5 minuti dall'incidente, il gioco deve essere ripreso. L'altro(i) arbitro(i) deve arbitrare da solo fino al termine della partita, a meno che non ci sia la possibilità di rimpiazzare l'arbitro infortunato con un altro arbitro qualificato. Dopo essersi consultato con il commissario, se presente, l'altro arbitro deciderà sulla possibile sostituzione.
6. In tutte le gare internazionali, se si rende necessaria una comunicazione verbale, per meglio precisare una decisione, questa deve essere fatta in lingua inglese.
7. Ogni arbitro ha il potere di prendere decisioni entro i limiti dei propri doveri, ma non ha l'autorità di annullare o mettere in discussione le decisioni prese dall'altro(i).
8. Le decisioni assunte dagli arbitri sono definitive e non possono essere contestate o disconosciute.

Art. 217 SEGNAPUNTI E ASSISTENTE SEGNAPUNTI: DOVERI

1. Il segnapunti deve avere a disposizione il referto ufficiale e tenere nota:

- • Delle squadre, registrando i nomi ed i numeri dei giocatori che inizieranno la gara nonché di

  tutti i sostituti che vi partecipano. Quando si verifica un'infrazione alle regole relative ai 5 giocatori iniziali, alle sostituzioni o ai numeri di maglia dei giocatori, il segnapunti deve darne comunicazione all'arbitro più vicino, non appena possibile.

- • Del punteggio progressivo della gara, registrando i canestri su azione e i tiri liberi realizzati.
- • Dei falli addebitati a ciascun giocatore. Il segnapunti deve avvertire immediatamente un arbitro quando un giocatore ha commesso i suoi 5 falli. Deve registrare i falli addebitati a ciascun allenatore e deve avvertire immediatamente un arbitro quando un allenatore deve essere espulso. Analogamente, deve avvertire immediatamente un arbitro quando un giocatore ha commesso 2 falli tecnici o 2 antisportivi o 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo e

  che deve essere espulso.

- • Delle sospensioni. Deve avvertire gli arbitri, alla prima opportunità di sospensione, che una

  squadra ha richiesto una sospensione e avvertire l'allenatore per mezzo di un arbitro quando l'allenatore non ha più sospensioni a disposizione nella metà-gara o tempo supplementare.

- • Del successivo possesso alternato, azionando la freccia di possesso alternato. Il segnapunti deve invertire la direzione della freccia di possesso alternato immediatamente dopo il termine della prima metà-gara, poiché le squadre si scambieranno i canestri nella seconda metà-gara.

  2. Il segnapunti deve anche:

- • Indicare il numero dei falli commessi da ciascun giocatore alzando, in modo che sia visibile

  ad entrambi gli allenatori, la paletta indicante il numero dei falli commessi da quel

  giocatore.

- • Posizionare l'indicatore dei falli di squadra sul tavolo degli ufficiali di campo sul lato più

  vicino alla panchina della squadra in situazione di penalità, nel momento in cui la palla

  diventa viva dopo il quarto fallo di squadra in un periodo.

- • Accordare le sostituzioni.
- • Delle sospensioni. Deve avvertire gli arbitri, alla prima opportunità di sospensione, che una

squadra ha richiesto una sospensione e avvertire l'allenatore per mezzo di un arbitro quando l'allenatore non ha più sospensioni a disposizione nella metà-gara o tempo supplementare.

3. L'assistente segnapunti aziona il tabellone ed è di supporto al segnapunti. In caso di qualsiasi discrepanza tra il tabellone segnapunti ed il referto ufficiale di gara, che non possa essere risolta, è il referto che deve avere la precedenza e pertanto il tabellone segnapunti dovrà essere ripristinato in conformità al referto.
4. Se viene rilevato un errore di registrazione nel referto:
    - • Durante il gioco, il segnapunti deve attendere la prima palla morta prima di attivare il suo

      segnale acustico.

    - • Dopo la fine del tempo di gioco e prima che il referto venga firmato dal primo arbitro,

      l'errore deve essere corretto, anche se questa correzione influenza il risultato finale della

      gara.

    - • Dopo che il referto di gara è stato firmato dal primo arbitro, l'errore non può più essere

      corretto. Il primo arbitro o il commissario, se presente, deve inviare un rapporto dettagliato alla SdA responsabile della competizione.

      Art. 218 CRONOMETRISTA: DOVERI

1. Il cronometrista deve essere provvisto di un cronometro di gara ed uno per le sospensioni e deve:
    - • Misurare il tempo di gioco, le sospensioni e gli intervalli di gara.
    - • Assicurarsi che un forte segnale acustico suoni automaticamente allo scadere del tempo di

      gioco di ciascun periodo.

    - • Usare qualsiasi mezzo possibile per informare immediatamente gli arbitri se il suo segnale

      acustico non funziona o non viene udito

    - • Avvertire le squadre e gli arbitri, con almeno 3 minuti di anticipo, dell'inizio del terzo

      periodo.

2. Il cronometrista deve misurare il tempo di gioco come segue:

•

•

3. Il •

•

•

• Attivando il cronometro immediatamente al termine del periodo precedente.
• Informando gli arbitri prima del primo e del terzo periodo, quando all'inizio del periodo

mancano 3 minuti, e poi 1.5 minuti.
• Azionando il suo segnale acustico prima del secondo periodo, del quarto e di ogni tempo

supplementare quando mancano 30 secondi all'inizio del periodo.

Attivando il cronometro di gara quando:

- - Durante un salto a due, la palla viene legalmente toccata da un saltatore.
- - Dopo un ultimo o unico tiro libero non realizzato e la palla continua ad essere viva,
- - la palla tocca o viene toccata da un giocatore sul terreno di gioco.
- - Durante una rimessa in gioco, la palla tocca o viene legalmente toccata da un giocatore

  sul terreno di gioco.
  Fermando il cronometro di gara quando:

- - Il tempo scade al termine di un periodo, se l'apparecchiatura non si ferma

  automaticamente da sola.

- - Un arbitro fischia mentre la palla è viva.
- - Viene realizzato un canestro su azione contro la squadra che ha richiesto una

  sospensione.

- - Viene realizzato un canestro su azione quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti

  o meno nel 4° periodo ed in ogni tempo supplementare.

- - Suona il segnale acustico dell'apparecchio dei 24", mentre una squadra è in controllo di

  palla.
  cronometrista deve misurare una sospensione come segue:

  Attivando il cronometro per le sospensioni immediatamente quando l'arbitro fischia ed effettua la segnalazione per la sospensione.
  Azionando il suo segnale acustico quando sono trascorsi 50 secondi dall'inizio della sospensione.

Azionando il suo segnale acustico al termine della sospensione. 4. Il cronometrista deve misurare un intervallo di gara come segue:

• Azionando il suo segnale e simultaneamente fermando il cronometro quando un intervallo di gara termina.

Art. 219 ADDETTO AI 24 SECONDI: DOVERI

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

1. Attivata o riattivata quando:
   - • Una squadra acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco. Dopo di ciò, il semplice tocco della palla da parte di un avversario non dà inizio ad un nuovo periodo di 24 secondi se la stessa squadra rimane in controllo della palla.
   - • Su una rimessa da fuori campo, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore sul terreno di gioco.
2. Fermata, ma non resettata, con il tempo rimanente visibile, quando alla stessa squadra che aveva in precedenza il controllo della palla viene assegnata una rimessa in gioco perché:
   - La palla è uscita fuori campo.
   - Un giocatore della stessa squadra è infortunato.
   - Si verifica una situazione di salto a due.
   - Viene fischiato un doppio fallo.

• Vengono compensate sanzioni uguali a carico delle due squadre.

3. Fermata e resettata a 24 secondi, con i display spenti, se:
   • La palla entra legalmente nel canestro.
   • La palla tocca l'anello del canestro avversario (a meno che non si blocchi tra anello e

   tabellone) ed è controllata dalla squadra che non era in controllo di palla prima che essa

   toccasse l'anello.
   • Alla squadra è assegnata una rimessa in zona di difesa:

   - - A seguito di un fallo o una violazione.
   - - Per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile alla

     squadra in controllo di palla.

   - - Per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile ad

     alcuna delle due squadre, a meno che gli avversari non vengano svantaggiati. • Alla squadra è assegnato un tiro(i) libero(i).
     • L'infrazione alle regole è commessa dalla squadra in controllo di palla.

4. Fermata ma non resettata a 24 secondi, con il tempo rimanente visibile, quando alla stessa squadra che prima era in controllo di palla è assegnata una rimessa in zona d'attacco e il display dell'apparecchio dei 24" indica 14 secondi o più:

   • A seguito di un fallo o una violazione.
   • Per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile alla

   squadra in controllo di palla.
   • Per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile ad

   alcuna delle due squadre, a meno che gli avversari non vengano svantaggiati.

5. Fermata e resettata a 14 secondi, con l'indicazione dei 14 secondi visibile, quando:

   • Alla stessa squadra che prima era in controllo di palla è assegnata una rimessa in zona d'attacco e il display dell'apparecchio dei 24" indica 13 secondi o meno: -A seguito di un fallo o una violazione. -Per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile alla squadra in controllo di palla. -Per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre, a meno che gli avversari non vengano svantaggiati.

• Dopo che la palla ha toccato l'anello su un tiro non realizzato su azione, ultimo o unico tiro libero, o su un passaggio, se la squadra che riconquista il controllo della palla è la stessa che ne era in controllo prima che la palla toccasse l'anello.

6. Spenta, dopo che la palla è diventata morta ed il cronometro di gara è stato fermato, in un qualsiasi periodo quando una qualsiasi delle due squadre ottiene un nuovo controllo della palla e sul cronometro di gara rimangono meno di 14 secondi.
Il segnale dell'apparecchio dei 24" non ferma il cronometro di gara o il gioco, né fa diventare morta la palla, a meno che una squadra non sia in controllo di palla.

ALLEGATO "A" – SEGNALAZIONI ARBITRALI

Premessa

Le segnalazioni manuali di seguito illustrate sono gli unici validi segnali ufficiali.
Durante la segnalazione al tavolo degli Ufficiali di campo, è raccomandatol'utilizzo della comunicazione verbale. E' importante che gli Ufficiali di campo abbiano familiarità con queste segnalazioni.
E' importante che gli Ufficiali di campo abbiano familiarità con queste segnalazioni.

CRONOMETRO DI GARA

ARRESTO DEL CRONOMETRO ARRESTO DEL CRONOMETRO ARRESTO DEL CRONOMETRO PER FALLO

1 Palmo aperto PUNTEGGIO

1 PUNTO

2

2 PUNTI

Pugno chiuso

3 Abbassare la mano

3 PUNTI

4 1 dito
Un braccio: Tentativo

Spezzando il polso: Realizzazione

5

2 dita
Un braccio: Tentativo Spezzando il polso:

Realizzazione

6

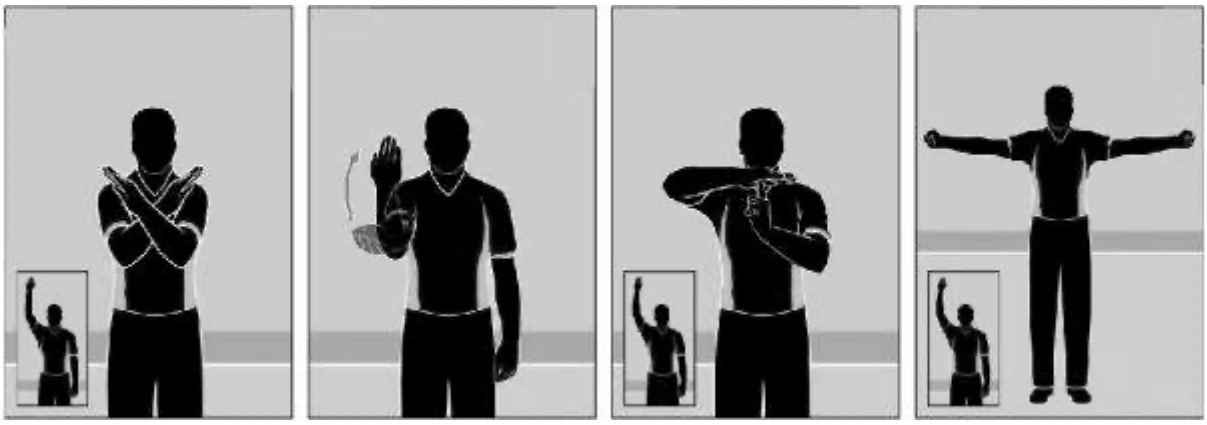
3 dita
Un braccio: Tentativo Ambedue le braccia: Realizzazione

SOSTITUZIONE E SOSPENSIONE

SOSTITUZIONE INGRESSO SUL TERRENO ACCORDATA

SOSPENSIONE TECNICA

SOSPENSIONE



7 Avambracci incrociati 8 Palmo aperto che si 9 muove verso il corpo

INFORMATIVA

Formare “T” usando 10 Braccia aperte con il dito indice pugni chiusi

CONTEGGIO VISIBILE

13

Pollice in alto

14 Ruotare la mano dito indice teso

15 Idicare la direzione del gioco, barccio

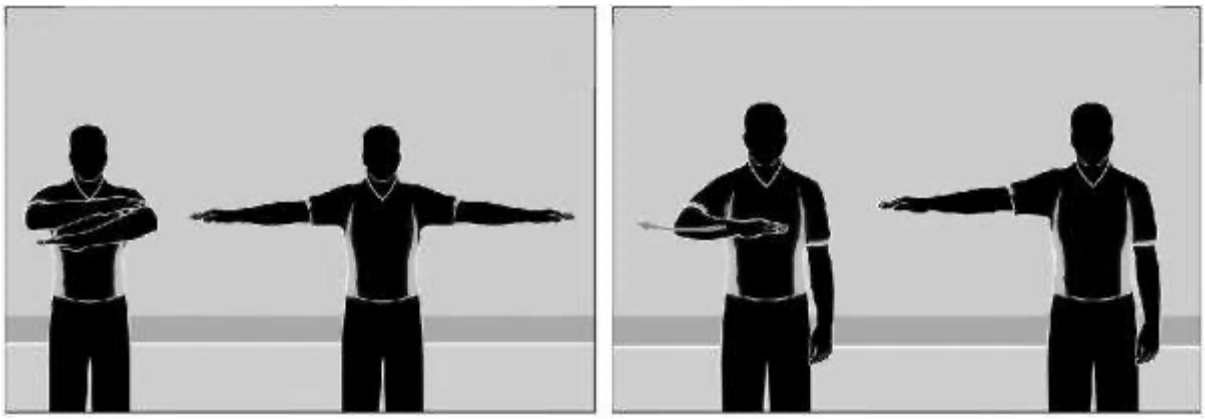
parallelo alle linee laterali

16 Pollici in alto, poi indicare la direzione del gioco secondo la freccia

del possesso laternato

VIOLAZIONI

CANESTRO ANNULLATO FINE PERIODO



11

Muovere le braccia in azione-forbice una sola 12 volta davanti al petto

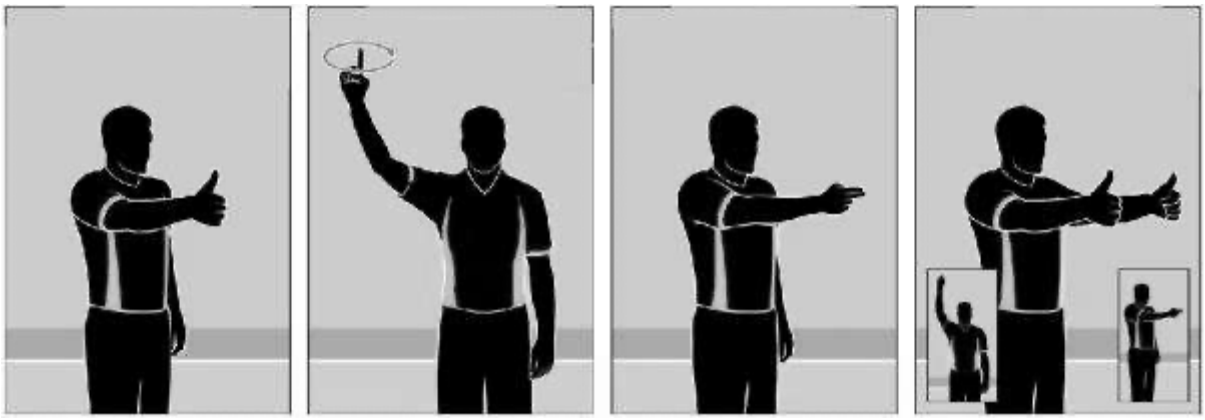
Conteggiare mostrando il palmo

COMUNICAZIONE

RESET APPARECCHIO 24 SECONDI

DIREZIONE DEL GIOCO E/O DEL FUORI CAMPO

PALLA TRATTENUTA SITUAZIONE SALTO A DUE



17

Ruotare i pugni 18 Movimento dei palmi 19 alto/basso

Mezza rotazione del palmo

20

Bracci didteso, mostrare 3 dita 21 Mostrare 5 dita

22 Mostrare 8 dita

PIEDE VOLONTARIO

23

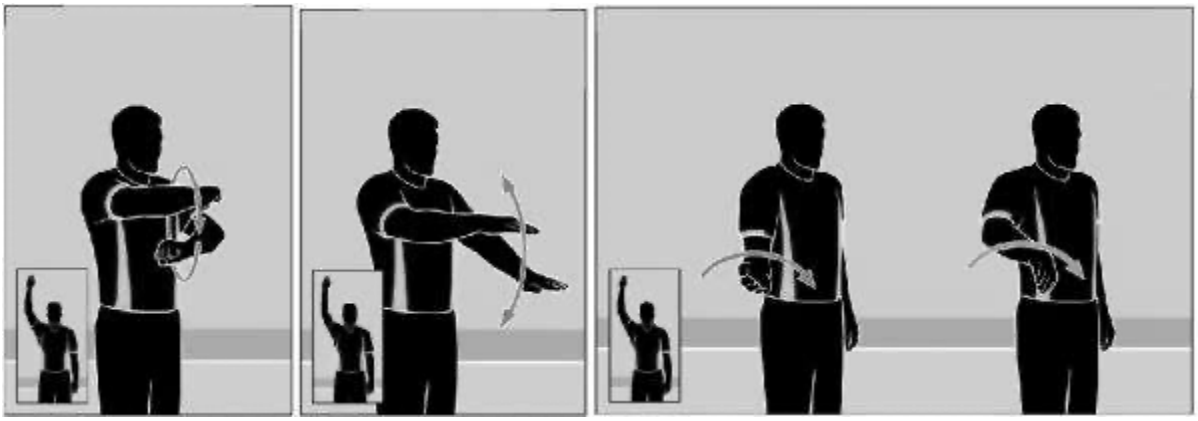
Le dita toccano 24 la spalla

Ondeggiare il braccio davanti al corpo

25 Indicare il piede

PASSI PALLEGGIO ILLEGALE DOPPIO PALLEGGIO

PALLEGGIO ILLEGALE PALLA ACCOMPAGNATA

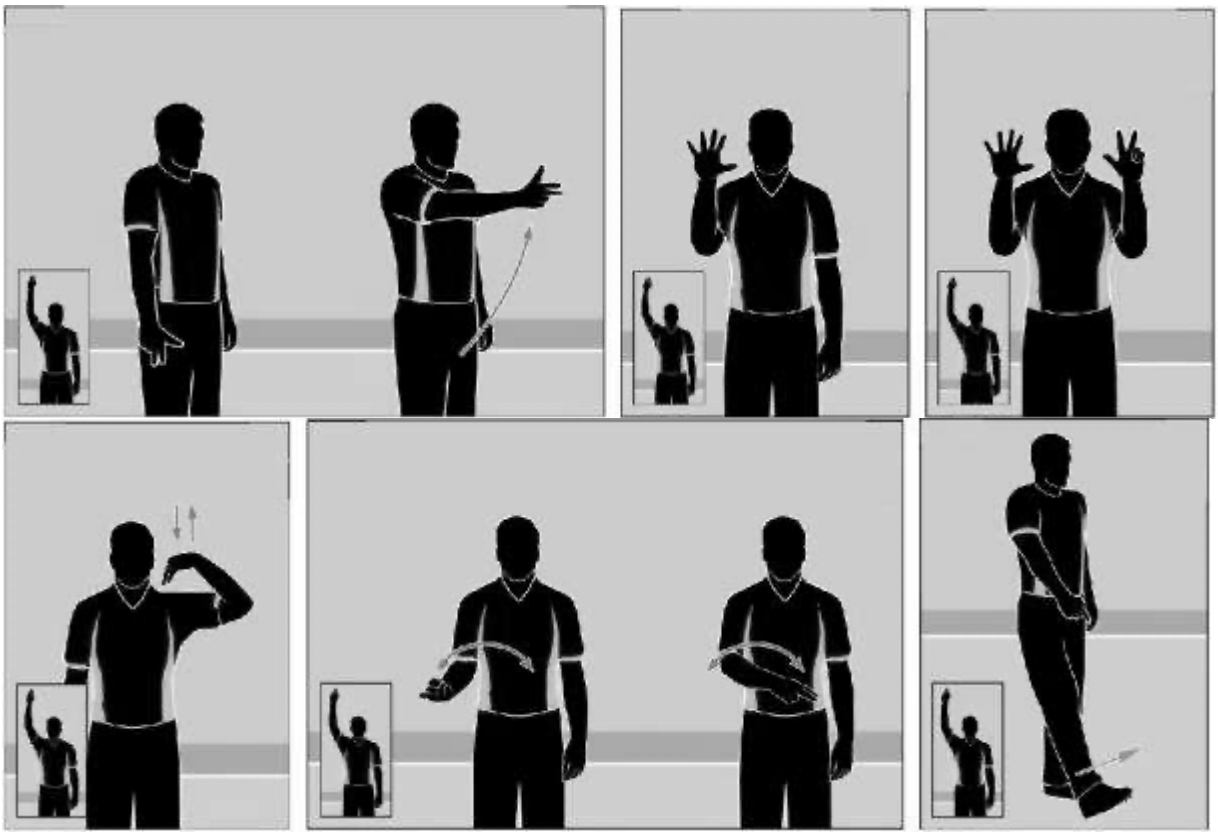


24 SECONDI

RITORNO DELLA PALLA IN ZONA DI DIFESA

3 SECONDI 5 SECONDI

8 SECONDI



NUMERO DEI GIOCATORI

UISP – Unione Italiana Sport Per tutti

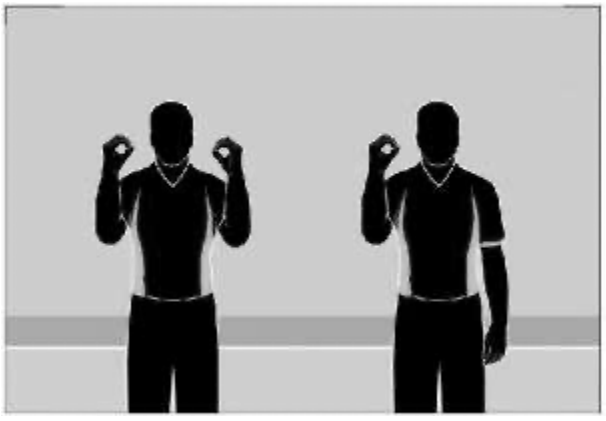
100

N° 1 – 5

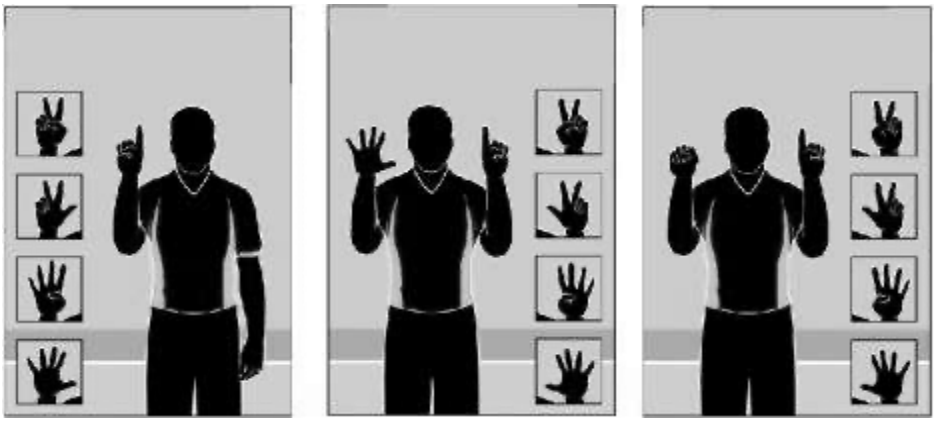
N° 6 – 10

N° 11 - 15

N° 00 E 0



26 Ambedue le mani La mano destra mostrano il numero 0 mostra il numero 0



27 La mano destra mostra Il numero da 1 a 5

N° 16

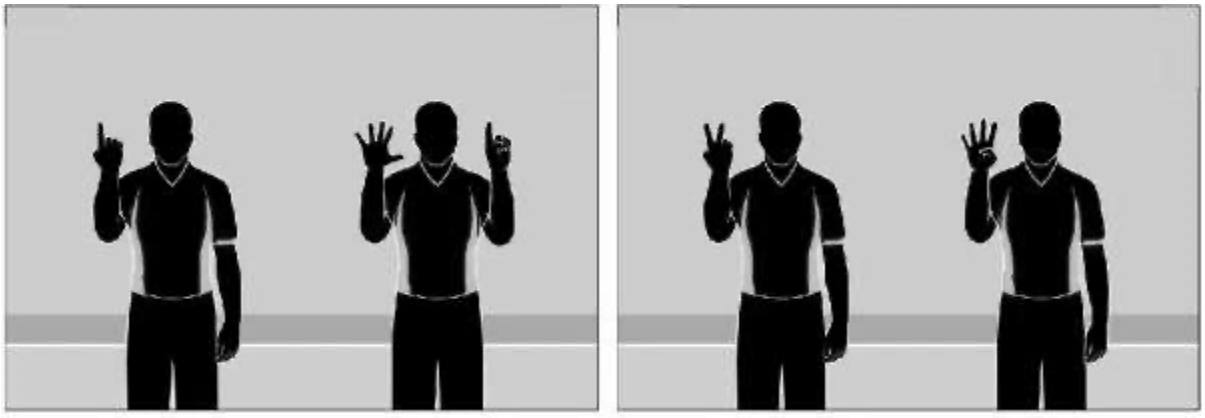
28 La mano destra mostra il numero 5, la mano

sinistra mostra il numero da 1 a 5

29 La mano destra mostra il pugno chiuso, la mano

sinistra mostra il numero da 1 a 5

N° 24

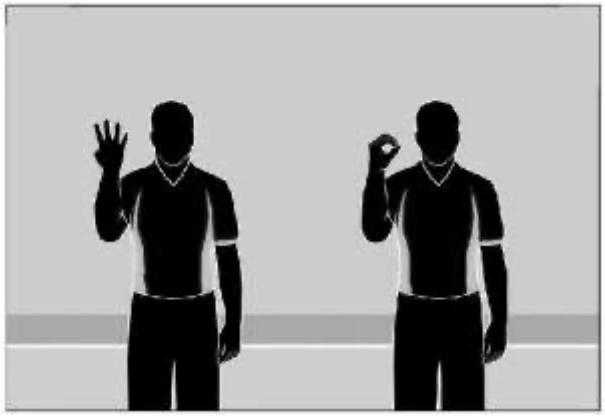
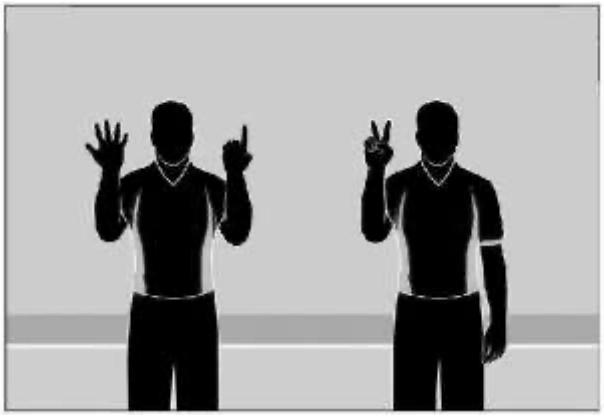


30 Prima il dorso della mano mostra il numero 1 per la decina, poi le mani aperte motrano il numero 6

per le unità N° 40

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

per le unità N° 62

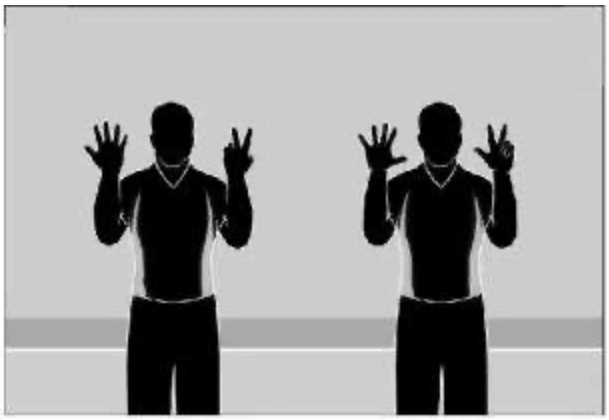
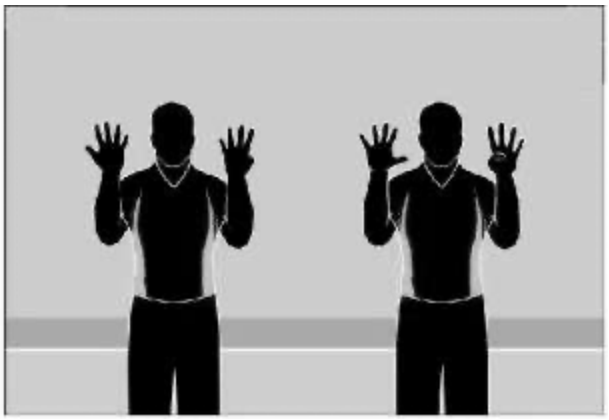



32 Prima il dorso della mano mostra il numero 4 per le decine, poi la mano aperta motra il numero 0

per le unità N° 78

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

numero 2 per le unità N° 99

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

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

numero 9 per le unità

TIPO DI FALLO

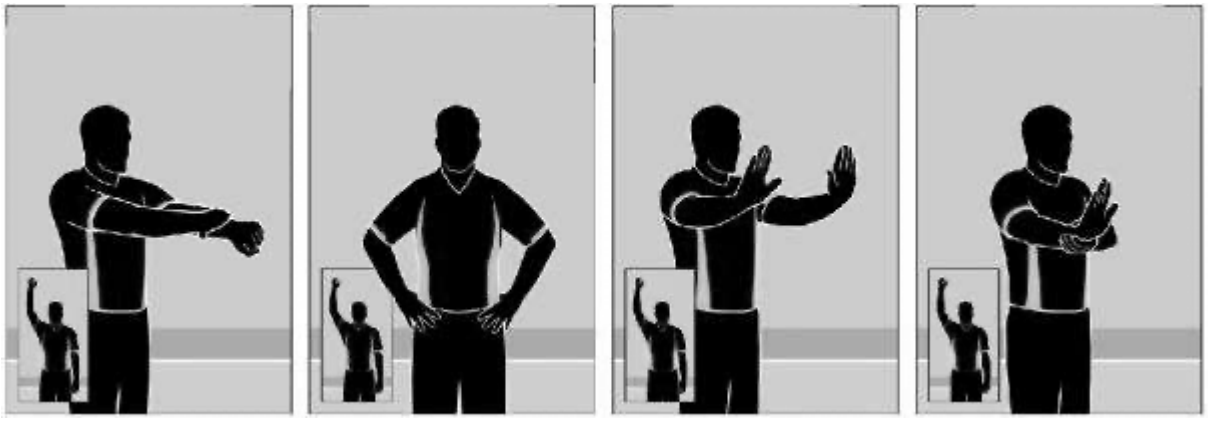
per le unità

TRATTENUTA

BLOCCAGGIO (difesa) BOLOCCO ILLEGALE (attacco)

SPINTA O SFONDAMENTO SENZA PALLA

HANDCHECKING



36 Afferrarsi ol polso verso il basso

USO ILLEGALE DELLE MANI

37

Ambedue le mani sui fianchi

SFONDAMENTO CON LA PALLA

38

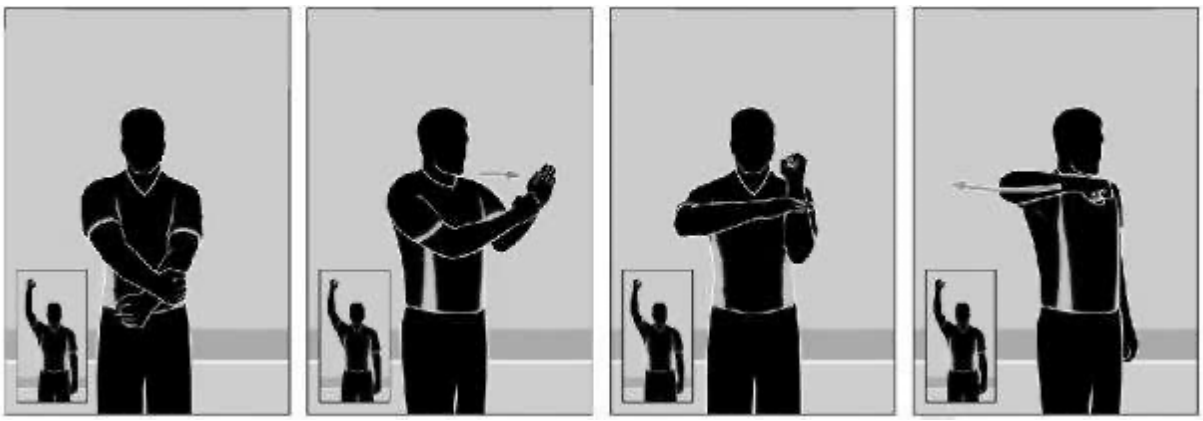
Imitare la spinta

CONTATTO ILLEGALE SULLA MANO

39

Afferrasi il palmo e movimento in avanti

AGITARE I GOMITI ECCESSIVAMENTE



40 Colpirsi il polso

41 Colpirsi con il pugno chiuso al palmo aperto

42 Colpirsi co il palmo l’altro avambracci

43 Muovere il gomito all’indietro

44

Imitare il contatto alla testa

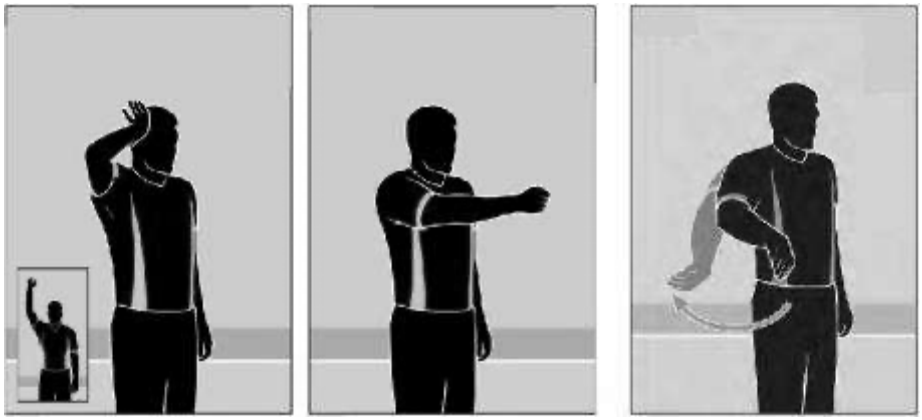
45 Puntare il pugno verso il canestro della

46 Muovere l’avambraccio all’indietro

COLPIRE ALLA TESTA

FALLO DELLA SQUADRA IN CONTROLLO DI PALLA

AGGANCIARE



FALLO SU ATTO DI TIRO

squadra responsabile
FALLO SU NON ATTO DI TIRO

47 Un braccio con il pugno chiuso, seguito dall’indicazione del numero si tiri liberi

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

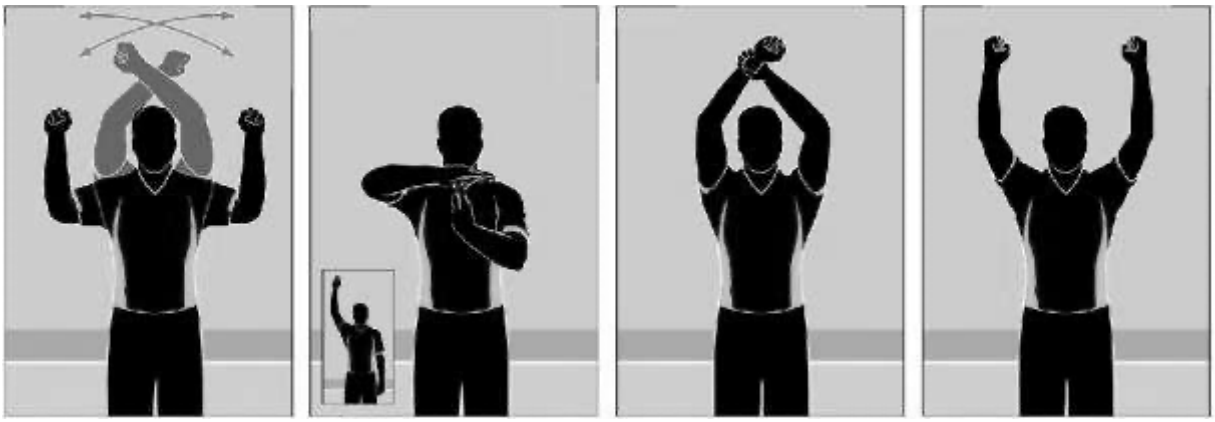
FALLI SPECIALI

DOPPIO FALLO

FALLO TECNICO

FALLO ANTISPORTIVO

FALLO DA ESPULSIONE



49 Muovere ambedue i pugni sopra la testa

50 Formare una “T”, mostrando il palmo

51 Afferrarsi il polso sopra la testa

52 Chiudere ambedue i pugni sopra la testa

AMMINISTRAZIONE DELLA PENALITÀ FALLO

SIMULARE UN FALLO

53 Sollevare l’avambraccio 2 volte

partendodall’alto

• Segnalazioni al tavolo
DOPO UN FALLO SENZA

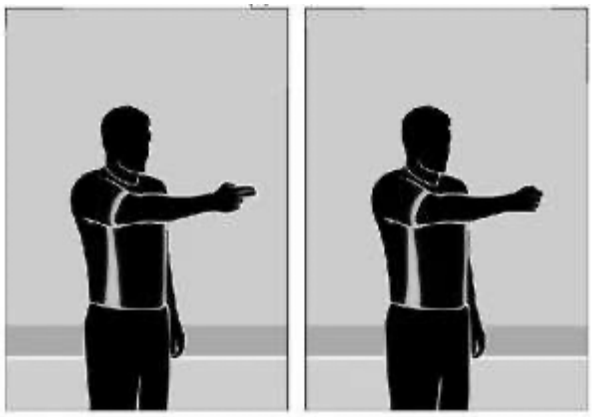
DOPO UN FALLO DELLA SQUADRA IN CONTROLLO

DI PALLA

56

Alzare un dito 57 Alzare due dita 58 Alzare tre dita

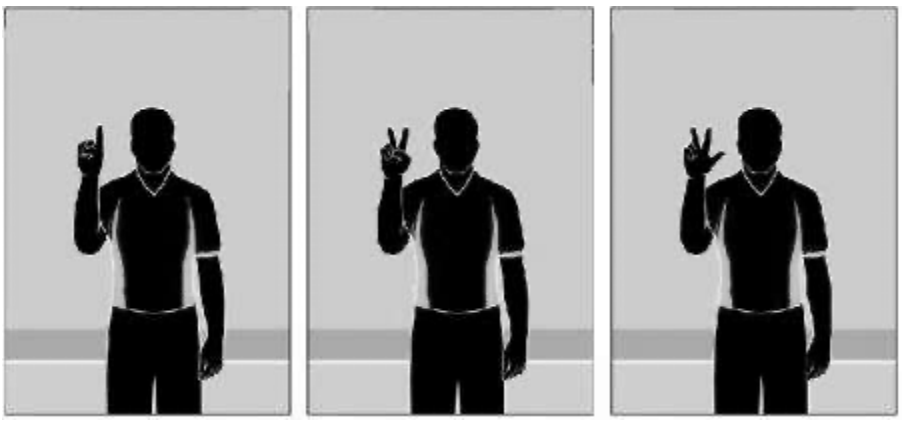
TIRO LIBERO



55 Pugno chiuso in
alle linee laterali parallelo alle linee laterali

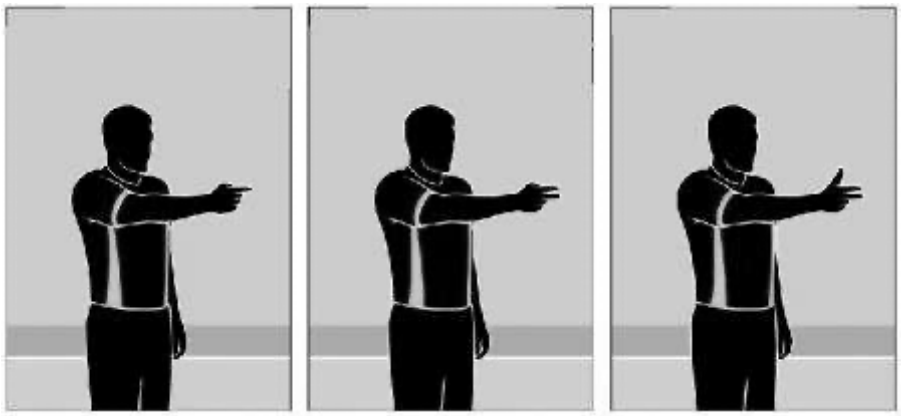
1 TIRO LIBERO 2 TIRI LIBERI 3 TIRI LIBERI

54 Indicare la direzione
del gioco, braccio parallelo direzione del gioco, braccio



• Amministrando tiri liberi – Arbitro attivo (Guida)

1 TIRO LIBERO 2 TIRI LIBERI 3 TIRI LIBERI

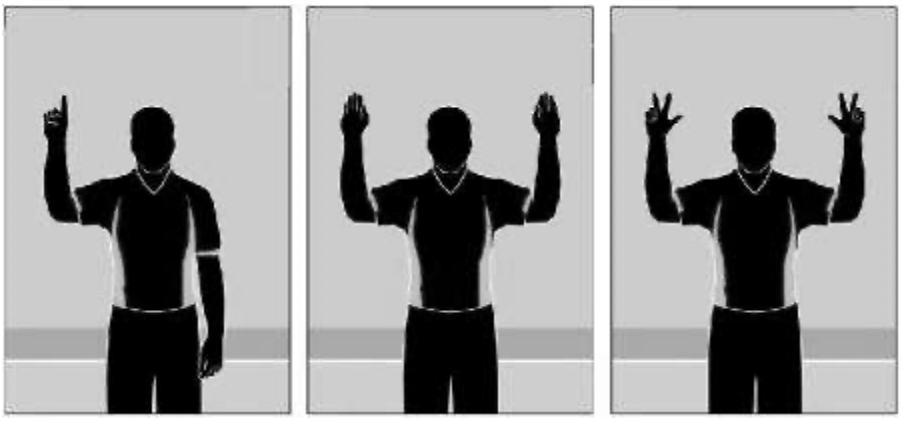


59 1 dito orizzontale 60 2 dita orizzontali 61 3 dita orizzontali

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

1 TIRO LIBERO 2 TIRI LIBERI

3 TIRI LIBERI



62 Dito indice 60 Dita unite su ambedure le mani

61

3 dita distese su ambedue le mani