



FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO  
COMITATO ITALIANO ARBITRI

# ISTRUTTORI NAZIONALI UFFICIALI DI CAMPO



AGGIORNAMENTO TECNICO UFFICIALI DI  
CAMPO

ANNO SPORTIVO 2006-2007

A CURA DI  
GIANNI SAIBENE  
TINA SANTAMBROGIO



## • **IL REFERTO DI GARA**

Il referto, documento ufficiale di gara, deve essere compilato cronologicamente in ogni sua parte dal segnapunti, al quale è demandato il compito specifico di registrare i falli, le sospensioni e il punteggio progressivo a seguito di canestri realizzati.

La sua compilazione deve avvenire nel modo più regolare e più presentabile possibile.

Regolare, altrimenti l'esito della partita potrebbe risentirne nella sua validità; presentabile, perché deve essere chiaro in ogni sua parte.

Se la bella grafia non è cosa di tutti, l'ordine dipende soltanto dalla buona volontà dell'interessato.

Per ottenere risultati riguardo all'ordine nella compilazione del referto è indispensabile munirsi di un righello per evitare di tracciare a mano libera righe tremolanti e non allineate.

Si raccomanda che il segnapunti usi **DUE** differenti colori di penna : uno per il PRIMO e TERZO periodo, uno per il SECONDO e QUARTO periodo.

Si chiarisce che lo stesso colore di penna usato per il periodo deve essere utilizzato anche per tutte le registrazioni ( minuto del time-out ) e chiusure ( punteggio/orario/falli ) relative al periodo stesso.

Il referto ufficiale è quello approvato dalla Commissione Tecnica della F.I.P. e consiste in un originale con tre copie su carta di diverso colore. L'originale, su carta bianca, va inviato da parte del 1° arbitro all'Ufficio Gare competente; la prima copia, su carta verde, rimane al 1° arbitro, la seconda copia, su carta rosa, va consegnata alla squadra vincente e l'ultima copia, su carta gialla, va consegnata alla squadra perdente.

## • **PARTE SUPERIORE DEL REFERTO**

Nella compilazione dello " *zoccolo* " superiore del referto i nominativi delle due società che partecipano alla gara dovranno essere riportati completi della ragione sociale unitamente al nome dell'eventuale abbinamento che figura sulla maglia e degli eventuali ulteriori abbinamenti ( sponsor ).

E' indispensabile riportare sempre il numero della gara, che si avrà cura di rilevare dalla designazione, così come si devono riportare gli estremi identificativi del campionato, il luogo dell'effettuazione, la data e l'ora prevista per l'inizio della gara stessa.

Se la partita fa parte di un *torneo*, si deve indicare il numero dell'incontro. Infine si completano gli spazi predisposti indicando i cognomi e i nomi degli arbitri designati a dirigere la gara con la loro località di provenienza.

Per indicare che l'ingresso è a pagamento si deve annerire completamente la casella che non interessa, lasciando leggibile, cioè senza nessun segno, l'altra casella.



## • ELENCO TESSERATI PARTECIPANTI ALLA GARA

I partecipanti ad una gara vengono così suddivisi:

- \* GIOCATORI, se si trovano in campo autorizzati a giocare.
- \* SOSTITUTI, se non si trovano in campo, ma autorizzati a giocare.
- \* ESCLUSI, se hanno commesso 5 falli e siedono in panchina, non più autorizzati a giocare.

Durante ogni intervallo, i componenti della squadra autorizzati a giocare sono tutti GIOCATORI.

Nell'indicare i nomi dei componenti le squadre partecipanti alla gara si deve tenere presente che la **squadra "A"** occupa la parte superiore del referto, mentre la **squadra "B"** occupa, di conseguenza, la parte inferiore. I nominativi delle due squadre devono essere riportati, negli appositi rettangoli, abbreviati e preferibilmente con il nome dell'abbinamento.

Nel descrivere il colore della maglia, occorre tenere presente che il soggetto è il colore, quindi di genere maschile e perciò si deve scrivere : nero, rosso, giallo e non nera, rossa, gialla.

Nell'elencare i nominativi dei giocatori, la prima colonna deve indicare l'anno di nascita (ove richiesto), la colonna centrale deve indicare il cognome e l'iniziale del nome del giocatore, **tutto in lettere maiuscole**, la terza colonna riporterà il corrispondente numero (numero di maglia) che viene assegnato al giocatore per la partita.

I numeri di maglia devono essere riportati dal segnapunti in ordine crescente : una registrazione ordinata, nel modo sopra descritto, comporta un notevole vantaggio, soprattutto nella più facile reperibilità, al momento di segnare i falli attribuiti.

Quando il numero della maglia è ancora in dubbio, è meglio attendere per la registrazione, piuttosto che, successivamente, correggere.

Il Capitano della squadra deve essere indicato aggiungendo " **CAP.** " subito dopo il suo cognome.

In coda all'elenco dei giocatori, alla fine della sezione riservata a ciascuna squadra, il segnapunti deve indicare in **stampatello** i cognomi e le iniziali dei nomi dell'Allenatore, del Vice Allenatore e dei Dirigenti ammessi in campo , scrivendo per intero il codice corrispondente, rilevato dalla lista "R" o "N", per quanto riguarda gli allenatori.

**Il CNA prevede, nei suoi quadri, la qualifica di Allievo allenatore, che dà la possibilità ai qualificati di poter essere iscritti a referto solo come Aiuto allenatore, in presenza cioè dell'Allenatore, in tutti i Campionati Regionali. Gli Allievi allenatori saranno in possesso di una TESSERA \_ GARE (richiesta dalla Società per la quale operano e rilasciata dalla FIP ) su cui verrà indicato il numero di tessera CNA, con validità fino al 30/06/'07**

Per quanto riguarda i dirigenti, che compaiono sulla lista di gioco con il codice fiscale, così come i giocatori, sul referto non comparirà alcuna sigla o codice. Si deve aggiungere, se presente, anche il nome ed il



relativo numero di codice del terzo allenatore che avrà solo funzioni di rilevatore statistico. La delibera n. 32 del Consiglio di Presidenza del 28.6.94 permette a tutte le società partecipanti ai campionati l'inserimento a referto di " un addetto alle statistiche " anche se tesserato per la società con altri compiti.

E' possibile iscrivere a referto anche un PREPARATORE ATLETICO, in possesso di una specifica tessera federale e, solo nei Campionati Nazionali, un SECONDO DIRIGENTE con il compito di coadiuvare l'attività del Primo Dirigente.

Un tesserato sprovvisto del **documento federale** può comunque essere iscritto a referto, (*vedi regolamento esecutivo*) e lo spazio preposto per il numero della tessera deve essere lasciato in bianco.

Gli spazi non occupati dai nominativi dei tesserati devono essere sbarrati. Quest'ultima operazione va effettuata nel momento in cui la palla diviene viva all'inizio della gara.

Infatti, fino a quel momento, è ancora possibile procedere a delle registrazioni sul referto, mentre non è più possibile dopo che la gara ha avuto inizio.

Quando è assente l'allenatore, lo spazio a lui riservato deve essere lasciato libero, cioè non deve apparire nessuna scritta e di conseguenza non possono essere iscritti a referto i nominativi di aiuto-allenatore, di addetto alle statistiche e di preparatore atletico ( sul referto di gara chiamato " preparatore fisico " ).

Il tesseramento nella duplice qualità di giocatore ed allenatore è consentito solo ed esclusivamente in favore della medesima società.

**E' però ammessa l'iscrizione a referto, nella stessa gara , o come **GIOCATORE** o come **ALLENATORE**.**

L'Accompagnatore ed il Secondo Dirigente ( nei Campionati Nazionali ), per essere iscritti a referto, devono essere in possesso della tessera di dirigente di società, così come l'Addetto agli Arbitri deve essere in possesso della specifica tessera o della tessera di Dirigente di società. La tessera di Presidente di società, è equipollente alla tessera di Dirigente di società, e pertanto, il Presidente può essere ammesso a referto sia come Accompagnatore che come Addetto agli Arbitri, che come Secondo Dirigente.

L'art. 72 del Regolamento Esecutivo prevede l'obbligo della presenza in campo di un medico in tutti i campionati Nazionali, maschili e femminili, e **nei campionati Regionali di serie D** e C2 maschile e B femminile.

Il medico della gara se tesserato F.I.P, può sedersi in panchina e, in questo caso, verrà iscritto a referto, nell'apposito spazio, riportando il nominativo ed il numero della tessera.

Se il medico della gara è in possesso del solo tesserino dell'Ordine dei Medici, dovrà sedersi, all'interno dell'impianto di gioco, in una posizione che ne faciliti un immediato intervento di soccorso.

In questo caso sarà registrato sul Rapporto Arbitrale riportando, oltre al suo nominativo, il numero del tesserino comprovante l'iscrizione all'Ordine dei Medici.

Per la disputa di gare di campionati Nazionali, è necessaria la presenza di un'ambulanza dotata di defibrillatore e di personale idoneo al suo utilizzo.



Se l'impianto di gioco è dotato di un proprio defibrillatore, con presenza di personale abilitato al suo utilizzo, l'ambulanza può essere priva di defibrillatore.

Dall'anno sportivo 2003/2004 possono essere iscritti a referto i preparatori fisici in possesso di regolare tesseramento Fip.

La loro presenza sulla panchina della squadra per la quale sono tesserati è subordinata alla presenza dell'allenatore capo.

In assenza di questa figura, il preparatore fisico, così come succede per l'aiuto allenatore e per l'addetto alle statistiche, non potrà prendere parte alla gara.

Solo all'allenatore o al suo assistente, ma non ad entrambi, è permesso rimanere in piedi durante la partita. Tutti gli altri iscritti a referto dovranno rimanere sempre seduti.

L'allenatore, l'aiuto allenatore, i sostituti e gli accompagnatori della squadra possono entrare in campo, con il permesso dell'arbitro, per assistere un giocatore infortunato, prima che lo stesso venga sostituito.

L'allenatore o il vice-allenatore sono **i soli** rappresentanti della squadra che possono conferire con gli ufficiali di campo durante la gara. Ciò deve avvenire a cronometro fermo e per chiarimenti circa punteggio, tempo di gioco, tabellone indicatore del punteggio o numero dei falli.

In tutte le gare la squadra A ( squadra di casa o squadra prima nominata sul programma ) dovrà avere la propria panchina ed il proprio canestro alla sinistra del tavolo degli Ufficiali di campo, con fronte al campo di gioco.

È consentito:

- scambio solo di panchine
- scambio solo di canestro
- scambio sia di panchine che di canestro

solo se c'è un **accordo** tra le due squadre.

#### • **REGISTRAZIONI PRIMA DELL'INIZIO DELLA GARA.**

Almeno 10 minuti prima dell'inizio della gara, gli allenatori devono confermare i nomi e i numeri dei loro giocatori e, nell'apporre la loro firma sul referto, devono indicare i cinque giocatori che inizieranno l'incontro.

L'allenatore della squadra "A " sarà il primo a dare questa informazione, seguito poi dall'allenatore della squadra " B " .

Alla segnalazione dei primi giocatori che inizieranno la gara, il segnapunti deve apporre una "X" a lato del numero del giocatore stesso, nella quarta colonna.

All'inizio della gara il segnapunti dovrà cerchiare le "X" dopo aver verificato il regolare ingresso in campo dei quintetti iniziali.

Egli ripeterà la procedura ogni qualvolta un sostituto entra in campo per la prima volta, tracciando una piccola "X" non cerchiata a lato del numero di maglia del giocatore.

Nel caso in cui un giocatore già iscritto a referto (anche se non segnalato fra quelli che inizieranno la gara) nella fase di riscaldamento rimanga



infortunato e, a giudizio del primo arbitro, non sia in condizioni di giocare, può essere consentita la sua sostituzione sul referto con un nuovo giocatore. Si procederà a correggere il nominativo ed, eventualmente, il numero di maglia.

**Un giocatore designato dall'allenatore nel quintetto iniziale può essere sostituito in caso di infortunio riconosciuto tale dall'arbitro. In questo caso, e solo in questo caso, anche gli avversari possono effettuare una sostituzione, se lo desiderano.**

Si ricorda che il relativo articolo del R.T. cita testualmente: ***Almeno 10 minuti prima della gara gli allenatori confermeranno i nomi e i numeri dei giocatori iscritti, firmando il referto di gara; .....***

Pertanto il segnapunti inviterà in modo cortese e gentile gli allenatori al rispetto di tale norma, e ciò in tutti i campionati, ricordando loro che ogni rifiuto in merito sarà segnalato agli arbitri perché intervengano direttamente.

Se, prima dell'inizio della partita, dopo che l'allenatore ha confermato il quintetto iniziale, al momento in cui ci si appresta a cerchiare le "X", si scopre che uno tra i giocatori che si dispone sul terreno di gioco non è tra quelli indicati tra i 5, questo giocatore deve essere allontanato e sostituito con quello indicato a referto.

Se la scoperta viene fatta a gara iniziata, il gioco deve proseguire anche se il quintetto non è quello segnalato a referto.

Nessuna sanzione né al giocatore né all'allenatore.

Se un giocatore precedentemente iscritto a referto non si presenta in campo e, di conseguenza, non viene riconosciuto dagli arbitri, al termine della gara il segnapunti procederà a tracciare una linea orizzontale sul cognome dello stesso in modo da cancellare il tesserato dal referto ufficiale.

#### • **REGISTRAZIONE A REFERTO DEI FALLI DEI GIOCATORI.**

I falli dei giocatori possono essere personali, antisportivi, da espulsione, e tecnici e devono essere registrati a carico dei giocatori stessi.

La registrazione del fallo sul referto, deve avvenire segnando la lettera indicante il tipo di fallo commesso, nella prima casella libera a fianco del numero di maglia del giocatore.

Ovviamente il fallo registrato nella prima casella corrisponderà al primo fallo del giocatore e così via, man mano che cresce il numero dei falli.

La trascrizione dei falli dovrà avvenire secondo i seguenti modi:

- a ) un fallo personale deve essere registrato con una **P**
- b ) un fallo antisportivo deve essere registrato con una **U**
- c ) un fallo da espulsione deve essere registrato con una **D**
- d) un fallo tecnico deve essere registrato con una **T**



Un qualsiasi fallo (personale, antisportivo, da espulsione o tecnico ) che comporti tiri liberi, deve essere registrato aggiungendo a lato delle sigle **P - U - D - T** - il corrispondente numero dei tiri liberi (1, 2 o 3).

Tutti i falli fischiati ad entrambe le squadre che comportino sanzioni della stessa gravità e compensati, devono essere registrati aggiungendo una piccola **“c”** sempre a lato di **“P”** , **“U”** , **“D”** o **“T”** .

Quando viene sanzionato un fallo tecnico ad un giocatore in campo, deve essere normalmente registrato il fallo tecnico che contribuirà al conteggio dei 4 falli di squadra.

Se successivamente, nella stessa azione, il giocatore continuerà nelle proteste e l'arbitro lo espellerà, gli verrà attribuito un secondo fallo che sarà da espulsione e che verrà registrato con una **“D<sub>2</sub>”** e che conterà sempre per il raggiungimento del 4° fallo di squadra.

Nel momento in cui un giocatore **commette il 5° fallo** , egli diventa giocatore escluso perché deve automaticamente lasciare il gioco e perciò eventuali falli tecnici e da espulsione a lui addebitati successivamente **vanno registrati all'allenatore con la sigla B<sub>2</sub>**

Quando a seguito del suo 5° fallo un giocatore non ne viene informato e rimane sul campo e continua a giocare o, in una fase successiva, rientra sul terreno di gioco, l'arbitro, **appena se ne accorge**, può fermare immediatamente la gara, a condizione che non sfavorisca alcuna squadra. Se l'errore viene scoperto dal segnapunti, **questi deve attendere la prima palla morta** per azionare il suo segnale acustico al fine di attirare l'attenzione degli arbitri. Questa situazione è dovuta ad una errata applicazione delle regole da parte degli arbitri e degli ufficiali di campo. Il giocatore in questione non viene quindi penalizzato. Tutto quanto accaduto fino alla scoperta dell'errore e quindi dell'interruzione della gara, per esempio canestri realizzati, falli fischiati, tempo utilizzato, ecc., rimane valido. In questo caso speciale, ulteriori falli fischiati ad un giocatore con 5 falli, devono essere registrati come falli personali del giocatore stesso che contano come uno dei falli di squadra e saranno sanzionati in conformità al Regolamento.

Quando un giocatore regolarmente allontanato dal campo di gioco per aver commesso 5 falli, rientra sul campo come sostituto e partecipa alla gara, questo fatto può venire considerato, da parte dell'arbitro, come atto antisportivo; un fallo tecnico dovrà essere addebitato all'allenatore della squadra e verrà registrato a referto, di fianco al nome dell'allenatore stesso, con la sigla **B<sub>2</sub>**.

In aggiunta qualsiasi fallo fischiato al giocatore con 5 falli deve essere registrato come fallo personale del giocatore stesso che conta come uno dei falli di squadra e sarà sanzionato in conformità al Regolamento.

Se un fallo tecnico viene fischiato ad un allenatore che schiera 6 giocatori in campo, la registrazione a referto sarà **B<sub>2</sub>** a fianco dell'allenatore stesso.

Si chiarisce che solo in caso di fallo tecnico all'allenatore, fischiato per comportamento antisportivo personale dell'allenatore stesso, il fallo va registrato a referto utilizzando la sigla **“C<sub>2</sub>”**.





In tutti gli altri casi:

- fallo tecnico alla panchina,
- 6° fallo di un giocatore
- fallo tecnico per il rientro in campo di un giocatore già allontanato dal campo di gioco per raggiunto limite di falli

il fallo tecnico all'allenatore deve essere registrato a referto con la sigla "B<sub>2</sub>".

• **REGISTRAZIONE A REFERTO DEI FALLI DEI GIOCATORI.**

Quando un giocatore commette fallo, personale, antisportivo, da espulsione, (eccetto per l'Art. 39) o **tecnico**, il segnapunti deve registrare anche il fallo contro la squadra dello stesso giocatore, usando sul referto gli appositi spazi posti immediatamente sotto il nome della squadra e sopra a quelli dei nomi dei giocatori.

**La sanzione per un fallo tecnico di un giocatore effettivo è di DUE TIRI LIBERI PIÙ IL POSSESSO DI PALLA per una rimessa dal punto centrale della linea laterale.**

Quando ad un giocatore vengono fischiati DUE falli ANTISPORTIVI, deve essere espulso e ciò non darà luogo a nessun'altra sanzione addizionale. La registrazione a referto, (dopo la sigla U + numero dei tiri liberi ) sarà identica a quella utilizzata per l'espulsione diretta ( chiusura delle caselle rimaste vuote con la sigla D senza alcuna indicazione numerica).

	VILLA	G		4	X	U2	P1	U1	D	D
--	-------	---	--	---	---	----	----	----	---	---

**Il segnapunti, in questa particolare situazione, ha l'obbligo di avvisare gli arbitri e gli allenatori.**

• **REGISTRAZIONE A REFERTO DEI FALLI DI SQUADRA**

Per la registrazione dei falli di squadra sono previste QUATTRO CASELLE per ogni periodo, eventuali tempi supplementari sono da considerarsi come prolungamento del quarto periodo.

Il segnapunti deve tracciare una " **X** " sul riquadro in ordine progressivo dall' 1 al 4 ogniqualvolta vengono commessi dei falli dai giocatori della stessa squadra.

• **ESPOSIZIONE SEGNALE BONUS.**

Al raggiungimento del 4° fallo di squadra in un periodo, la paletta o la bandierina di colore rosso a disposizione, deve essere esposta **nel preciso momento** in cui la palla è viva.





**• REGISTRAZIONE DEI FALLI TECNICI E DI ESPULSIONE  
ADDEBITATI AI TESSERATI COMPONENTI LA PANCHINA.**

**Un fallo tecnico fischiato per comportamento antisportivo personale all'allenatore** va addebitato allo stesso, registrando nella prima casella libera posta a fianco dello spazio riservato al suo nominativo, la lettera " C " .

**Un fallo tecnico fischiato ad uno degli altri componenti della panchina**, e più precisamente al vice allenatore, al terzo allenatore (scorer), ad uno dei sostituti, al dirigente di società (accompagnatore o addetto agli arbitri e secondo dirigente), al medico e al massaggiatore o al preparatore fisico, deve essere registrato addebitando il fallo all'allenatore. Nella prima casella libera posta a fianco dello spazio riservato al nominativo dell'allenatore stesso, va segnata la lettera " B " .

**Un fallo squalificante addebitato all'allenatore** deve essere registrato nel modo già descritto utilizzando in questo caso la lettera " D " .

**Un fallo squalificante addebitato ad un qualsiasi altro componente della panchina** ( che ovviamente non sia l'allenatore), viene registrato semplicemente segnando la lettera " B " .

Solo l'allontanamento della persona dell'allenatore quindi comporta la registrazione con la lettera " D " .

Tutte le registrazioni sopra descritte dovranno essere completate facendo seguire alle lettere " B ", " C " o " D " la cifra relativa al corrispondente numero di tiri liberi ( 2 ) o aggiungendo una piccola " c " se si tratta di due sanzioni che si compensano .

Quando all'allenatore vengono addebitati **due falli tecnici** a seguito del suo comportamento antisportivo, oppure **tre falli tecnici**, somma dei risultati della sua condotta antisportiva e di quella degli altri componenti la panchina, l'allenatore stesso deve essere espulso e recarsi negli spogliatoi della sua squadra per il resto della gara, oppure, a scelta, lasciare l'impianto.

Nel caso in cui ad un allenatore vengano attribuiti due falli tecnici suoi personali, dovuti ad un suo comportamento scorretto, dopo le sigle "C<sub>2</sub>" poste negli spazi a fianco del nome del coach, occorrerà chiudere l'unica casella rimasta con la sigla **D**.

**Esempi:**

**Falli tecnici del coach e della panchina:**

ALL.	ROSSI	B	B2	C2	B2
------	-------	---	----	----	----

**Falli tecnici solo del coach:**

ALL.	ROSSI	B	C2	C2	D
------	-------	---	----	----	---

Il vice allenatore (o il capitano) che a seguito dell'allontanamento dell'allenatore ne assume i compiti e le responsabilità, dovrà essere



matematicamente espulso a seguito di una nuova serie di due o tre falli tecnici, segnata nell'apposito spazio a fianco della casella riservata al vice-allenatore, seguendo lo stesso criterio di registrazione usato per l'allenatore.

**I falli tecnici e di espulsione addebitati ai tesserati in panchina NON FANNO PARTE DEL CONTEGGIO DEI FALLI DI SQUADRA.**

**ESEMPI DI REGISTRAZIONE A REFERTO DI FALLI DA ESPULSIONE DI TESSERATI IN PANCHINA.**

- SE VIENE ESPULSO UN **SOSTITUTO** NON PER L'ART. 39 (rissa)

	VILLA	G	4	X	D				
--	-------	---	---	---	---	--	--	--	--

e

ALL.	ROSSI	B			<b>B2</b>		
AIUTO ALL.	VERDI	A					

- SE VIENE ESPULSO L'**AIUTO ALLENATORE** NON PER L'ART.39

ALL.	ROSSI	B			<b>B2</b>		
AIUTO ALL.	VERDI	A			<b>D</b>		

- SE VIENE ESPULSO UN **GIOCATORE** DOPO IL SUO 5° FALLO, NON PER L'ART. 39

	ROSSI	S	7	X	T2	P3	P2	P1	P2	<b>D</b>
--	-------	---	---	---	----	----	----	----	----	----------

e

ALL.	ROSSI	B			<b>B2</b>		
AIUTO ALL.	VERDI	A					

- SE VIENE ESPULSO UN **ACCOMPAGNATORE**, NON PER L'ART. 39:

ALL.	ROSSI	B			<b>B2</b>		
AIUTO ALL.	VERDI	A					

**• REGISTRAZIONE A REFERTO DEI FALLI DI ESPULSIONE PER RISSA.**

L' Art. 39 del Regolamento Tecnico precisa che chiunque **seduto in panchina** oltrepassi i limiti dell'area della panchina, nel caso si verifichi una rissa, o in ogni situazione che possa portare ad una rissa, sarà allontanato dal campo di gioco. Solo **l'allenatore e l'aiuto-allenatore** possono lasciare l'area della panchina durante la rissa per aiutare gli arbitri a mantenere la calma.



In conseguenza a questi episodi, a referto, deve essere addebitato un unico fallo tecnico all'allenatore ( " B 2 " ) anche a seguito di **più** tesserati allontanati.

Oltre al fallo tecnico alla panchina già descritto, al sostituto, ai sostituti o al vice allenatore, che entrano nel campo di gioco, devono essere addebitati dei falli di espulsione utilizzando la lettera " F " , i quali verranno registrati a referto nel primo spazio libero a fianco del numero di maglia del giocatore, se si tratta di sostituto, o nel primo spazio libero a fianco del nominativo del tesserato espulso. I rimanenti spazi liberi dovranno essere completati con altrettante lettere " F ".

Nel caso particolare in cui il sostituto è in panchina per aver raggiunto il limite dei cinque falli permessi, deve essere inserita una " F " nello spazio dopo l'ultimo fallo

I falli da espulsione per rissa dei sostituti **NON DEVONO ESSERE REGISTRATI COME FALLI DI SQUADRA.**

ESEMPI DI REGISTRAZIONI A REFERTO DI FALLI DA ESPULSIONE A CARICO DI ALLENATORI, ASSISTENTI, SOSTITUTI ED ACCOMPAGNATORI PER **ABBANDONO DELL'AREA DELLA PANCHINA** ( art.39 RISSA )

- SE SOLO L'**ALLENATORE** E' ESPULSO :

ALL.	ROSSI	B		<b>D2</b>		<b>F</b>		<b>F</b>
AIUTO ALL.	VERDI	A						

- SE SOLO L'**ASSISTENTE** E' ESPULSO :

ALL.	ROSSI	B		<b>B2</b>				
AIUTO ALL.	VERDI	A		<b>F</b>		<b>F</b>		<b>F</b>

- SE SIA L'**ALLENATORE** CHE L'**ASSISTENTE** SONO ESPULSI :

ALL.	ROSSI	B		<b>D2</b>		<b>F</b>		<b>F</b>
AIUTO ALL.	VERDI	A		<b>F</b>		<b>F</b>		<b>F</b>

- SE VIENE ESPULSO UN **SOSTITUTO** CON MENO DI 4 FALLI :

	BIANCHI	M		6	X	P2	P2	<b>F</b>	<b>F</b>	<b>F</b>
--	---------	---	--	---	---	----	----	----------	----------	----------

- SE VIENE ESPULSO UN **SOSTITUTO** CON 4 FALLI :

	NERI	T		5	X	T2	P3	P1	P2	<b>F</b>
--	------	---	--	---	---	----	----	----	----	----------

- SE VIENE ESPULSO UN **SOSTITUTO** CHE HA GIÀ COMMESSO 5 FALLI :

	ROSSI	S		7	X	T2	P3	P2	P1	P2	<b>F</b>
--	-------	---	--	---	---	----	----	----	----	----	----------

- SE VIENE ESPULSO SOLO UN **ACCOMPAGNATORE** :

ALL.	ROSSI	B		<b>B2</b>				
AIUTO ALL.	VERDI	A						



• **FALLI TECNICI ANTISPORTIVI E DA ESPULSIONE prima dell'INIZIO della GARA e negli INTERVALLI.**

I falli possono essere inflitti anche prima della gara o durante tutti gli intervalli, sia fra i periodi regolamentari che tra quelli supplementari.

Un fallo tecnico fischiato all'allenatore, al vice-allenatore, allo scorer, al preparatore fisico, ai dirigenti di società, al medico o al massaggiatore va inserito a carico dell'allenatore.

La registrazione sul referto dovrà avvenire evidenziando una " C " o una " B " nella prima casella libera a fianco del nome dell'allenatore.

Un fallo tecnico fischiato ad un giocatore deve essere addebitato al giocatore stesso e partecipa sia **al conteggio dei falli personali che al conteggio dei falli di squadra.**

La registrazione sul referto dovrà avvenire evidenziando una " T " nella prima casella libera a fianco del nome dell'interessato.

Azioni fisiche dei giocatori che potrebbero portare al danneggiamento delle attrezzature di gioco, non devono essere permesse dagli arbitri.

Quando comportamenti di questa natura vengono rilevati dagli arbitri, l'allenatore della squadra che li commette deve essere immediatamente avvisato. Se tali comportamenti vengono ripetuti, deve essere fischiato un fallo tecnico alla persona (giocatore) che commette l'azione scorretta.

Pertanto se un fallo tecnico viene fischiato ad un giocatore **che si aggrappa al canestro durante il riscaldamento prima della gara,** il fallo va addebitato al giocatore stesso. Questo fallo tecnico, partecipa al conteggio dei falli di squadra.

Se, durante uno qualsiasi degli intervalli di gara, viene addebitato un fallo tecnico ad un giocatore che già aveva dovuto lasciare il campo perchè nel corso dei precedenti periodi, gli erano stati fischiati cinque falli, questo giocatore viene considerato come giocatore escluso. Quindi questo fallo sarà addebitato al suo allenatore con la sigla " B<sub>2</sub>" e **NON CONTERÀ COME UNO DEI FALLI DI SQUADRA.**

Le relative sanzioni prevedono sempre l'effettuazione di due tiri liberi prima del possesso di palla a metà campo.

Tutti i falli commessi durante un intervallo di gioco vanno considerati come avvenuti durante il gioco e registrati nel periodo successivo.

In ogni caso, il primo periodo di gara deve sempre iniziare con un salto a due.

• **IL PUNTEGGIO PROGRESSIVO.**

**REALIZZAZIONE E VALORE DI UN CANESTRO.**

Un canestro viene realizzato quando la palla entra nell'anello dalla parte superiore e rimane nella rete oppure l'attraversa.

Un canestro realizzato in azione di gioco vale **2 punti**, a meno che il tiro venga effettuato da dietro la linea di demarcazione della zona di tiro da 3 punti: in questo caso ovviamente varrà **3 punti**.

Un canestro realizzato su tiro libero vale **1 punto**.



Un tiro da 3 punti cambia il suo status e diventa da 2 punti, quando la palla:

- **Tocca il terreno all'interno dell'area di campo da 2 punti.**
- **Tocca un giocatore all'interno dell'area di campo da 2 punti.**
- **Tocca l'anello e in seguito, viene legalmente toccata da un qualsiasi giocatore prima di entrare nel canestro.**

Il referto di gara nello spazio riservato alla registrazione del punteggio progressivo è composto da 4 colonne.

Ogni colonna contiene quattro spazi verticali. La coppia di spazi sulla sinistra è da utilizzare per la squadra " A ", la coppia di spazi sulla destra è per la squadra " B ". Nel primo spazio di ogni squadra viene indicato il numero di maglia del giocatore che realizza il canestro in azione o mette a segno il tiro libero. Il secondo spazio è riservato alla registrazione del punteggio progressivo che indicherà esattamente il totale dei punti realizzati da quella squadra; a questo punteggio verranno aggiunti di volta in volta i nuovi punti segnati.

Il segnapunti deve **DAPPRIMA** tracciare una linea diagonale ( es: / ) per un canestro su azione valido e un punto ( es: • ) per ogni tiro libero realizzato.

Questo deve essere fatto sopra il numero dei punti determinando il **NUOVO TOTALE** dei punti così come vengono accumulati dalla squadra che ha appena segnato.

Quindi, nello spazio bianco sullo stesso lato dei numeri dei punti del nuovo totale ( al lato della nuova / o • ), il segnapunti deve registrare il numero di maglia del giocatore che ha realizzato il canestro su azione o su tiro libero.

### • **IL PUNTEGGIO PROGRESSIVO.**

**La realizzazione di un canestro da 3 punti** deve essere registrata tracciando un cerchio intorno al numero di maglia del giocatore nella relativa colonna.

Un canestro in azione realizzato **accidentalmente** da una squadra ***nel proprio canestro*** viene assegnato **al capitano in campo** della squadra avversaria.

Un canestro in azione realizzato **deliberatamente** da una squadra ***nel proprio canestro***, viene considerata una violazione e di conseguenza non è valido.

I punti concessi quando la palla non è entrata nel canestro (*interferenze, ecc.* ), vanno assegnati al giocatore che ha effettuato il tiro.

Alla fine di ogni periodo di gioco il segnapunti tratterà un evidente cerchio ( es.: O ) intorno al punteggio parziale realizzato da ciascuna squadra e una marcata linea orizzontale sotto di loro; deve anche essere tracciata una marcata linea orizzontale al di sotto del numero di maglia dei giocatori che realizzano gli ultimi punti.



Per ogni gara è importante segnare nell'apposito spazio in calce al referto sulla destra, l'ora esatta di inizio (che ovviamente può essere diversa dall'ora ufficiale) così come successivamente devono essere riportate le ore relative alle altre richieste dello stampato.

Nello spazio riservato ai risultati parziali di ogni periodo di gioco, bisogna riportare il corrispondente punteggio.

Ultima e indispensabile operazione che il segnapunti deve eseguire alla fine di ciascun periodo, consiste nel racchiudere con linee continue e marcate tutti gli spazi occupati dai falli registrati nel corso di ciascun periodo di gioco.

#### • **REGISTRAZIONE DELLE SOSPENSIONI.**

Ogni squadra può richiedere **cinque sospensioni durante il normale tempo di gioco:**

- **due sospensioni possono essere richieste in qualunque momento, durante la prima metà della gara ( 1° e 2° periodo)**
- **tre sospensioni possono essere richieste in qualunque momento durante la seconda parte della gara ( 3° e 4° periodo ).**

**Inoltre, una sospensione può essere richiesta in qualunque momento nel corso di ogni tempo supplementare.**

Le sospensioni non spese , non possono essere utilizzate, cumulandole, nei periodi seguenti o nei tempi supplementari.

La registrazione a referto delle sospensioni avviene scrivendo all'interno di ognuno degli appositi spazi posti sotto il nome della squadra, il **numero che indica il minuto in cui la sospensione viene accordata.** Tale operazione deve essere compiuta utilizzando la penna del colore appropriato al periodo.

Gli spazi non occupati nel corso dei vari periodi devono, alla fine del 2° e del 4° periodo di gioco, devono essere sbarrati internamente con due linee parallele.

#### • **PERIODI DI GIOCO, TEMPI SUPPLEMENTARI E CHIUSURA FINALE.**

All'inizio del secondo periodo, il segnapunti riprenderà la compilazione del referto (procedendo come indicato) dal punto in cui era stato interrotto.

Se al termine dei regolamentari quattro periodi di gioco il punteggio della gara è in parità, si deve continuare con i tempi supplementari.

Il segnapunti, come alla fine di ogni periodo, procede alla chiusura del punteggio progressivo, alla chiusura dei falli dei giocatori registrati e a scrivere il punteggio parziale nella relativa sezione.

All'inizio del tempo supplementare procederà come già descritto per i periodi regolamentari, ed alle stesse disposizioni, per quanto riguarda il



solo punteggio progressivo, dovrà attenersi nel caso di eventuali ulteriori tempi supplementari.

• **CHIUSURA DEL REFERTO.**

Alla fine della gara va riportato il punteggio finale con l'indicazione della squadra vincente e dopo aver sbarrato con linee orizzontali gli spazi rimasti liberi nelle caselline dei falli e delle sospensioni non utilizzate, si procede alla firma del referto.

Il segnapunti sarà l'ultimo a porre la propria firma, preceduto dall'assistente segnapunti nelle gare in cui previsto, dal cronometrista, dall'addetto all'apparecchio dei 24 “.

Infine firmeranno gli arbitri.

Il primo arbitro è l'ultimo a firmare: questo atto mette fine all'amministrazione della gara.

• **NOTE RIGUARDANTI IL PUNTEGGIO FINALE.**

( ATTENZIONE : queste norme valgono per i Campionati Italiani )

Quando una partita termina prima della fine del tempo regolare di gioco perché una delle due squadre, a seguito di falli o di infortuni, è rimasta con **un solo giocatore in campo.** la stessa viene considerata conclusa a tutti gli effetti, pertanto, bisogna eseguire la normale procedura di chiusura del referto di gara in tutte le sue parti, **tranne che negli spazi riguardanti il punteggio finale e il nome della squadra vincente.**

Sarà la Commissione Giudicante, ai vari livelli, a seconda del campionato, ad attribuire il punteggio e la vittoria ad una delle due squadre.

Se una partita viene sospesa dagli arbitri, per vari motivi, prima della fine del tempo regolare di gioco, la stessa non va considerata conclusa a tutti gli effetti. Pertanto, il referto di gara non va chiuso subito, ma si deve avere cura di tracciare **solo una linea sotto l'ultimo punteggio scritto.**

Successivamente negli spogliatoi sarà compito del cronometrista informarsi presso il 1° arbitro se la gara deve essere ritenuta conclusa a tutti gli effetti e, ad eventuale risposta affermativa, comunicare al segnapunti di provvedere alla normale chiusura in tutte le sue parti, **tranne che negli spazi riguardanti il punteggio finale e il nome della squadra vincente.**

• **PARTECIPAZIONE DEI GIOCATORI ALLE GARE.**

Le disposizioni organizzative per la partecipazione di alcuni giocatori ai vari campionati potrà variare di anno in anno secondo quanto stabilito ogni volta dal Consiglio Federale e pubblicato sulle “Disposizioni organizzative annuali“ .

La disposizione federale affida al segnapunti il compito di scrivere a referto nell' apposita colonna il relativo anno di nascita riguardante **tutti i tesserati interessati.**

• **NUMERO PARTECIPANTI ALLE GARE**

Nel campionato di serie A1 maschile e in tutti i campionati e trofei giovanili è consentita l'iscrizione a referto di n. 12 atleti/e.





• **NOTE RIGUARDANTI I TESSERATI CHE SI PRESENTANO IN RITARDO.**

Non esiste nessun limite di tempo per la partecipazione alla gara di un tesserato che si presenta in ritardo, a condizione che la sua registrazione a referto sia avvenuta nei tempi regolari, come già descritto al punto **“tesserati partecipanti alla gara “**.

La ritardata partecipazione alla gara da parte dell'allenatore comporta anche la ritardata partecipazione alla stessa del vice-allenatore, dell'addetto alle statistiche e del preparatore fisico. Essi saranno sostituiti provvisoriamente dal capitano.

• **ERRORI CORREGGIBILI.**

Gli arbitri possono correggere un loro eventuale errore, nel caso in cui una regola sia disattesa, solo nei seguenti casi:

- # - non attribuzione di tiri liberi dovuti
- # - attribuzione di tiri liberi non dovuti
- # - esecuzione di tiri liberi da parte di un altro giocatore
- # - accordare o annullare dei punti per errori da parte degli Arbitri.

Per poter essere corretti gli errori di cui sopra, devono essere scoperti prima che la palla diventi **VIVA** dopo che è stata giocata un'azione completa dopo l'errore.

**TUTTO QUANTO AVVIENE NELL'AZIONE CHE INTERCORRE TRA L'ERRORE E LA SUA SCOPERTA RESTA VALIDO.**

Occorre prestare particolare attenzione alle seguenti situazioni :

1) Nel caso di assegnazione di **TIRI LIBERI NON DOVUTI**:  
I **TIRI LIBERI ANDRANNO ANNULLATI** e il gioco riprenderà con una rimessa per la stessa squadra se l'errore è rilevato prima che venga attivato il cronometro.  
Se l'errore è rilevato dopo che è stato attivato il cronometro si riprenderà con una rimessa per la stessa squadra se la squadra aveva il controllo della palla o se nessuna delle due ne aveva il controllo.  
Si riprenderà con un salto a due (possesso alternato) se il controllo era della squadra avversaria.

2) Nel caso in cui l'errore correggibile consista in **TIRI LIBERI EFFETTUATI DA UN GIOCATORE SBAGLIATO**, tutti gli eventuali tiri eseguiti come risultato dell'errore devono essere cancellati e la palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa laterale dalla linea di tiro libero estesa.

- se l'errore viene scoperto dopo il 1° tiro libero o dopo il 2°, ma con ancora il cronometro fermo, la palla va agli avversari ed i tiri liberi realizzati vengono cancellati



- se l'errore viene scoperto a cronometro avviato, nei tempi previsti per la correzione dell'errore, se la palla è in controllo della squadra che ha tirato i tiri liberi, si verifica una situazione di palla a due (regola del possesso alternato) - i tiri liberi eventualmente realizzati saranno sempre annullati -

**3) Nel caso di non attribuzione di tiri liberi dovuti :**

se l'errore è rilevato con la stessa squadra in controllo di palla si procederà all'esecuzione di tiri liberi e si riprenderà il gioco normalmente come dopo i tiri liberi.

Se l'errore è rilevato con la palla in possesso della squadra avversaria, si procederà all'esecuzione di tiri liberi e si riprenderà il gioco con una rimessa per la squadra che controllava la palla.

L'errore sarà ignorato qualora la stessa squadra abbia realizzato un canestro a seguito dell'errata attribuzione del possesso di palla.

Si precisa che se durante l'amministrazione e l'esecuzione di tiri liberi non dovuti o di giocatore sbagliato che esegue i tiri liberi, viene commesso da parte di un qualsiasi giocatore un fallo normale, oltre ai tiri liberi, dovrà essere cancellato anche il fallo stesso, a meno che non vi sia un comportamento che determina un fallo da espulsione, antisportivo o tecnico.

Se dopo l'errore il gioco riprende, lo si potrà interrompere (*da parte degli arbitri e degli ufficiali di campo*) per la correzione, solo alla **prima palla morta**; è ovvio che se l'azione si conclude con un canestro realizzato, il gioco potrà essere interrotto alla palla morta che segue l'entrata in canestro del tiro stesso.

Quando un errore viene scoperto, ed è ancora correggibile, se il giocatore coinvolto nella correzione dell'errore è in panchina a seguito di una sostituzione legale (non per aver commesso il 5° fallo o per essere stato espulso) deve rientrare in campo per partecipare alla correzione dell'errore. A questo punto, dopo aver completato la correzione, può rimanere in campo a meno che una sostituzione legale sia stata di nuovo richiesta.

In questo caso il giocatore può lasciare il campo di gioco anche se il cronometro di gara non è stato riattivato.

**LE CORREZIONI SUL REFERTO DOVRANNO AVVENIRE PER OGNI CASO NEL MIGLIOR MODO POSSIBILE.**

L'attribuzione errata da parte degli arbitri di un eventuale tiro da tre punti è considerata come errore correggibile: la sua correzione deve avvenire nei tempi stabiliti e sopra descritti.

**Un errore correggibile commesso nell'ultima azione che precede la fine della gara, può essere corretto se scoperto prima della firma del referto da parte dell'arbitro.**

• **ERRORI AMMINISTRATIVI.**

La somma errata del punteggio progressivo o una registrazione sbagliata dei falli attribuiti ai tesserati, sono considerati errori amministrativi e la loro correzione è possibile attenendosi alle seguenti disposizioni :

- Se l'errore viene scoperto dal segnapunti nel corso della gara, questi deve attendere la prima palla morta prima di attivare il



segnale acustico per attirare l'attenzione del primo arbitro in modo che l'errore venga corretto.

- Se l'errore viene scoperto dal primo arbitro, dopo la fine della gara, mentre controlla il referto, ma prima della firma, questi, deve correggere l'errore e, possibilmente, il risultato finale della gara.
- Se l'errore è scoperto dopo che è stato firmato il referto di gara dagli arbitri, l'errore non è più correggibile da parte del primo arbitro. Il primo arbitro deve inviare un rapporto all'autorità organizzatrice con descrizione dell'accaduto.

## **ART. 10 - STATUS DELLA PALLA**

### • **La palla diventa viva quando:**

**0.2.** Durante una rimessa a due, viene legalmente battuta da un saltatore.

- Durante un tiro libero un arbitro la mette a disposizione del giocatore avente diritto
- Durante una rimessa in gioco dalle linee perimetrali, la palla è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa.

### • **La palla diventa morta quando:**

**10.3.** Viene segnato un canestro o un tiro libero.

- Un arbitro fischia mentre la palla è viva.
- Appare evidente che la palla non entrerà nel canestro durante l'esecuzione di un tiro libero che è seguito da:
  - un altro tiro libero
  - un'ulteriore sanzione (tiro libero e/o rimessa in gioco)
- Il segnale acustico è azionato per determinare la fine di un periodo o di un tempo supplementare.
- Il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" suona mentre una squadra ha il controllo della palla.

## **REGOLAMENTO TECNICO**

### • **TEMPI DI GIOCO**

La gara consta di quattro periodi della durata di 10 minuti ciascuno di gioco effettivo, normalmente con un intervallo di 2 minuti tra il primo ed il secondo periodo e tra il terzo ed il quarto periodo.

L'intervallo di metà gara sarà di 15 minuti per i campionati di Serie A e Legadue maschili e di 10 minuti per tutti gli altri campionati.



- **PUNTEGGIO DI PARITA' E TEMPI SUPPLEMENTARI**

Se alla fine del quarto periodo di gioco, il punteggio si trova in parità, la partita continuerà con uno o più tempi supplementari, della durata di 5 minuti ciascuno, fino a che non si romperà la parità del punteggio.

In tutti i tempi supplementari le squadre devono continuare a giocare verso gli **stessi canestri del secondo tempo**.

Verrà concesso un intervallo di 2 minuti prima di ogni tempo supplementare.

- **INIZIO DELLA PARTITA**

La gara inizia ufficialmente quando la palla è legalmente battuta da uno dei due saltatori.

Se un fallo ( tecnico, da espulsione o antisportivo) è fischiato a carico di uno dei due saltatori prima della legale battuta, questo fallo è da sanzionare come un fallo in un intervallo di gioco con sanzione di due tiri liberi e poi inizio della gara con un nuovo salto a due.

Se una violazione invece è fischiata nella stessa circostanza (tocco della palla in fase ascendente) è da sanzionare con una rimessa laterale.

In entrambe le situazioni, il cronometro di gara **non** deve essere attivato e di conseguenza la palla a due (*nel primo caso*) o la rimessa dalla linea laterale (*secondo caso*) dovrà avvenire con il cronometro di gara che evidenzierà ancora 10 minuti.

Se, a seguito del salto a due iniziale, la palla viene legalmente toccata e immediatamente (*prima che si stabilisca il possesso*) viene sanzionata una palla a due oppure viene fischiato un doppio fallo, il gioco riprenderà con una nuova palla a due ed il tempo trascorso sul cronometro di gara non deve essere cancellato.

L'art. 1.2 del Regolamento Tecnico precisa quale canestro una squadra deve difendere e quale canestro deve attaccare.

Se, per sbaglio, un periodo inizia con 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.

- **SALTO A DUE - POSSESSO ALTERNATO**

**LA REGOLA DEL POSSESSO ALTERNATO É UN METODO PER RIMETTERE LA PALLA IN GIOCO CON UNA RIMESSA DALLE LINEE PERIMETRALI DEL CAMPO, INVECE CHE CON UN SALTO A DUE.**

Il salto a due, tra due avversari nel cerchio centrale del campo, verrà a effettuato SOLO ALL'INIZIO DEL PRIMO PERIODO DI GARA. ALL'INIZIO DI TUTTI GLI ALTRI PERIODI SI APPLICA L'ALTERNANZA DEL POSSESSO.



In tutte le situazioni, nel corso della gara, in cui gli arbitri segnalano un salto a due si eseguirà una rimessa dalle linee perimetrali secondo la regola del possesso alternato.

Si evidenzia che il principio del possesso alternato si applica solo nei casi sopraindicati, mentre tutte le "normali" rimesse laterali seguono le disposizioni regolamentari.

Nel processo del possesso alternato la palla diventa viva con una rimessa in gioco dalle linee perimetrali, anziché con un salto a due.

Nel corso della gara, quando si verifica una situazione di salto a due (fischio arbitrale seguito dal segnale n° 24 → braccia alte e pollici rivolti verso l'alto, seguiti dall'indicazione della direzione della freccia), il gioco riprenderà procedendo con il metodo del possesso alternato.

Il diritto di una squadra al possesso alternato sarà sempre indicato da una **PALETTA – FRECCIA** visibile ( manuale od elettronica ) posta sul tavolo degli Ufficiali di Campo, che punterà in direzione del canestro avversario.

**\*dal regolamento : IL CANESTRO AVVERSAIO È QUELLO IN CUI LA SQUADRA SEGNA I PUNTI VALIDI \***

Responsabile del posizionamento della paletta-freccia è **il segnapunti**.

A seguito del salto a due effettuato all'inizio del 1° periodo il segnapunti individuerà la squadra che ha acquisito il primo possesso legale della palla e posizionerà la paletta-freccia nella direzione del canestro della squadra stessa ( quello in cui attacca la squadra avversaria)

Nelle eventuali successive situazioni di salto a due le squadre si alterneranno nell'effettuare la rimessa dalle linee perimetrali del campo.

Il verso della paletta/freccia, indicante il nuovo diritto di rimessa laterale, verrà cambiato nel momento in cui, dopo che l'arbitro ha messo la palla a disposizione del giocatore, questa è stata toccata o ha toccato un giocatore in campo.

Nella situazione in cui la squadra che effettua la rimessa da fuori campo per possesso alternato, commetta una violazione alle norme stabilite per questo caso ( spostamento dal punto di rimessa o utilizzo di più di 5 secondi per la rimessa stessa) perde l'opportunità del diritto alla rimessa alternata.

**IL SEGNAPUNTI CAMBIERÀ LA DIREZIONE DELLA PALETTA/FRECCIA.**

Nella situazione in cui, nel corso di una rimessa per possesso alternato, venga commesso un fallo da una delle due squadre, la squadra non perderà il diritto di rimessa, l'arbitro procederà alla gestione della sanzione e, **ALLA RIPRESA DEL GIOCO, IL SEGNAPUNTI NON CAMBIERÀ IL VERSO DELLA PALETTA/FRECCIA.**

Nella situazione di salto a due iniziale, con possesso illegale della palla, l'arbitro fischierà la violazione e farà rimettere dalle linee perimetrali alla squadra avente diritto.

Nel momento preciso in cui la palla verrà toccata in campo,



## **IL SEGNAPUNTI POSIZIONERÀ LA PALETTA/FRECCIA NELLA DIREZIONE DEL CANESTRO DELLA SQUADRA STESSA.**

Nessuna modifica viene portata alla regola delle sostituzioni, in quanto la violazione di salto a due permette ad entrambe le squadre di procedere alle eventuali sostituzioni.

Il 2°, il 3°, il 4° periodo e tutti gli eventuali periodi supplementari di ogni gara, avranno inizio col criterio del possesso alternato della palla.

Al termine del 2° periodo ( intervallo di metà gara), **il segnapunti** provvederà a modificare la posizione della freccia del possesso alternato, poiché le squadre dovranno scambiarsi i canestri all'inizio del terzo periodo.

Gli Ufficiali di campo prenderanno nota della nuova direzione della freccia e verificheranno l'esatta posizione al ritorno sul campo di gioco.

In caso di fallo tecnico durante l'intervallo di uno qualsiasi degli iscritti a referto, fermo restando il principio che il 1° periodo deve **SEMPRE** iniziare con un salto a due, all'inizio degli altri periodi vale la regola che chi tira i tiri liberi, come sanzione relativa al fallo tecnico, ha anche sempre il possesso di palla e che non viene perso il diritto alla rimessa per possesso alternato; in pratica la freccia rimane nella stessa posizione fino alla prossima rimessa per possesso alternato.

In caso di fallo tecnico, da espulsione o antisportivo ( *in tutti quei casi, cioè, in cui la sanzione è di due tiri liberi e possesso di palla* ) fischiati contemporaneamente alla sirena di fine 1°, 2° o 3° periodo, verranno effettuati i tiri liberi previsti e il possesso di palla verrà assegnato alla stessa squadra all'inizio del successivo periodo. La freccia indicante il possesso alternato non verrà girata.

### **• TERMINE DELLA PARTITA**

La partita termina quando il cronometrista segnala la fine del tempo di gioco.

Quando viene commesso un **fallo simultaneamente o appena prima del segnale del cronometrista** annunciante la fine di un tempo di gioco regolamentare o supplementare, sarà concesso il tempo occorrente per effettuare gli eventuali tiri liberi.

Quando un canestro viene realizzato allo scadere del tempo di gioco, esso è valido se la palla ha lasciato la mano del tiratore prima che scadesse il tempo di gioco.

Se al termine della gara vi sono dubbi circa l'esatto termine del tempo di gioco (ad esempio: ***il cronometrista non arresta il tempo per una violazione, per una palla trattenuta o in caso di fallo***), il primo arbitro immediatamente consulterà il secondo arbitro per determinare il tempo esatto eventualmente rimasto da giocare. Se ulteriori consultazioni sono necessarie, il primo arbitro chiederà consiglio al Commissario, se presente, ed anche al cronometrista e al segnapunti. Tuttavia la decisione finale sarà del primo arbitro.

Nel caso in cui uno o più tempi supplementari si rendano necessari dopo l'esecuzione del tiro libero o dei tiri liberi, concessi per un fallo simultaneo



o precedente la fine del quarto periodo o di un tempo supplementare, tutti i nuovi falli commessi dopo il segnale di fine partita e precedentemente alla effettuazione del tiro o dei tiri liberi, verranno considerati come accaduti durante un intervallo di gioco.

### **CONTEGGIO DEL TEMPO**

Il cronometro di gara verrà **azionato**:

- quando la palla, **dopo aver raggiunto il suo punto più alto** in un salto a due, viene toccata da uno dei battitori;
- quando la palla tocca un giocatore in campo, se **un tiro libero non viene realizzato** ed il gioco prosegue;
- quando la palla tocca un giocatore in campo se la partita viene ripresa **con una rimessa da fuori campo.**

Il cronometro di gara verrà **fermato**:

- alla fine di ogni periodo regolamentare o supplementare;
- quando un arbitro fischia;
- quando un canestro è realizzato contro una squadra il cui allenatore ha richiesto il minuto di sospensione prima che la palla sia a disposizione per la rimessa da fondo campo;
- quando viene realizzato un canestro valido su azione negli ultimi due minuti della gara o negli ultimi due minuti di un tempo supplementare;
- quando il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" suona mentre una squadra ha il controllo della palla ( fischio dell'operatore addetto ai 24" che, solo in questo caso, decreta palla morta )

### **• COMPITI DEL CRONOMETRISTA**

Il cronometrista prende nota dell'orario d'inizio di ciascun tempo di gioco e deve avvertire **l'arbitro** non più di tre minuti prima dell'inizio di ciascun tempo di gioco, in modo che lo stesso possa renderne edotte le squadre almeno tre minuti prima.

Conteggia il tempo di gioco ed i recuperi come previsto dal regolamento.

Il segnale del cronometrista fa diventare la palla morta ed il cronometro di gara deve essere fermato.

In caso di sospensioni il cronometrista farà partire un apposito cronometro ed informerà l'arbitro, indicando con entrambe le mani aperte, quando mancano 10 " (*secondi*) al termine della sospensione stessa appena saranno trascorsi 50 " (*secondi*).

Il cronometrista indicherà con un segnale molto forte la fine del tempo di gioco o dei tempi supplementari.

### **• COMMENTO AI COMPITI DEL CRONOMETRISTA**

Due sono le condizioni indispensabili per ottenere da parte dell'addetto al cronometro una prestazione priva di errori:

- a) una costante concentrazione verso ciò che si svolge in campo e verso le panchine;





- b) un continuo contatto con la levetta (o pulsante) di avvio e di arresto del cronometro.

Il cronometrista deve mettere in moto il cronometro all'inizio della gara a seguito dell'unica palla a due, quanto uno dei battitori tocca la palla che ricade, dopo che la stessa ha raggiunto il suo punto più alto. Il cronometrista deve mettere in moto il cronometro a seguito di una rimessa da fuori campo, quanto la palla viene toccata da un giocatore in campo. Il cronometrista deve mettere in moto il cronometro quando, a seguito dell'ultimo tiro libero non realizzato e dopo il rimbalzo dal canestro, la palla ritorna in campo, e la stessa viene toccata da un giocatore.

Il cronometrista deve arrestare il cronometro quando scade un tempo di gioco, ogni volta che un arbitro fischia, quando il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" suona mentre una squadra ha il controllo della palla e quando viene realizzato un canestro su azione negli ultimi due minuti di gara o negli ultimi due minuti di ogni tempo supplementare.

Più precisamente il cronometrista arresterà il tempo ogni volta che, a seguito della realizzazione di un canestro, **la palla uscirà o si fermerà nella retina** a partire dal momento in cui sul display del tabellone apparirà la cifra 2:00 indicante gli ultimi due minuti. Successivamente il cronometro verrà riattivato a seguito della rimessa dalla linea di fondo al tocco del primo giocatore in campo.

E' compito del cronometrista tenere il conteggio dei 30" (*con l'utilizzo di un secondo cronometro riservato ai recuperi*) entro i quali dovranno essere effettuate le sostituzioni dei giocatori che hanno raggiunto il quinto fallo e le sostituzioni dei giocatori espulsi, così come deve tenere il conteggio del minuto entro il quale dovranno essere concesse le sospensioni e le sostituzioni dei giocatori infortunati. In ogni caso, quindi anche nel più frequente caso di normale richiesta di sospensione da parte di una delle due squadre, il cronometro verrà azionato dall'operatore addetto al cenno dell'arbitro, che può essere specifico per il tavolo ( nel caso di normale time-out ), o indicante l'autorizzazione all'ingresso sul terreno di gioco del medico, del massaggiatore o di un assistente.

In tutti i casi informerà l'arbitro quando mancano 10" allo scadere del minuto o dei 30" per la ripresa del gioco o per eventuali sanzioni.

E' importantissimo non abbandonare un solo momento la levetta (o il pulsante) di arresto e di partenza del cronometro.

Parecchie volte si deve intervenire nell'arco dell'incontro ed è facile comprendere quale irregolarità possa causare la posizione della mano non pronta all'intervento. Il movimento deve essere rapido e preciso. Soltanto così il tempo effettivo sarà regolare.

Alla fine di ogni tempo di gioco il cronometrista fermerà il cronometro ed azionerà il proprio fischio **contemporaneamente al suono automatico** inserito nello strumento elettrico, prestando la massima attenzione all'ultima fase di gioco.

In presenza di un fallo o di un canestro realizzato in concomitanza con il fischio di fine tempo, né il cronometrista, né gli altri ufficiali di campo,



**devono rilasciare spontanee dichiarazioni, e né devono anticipare le decisioni degli arbitri** con specifiche segnalazioni.

Se gli arbitri ritengono di decidere in piena autonomia, non interpellano gli ufficiali di campo; nei casi dubbi, possono recarsi al tavolo per informarsi della **esatta posizione della palla** al momento del fischio di fine tempo o, in presenza di un fallo, se il fischio di fine tempo sia stato contemporaneo o precedente il loro fischio.

**La risposta chiara e precisa non deve essere accompagnata da nessun particolare commento.**

### **INTERVALLI DI GARA**

All'inizio della gara il cronometrista informerà gli Arbitri quando mancano 3 minuti e poi 1 minuto e 30" fischiando per attirare la loro attenzione, se necessario.

Prima del 2° e del 4° periodo il cronometrista fischierà segnalando agli Arbitri che mancano 30 secondi all'inizio del nuovo periodo di gara. Il fischio va omesso nel caso in cui squadre e Arbitri siano pronti in tempo per la ripresa del gioco.

Prima del 3° periodo, il cronometrista segnalerà gli con un fischio quando mancano 1 minuto e 30" alla ripresa del gioco.

### **MINUTO DI RACCOGLIMENTO**

In occasione di Gare Ufficiali, le modalità di svolgimento del "minuto di raccoglimento", preventivamente autorizzato dall'Organo preposto, sono le seguenti:

- Al termine degli ultimi tre minuti per il riscaldamento, gli arbitri inviteranno le squadre ad entrare in campo
- I due quintetti, composti dai soli giocatori la cui entrata è stata registrata a referto, si schiereranno sulla linea di tiro libero guardando il centro campo
- Gli arbitri si porteranno a circa due metri dal cerchio centrale, rivolti verso gli ufficiali al tavolo, ed il primo arbitro darà il segnale d'inizio del minuto di raccoglimento
- I restanti giocatori, gli allenatori e i dirigenti iscritti a referto osserveranno, in piedi, il minuto di raccoglimento presso le rispettive panchine oppure ai posti assegnati
- Al cronometrista è quindi affidato il compito di decretare il termine del minuto, avendo cura, al fischio dell'arbitro, di azionare il cronometro manuale con il quale verrà conteggiato il tempo.

### **UTILIZZO DEL "PRECISION TIME SYSTEM" NEL CAMPIONATO DI SERIE A1 MASCHILE**

Dalla stagione sportiva 2005/2006, il conteggio del tempo effettivo di gara è demandato in parte agli arbitri, in parte al cronometrista.

Tutti gli altri conteggi relativi a regole di tempo previsti dal Regolamento Tecnico ( intervalli pre e durante la gara, time-out, tempi morti, ecc. ) rimangono compito esclusivo del cronometrista.



Nel campionato di SERIE A MASCHILE, **il cronometrista avvierà il conteggio del tempo**, utilizzando il pulsante verde posto sulla consolle, ad inizio gara, ad inizio del 2°, 3°, 4° periodo e all'inizio di ogni eventuale periodo supplementare.

Nel corso della gara lo stop ed il riavvio del conteggio del tempo saranno compito degli arbitri che fermeranno col suono del loro fischietto e riavvieranno il conteggio con la strumentazione in loro dotazione.

Al cronometrista è richiesta la massima attenzione nelle due fasi sopra descritte; il suo intervento di arresto del tempo (pulsante rosso della consolle) e/o di riavvio del cronometro (pulsante verde) sarà necessario ed indispensabile a supporto ed in collaborazione al compito arbitrale o in caso di difetto della strumentazione elettronica.

Periodicamente (ogni 4-5 fischi) il cronometrista deve "resettare" la consolle: a cronometro fermo (pulsante rosso acceso) il cronometrista preme il pulsante rosso. Se la consolle dà un segnale lampeggiante riferito al trasmettitore di uno dei tre arbitri, il cronometrista segnala al primo arbitro, a palla morta e cronometro fermo, che le batterie del trasmettitore sono prossime allo scaricamento e quindi da sostituire (uso del 4° trasmettitore - testato).

**Comunque, nel corso di tutta la gara, il cronometrista deve arrestare il conteggio del tempo :**

- a seguito di una richiesta di time-out da parte dell'allenatore che subisce canestro;
- in caso di suono dell'apparecchio dei 24" mentre una delle due squadre è chiaramente in controllo di palla.

**Negli ultimi due minuti del quarto periodo e negli ultimi due minuti di ogni eventuale tempo supplementare, il cronometrista avrà il consueto compito di arrestare il tempo alla realizzazione di ogni canestro.**

All'Ufficiale di Campo designato come cronometrista nelle gare di SERIE A1 MASCHILE, è perciò richiesta una grande attenzione, nel rispetto delle regole relative al corretto e preciso conteggio del tempo, notevole tempestività di intervento a supporto degli arbitri, continua e massima concentrazione per quanto avviene sia sul campo che sulla strumentazione elettronica a sua disposizione.

#### • **CONTROLLO DELLA PALLA.**

Una squadra controlla la palla quando un suo giocatore tiene o palleggia una palla viva e quando la stessa palla viene passata tra i suoi giocatori.

Il controllo da parte di una squadra dura sino a che un avversario non ne acquisti il controllo o sino a che la palla non diventi morta.

In occasione di un tiro a canestro, il controllo cessa nel momento in cui la palla non è più a contatto con la mano del tiratore.



• **REGOLA DEI 24 SECONDI.**

Quando un giocatore ottiene il controllo della palla viva sul campo, la sua squadra deve effettuare un tiro a canestro entro 24", altrimenti commette una violazione.

**La palla deve lasciare la mano – le mani – del giocatore prima che il segnale suoni e, dopo che la palla ha lasciato la mano per il tiro, la palla deve toccare l'anello.**

**Nel caso in cui il segnale acustico dell'apparecchio dei ventiquattro secondi suoni mentre una squadra è in controllo di palla ( la palla non ha lasciato la (le) mano (i) del giocatore per un tiro a canestro ) l'operatore addetto fischierà immediatamente ed il cronometrista fermerà il cronometro di gara.**

Si viene così a determinare una situazione di palla morta e cronometro fermo, il che permette a entrambe le squadre di richiedere sospensioni e sostituzioni.

Se l'apparecchio dei 24" è stato resettato per errore, l'arbitro può fermare il gioco a patto che nessuna delle due squadre sia svantaggiata. Il tempo sull'apparecchio verrà corretto ed il possesso della palla verrà ridato alla squadra che la controllava in precedenza.

**In questo caso l'operatore addetto ai 24" deve lasciare l'apparecchio in reset ed attendere la segnalazione dell'arbitro per la ripresa del gioco, con la conseguente correzione del tempo residuo per la conclusione dell'azione.**

Se il segnale acustico dei 24" suona per errore mentre una squadra ha il controllo della palla, **il segnale verrà ignorato ed il gioco continuerà.**

In caso di malaugurato fischio arbitrale, che decreterà palla morta, il gioco sarà ripreso ridando il possesso alla squadra che ne aveva il controllo, dopo aver concordato con il primo arbitro i restanti secondi da giocare.

Se il segnale dei 24" suona per errore mentre nessuna delle due squadre ha il controllo della palla, **il segnale verrà ignorato ed il gioco continuerà.**

Anche in questo caso l'arbitro non deve fischiare, un nuovo intero periodo di 24" inizierà per la squadra che per prima conquisterà il controllo di palla.

Dopo una rimessa laterale da fuori campo, **non riprende** un nuovo periodo di 24" nel caso in cui:

- a) il pallone esca dal terreno di gioco e la rimessa sia effettuata dalla stessa squadra che prima aveva il controllo della palla;
- b) l'arbitro abbia sospeso il gioco per proteggere un giocatore infortunato e la rimessa spetti alla squadra cui appartiene il giocatore infortunato.
- c) un doppio fallo viene fischiato.
- d) il gioco viene fermato per una qualsiasi ragione imputabile alla squadra in controllo di palla.
- e) **si verifica una situazione che può portare ad una rissa e gli arbitri espellono dei componenti di entrambe le squadre**
- f) **la palla, indirizzata a canestro, si incastra tra l'anello ed il tabellone e viene riconsegnata alla stessa squadra per il diritto di possesso alternato.**



In questi casi il cronometro ripartirà dal tempo in cui l'operatore lo aveva fermato nel preciso momento in cui la squadra ne riprenderà il controllo a palla viva dopo la rimessa in gioco.

**Quando il gioco viene fermato a causa di una situazione provocata dalla squadra in controllo di palla**, il conteggio dei 24" non verrà azzerato e alla ripresa del gioco si riprenderà a conteggiare i secondi rimasti.

**Quando il gioco viene fermato a causa di una situazione provocata dalla squadra non in controllo di palla**, alla ripresa del gioco verrà assegnato un nuovo periodo di 24".

Quando il gioco viene fermato per qualsiasi altro motivo, un nuovo periodo di 24" verrà assegnato alla squadra che controlla la palla a meno che, a giudizio dell'arbitro, una delle due squadre non ne riceva uno svantaggio, nel qual caso l'arbitro valuterà se assegnare o meno un nuovo periodo di 24" alla squadra che controlla la palla.

Tutte le regole riguardanti lo scadere del tempo di gioco si applicano alla violazione della regola dei 24".

Il solo fatto che un avversario tocchi la palla non è sufficiente a far iniziare un nuovo periodo di 24" se poi alla stessa squadra rimane sempre il controllo.

### **IMPORTANTE :**

Nel momento in cui suona il segnale dei 24" e la palla ha lasciato la mano del tiratore per un tiro a canestro, l'addetto al cronometro deve attendere, per fermare il tempo, il fischio dell'arbitro che, a quel punto, determinerà la situazione di palla morta.

Nel caso in cui il segnale acustico dell'apparecchio dei ventiquattro secondi suoni mentre una squadra è in controllo di palla l'operatore addetto confermerà il suono della sirena fischiando immediatamente ed il cronometrista fermerà il cronometro di gara.

**Quando un tentativo di tiro è effettuato in prossimità dello scadere dei 24" e il segnale suona mentre la palla è in aria dopo aver lasciato la/le mano/i del giocatore sul tentativo di tiro:**

- ❖ se la palla entra , il canestro è valido
- ❖ se la palla tocca l'anello, ma non entra nel canestro, essa rimane viva.

**AL MOMENTO DEL SUONO DELLA SIRENA, NESSUNA VIOLAZIONE È COMMESSA, IL GIOCO CONTINUERÀ SENZA INTERRUZIONE ED IL CRONOMETRO NON VERRÀ ARRESTATO.**

► Se un tiro a canestro viene effettuato in prossimità dello scadere dei 24" e la sirena suona mentre la palla è in aria, se la palla stessa non tocca il cerchio del canestro è violazione, a meno che un giocatore della squadra



avversaria non ottenga **immediatamente e chiaramente** il controllo della palla, a questo punto avrà inizio una nuova azione di gioco e non ci saranno interruzioni.

► Se l'apparecchio dei 24" suona per errore mentre una squadra ha il controllo di palla, il gioco va fatto continuare, a meno che, a **giudizio degli arbitri**, si realizzi uno svantaggio per la stessa squadra.

• **COMPITI DELL'ADDETTO ALL'APPARECCHIO DEI 24"**.

L'operatore addetto all'apparecchio dei 24" deve far partire il cronometro nel momento in cui un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva.

Deve fermare il cronometro nel momento in cui la squadra perde il controllo della palla, e cioè:

- a) quando a seguito di un tiro a canestro la palla entra nel canestro stesso, oppure tocca l'anello;
- b) quando un avversario acquista il controllo della palla;
- c) quando la palla diventa morta.

Il cronometro riparte da 24" quando ricomincia un nuovo periodo di 24" o nel momento in cui un giocatore acquista il possesso della palla.

Non ricomincia un nuovo periodo di 24" dopo una rimessa laterale quando:

1. dopo che la palla sia uscita dal terreno, la rimessa in gioco viene effettuata da un giocatore della squadra che già controllava la palla;
2. gli arbitri sospendono il gioco, per proteggere un giocatore infortunato, per permettere a un giocatore l'allacciatura della scarpa o per qualsiasi altra situazione provocata dalla squadra in controllo di palla, faranno eseguire la ripresa di gioco alla stessa squadra
3. **quando viene fischiato un doppio fallo**
4. **quando il gioco è stato fermato per una qualsiasi ragione imputabile alla squadra in controllo di palla**
5. **si verifica una situazione che può portare ad una rissa e gli arbitri espellono dei componenti di entrambe le squadre**
6. **la palla, indirizzata a canestro, si incastra tra l'anello ed il tabellone e viene riconsegnata alla stessa squadra per il diritto di possesso alternato.**

A seguito delle situazioni descritte, l'operatore addetto all'apparecchio dei 24" deve far ripartire il cronometro dal punto in cui è stato fermato, nel preciso momento in cui un giocatore riprende il controllo della palla viva dopo la rimessa in gioco.

Se **la squadra che controlla la palla** non tira a canestro entro 24", la violazione viene segnalata tramite il segnale acustico dell'apparecchio stesso e tramite il contemporaneo fischio dell'operatore che determina palla morta e cronometro fermo.

L'apparecchio dei 24" dovrà avere le seguenti caratteristiche visive:

- quando c'è il controllo di palla viva, segnerà il conteggio dei secondi;



- quando nessuna squadra ha il controllo della palla, non darà indicazioni;
- quando viene fermato per una rimessa da fuori campo e il tempo non deve ripartire per un nuovo periodo di 24", l'apparecchio dovrà indicare il secondo a cui è stato arrestato.

Quando il segnale è azionato per errore e la palla è in aria per un tiro a canestro, se la stessa entra a canestro i punti saranno validi.

Se il segnale è azionato per errore nel caso in cui nessuna delle due squadre abbia il controllo di palla, il segnale verrà ignorato ed il gioco continuerà

Se il segnale è azionato per errore e una squadra aveva il controllo della palla, il segnale verrà ignorato ed il gioco continuerà.

Se un ufficiale di campo, per errore, non esegue l'azzeramento dell'apparecchiatura dei 24" come previsto dal regolamento, appena se ne rende conto, o se ne rendono conto i colleghi al tavolo, deve provvedere all'immediato azzeramento e riprendere il regolare conteggio del tempo **senza interrompere il gioco.**

### **COMMENTO PRATICO AL LAVORO DELL'ADDETTO ALL'APPARECCHIO DEI 24".**

Gli interventi dell'addetto al conteggio dei 24" nel corso della gara non sono frequenti, ma è frequentissima la contestazione a questi interventi. Ciò dimostra l'importanza di questo compito che trova nel momento del tiro a canestro il suo attimo più qualificante.

La norma che regola questa fase di gioco è molto chiara: il conteggio dei 24" si interrompe nel momento in cui la palla, lasciata la mano del giocatore per un tiro, entra nel canestro oppure tocca il ferro.

Stabilito che il conteggio dei 24" inizia con il controllo della palla viva da parte di un giocatore, ne consegue che durante una palla a due o in fase di rimbalzi a canestro con tocchi vari, il conteggio non deve iniziare.

Il tocco della palla da parte di un avversario che pressa un giocatore in atto di ricevere il passaggio, non interrompe il conteggio corrente, per cui se due giocatori si ostacolano nel rincorrere la palla, bisogna attendere con certezza il possesso da parte dell'altra squadra prima di **interrompere e riprendere il conteggio.**

Nel caso in cui l'uscita della palla lateralmente sia provocata dal tocco del piede di un giocatore avversario, l'arbitro deve valutare la volontarietà dell'intervento. Se il fatto è considerato volontario la ripresa del gioco inizierà con un nuovo periodo di 24", se l'intervento è considerato involontario il conteggio dei 24" alla ripresa del gioco riprenderà dal punto in cui è stato arrestato.

Se malauguratamente l'apparecchiatura viene azzerata a seguito di rimessa laterale che invece comporterebbe la ripresa del gioco con una continuazione del conteggio, è necessario avvertire l'arbitro e stabilire con certezza e decisione il tempo ancora da giocare.





## • **RICHIESTA DI SOSPENSIONE**

**Il R.T. specifica che, in caso di richiesta di sospensione, sia l'allenatore che l'aiuto – allenatore possono recarsi al tavolo degli U. di C. o possono semplicemente stabilire con essi un contatto visivo.**

Il segnapunti comunicherà agli arbitri tale richiesta con il suo segnale acustico quando la palla è morta ed il cronometro è fermo, ma prima che termini l'opportunità per una sospensione.

Un'opportunità per una sospensione (time-out) termina quando:

- 1) La palla è a disposizione del tiratore per il primo o unico tiro libero, non più nel momento in cui l'arbitro, con o senza palla, entra nell'area di tiro libero.**
- 2) La palla è a disposizione di un giocatore per la rimessa da fuori la linea di delimitazione del campo.**
- 3) La palla è a disposizione del giocatore per la rimessa da fondo campo ( palla viva ) che segue l'ultimo o unico tiro libero realizzato.**
- 4) La palla è a disposizione del giocatore per la rimessa dalla linea centrale del campo a seguito di una sanzione che prevede l'esecuzione di uno o più tiri liberi + possesso di palla.**

### L'articolo 18 – SOSPENSIONI

Dopo l'ultimo tiro libero realizzato, se l'allenatore di una qualsiasi delle due squadre richiede una sospensione, la stessa deve essere concessa, a condizione che la richiesta pervenga prima che la palla sia a disposizione del giocatore per la rimessa da fondo campo ( palla viva ) che segue la realizzazione dell'ultimo o unico tiro libero.

**CONDIZIONI INDISPENSABILI PER POTER RICHIEDERE AGLI ARBITRI UNA SOSPENSIONE AL TERMINE DI UNA SEQUENZA DI SOLI TIRI LIBERI :**

- **REALIZZAZIONE DELL'ULTIMO O UNICO TIRO LIBERO**
- **RICHIESTA PERVENUTA PRIMA CHE LA PALLA SIA A DISPOSIZIONE DEL GIOCATORE PER LA RIMESSA**

Per quanto riguarda la sanzione di un tiro o tiri liberi più possesso di palla, valgono le stesse opportunità di sospensione elencate nel primo caso, con la possibilità di ottenere quanto richiesto **anche se l'ultimo tiro libero della serie non viene realizzato**, ma sarà seguito da una rimessa dalla linea centrale.



UNICA CONDIZIONE PREVISTA : LE RICHIESTE DEVONO PERVENIRE AL TAVOLO DEGLI U. DI C. PRIMA CHE LA PALLA SIA A DISPOSIZIONE DEL GIOCATORE PER LA RIMESSA DALLA LINEA CENTRALE DEL CAMPO.

Se, in seguito alla richiesta di time-out da parte di una delle due squadre, viene fischiato un fallo ad un giocatore qualsiasi, il minuto di sospensione avrà inizio solo dopo che l'arbitro avrà terminato la sua segnalazione al tavolo.

Questa precisazione è importante perchè in caso di 5° fallo di un giocatore, la segnalazione dovrà essere completata includendo anche la sostituzione del giocatore colpito da 5° fallo e solo dopo si procederà all'effettuazione del time-out.

Quindi il segnapunti dovrà prima indicare il 5° fallo del giocatore, attendere la necessaria sostituzione e poi fischiare la richiesta di time-out; che sarà confermata con fischio e segnale dall'arbitro.

Un'opportunità di sospensione è prevista per la squadra che ha subito un canestro e l'opportunità termina quando la palla è a disposizione del giocatore per una rimessa ( palla viva ).

Il cronometrista arresta il cronometro nel momento in cui il segnapunti emetterà il suo segnale indicando agli arbitri la richiesta di sospensione. Se tale richiesta non è udita dagli arbitri e dai giocatori in campo ed il gioco continua, il cronometro deve restare sempre fermo e da parte del segnapunti devono essere usati tutti i mezzi a disposizione per richiamare l'attenzione degli arbitri.

L'opportunità per ottenere la sospensione non c'è per la squadra che ha realizzato il canestro, nemmeno negli ultimi due (2) minuti del 4° periodo e dei tempi supplementari quando la palla è morta ed il cronometro è fermo. Durante la sospensione i giocatori effettivi possono lasciare il campo e sedere in panchina.

La durata di una sospensione deve essere di 60", non è più consentito riprendere il gioco in anticipo se la squadra che ha ottenuto la sospensione lo richiede.

Il cronometrista segnalerà agli arbitri quando sono passati 50 " (*secondi*) dall' inizio della sospensione.

Se i due allenatori richiedono la sospensione quasi contemporaneamente, la stessa viene addebitata a chi ne ha fatto richiesta per primo.

Una sospensione non verrà addebitata quando l'arbitro accorda un ritardo.

Una sospensione non può essere accordata DURANTE i tiri liberi risultati da una singola penalità..

### **Eccezioni:**

- *Un fallo avviene tra tiri liberi. In questo caso i tiri liberi vengono completati e la sospensione effettuata prima di amministrare la nuova sanzione.*



- *Un fallo avviene prima che la palla diventa viva in seguito all'ultimo tiro libero. In questo caso la sospensione viene effettuata prima di amministrare la nuova sanzione.*
- *Una violazione viene segnalata prima che la palla diventa viva in seguito all'ultimo tiro libero, la sanzione corrispondente è una rimessa a due o una rimessa in gioco.*
- *In caso di più blocchi di tiri liberi causati da più falli, devono essere accordate eventuali richieste per sospensioni, tra i blocchi di tiri liberi.*

#### • **SOSPENSIONI REGOLAMENTARI**

Ogni squadra può richiedere **due** sospensioni in qualsiasi momento della prima metà della gara (1°/ 2° periodo), **tre** sospensioni in qualsiasi momento della seconda metà della gara (3°/ 4° periodo), una sospensione in qualsiasi momento di ogni tempo supplementare.

Le sospensioni non utilizzate nella prima metà della gara, non possono essere riportate nella successiva metà, così come quelle non utilizzate nella seconda metà della gara, non possono essere riportate nel successivo tempo supplementare.

La richiesta di una sospensione può essere ritirata solo prima che il segnalante la segnali all'arbitro.

Il tempo effettivo della sospensione ha inizio nel momento in cui, dopo il fischio del tavolo, l'arbitro, dal campo, conferma la richiesta.

#### • **SOSPENSIONI IN CASO DI INFORTUNIO.**

Gli arbitri possono ordinare una sospensione del gioco in caso di infortunio ad un giocatore. Se la palla è viva quando avviene l'infortunio, gli arbitri devono astenersi dal fischiare fino a quando l'azione viene portata a termine e cioè fino a quando la squadra che abbia il controllo di palla tiri a canestro, perda il controllo della palla o quando la palla diventa morta.

Quando è necessario proteggere un giocatore infortunato, gli arbitri possono arrestare immediatamente il gioco.

Se il giocatore infortunato non può riprendere subito il gioco, l'arbitro deve autorizzare il medico, il massaggiatore od una terza persona ad entrare sul terreno di gioco per soccorrere l'infortunato.

Un medico può entrare sul campo di gioco, senza il permesso dell'arbitro, se, a giudizio del medico stesso, il giocatore infortunato ha bisogno di cure mediche immediate. (art. 5.5 del R.T.)

Se una richiesta di sospensione viene inoltrata agli U. di C. precedentemente o nel momento stesso di un infortunio, il giocatore infortunato, eventualmente soccorso, potrà rimanere in campo dopo il time-out.

► **Se un giocatore infortunato o un qualsiasi giocatore che sta sanguinando, viene soccorso e si ristabilisce entro il termine di una sospensione, richiesta da una qualsiasi delle due squadre, potrà**



riprendere il suo posto in campo, purchè la sospensione stessa sia stata richiesta prima che sia stata segnalata la sua sostituzione.

• **SOSTITUZIONI.**

Un sostituto prima di entrare in campo deve presentarsi al segnapunti e chiedere chiaramente il cambio facendo il segnale convenzionale con le mani.

Egli dovrà sedere sulla sedia dei cambi e rimanervi finché comincia un'opportunità di sostituzione.

Il segnapunti farà richiesta all'arbitro azionando il proprio segnale acustico a palla morta, cronometro fermo prima che termini l'opportunità per la sostituzione.

Un'opportunità per la sostituzione termina quando:

- la palla è a **disposizione** del tiratore per il primo o unico tiro libero, non più nel momento in cui l'arbitro, con o senza palla entra nell'area di tiro libero.
- La palla è messa a disposizione di un giocatore per la rimessa da fuori campo.
- **La palla è a disposizione del giocatore per la rimessa da fondo campo ( palla viva ) che segue l'ultimo o unico tiro libero realizzato.**
- **La palla è a disposizione del giocatore per la rimessa dalla linea centrale del campo a seguito di una sanzione che prevede l'esecuzione di uno o più tiri liberi + possesso di palla.**

Le sostituzioni sono concesse quando si verificano le seguenti situazioni:

- **fallo**
- **palla trattenuta**
- **sospensione accordata ad una squadra**
- **la partita è interrotta per infortunio o per qualsiasi altra ragione ordinata dagli arbitri**
- **a seguito di violazione**
- **a seguito di interferenza**
- **a seguito di una sanzione che preveda l'esecuzione di tiri liberi di cui l'ultimo sia realizzato**
- **a seguito di una sanzione che preveda tiri liberi + possesso di palla dalla linea centrale del campo, anche se l'ultimo tiro libero non viene realizzato.**

Una opportunità di sostituzione è anche prevista quando un canestro è realizzato negli ultimi due minuti del quarto periodo o di un tempo supplementare per la squadra che ha subito il canestro stesso. L'opportunità finisce quando la palla è a disposizione di un giocatore per la rimessa in gioco ( palla viva ).

In questo caso, se la squadra che ha subito il canestro usufruisce della sostituzione, anche gli avversari possono fare la stessa cosa.

Una sostituzione non può essere concessa DURANTE i tiri liberi causati da una singola sanzione.



Nel caso di fallo fra i tiri liberi, la sostituzione avverrà dopo che tutti i tiri liberi relativi alla precedente sanzione saranno stati effettuati.

In base alle modifiche al regolamento FIBA 2005/2006, nelle situazioni sopra descritte, non ci sono limiti al numero di sostituzioni che si possono effettuare e, **al termine della sanzione, può essere cambiato anche il giocatore in lunetta che ha tirato i tiri liberi.**

Così come non ci sono limiti al numero di sostituzioni, **per entrambe le squadre**, fra i tiri liberi causati da più sanzioni per falli nelle serie di blocchi.

► Nel caso in cui durante l'ultimo o unico tiro libero il tiratore commette una violazione, il conseguente fischio arbitrale determina palla morta e crea un'opportunità di sostituzione per entrambe le squadre, anche se la richiesta di sostituzione non era stata fatta prima che la palla fosse messa a disposizione per il primo o unico tiro libero.

In questa situazione può essere cambiato anche il tiratore.

Inoltre, in caso di richiesta di sostituzione, se viene fischiato un fallo e questo fallo è il 5° di un qualsiasi giocatore, il segnapunti, prima della richiesta di sostituzione, indicherà che il giocatore ha raggiunto il 5° fallo e poi fischierà per la richiesta di cambio.

Quando un giocatore entra in campo per tirare i tiri liberi non può essere sostituito fino al termine dell'azione successiva (palla morta dopo cronometro in movimento), così come non può rientrare in campo fino al termine dell'azione successiva un giocatore sostituito dopo i tiri liberi.

Se DURANTE l'esecuzione di tiri liberi si renda necessaria la sostituzione di un giocatore **per ferita sanguinante**, può essere concessa alla squadra avversaria l'opportunità di effettuare **una ed una sola sostituzione**, applicando il principio della correttezza e lealtà sportiva previsto anche per gli infortuni pre-gara (art. 5.8 R.T.).

#### • **PROCEDURE PER LE SOSTITUZIONI.**

Un sostituto per chiedere una sostituzione **deve presentarsi personalmente al tavolo degli Ufficiali di campo** e sedersi sulla sedia facendo la richiesta utilizzando le sue mani per l'apposito segnale convenzionale.

Il segnapunti azionerà il segnale di richiesta per la sostituzione alla prima occasione possibile ed il giocatore attenderà l'autorizzazione dell'arbitro ad entrare in campo. Da quel momento il sostituto **diventa giocatore** ed il giocatore, **anche se ancora in campo, è considerato sostituto.**

Se nel corso di una sospensione, o in uno qualsiasi degli intervalli di gara, viene richiesta una sostituzione, **il sostituto deve presentarsi di persona al segnapunti comunicando il numero di maglia del compagno che verrà avvicinato (sostituito).**

Al termine della sospensione, mentre il cronometrista indicherà nel modo consueto la ripresa del gioco, il segnapunti, utilizzando il previsto segnale, **avvertirà l'arbitro più vicino dell'avvenuta sostituzione.**



**Si chiarisce quindi che un sostituto diventa giocatore e un giocatore diventa sostituto quando:**

- **un arbitro autorizza il sostituto ad entrare in campo**
- **il sostituto comunica il proprio ingresso in campo al segnapunti, sia durante un time out, sia nel corso di un intervallo di gioco.**

► Nel caso in cui, nel corso di un time-out o nel corso di uno qualsiasi degli intervalli della gara, venga effettuata una sostituzione senza che ci si attenga alla corretta procedura (comunicazione al segnapunti), gli U.di C. sono tenuti a darne avviso agli arbitri, prima che la palla diventi viva.

• **PROCEDURE PER LE SOSTITUZIONI (note).**

Non è consentita la richiesta verbale di sostituzione da parte di un allenatore. Di conseguenza, anche in occasione di un **quarto (4°) fallo**, la sostituzione dovrà essere concessa solo con **la presenza del giocatore al tavolo.**

Quando il segnapunti ha effettuato regolarmente il segnale di richiesta per una sostituzione, la stessa deve essere effettuata. Tuttavia la stessa può essere annullata in ogni momento, ma prima che il segnale acustico venga emesso.

Qualora il segnapunti sia impegnato in una registrazione, la sostituzione (o la sospensione) può essere richiesta **anche dal cronometrista o dall'addetto all'apparecchio dei 24"**.

**Ciò comporta una perfetta intesa ed affiatamento fra gli ufficiali di campo.**

## **CHIARIMENTI RELATIVI ALLE PROCEDURE RIGUARDANTI**

### **SOSPENSIONI E SOSTITUZIONI**

#### **OPERATIVITÀ – CONSIGLI PRATICI**

In tutti e due i casi previsti dalle modifiche al Regolamento Tecnico 2005/2006, la terna degli Ufficiali di Campo deve prestare grande attenzione a quanto avviene sulle due panchine durante l'esecuzione dei tiri liberi o dell'unico tiro libero.

Il segnapunti ricorderà tempestivamente ai colleghi quanti time-out hanno ancora a disposizione i due allenatori, il cronometrista ed il 24secondista si occuperanno della panchina a loro più vicina, in modo da entrare in contatto visivo con gli allenatori ed in modo da cogliere immediatamente richieste e situazioni di possibili sostituzioni (giocatore al tavolo).

Tutto ciò per fare in modo che il fischio di segnalazione di cambio o di sospensione rientri nei tempi previsti dal Regolamento Tecnico (prima che la palla sia a disposizione di chi effettua la rimessa).



## SOSPENSIONI E SOSTITUZIONI

1. ***Nel corso di tutta la gara è possibile concedere sospensione alla squadra che subisce il canestro; al termine di questa sospensione anche l'altra squadra ha diritto di chiedere time-out.***
2. Negli ultimi 2 minuti del 4° periodo e di ogni eventuale supplementare LA SQUADRA CHE SUBISCE CANESTRO,
  - può richiedere sospensione
  - può richiedere sostituzione ( sostituzioni )
3. Negli ultimi 2 minuti del 4° periodo e di ogni eventuale supplementare ALLA SQUADRA CHE REALIZZA CANESTRO,
  - non può essere concessa sospensione,
  - non può essere concessa sostituzione
4. Negli ultimi 2 minuti del 4° periodo e di ogni eventuale supplementare LA SQUADRA CHE REALIZZA CANESTRO
  - può usufruire di una sospensione solo se ne usufruisce la squadra che ha subito canestro (regola generale, vedi punto 1 )
  - può disporre di sostituzione ( o sostituzioni ) solo se anche la squadra che subisce canestro effettua uno o più cambi

□ può avere una sospensione a seguito di una sostituzione della squadra che subisce canestro.

### ► PRECISAZIONE

Se la richiesta di sospensione o di sostituzione viene fatta in un qualunque momento al di fuori delle opportunità, le stesse non devono essere concesse immediatamente.

### **ESEMPIO :**

Un'opportunità di sostituzione ( o di sospensione ) è appena terminata, quando l'allenatore di una squadra corre al tavolo richiedendo ad alta voce una sostituzione o una sospensione. Il segnapunti reagisce ed aziona erroneamente il proprio segnale acustico. L'arbitro fischia interrompendo il gioco. A causa del fischio arbitrale, la palla diventa morta ed il cronometro rimane fermo, causando quella che sarebbe una normale opportunità. Comunque, poiché la richiesta è stata fatta troppo tardi, il gioco deve riprendere immediatamente: sospensione e sostituzione non devono essere concesse.





<b>INDICE DEGLI ARGOMENTI</b>	<b>pagina/e</b>		
Compilazione referto di gara	2		
Partecipanti alla gara	3	15	
Scelta panchine e canestri	5		
Registrazioni prima dell'inizio della gara	5		
Falli dei giocatori	6		
Falli di squadra	8		
Falli componenti la panchina	7	8	
Falli per rissa	10		
Falli prima inizio gara e intervalli	12		
Punteggio progressivo	13		
Registrazioni sospensioni	14		
Tempi supplementari	14	18	
Chiusura referto e punteggio finale	15		
Ritardo arrivo tesserati	16		
Errori correggibili	16		
Errori amministrativi	17		
Status della palla	18		
Tempi di gioco	18		
Inizio partita	19		
Salto a due - Possesso Alternato	19		
Termine della partita	21		
Conteggio del tempo	22		
Compiti cronometrista	22		
Intervalli di gara	24		
Minuto di raccoglimento	24		
Precision Time System	24		
Controllo della palla	25		
art. 29 Ventiquattro Secondi	25		
Compiti dell'addetto ai 24"	28		
Commento pratico al lavoro dell'addetto ai 24"	29		
art. 18 Sospensioni	30	35	36
Sospensioni in caso di infortunio	32		
art. 19 Sostituzioni	33		
Procedure per le sostituzioni	34	35	36