



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
F I B A

FIBA

Commissione Tecnica Mondiale



Interpretazione e applicazione pratica del Regolamento Tecnico del Basket 2000 Gennaio 2002

Traduzione a cura di Giorgio Giudetti
29/01/2002

Questo documento e tutte e tre le pubblicazioni precedenti sono disponibili in inglese e francese e possono essere scaricate dal sito web della FIBA:
www.fiba.com
nella sezione "Rules & Regulations"

Indice

1.	Art. 10 Cronometrista: Doveri	4
2.	Art. 11 Addetto all'apparecchio dei 24 secondi: Doveri	4
3.	Art. 25 Canestro : Realizzazione e valore	5
4.	Art. 27 Addebito di sospensione	6
5.	Art. 28 Sostituzioni	7
6.	Art. 38 Otto secondi	8
7.	Art. 40 Ritorno della palla nella zona di difesa	9
8.	Art. 41 Interferenza sul canestro e sulla palla	9
9.	Art. 56 Situazioni speciali	10
10.	Meccanica dell'arbitraggio	11

Lo scopo di questo documento è di dar rilievo ad alcune specifiche situazioni pratiche che potrebbero presentarsi in una normale partita di pallacanestro.

Lo studio di queste situazioni può portare ad una migliore comprensione dello spirito e dell'intento del regolamento per tutti coloro che sono coinvolti in una partita di pallacanestro.

Per quanto riguarda l'interpretazione dell'addebito di sospensione e della sostituzione, gli arbitri e gli ufficiali di campo dovrebbero provare ad applicare lo spirito del regolamento, poiché quest'ultimo permette una certa tolleranza nel richiedere sospensioni o sostituzioni.

Per coerenza, in tutto il documento, la squadra "A" è la squadra in attacco e la squadra "B" è la squadra in difesa.

1. Art. 10 Cronometrista: Doveri

Situazione:

A4 realizza un canestro su azione con 2:02 minuti rimanenti nel 4° periodo. Dopo il canestro, la palla rotola lontano dal campo consumando 4 secondi di tempo di gioco. Il cronometrista dovrà fermare il cronometro di gara a 2:00 minuti prima della fine del periodo?

Interpretazione:

No. Il cronometro di gara viene fermato solo dopo un canestro su azione valido realizzato durante gli ultimi 2:00 minuti di gioco.

2. Art. 11 Addetto all'apparecchio dei 24 secondi: Doveri

Situazione 1:

L'arbitro fischia una violazione a carico di B4 per aver deliberatamente calciato la palla, ma dimentica la segnalazione di 'azzeramento dei ventiquattro secondi'.

L'addetto all'apparecchio dei 24 secondi ha il permesso di azzerare e far ripartire l'apparecchio dei 24 secondi di propria iniziativa?

Interpretazione:

No. In una tale situazione un nuovo periodo di 24 secondi può essere accordato solo con la segnalazione convenzionale da parte dell'arbitro.

Se l'evidente violazione di 'piede volontario' viene fischiata dall'arbitro e non è seguita dalla segnalazione di 'azzeramento dei ventiquattro secondi', l'addetto all'apparecchio dei 24 secondi è vivamente consigliato di attrarre immediatamente l'attenzione dell'arbitro per chiarire la situazione.

Situazione 2:

La squadra A ha la palla quando l'arbitro ferma il gioco per una valida ragione connessa alla squadra B (B4 ha perso le lenti a contatto, B5 è infortunato, ecc.).

L'arbitro è obbligato a segnalare al tavolo del segnapunti che deve essere fatto ripartire un nuovo periodo di 24 secondi?

Interpretazione:

No. In tutte le situazioni in cui un arbitro ha fermato il gioco a causa di un'azione connessa alla squadra avversaria di quella in controllo di palla, l'addetto all'apparecchio dei 24 secondi dovrà azzerare l'apparecchio senza attendere l'apposita segnalazione da parte dell'arbitro.

3. Art. 25 Canestro: Realizzazione e valore

Situazione 1:

Durante l'atto di tiro, avviene un contatto fisico tra il tiratore A4 e B4. La palla entra nel canestro. L'arbitro guida fischia un fallo di sfondamento a carico di A4 e quindi il canestro non dovrebbe essere valido. L'arbitro coda fischia un fallo difensivo a carico di B4 e quindi il canestro dovrebbe essere valido.

Interpretazione:

Doppio fallo e canestro non valido. Il gioco dovrà riprendere con una rimessa per la squadra A dalla linea di tiro libero estesa.

Situazione 2:

Dopo un tiro a canestro su azione di A4, la palla viene toccata, durante la sua parabola discendente, al di sopra dell'anello da A5 e B5 simultaneamente e,

- a) la palla entra nel canestro.
- b) la palla non entra nel canestro.

Interpretazione:

Nessun punto può essere assegnato in entrambe le situazioni. Il gioco dovrà riprendere con un salto a due tra due giocatori avversari qualsiasi.

Ricorda:

Quando ci sono decisioni contraddittorie degli arbitri o infrazioni simultanee del regolamento e una delle sanzioni è l'annullamento di un canestro realizzato, quella sanzione prevale e **non può essere assegnato alcun punto!**

Situazione 3:

A4 effettua un tiro in sospensione dall'area di tiro da tre punti. B4, che si trova nell'area di tiro da due punti, cerca di bloccare il tiro durante la parabola ascendente. B4 devia la palla e dopo commette fallo su A4,

- a) prima che A4 sia tornato sul terreno.
- b) dopo che A4 sia tornato sul terreno.

In entrambi i casi la palla entra nel canestro.

Interpretazione:

- a) Due punti e un tiro libero aggiuntivo vengono assegnati ad A4.
- b1) Due punti e possesso della palla per una rimessa da fuori campo vengono assegnati alla squadra A.

Comunque, se la squadra B è in situazione di penalità per falli di squadra:

- b2) Due punti e due tiri liberi aggiuntivi vengono assegnati ad A4.

Situazione 4:

Mentre la palla è in aria per un tiro a canestro su azione di A4, viene fischiato un doppio fallo a carico di A5 e B5.

1. La palla entra nel canestro.
2. La palla non entra nel canestro.

Interpretazione:

1. Due o tre punti vengono assegnati ad A4. Il gioco dovrà riprendere con una rimessa dalla linea di fondo campo per la squadra B.
2. Il gioco dovrà riprendere con un salto a due tra A5 e B5 nel cerchio più vicino. Nessuna delle due squadre aveva il controllo della palla né aveva diritto al possesso della palla nel momento in cui era stato fischiato il doppio fallo.

4. Art. 27 Addebito di sospensione

Art. 27.3.1: Un allenatore o un vice allenatore ha il diritto di richiedere una sospensione. A tale scopo egli deve recarsi personalmente dal segnapunti e richiedere chiaramente una sospensione (time-out), effettuando l'apposita segnalazione convenzionale con le mani.

Situazione 1:

L'allenatore può richiedere una sospensione direttamente dall'area della panchina invece che recandosi personalmente dal segnapunti?

Interpretazione:

In realtà, questo modo di fare è molto comune tra la maggioranza degli allenatori. In queste situazioni il segnapunti dovrà essere tollerante e azionare il suo segnale alla prima opportunità di sospensione per informare gli arbitri della richiesta.

Ma molto spesso, il segnapunti si sta concentrando sulla gara e, non avendo un contatto visivo laterale con l'allenatore, non sempre si accorge che è stata richiesta una sospensione. In tale eventualità, una chiara comunicazione verbale tra tutti gli ufficiali di campo potrebbe essere vantaggiosa. Tuttavia gli allenatori devono essere consapevoli del fatto che corrono il rischio di non ottenere la sospensione se il segnapunti non sente o non vede la loro segnalazione dall'area della panchina.

Situazione 2:

Mentre la palla è morta e il cronometro di gara è fermo, l'allenatore A, dalla sua area della panchina, richiede una sospensione direttamente all'arbitro più vicino. La sospensione dovrà essere accordata?

Interpretazione:

L'arbitro dovrà indirizzare l'allenatore al segnapunti e aspettare la sua segnalazione. Se il segnapunti dovesse dare il consenso alla richiesta di sospensione da parte dell'allenatore, la sospensione verrebbe accordata.

5. Art. 28 Sostituzioni

Art. 28.2.1: Un sostituto ha il diritto di chiedere una sostituzione. Lo deve fare andando personalmente dal segnapunti, richiedendo in modo chiaro "sostituzione", effettuando l'apposito segnale convenzionale con le mani. Deve sedersi sulla sedia del cambio sino a che si verifichi l'opportunità di sostituzione.

Situazione 1:

Durante un'opportunità di sostituzione per la squadra A, l'arbitro sta per consegnare la palla al giocatore per la rimessa. In quel momento il sostituto A10 si porta dall'area della panchina al tavolo del segnapunti richiedendo una sostituzione.

Interpretazione:

Poiché l'opportunità di sostituzione non è ancora terminata, il segnapunti dovrà collaborare e indicare agli arbitri, azionando immediatamente il proprio segnale, che è stata effettuata una richiesta di sostituzione.

Sarebbe oltre l'intento della regola azionare il segnale solo quando il sostituto si sia recato personalmente dal segnapunti e sia seduto sulla sedia del cambio.

Situazione 2:

Viene accordata una sostituzione alla squadra A. I giocatori A10 e A11, che erano seduti sulle sedie del cambio, sono già entrati sul terreno di gioco dopo la segnalazione dell'arbitro. In quel momento, altri quattro giocatori, due per ogni squadra, lasciano le rispettive panchine e si presentano al tavolo del segnapunti richiedendo direttamente la sostituzione.

Interpretazione:

Poiché l'opportunità di sostituzione non è ancora terminata, il segnapunti dovrà collaborare e indicare agli arbitri, azionando immediatamente il proprio segnale, che è stata effettuata una richiesta di sostituzione.

Sarebbe oltre l'intento della regola azionare il segnale solo quando il sostituto si sia recato personalmente dal segnapunti e sia seduto sulla sedia del cambio.

Situazione 3:

Durante la sostituzione per la squadra A, l'arbitro insiste che:

1. I sostituti devono entrare e i giocatori uscire dal centro del terreno di gioco, di fronte al tavolo del segnapunti.
2. I giocatori che vengono sostituiti devono lasciare il terreno di gioco nello stesso momento in cui i sostituti entrano sul campo.

Interpretazione:

- I sostituti devono rimanere al di fuori della linea di delimitazione, vicini al tavolo del segnapunti, finché l'arbitro non faccia cenno di entrare in campo.
- I giocatori che sono stati sostituiti non devono presentarsi né al segnapunti, né all'arbitro e hanno il permesso di lasciare il campo da ogni punto.

Dopo aver stabilito un contatto visivo con il tavolo del segnapunti e il sostituto, l'arbitro può effettuare la sua segnalazione dalla sua attuale posizione sul campo. Non è necessario che si trovi di fronte al tavolo del segnapunti.

Dopo la sua segnalazione, i sostituti dovranno entrare sul campo da un punto vicino al tavolo del segnapunti (da dove hanno richiesto la sostituzione), comunque, i giocatori possono lasciare il campo da ogni punto.

Ricorda:

- Assicurati che il numero dei giocatori che lasciano il campo sia uguale al numero dei sostituti che entrano sul campo.
- Completa la sostituzione e ricomincia il gioco non appena possibile.

Situazione 4:

L'opportunità di sostituzione (o di sospensione) è appena terminata quando l'allenatore A corre verso il tavolo del segnapunti, richiedendo ad alta voce una sostituzione (o una sospensione). Il segnapunti reagisce e, sbagliando, aziona il suo segnale. L'arbitro fischia e interrompe il gioco.

Interpretazione:

A causa del fischio dell'arbitro, la palla diventa morta e il cronometro di gara rimane fermo, cioè si presenta un'opportunità di sostituzione (o di sospensione). Ma, poiché la richiesta era stata effettuata troppo tardi, la sostituzione (o la sospensione) non viene accordata. Il gioco viene ripreso immediatamente.

6. Art. 38 Otto secondi

Situazione:

Quasi al termine del suo periodo di otto secondi, A4 passa la palla dalla sua zona di difesa alla zona di attacco. Prima del termine del periodo di otto secondi, la palla tocca il giocatore avversario B4 nella zona di attacco e ritorna nella zona di difesa ad un giocatore della squadra A.

La squadra A ha diritto ad un nuovo periodo di otto secondi?

Interpretazione:

Sì. La palla viene considerata in zona di attacco non appena tocca il terreno, un giocatore o un arbitro nella zona di attacco.

7. Art. 40 Ritorno della palla in zona di difesa

Situazione 1:

Viene accordata una rimessa alla squadra A dalla linea laterale nella sua zona di attacco vicino alla linea centrale.

Quando la palla è nelle mani di A4, egli effettua un normale passo laterale in modo tale da trovarsi con entrambi i piedi nella sua zona di difesa. Lancia la palla al suo compagno di squadra A5, anche lui nella zona di difesa.

Interpretazione:

Violazione. Nonostante il fatto che il movimento laterale di A4 sia legale, è la posizione iniziale della rimessa che determina dove il giocatore che la effettua può passare la palla al suo compagno di squadra.

Situazione 2:

Fallo antisportivo di B4 su A4. Dopo i tiri liberi, A5 ha la palla nelle sue mani per una rimessa dalla linea centrale. Effettua un normale passo laterale in modo tale da trovarsi con entrambi i piedi nella sua zona di attacco. Lancia la palla al suo compagno di squadra A6 che si trova nella sua zona di difesa.

Interpretazione:

Azione legale. La mossa laterale di A5 è legale ed è la posizione iniziale della rimessa che stabilisce dove il giocatore che effettua la rimessa può passare la palla al suo compagno di squadra.

8. Art. 41 Interferenza sul canestro e sulla palla

Situazione 1:

A4 passa la palla ad A5 sopra il canestro per un alley-oop. Nel frattempo, B4 causa una vibrazione dell'anello o del tabellone. Come conseguenza, A5, dopo aver ricevuto il passaggio, sbaglia un tiro a canestro su azione (schiacciata). Questa è una violazione di interferenza sulla palla?

Interpretazione:

Si. Secondo il regolamento, una schiacciata è considerata un tiro a canestro su azione. Se, a giudizio dell'arbitro, la vibrazione ha impedito alla palla di entrare nel canestro, egli dovrà fischiare una violazione di B4 e assegnare due punti alla squadra A.

Situazione 2:

A4 effettua un tiro su azione da tre punti quasi al termine della gara. Mentre la palla è in aria, viene attivato il segnale di fine gara. Dopo il segnale, B4 provoca una vibrazione dell'anello o del tabellone e a causa di questa azione, a giudizio dell'arbitro, è stato impedito alla palla di entrare nel canestro.

Interpretazione:

Violazione di 'Interferenza sulla palla' e tre punti assegnati ad A4.

9. Art. 56 Situazioni speciali

Situazione 1:

Mentre la squadra A ha il controllo di una palla viva, A4 commette un fallo in attacco su B4, seguito immediatamente da un fallo personale di B5 su A5. Questo è il 5° fallo della squadra B in questo periodo.

Interpretazione:

- a) A4 commette fallo su B4, fallo della squadra in controllo di palla.
Sanzione: La squadra B ha diritto alla palla
- b) B5 commette fallo su A5, fallo della squadra in controllo di palla.
Sanzione: Nonostante il 5° fallo della squadra B, la squadra A ha solo diritto alla palla.

Le due sanzioni uguali a carico delle squadre si cancellano a vicenda. Il gioco dovrà riprendere con una rimessa per la squadra A poiché questa era la squadra in controllo di palla quando era stato fischiato il primo fallo.

Situazione 2:

B4 commette un fallo antisportivo sul tiratore A4 e la palla entra nel canestro. Quindi A5 commette un fallo tecnico.

Interpretazione:

Due o tre punti vengono assegnati ad A4 e:

- a) Un fallo antisportivo viene sanzionato a carico di B4.
Sanzione: Un tiro libero e possesso di palla a metà campo per la squadra A.
- b) Un fallo tecnico viene sanzionato a carico di A5.
Sanzione: Un tiro libero e possesso di palla a metà campo per la squadra B.

Due sanzioni uguali a carico delle squadre si cancellano a vicenda. Il gioco dovrà riprendere con una rimessa dalla linea di fondo per la squadra B.

Situazione 3:

A4 effettua un tiro a canestro su azione in sospensione. Mentre la palla è in aria, viene azionato il segnale dell'apparecchio dei 24 secondi. Dopo il segnale, ma con A4 ancora in aria, B4 commette un fallo antisportivo su A4.

Interpretazione:

Il fallo antisportivo di B4 non può essere ignorato.

- a) La palla entra nel canestro.
Due o tre punti vengono assegnati ad A4 poiché non si è verificata una violazione dei 24 secondi.
Sanzione: Un tiro libero aggiuntivo per A4 seguito dal possesso della palla a metà campo.

- b) La palla non entra nel canestro.
- b1) La squadra A ha commesso una violazione dei 24 secondi. Quindi A4 non può più essere considerato in atto di tiro.
Sanzione: Possesso della palla per la squadra B.
- b2) B4 ha commesso un fallo antisportivo.
Sanzione: Due tiri liberi per A4 e possesso della palla per la squadra A.

La sanzione per la violazione dei 24 secondi viene cancellata, poiché non è l'ultima sanzione da amministrare. Il gioco dovrà riprendere con due tiri liberi per A4 seguiti dal possesso di palla a metà campo per la squadra A.

10. Meccanica dell'arbitraggio

Situazione 1:

Qualche volta assistiamo a situazioni in cui, dopo un canestro o un passaggio, la palla rotola lontano fuori dalle linee di delimitazione e non c'è nessuno che la riporti indietro.

Interpretazione:

Gli arbitri sono vivamente consigliati di giocare un ruolo attivo in tutte queste situazioni. Correre per qualche metro e riportare indietro la palla non minerà la loro autorità.

Situazione 2:

La squadra A ha realizzato un canestro, la palla rimane sul terreno e tutti i giocatori della squadra B, per varie ragioni, non se ne prendono cura, cercando di ritardare la rimessa.

Interpretazione:

Quasi immediatamente, l'arbitro più vicino dovrà prendere la palla. Se non è ancora presente nessuno dietro la linea di fondo campo, egli poggerà la palla sul terreno e inizierà il conteggio dei cinque secondi.

Ricorda: Il tuo dovere principale è di ricominciare il gioco non appena possibile!