

*FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO*



REGOLAMENTO TECNICO UFFICIALE  
DELLA PALLACANESTRO

**Traduzione conforme al  
"Regolamento Ufficiale FIBA"**

**EDIZIONE OTTOBRE 2004**

STILGRAFICA srl  
00159 Roma • Via Ignazio Pettinengo, 31/33  
Tel. 06 43588200 • Fax 06 4385693

---

## INDICE DELLE REGOLE

---

<b>REGOLA UNO - IL GIOCO</b>	5
Art. 1    Definizioni	5
<b>REGOLA DUE - CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE</b>	5
Art. 2    Campo di gioco	5
Art. 3    Attrezzature	10
<b>REGOLA TRE - LE SQUADRE</b>	11
Art. 4    Squadre	11
Art. 5    Giocatori: infortunio	14
Art. 6    Capitano: Doveri e diritti	15
Art. 7    Allenatori: Doveri e diritti	15
<b>REGOLA QUATTRO - REGOLE DI GIOCO</b>	17
Art. 8    Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari	17
Art. 9    Inizio e termine di un periodo o della gara	18
Art. 10    Status della palla	18
Art. 11    Posizione di un giocatore e di un arbitro	20
Art. 12    Salto a due e possesso alternato	20
Art. 13    Come si gioca la palla	23
Art. 14    Controllo della palla	23
Art. 15    Giocatore in atto di tiro	24
Art. 16    Canestro: Realizzazione e valore	25
Art. 17    Rimessa in gioco da fuori campo	25
Art. 18    Sospensione	27
Art. 19    Sostituzione	30
Art. 20    Gara persa per forfait	32
Art. 21    Gara persa per inferiorità numerica	33

<b>REGOLA CINQUE - VIOLAZIONI</b>		<b>34</b>
Art. 22	Violazioni	34
Art. 23	Giocatore fuori campo e palla fuori campo	34
Art. 24	Palleggio	35
Art. 25	Passi	36
Art. 26	Tre secondi	37
Art. 27	Giocatore marcato da vicino	38
Art. 28	Otto secondi	38
Art. 29	Ventiquattro secondi	39
Art. 30	Ritorno della palla nella zona di difesa	40
Art. 31	Interferenza sul canestro e sulla palla	41
<b>REGOLA SEI - FALLI</b>		<b>44</b>
Art. 32	Falli	44
Art. 33	Contatto: Principi generali	44
Art. 34	Fallo personale	51
Art. 35	Doppio fallo	52
Art. 36	Fallo antisportivo	52
Art. 37	Fallo da espulsione	53
Art. 38	Fallo Tecnico	55
Art. 39	Rissa	58
<b>REGOLA SETTE - DISPOSIZIONI GENERALI</b>		<b>60</b>
Art. 40	Quinto fallo commesso da un giocatore	60
Art. 41	Falli di squadra: Penalità	60
Art. 42	Situazioni speciali	61
Art. 43	Tiri liberi	62
Art. 44	Errori correggibili	64
<b>REGOLA OTTO - ARBITRI, UFFICIALI DI CAMPO, COMMISSARIO: DOVERI E POTERI</b>		<b>68</b>
Art. 45	Arbitri, Ufficiali di Campo e Commissario	68
Art. 46	Il primo arbitro: Doveri e poteri	68

Art. 47	Arbitri: Doveri e poteri	69
Art. 48	Segnapunti e assistente segnapunti: Doveri	71
Art. 49	Cronometrista: Doveri	72
Art. 50	Addetto all'apparecchio dei 24 secondi: Doveri	74
A - Segnalazioni arbitrali		76
B - Il referto ufficiale		82
C - Procedura di reclamo		93
D - Classifica finale delle squadre		95
E - Sospensioni televisive		100
Indice analitico		103
Estratto dell'Appendice "Attrezzature per la pallacanestro"		109

## INDICE DELLE FIGURE

Figura 1	Campo da gioco regolamentare	6
Figura 2	Area di tiro libero	8
Figura 3	Area di tiro da due e da tre punti	9
Figura 4	Tavolo degli Ufficiali di Campo e sedie per le sostituzioni	9
Figura 5	Principio del cilindro	44
Figura 6	Disposizione dei giocatori durante i tiri liberi	63
Figura 7	Segnalazioni degli arbitri	76
Figura 8	Il referto ufficiale	82
Figura 8bis	Il referto ufficiale FIP	83
Figura 9	Intestazione del referto	84
Figura 10	Squadre sul referto	86
Figura 11	Punteggio progressivo	90
Figura 12	Chiusura del punteggio	91
Figura 13	Parte inferiore del referto	92

Nel presente "Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro" ogni riferimento ad allenatore, giocatore, arbitro, ecc., al genere maschile, si applica anche al genere femminile. Deve essere compreso che ciò viene fatto solo per semplice praticità.



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

La gara viene giocata da due squadre di cinque giocatori ciascuna. Lo scopo di ciascuna squadra è quello di segnare nel canestro avversario e di impedire alla squadra avversaria di realizzare punti.

La pallacanestro viene controllata dagli arbitri, dagli ufficiali di campo e da un commissario, se presente.

**1.2 Canestro: proprio/degli avversari**

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

**1.3 Squadra vincente**

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

**Art. 2 Campo di gioco****2.1 Campo di gioco**

Il campo di gioco è costituito da una superficie piana, dura, libera da ostacoli (figura 1) avente le dimensioni di m. 28 in lunghezza e di m. 15 in larghezza, misurate dal bordo interno delle linee perimetrali.

Le federazioni nazionali hanno l'autorità di approvare, per le proprie competizioni, campi di gioco già esistenti con dimensioni minime di m. 26 in lunghezza e di m. 14 in larghezza.

**2.2 Linee**

Tutte le linee devono essere tracciate nello stesso colore (preferibilmente bianco), di cm. 5 in larghezza e perfettamente visibili.

### 2.2.1 Linea perimetrale

Il campo di gioco è delimitato dalla linea perimetrale, costituita sia dalle linee di fondo (sui lati corti) che da quelle laterali (sui lati lunghi); queste linee non fanno parte del campo di gioco.

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

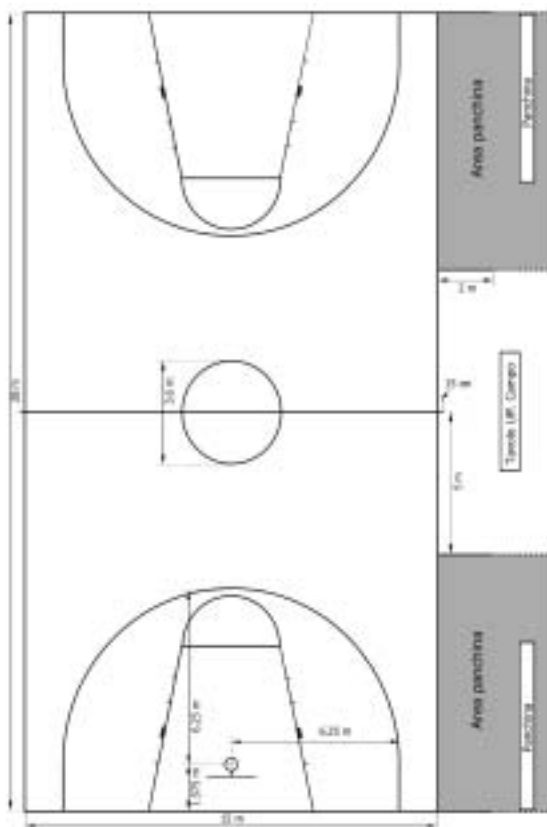


Figura 1 - Campo di gioco regolamentare



### **2.2.2 Linea centrale, cerchio centrale e semicirconferenze**

La linea centrale deve essere tracciata parallelamente alle linee di fondo a partire dai punti medi delle linee laterali; si estende per 15 cm. all'esterno di ciascuna di esse.

Il cerchio centrale deve essere tracciato al centro del campo di gioco e deve avere un raggio di 1,80 metri, misurato dal bordo esterno della circonferenza. Se l'interno del cerchio centrale è colorato, esso deve essere dello stesso colore delle aree dei tre secondi.

Le semicirconferenze devono essere tracciate sul campo di gioco con un raggio di 1,80 metri, misurato dal bordo esterno della circonferenza e aventi il centro nei punti medi delle linee di tiro libero (figura 2).

### **2.2.3 Linee di tiro libero e aree dei tre secondi**

Una linea di tiro libero deve essere tracciata parallelamente a ciascuna linea di fondo. Il suo bordo esterno dista 5,80 metri dal bordo interno della linea di fondo e deve avere una lunghezza di 3,60 metri. Il suo punto medio deve essere posizionato sulla linea immaginaria che unisce i punti medi delle due linee di fondo.

Le aree dei tre secondi sono le aree tracciate sul terreno di gioco delimitate dalle linee di fondo, dalle linee di tiro libero e dalle linee, che hanno origine sulle linee di fondo, i cui bordi esterni sono distanti m. 3 dal punto medio delle linee di fondo e terminano al bordo esterno delle linee di tiro libero. Queste linee, con l'esclusione di quelle di fondo, fanno parte dell'area dei tre secondi. L'interno delle aree dei tre secondi può essere colorato, ma dello stesso colore del cerchio centrale.

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

### **2.2.4 Area di tiro da tre punti**

L'area di tiro da tre punti di una squadra (figura 1 e figura 3) è costituita dall'intera superficie del campo di gioco tranne l'area vicino al canestro avversario limitata da e comprensiva di:

- Due linee parallele che si estendono perpendicolarmente dalla linea di fondo, a 6,25 metri dal punto sul campo diret-





Figura 3 - Area di tiro da due e da tre punti

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

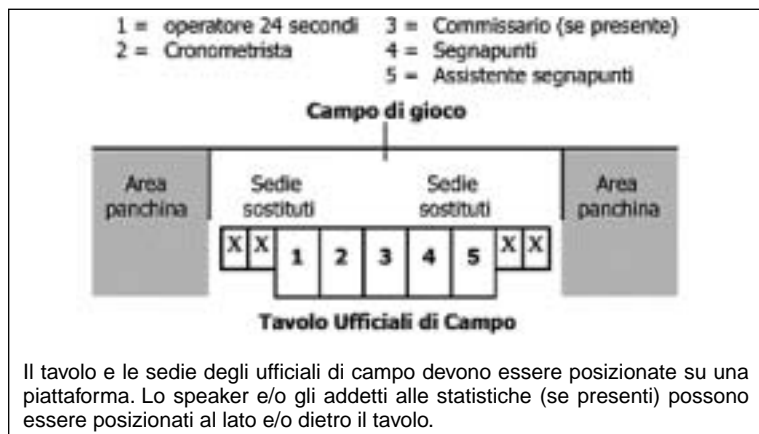


Figura 4 - Tavolo degli Ufficiali di campo e sedie per i cambi

### Art. 3 Attrezzature

Sono necessarie le seguenti attrezzature:

- Unità di supporto che consistono di:
  - Tabelloni
  - Canestri, comprendenti gli anelli (con sganciamento a pressione) e le retine
  - Struttura di sostegno del tabellone, incluse le protezioni
- Palloni
- Cronometro di gara
- Tabellone segnapunti
- Apparecchio dei ventiquattro secondi
- Cronometro aggiuntivo o idonea (visibile) apparecchiatura (non il cronometro di gara) per la misurazione delle sospensioni
- Due forti segnali acustici separati e chiaramente differenti
- Referto di gara
- Palette indicatrici dei falli dei giocatori
- Indicatori dei falli di squadra
- Indicatore del possesso alternato
- Terreno di gioco
- Campo di gioco
- Illuminazione adeguata

Per una descrizione più dettagliata delle attrezzature per la pallacanestro, consultare l'Appendice "Attrezzature per la pallacanestro".

**Art. 4 Squadre****4.1 Definizione**

**4.1.1** Un componente della squadra può partecipare ad una gara quando ha l'autorizzazione a giocare per una squadra secondo le regole, comprese quelle concernenti i limiti di età, dell'ente organizzatore della competizione.

**4.1.2** Un componente della squadra è autorizzato a giocare quando è stato iscritto a referto, prima dell'inizio della gara, a patto che non sia stato espulso, né abbia commesso cinque falli.

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

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

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

**4.2 Regola**

Ciascuna squadra è composta da:

- Un numero di componenti della squadra autorizzati a giocare non superiore a dodici, incluso un capitano.
- Un allenatore ed eventualmente un vice-allenatore.
- Un massimo di cinque persone al seguito che possono prendere posto sulla panchina con compiti specifici, per esempio: accompagnatore, medico, fisioterapista, scorer, interprete, ecc.

**4.2.1** Durante il tempo di gioco, devono essere presenti sul campo di gioco cinque giocatori per ciascuna squadra, che possono essere sostituiti.

**4.2.2** Un sostituto diventa giocatore ed un giocatore diventa sostituto quando:

- L'arbitro invita il sostituto ad entrare in campo.
- Un sostituto richiede la sostituzione al segnapunti durante una sospensione o un intervallo di gara.

### **4.3 Divise**

#### **4.3.1** La divisa dei componenti della squadra consiste di:

- Maglie dello stesso colore predominante, sia sul davanti che sul retro.  
Tutti i giocatori devono indossare le maglie dentro i pantaloncini.  
I 'tutto in uno' (body) sono permessi.
- Le T-shirt, indipendentemente da come siano, non sono permesse sotto la maglia senza una formale richiesta medica scritta. Se questa richiesta viene accettata, la T-shirt deve essere dello stesso colore predominante della maglia.
- Pantaloncini dello stesso colore predominante, sia sul davanti che sul retro, ma non necessariamente dello stesso colore delle maglie.
- Scaldamuscoli che fuoriescano dai pantaloncini possono essere indossati a condizione che siano dello stesso colore dei pantaloncini.

#### **4.3.2** Ciascun giocatore deve indossare una maglia contrassegnata da un numero applicato sul davanti e sul retro della sua maglia. I numeri devono essere normali, di colore pieno che contrasti con quello della maglia.

I numeri devono essere chiaramente visibili e:

- Quelli sul retro devono essere di almeno 20 cm. in altezza
- Quelli sul davanti devono essere di almeno 10 cm. in altezza
- Devono essere di almeno 2 cm. in larghezza
- Le squadre devono usare i numeri dal 4 al 15.

Le Federazioni nazionali hanno l'autorità di approvare, per le proprie competizioni, ogni altro numero composto da un massimo di due cifre.

- Giocatori di una stessa squadra non possono avere lo stesso numero di maglia.
- Le scritte pubblicitarie o logo devono essere ad almeno 5 cm. di distanza dai numeri.

#### **4.3.3** Le squadre devono avere almeno due mute di maglie e:

- La prima squadra riportata nel programma (squadra ospitante) deve indossare maglie di colore chiaro (preferibilmente bianco).
- La seconda squadra riportata nel programma (squadra ospitata) deve indossare maglie di colore scuro.
- Comunque, se le due squadre raggiungono un accordo, possono scambiarsi il colore delle maglie.

#### 4.4 **Altro equipaggiamento**

4.4.1 Tutto l'equipaggiamento usato dai giocatori deve essere appropriato per il gioco. Sono vietati equipaggiamenti che aumentino l'altezza del giocatore, il suo stacco o che procurino, in qualsiasi altra maniera, un vantaggio illegale.

4.4.2 I giocatori non possono indossare oggetti che possano risultare pericolosi per gli altri giocatori.

- **Non** sono permessi:
  - Protezioni per dita, mano, polso, gomito o avambraccio, ingessature o protezioni ortopediche di cuoio, plastica, plastica malleabile, metallo o altra sostanza dura anche se ricoperta da protezione morbida.
  - Oggetti che possano provocare tagli o abrasioni (le unghie devono essere tagliate corte).
  - Copricapo, accessori per capelli e gioielli.
- **Sono** permessi:
  - Oggetti di protezione delle spalle, della parte superiore del braccio, della coscia o della parte inferiore della gamba se il materiale è sufficientemente protetto.
  - Ginocchiere, se opportunamente rivestite.
  - Protezioni per naso rotto, anche se costituite da sostanza dura.
  - Occhiali da vista, se non creano pericoli per gli altri giocatori.
  - Fasce per la testa larghe al massimo 5 cm., costruite in materiale non abrasivo, panno non colorato, in plastica morbida o gomma.

4.4.3 Ogni altro equipaggiamento non specificamente contemplato dal presente articolo deve essere approvato dalla Commissione Tecnica FIBA.

## **Art. 5 Giocatori: infortunio**

- 5.1** In caso di infortunio ad un giocatore, gli arbitri possono fermare il gioco.
- 5.2** Se si verifica un infortunio quando la palla è viva, gli arbitri non devono fischiare fino a che la squadra con il controllo della palla non abbia tirato a canestro, abbia perso il controllo della palla, abbia trattenuto la palla senza giocarla, oppure la palla sia divenuta morta.  
Se si rende necessario proteggere un giocatore infortunato, gli arbitri possono fermare immediatamente il gioco.
- 5.3** Se il giocatore infortunato non può continuare immediatamente a giocare (approssimativamente entro 15 secondi) oppure se il giocatore viene soccorso, deve essere sostituito o la squadra deve continuare a giocare con meno di 5 giocatori.
- 5.4** Gli allenatori, i vice-allenatori, i sostituti e le persone al seguito della squadra possono entrare sul campo di gioco, con il permesso dell'arbitro, per assistere un giocatore infortunato prima che venga sostituito.
- 5.5** Un medico può entrare sul campo di gioco, senza il permesso dell'arbitro se, a giudizio del medico, il giocatore infortunato ha bisogno di cure mediche immediate.
- 5.6** Se, durante il gioco, un giocatore sanguina o ha una ferita aperta deve essere sostituito. Il giocatore può rientrare sul terreno di gioco solo dopo che la perdita di sangue sia stata fermata e la zona interessata o la ferita sia stata curata adeguatamente e completamente protetta.  
Se il giocatore infortunato o qualunque altro giocatore sanguinante o con una ferita aperta si riprende durante una sospensione richiesta da una qualunque delle due squadre nello stesso periodo di cronometro fermo, quel giocatore può continuare a giocare.
- 5.7** Se sono stati assegnati dei tiri liberi al giocatore infortunato, gli stessi devono essere effettuati dal suo sostituto che non può essere a sua volta sostituito fino a che non abbia giocato nella successiva azione di gioco con cronometro in movimento.



- 5.8** I giocatori scelti dall'allenatore per il quintetto iniziale possono essere sostituiti in caso di infortunio. In questo caso gli avversari hanno diritto a sostituire lo stesso numero di giocatori, se lo desiderano.

## **Art. 6 Capitano: Doveri e diritti**

- 6.1** Il capitano rappresenta la propria squadra sul campo di gioco. Può colloquiare con la dovuta cortesia con gli arbitri durante la gara, per avere informazioni, comunque solo nelle fasi di palla morta e cronometro fermo.
- 6.2** Il capitano può assumere le funzioni dell'allenatore.
- 6.3** Il capitano deve, immediatamente al termine della gara, informare il primo arbitro se la sua squadra intende sporgere reclamo avverso il risultato della gara, firmando il referto nella casella 'firma del capitano in caso di reclamo'.

## **Art. 7 Allenatori: Doveri e diritti**

- 7.1** Almeno 20 minuti prima dell'orario d'inizio della gara, ciascun allenatore o un suo rappresentante deve fornire al segnapunti una lista con i nomi e i numeri dei componenti della squadra designati a prendere parte alla gara, il nome del capitano della squadra, quello dell'allenatore e del vice-allenatore. Tutti i componenti della squadra i cui nomi vengono registrati sul referto ufficiale sono autorizzati a giocare, anche se arrivano dopo l'inizio della gara.
- 7.2** Almeno 10 minuti prima dell'inizio della gara, entrambi gli allenatori devono confermare i nomi e i numeri dei rispettivi componenti delle squadre e i nomi degli allenatori firmando il referto ufficiale di gara. Allo stesso tempo indicheranno i cinque giocatori che inizieranno la gara. L'allenatore della squadra 'A' deve essere il primo a fornire questa informazione.
- 7.3** Gli allenatori e i vice-allenatori (così come i sostituti e le persone al seguito) sono le uniche persone che hanno il permesso di stare e rimanere all'interno della propria area della panchina, salvo diverse indicazioni in questo Regolamento.

- 7.4** L'allenatore e il vice-allenatore possono recarsi al tavolo degli ufficiali di campo durante la gara per avere informazioni statistiche, solo quando si verifica palla morta e cronometro fermo.
- 7.5** Solo l'allenatore ha il permesso di rimanere in piedi durante la gara. Può conferire con i giocatori durante la gara a patto che rimanga all'interno della propria area della panchina.
- 7.6** Se è presente un vice-allenatore, il suo nome deve essere iscritto sul referto ufficiale prima dell'inizio della gara (la sua firma non è necessaria). Egli assumerà tutte le responsabilità dell'allenatore se quest'ultimo, per un qualsiasi motivo, non è in grado di continuare.
- 7.7** Quando il capitano lascia il terreno di gioco, l'allenatore deve comunicare ad un arbitro il numero del giocatore che lo sostituirà come capitano in campo.
- 7.8** Il capitano della squadra assumerà le funzioni di allenatore, se l'allenatore non è presente o se non è in grado di continuare e non è stato iscritto a referto un vice-allenatore (o se quest'ultimo non è in grado di continuare). Se il capitano deve lasciare il terreno di gioco, può comunque continuare a svolgere le funzioni di allenatore. Tuttavia, nel caso in cui debba lasciare il campo a causa di un fallo da espulsione o a causa di un infortunio, il suo sostituto come capitano assumerà anche le funzioni di allenatore.
- 7.9** L'allenatore deve designare il tiratore dei tiri liberi in tutti i casi in cui il tiratore non venga stabilito dalle regole.

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

- 8.1** La gara comprende quattro (4) periodi di dieci (10) minuti ciascuno.
- 8.2** Ci saranno intervalli di due (2) minuti tra il primo ed il secondo periodo (prima semi-gara), tra il terzo e il quarto (seconda semi-gara) e prima di ogni tempo supplementare.
- 8.3** Ci sarà un intervallo di metà-gara, tra il 2° ed il 3° periodo, di quindici (15) minuti.
- 8.4** Ci sarà un intervallo di venti (20) minuti prima dell'orario di inizio della gara.
- 8.5** Un intervallo di gara inizia:
- Venti minuti prima dell'orario di inizio della gara.
  - Quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine di un periodo.
- 8.6** Un intervallo di gara termina:
- All'inizio del primo periodo, quando la palla viene legalmente toccata da uno dei giocatori durante il salto a due.
  - All'inizio di tutti gli altri periodi, quando la palla tocca o viene toccata legalmente da un giocatore in campo durante la rimessa in gioco.
- 8.7** Se il punteggio è pari al termine del quarto periodo, la gara continuerà con tanti periodi di cinque (5) minuti quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.
- 8.8** Se viene commesso un fallo contemporaneamente o appena prima del segnale acustico del cronometro di gara per la fine del tempo di gioco, gli eventuali tiri liberi verranno effettuati dopo la fine del tempo di gioco.
- 8.9** Se, come risultato di questi tiri liberi, si rende necessario un tempo supplementare, tutti i falli commessi dopo la fine del tempo di gioco devono essere considerati come accaduti durante un intervallo di gara ed i tiri liberi verranno effettuati prima dell'inizio del tempo supplementare.

## Art. 9 Inizio e termine di un periodo o della gara

- 9.1 Il primo periodo inizia quando nel salto a due la palla viene legalmente toccata da uno dei due giocatori.
- 9.2 Tutti gli altri periodi iniziano quando la palla tocca o viene toccata legalmente da un giocatore in campo dopo la rimessa in gioco.
- 9.3 La gara non può iniziare se una delle due squadre si presenta sul terreno di gioco con meno di cinque giocatori pronti a giocare.
- 9.4 Per tutte le gare, la prima squadra 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 due squadre si accordano diversamente, possono scambiarsi le panchine e/o i canestri.
- 9.5 Prima del primo e del terzo periodo le squadre possono riscaldarsi nella metà campo dove è situato il canestro degli avversari.
- 9.6 Le squadre cambieranno campo per l'inizio della seconda semi-gara.
- 9.7 In tutti i tempi supplementari le squadre continueranno a giocare nello stesso senso nel quale hanno giocato il quarto periodo.
- 9.8 Un periodo, un tempo supplementare o la gara terminano quando il segnale acustico del cronometro di gara indica la fine del tempo di gioco.

## Art. 10 Status della palla

- 10.1 La palla può essere viva o morta.
- 10.2 La palla diventa **viva** quando:
- Durante il salto a due, la palla viene legalmente toccata da un giocatore.
  - 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.
- 10.3 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 rimessa in gioco].
- 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 indicando la fine del periodo.
  - Il segnale acustico dell'apparecchio dei 24 " suona.

**10.4** 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 indicando 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, mentre la palla è ancora in controllo di un avversario che è nell'atto di tiro a canestro su azione e che finisce il suo tiro con un movimento continuo iniziato prima di subire il fallo.  
Questa regola non si applica ed il canestro non viene convalidato se, dopo il fischio di un arbitro:
  - Il segnale acustico del cronometro di gara suona indicando la fine del periodo.
  - Il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" suona.
  - Viene effettuato un atto di tiro a canestro completamente nuovo.

## **Art. 11 Posizione di un giocatore e di un arbitro**

- 11.1** La posizione di un **giocatore** è determinata dal punto in cui egli tocca il terreno di gioco.  
Quando il giocatore si trova in aria, a seguito di un salto, mantiene lo stesso status acquisito prima di saltare. Ciò include anche le linee di delimitazione del campo, la linea centrale, la linea dei 3 punti, la linea di tiro libero e le linee che delimitano l'area dei 3".
- 11.2** La posizione di un **arbitro** è determinata in modo analogo a quella del 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. 12 Salto a due e possesso alternato**

### **12.1 Definizione**

- 12.1.1 Un salto a due** ha luogo quando un arbitro lancia la palla in alto, nel cerchio centrale, tra due giocatori avversari all'inizio del primo periodo.
- 12.1.2 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 possesso senza eccessiva forza.

### **12.2 Procedura**

- 12.2.1** I due giocatori devono stare con entrambi i piedi dentro la metà del cerchio centrale più vicina al proprio canestro e con un piede vicino alla linea centrale.
- 12.2.2** Giocatori di una stessa squadra non possono occupare posizioni adiacenti intorno al cerchio, se un avversario desidera occupare una di queste posizioni.
- 12.2.3** L'arbitro deve lanciare la palla in alto (verticalmente) tra i due avversari ad un'altezza superiore a quella che ciascuno di loro può raggiungere saltando.
- 12.2.4** La palla deve essere legalmente toccata con la mano da uno o entrambi i giocatori, **dopo** che essa ha raggiunto il suo punto più alto.

- 12.2.5** I due giocatori non possono lasciare la loro posizione, fino a che la palla non sia stata legalmente toccata da uno dei due.
- 12.2.6** Nessuno dei due atleti 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.
- 12.2.7** Se la palla non viene legalmente toccata da almeno uno dei due atleti, il salto a due deve essere ripetuto.
- 12.2.8** 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 degli Artt. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 e 12.2.8 è una violazione.**

### **12.3 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 nel supporto del canestro (eccetto tra i tiri liberi).
- La palla diventa morta quando nessuna delle due squadre ne aveva il controllo, né aveva diritto alla palla per una rimessa in gioco.
- Dopo la cancellazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre, non si hanno altre sanzioni da amministrare e nessuna delle due 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.

### **12.4 Possesso alternato**

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

**12.4.2** In tutte le situazioni di salto a due, le squadre si alterneranno nel possesso di palla per una rimessa da fuori campo nel punto più vicino a quello in cui si è verificata la situazione di salto a due.

- 12.4.3** La squadra che non ottiene il controllo della palla viva sul campo, dopo il salto a due all'inizio del primo periodo, darà inizio al possesso alternato.
- 12.4.4** La squadra che ha diritto al successivo possesso alternato alla fine di un periodo inizierà il periodo successivo effettuando una rimessa in gioco all'altezza della linea centrale, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.
- 12.4.5** Il possesso alternato:
- **Inizia** quando la palla è a disposizione di un giocatore per la rimessa.
  - **Termina** quando:
    - La palla tocca o viene toccata legalmente da un giocatore in campo.
    - Quando la squadra che effettua la rimessa commette una violazione.
    - Una palla viva si blocca nel supporto del canestro durante la rimessa.
- 12.4.6** La squadra che ha diritto alla palla per la rimessa in gioco per possesso alternato viene indicata dalla freccia di possesso alternato, puntata in direzione del canestro avversario. La direzione della freccia viene invertita immediatamente al termine della rimessa per possesso alternato.
- 12.4.7** Una violazione commessa da parte di una squadra durante l'effettuazione della propria rimessa per possesso alternato ne comporta la perdita. La freccia di possesso alternato verrà invertita immediatamente, ad indicare che gli avversari della squadra che ha commesso la violazione avranno diritto alla rimessa nella successiva situazione di salto a due. Il gioco riprenderà assegnando la palla agli avversari della squadra che ha commesso la violazione per una rimessa in gioco, come accade normalmente a seguito di una violazione (cioè non con una rimessa per possesso alternato).
- 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 alla rimessa per possesso alternato.



Se tale fallo si verifica durante la rimessa iniziale per l'inizio di un periodo, dopo che la palla è stata messa a disposizione del giocatore per la rimessa, ma prima che la palla abbia toccato un giocatore sul campo, questo fallo si deve considerare come commesso durante il tempo di gioco e sanzionato di conseguenza.

## Art. 13 Come si gioca la palla

### 13.1 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.

### 13.2 Regola

- 13.2.1** Correre con la palla, calciarla o bloccarla **deliberatamente** con qualsiasi parte della gamba o colpirla con il pugno è una violazione. Comunque, entrare in contatto o toccare **accidentalmente** la palla con qualsiasi parte della gamba **non costituisce** violazione.
- 13.2.2** L'attraversare con la mano il canestro da sotto e toccare la palla su un passaggio o un rimbalzo costituisce violazione.

## Art. 14 Controllo della palla

- 14.1** 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.
- 14.2** 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.
- 14.3** Il controllo della palla da parte di una squadra **termina** quando:
- Un avversario guadagna il controllo della palla.
  - La palla diventa morta.
  - La palla non è più in contatto con la mano(i) del tiratore, in occasione di un tiro a canestro su azione o di un tiro libero.

## Art. 15 **Giocatore in atto di tiro**

**15.1 Un tiro a canestro**, su azione o tiro libero, si ha quando la palla che è nelle mani(o) di un giocatore viene 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 schiacciata con forza o si tenta di forzarla ad entrare nel canestro avversario con una o entrambe le mani.

Un tocco o una schiacciata sono considerati come tiro a canestro.

### **15.2 L'atto di tiro:**

- **Inizia** quando il giocatore comincia l'azione di movimento continuo che precede normalmente 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 lascia 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 un tiro a canestro potrebbe avere il braccio(a) trattenuto da un avversario, in modo tale da non poter realizzare il tiro, ciò 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.

### **15.3 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 se viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo.

## Art. 16 Canestro: Realizzazione e valore

### 16.1 Definizione

**16.1.1** Un canestro è valido quando una palla viva entra dall'alto attraverso l'anello del canestro e si ferma nella retina o la attraversa.

**16.1.2** La palla è considerata dentro il canestro anche quando una piccola parte è all'interno dell'anello e sotto il livello dello stesso.

### 16.2 Regola

**16.2.1** Alla squadra che fa entrare la palla nel canestro avversario vengono assegnati:

- Un (1) punto, per un canestro realizzato su tiro libero.
- Due (2) punti, per un canestro realizzato su azione dall'area di tiro da due punti.
- Tre (3) punti, per un canestro realizzato su azione dall'area di tiro da tre punti.
- Due (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.

**16.2.2** Se un giocatore segna nel **proprio canestro accidentalmente**, il canestro è valido e verrà registrato come realizzato dal capitano della squadra avversaria.

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

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

## Art. 17 Rimessa in gioco da fuori campo

### 17.1 Definizione

**17.1.1** Si ha una rimessa in gioco da fuori campo quando il giocatore fuori campo passa la palla all'interno del campo di gioco.

### 17.2 Procedura

**17.2.1** 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 quattro metri dal giocatore incaricato di effettuare la rimessa.
  - Il giocatore incaricato di effettuare la rimessa si trovi nel punto corretto come indicato dall'arbitro.
- 17.2.2** Il giocatore effettuerà la rimessa in gioco nel punto più vicino all'infrazione, stabilito dall'arbitro, o dove il gioco era stato fermato, **tranne direttamente** dietro il tabellone.
- 17.2.3** La rimessa in gioco per l'inizio di tutti i periodi tranne il primo, o che fa seguito ad un tiro(i) libero(i) per fallo tecnico, antisportivo o da espulsione, deve essere effettuata all'altezza della linea centrale, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, indipendentemente dalla realizzazione o meno dell'ultimo o unico tiro libero. Il giocatore deve avere i piedi a cavallo della linea di metà campo e può passare la palla ad un compagno di squadra in qualsiasi punto del campo.
- 17.2.4** La rimessa in gioco a seguito di un fallo personale, commesso da un giocatore della squadra in controllo di palla viva o della squadra che deve effettuare una rimessa in gioco, sarà effettuata dal punto più vicino all'infrazione.
- 17.2.5** Quando la palla entra nel canestro, ma il tiro su azione o il tiro libero non è valido, la rimessa in gioco da fuori campo che segue deve essere effettuata dalla linea laterale sul prolungamento della linea di tiro libero.
- 17.2.6** Dopo un canestro su azione o un ultimo o unico tiro libero realizzato:
- Uno dei giocatori della squadra che ha subito il canestro effettuerà la rimessa in gioco da qualunque punto dietro la linea di fondo campo dove è stato realizzato il canestro.
  - 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 o di un tiro libero realizzato.
  - Il giocatore che effettua la rimessa può muoversi lateralmente e/o indietro e la palla può essere passata tra compagni di squadra che si trovano sulla o 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.

### **17.3 Regola**

**17.3.1** Un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo **non** deve:

- Far trascorrere più di cinque (5) secondi prima del rilascio della palla.
- Toccare il 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 in campo prima che la stessa abbia toccato un qualsiasi giocatore.
- Far entrare la palla nel canestro direttamente.
- Muoversi lateralmente di una distanza superiore ad 1 metro o muoversi in più di una direzione dal punto indicato dall'arbitro, prima o durante il rilascio della palla. Ha, comunque, ampia possibilità di spostarsi direttamente all'indietro rispetto alla linea, se le circostanze lo consentono.

**17.3.2** Gli altri giocatori **non** devono:

- Avere qualsiasi parte del corpo oltre le linee di delimitazione, prima che la palla sia stata lanciata oltre la linea.
- Se avversari, 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. 17.3 è una violazione.**

### **17.4 Sanzione**

La palla viene assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco dallo stesso punto.

## **Art. 18 Sospensione**

### **18.1 Definizione**

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

## 18.2 Regola

18.2.1 Ogni sospensione deve durare un minuto.

18.2.2 L'opportunità per una sospensione **inizia**:

- 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 la squadra che subisce un canestro, quando viene realizzato un canestro su azione.

18.2.3 L'opportunità per una sospensione **termina** quando:

- La palla è a disposizione di un giocatore per il primo o l'unico tiro libero.
- La palla è a disposizione di un giocatore per una rimessa da fuori campo.

18.2.4 Due (2) sospensioni possono essere accordate per ciascuna squadra in qualunque momento durante la prima semi-gara; tre (3) in qualunque momento della seconda semi-gara ed una (1) durante ogni tempo supplementare.

18.2.5 Le sospensioni non utilizzate non possono essere riportate nella successiva semi-gara o nel successivo tempo supplementare.

18.2.6 La sospensione viene addebitata alla squadra il cui allenatore ne ha fatto richiesta per primo, a meno che la sospensione sia assegnata a seguito di un canestro su azione degli avversari e senza che venga rilevato un fallo.

## 18.3 Procedura

18.3.1 Solo un allenatore o un vice-allenatore ha il diritto di richiedere una sospensione. A tale scopo egli deve stabilire un contatto visivo con il segnapunti o recarsi personalmente al tavolo degli ufficiali di campo e chiedere chiaramente una sospensione, effettuando l'apposita segnalazione convenzionale con le mani.

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

18.3.3 La sospensione:

- **Inizia** quando un arbitro fischia ed effettua l'apposita segnalazione.
- **Termina** quando l'arbitro fischia ed invita le squadre a ritornare sul campo di gioco.

**18.3.4** Il segnapunti deve comunicare agli arbitri che è stata richiesta 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 gioco ed azionerà il suo segnale acustico.

**18.3.5** Durante la sospensione (e durante gli intervalli 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 le persone autorizzate a stare nell'area della panchina possono entrare in campo, a condizione di rimanere nelle vicinanze dell'area della loro panchina.

## **18.4 Restrizioni**

**18.4.1** Una sospensione non deve essere accordata tra o dopo il tiro libero/i risultante/i da una singola sanzione per fallo, fino a che la palla diventi nuovamente morta, dopo una fase di gioco con cronometro in movimento.

Eccezioni:

- Un fallo avviene tra i tiri liberi. In questo caso i tiri liberi vengono 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 causati da più di una sanzione per falli, ogni blocco deve essere trattato separatamente.

**18.4.2** **Non deve essere accordata una sospensione** alla squadra realizzatrice, quando il cronometro di gara è fermo in seguito alla realizzazione di un canestro su azione durante gli ultimi

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

## **Art. 19 Sostituzione**

### **19.1 Definizione**

Una sostituzione è un'interruzione del gioco richiesta dal sostituto.

### **19.2 Regola**

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

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

- 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 la squadra che ha subito il canestro, quando viene realizzato un canestro su azione negli ultimi due minuti del quarto periodo o tempo supplementare.

Un'opportunità di sostituzione **termina** quando:

- La palla è a disposizione di un giocatore per il primo o l'unico tiro libero.
- La palla è a disposizione di un giocatore per una rimessa da fuori campo.

**19.2.3** Un giocatore che è diventato sostituito e un sostituito 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 cinque (5) giocatori in campo.
- Il giocatore coinvolto nella correzione di un errore si trova in panchina dopo essere stato legalmente sostituito.
- Il giocatore è infortunato, viene soccorso o sta sanguinando e si riprende durante la sospensione.

### **19.3 Procedura**

**19.3.1** Solo un sostituito ha il diritto di chiedere una sostituzione. Egli stesso (non l'allenatore o il vice-allenatore) deve recarsi al ta-



volo degli ufficiali di campo, richiedendo in modo chiaro “sostituzione”, effettuando l'apposito segnale convenzionale con le mani o sedendosi sulla sedia del cambio. Deve essere pronto a giocare immediatamente.

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

**19.3.3** 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.

**19.3.4** Il sostituto deve rimanere all'esterno della linea di delimitazione fino a che l'arbitro lo invita ad entrare in campo con l'apposito segnale.

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

**19.3.6** Le sostituzioni devono essere effettuate il più rapidamente possibile. Un giocatore che ha commesso il suo quinto fallo o che è stato espulso deve essere sostituito immediatamente (approssimativamente 30 secondi).

Se, a giudizio dell'arbitro, avviene un ritardo senza motivo, deve essere addebitata una sospensione alla squadra responsabile. Se la squadra ha esaurito le sospensioni a disposizione, può essere addebitato un fallo tecnico ('B') all'allenatore.

**19.3.7** Se viene richiesta una sostituzione durante una sospensione o durante un intervallo di gara, il sostituto deve presentarsi al segnapunti prima di entrare in gioco.

**19.3.8** Il giocatore incaricato di effettuare un tiro/i libero/i può essere sostituito se:

- La sostituzione è stata richiesta prima che termini l'opportunità di sostituzione sul primo o unico tiro libero.
- La palla diventa morta dopo l'ultimo o unico tiro libero.

Se il tiratore dei tiri liberi viene sostituito dopo che la palla è diventata morta dopo l'ultimo o unico tiro libero, anche gli avversari possono effettuare **una** sostituzione a condizione che la richiesta sia stata effettuata prima che la palla diventi viva per l'ultimo o unico tiro libero.

**19.3.9** Il giocatore incaricato di effettuare un tiro/i libero/i deve essere sostituito se:

- È infortunato.
- Ha commesso il suo quinto fallo.
- È stato espulso.

## **19.4 Restrizioni**

**19.4.1** Una sostituzione non deve essere accordata tra o dopo il tiro(i) libero(i) risultante da una singola sanzione per fallo, fino a che la palla diventi nuovamente morta, dopo una fase di gioco con cronometro in movimento.

Eccezioni:

- 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 causati da più di una sanzione per falli, ogni blocco deve essere trattato separatamente.

**19.4.2** **Non deve essere accordata una sostituzione** alla squadra realizzatrice quando il cronometro di gara è fermo in seguito alla realizzazione di un canestro su azione durante gli ultimi due (2) minuti del quarto periodo o tempo supplementare, a meno che un arbitro non abbia interrotto il gioco o la squadra che ha subito il canestro abbia richiesto sostituzione(i).

## **Art. 20 Gara persa per forfait**

### **20.1 Regola**

Una squadra perde la gara per forfait se:

- Quindici (15) minuti dopo l'orario fissato per l'inizio della gara, essa non è presente sul campo di gioco o non è in grado di schierare sul terreno cinque (5) giocatori.

- Il suo comportamento sia tale da impedire lo svolgimento della gara.
- Si rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo dal primo arbitro.

## **20.2 Sanzione**

**20.2.1** La squadra avversaria vincerà la gara con il punteggio di venti a zero. Per la sanzione disciplinare si fa riferimento a quanto previsto dal R. E.

**20.2.2** Quando è prevista una serie di due gare (andata e ritorno) e per i Play-Off al meglio di tre, 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 di cinque partite.

## **Art. 21 Gara persa per inferiorità numerica**

### **21.1 Regola**

Una squadra perde per inferiorità numerica se, durante la gara, il numero dei suoi giocatori in campo è inferiore a due.

### **21.2 Sanzione**

**21.2.1** Se la squadra a cui viene assegnata la vittoria per inferiorità numerica è in vantaggio, il punteggio finale rimane quello del momento in cui viene interrotta la partita. Se la squadra a cui viene assegnata la vittoria per inferiorità numerica è in svantaggio, il punteggio finale sarà di due a zero in suo favore. Per la sanzione disciplinare si fa riferimento a quanto previsto dal R. E.

**21.2.2** Quando è prevista una serie di due gare (andata e ritorno) la squadra che perde per 'inferiorità numerica' la prima o la seconda gara, perderà la serie.

**Art. 22 Violazioni****22.1 Definizione**

Una **violazione** è un'infrazione alle regole.

**22.2 Sanzione**

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. 23 Giocatore fuori campo e palla fuori campo****23.1 Definizione**

**23.1.1** Un **giocatore** viene considerato fuori campo quando una qualsiasi parte del suo corpo tocca il terreno o qualsiasi altro oggetto che non sia un giocatore sopra o all'esterno delle linee di delimitazione.

**23.1.2** 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 sopra o all'esterno delle linee di delimitazione.
- I sostegni del tabellone, la parte posteriore dei tabelloni o qualsiasi oggetto al di sopra del campo di gioco.

**23.2 Regola**

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

**23.2.2** Se la palla esce dal campo dopo 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.

- 23.2.3** Se un giocatore si sposta fuori campo o nella propria zona di difesa **durante** una situazione di palla trattenuta, si verifica una situazione di salto a due.

## **Art. 24 Palleggio**

### **24.1 Definizione**

- 24.1.1 Un palleggio inizia** quando un giocatore, avendo acquisito il controllo di una palla viva sul campo, la batte, la rotola o la fa cadere sul terreno di gioco 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 in una o entrambe le mani.

Durante un palleggio la palla può essere lanciata in aria a condizione che tocchi il terreno di gioco prima che il giocatore la tocchi di nuovo.

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

- 24.1.2** Un giocatore che accidentalmente perde e poi riacquista il controllo di una palla viva sul campo esegue una presa difettosa.

- 24.1.3** Non costituiscono palleggio:

- Tiri a canestro in successione.
- Una presa difettosa all'inizio o alla fine di un palleggio.
- Tentativi di ottenere il controllo della palla battendola lontano da altri giocatori.
- Colpire la palla per toglierla al controllo di un altro giocatore.
- Intercettare un passaggio e recuperare la palla.
- Passare la palla da una mano all'altra e trattenerla prima che tocchi il terreno di gioco, a condizione che non venga commessa una violazione di passi.

### **24.2 Regola**

Un giocatore non deve palleggiare una seconda volta dopo aver interrotto il suo primo palleggio, a meno che ciò non avvenga dopo aver perso il controllo della palla a causa di:

- Un tiro a canestro,
- Un tocco della palla da parte di un avversario,

- Un passaggio o presa difettosa che ha poi toccato o è stata toccata da un altro giocatore.

## Art. 25 Passi

### 25.1 Definizione

**25.1.1 Passi** è il movimento illegale di uno o entrambi i piedi in una direzione qualsiasi trattenendo una palla viva in mano, oltre i limiti definiti in questo articolo.

**25.1.2 Un giro** è il movimento legale che si ha quando un giocatore, in possesso di una palla viva, si muove una o più volte in una direzione qualsiasi con lo stesso piede, mentre l'altro piede, chiamato piede perno, viene tenuto fermo a contatto con il terreno di gioco.

### 25.2 Regola

**25.2.1 Come si stabilisce un piede perno per un giocatore che trattiene una palla viva sul campo:**

- Mentre ha entrambi i piedi sul terreno di gioco:
  - Nel momento in cui viene sollevato un piede, l'altro diventa piede perno.
- Mentre è in movimento o palleggia:
  - Se un piede è a contatto con il terreno di gioco quel piede diventa il piede perno.
  - Se **entrambi i piedi** sono **sollevati dal terreno** ed il giocatore ricade sul terreno con entrambi i piedi simultaneamente, nel momento in cui viene sollevato un piede, l'altro diviene piede perno.
  - Se **entrambi i piedi** sono **sollevati dal terreno** ed il giocatore ricade sul terreno su un piede, allora quel piede diventa piede perno. Se poi il giocatore salta con quel piede e ricade sul terreno di gioco simultaneamente con entrambi i piedi, allora nessuno dei due piedi può essere considerato piede perno.

**25.2.2 Come avanzare con la palla per un giocatore in controllo di una palla viva sul campo che ha stabilito un piede perno:**

- Mentre ha entrambi i piedi sul terreno di gioco:

- 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).
- Mentre è in movimento o palleggia:
  - 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 e ricadere su uno o entrambi i piedi simultaneamente, ma dopo ciò, nessun piede può lasciare il terreno prima che la palla abbia lasciato la mano(i).
- Mentre compie un arresto, nel caso in cui nessuno dei due piedi è il piede perno:
  - Per iniziare un palleggio, nessuno dei due piedi può essere sollevato prima che la palla abbia lasciato la mano(i).
  - Per passare o tirare a canestro, uno o entrambi i piedi possono essere sollevati, ma non possono ritoccare il terreno prima che la palla abbia lasciato la mano(i) del giocatore.

### 25.2.3 Giocatore caduto, sdraiato o seduto sul terreno di gioco.

- L'azione è **legale** quando un giocatore cade a terra, mentre trattiene la palla, oppure se ottiene il controllo della palla, mentre è sdraiato o seduto sul terreno di gioco.
- Il giocatore commette **violazione** se, dopo aver trattenuto la palla, scivola, rotola, o tenta di alzarsi senza palleggiare.

## Art. 26 Tre secondi

### 26.1 Regola

**26.1.1** Un giocatore **non** deve rimanere nell'area dei tre secondi avversaria per più di tre (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.

**26.1.2** Deve essere concessa una tolleranza ad un giocatore che:

- Tenta di uscire dall'area dei tre secondi.

- È nell'area dei tre secondi quando lui o un compagno di squadra è nell'atto di tiro e la palla sta lasciando o ha appena lasciato la mano(i) del giocatore.
- Si trova nell'area dei tre secondi da meno di 3 secondi, palleggia per tirare a canestro.

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

## **Art. 27 Giocatore marcato da vicino**

### **27.1 Definizione**

Un giocatore in possesso di palla è marcato da vicino quando un avversario è in posizione di difesa attiva ad una distanza di non più di un metro.

### **27.2 Regola**

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

## **Art. 28 Otto secondi**

### **28.1 Definizione**

**28.1.1** La **zona di difesa** di una squadra è costituita dal proprio canestro, dalla parte anteriore del tabellone e dalla parte di campo limitata dalla linea di fondo dietro il canestro della squadra, dalle linee laterali e dalla linea centrale.

**28.1.2** La **zona d'attacco** di una squadra è costituita dal canestro avversario, dalla parte anteriore del tabellone e dalla parte del campo delimitata dalla linea di fondo campo dietro il canestro avversario, dalle linee laterali e dal bordo della linea centrale più vicino al canestro avversario.

**28.1.3** La palla è **nella zona di attacco** di una squadra quando:

- Tocca la zona di attacco.
- Tocca un giocatore o un arbitro che ha una parte del suo corpo a contatto con la zona di attacco.

### **28.2 Regola**

**28.2.1** Quando un giocatore acquisisce il controllo di una palla **viva** nella sua **zona di difesa**, la sua squadra deve farla arrivare nella propria zona di attacco entro otto (8) secondi.



**28.2.2** Il conteggio del periodo di otto (8) secondi riprende per il tempo rimanente, se viene assegnata una rimessa nella 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. 29 Ventiquattro secondi**

### **29.1 Regola**

**29.1.1** Ogniqualvolta un giocatore acquisisce il controllo di una palla **viva** sul **terreno**, la sua squadra deve effettuare un tiro a canestro entro **ventiquattro (24) secondi**.

Un tiro a canestro entro ventiquattro 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.

**29.1.2** Quando **un tiro a canestro viene effettuato vicino al termine del periodo di ventiquattro secondi** e il segnale 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 è 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 colpisce solo il tabellone o non tocca l'anello, si verifica una violazione, a meno che gli avversari non abbiano guadagnato un **immediato e chiaro** controllo della palla. In quest'ultimo caso il segnale deve essere ignorato ed il gioco deve proseguire.

Devono essere **applicate tutte le restrizioni** relative all'interferenza sul canestro e sulla palla.

## **29.2 Procedura**

**29.2.1** Se l'apparecchio dei 24" **viene azzerato per errore**, non appena si accorga della cosa, l'arbitro può fermare il gioco immediatamente a meno che una delle due squadre venga svantaggiata.

Il tempo sull'apparecchio dei 24" deve essere corretto ed il possesso della palla verrà riassegnato alla squadra che la controllava in precedenza.

**29.2.2** Se il gioco viene fermato da un arbitro per una qualunque valida ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre, deve essere assegnato un nuovo periodo di ventiquattro secondi con possesso di palla alla squadra che la controllava in precedenza.

Comunque, se a giudizio degli arbitri, gli avversari venissero svantaggiati, il conteggio dei ventiquattro secondi riprenderà dal momento dell'interruzione.

**29.2.3** Se il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" **suona per errore** mentre una squadra 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 viene svantaggiata, il gioco dovrà essere fermato, si dovrà correggere il tempo sull'apparecchio dei 24" ed assegnare la palla a quella squadra.

## **Art. 30 Ritorno della palla nella zona di difesa**

### **30.1 Definizione**

**30.1.1** La palla è nella **zona di difesa**, quando:

- Tocca la zona di difesa.
- Tocca un giocatore o un arbitro che ha parte del suo corpo in contatto con la zona di difesa.

**30.1.2** La palla è considerata ritornata illegalmente nella zona di difesa quando un giocatore della squadra che ha il controllo della palla viva è:

- L'ultimo a toccare la palla nella propria zona d'attacco, dopodiché quello stesso giocatore o un giocatore della

stessa squadra è il primo a toccare la palla nella zona di difesa.

- L'ultimo a toccare la palla nella propria zona di difesa, dopodiché la palla tocca la zona di attacco e poi quello stesso giocatore o un giocatore della stessa squadra, nella zona di difesa, è il primo a toccare la palla.

Questa restrizione si applica in **tutte** le situazioni nella zona d'attacco di una squadra, comprese le rimesse in gioco da fuori campo.

## 30.2 Regola

Un giocatore in controllo di una palla viva nella propria zona d'attacco non può farla ritornare nella propria zona di difesa.

## Art. 31 Interferenza sul canestro e sulla palla

### 31.1 Definizione

#### 31.1.1 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 da sopra e vi rimane dentro o lo attraversa.
  - Non ha più la possibilità di entrare nel canestro.
  - Tocca l'anello.
  - Tocca il terreno.
  - Diventa morta.

### 31.2 Regola

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

- È in fase di parabola discendente verso il canestro.
- Ha toccato il tabellone.

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

**31.2.3** Le restrizioni sull'interferenza sul canestro si applicano fino a che:

- La palla non ha più la possibilità di entrare nel canestro durante il tiro.
- La palla non abbia toccato l'anello.

**31.2.4** Si verifica **un'interferenza sulla palla** durante **un tiro a canestro su azione** quando:

- Un giocatore tocca il canestro o il tabellone, mentre la palla è a contatto con l'anello.
- Un giocatore attraversa con la mano 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.
- Un difensore fa vibrare il tabellone o l'anello così da impedire, a giudizio dell'arbitro, alla palla di entrare nel canestro.
- Un attaccante fa vibrare il tabellone o l'anello così da causare, a giudizio dell'arbitro, l'entrata della palla nel canestro.

**31.2.5** Si verifica **un'interferenza sulla palla** durante **un tiro libero** quando:

- Un giocatore tocca la palla, il canestro o il tabellone mentre la palla ha la possibilità di entrare a canestro, durante un tiro libero a cui farà seguito un altro tiro(i) libero(i)
- Un giocatore attraversa con la mano il canestro da sotto e tocca la palla.
- Un difensore, durante un ultimo o unico tiro libero, mentre la palla ha la possibilità di entrare a canestro e dopo che la stessa ha toccato l'anello, fa vibrare il tabellone o l'anello così da impedire, a giudizio dell'arbitro, alla palla di entrare nel canestro.
- Un attaccante, durante un ultimo o unico tiro libero, mentre la palla ha la possibilità di entrare a canestro e dopo che la stessa ha toccato l'anello, fa vibrare il tabellone o l'anello così da causare, a giudizio dell'arbitro, l'entrata della palla nel canestro.

**31.2.6** Mentre la palla è in volo durante un tiro a canestro su azione e dopo che:

- Un arbitro ha fischiato.
- Il segnale acustico del cronometro di gara ha suonato per la fine di un periodo,

nessun giocatore deve toccare la palla dopo che la stessa ha toccato l'anello, mentre ha ancora la possibilità di entrare a canestro. Devono essere **applicate tutte le restrizioni** relative all'interferenza sul canestro e sulla palla.

### **31.3 Sanzione**

**31.3.1** Se la violazione viene commessa da un **attaccante**, nessun punto viene accordato. La palla viene assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco da fuori campo all'altezza del prolungamento della linea di tiro libero, salvo diverse indicazioni delle regole.

**31.3.2** Se la violazione viene commessa da un **difensore**, alla squadra in attacco vengono assegnati:

- Un (1) punto, quando viene effettuato un tiro libero.
- Due (2) punti, quando il tiro viene effettuato dall'area di tiro da due punti.
- Tre (3) punti, quando il tiro viene effettuato dall'area di tiro da tre punti.

L'attribuzione dei punti è la stessa come se la palla fosse entrata nel canestro.

**Art. 32 Falli****32.1 Definizione**

**32.1.1** In una gara in cui dieci giocatori si spostano velocemente in uno spazio limitato, il **contatto personale** non può essere evitato.

**32.1.2** Un fallo è un'infrazione alle regole che concerne il contatto personale con un avversario e/o un comportamento antisportivo.

**32.1.3** Un qualunque numero di falli può essere fischiato a carico di una squadra. Indipendentemente dalla sanzione, ogni fallo deve essere addebitato, registrandolo sul referto ufficiale a carico di chi lo commette e sanzionato di conseguenza.

**Art. 33 Contatto: Principi generali****33.1 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:



**Figura 5 - Principio del cilindro**

- **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 in avanti, 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 sarà proporzionale alla sua altezza.

### 33.2 **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 sul terreno di gioco e lo spazio al di sopra del giocatore allorché salta verticalmente, all'interno di questo spazio.

Non appena il giocatore lascia la sua posizione verticale (cilindro) e avviene un contatto di corpo con un avversario che aveva precedentemente stabilito la propria posizione verticale (cilindro), sarà responsabile del contatto il giocatore che ha lasciato la sua posizione verticale (cilindro).

Il difensore non deve essere punito se salta verticalmente (all'interno del suo cilindro) oppure alza le mani e le braccia in alto, ma sempre all'interno del suo cilindro.

L'attaccante, sia con i piedi a contatto con il terreno di gioco o 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 (clear-out).
- Allargando le gambe o le braccia per creare un contatto durante o immediatamente dopo un tiro a canestro.

### 33.3 **Posizione legale di difesa**

Un difensore stabilisce 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). Egli può sollevare le sue braccia sopra la testa o saltare verticalmente, ma deve mantenerle in posizione verticale all'interno del cilindro immaginario.

### 33.4 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 contatti con il corpo prima di assumere la sua posizione.

Nel momento in cui il difensore stabilisce una posizione iniziale di difesa legale può spostarsi per marcare il suo avversario, ma non può estendere le sue braccia, spalle, fianchi o gambe e nel fare questo provocare un contatto che impedisca al palleggiatore di oltrepassarlo.

Quando un arbitro deve giudicare una situazione di blocco difensivo/sfondamento di un giocatore con la palla, 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 spostarsi lateralmente o all'indietro per mantenere la posizione iniziale di difesa legale.
- Nel movimento per mantenere la posizione di difesa, uno o entrambi i piedi possono essere sollevati un istante dal terreno, purché il movimento sia laterale o all'indietro, ma **non diretto verso** il giocatore che ha la palla.
- Se il contatto avviene sul tronco, si dovrà ritenere che il difensore abbia raggiunto il punto per primo.
- Il difensore che ha stabilito una posizione di difesa legale può girarsi **all'interno** del suo cilindro per assorbire il colpo o evitare infortuni.

Se si verificano i principi sopraccitati, il contatto deve essere considerato come causato dal giocatore con la palla.



### 33.5 **Marcamento di un giocatore che non ha il controllo della palla.**

Un giocatore senza il controllo della palla può muoversi liberamente sul campo 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 nella 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, mai inferiore ad 1 passo e mai superiore a 2 passi normali.

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 o porre il suo braccio(a) davanti e vicino al suo corpo, all'interno del suo cilindro, per evitare un infortunio.

### 33.6 **Giocatore in aria**

Un giocatore che salta da un punto del campo ha il diritto di ricadere nello stesso punto.

Egli ha il diritto di ricadere anche in un altro punto del campo, a condizione che il percorso diretto tra il punto di stacco per il salto e quello di ricaduta, e il punto di ricaduta stesso, non sia stato già occupato da un avversario(i) al momento del salto.

Se un giocatore salta e ricade, ma il suo slancio provoca un contatto con un avversario che ha assunto una posizione legale di difesa, oltre il punto di ricaduta, allora il saltatore è responsabile del contatto.

Un giocatore non può spostarsi nella traiettoria di un avversario dopo che questi ha spiccato il 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.

### 33.7 **Blocco: Legale e illegale**

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

Il blocco è **legale** quando il giocatore che sta bloccando un avversario:

- È **fermo** (all'interno del suo cilindro) quando avviene il contatto.
- Ha entrambi i piedi sul terreno quando avviene il contatto.

Il blocco è **illegale** quando il giocatore che sta bloccando un avversario:

- È **in movimento** al momento del contatto.
- Non lascia una distanza appropriata nel portare un blocco fuori dal campo visivo di un avversario che era **fermo** al momento del contatto.
- Non rispetta gli elementi di tempo e di distanza nei confronti di un avversario **in movimento** al momento del contatto.

Se il blocco viene effettuato **entro** il campo visivo di un avversario fermo (frontalmente o lateralmente), il giocatore può effettuare il blocco il più vicino possibile, senza però causare contatto.

Se il blocco viene effettuato **fuori** dal campo visivo di un avversario fermo, il giocatore che effettua il blocco deve permettere all'avversario di fare un 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 giocatore che effettua il blocco 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 un (1) passo normale e non più di due (2).

Un giocatore che subisce un blocco legale è responsabile per ogni contatto con il giocatore che lo ha bloccato.

### **33.8 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.

### **33.9 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 effettuare 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 sua 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.

È legale per un giocatore allungare il suo braccio(a) o gomito(i) nel prendere posizione sul terreno, ma sia il braccio(a) che il gomito(i) devono essere abbassati (all'interno del proprio cilindro) quando un avversario tenta di superarlo. Altrimenti, se avviene un contatto, si ha un fallo di blocco o un fallo di trattenuta.

### **33.10 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 la mano(i) o il braccio(a) del difensore sono posti su di un avversario, **con o senza** la palla, e ne rimangono a contatto per impedirgli di avanzare.

Toccare ripetutamente o 'punzecchiare' un avversario con o senza la palla è un fallo, perché può condurre ad un aumento del gioco sporco.

Viene considerato fallo di **un attaccante con la palla**:

- L'avvinghiare o agganciare 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 tra sé e il difensore.
- L'uso dell'avambraccio esteso o della mano, durante il palleggio, per impedire all'avversario di ottenere il controllo della palla.

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

- Liberarsi per ricevere la palla.
- Impedire al difensore di giocare o di tentare di giocare la palla.
- Creare più spazio tra sé e il difensore.

### **33.11 Gioco del post**

Il principio di verticalità si applica anche nel gioco del post.

L'attaccante nella posizione di post e il difensore che lo sta marcando, devono rispettare vicendevolmente il principio di verticalità (cilindro).

Per un attaccante o un difensore che giochino nella posizione di post è illegale spingere fuori posizione con un colpo di spalla o con un colpo di anca il proprio avversario, o interferire con la libertà di movimento di quest'ultimo allungando i gomiti, le braccia, ginocchia o altre parti del corpo.

### **33.12 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 contatto con un avversario effettuato da dietro.

### **33.13 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.

### **33.14 Spinta**

La spinta è un contatto personale illegale con una qualsiasi parte del corpo che si verifica quando un giocatore spinge con forza o tenta di spostare un avversario che ha, o non ha, il controllo della palla.

## **Art. 34 Fallo personale**

### **34.1 Definizione**

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

Un giocatore non deve trattenere, bloccare, spingere, caricare, sgambettare o impedire l'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.

### **34.2 Sanzione**

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

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

- Il gioco deve essere ripreso con una rimessa da fuori campo da parte della squadra che ha subito il fallo, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.
- Se la squadra che ha commesso il fallo ha esaurito il bonus dei falli di squadra, si applica l'Art. 41.

**34.2.2** 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:

- Un (1) tiro libero aggiuntivo, se il canestro viene realizzato e convalidato.
- Due (2) tiri liberi, se il tiro a canestro da due punti non viene realizzato.
- Tre (3) tiri liberi, se il tiro a canestro da tre punti non viene realizzato.

- Due (2) o tre (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 o del tempo supplementare o 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. 35 Doppio fallo

### 35.1 Definizione

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

### 35.2 Sanzione

**35.2.1** Deve essere addebitato un fallo personale ad entrambi i giocatori. **Non** viene assegnato alcun tiro libero.

**35.2.2** Il gioco deve essere ripreso come segue:

- Se, approssimativamente nello stesso tempo, viene realizzato un canestro valido su azione o un ultimo o unico tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa in gioco dalla linea di fondo.
- Se una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa da fuori campo nel punto più vicino all'infrazione.
- Se nessuna squadra aveva il controllo o diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.

## Art. 36 Fallo antisportivo

### 36.1 Definizione

**36.1.1** Un **fallo antisportivo** è un fallo personale che, a giudizio dell'arbitro, non è un tentativo legittimo di giocare direttamente la palla nello spirito e nell'intendimento delle regole.

**36.1.2** I falli antisportivi devono essere interpretati coerentemente durante l'intero arco della gara.

**36.1.3** L'arbitro deve giudicare soltanto l'azione.

**36.1.4** Per giudicare se un fallo è antisportivo, gli arbitri devono applicare i seguenti principi:

- Se un giocatore non effettua un legittimo tentativo di giocare la palla e avviene un contatto, il fallo è antisportivo.
- Se, nel tentativo di giocare la palla, un giocatore provoca un contatto eccessivo (fallo duro), allora il contatto deve essere giudicato come antisportivo.
- Se un giocatore commette un fallo, mentre sta effettuando un legittimo tentativo di giocare la palla (gioco normale), **non** è fallo antisportivo.

## **36.2 Sanzione**

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

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

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

Il numero dei tiri liberi da assegnare è il seguente:

- Due (2) tiri liberi, se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro.
- Un (1) tiro libero aggiuntivo e canestro valido, se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che realizza.
- Due (2) o tre (3) tiri liberi, se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che non realizza il canestro.

## **Art. 37 Fallo da espulsione**

### **37.1 Definizione**

**37.1.1** Qualsiasi flagrante comportamento antisportivo tenuto da un giocatore, un sostituto, un allenatore, un vice-allenatore o da una persona al seguito della squadra è un **fallo da espulsione**.

**37.1.2** Un giocatore deve essere espulso anche quando gli vengono addebitati due (2) falli antisportivi.

- 37.1.3** Un allenatore deve essere espulso anche quando:
- Gli vengono addebitati due (2) falli tecnici ('C') a seguito di un suo personale comportamento antisportivo.
  - Gli vengono addebitati tre (3) falli tecnici ('B') accumulati a seguito di comportamenti antisportivi da parte della panchina (vice-allenatore, sostituto, o persona al seguito della squadra) oppure a seguito di una combinazione di tre (3) falli tecnici di cui uno addebitato all'allenatore stesso ('C').
- 37.1.4** Se un giocatore o un allenatore viene espulso a causa degli Artt. 37.1.2 o 37.1.3, quel fallo antisportivo o tecnico deve essere l'unico fallo ad essere sanzionato e **non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione** a causa dell'espulsione.
- 37.1.5** Un allenatore che è stato espulso deve essere sostituito dal vice-allenatore indicato a referto. Se nessun vice-allenatore è indicato a referto, sarà sostituito dal capitano.

## **37.2 Sanzione**

- 37.2.1** Deve essere addebitato un fallo da espulsione a chi lo commette.
- 37.2.2** Quest'ultimo, una volta espulso, deve recarsi e rimanere nello spogliatoio della propria squadra per il resto della gara, oppure, a sua scelta, lasciare l'impianto di gioco.
- 37.2.3** Devono essere assegnati uno o più tiri liberi:
- Ad un avversario qualsiasi nel caso di un fallo senza contatto.
  - Al giocatore che ha subito il fallo nel caso di un fallo con contatto.

Seguiti da:

- Una rimessa in gioco da metà campo sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.
  - Un salto a due nel cerchio centrale per l'inizio del primo periodo.
- 37.2.4** Il numero dei tiri liberi da assegnare è il seguente:
- Se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro o se è un fallo tecnico: due (2) tiri liberi.
  - Se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro: il canestro è valido, se realizzato, più un (1) tiro libero aggiuntivo.



- Se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che non realizza: due (2) o tre (3) tiri liberi.

## **Art. 38 Fallo Tecnico**

### **38.1 Regole di comportamento**

- 38.1.1** Il corretto comportamento in gara richiede da parte dei componenti di entrambe le squadre (giocatori, sostituti, allenatori, vice-allenatori e le persone al seguito delle squadre) una piena e leale collaborazione con arbitri, ufficiali di campo e commissario.
- 38.1.2** Entrambe le squadre sono chiamate a dare il loro massimo per assicurarsi la vittoria, ma ciò deve essere sempre fatto seguendo una condotta improntata a sportività, correttezza e fair-play.
- 38.1.3** Qualsiasi deliberata o ripetuta violazione a questa collaborazione o allo spirito di questa regola deve essere considerata fallo tecnico.
- 38.1.4** L'arbitro può prevenire falli tecnici con degli avvertimenti o anche soprassedendo a infrazioni tecniche minori di carattere amministrativo, che siano chiaramente involontarie e non abbiano un'influenza diretta sul gioco, a meno che la stessa infrazione non sia ripetuta dopo l'avvertimento.
- 38.1.5** Se viene rilevata un'infrazione tecnica dopo che la palla è 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 tecnica e l'arresto della gara deve ritenersi valido.

### **38.2 Violenza**

- 38.2.1** 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.
- 38.2.2** Quando accadono atti di violenza tra giocatori, sostituti, allenatori, vice-allenatori o persone al seguito della squadra, sul campo di gioco o nelle vicinanze dello stesso, gli arbitri devono prendere i provvedimenti necessari a fermarli.

**38.2.3** Qualsiasi persona sopraccitata, colpevole di flagranti atti di aggressione agli avversari o agli arbitri, deve essere immediatamente espulsa. Gli arbitri devono riferire l'episodio all'ente responsabile della competizione.

**38.2.4** 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.

**38.2.5** 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.

**38.2.6** Le azioni fisiche dei giocatori, dei sostituti, degli allenatori, dei vice-allenatori e delle persone al seguito della squadra 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.

**Le decisioni degli arbitri sono definitive e non possono essere contestate o ignorate.**

### **38.3 Definizione**

**38.3.1 Un fallo tecnico è un fallo di un giocatore** che non comporta un contatto, di natura comportamentale che comprende, ma non è limitato ai seguenti comportamenti:

- Ignorare i richiami degli arbitri.
- Entrare a contatto 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 un avversario o ostruirne il campo visivo agitando le mani davanti agli occhi.
- Ritardare il gioco toccando deliberatamente la palla dopo che la stessa è passata attraverso il canestro.
- Ritardare il gioco non permettendo di effettuare prontamente una rimessa in gioco.
- Cadere per simulare 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 sulla palla o sul canestro durante l'ultimo o unico tiro libero. Deve essere assegnato un (1) punto alla squadra in attacco, seguito dalla sanzione per il fallo tecnico addebitato al difensore.

**38.3.2 Un fallo tecnico, commesso da un allenatore, vice-allenatore, sostituto o da una persona al seguito della squadra,** 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.

#### **38.4 Sanzione**

**38.4.1** 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.
- Da un allenatore ('C'), da un vice-allenatore ('B'), da un sostituto ('B') o da una persona al seguito della squadra ('B'), deve essere addebitato un fallo tecnico all'allenatore e **non** dovrà essere conteggiato tra i falli di squadra.

**38.4.2** Devono essere assegnati due (2) tiri liberi agli avversari, seguiti da:

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

## **Art. 39 Rissa**

### **39.1 Definizione**

La rissa è uno scontro fisico tra due o più avversari (giocatori, sostituti, allenatori, vice-allenatori e persone al seguito della squadra).

Questo articolo si riferisce solo a sostituti, allenatori, vice-allenatori e persone al seguito della squadra che oltrepassano i confini dell'area della panchina della squadra durante una rissa o durante una qualsiasi situazione che può portare ad una rissa.

### **39.2 Regola**

**39.2.1** I sostituti o le persone al seguito della squadra che oltrepassano i confini dell'area della panchina durante una rissa, o una qualsiasi situazione che può portare ad una rissa, dovranno essere espulsi.

**39.2.2** Solo l'allenatore e/o il vice-allenatore hanno il permesso di 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 l'allenatore e/o il vice-allenatore non dovranno essere espulsi.

**39.2.3** 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, dovranno essere espulsi.

### **39.3 Sanzione**

**39.3.1** Qualsiasi sia il numero di allenatori, sostituti o persone al seguito della squadra espulse per aver oltrepassato i confini dell'area della panchina, deve essere addebitato un solo fallo tecnico ('B') all'allenatore.

**39.3.2** Se vengono espulsi componenti di entrambe le squadre a causa di quanto previsto in quest'articolo e non ci sono altre sanzioni per falli, la gara deve riprendere come segue:

- Se, approssimativamente nello stesso tempo, viene realizzato un canestro valido su azione, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa in gioco dalla linea di fondo.

- Se una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa da metà campo, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.
- Se nessuna squadra aveva il controllo o diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.

**39.3.3** Tutti i falli da espulsione devono essere registrati come descritto in B.8.3 e non devono essere conteggiati tra i falli di squadra.

**39.3.4** Tutte le sanzioni relative a falli accaduti prima della situazione di rissa devono essere amministrare come previsto dall'Art. 42 (Situazioni speciali).

**Art. 40 Quinto fallo commesso da un giocatore**

- 40.1** Un giocatore che ha commesso cinque (5) falli, personali e/o tecnici, deve esserne informato ed abbandonare la gara immediatamente. Deve essere sostituito entro trenta secondi.
- 40.2** Un fallo commesso da un giocatore che aveva precedentemente commesso il suo quinto fallo viene considerato come commesso da un giocatore escluso e viene addebitato e registrato a referto a carico dell'allenatore ('B').

**Art. 41 Falli di squadra: Penalità****41.1 Definizione**

- 41.1.1** Una squadra esaurisce il bonus dei falli di squadra (situazione di penalità) quando ha commesso quattro (4) falli di squadra in un periodo.
- 41.1.2** Tutti i falli commessi in un intervallo di gara devono essere considerati come avvenuti nel periodo o tempo supplementare successivo.
- 41.1.3** Tutti i falli commessi in un tempo supplementare devono essere considerati come avvenuti nel quarto periodo.

**41.2 Regola**

- 41.2.1** Quando una squadra ha esaurito il bonus, tutti i successivi falli personali dei giocatori, commessi su un giocatore che non è in atto di tiro, devono essere sanzionati con due (2) tiri liberi, invece che con una rimessa in gioco.
- 41.2.2** Se viene commesso un fallo personale da un giocatore della squadra in controllo della palla viva, o della squadra che deve effettuare una rimessa in gioco, tale fallo deve essere sanzionato con l'assegnazione di una rimessa in gioco per gli avversari.

## Art. 42 Situazioni speciali

### 42.1 Definizione

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

### 42.2 Procedura

42.2.1 Devono essere addebitati tutti i falli e si devono identificare tutte le sanzioni

42.2.2 Gli arbitri devono determinare l'ordine cronologico in cui i falli si sono verificati.

42.2.3 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 compensate, le sanzioni devono essere considerate come mai avvenute.

42.2.4 Il diritto al possesso della palla, che sia parte dell'ultima sanzione da amministrare, cancellerà ogni precedente diritto al possesso della palla.

42.2.5 Quando la palla diventa viva per il primo o unico tiro libero o per una rimessa, quella stessa penalità non può più essere usata per compensarne un'altra.

42.2.6 Tutte le sanzioni rimanenti devono essere amministrare nell'ordine in cui sono state rilevate.

42.2.7 Se, dopo la compensazione di sanzioni uguali contro entrambe le squadre, non rimangono altre sanzioni da amministrare, la gara riprenderà come segue:

- Se, approssimativamente nello stesso tempo, viene realizzato un canestro valido su azione, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa in gioco dalla linea di fondo.
- Se 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.
- Se nessuna squadra aveva il controllo o diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.

## Art. 43 Tiri liberi

### 43.1 Definizione

**43.1.1** Un  **tiro libero**  è un'opportunità concessa ad un giocatore di segnare un (1) punto, non disturbato, da una posizione dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio.

**43.1.2** Un blocco di tiri liberi si compone di tutti i tiri liberi e/o il successivo possesso di palla risultanti dalla sanzione di un singolo fallo.

### 43.2 Regola

**43.2.1** Quando viene fischiato un fallo personale e la sanzione consiste nell'assegnazione di un tiro(i) libero(i):

- Il giocatore contro il quale è stato commesso il fallo dovrà effettuare il tiro(i) libero(i).
- Se c'è una richiesta di sostituzione del giocatore che ha subito il fallo, questi deve effettuare i tiri liberi prima di lasciare il terreno.
- Se il giocatore incaricato di effettuare i tiri liberi deve lasciare il terreno a causa di un infortunio, dell'aver commesso il suo quinto fallo o per un'espulsione, il suo sostituto deve effettuare i tiri liberi. Se non è disponibile nessun sostituto, i tiri liberi devono essere effettuati da un qualsiasi altro suo compagno di squadra.

**43.2.2** Quando viene fischiato un fallo tecnico, i tiri liberi possono essere effettuati da un qualsiasi giocatore della squadra avversaria.

**43.2.3** Il giocatore designato per i tiri liberi:

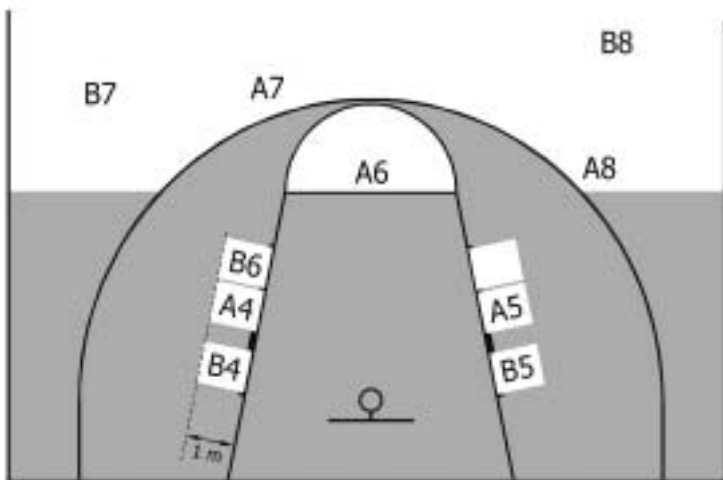
- Deve prendere posizione dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio.
- Può usare qualsiasi metodo per tirare a canestro, ma deve tirare in modo tale che la palla entri nel canestro dall'alto oppure tocchi l'anello.
- Deve effettuare il tiro entro cinque (5) secondi dal momento in cui la palla viene 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 libero.



**43.2.4** I giocatori negli spazi per il rimbalzo sui tiri liberi hanno diritto ad occupare posizioni alternate in questi spazi, che sono considerati di un (1) metro di profondità (figura 6).

Questi giocatori non devono:

- Occupare spazi per il rimbalzo che a loro non competono.
- Entrare nell'area dei tre secondi, nella zona neutra o lasciare lo spazio per il rimbalzo fino a che la palla non lascia la mano(i) del giocatore incaricato di effettuare i tiri liberi.
- Gli avversari del tiratore non devono disturbarlo.



**Figura 6 - Disposizione dei giocatori durante i tiri liberi**

**43.2.5** 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 tre punti fino al momento in cui la palla tocca l'anello oppure il tiro libero termina.

**43.2.6** 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 stare dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea dei tre punti.

**Un'infrazione degli Artt. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5, o 43.2.6 è una violazione.**

### **43.3 Sanzione**

**43.3.1** Se viene commessa una violazione da parte di un giocatore incaricato di effettuare un tiro libero:

- Il punto, se realizzato, non viene convalidato.
- Ogni altra violazione commessa da un giocatore, che si verifica approssimativamente nello stesso tempo o dopo la violazione del tiratore, deve essere ignorata.

La palla deve essere 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).

**43.3.2** 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 dalla linea di fondo.

**43.3.3** Se **un tiro libero non viene realizzato** e la **violazione** avviene da parte di:

- Un **compagno di squadra** del giocatore tiratore, 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 nuovo possesso.
- 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. 44 Errori correggibili**

### **44.1 Definizione**

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

- Aver concesso un tiro(i) libero non dovuto.

- Aver fatto effettuare il tiro(i) libero al giocatore non beneficiario.
- Non aver concesso un tiro libero dovuto.
- Aver annullato o accordato punti per errore da parte degli arbitri.

## 44.2 Procedura

**44.2.1** Per essere correggibili, gli errori di cui sopra devono essere rilevati da un arbitro o portati all'attenzione di un arbitro prima che la palla diventi viva, in seguito alla prima palla morta, dopo che il cronometro di gara è stato azionato dopo l'errore.

Cioè:

Si verifica l'errore – Tutti gli errori avvengono con palla morta.

Palla viva – L'errore è correggibile.

Il cronometro viene attivato o il tempo va avanti – L'errore è correggibile.

Palla morta – L'errore è correggibile.

Palla viva – L'errore non è più correggibile.

**44.2.2** 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. Se l'errore è rilevato dal segnapunti, questi deve aspettare la prima palla morta prima di azionare il segnale acustico per attirare l'attenzione degli arbitri al fine di fermare il gioco.

**44.2.3** Qualsiasi fallo commesso, punto segnato, tempo di gioco trascorso e ulteriori azioni che possono essere accadute dopo che l'errore si è verificato e **prima** del suo rilevamento, **non** devono essere annullate.

**44.2.4** Dopo la correzione dell'errore, il gioco deve essere ripreso nel punto in cui era stato interrotto per correggere l'errore. La palla deve essere assegnata alla squadra che aveva diritto ad una rimessa in gioco nel momento in cui l'errore era stato scoperto.

**44.2.5** Se l'errore consiste in un tiro(i) libero(i) non dovuto o giocatore sbagliato che effettua il tiro(i) libero(i), il tiro(i) libero(i) eseguito come risultato dell'errore deve essere cancellato ed il gioco deve 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 alla squadra a cui sono stati cancellati i tiri 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 quella che aveva il controllo della palla nel momento in cui l'errore si era verificato, o
  - Nessuna delle due squadre ha il controllo della palla nel momento in cui l'errore viene rilevato,

la palla deve essere assegnata alla squadra che aveva diritto alla rimessa in gioco 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 dei tiri liberi, 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.

#### 44.2.6 Se l'errore consiste nella non attribuzione di tiri liberi dovuti:

- Se non si è verificato un cambio di possesso della palla dal momento in cui è stato commesso l'errore, il gioco deve 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 deve essere ignorato.

#### 44.2.7 Dopo aver rilevato un errore che è ancora correggibile:

- Se il giocatore implicato nella correzione dell'errore è in panchina dopo essere stato legalmente sostituito (**non** per essere stato espulso o per aver commesso il suo quinto fallo), deve **rientrare** sul campo di gioco per effettuare la correzione dell'errore (a questo punto egli diviene giocatore).

Dopo aver completato la correzione può rimanere in campo, **a meno che** una sostituzione legale sia stata di nuovo richiesta, nel qual caso il giocatore può lasciare il campo di gioco.

- Se il giocatore è stato sostituito per aver commesso il suo quinto fallo oppure è stato espulso, il suo sostituto deve effettuare la correzione dell'errore.

**44.2.8** Gli errori correggibili non possono essere corretti dopo che il primo arbitro ha firmato il referto ufficiale di gara.

**44.2.9** Qualunque errore di registrazione da parte del segnapunti o di cronometraggio da parte del cronometrista che riguardi il punteggio, il numero dei falli, il numero delle sospensioni o il tempo trascorso, può essere corretto dagli arbitri in qualunque momento prima della firma del primo arbitro sul referto ufficiale di gara.

**Art. 45 Arbitri, Ufficiali di Campo e Commissario**

- 45.1** Gli **ufficiali di gara** sono un primo arbitro e uno o due secondi arbitri. Essi devono essere assistiti dagli ufficiali di campo e da un Commissario, se presente.
- 45.2** Gli **ufficiali di campo** sono: un segnapunti, un suo assistente, un cronometrista ed un addetto all'apparecchio dei 24 secondi.
- 45.3** Un **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 affinché la gara si svolga regolarmente.
- 45.4** Gli arbitri di una determinata gara non devono avere alcun rapporto con l'una o con l'altra squadra sul campo di gioco.
- 45.5** Gli arbitri, gli ufficiali di campo ed il commissario devono dirigere la gara secondo queste regole e non hanno nessuna autorità di apportare modifiche al Regolamento.
- 45.6** La divisa degli arbitri consiste di una maglietta arbitrale, pantaloni lunghi neri, calzini di colore nero e scarpe da pallacanestro nere.
- 45.7** Gli arbitri e gli ufficiali di campo devono indossare una divisa.

**Art. 46 Il primo arbitro: Doveri e poteri**

Il primo arbitro deve:

- 46.1** Controllare ed approvare tutte le attrezzature che dovranno essere usate durante la gara.
- 46.2** Scegliere il cronometro di gara, l'apparecchio dei ventiquattro secondi, il cronometro per le sospensioni ed identificare gli ufficiali di campo.
- 46.3** Scegliere un pallone di gara tra almeno due (2) palloni usati forniti dalla squadra ospitante. Se nessuno dei due palloni dovesse essere adatto come pallone di gara, può scegliere il pallone della miglior qualità disponibile.

- 46.4 Non permettere ad alcun giocatore di indossare oggetti che possano risultare pericolosi.
- 46.5 Amministrare il salto a due per l'inizio del primo periodo e una rimessa in gioco per l'inizio di tutti gli altri periodi o tempi supplementari.
- 46.6 Ha l'autorità di fermare la gara quando le condizioni lo richiedano.
- 46.7 Ha l'autorità di determinare la perdita per forfait di una squadra.
- 46.8 Esaminare attentamente il referto di gara alla fine del tempo di gioco o in qualsiasi momento lo ritenga necessario.
- 46.9 Approvare e firmare il referto alla fine del tempo di gioco, **mettendo fine** all'amministrazione della gara da parte degli arbitri e al loro **coinvolgimento** con la gara. L'**autorità** degli arbitri **inizia** dal momento in cui giungono sul campo di gioco venti (20) minuti prima dell'inizio ufficiale della gara e **cessa** con lo scadere del tempo di gioco, determinato dagli arbitri.
- 46.10 Registrare, sul rovescio del referto di gara, prima di firmarlo, qualunque condotta di rinuncia a giocare (forfait) o antisportiva da parte dei giocatori, degli allenatori, dei vice-allenatori o delle persone al seguito della squadra 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 questo caso il primo arbitro (il commissario, se presente) deve inviare un rapporto dettagliato all'ente responsabile della competizione.
- 46.11 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 e/o gli ufficiali di campo.
- 46.12 Ha l'autorità di prendere decisioni su qualsiasi punto non specificamente contemplato dal presente Regolamento Tecnico.

#### **Art. 47 Arbitri: Doveri e poteri**

- 47.1 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.

**47.2** 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.

**47.3** 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', dove gli arbitri non dovrebbero interrompere lo scorrere della gara senza motivo, per sanzionare un contatto personale che è accidentale e non provoca 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 gara, con una sensibilità (feeling) per quello che i partecipanti stanno cercando di fare e fischiare ciò che è giusto per il gioco.

**47.4** Se viene presentato un reclamo da parte di una delle due squadre, il primo arbitro (il commissario, se presente), entro l'ora successiva al termine del tempo di gioco, deve inviare un rapporto dettagliato all'ente responsabile della competizione.

**47.5** Se un arbitro si infortuna o, per qualsiasi altra ragione, non può continuare il suo compito, entro cinque (5) minuti dall'incidente, il gioco deve essere ripreso. L'altro arbitro deve arbitrare da solo fino a che l'arbitro infortunato non dovesse riprendersi o fino al termine della partita, a meno che non ci sia la possibilità di rimpiazzare l'arbitro infortunato con un altro arbitro qualificato



(art. 94 R.E.). Dopo essersi consultato con il commissario, l'altro arbitro deciderà sulla possibile sostituzione.

**47.6** In tutte le gare internazionali, se si rende necessaria una comunicazione verbale, per meglio precisare una decisione, questa deve essere fatta in inglese.

**47.7** 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).

## **Art. 48 Segnapunti e assistente segnapunti: Doveri**

**48.1** 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 delle regole relative alla lista dei cinque (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 il suo quinto fallo. 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 due (2) falli antisportivi e 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 semi-gara o tempo supplementare.
- Del successivo possesso alternato, azionando la freccia del possesso alternato. Il segnapunti deve adeguare la di-

reazione della freccia del possesso alternato immediatamente al termine della prima semi-gara, poiché le squadre devono scambiarsi i canestri nella seconda metà.

**48.2** 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 questione, nel momento in cui la palla diventa viva dopo il quarto fallo di squadra in un periodo.
- Accordare le sostituzioni.
- Attivare il suo segnale acustico **solo** quando la palla è morta e prima che la palla diventi di nuovo viva. Il segnale acustico del segnapunti **non** ferma il cronometro di gara o il gioco, né fa diventare la palla morta.

**48.3** 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 è il referto che conta e pertanto il tabellone segnapunti deve essere ripristinato in conformità al referto.

**48.4** Se viene rilevato un errore di registrazione:

- Durante la gara, il segnapunti deve attendere la prima palla morta prima di attivare il suo segnale acustico.
- Prima della 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 è più correggibile. Il primo arbitro deve inviare un rapporto dettagliato all'ente organizzatore della competizione.

## **Art. 49 Cronometrista: Doveri**

**49.1** Il cronometrista deve essere provvisto di un cronometro di gara ed uno per le sospensioni e deve:

- Misurare il tempo di gioco, le sospensioni e gli intervalli di gara.
- Assicurarci che un forte segnale acustico suoni automaticamente allo scadere del tempo di gioco di ciascun periodo.
- Usare ogni altro 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 tre minuti di anticipo, dell'inizio del terzo periodo.

**49.2** Il cronometrista deve misurare il **tempo di gioco** come segue:

- Attivando il cronometro di gara quando:
  - Durante un salto a due, la palla viene legalmente toccata da un giocatore.
  - 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 in campo.
  - Durante una rimessa in gioco, la palla tocca o viene toccata da un giocatore in campo.
- Fermando il cronometro di gara quando:
  - Il tempo scade al termine di un periodo.
  - 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 negli ultimi due minuti del quarto periodo e negli ultimi due minuti di un tempo supplementare.
  - Suona il segnale acustico dell'apparecchio dei 24 secondi, mentre una squadra è in controllo di palla.

**49.3** Il cronometrista deve misurare una **sospensione** come segue:

- Attivando il cronometro per le sospensioni immediatamente quando l'arbitro 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.

- 49.4** Il cronometrista deve misurare un **intervallo di gara** come segue:
- Attivando il cronometro immediatamente al termine del periodo precedente.
  - Azionando il suo segnale acustico prima del primo e del terzo periodo quando mancano 3 minuti, 1 minuto e 30 secondi all'inizio del periodo.
  - Azionando il suo segnale acustico prima del secondo periodo, del quarto e di ogni tempo supplementare quando mancano 30 secondi all'inizio del periodo.

## **Art. 50 Addetto all'apparecchio dei 24 secondi: Doveri**

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

- 50.1 Attivata o riattivata** quando una squadra acquisisce il controllo di una palla viva sul campo.
- 50.2 Fermata e resettata** a 24 secondi, con i display spenti, non appena:
- Un arbitro fischia per un fallo o una violazione.
  - Viene realizzato un tiro a canestro su azione.
  - Su un tiro a canestro su azione la palla tocca l'anello.
  - Il gioco viene fermato a causa di un'azione imputabile agli avversari della squadra in controllo di palla.
  - Il gioco viene fermato a causa di un'azione non imputabile ad alcuna delle due squadre, a meno che gli avversari non ne traggano un vantaggio.
- 50.3 Resettata** a 24 secondi, con i display visibili, e **riattivata** non appena una squadra guadagna il controllo di una palla viva sul campo.
- Il semplice tocco della palla da parte di un avversario non fa iniziare un nuovo periodo di 24 secondi se la stessa squadra rimane in controllo della palla.
- 50.4 Fermata, ma non resettata** a 24 secondi, 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 di entrambe le squadre.

**50.5 Fermata e spenta**, quando una squadra guadagna il controllo di una palla viva sul campo, e rimangono meno di 24 secondi sul cronometro di gara in ciascun periodo.

Il segnale dell'apparecchio dei 24 secondi non ferma il cronometro di gara o il gioco, né fa diventare morta la palla, a meno che una squadra abbia il controllo della palla.

## A. SEGNALAZIONI ARBITRALI

- A.1 Le segnalazioni illustrate in queste regole sono le sole ufficiali e devono essere usate dagli arbitri in ogni gara.
- A.2 È importante che gli ufficiali di campo abbiano familiarità con queste segnalazioni.















#### IV. TIPI DI VIOLAZIONI

<p>14</p> <p>PASSI</p>  <p>Ruotano i pugni</p>	<p>15</p> <p>PALLEGGIO ILLEGALE o DOPPIO PALLEGGIO</p>  <p>Movimento alta/basse</p>	<p>16</p> <p>PALLA ACCOMPAGNATA</p>  <p>Ruotano il palmo</p>	<p>17</p> <p>TRE SECONDI</p>  <p>Braccio allungato, mostrare 3 dita</p>
<p>18</p> <p>CINQUE SECONDI</p>  <p>Mostrare 5 dita</p>	<p>19</p> <p>OTTO SECONDI</p>  <p>Mostrare 8 dita</p>	<p>20</p> <p>VENTIQUATTRO SECONDI</p>  <p>Le dita toccano lo spazio</p>	<p>21</p> <p>RITORNO DELLA PALLA NELLA ZONA DI DIFESA</p>  <p>Decidere il braccio, dito indice allungato</p>
<p>22</p> <p>PIEDE VOLONTARIO</p>  <p>Indicare con il dito il piede</p>	<p>23</p> <p>FUORI CAMPO E/O DIREZIONE DI GIOCO</p>  <p>Indicare con il dito parallelo allo stesso laterali</p>	<p>24</p> <p>SITUAZIONE DI SALTO A DUE</p>  <p>Pollici alti, poi indicare la direzione della freccia di possesso</p>	

V.            **SEGNALAZIONE DI UN FALLO AL TAVOLO DEGLI U.D.C. (3 FASI)**

**FASE 1 - NUMERO DEL GIOCATTORE**

25 No. 4 	26 No. 5 	27 No. 6 	28 No. 7 
29 No. 8 	30 No. 9 	31 No. 10 	32 No. 11 
33 No. 12 	34 No. 13 	35 No. 14 	36 No. 15 



## FASE 2 - TIPO DI FALLO

<p>37</p> <p><b>USO ILLEGALE DELLE MANI</b></p>  <p>Colpire il palla</p>	<p>38</p> <p><b>BLOCCO IRREGOLARE</b> (attacco e difesa)</p>  <p>Mettere ambedue le mani sui fianchi</p>	<p>39</p> <p><b>USO ILLEGALE DEL GOMITO</b></p>  <p>Muovere il gomito all'indietro</p>	<p>40</p> <p><b>TRATTEFFUTA</b></p>  <p>Afferrarsi il palla davanti a sé</p>
<p>41</p> <p><b>SPINTA o SFONDAMENTO SENZA PALLA</b></p>  <p>Imitare lo spinta</p>	<p>42</p> <p><b>SFONDAMENTO CON LA PALLA</b></p>  <p>Colpire il palma aperto con il pugno chiuso</p>	<p>43</p> <p><b>FALLO DELLA SQUADRA IN CONTROLLO DI PALLA</b></p>  <p>Puntare il pugno chiuso verso il canestro della squadra responsabile</p>	<p>44</p> <p><b>DOPPIO</b></p>  <p>Muovere i pugni sopra la testa</p>
<p>45</p> <p><b>TECNICO</b></p>  <p>Formare con le mani una T, mostrando il palmo</p>	<p>46</p> <p><b>ANTISPORTIVO</b></p>  <p>Afferrarsi il palla sopra la testa</p>	<p>47</p> <p><b>DA ESPULSIONE</b></p>  <p>Chiudere i pugni</p>	

### FASE 3 - NUMERO DI TIRI(O) LIBERI(O) ASSEGNATI



oppure

- DIREZIONE DI GIOCO

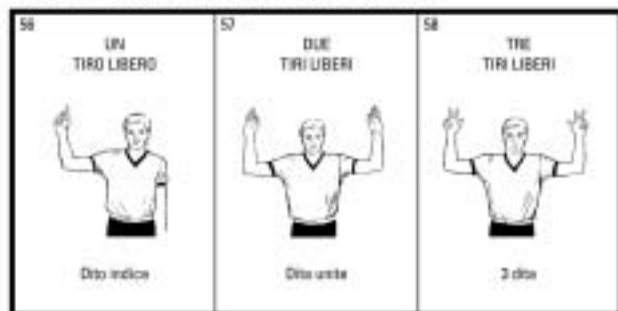


## VI. AMMINISTRAZIONE DEI TIRI LIBERI (2 FASI)

### FASE 1 - DENTRO L'AREA DEI TRE SECONDI



### FASE 2 - FUORI DALL'AREA DEI TRE SECONDI







**B.1** Il Referto ufficiale di gara mostrato in Figura 8 è quello approvato dalla Commissione Tecnica Mondiale della FIBA.

**B.2** Consiste di un originale e tre copie su carta di diversi colori. L'originale in bianco è per la FIBA. La prima copia blu è per gli organizzatori della competizione, la seconda copia, rosa, è per la squadra vincitrice e l'ultima copia, gialla, è per la squadra perdente.

**Nota:**

1. Si raccomanda al segnapunti di usare due penne di colori diversi, una per il primo e terzo periodo e un'altra per il secondo e quarto periodo.
2. Il referto di gara può essere preparato e completato elettronicamente.

**B.3** **Almeno 20 minuti prima dell'inizio della gara**, il segnapunti deve preparare il referto nel seguente modo:

**B.3.1** Deve registrare i nomi delle due squadre nello spazio in cima al referto. La prima squadra sarà sempre la squadra locale (ospitante).

In caso di tornei o gare in campo neutro, la prima squadra sarà quella menzionata per prima nel programma.

La prima squadra sarà la **squadra 'A'** e la seconda la **squadra 'B'**.

**B.3.2** Il segnapunti registrerà inoltre:

- Il nome della competizione
- Il numero della gara
- La data, l'ora ed il luogo della gara
- Il nome del primo arbitro e del secondo(i) arbitro(i)



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
**SCORESHEET**

Team A HOOPERS

Team B POINTERS

Competition	WCM	Date	23.11.2004	Time	20:00	Referee	WALTON, M.
Game No.	5	Place	GENEVA	Umpire 1	CHANG, Y.	Umpire 2	BARTON, K.

**Figura 9 - Intestazione del referto**

- B.3.3** Il segnapunti registrerà poi i nomi dei componenti di entrambe le squadre così come riportati nelle liste fornite dagli allenatori o da loro rappresentanti. La squadra 'A' occuperà la parte superiore e la squadra 'B' quella inferiore del referto.
- B.3.3.1** Nella prima colonna registrerà il numero (ultime tre cifre) del cartellino di ogni giocatore. In caso di tornei, il numero di cartellino del giocatore sarà indicato solo in occasione della prima gara della sua squadra.
- B.3.3.2** Nella seconda colonna registrerà il cognome di ogni giocatore e le sue iniziali, il tutto in lettere MAIUSCOLE, accanto al numero corrispondente che il giocatore indosserà durante la gara. Il capitano della squadra sarà indicato da (CAP) immediatamente dopo il suo nome.
- B.3.3.3** Se una squadra presenta meno di dodici (12) giocatori, il segnapunti tratterà una linea negli spazi per il numero del cartellino, il nome, il numero, ecc. del giocatore(i) che non partecipa.
- B.3.4** In fondo ad ogni spazio della squadra, il segnapunti registrerà (in lettere MAIUSCOLE) i nomi dell'allenatore e del vice-allenatore della squadra.
- B.4** **Almeno dieci (10) minuti prima dell'inizio della gara**, entrambi gli allenatori devono:
- B.4.1** Confermare i nomi e i corrispondenti numeri dei componenti delle rispettive squadre.
- B.4.2** Confermare il nome dell'allenatore e del vice-allenatore.
- B.4.3** Indicare i cinque (5) giocatori che inizieranno la gara tracciando una piccola 'x' accanto al numero del giocatore nella colonna 'Player in'.
- B.4.4** Firmare il referto di gara.  
L'allenatore della squadra 'A' sarà il primo a fornire le informazioni sopraccitate.
- B.5** **All'inizio della gara** il segnapunti cerchierà la piccola 'x' dei cinque (5) giocatori di entrambe le squadre che dovranno iniziare la partita.
- B.6** **Durante la gara** il segnapunti deve tracciare una piccola 'x' (non cerchiata) accanto al numero del giocatore nella colonna 'Player in' quando un sostituto entra per la prima volta in gioco.

Team B		HOOPERS							
Time-outs		Team fouls							
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Period ①	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>						
<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Period ③	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Extra periods							
Giocatore no.	Players	No.	Period	Fouls					
001	MAYER, F.	4	∞	P					
002	JONES, M.	5	∞	P	P	P			
003	SMITH, E.	6	∞	P	U	P	P		
004	FRANK, Y.	7	X	T	P				
010	MANCE, L.	8	∞	P	P	U			
012	KING, H. (CAP)	9	∞	P	P				
014	WONG, P.	10							
015	RUSH, S.	11	X	P	P				
		12							
021	MARTINEZ, M.	13	X	P	P	P	P	T	
022	SANCHEZ, N.	14	X	P	P	P	P	U	
024	MANDS, K.	15	X	P	U				
Coach		LORR, A.		C. B.					
Assistant Coach		MONTA, B.							

Figura 10 - Squadre sul referto

## B.7 Minuti di sospensione

**B.7.1** I minuti di sospensione concessi durante ciascuna semi-gara e nei tempi supplementari devono essere registrati sul referto tracciando una grande 'X' nelle caselle appropriate, sotto il nome della squadra.

**B.7.2** Alla fine di ogni periodo e di ogni tempo supplementare, le caselle inutilizzate devono essere annullate con due linee orizzontali parallele.

## B.8 Falli

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

**B.8.2** I falli commessi da allenatori, vice-allenatori, sostituti e persone al seguito della squadra possono essere falli tecnici o da espulsione e devono essere registrati a carico dell'allenatore.

**B.8.3** La registrazione di tutti i falli deve essere effettuata come segue:



- B.8.3.1** Un fallo personale deve essere indicato con una 'P'.
- B.8.3.2** Un fallo tecnico a carico di un giocatore deve essere indicato con una 'T'.
- B.8.3.3** Un fallo tecnico a carico dell'allenatore per il suo comportamento antisportivo personale, sarà indicato con una 'C'. Un secondo simile fallo tecnico sarà indicato con una 'C', seguito da una 'D' nello spazio rimanente.
- B.8.3.4** Un fallo tecnico a carico dell'allenatore per qualsiasi altra ragione dovrà essere indicato con una 'B'.
- B.8.3.5** Un fallo antisportivo deve essere indicato con una 'U'. Un secondo fallo antisportivo sarà indicato anche con una 'U', seguito da una 'D' negli spazi rimanenti.
- B.8.3.6** Un fallo da espulsione deve essere indicato con una 'D'.
- B.8.3.7** Qualsiasi fallo che comporti un tiro(i) libero(i), sarà indicato con l'aggiunta del corrispondente numero di tiri liberi (1, 2 o 3) accanto alla 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.
- B.8.3.8** Tutti i falli a carico di entrambe le squadre che comportino sanzioni della stessa gravità e compensate come previsto dall'Art. 42 (Situazioni speciali) dovranno essere indicati con l'aggiunta di una piccola 'c' accanto a 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.
- B.8.3.9** Al termine di ogni periodo, il segnapunti traccerà una marcata linea tra gli spazi che sono stati usati e quelli che non lo sono ancora.

Al termine della gara, annullerà gli spazi rimanenti con una marcata linea orizzontale.

**B.8.3.10 Esempi di falli da espulsione**

I falli da espulsione a carico di allenatori, vice-allenatori, sostituti e persone al seguito della squadra per aver lasciato l'area della panchina (Art. 39) devono essere registrati come mostrato sotto. In tutti i rimanenti spazi per i falli della persona espulsa, deve essere tracciata una 'F'.

Se viene espulso solo l'allenatore:

Coach	LODR, A.	D	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.			

Se viene espulso solo il vice-allenatore:

Coach	LDOR, A.	B.		
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

Se vengono espulsi entrambi:

Coach	LDOR, A.	D	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

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

003	SMITH, E.	6	⊗	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

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

002	JONES, M.	5	⊗	T	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	F
-----	-----------	---	---	---	----------------	----------------	----------------	---

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

015	RUSH, S.	11	×	T	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>4</sub>	F
-----	----------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

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

Coach	LDOR, A.	B.		
Assistant Coach	MONTA, B.			

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

**B.8.3.11** Un fallo da espulsione a carico di un sostituto (non dipendente dall'Art. 39) si dovrà registrare come segue:

001	MAYER, F.	4	⊗	D		
-----	-----------	---	---	---	--	--

E

Coach	LDOR, A.	B	
Assistant Coach	MONTA, B.		

**B.8.3.12** Un fallo da espulsione a carico di un vice-allenatore (non dipendente dall'Art. 39) si dovrà registrare come segue:

Coach	LDOR, A.	B	
Assistant Coach	MONTA, B.	D	

**B.8.3.13** Un fallo da espulsione a carico di un giocatore escluso dopo il suo quinto fallo (non dipendente dall'Art. 39) si dovrà registrare come segue:

015	BUSH, S.	11	×	T	P	P	P	P	0
-----	----------	----	---	---	---	---	---	---	---

E

Coach	LDOR, A.	B	
Assistant Coach	MONTA, B.		

**B.9** Falli di squadra

**B.9.1** Per ogni periodo, sono presenti quattro spazi (immediatamente sotto il nome della squadra e sopra i nomi dei giocatori) sul referto per registrare i falli di squadra.

**B.9.2** Quando un giocatore commette un fallo personale, tecnico, antisportivo o da espulsione, il segnapunti deve registrare il

fallo a carico della squadra di quel giocatore tracciando una grande 'X' negli spazi appositi, in successione.

### B.10 **Punteggio progressivo**

**B.10.1** Il segnapunti dovrà tenere una registrazione cronologica progressiva dei punti segnati da entrambe le squadre.

**B.10.2** Ci sono quattro colonne per il punteggio progressivo nel referto di gara.

**B.10.3** Ciascuna colonna è divisa a sua volta in quattro colonne.

Le due colonne sulla sinistra sono per la squadra 'A' e quelle sulla destra per la squadra 'B'. Le colonne centrali vengono usate per il punteggio progressivo (160 punti) delle due squadre.

Il segnapunti deve:

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

**B.11** Punteggio progressivo: Ulteriori istruzioni

**B.11.1** Un tiro da tre punti segnato da un giocatore deve essere registrato tracciando un cerchio attorno al numero del giocatore.

**B.11.2** Un canestro realizzato accidentalmente da una squadra nel proprio canestro deve essere registrato come segnato dal capitano in campo della squadra avversaria.

**B.11.3** Punti segnati quando la palla non entra nel ca-

	A	B
	1	0
	2	0
3	3	0
4	4	0
5	5	0
6	6	0
7	7	0
8	8	0
9	9	0
10	10	0
11	11	0
12	12	0
13	13	0
14	14	0
15	15	0
16	16	0
17	17	0
18	18	0
19	19	0
20	20	0
21	21	0
22	22	0
23	23	0
24	24	0
25	25	0
26	26	0
27	27	0
28	28	0
29	29	0
30	30	0
31	31	0
32	32	0
33	33	0
34	34	0
35	35	0
36	36	0
37	37	0
38	38	0
39	39	0
40	40	0

**Figura 11**  
**Punteggio**  
**Progressivo**

nestro (Art. 31 - Interferenza sul canestro e sulla palla) devono essere registrati come segnati dal giocatore che ha effettuato il tiro.

**B.11.4** Al termine di ogni periodo, il segnapunti tratterà un cerchio marcato (O) attorno all'ultimo numero dei punti segnati da ciascuna squadra e una linea orizzontale marcata sotto questi punti, come sotto il numero dei giocatori che hanno segnato questi ultimi punti.

**B.11.5** All'inizio di ciascun periodo il segnapunti continuerà a tenere una registrazione cronologica progressiva dei punti segnati dal punto di interruzione.

**B.11.6** Ogni qualvolta sia possibile, il segnapunti dovrebbe confrontare il punteggio progressivo con il tabellone segnapunti. Se c'è discordanza, e il suo punteggio è giusto, egli provvederà immediatamente a far correggere il tabellone. Se in dubbio o se una delle squadre contesta la correzione, deve informare il primo arbitro non appena la palla diventa morta e il cronometro di gara viene fermato.

7	8	9	6
7	8	71	6
7	8	72	6
73	73		
74	74		
75	75		
77	77		
77	77		
78	78		
79	79		
80	80		

**Figura 12**  
**Chiusura**  
**del punteggio**

**B.12 Punteggio progressivo: Chiusura**

**B.12.1** Al termine della gara, il segnapunti tratterà due linee orizzontali marcate sotto il numero finale di punti di ciascuna squadra ed il numero dei giocatori che hanno segnato questi ultimi punti. Inoltre, tratterà una linea diagonale fino alla fine della colonna per annullare i rimanenti numeri (punteggio progressivo) di ogni squadra.

**B.12.2** Al termine di ogni periodo e dei tempi supplementari, il segnapunti registrerà il punteggio acquisito in quel periodo nell'apposito spazio nella parte inferiore del referto.

**B.12.3** Al termine della gara registrerà il punteggio finale e il nome della squadra vincente.

**B.12.4** Quindi il segnapunti registrerà sul referto il proprio cognome, in lettere maiuscole, dopo che la stessa cosa sia stata fatta dall'assistente segnapunti, dal cronometrista e dall'addetto ai ventiquattro secondi.

- B.12.5** Dopo la firma del secondo(i) arbitro(i), il primo arbitro deve essere l'ultimo ad approvare e firmare il referto. Questo atto pone fine all'amministrazione e al coinvolgimento con la gara.
- Nota:** Se uno dei capitani dovesse firmare il referto in caso di reclamo (usando lo spazio 'firma del capitano in caso di reclamo'), gli ufficiali di campo ed il secondo(i) arbitro(i) devono restare a disposizione del primo arbitro fino a che lo ritenga necessario.

Scorerskeeper	N. BAKER	Score	Period ①	A 12	B 10
Assistant scorerskeeper	D. SADDY	Period ②	A 18	B 17	
Timekeeper	R. GIBLAWC	Period ③	A 20	B 18	
2nd operator	K. AUSTIN	Period ④	A 15	B 25	
		Extra periods	A /	B /	
Referee	<i>M. G. ...</i>	Final Score	Team A 35	Team B 72	
Umpire 1	<i>[Signature]</i>	Umpire 2	<i>[Signature]</i>	Name of winning team	...HOLYERS
Captain's signatures in case of protest					

**Figura 13 - Parte inferiore del referto**

---

## C. PROCEDURA DI RECLAMO

---

Se una squadra ritiene che, nel corso di una manifestazione ufficiale FIBA, i propri interessi siano stati lesi da una decisione arbitrale [primo o secondo(i) arbitro(i)] o da un qualsiasi altro evento occorso durante la gara, deve procedere nel seguente modo:

**C.1** il capitano della squadra dovrà, immediatamente al termine della gara, informare il primo arbitro che la sua squadra contesta il risultato della gara firmando il referto nello spazio 'Firma del capitano in caso di reclamo'.

La sua affermazione sarà valida solo se il rappresentante ufficiale della federazione nazionale o del club confermerà il reclamo in forma scritta. Questo deve essere fatto entro i venti (20) minuti successivi al termine della gara.

Non sono necessarie spiegazioni dettagliate. È sufficiente scrivere: 'La federazione nazionale (o il club) X oppone reclamo al risultato della gara tra le due squadre X e Y'. Poi dovrà consegnare, come cauzione, una somma equivalente a 250 \$US al rappresentante della FIBA o al Presidente della Commissione Tecnica.

La federazione nazionale della squadra o il club in questione devono sottoporre all'attenzione del rappresentante FIBA o del Presidente della Commissione Tecnica il testo del reclamo entro un'ora dalla fine della partita.

Se il reclamo viene accettato la cauzione sarà restituita.

**C.2** Il commissario o il primo arbitro dovranno, entro l'ora successiva alla fine della gara, riferire del problema che ha causato il reclamo al rappresentante FIBA o al Presidente della Commissione Tecnica.

**C.3** Se la federazione nazionale della squadra o il club in questione o la federazione o il club degli avversari dovessero non essere d'accordo con la decisione della Commissione Tecnica, possono presentare un appello al Giurì d'Appello.

Per essere valido, l'appello deve essere presentato, in forma scritta, entro i venti (20) minuti successivi alla comunicazione

della decisione della Commissione Tecnica ed accompagnato da una somma, come cauzione, equivalente a 500 \$US.

Il Giurì d'Appello valuterà il reclamo in ultima istanza e la sua decisione sarà inappellabile.

#### **C.4**

Video, filmati, fotografie o altro materiale, visivo, elettronico, digitale o altro, non dovrà essere utilizzato per determinare o cambiare il risultato di una gara. L'uso di tale materiale è valido solo per determinare la responsabilità in casi di disciplina o a scopi didattici dopo la fine della gara.



---

## D. CLASSIFICA FINALE DELLE SQUADRE

---

### D.1 Procedura

La classifica delle squadre sarà stilata in base ai punti acquisiti, cioè 2 punti per ciascuna partita vinta, 1 punto per ciascuna partita persa (incluse quelle perse per inferiorità numerica) e 0 punti per le partite perse per forfait.

**D.1.1** Se ci sono due squadre a pari classifica, il risultato(i) della partita(e) fra le due squadre sarà usato per determinare la classifica.

**D.1.2** Nel caso in cui il computo totale dei punti segnati e subiti sia lo stesso nelle gare fra le due squadre, la classifica sarà determinata dal quoziente canestri considerando i risultati di tutte le gare giocate nel girone da entrambe le squadre.

**D.1.3** Se più di due squadre sono a pari merito, una ulteriore classifica sarà stabilita prendendo in considerazione solo i risultati delle partite tra le squadre che sono pari.

**D.1.4** Nel caso che ci siano ancora squadre a pari merito dopo la seconda classifica, allora il quoziente canestri sarà usato per determinare le posizioni, considerando solo i risultati delle gare fra le due squadre ancora a pari merito.

**D.1.5** Se ci sono ancora squadre a pari merito, le posizioni saranno determinate usando il quoziente canestri di tutte le gare giocate nel girone.

**D.1.6** Se in ogni caso, usando i criteri sopra citati, un pari merito fra più squadre si riduce ad un pari merito fra solo due squadre, la Procedura D.1.1 e D.1.2 sopraccitata verrà automaticamente applicata.

**D.1.7** Se si arriva ad un pari merito che riguarda più di due squadre, la procedura che inizia con D.1.3 sarà ripetuta.

**D.1.8** Il quoziente canestri sarà sempre calcolato con una divisione.

**D.2** Eccezione:

Se solo tre squadre prendono parte ad una competizione e la situazione non può essere risolta usando i criteri sopra ci-

tati (il quoziente canestri calcolato con una divisione è identico) allora i punti segnati determineranno la classifica.

Esempio:

Risultati tra A, B, C: A vs. B 82 - 75  
 A vs. C 64 - 71  
 B vs. C 91 - 84

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Differen. pun.	Quoziente
A	2	1	1	3	146 - 146	1,000
B	2	1	1	3	166 - 166	1,000
C	2	1	1	3	155 - 155	1,000

Quindi: 1° B - 166 punti realizzati  
 2° C - 155 punti realizzati  
 3° A - 146 punti realizzati

Nel caso le squadre siano ancora pari dopo aver utilizzato i sopraccitati criteri, verrà effettuato un sorteggio per determinare la classifica finale. Il metodo di sorteggio sarà deciso dal commissario o dalla competente autorità locale.

### D.3 Ulteriori esempi per determinare la classifica finale:

**D.3.1** Due squadre - stessi punti e solo uno scontro diretto.

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

Chi vince la gara tra A e B sarà primo e chi vincerà tra D e E sarà quarto.

**D.3.2** Due squadre nel girone - stessi punti e due gare giocate tra loro.

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

I risultati possibili sono:

**D.3.2.1** A vince le due gare:

Perciò: 1° A  
2° B

**D.3.2.2** Ciascuna squadra ha vinto una gara:

A vs. B 90 - 82

B vs. A 69 - 92

Differenza Canestri: A 152 - 151  
B 151 - 152

Quoziente Canestri: A 1,0066  
B 0,9934

Perciò 1° A  
2° B

**D.3.2.3** Ciascuna squadra ha vinto una gara:

A vs. B 90 - 82

B vs. A 70 - 62

Le due squadre hanno la stessa differenza canestri (152 - 152) e lo stesso quoziente canestri (1,000).

La classifica verrà determinata considerando il quoziente canestri risultante da tutte le gare giocate nel girone.

**D.3.3** Più di tre squadre sono pari merito:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5
Risultati tra A, B, C:			A vs. B	82-75
			A vs. C	77-80
			B vs. C	88-77

### Classifica finale:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Diff. canestri	Quoz. canestri
A	2	1	1	3	159 - 155	1,0258
B	2	1	1	3	163 - 159	1,0251
C	2	1	1	3	157 - 165	0,9515
Perciò		1°	A			
		2°	B			
		3°	C			

Se vi è ancora parità tra le tre squadre nel quoziente canestri, la classifica verrà determinata considerando i risultati di tutte le loro gare giocate nel girone.

#### D.3.4 Un certo numero di squadre si trova in parità:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

La classifica sarà stabilita prendendo in considerazione solo i risultati delle gare giocate tra le squadre in parità.

Ci sono due possibilità:

Squadra	I.		II.	
	Vinte	Perse	Vinte	Perse
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2

Nel caso I: 1° A, B, C, D, saranno determinati come nell'esempio D.3.3, sopra riportato.

Nel caso II: la classifica di A e B, C e D, sarà determinata come nell'esempio D.3.2, sopra riportato.

Una squadra che, senza una valida ragione, non si presenta per una gara programmata o si ritira dal campo prima della fine della gara perderà la partita per forfait e riceverà zero (0) punti in classifica.

Inoltre, la commissione tecnica può decidere di retrocedere la squadra all'ultimo posto in classifica. Questa sanzione è automatica in caso di ripetute violazioni da parte della stessa squadra. In ogni caso i risultati delle gare giocate da questa squadra sono validi per stilare una classifica generale della competizione.

---

## E. SOSPENSIONI TELEVISIVE

---

### E.1 **Definizione**

Ciascun ente organizzatore di una competizione può autonomamente decidere se consentire sospensioni televisive e, se sì, di quale durata (60, 75, 90 o 100 secondi).

### E.2 **Regola**

**E.2.1** È possibile una (1) sospensione televisiva per ogni periodo in aggiunta alle normali sospensioni. Le sospensioni televisive non sono possibili nei tempi supplementari.

**E.2.2** La prima sospensione (di squadra o televisiva) di ciascun periodo, sarà di 60, 75, 90 o 100 secondi di durata.

**E.2.3** La durata di tutte le altre sospensioni in un periodo sarà di sessanta (60) secondi.

**E.2.4** Entrambe le squadre avranno diritto a due (2) normali sospensioni durante la prima semi-gara e a tre (3) normali sospensioni durante la seconda.

Queste possono essere richieste in ogni momento durante la gara e possono durare:

- 60, 75, 90 o 100 secondi, se considerata come sospensione televisiva, cioè come la prima di un periodo (vedi E.2.2. sopra), o
- Sessanta (60) secondi, se non considerata come sospensione televisiva, cioè richiesta da una delle due squadre dopo la concessione della sospensione televisiva.

### E.3 **Procedura**

**E.3.1** Idealmente, le sospensioni televisive dovrebbero essere effettuate con cinque (5) minuti rimanenti in quel periodo. Tuttavia, **non** c'è alcuna garanzia che questo possa succedere.

**E.3.2** Se nessuna delle due squadre ha richiesto una sospensione prima degli ultimi cinque (5) minuti del periodo, allora si dovrà effettuare una sospensione televisiva alla prima opportunità, quando la palla è morta e il cronometro di gara è fermo. Questo time-out non sarà addebitato a nessuna delle due squadre.

- E.3.3** Se ad una delle due squadre viene concessa una sospensione prima degli ultimi cinque (5) minuti del periodo, allora questa sospensione sarà utilizzata come sospensione televisiva. Questa sospensione conterà sia come sospensione televisiva che come una delle sospensioni per la squadra che ne ha fatto richiesta.
- E.3.4** Seguendo questa procedura, ci sarebbero da un minimo di una (1) sospensione in ogni periodo ad un massimo di sei (6) sospensioni nella prima semi-gara ed un massimo di otto (8) sospensioni nella seconda.

FINE delle REGOLE  
e delle  
PROCEDURE DI GIOCO





---

## INDICE ANALITICO

---

Allenatore.....	15
doveri e diritti.....	15
espulso.....	54
fallo tecnico.....	57
firma del referto.....	85
Arbitro.....	69
cronometro.....	76
disaccordo.....	69
doveri.....	69
infortunio.....	70
posizione.....	20
poteri.....	69
primo.....	68
punteggio.....	76
segnalazioni:	
amministrazione.....	76
amministrazione dei tiri liberi.....	81
comunicazione al tavolo.....	78
cronometro.....	76
punteggio.....	69
segnalazioni per falli.....	79
violazioni.....	77
tempo e luogo delle decisioni.....	69
Area	
dei tre secondi.....	7
delle panchine delle squadre.....	8
di tiro da tre punti.....	7
Assistente segnapunti.....	72
Atto di tiro.....	24
Attrezzature.....	10
Bloccaggio.....	49
Blocco.....	48
Campo	
dimensioni.....	5

Linee .....	5
Campo di gioco.....	5
Canestro .....	5
attraversare da sotto .....	25
cambio nel terzo periodo.....	18
palla all'interno .....	25
proprio / degli avversari.....	5
realizzazione .....	25
scelta.....	18
valore .....	25
Capitano .....	15
che assume le funzioni di allenatore .....	16
doveri e diritti.....	15
sostituto del.....	16
Cerchio centrale.....	7
Cilindro.....	44
Classifica finale delle squadre .....	95
Colore delle maglie .....	13
Commissario.....	68
Componente della squadra:	
autorizzato a giocare.....	11
divisa.....	12
partecipazione a gara .....	11
Contatto .....	44
Contatto personale .....	44
Cronometrista .....	72
Errori correggibili.....	64
Fallo .....	44
antisportivo.....	52
bonus .....	60
compensazione.....	61
da espulsione.....	53
di squadra .....	60
doppio .....	52
personale .....	51
quinto di un giocatore.....	60
rissa .....	58

situazione di penalità .....	60
situazioni speciali .....	61
tecnico.....	55
tecnico di persona al seguito della squadra .....	57
tecnico di un allenatore .....	57
tecnico di un giocatore .....	56
<b>Gara</b>	
inizio .....	18
persa per forfait .....	32
persa per inferiorità numerica .....	33
termine .....	18
<b>Giocatore</b> .....	11
caduto .....	37
che commette il quinto fallo.....	60
che diventa sostituto .....	11
equipaggiamento .....	12
escluso .....	11
fuori campo .....	34
in aria .....	47
in atto di tiro .....	24
incaricato della rimessa .....	27
marcato da vicino .....	38
sdraiato .....	37
seduto sul terreno di gioco.....	37
<b>Gioco del post</b> .....	50
<b>Giro</b> .....	36
<b>Infortunio</b>	
di un arbitro .....	70
di un giocatore .....	14
<b>Interferenza sul canestro e sulla palla</b> .....	41
<b>Intervallo di gara</b> .....	17
<b>Linea centrale</b> .....	7
<b>Linee</b> .....	5
di tiro libero .....	7
perimetrali .....	6
<b>Maglie</b> .....	12
<b>Marcamento illegale da dietro</b> .....	50

Marcare	
un giocatore con la palla .....	46
un giocatore senza palla .....	47
Movimento continuo.....	24
Numeri sulle maglie .....	12
Otto secondi.....	38
Palla	
calciare.....	23
colpirla con il pugno .....	23
come si gioca .....	23
controllo:	
continua.....	23
inizia .....	23
termina .....	23
dentro il canestro .....	25
entra da sotto .....	25
entra nel proprio canestro .....	25
fuori campo .....	34
morta.....	18, 19
nella zona d'attacco .....	38
nella zona di difesa .....	40
ritorno in zona di difesa .....	40
status .....	18
viva.....	18
Palleggio .....	35
inizio.....	35
presa difettosa.....	35
termine .....	35
Panchina	
scelta.....	18
Pantaloncini .....	12
Partita di pallacanestro .....	5
Passi .....	36
piede perno .....	36
Periodo:	
inizio.....	18
termine .....	18

Piede perno .....	36
Posizione legale di difesa .....	45
Presa difettosa .....	35
Principio del cilindro .....	44
Principio della verticalità .....	45
Procedura di reclamo .....	93
Punteggio di parità .....	17
Quattro falli di squadra .....	60
Referto ufficiale .....	82, 83
Regole di comportamento .....	55
Rimessa in gioco .....	25
Salto a due	
definizione .....	20
possessione alternata .....	21
procedura .....	20
situazioni .....	21
Scaldamuscoli .....	12
Schiacciata .....	24
Segnalazioni arbitrali .....	76
Segnapunti .....	71
Semicirconferenze .....	7
Sfondamento .....	49
Sospensione .....	27
inizio .....	28
inizio opportunità .....	28
televisiva .....	100
termine .....	28
termine opportunità .....	28
Sostituto .....	11
Sostituzione .....	30
del tiratore dei tiri liberi .....	31
inizio opportunità .....	30
termine opportunità .....	30
Spinta .....	51
Squadra .....	5
vincente .....	5
Squadre .....	11

T-shirt.....	12
Tempi supplementari.....	17
Tempo di gioco.....	17
Tiro a canestro.....	24
inizio.....	24
termine.....	24
Tiro libero.....	62
blocco di tiri liberi.....	62
definizione.....	62
giocatore designato per i tiri liberi.....	62
giocatori negli spazi.....	63
occupazione degli spazi.....	63
violazione.....	62, 63
Tocco.....	24
Trattenuta.....	50
Tre secondi.....	37
Ufficiali di campo.....	68
Ventiquattro secondi.....	39
addetto al.....	74
azzeramento per errore.....	40
regola.....	39
suono errato.....	40
Violazioni.....	34
Violenza.....	55
Zona	
d'attacco.....	38
di difesa.....	38

ESTRATTO DELL'APPENDICE  
"ATTREZZATURE  
PER LA PALLACANESTRO"

**Traduzione conforme al  
"Regolamento Ufficiale FIBA"  
Parigi, Francia, 12 giugno 2004**

**In vigore dal 1° settembre 2004**





---

## ATTREZZATURE PER LA PALLACANESTRO

---

### 1. Tabelloni e sostegni dei tabelloni

- 1.1 I tabelloni devono essere di materiale trasparente (preferibilmente di vetro di sicurezza temperato, costruiti in un solo pezzo. I tabelloni costruiti con altri materiali, non trasparenti, devono essere dipinti di bianco.
- 1.2 Le dimensioni dei tabelloni devono essere di m. 1,80 in orizzontale e di m. 1,05 in verticale.
- 1.3 **Tutte** le linee sui tabelloni devono essere tracciate come segue:
- In bianco, se i tabelloni sono trasparenti
  - In nero in tutti gli altri casi
  - Larghezza cm. 5
- 1.4 La superficie frontale dei tabelloni deve essere piana e disegnata come segue (figura 1):

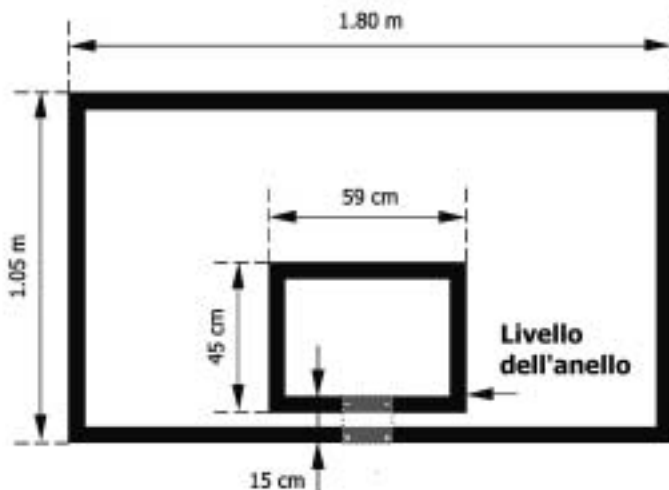
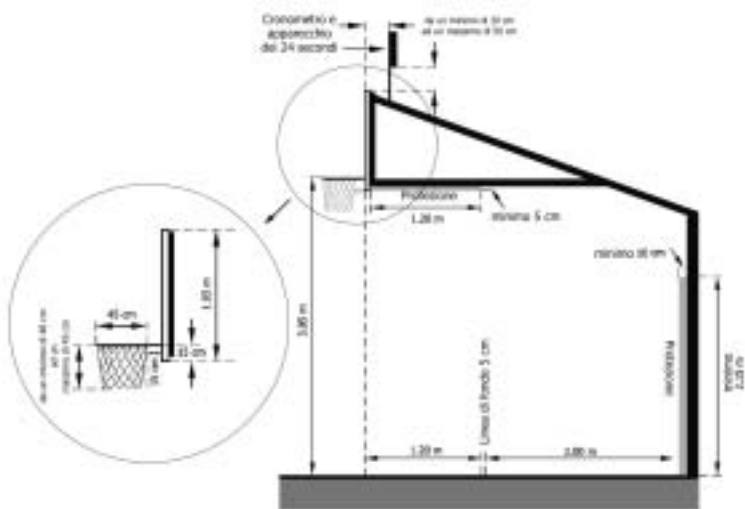


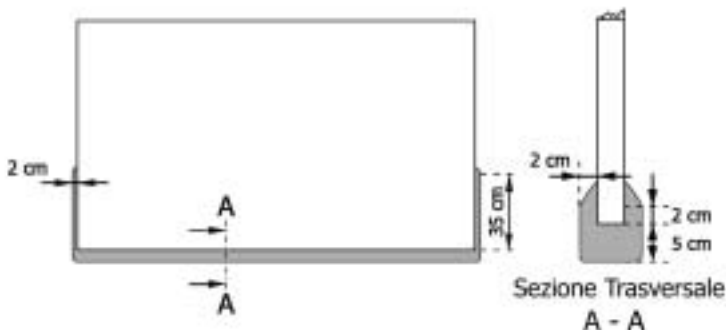
Figura 1 - Bordi regolamentari del tabellone

- 1.5** I tabelloni devono essere montati saldamente sulla struttura di sostegno nel modo seguente (figura 2):
- A fondo campo, perpendicolari al terreno di gioco e paralleli alle linee di fondo.
  - I loro centri devono cadere nelle perpendicolari passanti per i punti di mezzo delle linee di fondo ed a m. 1,20 dal bordo interno del punto medio di queste.



**Figura 2 - Sostegni regolamentari del tabellone**

- 1.6** I tabelloni devono essere provvisti nel bordo inferiore ed in parte dei laterali di una protezione come segue (figura 3):



**Figura 3 - Protezione del tabellone**

**1.7** I sostegni dei tabelloni devono avere le seguenti caratteristiche (figura 2):

- La parte frontale dei sostegni (inclusa la protezione) deve essere a una distanza minima di almeno m. 2 dal bordo esterno delle linee di fondo. Deve essere di un colore brillante in contrasto con lo sfondo in modo da renderla chiaramente visibile ai giocatori.
- Il sostegno del tabellone deve essere assicurato al terreno in modo da evitare spostamenti.
- Ogni sostegno del tabellone ed il dietro deve essere protetto, nella sua parte inferiore, per m. 1,20 a partire dalla parte anteriore del tabellone. Lo spessore minimo delle protezioni deve essere di cm. 5 e deve essere della stessa densità delle protezioni usate per i tabelloni.
- Tutte le strutture di sostegno del tabellone devono avere le basi completamente protette sino ad un'altezza minima di m. 2,15 dal terreno di gioco. Lo spessore minimo della protezione deve essere di 10 cm.

**1.8** La protezione deve essere costruita in modo da evitare che un arto possa rimanervi incastrato.

## **2. Canestri**

I canestri includono gli anelli e le retine (figura 4).

## 2.1 **Gli anelli** devono essere costruiti come segue:

- Il materiale deve essere acciaio pieno, con un diametro interno di cm. 45, verniciato in arancione.
- Il ferro degli anelli deve avere un diametro minimo di cm. 1,6 e massimo di cm. 2. Gli anelli devono inoltre essere provvisti di un sistema che permetta di fissare la retina in modo da impedire che le dita possano rimanervi incastrate.
- La retina deve essere attaccata all'anello in 12 punti equidistanti. Il sistema di montaggio della retina deve essere tale da non presentare parti appuntite o spazi in cui le dita possano rimanere incastrate.
- Gli anelli devono essere fissati alla struttura del tabellone in modo tale che **nessuna forza applicata sull'anello venga trasmessa direttamente al tabellone**. Non ci deve, quindi, essere contatto diretto tra la struttura di sostegno dell'anello e il tabellone (vetro o altro materiale trasparente).

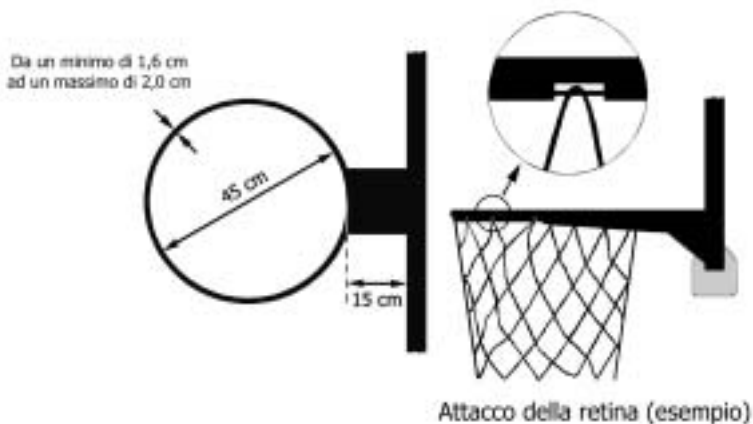
Tuttavia, gli spazi devono essere abbastanza piccoli da impedire che un dito (dita) possa rimanervi incastrato.

- Il bordo superiore dell'anello deve essere orizzontale ad una distanza di m. 3,05 dal pavimento ed equidistante dai due bordi verticali del tabellone.
- Il punto del bordo interno dell'anello più vicino al tabellone deve distare cm. 15 dalla superficie frontale del tabellone.

## 2.2 Possono essere utilizzati **anelli sganciabili a pressione**.

## 2.3 **Le retine** devono avere le seguenti caratteristiche:

- Devono essere di corda bianca, sospese agli anelli e concepite in modo tale da rallentare momentaneamente l'uscita della palla attraverso il canestro. Le retine devono essere di lunghezza compresa tra cm. 40 (minimo) e cm. 45 (massimo).
- La retina deve avere 12 punti di aggancio all'anello.
- La parte superiore della retina deve essere semi rigida in modo da impedire:
  - o alla retina di ritornare su attraverso l'anello, creando un possibile intreccio,
  - o alla palla di rimanere bloccata nella retina o di esserne ricacciata fuori.



**Figura 4 - Canestro regolamentare**

### 3. Pallone di gioco

- 3.1 La palla deve essere sferica e di colore arancione approvato.
- 3.2 La sua superficie esterna deve essere di cuoio, gomma o materiale sintetico.
- 3.3 La palla deve essere gonfiata ad una pressione tale che lasciata cadere sul terreno di gioco da un'altezza di circa m. 1,80, misurata dalla parte inferiore della palla, rimbalzi ad un'altezza compresa tra m. 1,20 (minimo) e m. 1,40 (massimo), misurata dalla parte superiore.
- 3.4 Deve avere otto (8) spicchi di forma tradizionale e scanalature nere, di larghezza non superiore a cm. 0,635.
- 3.5 La palla deve avere:
- per le competizioni maschili, una circonferenza compresa tra cm. 74,9 (min.) e cm. 78 (max.) (formato nr. 7). Il suo peso deve essere compreso tra gr. 567 (min.) e gr. 650 (max.).
  - per le competizioni femminili, una circonferenza compresa tra cm. 72,4 (min.) e cm. 7,37 (max.) (formato nr. 6). Il suo peso deve essere compreso tra gr. 510 (min.) e gr. 567 (max.).

**3.6** La squadra ospitante deve fornire all'arbitro almeno due palloni usati, aventi le caratteristiche sopra menzionate. Il primo arbitro è l'unico a giudicare della loro regolarità. Nel caso in cui entrambi i palloni risultino inadeguati, l'arbitro può sceglierne uno fornito dalla squadra ospitata o uno di quelli usati durante il riscaldamento.

#### **4. Attrezzatura tecnica**

La squadra ospitante deve mettere a disposizione degli Arbitri e degli Ufficiali di Campo la seguente attrezzatura tecnica:

##### **4.1 Cronometro di gara e cronometro per le sospensioni.**

**4.1.1** Il cronometro di gara deve essere usato per misurare i tempi (periodi) di gioco e gli intervalli tra di essi; deve essere posto in modo chiaramente visibile a tutti coloro che sono coinvolti nella gara, inclusi gli spettatori.

**4.1.2** Il cronometro per le sospensioni deve essere utilizzato per le sospensioni.

**4.1.3** Se il cronometro principale è situato sopra il centro del campo di gioco, è obbligatorio che ce ne sia un duplicato sincronizzato su ciascun lato di fondo campo ad una altezza sufficiente da essere chiaramente visibile a tutti i partecipanti alla gara, inclusi gli spettatori; ognuno di essi deve indicare il tempo residuo di gioco.

##### **4.2 Apparecchiatura dei 24 secondi**

**4.2.1** L'apparecchiatura dei 24" deve essere costituita da un pannello di controllo separata, che permetta il funzionamento dei display, i quali devono avere le seguenti caratteristiche:

- Conto alla rovescia digitale indicante il tempo.
- La capacità di arrestarsi, mostrando il tempo rimanente.
- Ripartire con il conteggio dal momento dell'interruzione.
- Poter essere tenuti spenti, se necessario.

**4.2.2** I display dei 24 secondi devono essere collocati come segue:

- Due display posti sopra o dietro ciascun tabellone ad una distanza compresa tra 30 e 50 cm. (fig. 2, fig. 5 A), oppure
- Quattro display posti sul pavimento uno per ogni angolo dietro ciascuna linea di fondo (figura 5 B), oppure
- Due display posti sul pavimento in diagonale. Il display sulla sinistra degli Ufficiali di Campo deve essere posto nel-

l'angolo più vicino. Entrambi i display devono essere due metri dietro ciascuna linea di fondo e due metri all'interno della estensione della linea laterale (figura 5 C).

- 4.2.3 I display devono essere chiaramente visibili dai partecipanti alla gara, inclusi gli spettatori.

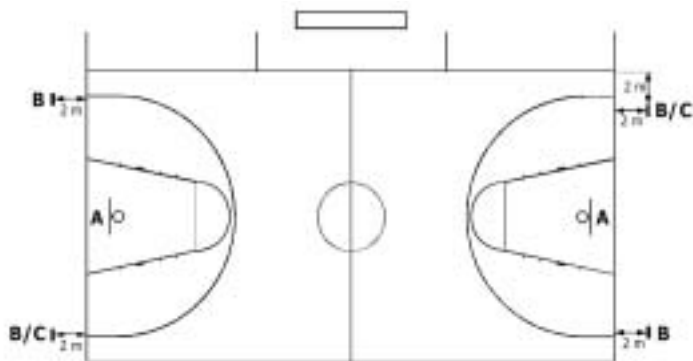


Figura 5 - Posizione dei display 24"

### 4.3 Segnali acustici

Fanno parte dell'attrezzatura tecnica almeno due dispositivi in grado di emettere segnali acustici **differenti e molto forti**:

- Un dispositivo usato sia dal cronometrista che dal segnapunti.  
Per il cronometrista dovrà suonare automaticamente alla fine del tempo di gioco di un periodo o di un supplementare. Per il segnapunti e il cronometrista dovrà avere la possibilità di essere azionato manualmente per richiamare l'attenzione degli arbitri e segnalare loro una richiesta di sospensione, di sostituzione ecc., per indicare che 50 secondi sono passati dall'inizio della sospensione o che c'è una situazione di errore correggibile.
- Un dispositivo usato dall'addetto all'apparecchio dei 24" che deve suonare automaticamente per indicare la fine del periodo di 24 secondi.

Entrambi i dispositivi devono essere sufficientemente potenti e facilmente udibili in situazioni sfavorevoli e rumorose.

#### **4.4 Tabellone indicatore del punteggio**

Deve esserci un tabellone indicatore del punteggio, visibile a tutti i partecipanti alla gara, compresi gli spettatori.

Il tabellone deve indicare come minimo:

- il tempo di gioco
- il punteggio
- il numero del periodo che si sta giocando
- il numero delle sospensioni richieste

#### **4.5 Referto di gara**

In tutte le principali competizioni ufficiali della FIBA, il referto di gara deve essere quello approvato dalla Federazione Internazionale di Pallacanestro.

#### **4.6 Palette indicatrici falli giocatori**

Devono essere messe a disposizione del segnapunti, essere di colore bianco con i numeri aventi almeno le dimensioni di cm. 20 in lunghezza e cm. 10 in larghezza, numerate da 1 a 5 (da 1 a 4 di colore nero e il numero 5 in rosso).

#### **4.7 Indicatori del raggiungimento falli di squadra.**

Devono essere messi a disposizione del segnapunti due indicatori di colore rosso che abbiano le dimensioni minime di cm. 20 in larghezza e cm. 35 in altezza e costruiti in modo tale che, quando vengono esposti sul tavolo degli ufficiali di campo, siano chiaramente visibili ai partecipanti alla gara, compresi gli spettatori.

Possono essere usate anche apparecchiature elettroniche o elettriche, purché abbiano le caratteristiche menzionate in questo articolo.

#### **4.8 Indicatore dei falli di squadra**

Un'apposita apparecchiatura deve indicare il numero dei falli di squadra fino a 5 per indicare che una squadra ha raggiunto lo status di penalità. (Art. 41 - Falli di squadra - Penalità)

#### **4.9 Indicatore di possesso**

Un'apposita apparecchiatura visibile, elettronica o manuale, deve segnalare la squadra che ha diritto alla palla per la rimessa in gioco a seguito del **possesso alternato**.



## 5. Impianti e attrezzature per le principali competizioni ufficiali FIBA.

Gli impianti e le attrezzature richiesti per le seguenti competizioni ufficiali sono soggetti all'approvazione da parte della FIBA: Tornei Olimpici; Campionati del Mondo Maschili, Femminili, Giovanili maschili e femminili; Campionati Continentali Maschili, Femminili e Giovanili maschili e femminili.

Gli standard sopra richiesti sono comunque consigliati per tutte le altre competizioni.

5.1 Tutti gli **spettatori** devono essere seduti a una distanza minima di m. 5 dal bordo esterno delle linee delimitanti il campo di gioco.

5.2 **Il campo di gioco** deve essere:

- Costruito in legno.
- Delimitato da una linea perimetrale larga cm. 5.
- Delimitato da un'ulteriore fascia di delimitazione (figura 6) tracciata in un colore marcato e contrastante e di larghezza non inferiore a m. due. Il colore di quest'ulteriore linea deve essere uguale a quella del cerchio centrale e delle aree dei 3 secondi.

5.3 Durante le gare devono essere presenti **addetti alla pulizia** del campo, due per ciascuna metà del campo di gioco.

5.4 **I tabelloni** devono essere di vetro di sicurezza temperato.

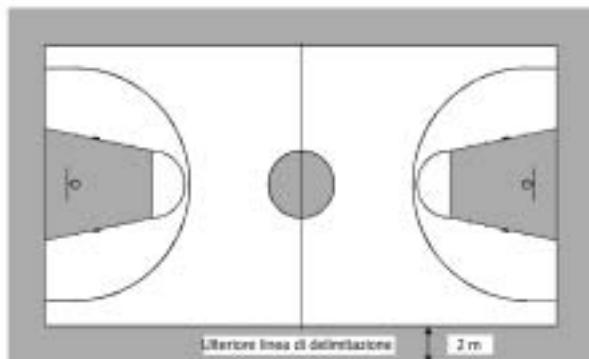


Figura 6 - Campo di gioco per le principali manifestazioni ufficiali FIBA

- 5.5 La palla** deve essere di cuoio. Gli organizzatori devono fornire almeno 12 palloni della stessa marca e caratteristiche per la fase di riscaldamento prima dell'inizio della gara.
- 5.6 L'illuminazione** del campo di gioco deve essere di almeno 1.500 lux: questo valore deve essere misurato ad un'altezza di m. 1,5 dal campo di gioco. L'illuminazione deve soddisfare le esigenze delle riprese televisive.
- 5.7 Il campo di gioco** deve essere equipaggiato con le seguenti attrezzature elettroniche che devono essere chiaramente visibili dal tavolo degli ufficiali di campo, dal terreno di gioco, dalle panchine delle squadre e da tutti coloro che sono coinvolti nella gara, compresi gli spettatori.
- 5.7.1 Due grandi tabelloni segnapunti**, uno su ciascun lato di fondo campo (figura 7):
- Un tabellone (cubo) posto sopra il centro del campo non esclude la necessità di avere i due tabelloni descritti sopra.



Figura 7 - Tabellone per le principali manifestazioni ufficiali FIBA

- Un pannello di controllo deve essere a disposizione del cronometrista ed un altro pannello separato deve essere a disposizione dell'assistente del segnapunti.
- I tabelloni devono contenere un cronometro chiaramente visibile con conteggio decrescente digitale, con un dispositivo che emetta automaticamente un FORTISSIMO segnale acustico al termine del tempo di gioco di ciascun periodo o supplementare.
- Il cronometro di gara ed il display segnapunti devono avere una altezza minima di cm. 30
- I cronometri devono essere completamente sincronizzati e devono visualizzare durante la gara il tempo di gioco rimanente.
- Durante gli ultimi 60 secondi di ciascun periodo o tempo supplementare, il tempo di gioco rimanente deve essere indicato in secondi e decimi di secondo.
- Uno di questi cronometri verrà scelto dal primo arbitro come il cronometro di gara.
- I tabelloni segnapunti devono anche indicare (figura 7):
  - Il numero di ciascun giocatore e, preferibilmente, i relativi nominativi.
  - I punti segnati da ciascuna squadra e, preferibilmente, da ciascun giocatore.
  - I falli commessi da ciascun giocatore della squadra (ciò non elimina l'obbligo da parte del segnapunti di usare le palette per indicare il numero dei falli);
  - Il numero dei falli di squadra da 1 a 5 (con la possibilità di fermarsi al massimo fino a 5).
  - Il numero del periodo da 1 a 4 e E per un supplementare.
  - Il numero delle sospensioni da 0 a 3.

**5.7.2** Un **apparecchio dei 24 secondi** (figura 8) con un cronometro aggiuntivo di gara e una luce di colore rosso vivo deve essere posto sopra il tabellone tra cm. 30 e cm. 50 dietro ciascun tabellone (figura 2).

- L'apparecchio dei 24" deve essere automatico, con conteggio decrescente digitale, indicare il tempo in secondi e po-

ter emettere **automaticamente un fortissimo segnale acustico** per indicare la fine del periodo dei 24 secondi.

- Gli apparecchi dei 24" devono essere collegati con il cronometro principale di gara in modo che:
  - quando il cronometro di gara si **ferma**, anche gli apparecchi dei 24" si devono **fermare**.
  - quando il cronometro di gara parte, gli apparecchi dei 24" devono avere la possibilità di partire manualmente.
  - quando gli apparecchi dei 24" si fermano e suonano, il cronometro di gara **continui** e possa essere fermato, se necessario.
- I colori dei numeri visualizzati dall'apparecchio dei 24" e dal cronometro di gara devono essere differenti.
- Il cronometro aggiuntivo di gara deve rispettare le specifiche di cui sopra.
- La luce elettrica posta sopra e dietro ciascun tabellone deve:
  - essere sincronizzata con il cronometro di gara in modo da accendersi in concomitanza con il segnale acustico emesso quando scade il tempo di gioco di ciascun periodo o supplementare.
  - essere sincronizzata con l'apparecchio dei 24" in modo da accendersi in concomitanza con il segnale acustico emesso quando scadono i 24 secondi.



Figura 8 - Cronometro di gara e apparecchio dei 24 secondi per le principali competizioni FIBA





# FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

Si riportano le decisioni assunte dal Consiglio Federale del 26 luglio 2004 e valide per l'Anno Sportivo 2004-'05 riguardanti i seguenti articoli:

## Art. 4 - Squadre

In tutte le gare possono essere iscritti a referto 10 giocatori.

Solo nel Campionato di Serie A maschile e nell'attività giovanile (rispettando le D.O.A.) possono essere iscritti 12 giocatori.

La numerazione consentita sulle maglie è:

- dal 4 al 20 per i Campionati senior
- dal 4 al 50 nell'attività giovanile.

## Art. 7 - Allenatore

All'allenatore o al vice-allenatore, ma non contemporaneamente a tutti e due, è permesso di rimanere in piedi durante la gara e di rivolgersi ai propri giocatori rimanendo all'interno dell'area panchina.



