



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
F I B A

# **FIBA**

## **Commissione Tecnica Mondiale**



### **Interpretazione del Regolamento Tecnico del Basket 2000, Settembre 2000**

Traduzione a cura di Giorgio Giudetti  
08/04/2001

Il Regolamento Ufficiale della Pallacanestro della FIBA viene aggiornato periodicamente dalla Commissione Tecnica Mondiale e approvato dal Comitato Direttivo.

Le regole vengono mantenute il più possibile chiare e comprensibili, ma espongono principi più che situazioni di gioco. Non possono, comunque, coprire l'enorme varietà di casi specifici che si potrebbero presentare durante una partita di pallacanestro.

L'obiettivo di questo documento è convertire i principi e i concetti del regolamento in specifiche situazioni pratiche che si potrebbero presentare in una normale partita di pallacanestro.

L'interpretazione delle varie situazioni può stimolare la mente degli arbitri e sarà di complemento ad un primo studio dettagliato dello stesso regolamento.

Il documento principale alla base della pallacanestro FIBA rimarrà, comunque, il regolamento ufficiale FIBA e l'arbitro avrà piena facoltà nel prendere decisioni su qualunque punto non coperto dal Regolamento.

## **Art. 9 Segnapunti e assistente del segnapunti: Doveri**

### **Situazione 1:**

Quando un giocatore ha commesso il suo 5° fallo, ma non ne viene informato e rimane in campo, continuando a partecipare al gioco, o rientra in gioco in un secondo tempo, un arbitro può fermare il gioco immediatamente dopo essersene accorto, a meno che questo non comporti uno svantaggio per una delle due squadre. Se l'errore viene scoperto dal segnapunti, egli deve aspettare la prima palla morta prima di richiamare l'attenzione degli arbitri per fermare il gioco.

Questa situazione è una scorretta applicazione del regolamento da parte degli arbitri e degli ufficiali di campo. Quindi un giocatore con cinque (5) falli non deve essere penalizzato. Tutte le decisioni prese prima della scoperta dell'errore e della successiva interruzione del gioco rimangono valide, es. canestri segnati, falli, tempo trascorso. In questo caso speciale, qualunque altro fallo fischiato a carico del giocatore con cinque (5) falli dovrà essere registrato come fallo del giocatore, rientrerà nel conto dei falli di squadra e sarà punito di conseguenza.

### **Esempi:**

A4 commette fallo su B4. Questo è il 5° fallo di A4 e il 2° fallo della squadra A. Il segnapunti reagisce troppo lentamente nell'alzare la paletta. L'arbitro, senza stabilire un contatto visivo con il segnapunti, permette che la palla diventi viva troppo velocemente e il gioco riprende. Dopo un po' si può presentare una delle seguenti situazioni:

- a. A4 segna un canestro.
- b. B4 segna un canestro.
- c. A4 effettua un tiro a canestro su azione e subisce fallo da parte di B4. Il canestro non viene realizzato.
- d. A4 effettua un tiro a canestro su azione e subisce fallo da parte di B4. Il canestro viene realizzato.

- e. A4 commette fallo su B4 e questo è il 5° fallo per la squadra A.
- f. A4 commette fallo su B4 e questo è il 3° fallo per la squadra A.
- g. A4 commette fallo su B4 che è in atto di tiro e il canestro non viene realizzato.
- h. A4 commette fallo su B4 che è in atto di tiro e il canestro viene realizzato.

### **Interpretazione:**

In tutti i casi, nel momento in cui viene scoperto l'errore e successivamente viene fermato il gioco, A4 deve lasciare il campo immediatamente, ma senza essere penalizzato. Il gioco riprende come segue:

- a. Il canestro segnato da A4 è valido.
- b. Il canestro segnato da B4 è valido.
- c. Il sostituto di A4 effettua due/tre tiri liberi e il gioco prosegue.
- d. Il sostituto di A4 effettua un tiro libero e il gioco prosegue.
- e. Vengono assegnati due tiri liberi a B4 e il gioco prosegue.
- f. Viene assegnata una rimessa laterale alla squadra B.
- g. B4 effettua due/tre tiri liberi e il gioco prosegue.
- h. B4 effettua un tiro libero e il gioco prosegue.

### **Situazione 2:**

Se un giocatore già allontanato dal campo per cinque (5) falli dovesse rientrare in campo come un sostituto e partecipare al gioco, questo è considerato fallo tecnico a carico dell'allenatore della squadra.

Inoltre, qualunque fallo a carico del giocatore con cinque (5) falli deve essere considerato fallo del giocatore e punito di conseguenza.

### **Esempi:**

A4 ha 5 falli e lascia il campo. Dopo un po' di tempo, durante un time-out, A4 rientra in campo come sostituto. Questo viene scoperto:

- a. Prima che il gioco ricominci.
- b. Dopo la ripresa del gioco, quando A4 commette fallo su B4 in atto di tiro e il canestro non viene realizzato.

### **Interpretazione:**

In entrambi i casi, nel momento in cui viene scoperta l'infrazione, A4 deve essere sostituito e deve lasciare immediatamente il gioco. Viene sanzionato un fallo tecnico a carico dell'allenatore della squadra A ('C').

- a. Alla squadra B vengono assegnati due tiri liberi e possesso di palla.
- b. Il giocatore B4 effettua due/tre tiri liberi e quindi vengono assegnati due tiri liberi e possesso di palla alla squadra B.

## Art. 14 Giocatori: Infortunio

### Precisazione:

Un giocatore viene considerato 'soccorso' quando è infortunato e una persona tra quelle in panchina (medico, allenatore, aiuto allenatore, sostituto o persona al seguito) entra in campo.

### Situazione 1:

Quando un giocatore infortunato viene soccorso o si riprende entro un (1) minuto, può rimanere in campo, ma alla sua squadra verrà addebitata una sospensione.

**Questa sospensione dovrà durare un (1) minuto.** Inizia quando il primo arbitro dà il segnale appropriato per la sospensione e l'allenatore ne può usufruire come una normale sospensione.

### Situazione 2:

Quando, durante una gara, un giocatore sanguina, egli deve lasciare il campo di gioco ed essere sostituito. **Ma**, se il suo allenatore richiede una sospensione e durante la sospensione il giocatore smette di sanguinare e la ferita viene coperta in modo sicuro, il giocatore può rimanere in gioco e non essere sostituito.

### Situazione 3:

Se l'infortunio del giocatore è tale da richiedere l'intervento di un medico, deve essere prestato soccorso il più velocemente possibile. Comunque, non c'è limite di tempo per lo spostamento del giocatore dal campo di gioco.

## Art. 16 Allenatori: Diritti e doveri

### Situazione:

Si scopre che uno dei giocatori in campo non è tra i cinque designati per l'inizio. Questo accade:

- a. Prima dell'inizio della gara.
- b. Dopo l'inizio della gara.

### Interpretazione:

- a. Il giocatore deve essere sostituito con il giocatore indicato originariamente
- b. L'errore viene ignorato e il gioco prosegue.

## Art. 18 Inizio della gara

### Precisazione 1:

La gara inizia ufficialmente con un salto a due nel cerchio centrale quando la palla è battuta legalmente da uno dei due giocatori.

### Situazione 1:

Se viene fischiato un fallo prima che la palla sia battuta legalmente da uno dei due saltatori, viene amministrato alla stregua di un fallo commesso durante un intervallo di

gioco. Se il fallo viene fischiato dopo, è considerato come un fallo commesso durante il tempo di gioco.

### **Esempi:**

Il primo arbitro ha appena lanciato la palla tra A4 e B4 per il salto a due iniziale quando:

- a. Viene fischiato un fallo personale a B4.
- b. Viene fischiato un fallo tecnico a B5.
- c. Viene fischiato un fallo antisportivo di B6 commesso su A6.

In tutti i casi, i falli sono stati fischiati:

- 1) Prima che la palla sia stata battuta da uno dei due saltatori.
- 2) Dopo che la palla sia stata battuta da uno dei due saltatori.

### **Interpretazione:**

- a.1 Vengono assegnati due tiri liberi al giocatore A4 e il gioco riprende con un salto a due dal cerchio centrale.
- a.2 Viene assegnata una rimessa da fuori campo alla squadra A.
- b.1 Vengono assegnati due tiri liberi alla squadra A e il gioco riprende con un salto a due dal cerchio centrale.
- b.2 Viene assegnato un tiro libero alla squadra A seguito da una rimessa per la squadra A.
- c.1 Vengono assegnati due tiri liberi alla squadra A e il gioco riprende con un salto a due dal cerchio centrale.
- c.2 Vengono assegnati due tiri liberi al giocatore A6 seguiti da una rimessa da fuori campo per la squadra A.

### **Situazione 2:**

Se viene fischiata una violazione durante l'amministrazione di un salto a due iniziale, deve essere sanzionata come se si fosse verificata durante il tempo di gioco. I principi per sanzionare infrazioni durante un intervallo di gioco sono validi solo per i falli e non per le violazioni.

### **Esempio:**

Durante un salto a due iniziale, A4 salta e tocca la palla prima che la stessa abbia raggiunto il suo punto più alto.

### **Interpretazione:**

Violazione di A4. Il gioco riprende con una rimessa da fuori campo per la squadra B.

### **Situazione 3:**

Il terzo periodo di gioco è appena iniziato quando si scopre che le squadre stanno giocando nelle direzioni sbagliate.

### **Interpretazione:**

L'errore viene ignorato. Le squadre continueranno a giocare nelle stesse direzioni che vengono considerate corrette una volta che la palla diventa viva all'inizio del terzo periodo.

### **Precisazione 2:**

Per tutte le gare, la prima squadra dichiarata nel programma (squadra di casa) deve avere la scelta del canestro e della panchina. Questa scelta deve essere resa nota agli arbitri almeno 20 minuti prima dell'orario di inizio fissato per la partita.

#### **Situazione 1:**

La squadra A (squadra di casa) è sul campo da più di 20 minuti prima dell'orario di inizio e si sta riscaldando ad un canestro.

#### **Interpretazione:**

La squadra A ha già fatto la sua scelta per il canestro e la panchina. La scelta è definitiva e non può essere cambiata.

#### **Situazione 2:**

La squadra B (squadra ospite) è sul campo da più di 20 minuti prima dell'orario fissato per l'inizio e si sta riscaldando ad un canestro. La squadra A (squadra di casa) arriva sul campo più di 20 minuti prima dell'orario di inizio e chiede di riscaldarsi allo stesso canestro.

#### **Interpretazione:**

La richiesta della squadra A è legale e deve essere accettata dagli arbitri.

#### **Situazione 3:**

La squadra B (squadra ospite) è sul campo da più di 20 minuti prima dell'orario di inizio fissato e si sta riscaldando ad un canestro. La squadra A (squadra di casa) arriva sul campo meno di 20 minuti prima dell'orario di inizio e chiede di riscaldarsi allo stesso canestro.

#### **Interpretazione:**

La richiesta deve essere respinta poichè la squadra A ha perso il diritto alla priorità di scelta.

## **Art. 21 Rimessa a due**

#### **Situazione:**

Una squadra ha richiesto la sostituzione di tutti e cinque i giocatori e dopo un'interruzione la gara deve riprendere con un salto a due.

#### **Interpretazione:**

Un giocatore deve rimanere in campo per partecipare al salto a due.

## **Art. 23 Controllo della palla**

### **Situazione 1:**

Durante una rimessa o tiro libero, il giocatore, a giudizio dell'arbitro, ritarda intenzionalmente l'atto di prendere la palla.

### **Interpretazione:**

La palla è a disposizione del giocatore, cioè la palla diventa viva, non appena l'arbitro poggia la palla sul terreno di gioco.

### **Situazione 2:**

Durante una rimessa dopo un canestro su azione o un ultimo tiro libero realizzato, il giocatore, a giudizio dell'arbitro, ritarda intenzionalmente l'atto di prendere la palla.

### **Interpretazione:**

L'arbitro dovrebbe seguire la stessa procedura descritta nell'interpretazione della situazione 1 (prendere la palla e poggiarla sul terreno di gioco).

## **Art. 24 Giocatore in atto di tiro**

### **Situazione 1:**

Durante un salto a due tra A4 e B4 nel cerchio dei tiri liberi, A4 batte la palla verso il canestro avversario. Mentre la palla è in aria, suona la sirena del cronometro di gioco per la fine del tempo di gioco di quel periodo. La palla entra nel canestro.

### **Interpretazione:**

Viene convalidato il canestro per la squadra A poichè la battuta è considerata come tiro a canestro su azione.

### **Situazione 2:**

Durante un salto a due tra A4 e B4 nel cerchio dei tiri liberi, A4 batte la palla verso il canestro avversario e subisce fallo da B4. La palla entra nel canestro.

### **Interpretazione:**

Viene convalidato il canestro per la squadra A e viene assegnato un tiro libero ad A4 poichè la battuta è considerata come tiro a canestro su azione.

## **Art. 25: Canestro: realizzazione e valore**

### **Precisazione 1:**

Il valore di un canestro su azione valido è definito dalla posizione del giocatore o dal punto del terreno di gioco dove la palla è stata toccata l'ultima volta o ha toccato il terreno prima di entrare nel canestro, senza distinzione tra passaggio, tiro o battuta.

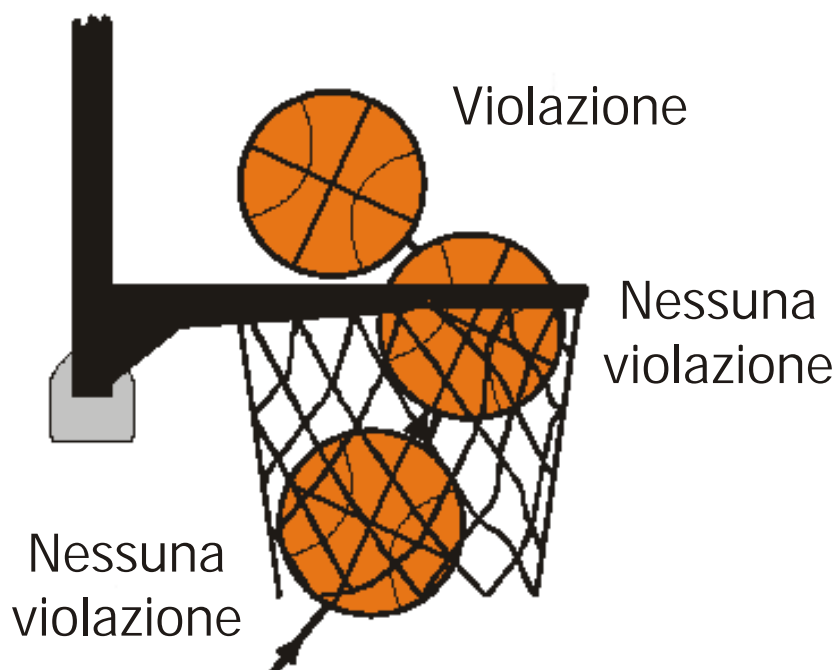
### Precisazione 2:

Un tentativo di canestro su azione da tre punti, cambia il suo status e diventa un tentativo di canestro su azione da due punti dopo che la palla:

- ha toccato un giocatore o il terreno nell'area dei due punti,
- ha toccato l'anello e poi viene toccata legalmente da uno dei giocatori prima di entrare nel canestro.

### Precisazione 3:

Se la palla entra nel canestro dal basso, il fatto viene considerato come una violazione solo se la palla passa interamente attraverso e sopra l'anello



### Situazione 1:

Nei secondi finali del gioco, A4 effettua un tiro a canestro su azione dalla sua zona di difesa.

Il tiro è troppo corto e la palla colpisce il terreno:

- All'interno dell'area dei tre punti,
- All'interno dell'area dei due punti

ed entra nel canestro prima che sia azionata la sirena del cronometro di gioco.

### Interpretazione:

- Vengono assegnati tre punti alla squadra A.
- Vengono assegnati due punti alla squadra A.

### Situazione 2:

Il giocatore A4 effettua un tiro a canestro su azione o un passaggio dall'area dei tre punti. Durante la sua parabola ascendente, la palla viene toccata legalmente da un giocatore:

- All'interno dell'area dei tre punti,
- All'interno dell'area dei due punti

e dopo la palla entra nel canestro.



**Interpretazione:**

- a. Vengono assegnati tre punti alla squadra A.
- b. Vengono assegnati due punti alla squadra A.

**Situazione 3:**

Il giocatore A4 effettua un tiro a canestro su azione dall'area dei due punti. Durante la parabola ascendente, la palla viene toccata legalmente da un giocatore che si trova nell'area dei tre punti. La palla entra nel canestro.

**Interpretazione:**

Vengono assegnati tre punti alla squadra A.

**Art. 26 Rimessa in gioco da fuori campo****Interpretazione:**

Non c'è limite al numero di compagni di squadra o al numero di passaggi tra loro sulla o dietro la linea di fondo campo dopo un canestro su azione o un ultimo tiro libero realizzato. Questo si applica anche quando la palla viene messa a disposizione dall'arbitro.

**Art. 28: Sostituzioni****Situazione 1:**

Una squadra ha più di cinque (5) giocatori presenti sul campo.

**Interpretazione:**

Se la squadra con solo cinque (5) giocatori ha il controllo della palla, deve essere permesso ai giocatori di completare l'azione (cioè finché non hanno tirato a canestro, perso il controllo della palla, mantenuto la palla fuori dall'azione o la palla è diventata morta) prima che un arbitro possa fermare il gioco o il segnapunti possa azionare il suo segnale per attirare l'attenzione degli arbitri verso il tavolo degli ufficiali di campo.

Se la squadra con sei (6) giocatori sul campo ha il controllo della palla, il gioco deve essere fermato immediatamente. Assumendo che gli arbitri e gli ufficiali di campo stiano svolgendo il loro compito correttamente, un giocatore deve essere entrato o rimasto sul campo illegalmente. Gli arbitri quindi devono ordinare immediatamente l'uscita dal campo di un giocatore e sanzionare un fallo tecnico all'allenatore di quella squadra ('B'). L'allenatore è responsabile nell'assicurare che una sostituzione avvenga correttamente e che il giocatore sostituito lasci il campo immediatamente dopo la sostituzione.

Tutti i punti segnati dal giocatore in più rimangono validi. Tutti i falli commessi dal giocatore in più rimangono validi e sono considerati falli del giocatore.

**Situazione 2:**

Durante un tiro a canestro su azione, la palla è in aria quando suona il segnale dell'apparecchio dei 24 secondi.

La palla entra nel canestro. Questa è un'opportunità di sostituzione per entrambe le squadre per un numero qualsiasi di giocatori?

**Interpretazione:**

**Si**, questa è un'opportunità di sostituzione per entrambe le squadre poichè la palla è morta e il cronometro è fermo per una valida ragione non connessa ad una delle due squadre.

**Situazione 3:**

Durante l'ultimo tiro libero, il tiratore commette una violazione. Questa è un'opportunità di sostituzione del tiratore anche quando la sostituzione è stata richiesta legalmente prima dell'inizio del primo tiro libero?

**Interpretazione:**

**No**, solo la squadra che ha diritto alla rimessa può effettuare una sostituzione. La violazione del tiratore ha cancellato il suo diritto alla sostituzione anche se richiesta correttamente.

**Art. 33 Giocatore fuori campo e palla fuori campo****Situazione 1**

Un giocatore con la palla sul campo viene toccato da un altro giocatore che si trova fuori dal campo.

**Interpretazione:**

La palla non è fuori campo.

**Situazione 2**

La palla nelle mani di un giocatore sul campo viene toccata da un altro giocatore che si trova fuori campo.

**Interpretazione:**

La palla viene considerata fuori campo per responsabilità del giocatore fuori campo.

**Art. 39 24 secondi****Precisazione 1:**

Quando un arbitro ferma il gioco per una qualunque ragione non connessa ad una delle due squadre, l'apparecchio dei 24 secondi deve essere resettato.

**Esempi:**

La squadra A ha la palla da 15 secondi quando l'arbitro ferma il gioco:

a) Per pulire il terreno.

- b) Perchè il cronometro di gara era fermo.
- c) Perchè uno spettatore è entrato in campo.

### Interpretazione:

In tutti i casi, il gioco riprende con una rimessa per la squadra A con un nuovo periodo di 24 secondi.

### Precisazione 2:

Quando viene effettuato un tiro a canestro su azione vicino al termine del periodo di 24 secondi e suona il segnale mentre la palla è in aria dopo aver lasciato la(e) mano(i) del giocatore per il tiro a canestro e la palla entra nel canestro, il canestro è valido.

Si applicano tutte le restrizioni correlate all'interferenza sulla palla e sul canestro.

Per coerenza, la squadra in attacco è la "squadra A" e quella in difesa è la "squadra B".

	<b>Esempi:</b>	<b>Interpretazione:</b>
1.	Tiro, sirena, la palla entra nel canestro:	Il canestro è valido, palla alla squadra B dalla linea di fondo.
2.	Tiro, sirena, la palla tocca l'anello, la palla non entra nel canestro:	violazione dei 24-secondi, palla alla squadra B dal punto più vicino a quello da cui era stato effettuato il tiro, nuovo periodo di 24-secondi.
3.	Tiro, sirena, la palla tocca l'anello/il tabellone, la palla entra nel canestro:	Il canestro è valido, il gioco prosegue.
4.	Tiro, sirena, palla in parabola ascendente toccata da un giocatore B:	Palla morta, violazione dei 24-secondi, palla alla squadra B dal punto più vicino a quello da cui era stato effettuato il tiro, nuovo periodo di 24-secondi.
5.	Tiro, sirena, palla in parabola ascendente toccata da un giocatore A:	Palla morta, violazione dei 24-secondi, palla alla squadra B dal punto più vicino a quello da cui era stato effettuato il tiro, nuovo periodo di 24-secondi.

6.	Tiro, sirena, interferenza di un giocatore A: <b>[vedi correzione nelle interpretazioni di marzo 2001]</b>	Interferenza in attacco, canestro non valido, palla alla squadra B a fondo campo se la palla entra nel canestro altrimenti palla alla squadra B dal punto più vicino a quello da cui era stato effettuato il tiro, nuovo periodo di 24-secondi.
7.	Tiro, sirena, interferenza di un giocatore B:	Interferenza in difesa, Canestro valido, Palla alla squadra B a fondo campo, Nuovo periodo di 24-secondi.
8.	Tiro, sirena, la palla tocca l'anello e rimbalza, la palla viene toccata da un giocatore A:	Palla morta, violazione dei 24-secondi, palla alla squadra B dal punto più vicino a quello da cui era stato effettuato il tiro, nuovo periodo di 24-secondi.
9.	Tiro, sirena, la palla tocca l'anello e rimbalza, la palla viene toccata da un giocatore B:	Palla morta, violazione dei 24-secondi, palla alla squadra B dal punto più vicino a quello da cui era stato effettuato il tiro, nuovo periodo di 24-secondi.
10.	Tiro, sirena, la palla manca l'anello:	violazione dei 24-secondi, palla alla squadra B dal punto più vicino a quello da cui era stato effettuato il tiro, nuovo periodo di 24-secondi.
11.	Tiro, la palla tocca l'anello, la sirena non suona:	Il gioco prosegue con un nuovo periodo di 24-secondi per la squadra che aveva il controllo della palla.
12.	Tiro, la palla tocca l'anello, sirena, la palla entra nel canestro:	La sirena ha suonato per errore, Il canestro è valido.
13.	Tiro, la palla tocca l'anello, sirena, la palla non entra nel canestro:	La sirena ha suonato per errore, salto a due.
14.	Tiro, la palla manca l'anello, la sirena non suona:	Rimbalzo della squadra A: il conteggio dei 24-secondi prosegue. Rimbalzo della squadra B: nuovo periodo di 24 secondi.

15.	Tiro, la palla manca l'anello, sirena:	violazione dei 24-secondi, palla alla squadra B dal punto più vicino a quello da cui era stato effettuato il tiro, nuovo periodo di 24-secondi.
16.	Tiro, stoppata da parte di un giocatore B, sirena, la palla entra nel canestro:	Canestro valido, il gioco prosegue.
17.	Tiro, stoppata da parte di un giocatore B, sirena, la palla non entra nel canestro:	violazione dei 24-secondi, palla alla squadra B dal punto più vicino a quello da cui era stato effettuato il tiro, nuovo periodo di 24-secondi.
18.	Tiro, stoppata da parte di un giocatore B, la palla esce fuori campo:	Palla alla squadra A nel punto in cui è uscita la palla, congelamento dei 24-secondi
19.	Tiro, stoppata da parte di un giocatore B, la squadra B guadagna il controllo, sirena:	La sirena ha suonato per errore, palla alla squadra B nuovo periodo di 24-secondi.
20.	Tiro, stoppata da parte di un giocatore B, la squadra A riconquista la palla:	Il gioco prosegue con il tempo rimanente ai 24- secondi.
21.	Passaggio da parte di un giocatore A, palla deviata da una delle squadre, la palla tocca l'anello:	Il gioco prosegue con il tempo rimanente ai 24- secondi.
22.	Tiro, stoppata da parte di B4, il tiratore subisce fallo da B4, sirena.	La sirena ha suonato per errore, sanzionare il fallo, non c'è violazione dei 24-secondi.
23.	Tiro, stoppata da parte di B4, sirena, il tiratore subisce fallo da B4:	violazione dei 24-secondi, il fallo non viene considerato (a meno che non sia tecnico, antisportivo o squalificante), palla alla squadra B dal punto più vicino a quello da cui era stato effettuato il tiro, nuovo periodo di 24-secondi.

## Art. 40 Ritorno della palla nella zona di difesa

### Situazione:

Il giocatore A4 ha il controllo di una palla viva nella sua zona di difesa. Passa la palla nella sua zona di attacco. La palla viene deviata dal suo compagno A5 o da un arbitro e viene poi toccata dal giocatore A6 che si trova nella sua zona di difesa.

### Interpretazione:

Questa è una violazione per aver riportato illegalmente la palla nella zona di difesa.

## Art. 41 Interferenza sul canestro e sulla palla

### Precisazione 1:

Se, dopo un tentativo di tiro a canestro su azione, la palla viene toccata da un giocatore durante la sua parabola ascendente, si applicano tutte le restrizioni correlate con l'interferenza sul canestro e sulla palla.

### Precisazione 2:

Se si dovesse verificare una violazione di interferenza sul canestro o sulla palla e venisse convalidato un canestro, l'arbitro non dovrà porgere la palla per la rimessa da fondo campo.

### Situazione:

Dopo un tentativo di canestro su azione, la palla colpisce l'anello, rimbalza e un avversario provoca la vibrazione del tabellone o dell'anello in modo tale che la palla, a giudizio dell'arbitro, non possa entrare nel canestro.

### Interpretazione:

Finché è possibile che la palla entri nel canestro, questa è una violazione di interferenza sulla palla e devono essere assegnati due o tre punti.

### Precisazione 3:

Al termine del tempo di gioco di un periodo o di un tempo supplementare si possono presentare delle situazioni in cui un giocatore effettua un tiro a canestro su azione e mentre la palla è in aria suona la sirena del cronometro di gara per la fine di un periodo o della partita. (situazione 1 sotto). Situazioni simili si possono verificare mentre la palla è in aria dopo che sia stato fischiato un fallo su un giocatore in atto di tiro (situazione 2 sotto) e mentre la palla è in aria viene attivata la sirena dell'apparecchio dei 24-secondi (situazione 3 sotto).

### Situazione 1:

A4 effettua un tiro a canestro su azione. Mentre la palla è in aria, **suona la sirena del cronometro di gara** e dopo il segnale acustico:

1.1 La palla viene toccata in parabola ascendente da A5 o B5.

**Interpretazione:**

Azione legale. La palla diventa morta. Non è possibile segnare punti. Fine del tempo di gioco.

- 1.2 La palla viene toccata, durante la sua parabola discendente verso il canestro, da A5.

**Interpretazione:**

Violazione di interferenza. Non è possibile segnare punti. Fine del tempo di gioco.

- 1.3 La palla viene toccata, durante la sua parabola discendente verso il canestro, da B5.

**Interpretazione:**

Violazione di interferenza. 2/3 punti assegnati. Fine del tempo di gioco.

- 1.4 La palla tocca l'anello, rimbalza e viene toccata da A5 o B5.

**Interpretazione:**

Azione legale. La palla diventa morta. Non è possibile segnare punti. Fine del tempo di gioco.

- 1.5 La palla è a contatto dell'anello e l'anello, la rete o il tabellone vengono toccati da A5.

**Interpretazione:**

Violazione di interferenza. Non è possibile segnare punti. Fine del tempo di gioco.

- 1.6 La palla è a contatto dell'anello e l'anello, la rete o il tabellone vengono toccati da B5.

**Interpretazione:**

Violazione di interferenza. 2/3 punti assegnati. Fine del tempo di gioco.

- 1.7 La palla è a contatto dell'anello e A5, attraverso il canestro dal basso, tocca la palla, l'anello, la rete o il tabellone.

**Interpretazione:**

Violazione di interferenza. Non è possibile segnare punti. Fine del tempo di gioco.

- 1.8 La palla è a contatto dell'anello e B5, attraverso il canestro dal basso, tocca la palla, l'anello, la rete o il tabellone.

**Interpretazione:**

Violazione di interferenza. 2/3 punti assegnati. Fine del tempo di gioco.

- 1.9 La palla è all'interno del canestro e la palla, l'anello o la rete vengono toccati da A5.

**Interpretazione:**

Azione legale. 2/3 punti assegnati. Fine del tempo di gioco.

- 1.10 La palla è all'interno del canestro e la palla, l'anello o la rete vengono toccati da B5.

**Interpretazione:**

Violazione di interferenza. 2/3 punti assegnati. Fine del tempo di gioco.

## Situazione 2:

**B4 commette fallo su A4**, che sta tirando a canestro. Mentre la palla è in aria:

2.1 La palla viene toccata in parabola ascendente da A5 o B5.

**Interpretazione:**

Azione legale. La palla diventa morta. Non è possibile segnare punti. 2/3 tiri liberi per A4.

2.2 La palla viene toccata in parabola discendente verso il canestro da A5.

**Interpretazione:**

Violazione di interferenza. 2/3 tiri liberi per A4.

2.3 La palla è toccata in parabola discendente verso il canestro da B5.

**Interpretazione:**

Violazione di interferenza. 2/3 punti assegnati più un tiro libero aggiuntivo per A4.

2.4 La palla tocca l'anello, rimbalza e viene toccata da A5 o B5.

**Interpretazione:**

Azione legale. La palla diventa morta. 2/3 tiri liberi per A4

2.5 La palla è a contatto dell'anello e l'anello, la rete o il tabellone vengono toccati da A5.

**Interpretazione:**

Violazione di interferenza. Non è possibile segnare punti. 2/3 tiri liberi per A4

2.6 La palla è a contatto dell'anello e l'anello, la rete o il tabellone vengono toccati da B5.

**Interpretazione:**

Violazione di interferenza. 2/3 punti assegnati più un tiro libero aggiuntivo per A4.

2.7 La palla è a contatto dell'anello e A5, attraverso il canestro dal basso, tocca la palla, l'anello, la rete o il tabellone.

**Interpretazione:**

Violazione di interferenza. Non è possibile segnare punti. 2/3 tiri liberi per A4

2.8 La palla è a contatto dell'anello e B5, attraverso il canestro dal basso, tocca la palla, l'anello, la rete o il tabellone.

**Interpretazione:**

Violazione di interferenza. 2/3 punti assegnati più un tiro libero aggiuntivo per A4.

2.9 La palla è all'interno del canestro e la palla, l'anello o la rete vengono toccati da A5.

**Interpretazione:**

Azione legale. 2/3 punti assegnati più un tiro libero aggiuntivo per A4.

2.10 La palla è all'interno del canestro e la palla, l'anello o la rete vengono toccati da B5.

**Interpretazione:**

Violazione di interferenza. 2/3 punti assegnati più un tiro libero aggiuntivo per A4.



### Situazione 3:

A4 tira a canestro. Mentre la palla è in aria **suona la sirena dell'apparecchio dei 24-secondi** e dopo il segnale acustico:

3.1 La palla viene toccata in parabola ascendente da A5 o B5.

**Interpretazione:**

Azione legale. La palla diventa morta. Non è possibile segnare punti. Violazione dei 24 secondi.

3.2 La palla viene toccata in parabola discendente verso il canestro da A5.

**Interpretazione:**

Violazione di interferenza. Non è possibile segnare punti.

3.3 La palla viene toccata in parabola discendente verso il canestro da B5.

**Interpretazione:**

Violazione di interferenza. 2/3 punti assegnati.

3.4 La palla tocca l'anello, rimbalza e viene toccata da A5 o B5.

**Interpretazione:**

Azione legale. La palla diventa morta. Non è possibile segnare punti. Violazione dei 24 secondi.

3.5 La palla è a contatto dell'anello e l'anello, la rete o il tabellone vengono toccati da A5.

**Interpretazione:**

Violazione di interferenza. Non è possibile segnare punti.

3.6 La palla è a contatto dell'anello e l'anello, la rete o il tabellone vengono toccati da B5.

**Interpretazione:**

Violazione di interferenza. 2/3 punti assegnati.

3.7 La palla è a contatto dell'anello e A5, attraverso il canestro dal basso, tocca la palla, l'anello, la rete o il tabellone.

**Interpretazione:**

Violazione di interferenza. Non è possibile segnare punti.

3.8 La palla è a contatto dell'anello e B5, attraverso il canestro dal basso, tocca la palla, l'anello, la rete o il tabellone.

**Interpretazione:**

Violazione di interferenza. 2/3 punti assegnati.

3.9 La palla è all'interno del canestro e la palla, l'anello o la rete vengono toccati da A5.

**Interpretazione:**

Azione legale. 2/3 punti assegnati.

3.10 La palla è all'interno del canestro e la palla, l'anello o la rete vengono toccati da B5.

**Interpretazione:**

Violazione di interferenza. 2/3 punti assegnati.

## **Art. 45 Doppio fallo**

**Situazione 1:**

A4 commette violazione di passi. Prima che la palla sia a disposizione di un giocatore della squadra B per la rimessa, viene fischiato un doppio fallo tra A5 e B5.

**Interpretazione:**

Rimessa per la squadra B. Sebbene la squadra B non abbia ancora stabilito un controllo di squadra della palla, ne ha diritto. Negare il possesso della palla alla squadra sarebbe contrario allo spirito e all'intento della regola.

**Situazione 2:**

Fallo tecnico all'allenatore B. Il giocatore A4 effettua due tiri liberi seguiti dal possesso della palla per la squadra A. Immediatamente dopo il secondo tiro libero, viene fischiato un doppio fallo tra A5 e B5.

**Interpretazione:**

Rimessa per la squadra A. Sebbene la squadra A non abbia ancora stabilito un controllo di squadra della palla, ne ha diritto.

## **Art. 55 Falli di squadra: Penalità**

**Situazione 1:**

A4 commette violazione di passi. Prima che un giocatore della squadra B abbia a disposizione la palla per la rimessa, B5 commette fallo su A5 e questo è il 5° fallo della squadra B.

**Interpretazione:**

Il fallo di B5 non viene sanzionato con due tiri liberi perché la squadra B aveva diritto al controllo della palla nello stesso momento in cui B5 ha commesso il fallo. Il diritto ad una rimessa da parte di entrambe le squadre si cancella a vicenda, quindi il gioco proseguirà con un salto a due.

**Situazione 2:**

Fallo tecnico per l'allenatore A. Il giocatore B4 effettua due tiri liberi seguiti dal possesso di palla per la squadra B. Dopo il secondo tiro libero, ma prima che la palla sia a disposizione della squadra B per la rimessa, B5 commette fallo su A5 e questo è il 5° fallo della squadra B.

**Interpretazione:**

Non deve essere effettuato alcun tiro libero, poiché nel momento in cui B5 commetteva il fallo, la squadra B aveva diritto al controllo della palla. Questo diritto alla rimessa è

parte di una penalità e non può essere usato per cancellare il nuovo diritto alla rimessa per la squadra A. Il diritto della squadra B viene tralasciato e il gioco prosegue con una rimessa per la squadra A.

## **Art. 56 Situazioni speciali**

### **Situazione 1:**

A4 realizza un canestro e dopo viene fischiato un fallo tecnico ad A5 seguito da un fallo tecnico a B5.

### **Interpretazione:**

Le sanzioni per entrambi i falli tecnici sono uguali e quindi devono essere cancellate. Il gioco proseguirà con una rimessa inn gioco per la squadra B da fondo campo, come dopo un normale canestro.

### **Situazione 2:**

La squadra A ha diritto ad una rimessa per una qualunque ragione quando viene fischiato un fallo tecnico ad A5, seguito da un fallo tecnico a B5.

### **Interpretazione:**

Le sanzioni per entrambi i falli tecnici sono uguali e quindi devono essere cancellate. Rimane da amministrare la rimessa per la squadra A, senza distinzioni sul fatto che la palla fosse già a disposizione del giocatore per la rimessa oppure no.

### **Situazione 3:**

La squadra A controlla la palla sul campo. Viene fischiato un doppio fallo tra A5 e B5 seguito da un fallo di A6 su B6. Questo è il 5° fallo per la squadra A.

### **Interpretazione:**

Si presenta una situazione speciale nel momento in cui viene fischiato il fallo ad A6. In situazioni speciali tutte le sanzioni per doppio fallo devono essere cancellate e rimane da amministrare la sanzione per il fallo di A6: Rimessa per la squadra B. Poiché la squadra A aveva diritto alla palla per una rimessa nel momento in cui è stato fischiato il fallo ad A6, la sanzione per questo fallo è il possesso della palla per la squadra B senza tener conto del numero di falli commessi dalla squadra A in questo periodo.

### **Situazione 4:**

Viene fischiata una violazione di passi ad A4 e poi un doppio fallo tra A5 e B5, seguito da un fallo di B6 su A6. Tutti i falli si presentano prima che la palla diventi viva dopo la violazione. Questo è il 5° fallo della squadra B.

### **Interpretazione:**

In situazioni speciali la sanzione per il doppio fallo deve essere cancellata. La sanzione per la violazione è il possesso di palla per la squadra B. La sanzione per il fallo di B6 è il possesso della palla per la squadra A senza tener conto del numero di falli che la squadra B ha commesso in questo periodo. Rimangono due sanzioni equivalenti che si cancellano a vicenda. Come risultato: c'è un salto a due nel cerchio più vicino.

### **Situazione 5:**

Alla squadra A viene assegnata una rimessa dopo un fallo o una violazione. La palla è a disposizione del giocatore per la rimessa quando viene fischiato un fallo tecnico ad A5 e a B5. Poi A6 commette fallo su B6. Questo è il 5° fallo della squadra A.

### **Interpretazione:**

Le sanzioni di entrambi i falli tecnici sono identiche e quindi si cancellano a vicenda.

Poiché la palla è già diventata viva durante la rimessa per il fallo o la violazione iniziale, questa sanzione non può più essere usata per cancellarne un'altra. Quindi il diritto iniziale della squadra A al possesso della palla deve essere cancellato, e rimane da amministrare: Rimessa per la squadra B senza tenere conto del numero di falli di squadra commessi dalla squadra A in quel periodo poiché la squadra A aveva il controllo della palla quando è stato fischiato l'ultimo fallo.

Se, in quest'ultimo esempio, i falli vengono fischiati prima che la palla sia messa a disposizione del giocatore per la rimessa, il fallo di A6 non deve essere sanzionato con 2 tiri liberi perché la squadra A aveva diritto alla rimessa quando A6 ha commesso il fallo. L'iniziale diritto alla rimessa cancella l'ultima rimessa sanzionata e non rimane alcuna sanzione da amministrare. Quindi, senza tener conto del numero dei falli di squadra, il gioco riprenderà con un salto a due.

## **Art. 57 Tiri Liberi**

### **Situazione:**

Un avversario del giocatore che effettua i tiri liberi provoca la vibrazione del tabellone o dell'anello mentre la palla è in aria durante l'ultimo o unico tiro libero in modo tale che la palla, a giudizio dell'arbitro, non possa entrare nel canestro.

### **Interpretazione:**

Il tiro libero deve essere considerato realizzato, deve essere assegnato un punto, e sanzionato un fallo tecnico al giocatore che ha commesso la violazione.

## **Art. 58 Errori correggibili**

### **Situazione 1:**

B4 commette fallo su A4 e questo è il 5° fallo della squadra B. Sbagliando, l'arbitro porge la palla ad A5 per una rimessa e il gioco riprende. A4 riceve la palla, palleggia e, in questo momento, l'errore viene scoperto ed è ancora correggibile.

### **Interpretazione:**

L'errore è stato la mancata attribuzione di due tiri liberi dovuti. Poiché non c'è stato cambio di possesso della palla da quando l'errore è stato commesso: A4 effettua due tiri liberi e il gioco prosegue dopo l'ultimo tiro libero come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

**Situazione 2:**

B4 commette fallo su A4 e questo è il 5° fallo della squadra B. Sbagliando, l'arbitro porge la palla ad A5 per la rimessa e il gioco riprende. A4 riceve la palla, palleggia e segna. In questo momento, l'errore viene scoperto ed è ancora correggibile.

**Interpretazione:**

L'errore è stato la mancata attribuzione di due tiri liberi dovuti. La stessa squadra ha realizzato dopo che le è stato assegnato in modo erroneo il possesso della palla. Quindi viene convalidato il canestro per la squadra A. Non viene effettuato alcun tiro libero da A4 e il gioco viene ripreso dalla squadra B come dopo un normale canestro.

**Situazione 3:**

Alla squadra A viene assegnato in modo erroneo il possesso della palla per una rimessa da fuori campo invece di due tiri liberi per A5. Dopo la rimessa, e senza cambio di possesso di palla sin da quando è stato commesso l'errore, il giocatore B4 commette fallo su A4 e questo è il 5° fallo della squadra B.

**Interpretazione:**

L'errore è stato la mancata attribuzione di due tiri liberi dovuti. I tiri liberi non effettuati per errore devono essere assegnati ad A5 senza giocatori allineati per il rimbalzo. Dopo la correzione dell'errore, il gioco deve essere ripreso dal punto in cui era stato interrotto per correggere l'errore: Sanzione di tiri liberi per A4.