



Regolamento Ufficiale della Pallacanestro 2010

Interpretazioni Ufficiali FIBA 2010

In vigore dal 1° Settembre 2010
Delibera n. 15 - Consiglio Federale del 17 luglio 2010

Tradotto e preparato
dal Settore Istruttori
del Comitato Italiano Arbitri

REGOLAMENTO UFFICIALE DELLA PALLACANESTRO

INTERPRETAZIONI UFFICIALI 2010

Le interpretazioni presentate in questo documento sono le Interpretazioni Ufficiali della FIBA per il Regolamento della Pallacanestro 2010 e sono valide dal 1° Settembre 2010 con Delibera del C. F. **Nel caso le interpretazioni presenti in questo documento differiscano dalle interpretazioni precedenti, questo documento deve avere la precedenza.**

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

Le regole vengono mantenute il più possibile chiare e comprensibili, ma espongono principi più che situazioni di gioco. Non possono, in ogni caso, 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 durante 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 o dalle Interpretazioni Ufficiali che seguono.

Art. 5 Giocatori - Infortunio

Precisazione 1

Se un giocatore è infortunato o sembra infortunato e, di conseguenza, un allenatore, un vice-allenatore, un sostituto o una qualunque delle persone in panchina della stessa squadra entra sul terreno di gioco, quel giocatore viene considerato 'soccorso', senza valutare se il trattamento medico vero e proprio venga praticato o meno.

Esempio:

A4 sembra infortunato ad una caviglia ed il gioco viene fermato.

- (a) Il medico della squadra A entra in campo e cura la caviglia di A4.
- (b) Il medico della squadra A entra in campo, ma A4 si è già ripreso.
- (c) L'allenatore A entra in campo per accertarsi dell'infortunio di A4.
- (d) Il vice-allenatore, un sostituto A o una persona al seguito della squadra A entra in campo, ma non soccorre A4.

Interpretazione:

In (a), (b), (c), (d) A4 viene considerato 'soccorso' e dovrà essere sostituito.

Precisazione 2

Non c'è limite di tempo per lo spostamento di un giocatore gravemente infortunato dal terreno di gioco se, a giudizio del medico, lo spostamento potrebbe risultare pericoloso per il giocatore.

Esempio:

A4 è gravemente infortunato ed il gioco viene fermato per circa 15 minuti perché, secondo il medico, lo spostamento sarebbe pericoloso per il giocatore.

Interpretazione:

L'opinione del medico determinerà il tempo necessario per lo spostamento del giocatore infortunato dal terreno di gioco. Dopo la sostituzione, il gioco deve riprendere senza alcuna sanzione.

Precisazione 3

Se un giocatore è infortunato o è sanguinante o ha una ferita aperta e non può immediatamente continuare a giocare (approssimativamente entro 15 secondi), egli deve essere sostituito. Se una sospensione viene richiesta da una qualsiasi delle due squadre, nello stesso tempo di cronometro fermo, e quel giocatore recupera durante la sospensione, egli potrà continuare a giocare solo se il segnale del segnapunti per la sospensione ha suonato prima che un arbitro abbia autorizzato un sostituto a diventare giocatore.

Esempio:

A4 è infortunato ed il gioco è stato fermato. A4 non è in grado di continuare immediatamente a giocare. L'arbitro fischia facendo il segnale convenzionale per la sostituzione.

L'Allenatore A (o l'Allenatore B) richiede una sospensione:

- (a) Prima che un sostituto sia entrato in gioco per A4.
- (b) Dopo che un sostituto sia entrato in gioco per A4.

Al termine della sospensione, A4 risulta aver recuperato dall'infortunio e chiede di rimanere in campo.

Interpretazione:

- (a) La sospensione è concessa e, se A4 recupera durante tale tempo, egli può continuare a giocare.
- (b) La sospensione è concessa, ma un sostituto per A4 è già entrato in gioco. Conseguentemente A4 non può rientrare prima di una fase di gioco con cronometro in movimento.

Art. 7 Allenatori: Doveri e diritti**Precisazione 1**

Almeno 20 minuti prima dell'orario d'inizio della gara, ciascun allenatore o un suo rappresentante deve fornire al segnapunti una lista con i nomi e i numeri corrispondenti dei componenti della squadra autorizzati a giocare la gara, così come il nome del capitano della squadra, dell'allenatore e del vice-allenatore.

L'allenatore è personalmente responsabile di assicurare che i numeri sulla lista corrispondano ai numeri sulle maglie dei giocatori. Almeno 10 minuti prima dell'orario d'inizio della gara, l'allenatore deve provvedere alla conferma dei nomi e i corrispondenti numeri dei componenti della sua squadra e i nomi dell'allenatore, del vice e del capitano, firmando il referto di gara.

Esempio:

La squadra A presenta in tempo utile la lista della squadra al segnapunti.

I numeri di due giocatori non sono corrispondenti ai numeri esposti sulle loro maglie, oppure il nome di un giocatore è omissso sul referto di gara.

Questo viene scoperto:

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

Interpretazione:

- (a) I numeri sbagliati verranno corretti oppure il nome del giocatore sarà aggiunto sul referto di gara senza alcuna sanzione.
- (b) L'arbitro fermerà il gioco in un momento opportuno, così da non portare svantaggio ad alcuna squadra. I numeri sbagliati verranno corretti, senza alcuna sanzione. In ogni caso, il nome del giocatore non potrà essere aggiunto sul referto di gara.

Precisazione 2

Almeno 10 minuti prima dell'orario d'inizio della gara, ciascun allenatore deve indicare i cinque giocatori che inizieranno la gara. Prima che la gara inizi, il segnapunti controllerà che non ci siano errori in questi cinque giocatori e, nel caso, dovrà informarne l'arbitro più vicino al più presto possibile.

Se ciò viene scoperto prima dell'inizio della gara, i cinque giocatori iniziali dovranno essere corretti. Se questo viene scoperto dopo l'inizio della gara, ciò verrà ignorato.

Esempio:

Viene scoperto che uno dei giocatori sul terreno di gioco non è uno di quelli confermati nel quintetto iniziale. Ciò avviene:

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

Interpretazione:

- (a) Il giocatore dovrà essere sostituito, senza alcuna sanzione, con uno dei cinque giocatori che era stato indicato nel quintetto iniziale.
- (b) L'errore viene ignorato ed il gioco continua.

Art. 9 Inizio e fine di un periodo

Precisazione 1

Una gara non può avere inizio senza che entrambe le squadre abbiano un minimo di cinque giocatori autorizzati a giocare sul terreno, pronti a giocare. Se sono presenti meno di cinque giocatori all'ora fissata per l'inizio della gara, gli arbitri devono tener conto di eventuali circostanze imprevedibili che potrebbero spiegare il ritardo. Se viene fornita una spiegazione ragionevole per il ritardo, non si deve addebitare un fallo tecnico. Comunque, se non viene fornita una tale spiegazione, all'arrivo degli ulteriori giocatori ne può risultare un fallo tecnico e/o la perdita della gara per forfait.

Esempio 1:

All'orario fissato per l'inizio della gara, la squadra A ha meno di cinque giocatori sul campo, pronti a giocare.

- (a) Il rappresentante della squadra A è in grado di fornire una spiegazione ragionevole ed accettabile per spiegare il ritardato arrivo dei giocatori della squadra A.
- (b) Il rappresentante della squadra A non è in grado di fornire una spiegazione ragionevole ed accettabile per spiegare il ritardato arrivo dei giocatori della squadra A.

Interpretazione:

- (a) L'inizio della gara deve essere posticipato di un massimo di 15 minuti. Se i giocatori assenti si presentano sul campo, pronti a giocare, prima che siano trascorsi 15 minuti, la gara deve avere inizio. Se i giocatori assenti non si presentano sul campo pronti a giocare prima che siano trascorsi 15 minuti, la gara può essere data persa per forfait a favore della squadra B con il punteggio di 20:0.
- (b) L'inizio della gara deve essere posticipato di un massimo di 15 minuti. Se i giocatori assenti si presentano sul campo, pronti a giocare, prima che siano trascorsi 15 minuti, può essere addebitato un fallo tecnico all'allenatore A (registrato con B) dopodiché la gara potrà avere inizio.

Se i giocatori assenti non si presentano sul campo, pronti a giocare, prima che siano trascorsi 15 minuti, la gara può essere data persa per forfait a favore della squadra B col punteggio di 20:0.

In tutti i casi, il 1° arbitro relazionerà sul retro del referto al comitato organizzatore della manifestazione.

Precisazione 2

L' Art. 9 precisa quale canestro una squadra deve difendere e quale canestro deve attaccare. Se, per sbaglio, un periodo inizia con ambedue le squadre che attaccano/difendono i canestri sbagliati, la situazione deve essere corretta non appena viene rilevata, senza causare uno svantaggio a nessuna delle due squadre. Qualunque punto segnato, tempo trascorso, falli addebitati, ecc., prima che il gioco venga fermato, rimane valido.

Esempio 1:

Dopo l'inizio della gara, gli arbitri si accorgono che le squadre stanno giocando nelle direzioni sbagliate.

Interpretazione:

Il gioco dovrà essere fermato non appena possibile e senza causare uno svantaggio a nessuna delle due squadre. Le squadre dovranno scambiarsi i canestri. Il gioco riprenderà dalla posizione diametralmente opposta, nel punto rispecchiante quello in cui era stato fermato.

Esempio 2:

All'inizio di un periodo, la squadra A sta difendendo il proprio canestro quando B4 palleggia verso il proprio canestro e realizza un canestro su azione.

Interpretazione:

I due punti devono essere assegnati al capitano in campo della squadra A.

Art. 12 Salto a due e possesso alternato

Precisazione 1

Alla squadra che non ottiene il controllo della palla viva sul terreno di gioco dopo il salto a due d'inizio gara deve essere assegnata la palla per una rimessa in gioco dal punto più vicino a quello in cui si verifica la successiva situazione di salto a due.

Esempio 1:

Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Immediatamente dopo che la palla è stata legalmente toccata dal saltatore A4:

- (a) Viene fischiata una palla trattenuta tra A5 e B5.
- (b) Viene fischiato un doppio fallo tra A5 e B5.

Interpretazione:

Finché non sia stato stabilito il controllo di una palla viva sul terreno di gioco, l'arbitro non può utilizzare la freccia di possesso alternato per assegnare il possesso. Il primo arbitro dovrà amministrare un altro salto a due nel cerchio centrale ed A5 e B5 effettueranno il salto.

Il tempo trascorso sul cronometro di gara, dopo il tocco legale della palla e prima della situazione di salto a due/doppio fallo, deve rimanere valido.

Esempio 2:

Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Immediatamente dopo la palla viene legalmente toccata dal saltatore A4 e :

- (a) Va direttamente fuori campo.
- (b) E' presa da A4 prima che essa abbia toccato uno dei giocatori non coinvolti nel salto o il terreno.

Interpretazione:

In ambedue i casi alla squadra B viene concessa una rimessa in gioco come risultato della violazione di A4. Dopo la rimessa in gioco, la squadra che non ottiene il controllo della palla viva **sul terreno di gioco** avrà diritto al primo possesso alternato dal punto più vicino a quello in cui si verifica la successiva situazione di salto a due.

Esempio 3:

La squadra B ha diritto ad una rimessa in gioco per la regola del possesso alternato. Un arbitro e/o il segnapunti commettono un errore e la palla viene assegnata alla squadra A per la rimessa.

Interpretazione:

Una volta che la palla tocca o viene legalmente toccata da un giocatore sul terreno, l'errore non può più essere corretto. Comunque, la squadra B non perde la propria opportunità per la rimessa per possesso alternato a causa dell'errore e avrà diritto ad effettuare la rimessa in gioco alla successiva situazione di possesso alternato.

Esempio 4:

Contemporaneamente al segnale di fine del primo periodo, B5 commette fallo su A5 e viene giudicato come antisportivo.

Interpretazione:

A5 effettuerà due tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo e nessun tempo da giocare. Dopo i due minuti di intervallo, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea centrale estesa opposta al tavolo. Nessuna squadra perderà il suo diritto alla rimessa per possesso alternato sulla successiva situazione di salto a due.

Precisazione 2

Ogniqualevolta una palla viva si blocchi tra anello e tabellone, eccetto tra i tiri liberi, si verifica una situazione di salto a due risultante in una rimessa per possesso alternato. Poiché questo non determina una situazione di rimbalzo, non si considera possa avere lo stesso impatto sul gioco come quando la palla semplicemente tocca l'anello. Conseguentemente, se la squadra che era in controllo di palla prima che si bloccasse tra anello e tabellone aveva diritto alla rimessa, essa avrà a disposizione soltanto il tempo residuo sul display dei 24 secondi, come in qualsiasi altra situazione di salto a due.

Esempio 1:

Su un tiro a canestro su azione di A4, la palla si blocca tra anello e tabellone. La squadra A ha diritto alla rimessa in gioco per possesso alternato.

Interpretazione:

Dopo la rimessa in gioco, la squadra A avrà a disposizione soltanto il tempo residuo sul display dei 24 secondi.

Esempio 2:

Mentre la palla è in volo per un tiro a canestro su azione di A4, l'apparecchio dei 24 secondi suona, seguito dalla palla che si blocca tra anello e tabellone. La squadra A ha diritto alla rimessa in gioco per possesso alternato.

Interpretazione:

Poiché la squadra A non ha tempo residuo sul display dell'apparecchio dei 24 secondi, si è verificata una violazione di 24 secondi. La squadra B avrà diritto ad una rimessa in gioco. La squadra A non perderà il suo diritto alla rimessa per possesso alternato sulla successiva situazione di salto a due.

Art. 16 Canestro: Realizzazione e valore

Precisazione

In una situazione di rimessa in gioco o di rimbalzo conseguente l'ultimo o unico tiro libero, un periodo di tempo sempre passerà dal momento in cui il giocatore sul terreno tocca la palla finché quel giocatore non la rilasci per un tiro a canestro. Questo importante particolare è da tenere in considerazione vicino allo scadere di un periodo. Ci deve essere una quantità minima di tempo disponibile per questo tiro prima che il tempo scada.

Se sul cronometro di gara appaiono da giocare 0:00.3 secondi, è compito dell'arbitro(i) determinare se il tiratore ha lasciato la palla prima che il segnale suonasse per la fine del periodo. Tuttavia, se sul cronometro di gara appaiono da giocare 0:00.2 oppure 0:00.1 secondi, l'unico tipo di realizzazione valido è quello di un giocatore in volo che colpisca la palla (tap) o la schiacci direttamente a canestro.

Esempio:

La squadra A ha diritto ad una rimessa in gioco con:

- a) 0:00.3
- b) 0:00.2 oppure 0:00.1

secondi residui sul cronometro di gara.

Interpretazione:

In (a), se un tiro a canestro su azione è tentato ed il segnale di fine periodo suona durante il tentativo, è responsabilità degli arbitri determinare se la palla sia stata rilasciata prima che il cronometro di gara suonasse per la fine del periodo.

In (b), il canestro potrà essere convalidato solo se la palla, mentre era in aria su un passaggio dalla rimessa in gioco, sia stata deviata a canestro (tap) o direttamente schiacciata.

Art. 17 Rimessa da fuori campo**Precisazione 1**

Prima che il giocatore che effettua la rimessa abbia rilasciato la palla, è possibile che il movimento di rilascio faccia in modo che la mano(i) con la palla attraversi la verticalità della linea perimetrale che separa l'area del terreno di gioco da quella del fuori campo. In una tale situazione, rimane sempre responsabilità del difensore evitare di interferire sulla rimessa venendo a contatto con la palla, ancora nella mano(i) del giocatore che sta effettuando la rimessa.

Esempio:

A4 ha diritto ad una rimessa. Mentre trattiene la palla, la mano(i) di A4 attraversa la verticalità della linea perimetrale così che la palla si trova al di sopra dell'area del terreno di gioco. B4 afferra la palla dalla mano(i) di A4 o la colpisce senza causare alcun contatto fisico con A4.

Interpretazione:

B4 ha interferito con la rimessa, facendo ritardare la ripresa del gioco. Deve essere dato un richiamo ufficiale a B4 e lo stesso comunicato all'allenatore B; questo richiamo sarà da applicare a tutti i giocatori della squadra B per tutto il resto della gara. La ripetizione di un gesto simile da parte di un qualunque giocatore della squadra B può essere sanzionato con un fallo tecnico.

Precisazione 2

Durante una rimessa in gioco, il giocatore che la effettua deve passare la palla (non porgerla) ad un compagno di squadra sul terreno di gioco.

Esempio:

A4, durante una rimessa, porge la palla ad A5 che si trova sul terreno di gioco.

Interpretazione:

A4 ha commesso una violazione sulla rimessa in gioco. La palla deve lasciare la mano(i) del giocatore per poter la rimessa essere considerata legale. La palla viene assegnata alla squadra B per una rimessa in gioco dallo stesso punto della rimessa originale.

Precisazione 3

Durante la rimessa in gioco, gli altri giocatori non dovranno avere parte del loro corpo oltre la linea perimetrale prima che la palla sia lanciata attraverso la stessa.

Esempio 1:

Dopo una violazione di fuori campo, A4 riceve dall'arbitro la palla per la rimessa in gioco. A4:

- a) Posa la palla a terra, dopodiché essa viene presa da A5
- b) Porge la palla a A5 nell'area del fuori campo.

Interpretazione:

Questa è una violazione di A5 poiché egli muove il suo corpo oltre la linea perimetrale prima che la palla sia lanciata da A4.

Esempio 2:

Dopo un canestro realizzato su azione oppure un ultimo o unico tiro libero realizzato dalla squadra A, una sospensione è concessa alla squadra B. Dopo la sospensione, B4 riceve dall'arbitro la palla per una rimessa in gioco dalla linea di fondo. B4:

- a) Posa la palla a terra, dopodiché essa viene presa da B5
- b) Porge la palla a B5, che si trova anch'esso dietro la linea di fondo.

Interpretazione:

Azione legale. L'unica restrizione per la squadra B nell'effettuare la rimessa in gioco è di dover rilasciare la palla entro 5 secondi, per un passaggio sul terreno di gioco.

Precisazione 4

Durante gli ultimi due minuti del quarto periodo della gara o di ciascun tempo supplementare, se una sospensione è accordata alla squadra che avrà poi diritto al possesso di palla nella propria metà campo di difesa, la rimessa dovrà avvenire dalla linea di rimessa opposta al tavolo, nella zona d'attacco della squadra che rimette. Il giocatore incaricato della rimessa deve passare la palla ad un compagno in zona d'attacco.

Esempio 1:

Nell'ultimo minuto della gara, A6 sta palleggiando nella sua zona di difesa, quando un giocatore B devia la palla fuori campo all'altezza della linea di tiro libero.

- (a) Una sospensione viene concessa alla squadra B.
- (b) Una sospensione viene concessa alla squadra A.
- (c) Una sospensione viene concessa prima alla squadra B e immediatamente dopo alla squadra A (o viceversa).

Interpretazione:

In (a), il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A all'altezza della linea di tiro libero.

In (b) e (c), il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa opposta al tavolo, nella sua zona d'attacco.

Esempio 2:

Nell'ultimo minuto della gara, A4 sta effettuando due tiri liberi. Durante il secondo tiro libero, A4 pesta la linea di tiro libero mentre sta tirando e viene fischiata una violazione. La squadra B richiede una sospensione.

Interpretazione:

La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa nella zona d'attacco della squadra B, opposta al tavolo.

Esempio 3:

Durante gli ultimi due minuti della gara, A4 sta palleggiando da 6 secondi nella propria zona di difesa, quando:

- (a) B4 devia la palla fuori campo
- (b) B4 commette il 3° fallo di squadra nel periodo.

La squadra A richiede una sospensione. Dopo la sospensione, il gioco riprende con una rimessa per A4 dalla linea di rimessa nella zona d'attacco della squadra A, opposta al tavolo.

Interpretazione:

In ambedue i casi, la squadra A avrà diritto a diciotto (18) secondi residui per il conteggio del periodo dei 24 secondi.

Esempio 4:

Durante gli ultimi due minuti della gara, A4 sta palleggiando nella propria zona d'attacco. B8 devia la palla nella zona di difesa della squadra A dove un qualsiasi giocatore della squadra A inizia di nuovo a palleggiare. Ora:

- (a) B4 devia la palla fuori campo
- (b) B4 commette il 3° fallo di squadra nel periodo

nella zona di difesa della squadra A con 6 secondi residui sull'apparecchio dei 24 secondi.

La squadra A richiede una sospensione. Dopo la sospensione, il gioco riprende con una rimessa di A4 dalla linea di rimessa nella zona d'attacco della squadra A, opposta al tavolo.

Interpretazione:

La squadra A avrà:

- (a) Sei (6) secondi
- (b) Quattordici (14) secondi

residui sull'apparecchio dei 24 secondi.

Precisazione 5

Possono sussistere ulteriori situazioni, oltre quelle elencate nell'art.17.2.3, nelle quali la conseguente rimessa in gioco dovrà avvenire dal punto centrale della linea laterale, opposta al tavolo:

- (a) Un giocatore incaricato della rimessa dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo, commette una violazione e la palla è concessa per una rimessa in gioco alla squadra avversaria, nello stesso punto della precedente.
- (b) Se durante una situazione di rissa componenti di ambedue le squadre vengono espulsi, non essendoci altre penalità per falli da amministrare, e essendo al momento dell'interruzione della gara una squadra in controllo della palla o avendo diritto alla stessa.

Interpretazione:

In tutte le situazioni sopraelencate il giocatore incaricato della rimessa potrà indifferentemente passare la palla sia in zona d'attacco che in zona di difesa.

Precisazione 6

In occasione di una rimessa in gioco possono presentarsi le seguenti situazioni:

- (a) La palla viene passata al di sopra del canestro e viene toccata da un giocatore di una qualsiasi delle due squadre, passando attraverso il canestro dal basso.
- (b) La palla si blocca tra anello e tabellone.
- (c) La palla è intenzionalmente lanciata contro l'anello per ottenere il reset dell'apparecchio dei 24 secondi.

Esempio 1:

Su una rimessa in gioco, A4 passa la palla al di sopra del canestro quando questa è toccata da un giocatore qualsiasi delle due squadre, passando attraverso il canestro dal basso.

Interpretazione:

Questa è una violazione per interferenza. Il gioco verrà ripreso con una rimessa a favore degli avversari dalla linea di tiro libero estesa. Nel caso sia la squadra in difesa a commettere la violazione, nessun punto potrà essere assegnato alla squadra in attacco, poiché la palla non proviene da un punto all'interno del terreno di gioco.

Esempio 2:

Su una rimessa in gioco, A4 lancia la palla verso il canestro ed essa si blocca tra anello e tabellone.

Interpretazione:

Questa è una situazione di salto a due. Il gioco verrà ripreso applicando la regola del possesso alternato. Nel caso sia la squadra A ad aver diritto alla rimessa, l'apparecchio dei 24 secondi non verrà resettato.

Esempio 3:

Su una rimessa in gioco, con cinque (5) secondi residui sull'apparecchio dei 24", A4 lancia la palla verso il canestro ed essa tocca l'anello.

Interpretazione:

L'operatore dei 24 secondi non dovrà resettare il suo apparecchio, poiché il cronometro di gara non è ancora partito. Il gioco dovrà continuare senza interruzioni.

Art. 18/19 Sospensioni / Sostituzioni

Precisazione 1

Una sospensione non può essere concessa prima dell'inizio o dopo la fine del tempo di gioco di un periodo.

Una sostituzione non può essere concessa prima dell'inizio del tempo di gioco del primo periodo o dopo la fine del tempo di gioco della gara. Qualsiasi sostituzione può essere concessa durante gli intervalli di gioco.

Esempio 1:

Dopo che la palla ha lasciato le mani dell'arbitro durante il salto a due iniziale, ma prima che la palla venga legalmente giocata, il saltatore A5 commette una violazione e la palla viene assegnata alla squadra B per una rimessa in gioco. In questo momento uno qualunque dei due allenatori richiede una sospensione o una sostituzione.

Interpretazione:

Nonostante la gara sia già iniziata, la sospensione o la sostituzione non può essere concessa perché il cronometro di gara non è ancora partito.

Esempio 2:

Approssimativamente nello stesso momento in cui suona il segnale acustico del cronometro di gara per la fine di un periodo o di un tempo supplementare, viene fischiato un fallo e vengono assegnati due tiri liberi ad A4. In questo momento uno qualunque dei due allenatori richiede:

- (a) Una sospensione.
- (b) Una sostituzione.

Interpretazione:

- (a) Una sospensione non può essere concessa poiché il tempo di gioco del periodo è terminato.
- (b) Una sostituzione può essere concessa soltanto dopo il completamento dei tiri liberi e l'inizio conseguente dell'intervallo di gioco per il successivo periodo o tempo supplementare.

Precisazione 2

Se il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" suona mentre la palla è in aria per un tiro a canestro, non si verifica alcuna violazione e il cronometro di gara non sarà fermato. Se il tiro a canestro su azione è realizzato, a seconda delle condizioni, si creerà una opportunità di sospensione o sostituzione per entrambe le squadre.

Esempio:

Durante un tiro a canestro, la palla è in aria quando suona il segnale acustico dei 24". La palla poi entra nel canestro. In questo momento, una o entrambe le squadre richiedono:

- (a) Sospensioni.
- (b) Sostituzioni.

Interpretazione:

- (a) Questa è un'opportunità di sospensione solo per la squadra che ha subito il canestro. Se a questa squadra viene concessa una sospensione, anche gli avversari possono richiedere sospensione e ambedue le squadre possono effettuare sostituzioni, se lo desiderano.
- (b) Questa è un'opportunità di sostituzione solo per la squadra che ha subito il canestro e solo negli ultimi due minuti del 4° periodo o tempo supplementare. Se viene concessa una sostituzione alla squadra che ha subito il canestro, allora anche gli avversari possono effettuare una sostituzione e ambedue le squadre possono richiedere una sospensione, se lo desiderano.

Precisazione 3

Se la richiesta di sospensione o sostituzione (per qualunque giocatore, compreso il tiratore dei liberi) è fatta dopo che la palla è stata messa a disposizione del tiratore per il primo o unico dei tiri liberi, la sospensione o la sostituzione saranno concesse per ambedue le squadre se:

- (a) L'ultimo o unico tiro libero è realizzato, oppure
- (b) L'ultimo o unico tiro libero è seguito da una rimessa dalla linea centrale estesa o, per una valida ragione, la palla rimane morta dopo l'effettuazione dell'ultimo o unico tiro libero.

Esempio 1:

A4 deve effettuare due tiri liberi. La squadra A (oppure la squadra B) richiede una sospensione o una sostituzione:

- (a) Prima che la palla sia messa a disposizione del tiratore A4.
- (b) Dopo l'effettuazione del primo tiro libero.

- (c) Dopo l'effettuazione del secondo tiro libero (che sia realizzato), ma prima che la palla sia a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.
- (d) Dopo l'effettuazione del secondo tiro libero (che sia realizzato), ma dopo che la palla sia a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.

Interpretazione:

- (a) La sospensione o sostituzione verrà accordata immediatamente, prima del primo tiro libero.
- (b) La sospensione o sostituzione verrà accordata dopo l'ultimo tiro libero, se realizzato.
- (c) La sospensione o sostituzione verrà accordata immediatamente, prima della rimessa in gioco.
- (d) La sospensione o sostituzione non verrà concessa.

Esempio 2:

A4 deve effettuare due tiri liberi. Dopo l'effettuazione del primo tiro libero, una sospensione o una sostituzione viene richiesta dalla squadra A o dalla squadra B. Durante il tentativo per l'ultimo tiro libero:

- (a) La palla rimbalza sull'anello e il gioco prosegue.
- (b) Il tiro libero è realizzato.
- (c) La palla non tocca l'anello, né entra nel canestro.
- (d) A4 pesta la linea di tiro libero, mentre tira, e la violazione è fischiata.
- (e) Il tiro libero è fallito, ma B4 entra nell'area di tiro libero prima che la palla abbia lasciato le mani del tiratore e la violazione viene fischiata.

Interpretazione:

- (a) La sospensione o sostituzione non può essere concessa.
- (b), (c) e (d) La sospensione o sostituzione verrà concessa immediatamente.
- (e) Un ulteriore tiro libero verrà accordato ad A4 e, se realizzato, la sospensione o sostituzione verrà concessa immediatamente.

Precisazione 4

Se, dopo una richiesta di sospensione, viene commesso un fallo da una delle due squadre, il minuto di sospensione non deve iniziare finché l'arbitro non abbia completato le segnalazioni al tavolo relative a quel fallo. Nel caso di un 5° fallo commesso da un giocatore, la segnalazione include il completamento della necessaria procedura di sostituzione. Una volta terminata la procedura, il minuto di sospensione avrà inizio quando l'arbitro fischia ed effettua la segnalazione per la sospensione.

Esempio 1:

L'allenatore A richiede una sospensione, dopodiché B4 commette il suo 5° fallo.

Interpretazione:

L'opportunità per il minuto di sospensione non deve iniziare fino a che non sia stata completata la segnalazione del fallo al tavolo degli ufficiali di campo e non sia entrato in gioco un sostituto per B4.

Esempio 2:

L'allenatore A richiede una sospensione, dopodiché un qualsiasi giocatore commette un fallo.

Interpretazione:

Se le squadre sono a conoscenza della richiesta di una sospensione, deve essere loro permesso di recarsi alle rispettive panchine, anche se la sospensione non è ancora iniziata formalmente.

Precisazione 5

Se gli arbitri scoprono che più di 5 giocatori sono sul terreno simultaneamente per la stessa squadra, l'errore deve essere corretto non appena possibile, senza creare uno svantaggio per gli avversari. Assumendo che gli arbitri e gli ufficiali di campo stiano svolgendo il loro compito correttamente, un giocatore deve essere rientrato o rimasto sul terreno illegalmente. Gli arbitri devono quindi ordinare l'uscita immediata di un giocatore dal terreno di gioco ed addebitare un fallo tecnico all'allenatore di quella squadra (registrato come 'B'). L'allenatore è responsabile della verifica del corretto svolgimento di una sostituzione e dell'immediato abbandono del terreno da parte del giocatore sostituito.

Esempio:

Durante il gioco, si scopre che la squadra A ha più di cinque giocatori sul terreno.

- (a) Al momento della scoperta, la squadra B (con cinque giocatori) è in controllo della palla.
- (b) Al momento della scoperta, la squadra A (con più di cinque giocatori) controlla la palla.

Interpretazione:

- (a) Il gioco deve essere interrotto immediatamente, a meno che la squadra B non venga svantaggiata.
- (b) Il gioco deve essere interrotto immediatamente.

In ambedue i casi, il giocatore rientrato (o rimasto) in gioco illegalmente deve essere fatto uscire dal gioco e deve essere addebitato un fallo tecnico (registrato come 'B') all'allenatore della squadra A.

Precisazione 6

Dopo aver scoperto che la squadra A sta giocando con più di cinque giocatori, si scopre anche che A5 ha realizzato dei punti o ha commesso un fallo, mentre era sul terreno illegalmente. Tutti i punti devono rimanere validi e qualunque fallo commesso da (o contro) quel giocatore valgono come falli di un giocatore.

Esempio:

Gli arbitri scoprono che A5 è sul terreno come 6° giocatore della squadra A ed interrompono la gara:

- (a) A seguito di un fallo in attacco di A5.
- (b) A seguito di un canestro su azione di A5.
- (c) Dopo un fallo di B5 su A5, durante un tentativo di tiro a canestro non realizzato.

Interpretazione:

- (a) Il fallo di A5 deve essere considerato un fallo di un giocatore.
- (b) Il canestro realizzato da A5 è valido.
- (c) I tiri liberi risultanti dal fallo di B5 devono essere effettuati da un qualsiasi giocatore della squadra A sul terreno di gioco al momento del fallo.

Precisazione 7

Gli Artt. 18 e 19 chiariscono l'inizio e la fine di un'opportunità di sostituzione (o di sospensione). Gli allenatori che desiderano una sostituzione o una sospensione devono essere a conoscenza di queste limitazioni, altrimenti la sostituzione o la sospensione non sarà concessa immediatamente.

Esempio 1:

Un'opportunità di sostituzione (o di sospensione) è appena terminata quando l'allenatore della squadra A corre al tavolo degli ufficiali di campo, richiedendo ad alta voce una sostituzione (o una sospensione). Il segnapunti reagisce ed aziona erroneamente il proprio segnale acustico. L'arbitro fischia ed interrompe il gioco.

Interpretazione:

A causa del fischio dell'arbitro, la palla diventa morta ed il cronometro di gara rimane fermo, causando quella che sarebbe una normale opportunità di sostituzione (o di sospensione). Comunque, poiché la richiesta è stata fatta troppo tardi, la sostituzione (o la sospensione) non sarà concessa. Il gioco deve riprendere immediatamente.

Esempio 2:

Una violazione per interferenza sul tentativo di realizzazione o interferenza sul canestro avviene in un momento qualsiasi della gara. Sostituiti di una o ambedue le squadre sono in attesa al tavolo degli ufficiali di campo per entrare in gioco oppure una richiesta di sospensione è stata avanzata da una qualsiasi delle due squadre.

Interpretazione:

La violazione determina una situazione di palla morta e cronometro di gara fermo. Le sostituzioni o sospensioni devono essere accordate.

Precisazione 8

Ogni sospensione deve durare un (1) minuto. Le squadre devono far ritorno prontamente in campo dopo che l'arbitro fischia ed invita le squadre sul terreno. A volte una squadra prolunga la sospensione oltre il minuto, guadagnandone un vantaggio e causando un ritardo del gioco. Un richiamo a quella squadra dovrà essere effettuato dall'arbitro. Se quella squadra non risponde al richiamo, una ulteriore sospensione potrà essere assegnata alla squadra responsabile. Se la squadra non ha più sospensioni a disposizione, un fallo tecnico per ritardo nella ripresa del gioco può essere sanzionato a carico dell'allenatore, registrato come 'C'.

Esempio:

Il periodo per la sospensione si esaurisce e l'arbitro invita la squadra A a tornare sul terreno. L'allenatore A continua a dare istruzioni alla sua squadra, che ancora rimane nell'area della panchina. L'arbitro invita di nuovo la squadra A sul terreno e:

- (a) La squadra A torna finalmente sul terreno di gioco
- (b) La squadra A continua a rimanere nell'area della panchina.

Interpretazione:

- (a) Dopo che la squadra inizia a muoversi per rientrare sul terreno, l'arbitro richiamerà l'allenatore e, se lo stesso comportamento si ripetesce, una ulteriore sospensione verrebbe addebitata alla squadra A.
- (b) Una sospensione, senza richiamo, sarà addebitata alla squadra A. Se la squadra A non ha più sospensioni a disposizione, un fallo tecnico per ritardo nella ripresa del gioco sarà sanzionato contro l'allenatore A, registrato come 'C'.

Art. 24 Palleggio

Precisazione

Se un giocatore lancia deliberatamente la palla contro un tabellone (senza un chiaro tentativo di tiro a canestro), la cosa deve essere considerata come se il giocatore avesse fatto rimbalzare la palla sul terreno. Se il giocatore ritocca la palla prima che la stessa abbia toccato (o sia stata toccata da) un altro giocatore, la cosa si deve considerare alla stregua di un palleggio.

Esempio 1:

A4 non ha ancora palleggiato, quando lancia la palla contro un tabellone e la riprende prima che un altro giocatore l'abbia toccata.

Interpretazione:

Dopo aver ripreso la palla, A4 può tirare o passare, ma non può iniziare un nuovo palleggio.

Esempio 2:

Dopo aver terminato un palleggio, in movimento continuo o rimanendo fermo, A4 lancia la palla contro il tabellone e la riprende o la tocca prima che la stessa abbia toccato un altro giocatore.

Interpretazione:

A4 ha commesso una violazione di doppio palleggio.

Art. 25 Passi

Precisazione

E' legale per un giocatore, disteso sul terreno di gioco, guadagnare il controllo della palla. Analogamente non commette violazione un giocatore che, mentre trattiene la palla, cada a terra. Inoltre, nel caso di una sua caduta, è legale per un giocatore una breve scivolata. Se, invece, poi il giocatore si rotola o tenta di alzarsi mentre trattiene la palla si verificherà una violazione.

Esempio 1:

A8, mentre trattiene la palla, perde l'equilibrio e cade a terra.

Interpretazione:

L'azione di A8 del cadere involontariamente a terra è legale.

Esempio 2:

Mentre è disteso sul terreno di gioco, A8 acquisisce il controllo della palla. Poi A8:

- (a) Passa la palla ad A4.
- (b) Inizia un palleggio mentre è ancora disteso sul terreno.
- (c) Tenta di alzarsi mentre ancora trattiene la palla.

Interpretazione:

In (a) e (b) l'azione di A8 è legale.

In (c) si configura una violazione di passi.

Esempio 3:

Mentre trattiene la palla, A8 cade a terra ed il proprio slancio lo fa scivolare.

Interpretazione:

L'azione involontaria dello scivolare di A8 non costituisce violazione. Invece, si verifica una violazione di passi se A8 poi rotola o tenta di alzarsi, mentre ancora trattiene la palla.

Art. 28 Otto secondi

Precisazione 1

L'applicazione di questa regola si basa solamente sul conteggio individuale degli otto secondi da parte di un arbitro. Nel caso si verifichi una discrepanza tra il numero dei secondi conteggiati dall'arbitro e quelli mostrati dall'apparecchio dei 24", la decisione dell'arbitro deve avere la precedenza.

Esempio:

A4 sta palleggiando nella zona di difesa della propria squadra, quando l'arbitro fischia una violazione degli otto secondi. Il display dell'apparecchio dei 24" segnala che sono passati solo sette secondi.

Interpretazione:

La decisione dell'arbitro è corretta. L'arbitro è il solo autorizzato a decidere quando termina il periodo degli otto secondi.

Precisazione 2

Il conteggio degli otto secondi nella zona di difesa viene fermato a causa di una situazione di salto a due. Se la risultante rimessa per possesso alternato viene assegnata alla squadra che era in controllo della palla, quella squadra avrà a disposizione solo il tempo rimanente del periodo degli otto secondi.

Esempio:

La squadra A ha avuto il controllo della palla per cinque secondi nella propria zona di difesa quando si verifica una palla trattenuta. La squadra A ha diritto alla successiva rimessa per possesso alternato.

Interpretazione:

La squadra A avrà a disposizione solo tre secondi per portare la palla nella propria zona di attacco.

Precisazione 3

Durante un palleggio dalla zona di difesa alla zona d'attacco, la palla è considerata pervenuta in zona d'attacco quando ambedue i piedi del palleggiatore e la palla sono a contatto con la zona d'attacco.

Esempio 1:

A5 è posizionato sul terreno a cavallo della linea centrale. Egli riceve la palla da A4 che si trova nella zona di difesa. A5 poi passa la palla di nuovo ad A4 che è ancora in zona di difesa.

Interpretazione:

Azione legale. A5 non ha ancora ambedue i piedi in zona d'attacco ed è quindi autorizzato a passare la palla nella propria zona di difesa. Il conteggio degli otto secondi deve continuare.

Esempio 2:

A4 è in palleggio dalla zona di difesa ed arresta il palleggio, mentre si trova a cavallo della linea centrale, trattenendo la palla. Dopo ciò A4 passa la palla ad A5 che si trova ugualmente a cavallo della linea centrale.

Interpretazione:

Azione legale. A4 non ha ancora ambedue i piedi in zona d'attacco ed è quindi autorizzato a passare la palla ad A5, che ugualmente non è in zona d'attacco. Il conteggio degli otto secondi deve continuare.

Esempio 3:

A4 è in palleggio dalla zona di difesa ed ha un piede (ma non entrambi) già in zona d'attacco. A4 poi passa la palla ad A5, il quale si trova a cavallo della linea centrale. A5 poi inizia a palleggiare la palla in zona di difesa.

Interpretazione:

Azione legale. A4 non aveva ambedue i piedi in zona d'attacco e quindi è autorizzato a passare la palla ad A5, che ugualmente non è in zona d'attacco. Dopo ciò, A5 è autorizzato a palleggiare la palla in zona di difesa. Il conteggio degli otto secondi deve continuare.

Esempio 4:

A4 sta palleggiando dalla propria zona di difesa ed arresta il suo movimento senza interrompere il palleggio, mentre:

- (a) E' a cavallo della linea centrale.
- (b) Ambedue i piedi sono in zona d'attacco, ma la palla è palleggiata in zona di difesa.
- (c) Ambedue i piedi sono in zona di difesa, ma la palla è palleggiata in zona d'attacco.
- (d) Ambedue i piedi sono in zona d'attacco mentre la palla viene palleggiata in zona di difesa, dopodiché A4 riporta ambedue i piedi in zona di difesa.

Interpretazione:

In tutti i casi, il palleggiatore A4 continua ad essere considerato in zona di difesa fino a che ambedue i piedi e la palla non tocchino la zona d'attacco. Il conteggio degli otto secondi deve continuare in tutte le situazioni.

Art. 29 Ventiquattro secondi

Precisazione 1

Un tiro a canestro su azione viene effettuato vicino al termine del periodo di ventiquattro secondi ed il segnale viene attivato mentre la palla è in aria. Se la palla non colpisce l'anello, si verifica una violazione a meno che gli avversari non abbiano guadagnato un **chiaro ed immediato** controllo della palla. La palla verrà assegnata agli avversari per una rimessa dal punto più vicino a quello in cui il gioco è stato fermato dagli arbitri, ma non direttamente dietro il tabellone.

Esempio 1:

La palla è in aria per un tiro a canestro di A5 quando viene attivato il segnale dell'apparecchio dei 24". La palla tocca il tabellone e dopo rotola sul terreno, dove viene toccata da B4, poi da A4 e infine controllata da B5.

Interpretazione:

Questa è una violazione dei ventiquattro secondi, poiché la palla non ha toccato l'anello e dopo non c'è stato un immediato e chiaro controllo di palla da parte degli avversari.

Esempio 2:

Su un tiro a canestro di A5, la palla tocca il tabellone, ma non tocca l'anello. Sul rimbalzo la palla viene poi toccata, ma non controllata, da B5, dopodiché viene controllata da A5. In questo momento viene attivato il segnale dell'apparecchio dei 24".

Interpretazione:

Si è verificata una violazione dei ventiquattro secondi. Il conteggio dei 24 secondi continua quando sul tiro la palla non tocca l'anello e viene in seguito controllata di nuovo da un giocatore della squadra A.

Esempio 3:

Alla fine del periodo di ventiquattro secondi, A4 tira a canestro. Il tiro viene stoppato legalmente da B4 e dopo viene azionato il segnale dei ventiquattro secondi. Dopo il segnale, B4 commette fallo su A4.

Interpretazione:

Si è verificata una violazione dei ventiquattro secondi. Il fallo di B4 deve essere ignorato a meno che non sia tecnico, antisportivo o da espulsione.

Esempio 4:

La palla è in aria per un tiro a canestro di A4 quando viene attivato il segnale dell'apparecchio dei ventiquattro secondi. La palla non colpisce l'anello e immediatamente dopo viene fischiata una palla trattenuta tra A5 e B5.

Interpretazione:

Si è verificata una violazione dei ventiquattro secondi. La squadra B non ha ottenuto un immediato e chiaro controllo della palla.

Precisazione 2

Se il segnale dei ventiquattro secondi viene attivato in una situazione in cui, a giudizio degli arbitri, gli avversari abbiano guadagnato un **chiaro ed immediato** controllo della palla, il segnale dovrà essere ignorato ed il gioco dovrà proseguire.

Esempio:

Vicino al termine del periodo dei ventiquattro secondi, un passaggio di A4 è mancato da A5 (ambedue i giocatori si trovano in zona d'attacco) e la palla rotola in zona di difesa della squadra A. Prima che B4 guadagni il controllo della palla con un percorso libero verso canestro, il segnale dei 24 secondi suona.

Interpretazione:

Se B4 guadagna un **chiaro ed immediato** controllo della palla, il segnale dovrà essere ignorato ed il gioco dovrà proseguire.

Precisazione 3

Se viene assegnata una rimessa per possesso alternato alla squadra che aveva il controllo della palla, quella squadra avrà a disposizione solo il tempo rimanente del periodo di ventiquattro secondi al momento in cui si è verificata la situazione di salto a due.

Esempio 1:

La squadra A ha il controllo della palla con dieci secondi rimanenti nel periodo di ventiquattro secondi, quando si verifica una palla trattenuta. Viene assegnata una rimessa per possesso alternato alla:

- (a) Squadra A.
- (b) Squadra B.

Interpretazione:

- (a) La squadra A avrà a disposizione solo i dieci secondi rimanenti nel periodo di ventiquattro secondi.
- (b) La squadra B avrà a disposizione un nuovo periodo di ventiquattro secondi.

Esempio 2:

La squadra A ha il controllo della palla con dieci secondi rimanenti nel periodo di ventiquattro secondi quando la palla esce fuori campo. Gli arbitri non riescono a concordare se sia stato A4 o B4 l'ultimo a toccare la palla prima che uscisse fuori campo. Viene sanzionata una situazione di salto a due ed assegnata una rimessa per possesso alternato alla:

- (a) Squadra A.
- (b) Squadra B.

Interpretazione:

- (a) La squadra A avrà a disposizione solo i dieci (10) secondi rimanenti nel periodo di ventiquattro secondi.
- (b) La squadra B avrà a disposizione un nuovo periodo di ventiquattro (24) secondi.

Precisazione 4

Se il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo o una violazione (non per essere la palla finita fuori campo) commessa dalla squadra non in controllo di palla ed il possesso della palla è assegnato in zona d'attacco alla stessa squadra che precedentemente lo deteneva, l'apparecchio dei 24 secondi deve essere resettato come segue:

- Se quattordici (14) secondi o più appaiono sul display dei 24" al momento in cui il gioco viene fermato, l'apparecchio dei 24 secondi non sarà resettato, ma continuerà per il tempo residuo.
- Se tredici (13) secondi o meno appaiono sul display dei 24" al momento in cui il gioco viene fermato, l'apparecchio dei 24 secondi sarà resettato a quattordici (14) secondi.

Esempio 1:

B4 causa una violazione di fuori campo nella zona d'attacco della squadra A. Il display dei 24" indica otto (8) secondi.

Interpretazione:

La squadra A avrà soltanto otto (8) secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24 secondi.

Esempio 2:

A4 è in palleggio nella sua zona d'attacco e subisce fallo da B4. Questo è il secondo fallo della squadra B nel periodo. Il display dei 24" indica tre (3) secondi.

Interpretazione:

La squadra A avrà quattordici (14) secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24 secondi.

Esempio 3:

Con quattro (4) secondi residui sull'apparecchio dei 24", la squadra A è in controllo di palla nella sua zona d'attacco, quando:

- (a) A4
- (b) B4

appare infortunato e gli arbitri interrompono il gioco.

Interpretazione:

La squadra A avrà

- (a) quattro (4) secondi
- (b) quattordici (14) secondi

a disposizione sull'apparecchio dei 24 secondi.

Esempio 4:

A4 effettua un tiro a canestro su azione. Mentre la palla è in aria, un doppio fallo viene fischiato contro A5 e B5 con sei (6) secondi residui sull'apparecchio dei 24". La palla non entra nel canestro. La freccia di possesso alternato è a favore della squadra A.

Interpretazione:

La squadra A avrà soltanto sei (6) secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24 secondi.

Esempio 5:

Con cinque (5) secondi residui sull'apparecchio dei 24", A4 è in palleggio quando viene fischiato un fallo tecnico contro B4 seguito da un fallo tecnico a carico dell'allenatore della squadra A.

Interpretazione:

Dopo la cancellazione delle sanzioni uguali, il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra A e cinque (5) secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24 secondi.

Esempio 6:

Con

- (a) sedici (16) secondi
- (b) dodici (12) secondi

residui sull'apparecchio dei 24", B4 nella sua zona di difesa deliberatamente calcia la palla con il piede oppure colpisce la palla con il pugno.

Interpretazione:

Violazione della squadra B. Dopo la rimessa in gioco nella propria zona d'attacco la squadra A avrà

- (a) sedici (16) secondi
- (b) quattordici (14) secondi

a disposizione sull'apparecchio dei 24 secondi.

Esempio 7:

Durante una rimessa in gioco di A7, B4 nella propria zona di difesa mette le braccia al di là della linea perimetrale e devia il passaggio con

- (a) diciannove (19) secondi
- (b) undici (11) secondi

residui sull'apparecchio dei 24".

Interpretazione:

Violazione di B4. Dopo la rimessa in gioco nella propria zona d'attacco la squadra A avrà

- (a) diciannove (19) secondi
- (b) quattordici (14) secondi

a disposizione sull'apparecchio dei 24 secondi.

Esempio 8:

A4 è in palleggio nella sua zona di attacco, quando B4 commette un fallo antisportivo su A4 con sei (6) secondi residui sull'apparecchio dei 24".

Interpretazione:

Indipendentemente dalla realizzazione o meno dei tiri liberi, alla squadra A sarà concessa una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo degli ufficiali di campo. La squadra A avrà a disposizione un nuovo periodo di 24 secondi.

La stessa interpretazione è valida per un fallo tecnico o da espulsione.

Precisazione 5

Se il gioco viene fermato da un arbitro per una valida ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre e se, a giudizio degli arbitri, gli avversari venissero messi in svantaggio, l'apparecchio dei 24 secondi dovrà continuare per il tempo residuo al momento dell'interruzione.

Esempio 1:

Con 0:25 da giocare nell'ultimo minuto della gara e sul punteggio di A 72 – B 72, la squadra A ottiene il controllo della palla e sta palleggiando da venti (20) secondi, quando il gioco viene fermato dagli arbitri poiché:

- (a) Il cronometro di gara o l'apparecchio dei 24" non riesce a scorrere o a partire
- (b) Una bottiglia è stata lanciata sul terreno di gioco
- (c) L'apparecchio dei 24 secondi è stato resettato per errore.

Interpretazione:

In tutti i casi il gioco sarà ripreso con una rimessa in gioco per la squadra A e quattro (4) secondi a disposizione per il periodo dei ventiquattro secondi. La squadra B verrebbe svantaggiata se il gioco venisse ripreso con un nuovo periodo di 24 secondi.

Esempio 2:

A seguito di un tiro a canestro su azione di A8, la palla rimbalza sull'anello ed è poi controllata da A5. Nove (9) secondi più tardi l'apparecchio dei 24" suona per errore. Gli arbitri interrompono il gioco.

Interpretazione:

La squadra A in controllo di palla verrebbe svantaggiata se questa fosse una violazione di ventiquattro secondi. Dopo essersi consultati con il commissario di gara e l'operatore dei 24", gli arbitri riprendono il gioco con una rimessa per la squadra A con quindici (15) secondi residui sull'apparecchio dei 24".

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

Mentre si trova in aria, un giocatore mantiene lo stesso status relativo al punto del terreno di gioco acquisito prima di saltare. A volte, quando un giocatore in aria salta dalla propria zona d'attacco ed acquisisce il controllo della palla mentre è ancora in volo, egli è il primo giocatore a stabilire il controllo della palla per la propria squadra.

Se nel suo slancio poi torna sul terreno nella sua zona di difesa, egli è impossibilitato nell'evitare di ritornare anche con la palla nella zona di difesa. Conseguentemente, se un giocatore in volo stabilisce un nuovo controllo di palla per una squadra, la posizione di quel giocatore, relativamente alla zona d'attacco/zona di difesa, non sarà stabilita fino a che il giocatore non sia ritornato con ambedue i piedi sul terreno.

Esempio 1:

Nella zona di difesa della squadra A, A4 tenta un passaggio in contropiede per A5 in zona d'attacco. B8, in zona d'attacco della squadra B, salta ed acquisisce la palla ed atterra:

- (a) con ambedue i piedi nella sua zona di difesa.
- (b) a cavallo della linea centrale.
- (c) a cavallo della linea centrale e poi palleggia o passa la palla nella sua zona di difesa.

Interpretazione:

Non si è verificata alcuna violazione. Quando B8 ha stabilito il nuovo controllo di palla per la squadra B, mentre era in volo, la sua posizione relativamente a zona di difesa/zona d'attacco non poteva essere definita, finché ambedue i piedi di B8 non fossero tornati sul terreno. In tutti i casi, B8 sarà considerato legalmente nella sua zona di difesa.

Esempio 2:

Sul salto a due d'inizio gara tra A4 e B4, la palla è stata legalmente giocata quando il giocatore A5 salta dalla sua zona d'attacco, acquisisce la palla mentre è in aria ed atterra:

- (a) con ambedue i piedi nella sua zona di difesa.
- (b) a cavallo della linea centrale.
- (c) a cavallo della linea centrale e poi palleggia o passa la palla nella sua zona di difesa.

Interpretazione:

Non si è verificata alcuna violazione. La squadra A ha stabilito il primo controllo di palla quando A5 ne ha guadagnato il controllo, mentre era in volo. In tutti i casi, A5 è considerato nella sua zona di difesa legalmente.

Esempio 3:

Il giocatore A4, incaricato di una rimessa in zona d'attacco, tenta di passare la palla ad A8. Questi salta dalla sua zona di difesa, acquisisce la palla mentre è in aria e ritorna sul terreno:

- (a) con ambedue i piedi nella sua zona di difesa.
- (b) a cavallo della linea centrale.
- (c) a cavallo della linea centrale e poi palleggia o passa la palla nella sua zona di difesa.

Interpretazione:

Violazione della squadra A. Il giocatore A4 incaricato della rimessa ha stabilito il controllo di palla per la squadra A in zona d'attacco prima che A8 si impossessasse della palla, mentre era in volo, ed atterrasse nella sua zona di difesa. In tutti i casi, A8 è tornato illegalmente in zona di difesa.

Esempio 4:

A4 nella sua zona di difesa tenta di passare la palla ad A5 nella sua zona di attacco. B4 salta dalla sua zona d'attacco, acquisisce la palla mentre è in volo e, prima di atterrare nella sua zona di difesa, passa la palla a B5 nella sua zona di difesa.

Interpretazione:

Violazione della squadra B per ritorno illegale della palla in zona di difesa.

Art. 31 Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro**Precisazione 1**

Quando la palla è al di sopra dell'anello durante un tentativo di tiro su azione o di tiro libero, si verifica una interferenza se un giocatore attraversa il canestro da sotto e tocca la palla.

Esempio:

Durante l'ultimo o unico tiro libero effettuato da A4:

- (a) Prima che la palla abbia toccato l'anello,
- (b) Dopo che la palla ha toccato l'anello ed ha ancora la possibilità di entrare nel canestro,

B4 attraversa il canestro da sotto e tocca la palla.

Interpretazione:

Si è verificata una violazione da parte di B4 per aver toccato la palla illegalmente.

- (a) Un punto verrà assegnato ad A4 ed un fallo tecnico sanzionato a carico di B4.
- (b) Un punto verrà assegnato ad A4, ma nessun fallo tecnico verrà sanzionato a carico di B4.

Precisazione 2

Quando la palla è al di sopra dell'anello durante un passaggio o dopo che abbia toccato l'anello, si verifica una violazione per interferenza se un giocatore attraversa il canestro da sotto e tocca la palla.

Esempio:

La palla è al di sopra dell'anello, a seguito di un passaggio, quando B4 attraversa il canestro da sotto e tocca la palla.

Interpretazione:

Si è verificata una violazione per interferenza sul canestro. Alla squadra A verranno assegnati 2 o 3 punti.

Precisazione 3

A seguito dell'ultimo o unico tiro libero e dopo che la palla ha toccato l'anello, il tentativo di realizzazione su tiro libero cambia il suo status e diventa un canestro su azione da due punti se la palla viene toccata legalmente da un qualunque giocatore prima di entrare nel canestro.

Esempio:

Durante un ultimo o unico tiro libero di A4, la palla ha toccato l'anello e vi sta rimbalzando sopra. B4 prova a spazzare via la palla, ma questa entra nel canestro.

Interpretazione:

Poiché la palla è stata toccata legalmente, il tentativo di realizzazione di tiro libero ha cambiato il suo status e verranno assegnati due punti alla squadra A.

Precisazione 4

Se, durante un tentativo di un tiro su azione, un giocatore tocca la palla mentre questa è in parabola ascendente, si applicano tutte le restrizioni relative all'interferenza sul canestro e sulla palla.

Esempio:

Durante un tiro a canestro su azione, la palla è in aria quando viene toccata in parabola ascendente da B5 (o A5). Durante la parabola discendente verso il canestro la palla viene toccata:

- (a) Da A6.
- (b) Da B6.

Interpretazione:

Il contatto di B5 (o di A5) con la palla durante la parabola ascendente è legale e non fa cambiare lo status di tiro su azione. Comunque, il successivo contatto con la palla in parabola discendente da parte di A6 o B6 è una violazione.

- (a) La palla viene assegnata alla squadra B per una rimessa in gioco dalla linea di tiro libero estesa.
- (b) Vengono assegnati due o tre punti alla squadra A.

Precisazione 5

Si verifica una violazione per interferenza se, durante un tiro a canestro su azione, un giocatore provoca una vibrazione del tabellone o dell'anello in modo tale che, a giudizio dell'arbitro, venga impedito alla palla di entrare nel canestro o ne venga determinata l'entrata.

Esempio:

A4 effettua un tiro a canestro da tre punti vicino al fine della gara. Mentre la palla è in aria suona il segnale del cronometro di gara per la fine della partita. Dopo il segnale, B4 provoca una vibrazione dell'anello o del tabellone e a causa di tale gesto, a giudizio dell'arbitro, viene impedito alla palla l'entrata nel canestro.

Interpretazione:

Anche dopo il suono del segnale del cronometro di gara per la fine della partita, la palla rimane viva e quindi si verifica una violazione per interferenza. Vengono assegnati tre punti alla squadra A.

Precisazione 6

E' considerata interferenza del difensore o dell'attaccante, durante un tiro a canestro su azione, quando un giocatore tocca il canestro o il tabellone, mentre la palla è a contatto con l'anello ed ha ancora la possibilità di entrare a canestro.

Esempio:

Dopo un tiro a canestro da parte di A4, la palla ha rimbalzato sull'anello e poi di nuovo scende sull'anello. La palla è ancora a contatto con l'anello, quando B4 tocca il canestro o il tabellone.

Interpretazione:

Violazione di B4. Le restrizioni relative all'interferenza devono applicarsi fino a che esista la possibilità per la palla di entrare nel canestro.

Art. 33 Contatti: Principi generali

33.10 Aree dei semicerchi no-sfondamento

Precisazione

Il proposito della regola del semicerchio no-sfondamento è quello di non premiare un giocatore difensore che abbia preso posizione sotto il proprio canestro allo scopo di guadagnare un fallo d'attacco a carico dell'avversario attaccante che sia in controllo di palla e che stia penetrando a canestro.

Perché la regola del semicerchio no-sfondamento sia applicata:

- (a) Il difensore deve avere ambedue i piedi all'interno dell'area del semicerchio (Figura 1). La linea del semicerchio **non è** parte dell'area del semicerchio.
- (b) L'attaccante deve penetrare a canestro attraverso la linea del semicerchio e tentare un tiro a canestro oppure un passaggio mentre si trova in aria.

La regola del semicerchio no-sfondamento **non deve** essere applicata e qualsiasi contatto dovrà essere giudicato secondo le normali regole, es. principio del cilindro, principio attacco/difesa:

- (a) Per tutte le situazioni di gioco che avvengono all'esterno dell'area del semicerchio no-sfondamento, anche se si sviluppano dallo spazio tra l'area del semicerchio e la linea di fondo.
- (b) Per tutte le situazioni di rimbalzo quando, a seguito di un tiro a canestro, la palla rimbalza e si verifica una situazione di contatto.
- (c) Per qualsiasi uso illegale delle mani, delle braccia, delle gambe o del corpo sia da parte dell'attaccante che del difensore.

Esempio 1:

A4 tenta un tiro in sospensione che inizia all'esterno dell'area del semicerchio e cade addosso a B4 che si trova all'interno dell'area del semicerchio.

Interpretazione:

L'azione di A4 è legale poiché viene applicata la regola del semicerchio no-sfondamento.

Esempio 2:

A4 è in palleggio lungo la linea di fondo e, dopo aver raggiunto l'area dietro il tabellone, salta diagonalmente oppure all'indietro e cade addosso a B4 che è in posizione legale di difesa all'interno dell'area del semicerchio.

Interpretazione:

Fallo d'attacco di A4. La regola del semicerchio no-sfondamento non si applica poiché A4 è entrato nell'area del semicerchio no-sfondamento dal terreno di gioco direttamente dietro il tabellone e la sua linea immaginaria estesa (Figura 1).

Esempio 3:

Un tiro a canestro su azione di A4 tocca l'anello e si verifica una situazione di rimbalzo. A5 salta in aria, si impossessa della palla e poi cade addosso a B4 che è in posizione legale di difesa all'interno dell'area del semicerchio.

Interpretazione:

Fallo d'attacco di A5. La regola del semicerchio no-sfondamento non si applica.

Esempio 4:

A4 penetra a canestro ed è in atto di tiro. Invece di finalizzare il tiro a canestro, A4 passa la palla ad A5 che lo sta seguendo direttamente. Poi A4 cade addosso a B4 che è all'interno dell'area del semicerchio no-sfondamento. Allo stesso tempo B5, con la palla tra le mani, effettua una penetrazione a canestro al fine di realizzare.

Interpretazione:

Fallo d'attacco di A4. La regola del semicerchio no-sfondamento non si applica, poiché A4 ha usato illegalmente il proprio corpo per liberare la via del canestro per A5.

Esempio 5:

A4 penetra a canestro ed è in atto di tiro. Invece di finalizzare il tiro a canestro, A4 passa la palla ad A5 che è posizionato nell'angolo del terreno di gioco. Poi A4 cade addosso a B4 che è all'interno dell'area del semicerchio no-sfondamento.

Interpretazione:

Azione legale di A4. La regola del semicerchio no-sfondamento viene applicata.

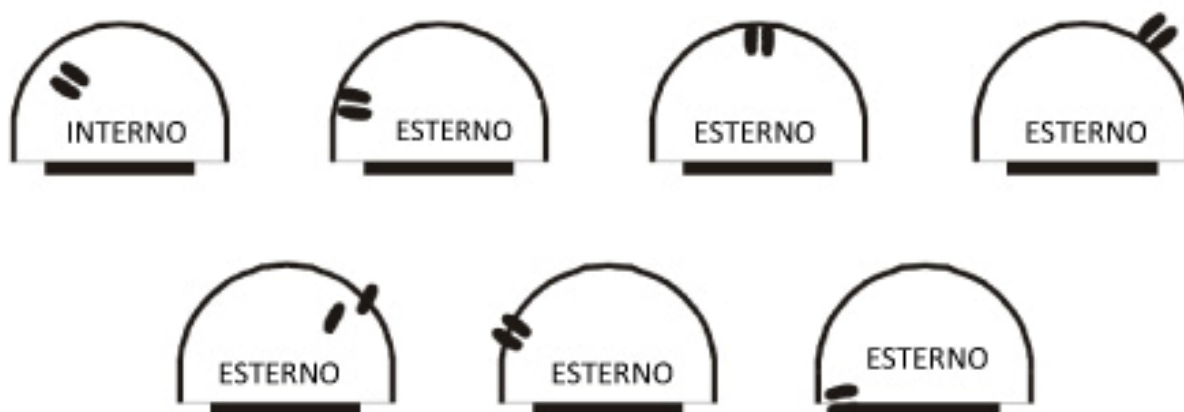


Figura 1 – Posizione di un giocatore esterno/interno all'area del semicerchio no-sfondamento

Art. 35 Doppio fallo

Precisazione

Quando si presentano delle decisioni contrastanti da parte degli arbitri o infrazioni alle regole avvengono approssimativamente nello stesso momento ed una delle sanzioni è la cancellazione del canestro realizzato, quella sanzione prevale e non deve essere assegnato alcun punto.

Esempio:

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 in attacco a carico di A4 e quindi il canestro non sarebbe valido. L'arbitro coda fischia un fallo del difensore a carico di B4 e quindi il canestro dovrebbe essere valido.

Interpretazione:

Questo è un doppio fallo e il canestro non sarà valido. Il gioco verrà ripreso con una rimessa per la squadra A dalla linea di tiro libero estesa. La squadra A avrà a disposizione per l'azione i secondi residui sul cronometro dei ventiquattro secondi, al momento del doppio fallo.

Art. 36 Fallo antisportivo

Precisazione 1

Durante gli ultimi due minuti del quarto periodo o tempo supplementare, la palla è nel fuori campo per una rimessa in gioco ed è ancora nelle mani dell'arbitro oppure è già a disposizione del giocatore incaricato della rimessa. Se in quel momento un giocatore difensore sul terreno di gioco provoca un contatto con un giocatore della squadra in attacco anche lui sul terreno ed il fallo viene fischiato, questo deve essere giudicato antisportivo.

Esempio 1:

Con 0:53 da giocare nell'ultimo minuto della gara, A4 ha la palla tra le mani oppure a sua disposizione per una rimessa in gioco, quando B5 provoca un contatto sul terreno di gioco ed un fallo è fischiato contro B5.

Interpretazione:

E' evidente che B5 non ha fatto alcun tentativo per giocare la palla ed ha acquisito un vantaggio nel non far ripartire il cronometro di gara. Un fallo antisportivo deve essere sanzionato, senza che un richiamo debba essere proposto.

Esempio 2:

Con 0:53 da giocare nell'ultimo minuto della gara, A4 ha la palla tra le mani oppure a sua disposizione per una rimessa in gioco, quando A5 provoca un contatto con B5 sul terreno di gioco ed un fallo è fischiato contro A5.

Interpretazione:

A5 non ha acquisito alcun vantaggio nel commettere un fallo. Un fallo personale è fischiato contro A5, a meno che non si tratti di contatto duro che possa essere considerato antisportivo. Alla squadra B sarà assegnata la palla per una rimessa in gioco dal punto più vicino a dove si è verificata l'infrazione.

Precisazione 2

Nell'ultimo(i) minuto(i) di una partita tirata, dopo che la palla ha lasciato le mani del giocatore incaricato della rimessa, un giocatore difensore, al fine di fermare o non far ripartire il cronometro di gara, provoca un contatto con un attaccante che era sul punto di ricevere o aveva già ricevuto la palla sul terreno di gioco. Questo contatto dovrà essere **immediatamente** fischiato come fallo personale, a meno che non si tratti di un contatto duro che possa essere considerato antisportivo o da espulsione. **Il principio di vantaggio/svantaggio non dovrà essere applicato.**

Esempio 1:

Con 1:02 da giocare nell'ultimo minuto della gara e sul punteggio di A83 – B80, la palla ha lasciato le mani di A4, incaricato della rimessa, quando B5 provoca un contatto sul terreno di gioco ai danni di A5 che è sul punto di ricevere la palla. Un fallo è sanzionato contro B5.

Interpretazione:

Un fallo personale sarà fischiato ad A5 immediatamente, a meno che gli arbitri non giudichino che la gravità del contatto richieda la sanzione di un fallo antisportivo o da espulsione.

Esempio 2:

Con 1:02 da giocare nell'ultimo minuto della gara e sul punteggio di A83 – B80, la palla ha lasciato le mani di A4, incaricato della rimessa, quando A5 provoca un contatto sul terreno di gioco ai danni di B5. Un fallo è sanzionato contro A5.

Interpretazione:

A5 non ha ottenuto alcun vantaggio nel commettere fallo. Un fallo personale sarà immediatamente fischiato contro A5, a meno che non si tratti di contatto duro. Alla squadra B sarà assegnata la palla per una rimessa in gioco dal punto più vicino a dove si è verificata l'infrazione.

Esempio 3:

Con 1:02 da giocare nell'ultimo minuto della gara e sul punteggio di A83 – B80, la palla ha lasciato le mani di A4, incaricato della rimessa, quando B5 provoca un contatto ai danni di A5, **in una zona del terreno di gioco diversa da quella dove avviene la rimessa**. Un fallo è sanzionato contro B5.

Interpretazione:

Ovviamente, B5 non sta facendo alcun tentativo di giocare la palla ed un vantaggio è stato ottenuto nel non far ripartire il cronometro di gara. Un fallo antisportivo deve essere sanzionato, senza che alcun richiamo debba essere proposto.

Art. 38 Fallo tecnico

Precisazione 1

Un richiamo ufficiale viene dato ad un giocatore per un'azione o per un comportamento che se ripetuto può portare ad un fallo tecnico. Questo avvertimento deve essere comunicato anche all'allenatore di quella squadra e varrà per tutti i componenti di quella squadra, per azioni similari e per tutto il resto della partita. Un richiamo ufficiale deve essere fatto solo quando il cronometro è fermo e la palla è morta.

Esempio:

Viene dato un richiamo ad un componente della squadra A per:

- (a) Aver interferito con la rimessa in gioco.
- (b) Comportamento antisportivo.
- (c) Qualunque altra azione che, se ripetuta, può portare ad un fallo tecnico.

Interpretazione:

Il richiamo deve essere comunicato anche all'allenatore A e si applicherà anche a tutti i componenti della squadra A, per tutto il resto della partita, in caso di azioni simili.

Precisazione 2

Durante un intervallo di gioco viene commesso un fallo tecnico da un componente della squadra autorizzato a giocare ed è in veste di giocatore-allenatore. Il fallo tecnico deve essere addebitato come fallo del giocatore e deve essere conteggiato tra i falli di squadra del periodo successivo.

Esempio:

Il giocatore-allenatore A4 viene punito con fallo tecnico per:

- (a) Essersi appeso all'anello durante la fase di riscaldamento pre-gara o di metà gara.
- (b) Un suo comportamento antisportivo durante un intervallo di gara.

Interpretazione:

In entrambi i casi, sarà addebitato un fallo tecnico ad A4 come giocatore. Il fallo deve essere conteggiato come uno dei falli di squadra del periodo successivo, così come uno tra i cinque falli personali del giocatore A4.

Precisazione 3

Mentre il giocatore è in atto di tiro, non deve essere permesso agli avversari di deconcentrare il tiratore con azioni tipo l'agitare una mano(i) per ostruire il campo visivo del tiratore, gridare, battere i piedi pesantemente o battere le mani nella vicinanze del tiratore. Farlo può comportare un fallo tecnico se il tiratore viene svantaggiato dall'azione, oppure un richiamo se il tiratore non viene svantaggiato.

Esempio:

A4 è in atto di tiro quando B4 prova a distrarlo gridando o battendo pesantemente i piedi sul terreno. Il tiro:

- (a) Viene realizzato.
- (b) Non viene realizzato.

Interpretazione:

Deve essere dato un richiamo a B4 e lo si deve comunicare anche all'allenatore B.

- (a) Questo richiamo si deve applicare a tutti i giocatori della squadra B, per il resto della partita, in caso di comportamenti simili.
- (b) Un fallo tecnico deve essere addebitato a B4.

Precisazione 4

Un giocatore rientra in gioco dopo aver commesso il 5° fallo e dopo che gli sia stato notificato di non essere più autorizzato a giocare. La partecipazione illegale deve essere sanzionata immediatamente non appena scoperta, senza creare uno svantaggio per gli avversari.

Esempio:

Dopo aver commesso il 5° fallo, B4 viene informato di non essere più autorizzato a giocare. In seguito, B4 rientra in gioco da sostituto. La partecipazione illegale di B4 viene scoperta:

- (a) Prima che la palla diventi viva con la ripresa del gioco.
- (b) Dopo che la palla è tornata viva e mentre è controllata dalla squadra A.
- (c) Dopo che la palla è tornata viva e mentre è controllata dalla squadra B.
- (d) Dopo che la palla è tornata morta successivamente al reingresso in gioco di B4.

Interpretazione:

- (a) B4 deve essere escluso dal gioco immediatamente. Deve essere addebitato un fallo tecnico all'allenatore B (registrato come 'B').
- (b) Il gioco deve essere fermato immediatamente a meno che la squadra A non ne venga svantaggiata. B4 deve essere escluso dal gioco e deve essere addebitato un fallo tecnico all'allenatore B (registrato come 'B').
- (c) e (d) Il gioco deve essere fermato immediatamente. B4 deve essere escluso dal gioco e deve essere addebitato un fallo tecnico all'allenatore B (registrato come 'B').

Precisazione 5

Se, dopo essere stato informato di non essere più autorizzato a giocare a causa del suo 5° fallo, un giocatore entra di nuovo in campo e realizza un canestro su azione, commette un fallo, o subisce un fallo da un avversario prima che venga scoperta la sua partecipazione illegale, il canestro sarà valido e il fallo dovrà essere considerato come fallo di un giocatore.

Esempio:

Dopo aver commesso il 5° fallo ed essere stato informato di non essere più autorizzato a giocare, B4 entra di nuovo in gioco da sostituto. La partecipazione illegale di B4 viene scoperta dopo che:

- (a) B4 realizza un canestro su azione.
- (b) B4 commette un fallo.
- (c) B4 subisce un fallo da A4 (5° fallo di squadra).

Interpretazione:

- (a) Il canestro realizzato da B4 è valido.
- (b) Il fallo commesso da B4 deve essere considerato fallo di un giocatore.
- (c) I due tiri liberi assegnati a B4 devono essere effettuati dal suo sostituto.

In tutti i casi, un fallo tecnico sarà addebitato all'allenatore B (registrato come 'B').

Precisazione 6

Se, dopo aver commesso il suo 5° fallo e non aver ricevuto informativa di non essere più autorizzato a giocare, un giocatore rimane (o rientra) in gioco, quel giocatore dovrà essere escluso dal gioco non appena viene scoperto l'errore (senza creare uno svantaggio per gli avversari). Nessuna sanzione dovrà essere applicata per la sua partecipazione illegale. Se quel giocatore realizza un canestro, commette un fallo o subisce un fallo da un avversario, il canestro sarà valido ed i falli dovranno essere considerati falli di un giocatore.

Esempio 1:

A10 chiede di sostituire A4. Poi la palla diventa morta a causa di un fallo di A4 e A10 entra in gioco. Gli arbitri mancano di avvertire A4 che il fallo è il suo 5°. A4 in seguito rientra in gioco da sostituto. La partecipazione illegale di A4 viene scoperta:

- (a) Dopo l'avvio del cronometro di gara e mentre A4 sta partecipando come giocatore.
- (b) Dopo la realizzazione di un canestro da parte di A4
- (c) Dopo un fallo di A4 su B4
- (d) Dopo un fallo di B4 su A4 durante un tiro a canestro, non realizzato.

Interpretazione:

- (a) Il gioco deve essere fermato, A4 deve essere immediatamente escluso dal gioco e sostituito, senza creare uno svantaggio per la squadra B. Nessuna sanzione sarà assegnata per la partecipazione illegale di A4.
- (b) Il canestro di A4 è valido.
- (c) Il fallo commesso da A4 deve essere considerato come fallo di un giocatore e sanzionato di conseguenza.
- (d) Il fallo commesso da B4 deve essere considerato. Al sostituto di A4 saranno assegnati due o tre tiri liberi.

Esempio 2:

Dieci minuti prima dell'inizio della gara, un fallo tecnico è sanzionato ad A4. Prima dell'inizio gara, l'allenatore B designa B4 ad effettuare i due tiri liberi, anche se B4 non risulta tra i 5 giocatori che iniziano la gara.

Interpretazione:

I tiri liberi devono essere effettuati da uno dei 5 giocatori della squadra B indicati ad iniziare la gara. Sostituzioni non possono essere concesse prima che il tempo di gioco sia iniziato.

Precisazione 7

Quando un giocatore cade a terra per simulare un fallo al fine di procurarsi un vantaggio illecito, ottenendo un fallo fischiato ingiustamente contro un avversario, o di creare un'atmosfera antisportiva tra gli spettatori verso gli arbitri, tale comportamento dovrà essere considerato antisportivo.

Esempio:

A4 è in penetrazione a canestro quando il giocatore difensore B4 cade all'indietro a terra senza che alcun contatto sia intervenuto tra questi giocatori oppure a seguito di un contatto ininfluenza, che è seguito da un teatrale atteggiamento di B4. Un richiamo per tale comportamento è già stato proposto ai giocatori della squadra B, attraverso il suo allenatore.

Interpretazione:

Tale comportamento è ovviamente antisportivo e turba il naturale svolgimento della gara. Deve essere sanzionato un fallo tecnico.

Precisazione 8

Un serio infortunio può risultare nel caso in cui un eccessivo agitare dei gomiti sia permesso specialmente nelle situazioni di rimbalzo e di marcamento aggressivo. Se tale azione provoca un contatto, potrà essere fischiato un fallo personale. Se l'azione non provoca alcun contatto, potrà essere fischiato un fallo tecnico.

Esempio:

A4 acquisisce il controllo della palla su un rimbalzo e torna sul terreno. A4 è immediatamente marcato aggressivo da B4. Senza contattare B4, A4 agita in maniera eccessiva i gomiti nel tentativo di intimidire B4 oppure di procurarsi spazio sufficiente per girare, passare o palleggiare.

Interpretazione:

L'azione di A4 non è conforme allo spirito ed all'intento delle regole. Un fallo tecnico potrà essere sanzionato ai danni di A4.

Art. 39 Rissa**Precisazione:**

Una squadra ha diritto ad una rimessa poiché era in controllo della palla nel momento in cui scoppia o c'è la minaccia che scoppi una rissa. Alla ripresa del gioco, quella squadra deve avere a disposizione solo il tempo residuo sull'apparecchio dei 24".

Esempio:

La squadra A ha il possesso della palla da venti secondi quando si verifica una situazione che può portare ad una rissa. Gli arbitri espellono dei componenti di entrambe le squadre per aver oltrepassato i confini dell'area della panchina della squadra.

Interpretazione:

Alla squadra A, che aveva il controllo della palla prima della situazione di rissa, verrà assegnata una rimessa dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, con solo quattro secondi residui nel periodo dei ventiquattro secondi.

Art. 42 Situazioni speciali**Precisazione 1**

Nelle situazioni speciali in cui si abbiano un certo numero di sanzioni da amministrare durante lo stesso periodo di cronometro fermo, gli arbitri devono prestare particolare attenzione all'ordine in cui si sono verificate le violazioni o i falli per determinare quali sanzioni siano da amministrare e quali da compensare.

Esempio 1:

A4 effettua un tiro a canestro in sospensione. Mentre la palla è in aria, suona il segnale dell'apparecchio dei ventiquattro secondi. Dopo il segnale, ma con A4 ancora in aria, B4 commette un fallo antisportivo su A4 e:

- (a) La palla non tocca l'anello.
- (b) La palla tocca soltanto l'anello, ma non entra nel canestro.
- (c) La palla entra nel canestro.

Interpretazione:

In tutti i casi il fallo antisportivo di B4 non può essere ignorato.

- (a) A4 ha subito fallo da B4 mentre era in atto di tiro. La violazione dei 24 secondi della squadra A sarà ignorata, come se fosse successa dopo il fallo antisportivo. Verranno assegnati due o tre tiri liberi ad A4, seguiti dalla rimessa per la squadra A dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo.
- (b) Non si è verificata una violazione dei 24 secondi; vengono assegnati due o tre tiri liberi ad A4, seguiti da una rimessa in gioco per la squadra A dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo.
- (c) Vengono assegnati due o tre punti ad A4 seguiti da un tiro libero aggiuntivo per A4. Viene quindi assegnata la palla alla squadra A per una rimessa dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo.

Esempio 2:

A4 effettua un tiro a canestro in sospensione e subisce fallo da B8. Dopodiché, mentre è ancora in atto di tiro, A4 subisce fallo da B4.

Interpretazione:

Il fallo di B4 sarà ignorato, a meno che non si tratti di fallo antisportivo o da espulsione.

Precisazione 2

Se durante l'attività di tiro libero, viene commesso un doppio fallo o vengono commessi falli che comportano sanzioni uguali, i falli devono essere addebitati, ma le sanzioni devono essere compensate e non amministrate.

Esempio 1:

Vengono assegnati due tiri liberi ad A4. Dopo il primo tiro libero:

- (a) A5 e B5 commettono un doppio fallo.
- (b) A5 e B5 commettono falli tecnici.

Interpretazione:

I falli vengono addebitati ad A5 e B5, dopodiché A4 effettuerà il secondo tiro libero. Il gioco sarà normalmente ripreso come dopo un qualunque ultimo o unico tiro libero.

Esempio 2:

Vengono assegnati due tiri liberi ad A4. Entrambi i tiri vengono realizzati. Prima che la palla diventi di nuovo viva dopo l'ultimo tiro libero:

- (a) Viene commesso un doppio fallo da A5 e B5.
- (b) A5 e B5 commettono falli tecnici.

Interpretazione:

In ambedue i casi, i falli verranno addebitati ai giocatori coinvolti, dopodiché il gioco riprenderà con una rimessa in gioco dalla linea di fondo, come dopo un qualunque ultimo o unico tiro libero realizzato.

Precisazione 3

Nel caso di doppi falli e dopo compensazioni di penalità identiche contro entrambi le squadre, se non restano ulteriori penalità da amministrare, il gioco deve riprendere con una rimessa da parte della squadra che aveva il controllo della palla o che ne aveva il diritto, prima della prima infrazione.

Nel caso in cui nessuna delle due squadre fosse in controllo di palla o ne avesse il diritto, prima della prima infrazione, si verificherà una situazione di salto a due. La gara riprenderà con una rimessa per possesso alternato.

Esempio:

Durante l'intervallo di gioco tra il primo ed il secondo periodo, i giocatori A5 e B5 commettono falli da espulsione oppure l'allenatore A e l'allenatore B vengono sanzionati di fallo tecnico.

La freccia di possesso alternato punta verso:

- (a) La squadra A.
- (b) La squadra B.

Interpretazione:

- (a) La gara riprenderà con una rimessa a favore della squadra A dalla linea centrale estesa opposta al tavolo. Al momento in cui la palla tocca o è legalmente toccata da un giocatore sul terreno, la direzione della freccia dovrà essere invertita verso la squadra B.
- (b) La stessa procedura sarà seguita, iniziando con una rimessa accordata alla squadra B.

Art. 44 Errori correggibili

Precisazione 1

Per essere correggibile, l'errore deve essere rilevato dagli arbitri, ufficiali di campo o commissario prima che la palla diventi viva, dopo la prima palla morta, dopo che il cronometro di gara è stato azionato dopo l'errore. Cioè:

Si verifica l'errore	Tutti gli errori avvengono durante una palla morta
Palla viva	L'errore è correggibile

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

Palla morta	L'errore è correggibile
-------------	-------------------------

Palla viva	L'errore non è più correggibile
------------	---------------------------------

Dopo la correzione dell'errore, il gioco deve essere ripreso e la palla deve essere assegnata alla squadra che ne aveva diritto nel momento in cui il gioco è stato fermato per la correzione.

Esempio:

B4 commette fallo su A4; questo è il 2° fallo di squadra B nel periodo. L'arbitro commette un errore concedendo due tiri liberi, non dovuti, a A4. Dopo l'ultimo tiro libero, realizzato, il gioco continua ed il cronometro di gara parte. B5 riceve la palla, palleggia e segna.

L'errore è scoperto:

- (a) Prima
- (b) Dopo

che la palla sia stata messa a disposizione del giocatore della squadra A per la rimessa dal fondo

Interpretazione:

Il canestro di B5 è valido.

In (a), qualunque tiro libero realizzato deve essere cancellato. L'errore è ancora correggibile e alla squadra A sarà concessa la palla per una rimessa dalla linea di fondo, dove il gioco era stato fermato per correggere l'errore.

In (b), l'errore non è più correggibile e la gara deve continuare.

Precisazione 2

Se l'errore consiste in un giocatore sbagliato che effettua il tiro(i) libero(i), il tiro libero(i) eseguito come risultato dell'errore deve essere cancellato(i). La palla deve essere concessa alla squadra avversaria per una rimessa laterale all'altezza della linea di tiro libero estesa. Se il gioco è stato ripreso, dal punto in cui il gioco è stato interrotto, la palla deve essere concessa agli avversari per una rimessa, a meno che non ci siano da amministrare sanzioni per ulteriori infrazioni.

Se l'arbitro si accorge che un giocatore sbagliato ha l'intenzione di effettuare un tiro libero(i), e ciò viene dall'arbitro realizzato prima che la palla abbia lasciato le mani del tiratore per il primo o unico tiro libero, egli deve immediatamente essere sostituito con il giocatore corretto, senza alcuna sanzione.

Esempio 1:

B4 commette fallo su A4 e questo è il 6° fallo della squadra B. A4 ha diritto a due tiri liberi. Invece di A4, è A5 che effettua i due tiri liberi. L'errore è scoperto:

- (a) Prima che la palla abbia lasciato le mani di A5 per il primo tiro libero.
- (b) Dopo che la palla ha lasciato le mani di A5 per il primo tiro libero.
- (c) Dopo l'effettuazione e realizzazione del secondo tiro libero.

Interpretazione:

In (a), l'errore è immediatamente corretto e A4 viene invitato ad effettuare i due tiri liberi, senza alcuna sanzione per la squadra A.

In (b) e (c), i due tiri liberi vengono cancellati ed il gioco riprenderà con una rimessa laterale per la squadra B dalla linea di tiro libero estesa.

La stessa procedura sarà applicata nel caso il fallo di B4 sia antisportivo. In questo caso, anche il diritto al possesso di palla facente parte della sanzione sarà cancellata ed il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea centrale estesa.

Esempio 2:

B4 commette fallo su A4 in atto di tiro, seguito da un fallo tecnico all'allenatore B. Invece di A4, è A5 che effettua tutti i quattro tiri liberi. L'errore viene scoperto prima che la palla abbia lasciato le mani del giocatore della squadra A per la rimessa in gioco, facente parte della sanzione del fallo tecnico.

Interpretazione:

I due tiri liberi di A5 che dovevano essere eseguiti da A4 vengono annullati ed il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo.

Precisazione 3

Dopo che un errore sia stato corretto, il gioco deve essere ripreso dal punto dell'interruzione per la correzione, a meno che la correzione non includa la concessione di tiri liberi(o) dovuti e:

- (a) Se non si è verificato un cambio di possesso della palla dal momento in cui è stato commesso l'errore, il gioco deve essere ripreso come dopo un normale tiro libero(i).

- (b) Se non si è verificato un cambio di possesso della palla dal momento in cui è stato commesso l'errore e la stessa squadra realizza un canestro, l'errore sarà ignorato ed il gioco ripreso come dopo un normale canestro su azione.

Esempio 1:

B4 commette fallo su A4 e questo è il 5° fallo della squadra B. Erroneamente, non vengono concessi i due tiri liberi, bensì una rimessa. A5 palleggia, quando B5 devia la palla nel fuori campo. L'allenatore A chiede una sospensione. Durante la sospensione, gli arbitri si accorgono dell'errore o la loro attenzione viene richiamata sul fatto che A4 avrebbe dovuto effettuare due tiri liberi.

Interpretazione:

A4 dovrà effettuare i due tiri liberi e la gara continuerà normalmente come dopo qualsiasi tiro libero.

Esempio 2:

B4 commette fallo su A4 e questo è il 5° fallo della squadra B. Erroneamente, ad A4 non vengono concessi i due tiri liberi, bensì una rimessa. Dopo la rimessa, A5 tenta un tiro a canestro, ma subisce fallo da B4 e gli vengono concessi due tiri liberi. Durante la sospensione, gli arbitri riconoscono l'errore o la loro attenzione viene richiamata sul fatto che A4 avrebbe dovuto effettuare due tiri liberi.

Interpretazione:

A4 dovrà effettuare due tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Poi A5 dovrà effettuare due tiri liberi e la gara continuerà normalmente come dopo qualsiasi tiro libero.

Esempio 3:

B4 commette fallo su A4 e questo è il 5° fallo della squadra B. Erroneamente, ad A4 non vengono concessi i due tiri liberi, bensì una rimessa. Dopo la rimessa in gioco, A5 tira a canestro e realizza. Prima che la palla diventi nuovamente viva, gli arbitri riconoscono l'errore.

Interpretazione:

L'errore verrà ignorato ed il gioco continuerà normalmente come dopo un canestro realizzato.

Art. 46 Primo arbitro: Doveri e poteri

Precisazione 1

Il primo arbitro è autorizzato ad identificare situazioni nelle quali l'uso di attrezzature tecniche sia appropriato oppure, su richiesta di un allenatore, a verificare se l'ultimo tiro alla fine di un periodo sia stato effettuato durante il tempo di gioco e/o se questo ultimo tiro valga 2 o 3 punti. Egli è il solo a decidere se tale attrezzatura è da usare o meno.

In caso di esame al replay, questo controllo sarà effettuato dagli arbitri, commissario se presente, e cronometrista. Il primo arbitro prenderà la decisione finale.

La richiesta per l'utilizzo dell'attrezzatura di replay deve essere fatta prima dell'inizio del periodo successivo o prima che gli arbitri abbiano firmato il referto di gara.

Esempio 1:

A4 tira a canestro e realizza, quando suona il segnale di fine periodo o di gara. L'allenatore B esprime la propria opinione, che sul tiro conclusivo la palla sia stata rilasciata da A4 dopo la fine del tempo di gioco e richiede l'uso dell'attrezzatura di replay.

- (a) Gli arbitri sono assolutamente sicuri della loro decisione.
- (b) Gli arbitri hanno qualche dubbio o sono in disaccordo se il tiro sia partito prima del segnale di fine gara o di fine periodo.

Interpretazione:

- (a) Il primo arbitro respinge la richiesta dell'allenatore B.
- (b) Il primo arbitro accetta la richiesta dell'allenatore B.

La verifica al replay deve essere effettuata alla presenza degli arbitri, commissario se presente e cronometrista. Se il controllo fornisce chiara e definitiva evidenza visiva che la palla è stata rilasciata dopo la fine del tempo di gioco per il periodo o per la gara, il canestro sarà annullato. Se il replay accerta che la palla è stata rilasciata

prima della fine del tempo di gioco per il periodo o per la gara, il primo arbitro confermerà i due punti per la squadra A.

Esempio 2:

La squadra A sta vincendo di due punti. Il segnale di fine gara o periodo suona quando un fallo personale è fischiato su A4 e due tiri liberi sono accordati a B4. Ambedue i tiri liberi vengono realizzati e il risultato diventa pari. Prima dell'inizio del periodo successivo o del tempo supplementare, l'allenatore della squadra A domanda il ricorso all'attrezzatura del replay.

Interpretazione:

L'attrezzatura tecnica può essere utilizzata solo per accertare se il tiro finale (non il fallo fischiato) è stato effettuato prima o dopo la fine del tempo di gioco per il periodo. La richiesta dell'allenatore A deve essere respinta.

Esempio 3:

La squadra A sta vincendo di due punti. Il segnale di fine gara o periodo suona quando B4 tira a canestro e segna, ma solo due e non tre punti vengono concessi dagli arbitri. Prima dell'inizio del periodo successivo o del tempo supplementare o prima che il primo arbitro abbia firmato il referto, l'allenatore della squadra B domanda il ricorso all'attrezzatura del replay.

Interpretazione:

L'attrezzatura tecnica può essere utilizzata per accertare se il tiro finale è stato effettuato prima o dopo la fine del tempo di gioco per il periodo e/o se quel canestro fosse da 2 o 3 punti. La richiesta dell'allenatore B sarà accettata.

Precisazione 2

Prima della gara, il primo arbitro esamina l'attrezzatura tecnica ed informa i due allenatori circa la sua presenza. Solo l'attrezzatura tecnica controllata dall'arbitro può essere utilizzata per l'esame al replay.

Esempio:

A4 tira a canestro, quando suona il segnale di fine periodo o di gara. Il canestro è realizzato. L'allenatore B chiede l'esame del replay poiché, nella sua opinione, il tiro è stato rilasciato dopo che il cronometro ha suonato per la fine del periodo o della gara. Sul campo non è presente alcuna attrezzatura tecnica approvata, ma il dirigente della squadra B asserisce che la gara è stata filmata dall'equipe televisiva da una posizione innalzata e presenta agli arbitri il materiale video per il controllo.

Interpretazione:

La richiesta dell'allenatore B deve essere respinta.

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

Precisazione

L'apparecchio dei 24 secondi deve essere spento, dopo che la palla è diventata morta ed il cronometro di gara è stato fermato, quando rimangono meno di ventiquattro (24) secondi o quattordici (14) secondi sul cronometro di gara in ciascun periodo.

Esempio 1:

Con diciotto (18) secondi sul cronometro di gara e tre (3) secondi sul display dei 24", il giocatore B11 nella propria zona difensiva deliberatamente calcia la palla.

Interpretazione:

Il gioco viene ripreso con una rimessa in gioco per la squadra A nella sua zona d'attacco con diciotto (18) secondi sul cronometro di gara e quattordici (14) secondi sull'apparecchio dei 24".

Esempio 2:

Con sette (7) secondi sul cronometro di gara e tre (3) secondi sul display dei 24", il giocatore B11 nella propria zona difensiva deliberatamente calcia la palla.

Interpretazione:

Il gioco viene ripreso con una rimessa in gioco per la squadra A nella sua zona d'attacco con sette (7) secondi sul cronometro di gara e l'apparecchio dei 24" rimarrà spento.

> > > < < <