



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
F I B A

FIBA

Commissione Tecnica Mondiale



Interpretazione del Regolamento Tecnico del Basket 2000, Marzo 2001

Traduzione a cura di Giorgio Giudetti
08/04/2001

Indice

1. Istruzioni per mantenere la velocità del gioco ben bilanciata con le pause del gioco	3
2. Arbitri – movimento in campo	4
3. Meccanica 2000 – Chiarificazioni	6
4. Regolamento 2000 – Chiarificazioni e interpretazioni	7

1. Istruzioni per mantenere la velocità del gioco ben bilanciata con le pause del gioco.

Il nuovo Regolamento Ufficiale della Pallacanestro 2000 è stato accolto positivamente, dato che il gioco è stato reso più veloce e più piacevole. Nonostante siano presenti più pause la partita non dura molto più a lungo, come alcuni si aspettavano. Comunque, è stato provato che esiste ancora la possibilità di mantenere la velocità del gioco ben bilanciata rispetto alle pause.

Quindi, vi chiediamo di adattarvi alle seguenti istruzioni:

Il cronometro per le sospensioni deve essere fatto partire quasi immediatamente dopo il 1^o, 2^o e 3^o periodo, con la sirena della fine del periodo.

- Per iniziare il 2^o e 4^o periodo:

Una volta che siano trascorsi 1 minuto e 30 secondi sul cronometro delle sospensioni, il cronometrista deve utilizzare il suo segnale per informare le squadre e gli arbitri che rimangono 30 secondi all'inizio. Allo stesso tempo il primo arbitro fischierà e quindi gli arbitri chiederanno alle squadre di entrare in campo per ricominciare la partita in tempo.

- Per iniziare il 3^o periodo:

Una volta che siano trascorsi 12 minuti sul cronometro delle sospensioni, il cronometrista deve notificare alle squadre e agli arbitri, o fare in modo che siano avvertiti, che rimangono 3 minuti all'inizio.

Una volta che siano trascorsi 13 minuti e 30 secondi sul cronometro delle sospensioni, il cronometrista deve utilizzare il suo segnale per informare le squadre e gli arbitri che rimangono 1 minuto e 30 secondi all'inizio. Allo stesso tempo il primo arbitro fischierà e le squadre devono terminare il riscaldamento e ritornare alle rispettive panchine.

Una volta che siano trascorsi 14 minuti e 30 secondi sul cronometro delle sospensioni, il primo arbitro fischierà e quindi gli arbitri chiederanno alle squadre di entrare in campo per ricominciare la partita in tempo.

2. Arbitri – movimento in campo

Il Regolamento Ufficiale della Pallacanestro 2000 contempla più pause e quindi le partite potrebbero durare più a lungo. Questo può essere evitato se gli arbitri svolgono il loro compito correttamente riguardo al loro movimento in campo.

Il gioco deve mantenere la sua velocità e quindi:

- a) In nessun caso dovranno presentarsi ritardi di gioco a causa di una scarsa e impropria gestione della meccanica da parte degli arbitri in campo, specialmente dopo che il cronometro di gioco è fermo e la palla è morta.
- b) In nessun caso si dovrà presentare una situazione in cui i giocatori siano pronti a riprendere il gioco (rimesse, tiri liberi) e gli arbitri non ancora in grado di portarsi nella posizione richiesta per riprendere il gioco.

Per riprendere il gioco il più presto possibile, la seguente serie di movimenti da parte degli arbitri è **obbligatoria**:

Quando viene fischiato un fallo, l'arbitro responsabile del fischio **deve**:

- **Correre** verso il tavolo degli ufficiali di campo, prendendo posizione a circa 6 – 8 m dal tavolo.
- Eseguire i segnali richiesti rimanendo **fermo**.
- Dopo aver completato i segnali, **correre** verso la prossima posizione richiesta.

Quando viene fischiato un fallo, l'arbitro **non** responsabile del fischio **deve**:

- Rimanere **fermo** dal momento in cui viene fischiato il fallo fino al momento in cui il collega **inizia** a comunicare il fallo agli ufficiali di campo.
- **Muoversi velocemente** verso la sua nuova posizione.
- Controllare **sempre** i giocatori.

Quando deve essere effettuato il primo tiro libero, l'arbitro attivo (coda), che si trova alla sinistra del tiratore, **deve**:

- **Fermarsi** prima di entrare nell'area del tiro libero.
- **Guardare** verso il tavolo degli ufficiali di campo per controllare se sia stata richiesta una sospensione o un cambio all'ultimo momento.

Quando deve essere effettuato solo un (1) tiro libero, l'arbitro attivo (guida), che si trova dietro la linea di fondo campo, **deve**:

- **Fermarsi** prima di entrare nell'area del tiro libero.
- **Guardare** verso il tavolo degli ufficiali di campo per controllare se sia stata richiesta una sospensione o un cambio all'ultimo momento.

In tutte le situazioni, quando il cronometro è fermo e la palla è morta, se gli arbitri si devono muovere, devono farlo **velocemente**.

3. Meccanica 2000 – Chiarificazioni

Situazione 1:

Dopo l'ultimo o unico tiro libero, l'arbitro guida deve fare un passo a destra. Perché?

Interpretazione:

Come risultato di molte discussioni con allenatori, giocatori e arbitri si è convenuto che molti falli non venivano fischiati durante il rimbalzo dopo l'ultimo o unico tiro libero. Muovendosi alla destra e dietro la linea di fondo gli arbitri hanno una visuale migliore su queste situazioni. Gli arbitri devono andare dove c'è bisogno di andare per vedere quello che bisogna vedere.

Situazione 2:

Come è la meccanica in caso di serie consecutive di tiri liberi?

Interpretazione:

Per tutte le serie di tiri liberi, eccetto per un'ultima serie a cui fa seguito il possesso di palla da metà campo:

L'arbitro coda amministra il **primo** tiro di ogni serie di tiri liberi. L'arbitro guida amministra i rimanenti tiri liberi di quella serie.

Per un'ultima serie a cui fa seguito il possesso di palla da metà campo:

L'arbitro guida si porterà al punto centrale della linea laterale opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

L'arbitro coda amministra tutti i tiri liberi della serie finale e passerà la palla al collega prima di assumere la posizione di nuovo arbitro guida.

Situazione 3:

Durante la rimessa a due all'inizio di ogni periodo o tempo supplementare, chi deve fare il segnale "pollice in alto" per informare gli arbitri che tutti gli ufficiali di campo sono pronti?

Interpretazione:

L'unico ufficiale di campo autorizzato a fare segnali agli arbitri è il segnapunti.

4. Regolamento 2000 – Chiarificazioni e interpretazioni

Art. 5 Primo Arbitro: Doveri e poteri

Situazione:

Se la palla rotola molto lontano dal campo dopo un canestro negli ultimi due (2) minuti del quarto periodo o di un tempo supplementare, l'arbitro più vicino dovrebbe fischiare per avvertire il cronometrista di fermare il cronometro di gioco?

Interpretazione:

L'arbitro più vicino non dovrà fischiare, ma lasciare che il gioco continui, dato che la palla diventa morta e il cronometro di gioco è fermo quando viene segnato un canestro su azione negli ultimi due (2) minuti del quarto periodo e di ogni tempo supplementare. La squadra che ha subito il canestro può richiedere una sostituzione o una sospensione. Comunque, se l'arbitro avesse fischiato, entrambe le squadre potrebbero richiedere una sostituzione o una sospensione e questo non è nello spirito di questa regola.

Art. 6 Arbitri: Tempo e luogo delle decisioni

Situazione 1:

A4 subisce fallo in atto di tiro quando, allo stesso tempo, il cronometro di gara segnala la fine del quarto periodo. Il canestro non viene realizzato. A4 avrà a disposizione due (2) tiri liberi con tempo di gioco esaurito. Immediatamente prima dell'amministrazione del primo tiro libero, A4 insulta platealmente l'arbitro. Il punteggio in questo momento è A 60 : B 70.

A4 dovrà essere penalizzato con un fallo squalificante e i tiri liberi da effettuare assegnati al suo sostituto?

Interpretazione:

Il potere degli arbitri termina con la fine della gara. Quindi non possono più essere fischiati falli tecnici o squalificanti. A4 effettuerà i suoi due (2) tiri liberi. L'incidente dovrà essere riportato all'Ente organizzatore della competizione.

Situazione 2:

A4 subisce fallo in atto di tiro quando, allo stesso tempo, il cronometro di gara segnala la fine del quarto periodo. Il canestro non viene realizzato. A4 avrà a disposizione due (2) tiri liberi con tempo di gioco esaurito. Immediatamente prima dell'amministrazione del primo tiro libero, A4 insulta platealmente l'arbitro. Il punteggio in questo momento è A 68 : B 70.

A4 dovrà essere penalizzato con un fallo squalificante e i tiri liberi da effettuare assegnati al suo sostituto?

Interpretazione:

A4 effettuerà i suoi due (2) tiri liberi. Se entrambi i tiri vengono realizzati, A4 sarà espulso poiché il fallo di A4 è stato commesso durante un intervallo di gioco. La squadra B effettuerà due (2) tiri liberi prima dell'iniziale rimessa a due del tempo supplementare.

Art. 8 Arbitri: infortuni

Situazione:

Un arbitro si infortuna e non c'è possibilità di rimpiazzarlo.

Interpretazione:

L'altro arbitro arbitrerà da solo. Se l'arbitro infortunato dovesse riprendersi, potrà riprendere ad arbitrare in qualsiasi momento.

Art. 18 Inizio della gara

Situazione:

Il primo arbitro entra nel cerchio centrale per amministrare la rimessa a due all'inizio della gara. Dopo il lancio ma prima che la palla sia battuta legalmente, il secondo arbitro fischia per far ripetere la rimessa a due perché non è stata eseguita propriamente. Allo stesso tempo A6 spinge B6 in maniera violenta cosa che viene fischiata come fallo antisportivo ad A6.

Interpretazione:

Questo è un fallo tecnico durante un intervallo di gioco. Viene assegnato ad A6 come fallo personale e conta come fallo di squadra della squadra A per il primo periodo. Il fallo è sanzionato con due (2) tiri liberi per la squadra B seguiti dalla rimessa a due per l'inizio del primo periodo.

Art. 20 Posizione di un giocatore e di un arbitro.

Situazione 1:

A4 con la palla è in aria e viene bloccato legalmente da B4. Entrambi i giocatori ritornano sul campo mantenendo le mani saldamente sulla palla.

Interpretazione:

Questo dovrà essere fischiato come palla trattenuta e si effettuerà una rimessa a due nel cerchio più vicino tra A4 e B4.

Situazione 2:

A5 e B5 saltano per prendere la palla. Entrambi i giocatori hanno le mani saldamente sulla palla quando ritornano sul campo, ma A5 atterrà con il suo piede (piedi) fuori dal campo.

Interpretazione:

Questo dovrà essere fischiato come palla trattenuta e si effettuerà una rimessa a due nel cerchio più vicino tra A4 e B4 perché si è manifestata prima la situazione di palla trattenuta.

Art. 21 Salto a due

Situazione 1:

Si deve effettuare un salto a due tra A4 (alto 1.75 m) e B4 (2.05 m). A4 simula un infortunio e viene rimpiazzato dal sostituto A10 (2.06 m), che al momento era seduto in panchina.

Situazione 2:

A4 subisce fallo da B4 in atto di tiro. Poiché A4 è uno scarso realizzatore di tiri liberi finge un infortunio e viene rimpiazzato da A10, il migliore dei realizzatori di tiri liberi della squadra A in panchina.

In entrambe le situazioni è possibile per il primo arbitro impedire queste azioni sleali?

Interpretazione:

L'unica possibile azione da parte del primo arbitro è di assicurarsi, in tutti i modi, che l'infortunio di A4 sia reale.

Art. 26 Rimessa in gioco da fuori campo

Situazione:

A4 effettua una rimessa. Mentre mantiene la palla, le sue mani sono oltre o al di sopra della linea. B4 che si trova in campo, prende la palla dalle mani di A4 senza causare un contatto fisico.

Interpretazione:

Questa è una violazione di B4. Dopo un avvertimento, si dovrebbe fischiare un fallo tecnico per il "ritardare il gioco impedendo che una rimessa sia effettuata velocemente".

Art. 27 Addebito di sospensione

Situazione 1:

Un giocatore-allenatore gioca in campo. Richiede una sospensione direttamente da un arbitro. Sarà concessa una sospensione alla prossima opportunità?

Interpretazione:

No, la richiesta deve essere fatta al segnapunti.

Situazione 2:

Un giocatore-allenatore gioca in campo. Il vice allenatore ha il permesso di rimanere in piedi durante il gioco?

Interpretazione:

Si.

Art. 27 Addebito di sospensione/Art. 28 Sostituzioni

Situazione 1:

Durante un salto a due all'inizio della gara, ma prima che la palla venga battuta regolarmente, il saltatore A5 commette una violazione e la palla viene assegnata alla squadra B per una rimessa da fuori campo. In questo momento l'allenatore B richiede una sostituzione o una sospensione.

Interpretazione:

In questo momento non può essere assegnata una sostituzione o una sospensione poiché non è ancora iniziato il tempo di gioco.

Situazione 2:

Allo stesso tempo del segnale di fine periodo o di tempo supplementare, viene fischiato un fallo e vengono assegnati ad A4 due (2) tiri liberi. In questo momento l'allenatore A o B richiede una sostituzione o una sospensione.

Interpretazione:

Non possono essere assegnate sostituzioni o sospensioni in questo momento, poiché il tempo di gioco è esaurito.

Situazione 3:

Se viene amministrata una sostituzione durante una sospensione, quando il sostituto diventa un giocatore e il giocatore un sostituto?

Interpretazione:

Non appena il sostituto avverte il segnapunti della sostituzione.

Art. 39 Regola dei 24 secondi

Situazione:

La squadra A controlla la palla da 20 secondi, quando viene fischiato un fallo tecnico ad A5 seguito da un altro fallo tecnico a B5.

Interpretazione:

Questa è una situazione speciale. Le penalità dei falli saranno cancellate. La palla sarà assegnata alla squadra A con **solo 4 secondi** rimanenti all'apparecchio dei 24 secondi.

Correzione:

Per favore correggete l'interpretazione dell'esempio 6 nella tabella nell' Art. 39 dell' Interpretazione del Regolamento Ufficiale della Pallacanestro 2000, Settembre 2000 come segue:

6.	Tiro, sirena, interferenza a canestro di un giocatore A:	Violazione di interferenza a canestro, canestro non valido, palla alla squadra B al lato all'altezza dalla linea del tiro libero estesa indipendentemente dal fatto che la palla sia entrata o no, nuovo periodo di 24-secondi.
----	---	--

Art. 41 Interferenza a canestro o sulla palla

Situazione:

Dopo l'ultimo o unico tiro libero di A4 la palla tocca l'anello, è in parabola ascendente e ha ancora la possibilità di entrare nel canestro. B4 attraverso il canestro dal basso tocca la palla.

Interpretazione:

Un (1) punto viene assegnato alla squadra A poiché il tiro libero non è ancora terminato.

Osservazione:

A seguito dell'ultimo o unico tiro libero, dopo che la palla ha toccato l'anello e viene toccata legalmente da un attaccante o un difensore prima che entri nel canestro, il tentativo di tiro libero cambia il suo stato e diventa un tentativo di canestro da due punti.

Il gioco riprenderà con una rimessa da fuori campo per la squadra B dalla linea di fondo, come dopo un normale canestro.

Art. 44 Fallo personale

Situazione:

A4 salta dall'area dei tre punti e prova un tiro a canestro. La palla durante la sua parabola ascendente viene toccata da B4 che salta dall'area dei due punti e commette fallo su A4 prima che i suoi piedi siano ritornati sul campo.

- a) Il canestro viene realizzato.
- b) Il canestro non viene realizzato.

Interpretazione:

- a) Il canestro vale due (2) punti secondo lo stato della palla e ad A4 viene assegnato un (1) tiro libero.
- b) Ad A4 vengono assegnati tre (3) tiri liberi secondo lo status del tiratore.

Art. 45 Doppio fallo

Situazione:

A4 deve effettuare due (2) tiri liberi. Dopo il primo tiro libero, viene fischiato un doppio fallo o un fallo tecnico su A5 e B5.

Interpretazione:

Questa è una situazione speciale. Le penalità del fallo devono essere cancellate. A4 effettua il suo secondo tiro libero e il gioco riprende come dopo un qualunque ultimo o unico tiro libero.

Art. 49 Fallo tecnico commesso da un giocatore

Situazione:

A4 effettua un tiro a canestro su azione mentre B4 prova a distrarlo gridando contro di lui o battendo i piedi pesantemente sul campo.

- a) Il canestro viene realizzato.
- b) Il canestro non viene realizzato.

Interpretazione:

- a) Il canestro viene assegnato e B4 riceve un avvertimento.
- b) Viene addebitato un fallo tecnico a B4.

Art. 51 Fallo tecnico durante un intervallo di gioco

Situazione 1:

Durante un intervallo di gioco viene fischiato un fallo tecnico sul giocatore-allenatore A4 a causa:

- a) dell'appendersi ripetutamente all'anello durante il riscaldamento.
- b) di un comportamento personale antisportivo.

Interpretazione:

- a) Il fallo viene addebitato ad A4 come membro della squadra e conterà come uno dei falli di squadra del successivo periodo.
- b) Il fallo viene addebitato ad A4 come giocatore-allenatore e non conterà come uno dei falli di squadra del successivo periodo.

In entrambi i casi i due (2) tiri liberi devono essere amministrati e il gioco, periodo o tempo supplementare, inizierà con un salto a due dal cerchio centrale.

Situazione 2:

Durante i primi due (2) periodi, vengono fischiati cinque (5) falli ad A4 che lascia il campo di gioco. Durante l'intervallo di metà tempo, mentre cammina verso gli spogliatoi della sua squadra, insulta gli arbitri e gli viene addebitato un fallo tecnico.

Interpretazione:

Dopo aver commesso cinque (5) falli, A4 diventa una persona a seguito della squadra (accompagnatore). Quindi questo fallo sarà addebitato al suo allenatore come "B" e non conterà come uno dei falli di squadra.

Art. 52 Rissa

Situazione:

La squadra A ha il possesso della palla quando si presenta una situazione che può portare alla rissa.

Gli arbitri espellono le seguenti persone per aver lasciato i confini dell'area della panchina:

- a) Dalla squadra A: Il sostituto A10
Dalla squadra B: Il sostituto B10 e l'allenatore B
- b) Dalla Squadra A: Il sostituto A10
Dalla squadra B: Il sostituto B10

Interpretazione:

In entrambi i casi il gioco riprende con un salto a due (vedi Art. 52.3.2).

Art. 56 Situazioni speciali**Situazione 1:**

B4 commette fallo su A4 in atto di tiro e quindi vengono assegnati due (2) tiri liberi ad A4. Quindi A5 commette un fallo personale contro B5. Questo è il 5° fallo della squadra A in questo periodo.

Il fallo di A5 viene commesso quando:

- a) L'arbitro entra nell'area dei tiri liberi per amministrare il primo tiro libero
- b) La palla è a disposizione di A4 per il primo tiro libero.
- c) La palla tocca il campo dopo il primo tiro libero.
- d) La palla è a disposizione di A4 per il secondo tiro libero.

Interpretazione:

- a) Poiché la palla non è ancora viva, i due (2) tiri liberi per A4 e B5 si cancellano a vicenda. Il gioco riprende con una rimessa da fuori campo per la squadra A che aveva il controllo della palla quando A4 ha subito il fallo.
- b) A4 mantiene una palla viva. Quindi il fallo di A5 è un fallo con la squadra in controllo di palla. A4 completa i suoi tiri liberi e il gioco riprende con una rimessa da fuori campo per la squadra B.
- c) Nessuna delle due squadre ha il controllo della palla, A4 completa il suo secondo tiro libero, seguito da due (2) tiri liberi per B5.
- d) A4 mantiene una palla viva. Quindi il fallo di A5 è un fallo con la squadra in controllo di palla. A4 completa il secondo tiro libero e il gioco riprende con una rimessa da fuori campo per la squadra B.

Situazione 2:

B4 commette fallo su A4 in atto di tiro dopo che la palla è stata lasciata. Ad A4 vengono quindi assegnati due (2) tiri liberi. Quando l'arbitro entra nell'area dei tiri liberi per amministrare il primo tiro libero, A5 commette un fallo personale contro B5. Questo è il 5° fallo della squadra A in questo periodo.

Interpretazione:

Poiché la palla non è ancora viva, i due (2) tiri liberi per A4 e B5 si cancellano a vicenda. Il gioco riprende con un salto a due poiché nessuna delle due squadre aveva il controllo della palla quando A4 ha subito il fallo.

Situazione 3:

Viene fischiato un fallo tecnico all'allenatore A e quindi vengono assegnati due (2) tiri liberi seguiti dal possesso di palla alla squadra B. Quindi B5 commette un fallo personale contro A5. Questo è il 5° fallo della squadra B in questo periodo. Il fallo di B5 viene commesso quando:

- a) L'arbitro entra nell'area dei tiri liberi per amministrare il primo tiro libero
- b) La palla è a disposizione del tiratore della squadra B per il primo tiro libero.
- c) La palla tocca il campo dopo il primo tiro libero.
- d) La palla è a disposizione del tiratore della squadra B per il secondo tiro libero.

- e) Il secondo tiro libero è terminato ma prima che la palla sia viva per la rimessa da fuori campo.
- f) La palla è viva per la rimessa da fuori campo ma prima che la palla abbia lasciato la mano (mani) del giocatore che rimette.

Interpretazione:

In tutti i casi, dopo i due (2) tiri liberi per la squadra B, la palla viene assegnata alla squadra A per una rimessa da fuori campo. La squadra B era o in controllo di palla o doveva averla a disposizione.

Situazione 4:

B4 commette fallo su A4 in atto di tiro dopo che la palla è stata lasciata. Ad A4 vengono quindi assegnati due (2) tiri liberi. Quindi viene fischiato un doppio fallo tra A5 e B5 quando:

- a) L'arbitro entra nell'area dei tiri liberi per amministrare il primo tiro libero
- b) La palla è a disposizione di A4 per il primo tiro libero.
- c) La palla tocca il campo dopo il primo tiro libero.
- d) La palla è a disposizione di A4 per il secondo tiro libero.

Interpretazione:

In tutti i casi, dopo il completamento dei due (2) tiri liberi per A4, il gioco riprende come dopo ogni normale tiro libero.

Situazione 5:

B4 commette fallo su A4 e questo è il 5° fallo della squadra B in questo periodo. Erroneamente, viene assegnato alla squadra A il possesso della palla per una rimessa da fuori campo invece di due (2) tiri liberi. Dopo la rimessa A5 riceve la palla, palleggia e perde il possesso della palla a favore di B5. Quindi A5 commette fallo su B5 e questo è anche il 5° fallo di squadra per A.

Interpretazione:

L'errore è ancora correggibile, quindi il gioco riprende con due (2) tiri liberi per A4 seguiti da due (2) tiri liberi per B5. Questa non è una situazione speciale poiché i due falli non sono stati commessi durante lo stesso periodo con cronometro fermo.

Art. 58 Errori correggibili

Situazione:

Se si presenta un errore correggibile durante gli ultimi secondi di gioco, il segnapunti dovrebbe avvertire immediatamente gli arbitri e non aspettare la prima palla morta?

Interpretazione:

Sì, ma solo quando la correzione dell'errore può avere effetto sul risultato finale della gara. Il segnapunti dovrà applicare il principio di vantaggio/svantaggio.