



Regolamento Ufficiale
della Pallacanestro **2014**

Aggiornamento
Interpretazioni Ufficiali FIBA **2014**

Valide dal 1° Febbraio 2015

Traduzione conforme al
Regolamento Ufficiale FIBA

Le interpretazioni presentate in questo documento sono le Interpretazioni Ufficiali della FIBA per il Regolamento della Pallacanestro 2014 e sono valide dal 1° Febbraio 2015. Nel caso le interpretazioni presenti in questo documento differiscano dalle interpretazioni precedenti, questo documento deve avere la precedenza.

Art. 10 Status della palla

10-1 La palla non diventa morta e il canestro viene convalidato, se realizzato, quando un giocatore commette un fallo su un qualsiasi avversario, mentre la palla è in controllo degli avversari che siano in atto di tiro a canestro su azione e che finiscano il loro tiro con un movimento continuo iniziato prima che il fallo sia avvenuto. Questa situazione è ugualmente valida se un qualsiasi giocatore o il personale di squadra in panchina della squadra in difesa commette un fallo tecnico.

Art. 12 Salto a due e possesso alternato

12-9 **Precisazione** - Ogniqualvolta una palla viva si blocchi tra anello e tabellone, eccetto tra i tiri liberi e a meno che un possesso di palla sia parte della sanzione di fallo, 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 e rimbalza dall'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", come in qualsiasi altra situazione di salto a due.

Art. 14 Controllo della palla

14-3 **Esempio:** La squadra A ha avuto il controllo della palla per 15 secondi. A1 tenta di passare la palla a A2 e la palla passa oltre la linea perimetrale. B1 tenta di prendere la palla e salta dall'interno del terreno di gioco sopra la linea perimetrale. Mentre B1 è ancora in volo, la palla:

- (a) è battuta con una mano da B1.
- (b) è presa da B1 con ambedue le mani.
e la palla ritorna sul terreno di gioco dove è presa da A2.

Interpretazione:

- (a) La squadra A rimane in controllo di palla. L'apparecchio dei 24" continua.
- (b) La squadra B ha ottenuto il controllo della palla. L'apparecchio dei 24" sarà resettato per la squadra A.

Art. 16 Canestro: Realizzazione e valore

16-4 **Precisazione** - Se la palla entra nel canestro, il valore del canestro è definito dal fatto che la palla

- (a) è entrata a canestro direttamente oppure
- (b) su un passaggio è toccata un qualsiasi giocatore o tocca il terreno prima di entrare nel canestro.

16-5 **Esempio:** A1 passa la palla dall'area di tiro da 3 punti e la palla entra direttamente nel canestro.

Interpretazione: Alla squadra A saranno assegnati 3 punti poiché il passaggio di A1 è stato rilasciato dall'area di tiro da 3 punti.

16-6 **Esempio:** A1 passa la palla dall'area di tiro da 3 punti e la palla è toccata da un qualsiasi giocatore oppure tocca il terreno

- (a) nell'area di tiro da 2 punti della squadra A
- (b) nell'area di tiro da 3 punti della squadra A
prima di entrare nel canestro.

Interpretazione: In ambedue i casi alla squadra A saranno assegnati 2 punti poiché la palla non è entrata direttamente nel canestro.

16-7 **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 rilasciato 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.

16-8 **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 segnale del cronometro di gara suonasse per la fine del periodo.

In (b), il canestro può 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. 18/19 Sospensioni / Sostituzioni

18/19-17 **Precisazione** - Se una squadra non ha utilizzato una sospensione nella seconda metà-gara prima che il cronometro di gara indichi 2:00 nel 4° periodo, il segnapunti tratterà sul referto 2 linee orizzontali nella prima casella del secondo tempo della squadra. **Il tabellone segnapunti indicherà la prima sospensione come fosse stata utilizzata.**

18/19-18 **Esempio:** Con 2:00 sul cronometro di gara nel 4° periodo, ambedue le squadre non hanno richiesto ancora una sospensione nella seconda metà-gara.

Interpretazione: Il segnapunti tratterà sul referto 2 linee orizzontali nella prima casella del secondo tempo di ambedue le squadre. **Il tabellone segnapunti indicherà la prima sospensione come utilizzata.**

18/19-19 **Esempio:** Con 2:09 sul cronometro di gara nel 4° periodo, l'allenatore A richiede la sua prima sospensione nella seconda metà-gara mentre il gioco continua. Con 1:58 sul cronometro di gara la palla finisce fuori campo ed il cronometro di gara viene fermato. La sospensione per la squadra A è ora accordata.

Interpretazione: Il segnapunti tratterà sul referto 2 linee orizzontali nella prima casella della squadra A poiché la sospensione è stata assegnata a 1:58 nel 4° periodo. La sospensione sarà registrata nella seconda casella e la squadra A avrà soltanto una sospensione residua. **Il tabellone segnapunti indicherà le due sospensioni come utilizzate.**

Art. 28 8 Secondi

28-10 Precisazione - Ogniqualvolta il conteggio degli 8 secondi continui per un qualsiasi tempo residuo e alla stessa squadra che precedentemente aveva il controllo della palla è accordata una rimessa in gioco, sia dalla linea centrale estesa opposta al tavolo che in zona di difesa, consegnando la palla al giocatore incaricato della rimessa, l'arbitro lo informerà di quanto tempo rimane per il periodo degli 8 secondi.

28-14 Precisazione - Se la gara è fermata da un arbitro pur una qualunque valida ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre e, a giudizio degli arbitri, gli avversari venissero posti in condizione di svantaggio, il conteggio degli 8 secondi continuerà per il tempo residuo.

28-15 Esempio: Con 0:25 da giocare nell'ultimo minuto della gara e con il punteggio A 72 - B 72, la squadra A acquisisce il controllo della palla. A1 ha palleggiato per 4 secondi nella propria zona di difesa quando il gioco è 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" è stato resettato per errore.

Interpretazione: In tutti i casi, il gioco sarà ripreso con una rimessa in gioco per la squadra A nella sua zona difensiva con 4 secondi a disposizione per il periodo degli 8. La squadra B verrebbe svantaggiata se il gioco venisse ripreso con un nuovo periodo di 8 secondi.

Art. 29/50 24 Secondi

29/50-22 Esempio: 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. A1 sta palleggiando da 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" è stato resettato per errore.

Interpretazione: In tutti i casi, il gioco sarà ripreso con una rimessa in gioco per la squadra A con 4 secondi a disposizione per il periodo dei 24". La squadra B verrebbe svantaggiata se il gioco venisse ripreso con un nuovo periodo di 24 secondi.

29/50-24 Esempio: Con 4 secondi residui sull'apparecchio dei 24", A1 effettua un tentativo di tiro a canestro. La palla manca l'anello, ma l'operatore del 24" erroneamente resetta l'apparecchio. A2 prende il rimbalzo e dopo un certo tempo A3 realizza un canestro. A questo punto gli arbitri si accorgono della situazione.

Interpretazione: Gli arbitri (dopo aver consultato il commissario, se presente) confermeranno che la palla non ha toccato l'anello sul tiro di A1. Poi loro dovranno decidere se la palla ha lasciato le mani(o) di A3 prima che il segnale dell'apparecchio dei 24" avrebbe dovuto suonare, se il reset non fosse avvenuto. Se così, il canestro sarà convalidato; se no, una violazione dei 24 secondi si sarà concretizzata ed il canestro di A3 non verrà convalidato.

29/50-36 Esempio: A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello. B1 tocca la palla che poi finisce fuori campo.

Interpretazione: Rimessa in gioco per la squadra A dal punto più vicino alla violazione. L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi indifferentemente se la rimessa sarà in zona d'attacco o di difesa.

29/50-52 Esempio: Con 30 secondi residui sul cronometro di gara nel 4° periodo, A1 è in palleggio nella sua zona d'attacco. B1 devia la palla nella zona di difesa della squadra A dove A2 ne prende possesso. B2 commette fallo su A2 con 8 secondi residui sull'apparecchio dei 24". Questo è il 3° fallo della squadra B nel periodo. Alla squadra A è concessa una sospensione.

Interpretazione: Il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra A dalla linea della rimessa opposta al tavolo nella zona d'attacco e con 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

Art. 30 Ritorno della palla nella zona di difesa

30-7 **Precisazione** - Una palla viva è considerata ritornata illegalmente in zona di difesa quando un giocatore della squadra A **che sia completamente** in zona d'attacco fa sì che la palla tocchi la zona di difesa, dopodiché un giocatore A sia il primo a toccare la palla indifferentemente in zona d'attacco o di difesa. Comunque, è legale che un giocatore della squadra A in zona di difesa faccia sì che la palla tocchi la zona d'attacco, dopodiché un giocatore A sia il primo a toccare la palla indifferentemente in zona d'attacco o di difesa.

30-8 **Esempio:** A1 è **completamente** posizionato con ambedue i piedi in zona d'attacco vicino alla linea centrale, allorché tenta un passaggio schiacciato per A2 il quale si trova ugualmente vicino alla linea centrale con ambedue i piedi in zona d'attacco. Sul passaggio, la palla tocca il terreno in zona di difesa prima di toccare A2.

Interpretazione: Violazione per illegale ritorno della palla in zona di difesa.

Art. 31 Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro

31-8 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione e la palla è nella sua parabola ascendente quando viene toccata da **A2 o B2**. Durante la sua parabola discendente verso il canestro, la palla viene toccata da:

- (a) A3.
- (b) B3.

Interpretazione: Il contatto di B2 (o di A2) con la palla durante la sua parabola ascendente è legale e non fa cambiare lo status di tiro su azione. Tuttavia, il successivo contatto con la palla nella sua parabola discendente da parte di A3 o B3 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 2 o 3 punti alla squadra A.

Art. 35 Doppio fallo

35-3 **Precisazione** - Affinché 2 falli siano considerati come doppio fallo sono necessarie le seguenti condizioni:

- (a) Ambedue i falli siano falli dei giocatori.
- (b) Ambedue i falli coinvolgano un contatto fisico.
- (c) Ambedue i falli siano tra **2 avversari che commettono fallo l'un l'altro**.
- (d) Ambedue i falli siano commessi approssimativamente nello stesso momento.

Art. 36 Fallo tecnico

36-6 **Esempio:** A1 è in atto di tiro quando B1 tenta di distrarlo gridando o battendo pesantemente i piedi sul terreno. Il tiro a canestro:

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

Interpretazione:

- (a) **A B1 deve essere dato un richiamo, che deve essere comunicato anche all'allenatore B. Se la squadra B ha già ricevuto un richiamo per un comportamento simile, B1 sarà sanzionato di fallo tecnico.**
- (b) Un fallo tecnico deve essere addebitato a B1.

36-9 **Precisazione** - Dopo aver scoperto che una squadra sta giocando con più di 5 giocatori, si scopre anche che un giocatore di quella squadra ha realizzato dei punti o ha commesso un fallo, mentre era sul terreno illegalmente. Tutti i punti devono rimanere validi e qualunque fallo(i) commesso da (o contro) quel giocatore vale e considerato(i) come fallo(i) di un giocatore.

36-12 **Esempio:** Dopo aver commesso un 5° fallo, B1 viene informato di non essere più autorizzato a giocare. In seguito, B1 rientra in gioco da sostituto. La partecipazione illegale di B1 viene scoperta:

- (a) Prima che la palla sia diventata viva con la ripresa del gioco.
- (b) Dopo che la palla è tornata viva, mentre è controllata dalla squadra A.
- (c) Dopo che la palla è tornata viva, mentre è controllata dalla squadra B.
- (d) Dopo che la palla è tornata morta successivamente al reingresso in gioco di B1.

Interpretazione:

- (a) B1 sarà escluso immediatamente dal gioco.
- (b) Il gioco sarà fermato immediatamente a meno che la squadra A non ne venga svantaggiata. B1 deve essere escluso dal gioco.
- (c), (d) Il gioco sarà fermato immediatamente. B1 deve essere escluso dal gioco.

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

36-16 **Esempio:** A6 chiede di sostituire A1. Poi la palla diventa morta a causa di un fallo di A1 e A6 entra in gioco. Gli arbitri mancano di avvertire A1 che il fallo è il suo 5°. A1 in seguito rientra in gioco da sostituto. La partecipazione illegale di A1 viene scoperta dopo:

- (a) L'avvio del cronometro di gara mentre A1 sta partecipando come giocatore.
- (b) La realizzazione di un canestro da parte di A1.
- (c) Un fallo di A1 su B1.
- (d) Un fallo di B1 su A1 durante un tiro a canestro, non realizzato.

Interpretazione:

Nessuna sanzione sarà applicata per la partecipazione illegale di A1.

- (a) Il gioco sarà fermato, senza creare uno svantaggio per la squadra B. A1 sarà immediatamente tolto dal gioco e sostituito.
- (b) Il canestro di A1 sarà valido.
- (c) Il fallo commesso da A1 come giocatore sarà sanzionato di conseguenza. Sarà registrato a referto nello spazio accanto al suo 5° fallo.
- (d) Fallo commesso da B1. Al sostituto di A1 saranno assegnati 2 o 3 tiri liberi.

Art. 37 Fallo antisportivo

37-4 **Precisazione** - Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed in ogni tempo supplementare, e 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.**

Art. 42 Situazioni speciali

42-5 **Esempio:** B1 commette un fallo antisportivo su A1 su un tiro a canestro realizzato. Poi A1 commette fallo tecnico.

Interpretazione: Il canestro di A1 è valido. Le sanzioni per il fallo antisportivo e il fallo tecnico (1 tiro libero più possesso palla per ambedue le squadre) si cancellano l'un l'altra ed il gioco sarà ripreso con una rimessa da un punto qualsiasi della linea di fondo come dopo un canestro realizzato.