

# REGOLAMENTO UFFICIALE DELLA PALLACANESTRO 2004

## INTERPRETAZIONI UFFICIALI

### *Settore Tecnico Arbitrale C.I.A.*

*Il C.I.A., attraverso il suo Settore Tecnico Arbitrale, nel confermare la validità di quanto in precedenza inviato all'intera categoria con lettera del luglio scorso e successiva **Interpretazione FIBA** riguardanti le sostanziali variazioni apportate al Regolamento Tecnico di gioco a far data dal 1° Settembre p.v., intende fornire un particolareggiato riesame delle variazioni articolo per articolo, al fine di porre tutti i tesserati nelle migliori condizioni per affrontare i prossimi impegni tecnici.*

#### **Art. 4 Squadre**

Un atleta è componente della squadra quando è iscritto a referto per una gara prima del suo inizio. Durante la gara, il componente della squadra è:

- giocatore, se si trova sul campo di gioco ed è autorizzato a giocare;
- sostituto, se non si trova in campo, ma è autorizzato a giocare;
- giocatore escluso, se ha commesso 5 falli e siede in panchina, non più autorizzato a giocare.

Durante ogni intervallo, i componenti della squadra autorizzati a giocare sono tutti giocatori.

Il numero di atleti iscrivibili a referto, come da delibera del C.F. del 26/7 u.s., sono confermati in dieci per tutti i Campionati, ad eccezione della Seria A e dei Campionati Giovanili, dove possono essere dodici.

Ogni squadra, opportunamente iscrivendoli a referto, può essere completata da:

- un allenatore ed un vice-allenatore;
- persone al seguito che possono partecipare alla gara con compiti specifici: accompagnatore, medico, massaggiatore, scorer, preparatore atletico, etc.

Chiarito il momento esatto in cui cambia lo status tra giocatore e sostituto e vv. nelle fasi di sostituzioni, è importante la collaborazione della squadra CIA per l'esatta procedura, nel corso della gara o durante le sospensioni o intervalli.

Nel primo caso, attraverso la chiara identificazione da parte dell'arbitro, negli altri casi mediante la comunicazione al tavolo da parte del sostituto: deve essere assolutamente chiaro il numero di maglia del giocatore che si ha intenzione di sostituire.

La numerazione delle maglie consentite e confermate con delibera del C.F. del 26/7 u.s. sono:

- 4 - 20 per i Campionati senior;
- 4 - 50 per i Campionati Giovanili, con invito rivolto alle Società di utilizzare numerazioni formate da unità e decine da 1 a 5.

## **Art. 5 Giocatori - Infortunio**

E' cancellata la possibilità di mantenere in campo un giocatore infortunato, dopo che sia stato soccorso, al prezzo di una sospensione. Il fatto che siano trascorsi i 15" regolamentari o che sia stato soccorso preclude al giocatore infortunato la possibilità di rimanere in campo.

Un giocatore infortunato, non ancora soccorso, può rimanere in campo, se curato in tempo, nel corso della sospensione richiesta da una delle due squadre, precedentemente o nello stesso momento.

### **Esempio 1:**

A/4 appare infortunato, il gioco viene fermato, trascorsi i 15" il giocatore riceve cure, l'allenatore chiede sospensione.

### **Interpretazione:**

La sospensione viene concessa e consumata, ma al termine della stessa A/4 non può rientrare nemmeno se curato e pronto a giocare.

### **Esempio 2:**

Un allenatore chiede sospensione, mentre il gioco prosegue; A/4 si infortuna ed il tempo viene fermato per questo o per un qualunque altro motivo.

### **Interpretazione:**

La sospensione viene concessa e consumata; se nel corso della stessa A/4 viene curato e può riprendere a giocare, ciò è consentito.

### **Esempio 3:**

In un'azione di gioco, a seguito di un contatto, di una violazione o altro caso, A/4 si infortuna ed il gioco viene fermato. Un allenatore chiede immediatamente sospensione; se nel corso della stessa A/4 viene curato e può riprendere a giocare, ciò è consentito.

### **Interpretazione:**

La sospensione viene concessa e consumata; se nel corso della stessa A/4 viene curato e può riprendere a giocare, ciò è consentito.

Tutte le persone iscritte a referto possono, con il permesso dell'arbitro, entrare sul terreno di gioco per portare soccorso al giocatore infortunato. Ovviamente l'arbitro farà attenzione ad autorizzare l'ingresso al numero minimo di persone necessario al caso.

Il medico è l'unica persona che, se osserva nell'infortunio una gravità particolare da richiedere immediatezza d'intervento, può entrare sul terreno di gioco senza attendere l'autorizzazione.

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

Con delibera del C.F. del 26/7 u.s., viene confermata per tutti i Campionati la possibilità per l'allenatore o per il suo vice, ma non per tutti e due contemporaneamente, di rimanere in piedi e conferire con i giocatori, nel corso della gara, rimanendo all'interno dell'area della panchina.

Nei casi non stabiliti dalle regole, ora è l'allenatore che designa il giocatore che deve effettuare i tiri liberi; prima era il capitano.

## **Art. 9 Inizio o termine del periodo o della gara**

E' stabilito che la squadra di casa (o prima nominata) avrà come propri la panchina ed il canestro alla sinistra del tavolo U.d.C., avendo di fronte il campo. Ne consegue che potrà riscaldarsi, prima del primo periodo, verso il canestro avversario, quello alla destra del tavolo.

Qualsiasi variazione di panchine e/o di canestri è consentita se le due squadre sono d'accordo.

Il cambio di campo prima dell'inizio del 3° periodo **deve** essere effettuato.

### **Esempio 1:**

Dopo l'inizio del 4° periodo, gli arbitri si accorgono che le squadre stanno giocando nelle direzioni sbagliate.

### **Interpretazione:**

Il gioco deve essere fermato, non appena possibile e senza causare uno svantaggio a nessuna delle due squadre. Le squadre devono scambiarsi i canestri; il gioco deve riprendere nella posizione diametralmente opposta, nel punto rispecchiante quello in cui era stato fermato. Qualunque punto segnato, tempo trascorso, falli addebitati, ecc., prima che il gioco venga fermato, rimane valido.

## **Art. 10 Status della palla**

La palla diventa morta ed il cronometro di gara verrà fermato anche quando suona il segnale dell'apparecchio dei 24", mentre una squadra ha il controllo della palla, per segnalare che la stessa non ha effettuato un tiro a canestro nel tempo previsto.

## **Art. 12 Salto a due e possesso alternato**

L'indicatore di possesso alternato, generalmente una freccia, viene gestito dal segnapunti. La responsabilità della sua corretta esposizione e gestione nel corso della gara è condivisa con gli arbitri. Al termine del 2° periodo, il segnapunti posizionerà la freccia nella posizione corretta per l'inizio del 3° periodo, prendendone nota.

Un solo salto a due è previsto nel corso della gara, quello per l'inizio del 1° periodo. E' possibile che sul salto a due iniziale la palla, legalmente giocata, immediatamente:

- finisca fuori campo toccata contemporaneamente da due avversari,
- si fermi bloccata in trattenuta da due o più avversari.

In casi simili, un nuovo salto a due sarà necessario, non essendo ancora stabilito il primo possesso. Molto probabilmente il cronometro di gara sarà già partito, e ciò è corretto.

La rimessa per possesso alternato termina, oltre ai casi già noti, anche quando sulla relativa rimessa, la palla (lanciata dal giocatore) direttamente si incastra nel sostegno del canestro (eccezione alla regola della rimessa normale).

Un fallo, da chiunque commesso, durante una rimessa per possesso alternato non fa perdere alla squadra che ne ha diritto la successiva rimessa per possesso alternato.

Il fallo sarà amministrato come previsto dalle regole.

Se un fallo si verifica durante una rimessa per possesso alternato per l'inizio di un periodo, dopo che la palla è diventata viva, ma prima che abbia toccato un giocatore in campo, questo fallo sarà sanzionato come commesso durante il tempo di gioco. La freccia rimarrà ferma.

## **Art. 17 Rimessa da fuori campo**

Viene rammentato che "le linee sono come muri". I giocatori non possono attraversare la verticalità delle linee per acquisire un vantaggio.

Inoltre, è precisato che il giocatore che effettua una rimessa in gioco deve passare la palla e non porgerla ad un compagno di squadra sul campo. Porgere la palla ad un giocatore in campo è violazione.

## **Art. 18 Sospensioni**

L'opportunità per la richiesta di una sospensione è ora più ampia; prevede che, nel caso di effettuazione di tiri liberi, ciò sia possibile fino al momento in cui la palla non è a disposizione del giocatore per il primo o unico tiro libero.

Essendo l'arbitro guida, da quest'anno, ad amministrare tutti i tiri liberi, al fine di rendere più funzionale la collaborazione con gli U.d.C., egli dovrà, dopo essere entrato nell'area, effettuata la prevista segnalazione (fase 1), mostrare la palla alzandola come quando necessario nelle rimesse perimetrali, un attimo prima di passarla al tiratore, battuta a terra come previsto.

La regola, inoltre, prevede che solo l'allenatore ed il sue vice siano autorizzati a richiedere sospensione, anche soltanto con un contatto visivo; non è più fondamentale recarsi al tavolo.

Per la richiesta, il Regolamento parla sempre di chiara segnalazione con le mani.

La sospensione inizia quando l'arbitro fischia, autorizzando la richiesta fatta al tavolo e dal tavolo.

## **Art. 19 Sostituzioni**

Ambedue le squadre possono richiedere sostituzione dopo una violazione da chiunque commessa.

L'opportunità per la richiesta di una sostituzione è ora più ampia; prevede che, nel caso di effettuazione di tiri liberi, ciò sia possibile fino al momento in cui la palla non è a disposizione del giocatore per il primo o unico tiro libero.

Chiariti i momenti in cui cambia lo status tra giocatore e sostituto, gli arbitri sono tenuti ad utilizzare correttamente il segnale n. 11 (Ingresso in campo) solo quando hanno individuato il giocatore che sta uscendo.

Altrettanto vale per il tavolo, nel caso di sostituzioni effettuate nel corso di sospensioni; devono esigere che il sostituto che chiede di poter entrare comunichi il numero del giocatore che intende sostituire.

Nel caso di sostituzioni effettuate, direttamente dalla panchina, senza avvisare il tavolo, gli U.d.C. devono semplicemente avvisare gli arbitri di quanto avvenuto; questi ultimi, non potendo e non dovendo ignorare tale comunicazione, si comporteranno di conseguenza.

## **Art. 28 Otto secondi**

Una variazione importante è quella relativa al conteggio degli 8" che non si azzerà quando la palla rimane a disposizione della stessa squadra per una rimessa nella propria zona di difesa a seguito di:

- palla fuori campo
- infortunio di un proprio giocatore
- qualsiasi situazione di possesso alternato
- sanzione di doppio fallo
- cancellazione di sanzioni uguali per le due squadre

Questa regola vale in tutti i Campionati, compresi quelli in cui il conteggio dei 24 secondi è effettuato dall'arbitro con la regola regionale.

Per il conteggio degli 8", l'apparecchio dei 24" può essere un aiuto, ma non è determinante a nessun fine per sanzionare violazione o meno. Vale il conteggio che l'arbitro, da anni, è tenuto a fare: i primi 3" mentalmente e gli altri 5" visivamente, sempre dietro la linea della palla.

Sulla rimessa conseguente, l'arbitro responsabile dell'amministrazione, prima di mettere la palla a disposizione del giocatore, indicherà chiaramente con la mano libera i secondi residui.

## **Art. 29 Ventiquattro secondi**

Altra variazione interessante riguarda il caso in cui un tiro, effettuato in prossimità dello scadere dei 24", con suono della sirena con palla in traiettoria a canestro, non colpisce l'anello.

La regola prevede che si verifichi una violazione che l'arbitro fischierà, a meno che la palla non finisca **immediatamente e chiaramente** nelle mani di un giocatore della squadra in difesa; in tal caso, il gioco dovrà continuare.

Immediatamente significa senza rimbalzare ripetutamente per terra o rotolare in giro; chiaramente significa senza che venga toccata, spizzata, deviata da più mani di giocatori, magari avversari.

Il punto di rimessa, nel caso di violazione ai 24", non è più **sempre** il più vicino a dove è partito il tiro, bensì il più vicino a dove si verifica la violazione; questo vuol dire, ad esempio, che nel caso di un tiro che non tocchi l'anello (e si verifica violazione di 24"), la rimessa va effettuata dalla linea di fondo.

Se una squadra è in controllo di palla per un periodo che si protrae fino allo scadere dei 24" senza che sia tentato un tiro, il suono dell'apparecchio dei 24", con palla ancora in controllo della stessa, renderà la palla morta e farà fermare il cronometro di gara.

A questo devono fare attenzione gli arbitri e gli U.d.C. per svolgere un buon lavoro d'equipe e, se occorre, aggiungere un fischio per fermare immediatamente il gioco, nell'esatto momento in cui la violazione si verifica.

Se l'apparecchio dei 24" suona per errore mentre una squadra ha il controllo della palla, il gioco deve continuare, a meno che non si verifichi uno svantaggio per la squadra stessa.

In tal caso, fermato il gioco, il tempo sul display verrà corretto e la palla restituita alla squadra che la possedeva, come nel caso di azzeramento per errore.

## **Art. 31 Interferenza**

Importante variazione alla regola dell'interferenza: dopo un fischio dell'arbitro o dopo il suono della sirena di fine periodo, nessun giocatore può intervenire sulla palla, dopo che questa su un tentativo di tiro ha toccato l'anello ed ha ancora la possibilità di entrare a canestro. In buona sostanza, in queste situazioni, la palla deve finire la propria azione senza che nessuno intervenga.

Inoltre, è stato equiparato per l'attaccante il divieto, finora previsto per il difensore, di intervenire aggrappandosi all'anello o facendo oscillare il tabellone, in modo tale da procurare interferenza con la palla causandone l'entrata o l'uscita dal canestro.

## **Art. 36 Antisportivo**

La sanzione per qualsiasi fallo antisportivo, da espulsione o tecnico commesso durante il gioco o negli intervalli deve essere sempre di uno o più tiri liberi seguiti da:

- salto a due, solo nel caso di inizio 1° periodo
- rimessa dal punto centrale della linea laterale, lato opposto al tavolo.

Nei casi in cui dovesse essere necessario, la freccia di possesso alternato rimarrà ferma, non verrà girata, indicando il diritto alla successiva rimessa per possesso alternato.

Solo il primo periodo deve sempre iniziare con un salto a due.

## **Art. 37 Da espulsione**

Un giocatore deve essere espulso, senza nessuna ulteriore sanzione, anche quando gli vengono fischiati due falli antisportivi. In tali casi è il segnapunti che ha l'obbligo di avvisare gli arbitri e l'allenatore .

L'espulsione comporta, per tutti, l'allontanamento dal campo di gioco con l'obbligo di recarsi negli spogliatoi della propria squadra o, comunque, di lasciare l'impianto di gioco.  
Per la sanzione vale quanto detto per l'art. 36.

### **Art. 38 Tecnico**

E' stato codificato, peraltro già a nostra conoscenza, che un fallo tecnico è solamente quello che non comporta un contatto di gioco o, comunque, fisico.

In aggiunta alle situazioni già previste, il Regolamento aggiunge che non è consentito:

- toccare in modo irrispettoso un arbitro, un commissario, un U.d.C., uno qualsiasi degli avversari
- nel corso del gioco, lasciarsi platealmente cadere simulando un fallo.

Vale la pena di puntualizzare che lasciarsi cadere senza minimamente essere toccati è un fatto molto grave e prevede un fallo tecnico immediato; cadere accentuando un contatto è un comportamento non regolamentare che l'arbitro deve valutare con quanto già conosciuto: intervento volante, richiamo ufficiale, fallo tecnico con la solita scaletta.

La sanzione per un fallo tecnico fischiato a carico di qualunque persona iscritta a referto, sia durante il gioco che negli intervalli, avrà la sanzione prevista per l'art. 36.

Tutti i falli commessi durante un intervallo vanno considerati come avvenuti durante il gioco, amministrati e registrati nel periodo successivo.

Comunque, il primo periodo deve sempre iniziare con un salto a due.

### **Art. 39 Rissa**

Concettualmente nulla cambia nella regola della Rissa.

Va, invece, puntualizzato che, nel caso di espulsioni a carico di entrambe le squadre (assegnazione di un fallo tecnico registrato come B, qualsiasi sia il numero delle persone entrate in campo per partecipare alla rissa), cancellate le sanzioni in quanto equivalenti, il gioco riprenderà, se non ci sono altre sanzioni per falli da amministrare, come segue:

- con rimessa dalla linea di fondo, a favore della squadra che lo ha subito, se c'è stato un canestro realizzato
- con rimessa dal punto centrale della linea laterale opposta al tavolo, a favore della squadra che aveva il possesso della palla nel momento della rissa
- con una situazione di salto a due, se nessuna delle due squadre aveva il controllo della palla.

Se una squadra ha il controllo della palla nel momento in cui si verifica rissa, alla ripresa del gioco, quella squadra deve avere a disposizione solo il tempo rimasto sull'apparecchio dei 24".

### **Art. 44 Errori correggibili**

Nuova filosofia su "errori correggibili", non dobbiamo sbagliare più.

Rimangono invariati i casi di correggibilità e la tempistica di intervento. Cioè:

- Si verifica l'errore - Tutti gli errori avvengono con palla morta. L'errore è correggibile.
- 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.

Tutto quanto accaduto, dopo che l'errore si è verificato e prima che venga rilevato, non deve essere annullato.

Dopo la correzione dell'errore, il gioco riprenderà consegnando la palla alla squadra che ne aveva diritto, nel punto in cui era stato fermato per correggere l'errore.

### **Situazione 1 : Concessione tiri(o) liberi(o) non dovuti(o)**

#### **Esempio :**

A/4 subisce in fase di palleggio fallo da B/5, 3° fallo di squadra. Sanzione corretta: rimessa per la squadra A. Per errore l'arbitro fa eseguire due tiri liberi a A/4.

Come si corregge l'errore se, entro i tempi regolarmente previsti:

- (a) viene scoperto dopo il primo tiro libero oppure dopo l'unico o ultimo tiro libero realizzato.
- (b) viene scoperto dopo l'unico o ultimo tiro libero non realizzato, con il cronometro già avviato.
- (c) viene scoperto dopo l'avvio del cronometro, ma nel momento in cui è stato fischiato un fallo comportante tiri liberi.

#### **Interpretazione:**

**In tutti i casi i punti(o) segnati(o) su tiri(o) liberi(o) non dovuti saranno annullati e:**

- (a) essendo il cronometro ancora **fermo**, l'arbitro metterà la palla a disposizione per una rimessa a favore della squadra A nel punto dal quale andava effettuata se l'errore non fosse avvenuto.
- (b) l'arbitro **fermerà** immediatamente il gioco, se questo non comporta svantaggio all'una o all'altra squadra. Dopodiché se:
  - 1. la palla è in possesso della squadra A o ne ha diritto per una rimessa (tiro libero non realizzato, palla che finisce fuori per un tocco di B) - Rimessa per la squadra A nel punto suddetto
  - 2. la palla non è in controllo di nessuna delle due squadre - Rimessa per la squadra A come sopra
  - 3. la palla è in possesso della squadra B o ne ha diritto per una rimessa (tiro libero non realizzato, palla che finisce fuori per un tocco di A) - Situazione di salto a due.
- (c) i tiri liberi derivanti dall'ultima sanzione devono essere amministrati e poi - Rimessa per la squadra A nel punto dal quale andava effettuata se l'errore non fosse avvenuto.

### **Situazione 2 : Giocatore sbagliato che effettua i tiri(o) liberi(o)**

#### **Esempio :**

A/4 subisce fallo da B/5 in atto di tiro (o in palleggio - 5° fallo di squadra). Sanzione corretta: due tiri liberi a A/4. Per errore l'arbitro fa tirare un altro giocatore, diciamo A/8.

Come si corregge l'errore se viene scoperto come nella Situazione 1 - (a), (b), (c):

#### **Interpretazione:**

**In tutti i casi i punti(o) segnati(o) dal giocatore sbagliato A/8 saranno annullati e i tiri non verranno più ripetuti dal giocatore A/4 cui spettavano.**

Il gioco riprenderà come previsto nei casi della Situazione 1.

### **Situazione 3 : Mancata attribuzione tiri(o) liberi(o) dovuti(o)**

#### **Esempio :**

A/4 subisce fallo da B/5 in atto di tiro (o in palleggio - 5° fallo di squadra). Sanzione corretta: due tiri liberi a A/4. Per errore l'arbitro fa eseguire una rimessa per la squadra A.

Come si corregge l'errore se, entro i tempi regolarmente previsti, viene scoperto quando:

- (a) A/6 rimette e la squadra mantiene il possesso, oppure subisce un fallo che prevede rimessa laterale o tiri liberi per A/7
- (b) A/6 rimette e la squadra perde il controllo della palla, che viene conquistata dalla squadra B o tenendola, oppure subendo fallo che prevede rimessa o tiri liberi per B/7

(c) **A/6** rimette e la squadra, nell'azione che si sviluppa, realizza un canestro.

**Interpretazione:**

In tutti i casi l'arbitro **fermerà** immediatamente il gioco, se questo non comporta svantaggio all'una o all'altra squadra. Dopodiché:

- (a) verranno fatti tirare i liberi di **A/4** seguiti da normale rimessa da fondo o rimbalzo, oppure da rimessa o tiri liberi di **A/7** e gioco
- (b) verranno fatti tirare i liberi di **A/4** seguiti da rimessa per la squadra **B**, oppure dai tiri liberi di **B/7** e gioco
- (c) l'errore dovrà essere ignorato, avendo la squadra **A** realizzato punti.

**Art. 46 Arbitri: Doveri e poteri**

E' ora ben chiarito che l'arbitro **deve** fischiare quando termina un periodo, quindi sul suono della sirena, aggiungendo l'apposito segnale **n. 5**.

Il tempo per rendersi conto della gravità di un infortunio occorso all'arbitro e della sua possibilità di continuare la gara è stato ridotto a **5** minuti.

Il resto della regola, riguardo la sua sostituzione o il rientro in gara, è rimasto invariato.

*Settore Tecnico Arbitrale C.I.A.*

*Agosto 2004*