



Regolamento Ufficiale
della Pallacanestro 2014

Interpretazioni Ufficiali FIBA

Valide dal 1° Novembre 2015 - 2^a edizione

Traduzione conforme al
Regolamento Ufficiale FIBA

Nelle presenti "Interpretazioni Ufficiali al Regolamento della Pallacanestro" ogni riferimento a giocatore, allenatore, arbitro, ecc., al genere maschile, si applica anche al genere femminile. Deve essere compreso che ciò viene fatto solo per semplice praticità.

Introduzione

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

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

Le regole vengono mantenute il più possibile chiare e comprensibili, ma espongono principi più che situazioni di gioco. Non possono, in ogni caso, coprire l'enorme varietà di casi specifici che si potrebbero presentare durante una partita di pallacanestro.

L'obiettivo di questo documento è convertire i principi e i concetti del Regolamento in specifiche situazioni pratiche che si potrebbero presentare durante una normale partita di pallacanestro.

Le interpretazioni delle varie situazioni può stimolare la mente degli arbitri e sarà di complemento ad un primo studio dettagliato dello stesso Regolamento.

Il documento principale alla base della pallacanestro FIBA rimane il Regolamento Ufficiale FIBA. Comunque l'arbitro avrà piena facoltà ed autorità nel prendere decisioni su qualunque punto non coperto dal Regolamento Ufficiale FIBA o dalle Interpretazioni Ufficiali FIBA che seguono.

Per motivi di coerenza di queste interpretazioni, 'squadra A' è la (iniziale) squadra in attacco, 'squadra B' è la squadra in difesa. A1 - A5, B1 - B5 sono da considerare giocatori; A6 - A12, B6 - B12 sono sostituti.

Art. 5 Giocatori - Infortunio

5-1 **Precisazione** - Se un giocatore è infortunato o sembra infortunato e, di conseguenza, l'allenatore, il vice-allenatore, un sostituto o uno qualunque del personale di squadra in panchina della stessa squadra entra sul terreno di gioco, quel giocatore viene considerato 'soccorso', senza valutare se il trattamento medico venga praticato o meno.

5-2 **Esempio:** A1 sembra infortunato ad una caviglia ed il gioco viene fermato.

- (a) Il medico della squadra A entra sul terreno e cura la caviglia infortunata di A1.
- (b) Il medico della squadra A entra sul terreno, ma A1 si è già ripreso.
- (c) L'allenatore A entra sul terreno per accertarsi dell'infortunio di A1.
- (d) Il vice-allenatore, un sostituto A o una persona al seguito della squadra A entra sul terreno di gioco, ma non soccorre A1.

Interpretazione: In tutti i casi A1 viene considerato 'soccorso' e dovrà essere sostituito.

5-3 **Precisazione** - Non c'è limite di tempo per lo spostamento di un giocatore seriamente infortunato dal terreno di gioco se, a giudizio del medico, lo spostamento potrebbe risultare pericoloso per il giocatore.

5-4 **Esempio:** A1 è seriamente infortunato ed il gioco viene fermato per circa 15 minuti perché, secondo il medico, lo spostamento potrebbe essere pericoloso per il giocatore.

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

5-5 **Precisazione** - Se un giocatore è infortunato o è sanguinante o ha una ferita aperta e non può continuare immediatamente a giocare (approssimativamente entro 15 secondi), egli deve essere sostituito. Se una sospensione viene concessa ad una qualsiasi delle due squadre, nello stesso tempo di cronometro fermo, e quel giocatore recupera durante la sospensione, egli potrà continuare a giocare solo se il segnale del segnapunti per la sospensione ha suonato prima che un arbitro abbia autorizzato un sostituto a diventare giocatore.

5-6 **Esempio:** A1 è infortunato ed il gioco è stato fermato. A1 non è in grado di continuare immediatamente a giocare. L'arbitro fischia facendo il segnale convenzionale per una sostituzione.

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

(a) Prima che un sostituto sia entrato in gioco per A1.

(b) Dopo che un sostituto sia entrato in gioco per A1.

Al termine della sospensione, A1 risulta aver recuperato dall'infortunio e chiede di rimanere in campo.

Interpretazione:

(a) La sospensione è concessa e, se A1 recupera durante tale tempo, egli può continuare a giocare.

(b) La sospensione è concessa, ma un sostituto per A1 è già entrato in gioco. Conseguentemente A1 non può rientrare prima di una fase di gioco con cronometro in movimento.

5-7 **Precisazione** - I giocatori che sono stati indicati dal loro allenatore per iniziare la gara o che ricevono soccorso durante i tiri liberi possono essere sostituiti nel caso di infortunio. In questo caso anche gli avversari sono autorizzati a sostituire lo stesso numero di giocatori, se lo desiderano.

5-8 **Esempio:** A1 subisce fallo da B1 e gli vengono accordati 2 tiri liberi. Dopo il primo tiro libero, gli arbitri si accorgono che A1 è sanguinante e viene sostituito da A6 il quale effettuerà il secondo tiro libero. La squadra B richiede ora di sostituire 2 giocatori.

Interpretazione: La squadra B è autorizzata a sostituire soltanto 1 giocatore.

5-9 **Esempio:** A1 subisce fallo da B1 e gli vengono accordati 2 tiri liberi. Dopo il primo tiro libero, gli arbitri si accorgono che B3 è sanguinante. B3 viene sostituito da B6 e la squadra A richiede di sostituire 1 giocatore.

Interpretazione: La squadra A è autorizzata a sostituire 1 giocatore.

Art. 7 Allenatori: Doveri e diritti

7-1 **Precisazione** - Almeno 20 minuti prima dell'orario d'inizio della gara, ciascun allenatore o suo rappresentante deve fornire al segnapunti una lista con i nomi e i numeri corrispondenti dei componenti della squadra autorizzati a giocare la gara, così come il nome del capitano della squadra, dell'allenatore e del vice-allenatore.

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

7-2 **Esempio:** La squadra A presenta in tempo utile la lista della squadra al segnapunti. I numeri di 2 giocatori non sono corrispondenti ai numeri esposti sulle loro maglie oppure il nome di un giocatore è omissso sul referto di gara. Questo viene scoperto:

(a) Prima dell'inizio della gara.

(b) Dopo l'inizio della gara.

Interpretazione:

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

7-3 **Precisazione** - Almeno 10 minuti prima dell'orario d'inizio della gara, ciascun allenatore deve indicare i 5 giocatori che inizieranno la gara. Prima che la gara inizi, il segnapunti controllerà che non ci siano errori in questi 5 giocatori e, nel caso, dovrà informarne l'arbitro più vicino al più presto possibile. Se ciò viene scoperto prima dell'inizio della gara, i 5 giocatori iniziali dovranno essere corretti. Se questo viene scoperto dopo l'inizio della gara, ciò verrà ignorato.

7-4 **Esempio:** Viene scoperto che uno dei giocatori sul terreno di gioco non è uno di quelli confermati nel quintetto iniziale. Ciò avviene:

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

Interpretazione:

- (a) Il giocatore dovrà essere sostituito, senza alcuna sanzione, con 1 dei 5 giocatori che era stato indicato nel quintetto iniziale.
- (b) L'errore viene ignorato ed il gioco continua senza alcuna sanzione.

Art. 8 Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari

8-1 **Precisazione** - Un intervallo di gioco inizia:

- 20 minuti prima dell'orario di inizio della gara.
- Quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del periodo.

8-2 **Esempio:** A1 in atto di tiro subisce fallo da B1 contemporaneamente al segnale del cronometro di gara per la fine del periodo e gli vengono assegnati 2 tiri liberi.

Interpretazione: L'intervallo di gioco inizierà dopo che i tiri liberi siano stati completati.

Art. 9 Inizio e fine di un periodo

9-1 **Precisazione** - Una gara non può avere inizio senza che ciascuna squadra abbia un minimo di 5 giocatori autorizzati a giocare sul terreno, pronti a giocare. Se sono presenti meno di 5 giocatori all'ora fissata per l'inizio della gara, gli arbitri devono tener conto di eventuali circostanze imprevedibili che potrebbero spiegare il ritardo. Se viene fornita una spiegazione ragionevole per il ritardo, non si deve addebitare un fallo tecnico. Comunque, se non viene fornita una tale spiegazione, all'arrivo degli ulteriori giocatori ne può risultare un fallo tecnico e/o la perdita della gara per forfait.

9-2 **Esempio:** All'orario fissato per l'inizio della gara, la squadra B ha meno di 5 giocatori sul campo, pronti a giocare.

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

Interpretazione:

L'inizio della gara deve essere posticipato di un massimo di 15 minuti. Se i giocatori assenti si presentano sul campo, pronti a giocare, prima che siano trascorsi 15 minuti,

- (a) la gara deve avere inizio e nessuna sanzione sarà addebitata..
- (b) può essere addebitato un fallo tecnico all'allenatore B, registrato con "B". Alla squadra A sarà assegnato 1 tiro libero e la gara inizierà con un salto a due.

In ambedue i casi, se i giocatori assenti non si presentano sul campo, pronti a giocare, prima che siano trascorsi 15 minuti, la gara può essere data persa per forfait a favore della squadra A col punteggio di 20:0. In tutti i casi, il 1° arbitro relazionerà sul retro del referto al comitato organizzatore della manifestazione.

- 9-3** **Esempio:** All'inizio della seconda metà-gara, la squadra A non è in grado di presentare in campo 5 giocatori autorizzati a giocare a causa di infortuni, espulsioni, etc.
- Interpretazione:** L'obbligo di presentare un minimo di 5 giocatori è valido soltanto per l'inizio della gara. La squadra A continuerà a giocare con meno di 5 giocatori.
- 9-4** **Esempio:** Vicino al termine della gara, A1 commette il suo 5° fallo e abbandona il gioco. La squadra A può continuare la gara con 4 giocatori soltanto non avendo più sostituti disponibili. Poiché la squadra B sta vincendo per più di 15 punti, l'allenatore B dimostrando fair play vuole togliere uno dei suoi giocatori al fine di continuare a giocare ugualmente con 4 giocatori.
- Interpretazione:** La richiesta dell'allenatore B di giocare con meno di 5 giocatori sarà respinta. Finché una squadra ha un numero sufficiente di giocatori disponibili, 5 giocatori dovranno essere sul terreno di gioco.
- 9-5** **Precisazione** - L'Art. 9 precisa quale canestro una squadra deve difendere e quale canestro deve attaccare. Se, per sbaglio, un periodo inizia con ambedue le squadre che attaccano/difendono i canestri sbagliati, la situazione deve essere corretta non appena viene rilevata, senza causare uno svantaggio ad alcuna delle due squadre. Qualunque punto segnato, tempo trascorso, falli addebitati, etc., prima che il gioco sia stato fermato, rimane valido.
- 9-6** **Esempio:** Dopo l'inizio della gara, gli arbitri si accorgono che entrambi le squadre stanno giocando nelle direzioni sbagliate.
- Interpretazione:** Il gioco dovrà essere fermato non appena possibile e senza causare uno svantaggio ad alcuna delle due squadre. Le squadre dovranno scambiarsi i canestri. Il gioco riprenderà dalla posizione diametralmente opposta, nel punto rispecchiante quello in cui era stato fermato.
- 9-7** **Esempio:** All'inizio di un periodo, la squadra A sta difendendo il proprio canestro quando B1 palleggia per errore verso il proprio canestro e realizza un canestro.
- Interpretazione:** 2 punti saranno assegnati al capitano in campo della squadra A.

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**

- 12-1** **Precisazione** - Alla squadra che non ottiene il controllo della palla viva sul terreno di gioco dopo il salto a due d'inizio gara deve essere assegnata la palla per una rimessa in gioco dal punto più vicino a quello in cui si verifica la successiva situazione di salto a due.
- 12-2** **Esempio:** Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Immediatamente dopo che la palla è stata legalmente toccata dal saltatore A1:
- (a) Viene fischiata una palla trattenuta tra A2 e B2.
 - (b) Viene fischiato un doppio fallo tra A2 e B2.
- Interpretazione:** Finché non sia stato stabilito il controllo di una palla viva sul terreno di gioco, l'arbitro non può utilizzare la freccia di possesso alternato per assegnare il possesso. Il 1° arbitro amministrerà un altro salto a due nel cerchio centrale ed A2 e B2 effettueranno il salto. Il tempo trascorso sul cronometro di gara, dopo il tocco legale della palla e prima della situazione di salto a due/doppio fallo, dovrà rimanere valido.
- 12-3** **Esempio:** Il 1° arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Immediatamente dopo che la palla viene legalmente toccata dal saltatore A1, la palla:
- (a) Va direttamente fuori campo.
 - (b) E' presa da A1 prima che essa abbia toccato uno dei giocatori non coinvolti nel salto o il terreno.

Interpretazione: In ambedue i casi alla squadra B viene concessa una rimessa in gioco come risultato della violazione di A1. Dopo la rimessa in gioco, la squadra che non ottiene il controllo della palla viva **sul terreno di gioco** avrà diritto al primo possesso alternato dal punto più vicino a quello in cui si verifica la successiva situazione di salto a due.

12-4 Esempio: La squadra B ha diritto ad una rimessa in gioco per la regola del possesso alternato. Un arbitro e/o il segnapunti sbagliano e la palla viene assegnata per errore alla squadra A per la rimessa.

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

12-5 Esempio: Contemporaneamente al segnale di fine del primo periodo, B1 commette un fallo antisportivo su A1.

Interpretazione: A1 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo e nessun tempo da giocare. Dopo i 2 minuti di intervallo, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo. Nessuna squadra perderà il suo diritto alla rimessa per possesso alternato sulla successiva situazione di salto a due.

12-6 Esempio: A1 salta con la palla ed è legalmente stoppato da B1. Ambedue i giocatori tornano poi sul terreno di gioco, entrambi avendo una o le due mani saldamente sulla palla.

Interpretazione: Sarà fischiata una palla trattenuta.

12-7 Esempio: A1 e B1 in aria hanno le loro mani saldamente sulla palla. Ritornando poi sul terreno, A1 atterra con un piede sulla linea perimetrale.

Interpretazione: Sarà fischiata una palla trattenuta.

12-8 Esempio: A1 salta con la palla dalla sua zona d'attacco ed è legalmente stoppato da B1. Ambedue i giocatori tornano poi sul terreno di gioco, entrambi avendo una o le due mani saldamente sulla palla. A1 atterra con un piede nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Sarà fischiata una palla trattenuta.

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.

12-10 Esempio: Su un tiro a canestro su azione di A1, la palla si blocca tra anello e tabellone. La squadra A ha diritto alla rimessa in gioco per possesso alternato.

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

12-11 Esempio: Mentre la palla è in volo per un tiro a canestro su azione di A1, l'apparecchio dei 24" suona, seguito dalla palla che si blocca tra anello e tabellone. La squadra A ha diritto alla rimessa in gioco per possesso alternato.

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

12-12 Esempio: A1 tira a canestro dall'area da 2 punti e subisce fallo da B2. Gli arbitri fischiano un fallo antisportivo a B2. Durante l'ultimo tiro libero:

- (a) La palla si blocca tra anello e tabellone.
- (b) A1 pesta la linea di tiro libero mentre rilascia la palla.
- (c) La palla non colpisce l'anello.

Interpretazione: Il tiro libero sarà considerato non realizzato e la palla sarà concessa alla squadra A per una rimessa dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo.

12-13 Precisazione - Una palla trattenuta si verifica quando due o più giocatori avversari hanno una o ambedue le mani saldamente sulla palla, così che nessun giocatore possa acquisirne il controllo senza eccessiva forza.

12-14 Esempio: A1 con la palla tra le mani è in movimento continuo verso canestro allo scopo di realizzare. In questo momento B1 mette le sue mani saldamente sulla palla ed allora A1 compie più passi di quanti consentiti dalla regola dei passi.

Interpretazione: Sarà fischiata una palla trattenuta.

12-15 Precisazione – Una violazione di una squadra durante la sua rimessa per possesso alternato determina per la squadra la perdita della rimessa stessa.

12-16 Esempio: Su una rimessa per possesso alternato:

(a) A1, incaricato della rimessa, entra sul terreno di gioco avendo ancora il pallone nelle sue mani(o).

(b) A2 attraversa con le sue mani la linea perimetrale prima che la palla sia stata rilasciata attraverso la stessa.

(c) A1, incaricato della rimessa, impiega più di 5 secondi per rilasciare la palla.

Interpretazione: In tutti i casi la squadra commette una violazione. La palla sarà concessa agli avversari per una rimessa in gioco dal punto della rimessa originale e la direzione della freccia di possesso alternato sarà invertita immediatamente.

Art. 14 Controllo della palla

14-1 Precisazione - Il controllo di palla da parte di una squadra inizia quando un giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva, poiché la trattiene o la palleggia.

14-2 Esempio: Durante una rimessa in gioco, indipendentemente se il cronometro di gara sia fermo o meno oppure durante un tiro libero, a giudizio degli arbitri, un giocatore deliberatamente ritarda di prendere la palla.

Interpretazione: La palla diventa viva quando l'arbitro poggia la palla a terra vicino al punto di rimessa o alla linea di tiro libero.

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

16-1 Precisazione - Il valore di un tiro a canestro su azione è definito dal punto del terreno dal quale il tiro è stato rilasciato. Un canestro realizzato dall'area di tiro da 2 punti vale 2 punti, un canestro realizzato dall'area di tiro da 3 punti vale 3 punti. Un canestro è assegnato alla squadra che attacca il canestro avversario nel quale la palla è entrata.

16-2 Esempio: A1 ha rilasciato la palla per un tiro dall'area di tiro da 3 punti. La palla nella sua parabola ascendente è toccata legalmente da:

(a) un giocatore attaccante

(b) un giocatore difensore

che è all'interno dell'area di tiro da 2 punti della squadra A. La palla continua poi il suo volo ed entra nel canestro.

Interpretazione: In ambedue i casi alla squadra A saranno assegnati 3 punti poiché il tiro di A1 è stato rilasciato dall'area di tiro da 3 punti.

16-3 Esempio: A1 ha rilasciato la palla per un tiro dall'area di tiro da 2 punti. La palla nella sua parabola ascendente è toccata legalmente da B1 che è saltato dall'area di tiro da 3 punti della squadra A. La palla continua poi il suo volo ed entra nel canestro.

Interpretazione: Alla squadra A saranno assegnati 2 punti poiché il tiro di A1 è stato rilasciato dall'area di tiro da 2 punti.

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. 17 Rimessa da fuori campo

17-1 Precisazione - Prima che il giocatore che sta effettuando la rimessa abbia rilasciato la palla, è possibile che il movimento di rilascio faccia in modo che la mano(i) con la palla attraversi la verticalità della linea perimetrale che separa l'area interna del terreno di gioco da quella del fuori campo. In tale situazione, rimane sempre responsabilità del difensore evitare di interferire sulla rimessa venendo a contatto con la palla, ancora nella mano(i) del giocatore che sta effettuando la rimessa.

17-2 Esempio: A1 ha diritto ad una rimessa. Mentre trattiene la palla, la mano(i) di A1 attraversa la verticalità della linea perimetrale così che la palla si trova al di sopra dell'area interna del terreno di gioco. B1 afferra la palla dalla mano(i) di A1 o la colpisce senza causare alcun contatto fisico con A1.

Interpretazione: B1 ha interferito con la rimessa, facendo ritardare la ripresa del gioco. Deve essere dato un richiamo ufficiale a B1 e lo stesso comunicato all'allenatore B; questo richiamo sarà da applicare a tutti i giocatori della squadra B per il resto della gara. Qualsiasi ripetizione di un gesto simile da parte di un qualunque giocatore della squadra B può essere sanzionato con un fallo tecnico.

17-3 Precisazione - Durante una rimessa in gioco, il giocatore che la effettua deve passare la palla (non consegnarla) ad un compagno di squadra sul terreno di gioco.

17-4 Esempio: A1, durante una rimessa, consegna la palla ad A2 che si trova sul terreno di gioco.

Interpretazione: A1 ha commesso una violazione sulla rimessa in gioco. La palla deve lasciare la mano(i) del giocatore per poter la rimessa essere considerata legale. La palla viene assegnata alla squadra B per una rimessa in gioco dallo stesso punto della rimessa originale.

17-5 Precisazione - Durante la rimessa in gioco, gli altri giocatori non dovranno avere parte del loro corpo oltre la linea perimetrale prima che la palla sia passata attraverso la stessa.

17-6 Esempio: Dopo una violazione di fuori campo, A1 ha ricevuto la palla dall'arbitro per la rimessa. A1

(a) posa la palla a terra, dopodiché essa viene presa da A2.

(b) porge la palla a A2 nell'area del fuori campo.

Interpretazione: In ambedue i casi, A2 ha commesso una violazione poiché ha mosso il suo corpo sopra la linea perimetrale prima che A1 abbia passato la palla attraverso la linea stessa.

17-7 Esempio: Dopo un canestro realizzato su azione oppure un ultimo o unico tiro libero realizzato dalla squadra A, una sospensione è concessa alla squadra B. Dopo la sospensione, B1 riceve dall'arbitro la palla per una rimessa in gioco dalla linea di fondo. B1

(a) posa la palla a terra, dopodiché essa viene presa da B2.

(b) porge la palla a B2, anch'egli posizionato dietro la linea di fondo.

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

17-8 Precisazione - Se una sospensione è accordata alla squadra che avrà poi diritto al possesso di palla nella propria zona di difesa, quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed in ogni tempo supplementare, la rimessa dovrà essere amministrata dalla linea di rimessa opposta al tavolo, nella zona d'attacco della squadra che rimette. Il giocatore incaricato della rimessa deve passare la palla ad un compagno in zona d'attacco.

17-9 Esempio: Nell'ultimo minuto della gara, A1 ha palleggiato nella sua zona di difesa, quando un giocatore B devia la palla nel fuori campo all'altezza della linea di tiro libero estesa.

(a) Una sospensione viene concessa alla squadra B.

(b) Una sospensione viene concessa alla squadra A.

(c) Una sospensione viene concessa prima alla squadra B e subito dopo alla squadra A (o viceversa).

Interpretazione:

In (a), la squadra A riprenderà il gioco con una rimessa all'altezza della linea di tiro libero estesa nella sua zona di difesa.

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

In tutti i casi, la squadra A avrà a disposizione soltanto il tempo residuo sull'apparecchio dei 24".

17-10 Esempio: Nell'ultimo minuto della gara, A1 effettua 2 tiri liberi. Durante il 2° tiro libero, A1 pesta la linea di tiro libero mentre sta tirando e viene fischiata una violazione. La squadra B richiede una sospensione.

Interpretazione: Dopo la sospensione, la squadra B riprenderà il gioco con una rimessa dalla linea di rimessa opposta al tavolo nella sua zona d'attacco ed avrà a disposizione un nuovo periodo di 24 secondi.

17-11 Esempio: Con 0:26 da giocare nell'ultimo periodo della gara, A1 ha palleggiato per 6 secondi nella propria zona di difesa, quando:

- (a) B1 devia la palla fuori campo
- (b) B1 commette il 3° fallo della squadra B nel periodo e alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Dopo la sospensione, la squadra A riprende il gioco con una rimessa dalla linea di rimessa opposta al tavolo nella sua zona d'attacco. In ambedue i casi, la squadra A avrà diritto a 18 secondi residui sull'apparecchio dei 24".

17-12 Esempio: Con 1:24 da giocare nell'ultimo periodo della gara, A1 ha palleggiato nella sua zona d'attacco quando B1 devia la palla nella zona di difesa della squadra A dove un qualsiasi giocatore della squadra A inizia di nuovo a palleggiare. Ora B2 devia la palla fuori campo nella zona di difesa della squadra A con:

- (a) 6 secondi
- (b) 17 secondi

residui sull'apparecchio dei 24". Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Dopo la sospensione, la squadra A riprende il gioco con una rimessa dalla linea di rimessa opposta al tavolo nella sua zona d'attacco. In ambedue i casi, la squadra A avrà diritto al tempo residuo sull'apparecchio dei 24".

17-13 Esempio: Con 0:48 da giocare nell'ultimo periodo della gara, A1 ha palleggiato nella sua zona d'attacco quando B1 devia la palla nella zona di difesa della squadra A dove un qualsiasi giocatore della squadra A inizia di nuovo a palleggiare. Ora B2 commette il 3° fallo per la squadra B nel periodo in zona di difesa della squadra A con:

- (a) 6 secondi
- (b) 17 secondi

residui sull'apparecchio dei 24". Alla squadra A viene concessa una sospensione. Dopo la sospensione, la squadra A riprende il gioco con una rimessa dalla linea di rimessa opposta al tavolo nella sua zona d'attacco.

Interpretazione: Alla ripresa del gioco la squadra A avrà:

- (a) 14 secondi
- (b) 17 secondi

residui sull'apparecchio dei 24".

17-14 Esempio: La squadra A ha avuto il controllo della palla nella propria zona di difesa per 5 secondi, quando A6 e B6 vengono espulsi per essere entrati sul terreno in una situazione di rissa. Le sanzioni dei falli si annullano l'un l'altra ed una rimessa è accordata alla squadra A dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo. Prima che la rimessa in gioco sia amministrata, all'allenatore A è accordata una sospensione. Dove sarà amministrata la rimessa per la ripresa del gioco?

Interpretazione: La rimessa in gioco sarà amministrata dalla linea centrale estesa opposta al tavolo con il residuo del tempo sull'apparecchio dei 24", in questo caso 19 secondi.

17-15 Precisazione - Esistono ulteriori situazioni, oltre quelle elencate nell'art.17.2.3, nelle quali la conseguente rimessa in gioco sarà amministrata dal punto centrale della linea laterale, opposta al tavolo.

17-16 Esempio:

- (a) Il giocatore incaricato della rimessa dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo, commette una violazione e la palla è concessa per una rimessa in gioco agli avversari, nello stesso punto della originale.
- (b) Se durante una situazione di rissa componenti di ambedue le squadre vengono espulsi, non essendoci altre penalità per falli da amministrare, e essendo al momento dell'interruzione della gara una squadra in controllo della palla o avendo diritto alla stessa. In questo caso la squadra che rimette avrà diritto soltanto al residuo del tempo sull'apparecchio dei 24".

Interpretazione: In tutte le situazioni sopraelencate il giocatore incaricato della rimessa può passare la palla indifferentemente in zona d'attacco oppure in zona di difesa.

17-17 Precisazione - In occasione di una rimessa in gioco possono presentarsi le seguenti situazioni:

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

17-18 Esempio: Su una rimessa in gioco, A1 passa la palla al di sopra del canestro quando un giocatore qualsiasi delle due squadre la tocca, passando attraverso il canestro dal basso.

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

17-19 Esempio: Su una rimessa in gioco, A1 lancia la palla verso il canestro ed essa si blocca tra anello e tabellone.

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

17-20 Esempio: Con 5 secondi residui sull'apparecchio dei 24", su una rimessa in gioco A1 lancia la palla verso il canestro ed essa tocca l'anello.

Interpretazione: L'operatore dei 24 secondi non dovrà resettare il suo apparecchio, poiché il cronometro di gara non è ancora partito. L'apparecchio dei 24" verrà fatto partire contemporaneamente al cronometro di gara quando il primo giocatore sul terreno di gioco toccherà la palla.

17-21 Precisazione - Dopo che la palla è stata messa a disposizione del giocatore incaricato della rimessa, lo stesso non può farla rimbalzare in maniera da farla toccare l'area interna del terreno di gioco e poi toccarla di nuovo prima che sia stata toccata o abbia toccato un altro giocatore sul terreno di gioco.

17-22 Esempio: A1 è incaricato di una rimessa. A1 fa rimbalzare la palla in maniera che essa tocchi:

- (a) l'area interna del terreno di gioco
 - (b) l'area esterna del terreno di gioco
- e poi la riprende di nuovo.

Interpretazione:

- (a) A1 ha commesso una violazione sulla rimessa. Una volta che la palla lascia le mani(o) del giocatore incaricato della rimessa e tocca l'interno del terreno di gioco, egli non potrà toccarla di nuovo prima che essa tocchi (o sia stata toccata) da un altro giocatore sul terreno di gioco.
- (b) L'azione è legale ed il conteggio dei 5 secondi deve continuare.

17-23 Precisazione - Il giocatore incaricato della rimessa non dovrà far toccare alla palla il fuori-campo, dopo averla rilasciata durante la rimessa in gioco.

17-24 Esempio: Durante una rimessa, A1 passa la palla ad A2, ma la palla finisce nel fuori campo senza che alcun giocatore sul terreno di gioco l'abbia toccata.

Interpretazione: Questa è una violazione di A1. Il gioco sarà ripreso con una rimessa della squadra B dallo stesso punto della rimessa originale.

17-25 Esempio: Durante una rimessa, A1 passa la palla ad A2. A2 riceve la palla, ma toccando con un piede la linea perimetrale.

Interpretazione: Questa è una violazione di A2. Il gioco sarà ripreso con una rimessa della squadra B dal punto più vicino all'infrazione.

17-26 Esempio: A1 è incaricato di una rimessa dalla linea laterale vicino alla linea centrale:

- (a) nella sua zona di difesa, autorizzato a passare la palla in qualsiasi punto del terreno di gioco
- (b) nella sua zona d'attacco, autorizzato a passare la palla soltanto in zona d'attacco

(c) all'inizio del 2° periodo, dalla linea centrale estesa opposta al tavolo, autorizzato a passare la palla in qualsiasi punto del terreno di gioco.

Dopo aver avuto la palla a disposizione, A1 compie un normale passo laterale, cambiando quindi la sua posizione rispetto alla zona d'attacco o di difesa.

Interpretazione: In tutti i casi A1 mantiene il diritto a passare la palla indifferentemente in zona d'attacco o di difesa come aveva nella sua posizione iniziale.

17-27 Precisazione - A seguito di un tiro(i) libero(i) risultante da un fallo tecnico, antisportivo o da espulsione, la rimessa in gioco conseguente sarà amministrata dalla linea centrale estesa opposta al tavolo.

17-28 Esempio: Con 1:03 da giocare nell'ultimo periodo della gara, un fallo tecnico è fischiato a B1. Un qualsiasi giocatore A effettua 1 tiro libero dopodiché una sospensione è concessa alla squadra A.

Interpretazione: Il gioco riprende con una rimessa per la squadra A dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo.

Art. 18/19 Sospensioni / Sostituzioni

18/19-1 Precisazione - Una sospensione non può essere concessa prima dell'inizio o dopo la fine del tempo di gioco di un periodo.

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

18/19-2 Esempio: Dopo che la palla ha lasciato le mani del 1° arbitro durante il salto a due iniziale, ma prima che la palla venga legalmente giocata, il saltatore A2 commette una violazione e la palla viene assegnata alla squadra B per una rimessa in gioco. In questo momento uno qualunque dei due allenatori richiede una sospensione o una sostituzione.

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

18/19-3 Esempio: Approssimativamente nello stesso momento in cui suona il segnale acustico del cronometro di gara per la fine di un periodo o di un tempo supplementare, B1 commette un fallo su A1 al quale vengono assegnati 2 tiri liberi. Una qualunque delle due squadre richiede:

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

Interpretazione:

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

18/19-4 Precisazione - Se il segnale dell'apparecchio dei 24" suona mentre la palla è in aria per un tiro a canestro, non si verifica alcuna violazione e il cronometro di gara non sarà fermato. Se il tiro a canestro su azione è realizzato, a seconda delle condizioni, per entrambe le squadre si creerà una opportunità di sospensione o sostituzione.

18/19-5 Esempio: Durante un tiro a canestro, la palla è in aria quando suona il segnale acustico del 24 secondi. La palla poi entra nel canestro. In questo momento, una qualsiasi o entrambe le squadre richiedono:

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

Interpretazione:

- (a) Questa è un'opportunità di sospensione solo per la squadra che ha subito il canestro. Se a questa squadra viene concessa una sospensione, anche gli avversari possono ottenere una sospensione e ambedue le squadre possono effettuare sostituzioni, se lo richiedono.
- (b) Questa è un'opportunità di sostituzione solo per la squadra che ha subito il canestro e solo quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed ogni tempo supplementare. Se viene

concessa una sostituzione alla squadra che ha subito il canestro, allora anche gli avversari possono effettuare una sostituzione e ambedue le squadre possono ottenere una sospensione, se lo richiedono.

18/19-6 Precisazione - Se la richiesta di sospensione o sostituzione (per qualunque giocatore, compreso il tiratore dei liberi) è fatta dopo che la palla è stata messa a disposizione del tiratore per il primo o unico dei tiri liberi, la sospensione o la sostituzione saranno concesse per ambedue le squadre se:

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

18/19-7 Esempio: A1 deve effettuare 2 tiri liberi. La squadra A (oppure la squadra B) richiede una sospensione o una sostituzione:

- (a) Prima che la palla sia messa a disposizione del tiratore A1.
- (b) Dopo l'effettuazione del primo tiro libero.
- (c) Dopo il secondo tiro libero realizzato, ma prima che la palla sia a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.
- (d) Dopo il secondo tiro libero realizzato, ma dopo che la palla sia a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.

Interpretazione:

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

18/19-8 Esempio: A1 deve effettuare 2 tiri liberi. Dopo l'effettuazione del primo tiro libero, una sospensione o una sostituzione viene richiesta dalla squadra A o dalla squadra B. Durante il tentativo per l'ultimo tiro libero:

- (a) La palla rimbalza dall'anello e il gioco prosegue.
- (b) Il tiro libero è realizzato.
- (c) La palla non tocca l'anello, né entra nel canestro.
- (d) A1 pesta la linea di tiro libero, mentre tira, e la violazione è fischiata.
- (e) B1 entra nell'area di tiro libero prima che la palla abbia lasciato le mani di A1. La violazione di B1 viene fischiata e il tiro libero di A1 è fallito.

Interpretazione:

- (a) La sospensione o sostituzione non può essere accordata.
- (b), (c) e (d) La sospensione o sostituzione è accordata immediatamente.
- (e) Un ulteriore tiro libero è accordato ad A1 e, se realizzato, la sospensione o sostituzione verrà accordata immediatamente.

18/19-9 Precisazione - Se, dopo una richiesta di sospensione, viene commesso un fallo da una qualsiasi delle due squadre, la sospensione non deve iniziare finché l'arbitro non abbia completato la comunicazione al tavolo relativa a quel fallo. Nel caso di un 5° fallo commesso da un giocatore, la comunicazione include la necessaria procedura di sostituzione. Una volta terminata la procedura, il minuto di sospensione avrà inizio quando l'arbitro fischia ed effettua la segnalazione per la sospensione.

18/19-10 Esempio: L'allenatore A richiede una sospensione, dopodiché B1 commette il suo 5° fallo.

Interpretazione: L'opportunità per il minuto di sospensione non deve iniziare fino a che non sia stata completata tutta la segnalazione al tavolo degli ufficiali di campo relativa al fallo e non sia entrato in gioco un sostituto per B1.

18/19-11 Esempio: L'allenatore A richiede una sospensione, dopodiché un qualsiasi giocatore commette un fallo.

Interpretazione: Se le squadre sono a conoscenza che una sospensione è stata richiesta, sarà loro permesso di recarsi alle rispettive panchine, anche se la sospensione non è ancora formalmente iniziata.

18/19-12 Precisazione - Gli Artt. 18 e 19 chiariscono l'inizio e la fine di un'opportunità di sostituzione o di sospensione. Gli allenatori che richiedono una sostituzione o una sospensione devono essere a

conoscenza di queste limitazioni, altrimenti la sostituzione o la sospensione non sarà concessa immediatamente.

18/19-13 Esempio: Un'opportunità di sostituzione o di sospensione è appena terminata quando l'allenatore A corre al tavolo degli ufficiali di campo, richiedendo ad alta voce una sostituzione o una sospensione. Il segnapunti reagisce ed aziona erroneamente il segnale acustico. L'arbitro fischia ed interrompe la gara.

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

18/19-14 Esempio: Una violazione per interferenza sul tentativo di realizzazione o interferenza sul canestro avviene in un momento qualsiasi della gara. Sostituiti di una o ambedue le squadre sono in attesa al tavolo degli ufficiali di campo per entrare in gioco oppure una richiesta di sospensione è stata avanzata da una qualsiasi delle due squadre.

Interpretazione: La violazione determina una situazione di palla morta e cronometro fermo. Sostituzioni o sospensioni saranno accordate.

18/19-15 Precisazione - Ogni sospensione deve durare 1 minuto. Le squadre devono far ritorno prontamente sul terreno dopo che l'arbitro fischia ed invita le squadre a rientrare. A volte una squadra prolunga la sospensione oltre il minuto, guadagnandone con l'estensione un vantaggio e causando inoltre un ritardo del gioco. Un richiamo a quella squadra dovrà essere effettuato dall'arbitro. Se quella squadra non risponde al richiamo, una ulteriore sospensione potrà essere assegnata alla squadra responsabile. Se la squadra non ha più sospensioni a disposizione, un fallo tecnico per ritardo nella ripresa del gioco può essere sanzionato a carico dell'allenatore, registrato come 'B'.

18/19-16 Esempio: Il periodo per la sospensione si esaurisce e l'arbitro invita la squadra A a tornare sul terreno. L'allenatore A continua a dare istruzioni alla sua squadra, che ancora rimane nell'area della panchina. L'arbitro invita di nuovo la squadra A sul terreno e:

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

Interpretazione:

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

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. 24 Palleggio

24-1 **Precisazione** - Se un giocatore lancia deliberatamente la palla contro un tabellone (senza un tentativo chiaro di tiro a canestro), la cosa deve essere considerata come se il giocatore avesse fatto rimbalzare la palla sul terreno. Se il giocatore ritocca la palla prima che la stessa abbia toccato (o sia stata toccata da) un altro giocatore, la cosa si deve considerare alla stregua di un palleggio.

24-2 **Esempio:** A1 non ha ancora palleggiato, quando egli lancia la palla contro il tabellone e la riprende prima che un altro giocatore l'abbia toccata.

Interpretazione: Dopo aver ripreso la palla, A1 può tirare o passare, ma non può iniziare un nuovo palleggio.

24-3 **Esempio:** Dopo aver terminato un palleggio, in movimento continuo oppure rimanendo fermo, A1 lancia la palla contro il tabellone e la riprende o la tocca prima che la stessa abbia toccato un altro giocatore.

Interpretazione: A1 ha commesso una violazione di doppio palleggio.

24-4 **Esempio:** A1 palleggia e poi compie un arresto.

(a) A1 perde l'equilibrio e senza muovere il piede perno tocca il terreno con la palla una volta o due, mentre tiene la palla con le due mani.

(b) A1 lancia la palla da una mano all'altra senza muovere il piede perno.

Interpretazione: In ambedue i casi l'azione è legale, poiché A1 non ha mosso il suo piede perno.

24-5 **Esempio:** A1 inizia il suo palleggio:

(a) lanciando la palla oltre il suo avversario.

(b) lanciando la palla alcuni metri lontano da sé.

La palla tocca il terreno di gioco, dopodiché A1 continua il suo palleggio.

Interpretazione: In ambedue i casi l'azione è legale, poiché la palla ha toccato il terreno prima che A1 toccasse la palla di nuovo nel suo palleggio.

Art. 25 Passi

25-1 **Precisazione** - E' legale per un giocatore, disteso sul terreno di gioco, ottenere il controllo della palla. Analogamente non commette violazione un giocatore che, mentre trattiene la palla, cada sul terreno. Inoltre, nel caso di una sua caduta, è legale per un giocatore una breve scivolata. Se, tuttavia, poi il giocatore si rotola o tenta di alzarsi mentre trattiene la palla si verificherà una violazione.

25-2 **Esempio:** A1, mentre trattiene la palla, perde l'equilibrio e cade sul terreno.

Interpretazione: L'azione di A1 del cadere involontariamente sul terreno è legale.

25-3 **Esempio:** Mentre è disteso sul terreno di gioco, A1 acquisisce il controllo della palla. Poi A1:

(a) passa la palla a A2.

(b) inizia un palleggio mentre è ancora disteso sul terreno.

(c) tenta di alzarsi mentre ancora trattiene la palla.

Interpretazione:

In (a) e (b) l'azione di A1 è legale.

In (c) si verifica una violazione di passi.

25-4 **Esempio:** Mentre trattiene la palla, A1 cade a terra ed il proprio slancio lo fa scivolare.

Interpretazione: L'azione involontaria dello scivolare di A1 non costituisce violazione. Tuttavia, si verifica una violazione di passi se A1 poi rotola o tenta di alzarsi, mentre ancora trattiene la palla.

25-5 **Precisazione** - Se un giocatore subisce fallo in atto di tiro dopodiché realizza mentre commette una violazione di passi, il canestro non è valido e saranno assegnati tiri liberi.

25-6 **Esempio:** A1 ha iniziato il suo atto di tiro penetrando a canestro, avendo la palla tra le mani. Nel suo movimento continuo A1 subisce fallo da B1, dopodiché commette violazione di passi e la palla entra nel canestro.

Interpretazione: Il canestro non sarà valido. A1 ha diritto a 2 o 3 tiri liberi.

Art. 28 8 Secondi

28-1 **Precisazione** - L'applicazione di questa regola si basa solamente sul conteggio individuale degli 8 secondi da parte di un arbitro. Nel caso si verifichi una discrepanza tra il numero dei secondi conteggiati dall'arbitro e quelli mostrati sull'apparecchio dei 24", la decisione dell'arbitro deve avere la precedenza.

28-2 **Esempio:** A1 palleggia nella sua zona di difesa, quando l'arbitro fischia una violazione degli 8 secondi. Il display dell'apparecchio dei 24" segnala che sono passati solo 7 secondi.

Interpretazione: La decisione dell'arbitro è corretta. L'arbitro è il solo autorizzato a decidere quando termina il periodo degli 8 secondi.

28-3 **Precisazione** - Il conteggio degli 8 secondi nella zona di difesa viene fermato a causa di una situazione di salto a due. Se la risultante rimessa per possesso alternato viene assegnata alla squadra che era in controllo della palla, quella squadra avrà a disposizione solo il tempo rimanente sul periodo degli 8 secondi.

28-4 **Esempio:** La squadra A ha avuto il controllo della palla per 5 secondi nella propria zona di difesa quando si verifica una palla trattenuta. La squadra A ha diritto alla successiva rimessa per possesso alternato.

Interpretazione: La squadra A avrà a disposizione solo 3 secondi per portare la palla nella propria zona di attacco.

28-5 **Precisazione** - Durante un palleggio dalla zona di difesa alla zona d'attacco, la palla è considerata pervenuta in zona d'attacco quando ambedue i piedi del palleggiatore e la palla sono completamente a contatto con la zona d'attacco.

28-6 **Esempio:** A1 è posizionato a cavallo della linea centrale. Egli riceve la palla da A2 che si trova nella zona di difesa. A1 poi passa la palla di nuovo ad A2 che è ancora nella zona di difesa della sua squadra.

Interpretazione: Azione legale. A1 non ha ambedue i piedi completamente a contatto con la zona d'attacco ed è quindi autorizzato a passare la palla nella propria zona di difesa. Il conteggio degli 8 secondi deve continuare.

28-7 **Esempio:** A1 palleggia dalla sua zona di difesa ed arresta il palleggio mentre si trova a cavallo della linea centrale, trattenendo la palla. Dopo ciò A1 passa la palla ad A2 che si trova ugualmente a cavallo della linea centrale.

Interpretazione: Azione legale. A1 non ha ambedue i piedi completamente a contatto con la zona d'attacco ed è quindi autorizzato a passare la palla ad A2, che ugualmente non è in zona d'attacco. Il conteggio degli 8 secondi deve continuare.

28-8 **Esempio:** A1 palleggia dalla sua zona di difesa ed ha un piede (ma non entrambi) già in zona d'attacco. A1 poi passa la palla ad A2, il quale si trova a cavallo della linea centrale. A2 poi inizia a palleggiare la palla nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Azione legale. A1 non ha ambedue i piedi completamente a contatto con la sua zona d'attacco e quindi è autorizzato a passare la palla ad A2, che ugualmente non è in zona d'attacco. Dopo ciò, A2 è autorizzato a palleggiare la palla nella sua zona di difesa. Il conteggio degli 8 secondi deve continuare.

28-9 **Esempio:** A1 palleggia dalla sua zona di difesa ed arresta il suo movimento in avanti senza interrompere il palleggio mentre:

(a) E' a cavallo della linea centrale.

(b) Ambedue i piedi sono in zona d'attacco, ma la palla è palleggiata in zona di difesa.

(c) Ambedue i piedi sono in zona di difesa, ma la palla è palleggiata in zona d'attacco.

(d) Ambedue i piedi sono in zona d'attacco mentre la palla viene palleggiata in zona di difesa, dopodiché A1 riporta ambedue i piedi nella sua zona di difesa.

Interpretazione: In tutti i casi, il palleggiatore A1 continua ad essere considerato in zona di difesa fino a che ambedue i piedi e la palla non siano completamente a contatto con la zona d'attacco. Il conteggio degli 8 secondi deve continuare in ogni situazione.

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.

28-11 Esempio: A1 palleggia da 4 secondi nella sua zona di difesa quando inizia una rissa. I sostituti A7 e B9 vengono espulsi per essere entrati sul terreno di gioco. Le sanzioni uguali saranno cancellate ed il gioco sarà ripreso con una rimessa di A2 dalla linea centrale estesa opposta al tavolo. A2 passa la palla a A3 nella sua zona di difesa.

Interpretazione: La squadra A ha 4 secondi per far pervenire la palla nella sua zona di attacco.

28-12 Esempio: La squadra A è in controllo di palla nella sua zona di difesa. Trascorsi 6 secondi nel periodo degli 8 secondi, avviene un doppio fallo in:

- (a) zona di difesa
- (b) zona d'attacco.

Interpretazione:

- (a) Il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra A in zona di difesa dal punto più vicino all'infrazione con 2 secondi a disposizione per far pervenire la palla nella sua zona di attacco.
- (b) Il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra A in zona d'attacco dal punto più vicino all'infrazione.

28-13 Esempio: A1 sta palleggiando da 4 secondi nella sua zona di difesa quando B1 devia la palla fuori campo.

Interpretazione: Il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra A in zona di difesa squadra con 4 secondi per far pervenire la palla nella sua zona di attacco.

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 periodo 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.

28-16 Precisazione - A seguito della violazione al periodo degli 8 secondi, il punto di rimessa sarà determinato dalla posizione della palla al momento in cui la violazione avviene.

28-17 Esempio: Il periodo degli 8 secondi per la squadra A si esaurisce ed una violazione è fischiata quando

- (a) la squadra A è in controllo di palla nella sua zona di difesa.
- (b) la palla è in volo per un passaggio di A1 dalla sua zona di difesa verso la zona d'attacco.

Interpretazione: La rimessa della squadra B è amministrata nella sua zona d'attacco nel punto più vicino

- (a) alla posizione della palla al momento in cui la violazione è avvenuta, eccetto direttamente dietro il tabellone.

- (b) alla linea centrale.

Art. 29/50 24 Secondi

29/50-1 Precisazione - Un tiro a canestro su azione viene effettuato vicino al termine del periodo di 24" ed il segnale viene attivato mentre la palla è in aria. Se la palla non colpisce l'anello, si verifica una violazione a meno che gli avversari non abbiano guadagnato un chiaro ed immediato controllo della palla. La palla verrà assegnata agli avversari per una rimessa dal punto più vicino a quello in cui il gioco è stato fermato dagli arbitri, ma non direttamente dietro il tabellone.

29/50-2 Esempio: La palla è in aria per un tiro a canestro di A1 quando suona il segnale dell'apparecchio dei 24". La palla tocca il tabellone e dopo rotola sul terreno, dove viene toccata da B1, poi da A2 e infine controllata da B2.

Interpretazione: Questa è una violazione dei 24 secondi, poiché la palla non ha toccato l'anello e dopo non c'è stato un immediato e chiaro controllo di palla da parte degli avversari.

29/50-3 Esempio: Su un tiro a canestro di A1, la palla tocca il tabellone, ma non tocca l'anello. Sul rimbalzo la palla viene poi toccata, ma non controllata, da B1 dopodiché viene controllata da A2. In questo momento suona il segnale dell'apparecchio dei 24".

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

29/50-4 Esempio: Alla fine del periodo di 24 secondi, A1 tira a canestro. Il tiro viene legalmente stoppato da B1 e dopo suona il segnale dell'apparecchio dei 24". Dopo il segnale, B1 commette fallo su A1.

Interpretazione: Si è verificata una violazione dei 24 secondi. Il fallo di B1 sarà ignorato a meno che non sia un fallo tecnico, un antisportivo o da espulsione.

29/50-5 Esempio: Un tiro a canestro di A1 è in aria quando suona il segnale dell'apparecchio dei 24". La palla non colpisce l'anello e immediatamente dopo viene fischiata una palla trattenuta tra A2 e B2.

Interpretazione: Si è verificata una violazione dei 24 secondi. La squadra B non ha ottenuto un immediato e chiaro controllo della palla.

29/50-6 Esempio: A1 effettua un tiro a canestro. Mentre la palla è in aria, l'apparecchio dei 24" suona. La palla manca l'anello ed è poi toccata da B1 che ne causa l'uscita nel fuori campo.

Interpretazione: Si è verificata una violazione dei 24 secondi poiché la squadra B non ha ottenuto un chiaro controllo della palla.

29/50-7 Precisazione - Se il segnale dei 24" suona in una situazione in cui, a giudizio degli arbitri, gli avversari abbiano guadagnato un chiaro ed immediato controllo della palla, il segnale dovrà essere ignorato ed il gioco dovrà proseguire.

29/50-8 Esempio: Vicino al termine del periodo dei 24", un passaggio di A1 è mancato da A2 (ambedue i giocatori si trovano in zona d'attacco) e la palla rotola nella zona di difesa della squadra A. Prima che B1 acquisisca il controllo della palla con un percorso libero verso canestro, il segnale dei 24" suona.

Interpretazione: Se B1 ottiene un chiaro ed immediato controllo della palla, il segnale dovrà essere ignorato ed il gioco dovrà proseguire.

29/50-9 Precisazione - Se una rimessa per possesso alternato viene assegnata alla squadra che aveva il controllo della palla, quella squadra avrà a disposizione solo il tempo residuo del periodo dei 24" al momento in cui si è verificata la situazione di salto a due.

29/50-10 Esempio: La squadra A è in controllo di palla con 10 secondi residui nel periodo di 24", quando si verifica una palla trattenuta. Viene assegnata una rimessa per possesso alternato:

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

Interpretazione:

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

29/50-11 Esempio: La squadra A è in controllo di palla con 10 secondi residui nel periodo di 24", quando la palla esce nel fuori campo. Gli arbitri non riescono a concordare se sia stato A1 o B1 l'ultimo a toccare la palla prima che uscisse fuori campo. Viene sanzionata una situazione di salto a due ed assegnata una rimessa per possesso alternato:

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

Interpretazione:

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

29/50-12 Precisazione - Se il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo o una violazione (non per essere la palla finita fuori campo) commessa dalla squadra non in controllo di palla ed il possesso della palla è assegnato alla stessa squadra che precedentemente lo deteneva in zona d'attacco, l'apparecchio dei 24" deve essere resettato come segue:

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

29/50-13 Esempio: B1 causa una violazione di fuori campo nella zona d'attacco della squadra A. Il display dei 24" indica 8 secondi.

Interpretazione: La squadra A avrà soltanto 8 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

29/50-14 Esempio: A1 è in palleggio nella sua zona d'attacco e subisce fallo da B1. Questo è il secondo fallo della squadra B nel periodo. L'apparecchio dei 24" indica 3 secondi.

Interpretazione: La squadra A avrà 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

29/50-15 Esempio: Con 4 secondi residui sull'apparecchio dei 24", la squadra A è in controllo di palla nella sua zona d'attacco, quando:

- (a) A1
 - (b) B1
- appare infortunato e gli arbitri interrompono il gioco.

Interpretazione: La squadra A avrà

- (a) 4 secondi
 - (b) 14 secondi
- a disposizione sull'apparecchio dei 24".

29/50-16 Esempio: A1 effettua un tiro a canestro su azione. Mentre la palla è in aria, un doppio fallo viene fischiato contro A2 e B2 con 6 secondi residui sull'apparecchio dei 24". La palla non entra nel canestro. La freccia di possesso alternato indica il prossimo possesso a favore della squadra A.

Interpretazione: La squadra A avrà 6 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

29/50-17 Esempio: Con 5 secondi residui sull'apparecchio dei 24", A1 palleggia quando viene fischiato un fallo tecnico contro B1 seguito da un fallo tecnico a carico dell'allenatore della squadra A.

Interpretazione: Dopo la cancellazione delle sanzioni uguali, il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra A con 5 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

29/50-18 Esempio: Con

- (a) 16 secondi
 - (b) 12 secondi
- residui sull'apparecchio dei 24", B1 nella sua zona di difesa deliberatamente calcia la palla con il piede oppure colpisce la palla con il pugno.

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

- (a) 16 secondi
 - (b) 14 secondi
- a disposizione sull'apparecchio dei 24".

29/50-19 Esempio: Durante una rimessa in gioco di A1, B1 nella propria zona di difesa mette le braccia al di là della linea perimetrale e devia il passaggio di A1 con
(a) 19 secondi
(b) 11 secondi
residui sull'apparecchio dei 24".

Interpretazione: Violazione di B1. Dopo la rimessa in gioco nella zona d'attacco la squadra A avrà
(a) 19 secondi
(b) 14 secondi
a disposizione sull'apparecchio dei 24".

29/50-20 Esempio: A1 è in palleggio nella sua zona di attacco, quando B2 commette un fallo antisportivo su A2 con 6 secondi residui sull'apparecchio dei 24".

Interpretazione: Indipendentemente se i tiri liberi siano realizzati o meno, alla squadra A sarà concessa una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa opposta al tavolo. La squadra A avrà a disposizione un nuovo periodo di 24". La stessa interpretazione è valida per un fallo tecnico o da espulsione.

29/50-21 Precisazione - Se il gioco viene fermato da un arbitro per una qualsiasi valida ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre e se, a giudizio degli arbitri, gli avversari venissero messi in svantaggio, l'apparecchio dei 24" dovrà continuare per il tempo residuo al momento dell'interruzione.

29/50-22 Esempio: Con 0:25 da giocare nell'ultimo periodo 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.

29/50-23 Esempio: Dopo un tiro a canestro su azione di A1, la palla rimbalza dall'anello ed è poi controllata da A2. 9 secondi più tardi l'apparecchio dei 24" suona per errore. Gli arbitri interrompono il gioco.

Interpretazione: La squadra A in controllo di palla verrebbe svantaggiata se questa fosse una violazione di 24". Dopo essersi consultati con il commissario di gara e l'operatore dei 24", gli arbitri riprendono il gioco con una rimessa per la squadra A con 5 secondi residui sull'apparecchio dei 24".

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.

29/50-25 Precisazione - Una rimessa in gioco risultante da una sanzione per fallo tecnico, antisportivo o da espulsione sarà sempre amministrata dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo, e l'apparecchio dei 24" sarà resettato per un nuovo periodo di 24 secondi. Ciò si applica anche quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed in ogni tempo supplementare, ignorando se alla squadra in attacco sia stata accordata o meno una sospensione.

29/50-26 Esempio: Con 1:12 da giocare nell'ultimo periodo della gara, A1 palleggia in zona d'attacco con 6 secondi residui sull'apparecchio dei 24", quando:

- (a) B1 commette un fallo antisportivo
- (b) L'allenatore B commette un fallo tecnico.

A questo punto, una sospensione è accordata indifferentemente all'allenatore A oppure B.

Interpretazione: Indipendentemente che i tiri liberi siano realizzati o meno e chiunque dei due allenatori abbia richiesto la sospensione, alla squadra A sarà concessa una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo. La squadra A avrà inoltre diritto ad un nuovo periodo di 24 secondi.

29/50-27 Precisazione - Quando un tiro a canestro è stato effettuato e poi viene fischiato un fallo difensivo, l'apparecchio dei 24" sarà resettato come segue:

- Se 14 secondi o più apparivano sul display dei 24" al momento in cui il gioco è stato fermato, l'apparecchio dei 24" non sarà resettato, ma continuerà per il tempo residuo.
- Se 13 secondi o meno apparivano sul display dei 24" al momento in cui il gioco è stato fermato, l'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi.

29/50-28 Esempio: Con 10 secondi residui sull'apparecchio dei 24", A1 effettua un tentativo di tiro a canestro. Mentre la palla è in volo, B2 commette un fallo su A2. Si tratta del 2° fallo di squadra B nel periodo. La palla:

- (a) Entra nel canestro.
- (b) Colpisce l'anello, ma non entra nel canestro.

Interpretazione:

- (a) Il canestro di A1 è valido e la palla sarà concessa alla squadra A per una rimessa in gioco dal punto più vicino all'infrazione, con 14 secondi residui sull'apparecchio dei 24".
- (b) La palla sarà concessa alla squadra A per una rimessa in gioco dal punto più vicino all'infrazione, con 14 secondi residui sull'apparecchio dei 24".

29/50-29 Esempio: Con 17 secondi residui sull'apparecchio dei 24", A1 effettua un tentativo di tiro a canestro. Mentre la palla è in volo, B2 commette un fallo su A2. Si tratta del 2° fallo di squadra B nel periodo. La palla:

- (a) Entra nel canestro.
- (b) Colpisce l'anello, ma non entra nel canestro.

Interpretazione:

- (a) Il canestro di A1 è valido e la palla sarà concessa alla squadra A per una rimessa in gioco dal punto più vicino all'infrazione, con 14 secondi residui sull'apparecchio dei 24".
- (b) La palla sarà concessa alla squadra A per una rimessa in gioco dal punto più vicino all'infrazione, con 17 secondi residui sull'apparecchio dei 24".

29/50-30 Esempio: A1 effettua un tentativo di tiro a canestro. Mentre la palla è in aria, suona il segnale dell'apparecchio dei 24" e poi B2 commette un fallo su A2. Si tratta del 2° fallo di squadra B nel periodo. La palla:

- (a) Entra nel canestro.
- (b) Colpisce l'anello, ma non entra nel canestro.

Interpretazione:

- (a) Il canestro di A1 è valido e la palla sarà concessa alla squadra A per una rimessa in gioco dal punto più vicino all'infrazione, con 14 secondi residui sull'apparecchio dei 24".
- (b) La palla sarà concessa alla squadra A per una rimessa in gioco dal punto più vicino all'infrazione, con 14 secondi residui sull'apparecchio dei 24".

29/50-31 Esempio: Con 10 secondi residui sull'apparecchio dei 24", A1 effettua un tentativo di tiro a canestro. Mentre la palla è in volo, B2 commette un fallo su A2. Si tratta del 5° fallo di squadra B nel periodo. La palla:

- (a) Entra nel canestro.
- (b) Colpisce l'anello, ma non entra nel canestro.

Interpretazione:

- (a) Il canestro di A1 è valido e 2 tiri liberi saranno concessi ad A2.
- (b) 2 tiri liberi saranno concessi ad A2.

29/50-32 Esempio: A1 effettua un tentativo di tiro a canestro. Mentre la palla è in aria il segnale dell'apparecchio dei 24" suona e poi B2 commette un fallo su A2. Si tratta del 5° fallo di squadra B nel periodo. La palla:

- (a) Entra nel canestro.

(b) Colpisce l'anello, ma non entra nel canestro.

Interpretazione:

(a) Il canestro di A1 è valido e 2 tiri liberi saranno concessi ad A2.

(b) 2 tiri liberi saranno concessi ad A2.

29/50-33 Precisazione - Dopo che la palla ha toccato per una qualsiasi ragione l'anello del canestro avversario, l'apparecchio dei 24" dovrà essere resettato a 14 secondi, se la squadra che riconquista il controllo della palla è la stessa che ne aveva il controllo prima che essa toccasse l'anello.

29/50-34 Esempio: Su un passaggio di A1 a A2, la palla tocca B2 dopodiché essa tocca l'anello. A3 ottiene il controllo della palla.

Interpretazione: L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi non appena A3 ottiene il controllo della palla.

29/50-35 Esempio: A1 effettua un tiro a canestro su azione con:

(a) 4 secondi

(b) 20 secondi

residui sull'apparecchio dei 24". La palla tocca l'anello, rimbalza e A2 ottiene il controllo della palla.

Interpretazione: In ambedue i casi l'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi indifferentemente se A2 ottenga il controllo della palla in zona d'attacco o di difesa.

29/50-36 Esempio: A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello. B1 tocca la palla e poi A2 ottiene il controllo della palla.

Interpretazione: L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi non appena A2 ottiene il controllo della palla.

29/50-37 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.

29/50-38 Esempio: Vicino allo scadere del periodo dei 24 secondi, A1 tira la palla verso l'anello al fine di far resettare l'apparecchio dei 24". La palla tocca l'anello. B1 tocca la palla che poi finisce fuori campo nella zona di difesa della squadra A.

Interpretazione: Rimessa in gioco per la squadra A nella sua zona di difesa. L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi.

29/50-39 Esempio: A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello. A2 colpisce la palla e poi A3 ottiene il controllo della palla.

Interpretazione: L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi non appena A3 ottiene il controllo della palla in un qualsiasi punto del terreno di gioco.

29/50-40 Esempio: A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello e sul rimbalzo B2 commette fallo su A2. Questo è il 3° fallo della squadra B nel periodo.

Interpretazione: Rimessa in gioco per la squadra A dal punto più vicino all'infrazione. L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi.

29/50-41 Esempio: A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla entra nel canestro ed ora B2 commette fallo su A2. Questo è il 3° fallo della squadra B nel periodo.

Interpretazione: Rimessa in gioco per la squadra A dal punto più vicino all'infrazione. L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi.

29/50-42 Esempio: A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello e sul rimbalzo è fischiata una palla trattenuta tra A2 e B2. La freccia di possesso alternato è a favore della squadra A.

Interpretazione: Rimessa in gioco per la squadra A dal punto più vicino a dove si è verificata la situazione di palla trattenuta. L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi.

29/50-43 Esempio: A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla si blocca tra anello e tabellone. La freccia di possesso alternato è a favore della squadra A. L'apparecchio dei 24" indica 8 secondi.

Interpretazione: Rimessa in gioco per la squadra A dalla linea di fondo vicino al tabellone. L'apparecchio dei 24" continuerà con 8 secondi.

29/50-44 Esempio: A1 passa la palla per un alley-hoop a A2. La palla viene mancata da A2 e tocca l'anello dopodiché A3 ottiene il controllo della palla.

Interpretazione: L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi non appena A3 ottiene il controllo della palla. Se A3 tocca la palla nella sua zona di difesa, questa è una violazione per ritorno della palla in zona di difesa.

29/50-45 Esempio: Dopo un rimbalzo difensivo, A1 vuole passare la palla a A2. B1 caccia via la palla dalle mani di A1. La palla poi colpisce l'anello ed è presa da B2.

Interpretazione: Poiché la palla non è in controllo della stessa squadra che ne aveva il controllo prima che essa toccasse l'anello, **la squadra B avrà a disposizione un nuovo periodo di 24".**

29/50-46 Precisazione - Ogniquale volta una squadra ottiene il controllo di una palla viva, indifferentemente in zona d'attacco o di difesa, e rimangono 14 secondi o meno sul cronometro di gara, l'apparecchio dei 24" dovrà essere spento.

29/50-47 Esempio: La squadra A ottiene un nuovo controllo di palla con 12 secondi residui sul cronometro di gara.

Interpretazione: L'apparecchio dei 24" dovrà essere spento.

29/50-48 Esempio: Con 18 secondi sul cronometro di gara e 3 secondi sul display dei 24", il giocatore B1 nella propria zona difensiva deliberatamente calcia la palla.

Interpretazione: Il gioco sarà ripreso con una rimessa in gioco per la squadra A nella sua zona d'attacco con 18 secondi sul cronometro di gara e 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-49 Esempio: Con 7 secondi sul cronometro di gara e 3 secondi sul display dei 24", il giocatore B1 nella propria zona difensiva deliberatamente calcia la palla.

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

29/50-50 Esempio: Con 23 secondi sul cronometro di gara la squadra A ottiene un nuovo controllo di palla. Con 19 secondi sul cronometro di gara, A1 effettua un tiro a canestro. La palla tocca l'anello e A2 prende il rimbalzo.

Interpretazione: L'apparecchio dei 24" non sarà fatto partire quando la squadra A originalmente ottiene il controllo della palla. Comunque, esso sarà resettato a 14 secondi non appena A2 ottiene il controllo della palla poiché sul cronometro di gara appaiono ancora più di 14 secondi.

29/50-51 Esempio: Con 58 secondi residui sul cronometro di gara nel 4° periodo, A1 subisce fallo nella sua zona di difesa da B1. La squadra A ha 19 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 con 19 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-52 Esempio: Con 58 secondi residui sul cronometro di gara nel 4° periodo, A1 subisce fallo nella sua zona di difesa da B1. La squadra A ha 19 secondi residui sull'apparecchio dei 24". Questo è il 3° fallo della squadra B nel periodo. Alla squadra B è concessa una sospensione.

Interpretazione: Il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra A nella sua zona di difesa con un nuovo periodo di 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-53 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

30-1 Precisazione - Mentre si trova in aria, un giocatore mantiene lo stesso status relativo al punto del terreno di gioco acquisito prima di saltare. A volte, quando un giocatore in aria salta dalla propria zona d'attacco ed acquisisce il controllo della palla mentre è ancora in volo, egli è il primo giocatore a stabilire il controllo della palla per la propria squadra.

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

30-2 Esempio: Nella zona di difesa della squadra A, A1 tenta un passaggio in contropiede per A2 in zona d'attacco. B1 salta dalla zona d'attacco della squadra B, acquisisce la palla mentre è in aria ed atterra:

(a) con ambedue i piedi nella sua zona di difesa.

(b) a cavallo della linea centrale.

(c) a cavallo della linea centrale e poi palleggia o passa la palla nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Non si è verificata alcuna violazione. Quando B1 ha stabilito il nuovo controllo di palla per la squadra B, mentre era in aria, la sua posizione relativamente a zona di difesa/zona d'attacco non poteva essere definita, finché ambedue i piedi di B1 non fossero tornati sul terreno. In tutti i casi, B1 è legalmente nella sua zona di difesa.

30-3 Esempio: Sul salto a due d'inizio gara tra A1 e B1, la palla è stata legalmente giocata quando il giocatore A2 salta dalla sua zona d'attacco, acquisisce la palla mentre è in aria ed atterra:

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

Interpretazione: Non si è verificata alcuna violazione. A2 ha stabilito il primo controllo di palla per la squadra A mentre era in volo. In tutti i casi, A2 è legalmente nella sua zona di difesa.

30-4 Esempio: A1, incaricato della rimessa in zona d'attacco, tenta di passare la palla ad A2. Questi salta dalla sua zona d'attacco, acquisisce la palla mentre è in aria e ritorna sul terreno:

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

Interpretazione: Violazione della squadra A. A1 ha stabilito il controllo di palla per la squadra A in zona d'attacco prima che A2 si impossessasse della palla, mentre era in volo, ed atterrasse nella sua zona di difesa. In tutti i casi, A2 è tornato illegalmente in zona di difesa.

30-5 Esempio: A1 si trova a cavallo della linea centrale per iniziare il 2° periodo e passa la palla a A2. Questi salta dalla sua zona d'attacco, acquisisce la palla mentre è in aria e ritorna sul terreno:

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

Interpretazione: Violazione della squadra A. A1 ha stabilito il controllo di palla per la squadra A. A2 saltando dalla sua zona d'attacco e prendendo la palla, mentre era in volo, ha stabilito il controllo di palla per la squadra A in zona d'attacco. In tutti i casi atterrando nella sua zona di difesa, A2 ha determinato il ritorno illegale della palla in zona di difesa.

30-6 Esempio: A1, incaricato della rimessa in zona di difesa, tenta di passare la palla ad A2 nella sua zona di attacco. B1 salta dalla sua zona d'attacco, acquisisce la palla mentre è in volo e, prima di atterrare nella sua zona di difesa, passa la palla a B2 nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Violazione della squadra B per ritorno illegale della palla in 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.

30-9 Esempio: A1 è posizionato con ambedue i piedi in zona difesa 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 di difesa. Sul passaggio, la palla tocca il terreno in zona d'attacco prima di toccare A2.

Interpretazione: Azione legale. Non è avvenuta alcuna violazione per ritorno della palla in zona di difesa poiché nessun giocatore A con la palla è stato in zona d'attacco. Comunque, essendo la palla pervenuta in zona d'attacco, il conteggio degli 8 secondi si è interrotto nel momento in cui la palla ha toccato il terreno in zona d'attacco. Un nuovo periodo di 8 secondi sarà iniziato nel momento in cui A2 tocca la palla.

30-10 Esempio: A1 dalla zona di difesa passa la palla verso la sua zona d'attacco. La palla viene deviata da un arbitro posizionato sul terreno di gioco con ambedue i piedi a cavallo della linea centrale e viene poi toccata da A2 che si trova ancora nella sua zona di difesa..

Interpretazione: Azione legale. Nessuna violazione poiché nessun giocatore della squadra A con la palla è stato in zona d'attacco. Tuttavia, essendo la palla pervenuta in zona d'attacco, il conteggio degli 8 secondi si è interrotto nel momento in cui la palla ha toccato l'arbitro. Un nuovo periodo di 8 secondi sarà iniziato nel momento in cui A2 tocca la palla.

30-11 Esempio: La squadra A è in controllo della palla in zona d'attacco, quando questa viene toccata da A1 e B1 contemporaneamente e poi finisce nella zona di difesa della squadra A, dove viene toccata per primo da A2.

Interpretazione: La squadra A ha causato un illegale ritorno della palla in zona di difesa.

30-12 Esempio: Sulla rimessa in gioco dalla linea centrale a seguito di fallo antisportivo, A1 passa la palla a A2. A2 salta sopra la linea centrale, prende la palla con il suo piede sinistro in zona d'attacco e con il piede destro ancora sollevato. Poi egli poggia il piede destro nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Azione legale. Soltanto dopo aver toccato la zona d'attacco con ambedue i piedi A2 stabilisce il controllo di palla nella sua zona d'attacco.

30-13 Esempio: Sulla rimessa in gioco nella sua zona d'attacco, A1 passa la palla a A2. A2 salta sopra la linea centrale, prende la palla con il suo piede sinistro in zona d'attacco e con il piede destro ancora sollevato. Poi egli poggia il piede destro nella sua zona di difesa.

Interpretazione: A2 ha causato un illegale ritorno della palla in zona di difesa, poiché A1, incaricato della rimessa, aveva già stabilito il controllo di palla per la squadra A in zona d'attacco.

Art. 31 Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro

31-1 Precisazione - Quando la palla è al di sopra dell'anello durante un tentativo di tiro su azione o di tiro libero, si verifica una interferenza se un giocatore attraversa il canestro da sotto e tocca la palla.

31-2 Esempio: Sull'ultimo o unico tiro libero effettuato da A1:

(a) prima che la palla abbia toccato l'anello,

(b) dopo che la palla ha toccato l'anello ed ha ancora la possibilità di entrare nel canestro, B1 attraversa il canestro da sotto e tocca la palla.

Interpretazione: Violazione di B1 per aver toccato la palla illegalmente.

(a) Ad A1 verrà assegnato 1 punto ed un fallo tecnico sanzionato a carico di B1.

(b) Ad A1 verrà assegnato 1 punto, ma nessun fallo tecnico verrà sanzionato a carico di B1.

31-3 Precisazione - Quando la palla è al di sopra dell'anello durante un passaggio o dopo che abbia toccato l'anello, si verifica una interferenza se un giocatore attraversa il canestro da sotto e tocca la palla.

31-4 Esempio: La palla è al di sopra dell'anello, a seguito di un passaggio di A1, quando B1 attraversa il canestro da sotto e tocca la palla.

Interpretazione: Violazione di B1 per interferenza. Alla squadra A saranno assegnati 2 o 3 punti.

- 31-5 Precisazione** - A seguito dell'ultimo o unico tiro libero e dopo che la palla ha toccato l'anello, il tentativo di realizzazione su tiro libero cambia il suo status e diventa un canestro su azione da 2 punti se la palla viene toccata legalmente da un qualunque giocatore prima di entrare nel canestro.
- 31-6 Esempio:** Un ultimo o unico tiro libero di A1 ha toccato l'anello e vi sta rimbalzando sopra. B1 prova a spazzare via la palla, ma questa entra nel canestro.
- Interpretazione:** La palla è stata toccata legalmente. Il tentativo di realizzazione di tiro libero ha cambiato il suo status e verranno assegnati 2 punti alla squadra A.
- 31-7 Precisazione** - Se, durante un tentativo di un tiro su azione, un giocatore tocca la palla mentre questa è in parabola ascendente, si applicano tutte le restrizioni relative all'interferenza sul canestro e sulla palla.
- 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.
- 31-9 Precisazione** - Si verifica una violazione per interferenza se un giocatore provoca una vibrazione del tabellone o dell'anello in modo tale che, a giudizio dell'arbitro, venga impedito alla palla di entrare nel canestro o ne venga determinata l'entrata.
- 31-10 Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro da 3 punti vicino al fine della gara. Mentre la palla è in aria suona il segnale del cronometro di gara per la fine della partita. Dopo il segnale, B1 provoca una vibrazione dell'anello o del tabellone e per questo, a giudizio dell'arbitro, viene impedito alla palla l'entrata nel canestro.
- Interpretazione:** Anche dopo il suono del segnale del cronometro di gara per la fine della partita, la palla rimane viva e quindi si verifica una violazione per interferenza. Vengono assegnati 3 punti alla squadra A.
- 31-11 Precisazione** - Un'interferenza è commessa dal difensore o dall'attaccante durante un tiro a canestro su azione allorché un giocatore tocca il canestro o il tabellone, mentre la palla è a contatto con l'anello ed ha ancora la possibilità di entrare a canestro.
- 31-12 Esempio:** Dopo un tiro a canestro su azione di A1, la palla ha rimbalzato dall'anello e poi di nuovo scende sull'anello. B1 tocca il canestro o il tabellone mentre la palla è a contatto con l'anello.
- Interpretazione:** Violazione di B1. Le restrizioni relative all'interferenza si applicano finché la palla abbia la possibilità di entrare nel canestro.
- 31-13 Precisazione** - Ogniqualvolta ci sono decisioni discordanti degli arbitri oppure le infrazioni alle regole avvengono approssimativamente allo stesso tempo e una delle sanzioni è l'annullamento del canestro realizzato, questa sanzione prevale e nessun punto sarà assegnato.
- 31-14 Esempio:** Un tiro a canestro su azione di A1, nella sua parabola discendente e completamente sopra il livello dell'anello, è toccato contemporaneamente da A2 e B2. La palla poi:
- (a) entra nel canestro.
(b) non entra nel canestro.
- Interpretazione:** In ambedue i casi, nessun punto sarà assegnato. Questa è una situazione di salto a due.

Art. 33 Contatti: Principi generali

33.10 Aree dei semicerchi no-sfondamento

33-1 **Precisazione** - Il proposito della regola del semicerchio no-sfondamento è quello di non premiare un giocatore difensore che abbia preso posizione sotto il proprio canestro allo scopo di guadagnare un fallo d'attacco a carico dell'avversario attaccante che sia in controllo di palla e che stia penetrando a canestro.

Perché la regola del semicerchio no-sfondamento sia applicata:

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

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

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

33-2 **Esempio:** A1 tenta un tiro in sospensione che inizia all'esterno dell'area del semicerchio e cade addosso a B1 che si trova a contatto con l'area del semicerchio.

Interpretazione: L'azione di A1 è legale poiché viene applicata la regola del semicerchio no-sfondamento.

33-3 **Esempio:** A1 è in palleggio lungo la linea di fondo e, dopo aver raggiunto l'area dietro il tabellone, salta in diagonale oppure all'indietro e cade addosso a B1 che è in posizione legale di difesa a contatto con l'area del semicerchio.

Interpretazione: Fallo d'attacco di A1. La regola del semicerchio no-sfondamento non si applica poiché A1 è entrato nell'area del semicerchio no-sfondamento dal terreno di gioco direttamente dietro il tabellone e la sua linea immaginaria estesa.

33-4 **Esempio:** Un tiro a canestro su azione di A1 tocca l'anello e si verifica una situazione di rimbalzo. A2 salta in aria, si impossessa della palla e poi cade addosso a B1 che è in posizione legale di difesa a contatto con l'area del semicerchio.

Interpretazione: Fallo d'attacco di A2. La regola del semicerchio no-sfondamento non si applica.

33-5 **Esempio:** A1 penetra a canestro ed è in atto di tiro. Invece di finalizzare il tiro a canestro, A1 passa la palla a A2 che lo sta seguendo direttamente. Poi A1 cade addosso a B1 che è a contatto con l'area del semicerchio no-sfondamento. Approssimativamente allo stesso tempo A2, con la palla tra le mani, effettua una penetrazione diretta a canestro nel tentativo di realizzare.

Interpretazione: Fallo d'attacco di A1. La regola del semicerchio no-sfondamento non si applica, poiché A1 ha usato illegalmente il proprio corpo per liberare la via del canestro per A2.

33-6 **Esempio:** A1 penetra a canestro ed è in atto di tiro. Invece di finalizzare il tiro a canestro, A1 passa la palla ad A2 che è posizionato nell'angolo del terreno di gioco. Poi A1 cade addosso a B1 che è a contatto con l'area del semicerchio no-sfondamento.

Interpretazione: Azione legale di A1. La regola del semicerchio no-sfondamento viene applicata.

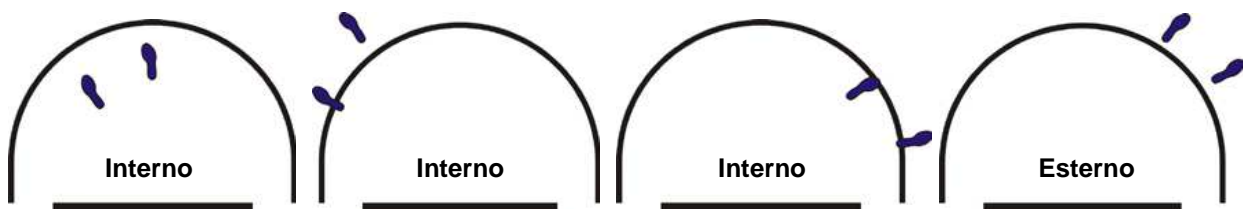


Figura 1 – Posizione di un giocatore interno/esterno all'area del semicerchio no-sfondamento

Art. 35 Doppio fallo

35-1 Precisazione - Ogniquale volta ci sono decisioni discordanti degli arbitri oppure le infrazioni alle regole avvengono approssimativamente allo stesso tempo e una delle sanzioni è l'annullamento del canestro realizzato, questa sanzione prevale e nessun punto sarà assegnato.

35-2 Esempio: Mentre A1 è in atto di tiro, avviene un contatto fisico tra il tiratore A1 e B1. La palla entra nel canestro. L'arbitro guida fischia un fallo in attacco a carico di A1 e quindi il canestro non sarebbe valido. L'arbitro coda fischia un fallo difensivo a carico di B1 e quindi il canestro dovrebbe essere valido.

Interpretazione: Dato che gli arbitri concordano per un doppio fallo, il canestro non sarà valido. Il gioco verrà ripreso con una rimessa per la squadra A dalla linea di tiro libero estesa. La squadra A avrà a disposizione il tempo residuo sull'apparecchio dei 24" secondi, al momento del 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.

35-4 Esempio:

- (a) Mentre lottano per la posizione, A1 e B1 si stanno spingendo l'un l'altro.
- (b) Al rimbalzo A1 e B1 si stanno spingendo l'un l'altro.
- (c) Ricevendo un passaggio da A2, A1 e B1 si stanno spingendo l'un l'altro.

Interpretazione: In ognuna delle 3 situazioni sarà fischiato un doppio fallo. Sulla rimessa in gioco la squadra A avrà a disposizione soltanto il residuo sull'apparecchio dei 24" al momento del doppio fallo.

35-5 Esempio: Dopo un rimbalzo, A1 insulta verbalmente B1 il quale reagisce colpendo A1 con un pugno.

Interpretazione: Questo non è un doppio fallo. Il fallo di A1 è un fallo tecnico e quello di B1 un fallo da espulsione. Il gioco verrà ripreso con 1 tiro libero per la squadra B, seguito da 2 tiri liberi per A1 e possesso palla per la squadra A.

35-6 Esempio: Nel prendere una posizione libera, B1 spinge A1 sanzionato come fallo personale. A1 approssimativamente allo stesso tempo colpisce B1 con un gomito, sanzionato come fallo antisportivo.

Interpretazione: Questo è un doppio fallo. Poiché la squadra A aveva il controllo della palla al momento del doppio fallo, il gioco verrà ripreso con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino all'infrazione. La squadra A avrà a disposizione soltanto il residuo sull'apparecchio dei 24" al momento del doppio fallo.

35-7 Esempio: A1 e B1 si stanno spingendo l'un l'altro e vengono sanzionati falli personali. Si tratta del 2° fallo per la squadra A e del 5° per la squadra B nel periodo.

Interpretazione: Questo è un doppio fallo. Nessun tiro libero sarà concesso. La squadra A avrà a disposizione soltanto il residuo sull'apparecchio dei 24" al momento del doppio fallo.

Art. 36 Fallo tecnico

36-1 Precisazione - Un richiamo ufficiale viene dato ad un giocatore per un'azione o un comportamento che se ripetuto può portare ad un fallo tecnico. Questo avvertimento deve essere comunicato anche all'allenatore di quella squadra e varrà per tutti i componenti di quella squadra, per qualsiasi azione simile per il resto della gara. Un richiamo ufficiale deve essere fatto solo quando il cronometro è fermo e la palla è morta.

36-2 Esempio: Un componente della squadra A riceve un richiamo per:

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

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

36-3 **Precisazione** - Durante un intervallo di gioco viene commesso un fallo tecnico da un componente della squadra autorizzato a giocare e che è in veste di giocatore-allenatore. Il fallo tecnico sarà addebitato come fallo del giocatore e sarà conteggiato tra i falli di squadra del periodo successivo.

36-4 **Esempio:** Il giocatore-allenatore A1 viene punito con fallo tecnico per:

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

Interpretazione: In entrambi i casi, sarà addebitato un fallo tecnico ad A1 come giocatore. Il fallo sarà conteggiato come 1 dei falli di squadra del periodo successivo, così come 1 tra i 5 falli personali del giocatore A1.

36-5 **Precisazione** - Mentre un giocatore è in atto di tiro, agli avversari non sarà permesso di deconcentrare il tiratore con azioni tipo l'agitare una mano(i) per ostruire il campo visivo del tiratore, gridare, battere i piedi pesantemente o battere le mani nella vicinanze del tiratore. Farlo può comportare un fallo tecnico se il tiratore viene svantaggiato dall'azione, oppure un richiamo se il tiratore non viene svantaggiato.

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.

36-7 **Precisazione** - Se gli arbitri scoprono che contemporaneamente più di 5 giocatori della stessa squadra sono sul terreno, l'errore deve essere corretto non appena possibile, senza creare uno svantaggio per gli avversari. Assumendo che gli arbitri e gli ufficiali di campo stiano svolgendo il loro compito correttamente, un giocatore deve essere rientrato o rimasto sul terreno illegalmente. Gli arbitri devono quindi disporre l'uscita immediata di un giocatore dal terreno di gioco ed addebitare un fallo tecnico all'allenatore di quella squadra, registrato come 'B'. L'allenatore è responsabile della verifica del corretto svolgimento di una sostituzione e dell'immediato abbandono del terreno da parte del giocatore sostituito.

36-8 **Esempio:** Durante il gioco, si scopre che la squadra A ha più di 5 giocatori sul terreno.

- (a) Al momento della scoperta, la squadra B (con 5 giocatori) è in controllo della palla.
- (b) Al momento della scoperta, la squadra A (con più di 5 giocatori) è in controllo della palla.

Interpretazione:

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

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

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.

36-10 **Esempio:** Gli arbitri scoprono che A2 è sul terreno come 6° giocatore della squadra A ed interrompono la gara dopo che:

- (a) A2 commette un fallo in attacco.
- (b) A2 realizza un canestro su azione.
- (c) B2 commette un fallo su A2 durante un tiro a canestro non realizzato.

Interpretazione:

- (a) Il fallo di A2 è un fallo di un giocatore.

- (b) Il canestro realizzato da A2 sarà valido.
- (c) Un qualsiasi giocatore della squadra A sul terreno di gioco al momento in cui il fallo è stato fischiato, scelto dal suo allenatore, effettuerà i tiri liberi.

36-11 Precisazione - Dopo che gli sia stato notificato di non essere più autorizzato a giocare per aver commesso il 5° fallo, un giocatore rientra in gioco. L'illegale partecipazione deve essere sanzionata immediatamente non appena scoperta, senza creare uno svantaggio per gli avversari.

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'.

36-13 Precisazione - Dopo essere stato informato di non essere più autorizzato a giocare a causa di un 5° fallo, un giocatore rientra in campo e realizza un canestro su azione, commette un fallo, o subisce un fallo da un avversario prima che venga scoperta la sua partecipazione illegale. Il canestro sarà valido e il fallo dovrà essere considerato come fallo di un giocatore.

36-14 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 dopo che:

- (a) B1 realizza un canestro su azione.
- (b) B1 commette un fallo.
- (c) B1 subisce un fallo da A1 (5° fallo di squadra).

Interpretazione:

- (a) Il canestro realizzato da B1 sarà valido.
 - (b) Il fallo commesso da B1 è un fallo di un giocatore e sarà registrato a referto nello spazio accanto al suo 5° fallo.
 - (c) I due tiri liberi assegnati a B1 saranno effettuati dal suo sostituto.
- In tutti i casi, un fallo tecnico sarà addebitato all'allenatore B, registrato come 'B'.

36-15 Precisazione - Dopo commesso il suo 5° fallo e **non** aver ricevuto informativa di non essere più autorizzato a giocare, un giocatore rimane o rientra in gioco. Quel giocatore dovrà essere tolto dal gioco non appena viene scoperto l'errore senza creare uno svantaggio per gli avversari. Nessuna sanzione sarà applicata per la sua partecipazione illegale. Se quel giocatore realizza un canestro, commette un fallo o subisce un fallo da un avversario, il canestro sarà valido e il fallo sarà considerato fallo di un giocatore.

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.

36-17 Esempio: 10 minuti prima dell'inizio della gara, un fallo tecnico è sanzionato ad A1. Prima dell'inizio gara, l'allenatore B designa B1 ad effettuare 1 tiro libero, anche se B1 non è uno dei 5 giocatori del quintetto iniziale della squadra B.

Interpretazione: Uno dei giocatori indicati come quintetto iniziale della squadra B deve effettuare il tiro libero. Una sostituzione non può essere concessa prima che il tempo di gioco sia iniziato.

36-18 Precisazione - Quando un giocatore cade a terra per simulare un fallo al fine di procurarsi un vantaggio illecito, ottenendo un fallo fischiato ingiustamente contro un avversario o per creare un'atmosfera antisportiva tra gli spettatori verso gli arbitri, tale comportamento dovrà essere considerato antisportivo.

36-19 Esempio: A1 è in penetrazione a canestro quando B1 cade all'indietro a terra senza che alcun contatto sia intervenuto tra questi giocatori oppure dopo un contatto ininfluenza, che è seguito da un teatrale atteggiamento di B1. Un richiamo per tale comportamento è già stato proposto ai giocatori della squadra B, attraverso il suo allenatore.

Interpretazione: Tale comportamento è ovviamente antisportivo e turba il naturale svolgimento della gara. Deve essere sanzionato un fallo tecnico a B1.

36-20 Precisazione - Un serio infortunio può risultare nel caso in cui un eccessivo agitare dei gomiti sia permesso specialmente nelle situazioni di rimbalzo e di marcamento aggressivo. Se tale azione provoca un contatto, potrà essere fischiato un fallo personale. Se l'azione non provoca alcun contatto, potrà essere fischiato un fallo tecnico.

36-21 Esempio: A1 acquisisce il controllo della palla su un rimbalzo e torna sul terreno. A1 è immediatamente marcato aggressivo da B1. Senza contattare B1, A1 agita in maniera eccessiva i gomiti nel tentativo di intimidire B1 oppure di procurarsi spazio sufficiente per girare, passare o palleggiare.

Interpretazione: L'azione di A1 non è conforme allo spirito ed all'intento delle regole. Un fallo tecnico potrà essere sanzionato ai danni di A1.

36-22 Precisazione - Un giocatore deve essere espulso quando gli vengono addebitati 2 falli tecnici.

36-23 Esempio: A1 ha commesso il suo 1° fallo tecnico durante la prima metà-gara per essersi appeso all'anello. Un 2° fallo tecnico è fischiato contro di lui durante la seconda metà-gara per comportamento antisportivo.

Interpretazione: A1 sarà automaticamente espulso e dovrà recarsi e rimanere nello spogliatoio della sua squadra per il resto della gara oppure, a sua scelta, lasciare l'impianto di gioco. Questo 2° fallo tecnico è l'unico ad essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione per l'espulsione. E' il segnapunti che deve immediatamente avvertire un arbitro quando un giocatore ha commesso 2 falli tecnici e deve essere espulso.

Art. 37 Fallo antisportivo

37-1 **Precisazione** - Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed in ogni tempo supplementare e la palla è nel fuori campo per una rimessa in gioco ed è ancora nelle mani dell'arbitro oppure è già a disposizione del giocatore incaricato della rimessa. Se in quel momento un giocatore difensore sul terreno di gioco provoca un contatto con un giocatore della squadra in attacco anche lui sul terreno ed il fallo viene fischiato, questo deve essere giudicato antisportivo.

37-2 **Esempio:** Con 0:53 da giocare nell'ultimo **periodo** della gara, A1 ha la palla tra le mani oppure a sua disposizione per una rimessa in gioco, quando B2 provoca un contatto con A2 sul terreno di gioco ed un fallo è fischiato contro B2.

Interpretazione: E' evidente che B2 non ha fatto alcun tentativo per giocare la palla ed ha acquisito un vantaggio nel non far ripartire il cronometro di gara. Un fallo antisportivo deve essere sanzionato, senza che un richiamo debba essere proposto.

37-3 **Esempio:** Con 0:53 da giocare nell'ultimo **periodo** della gara, su una rimessa A1 ha la palla tra le mani oppure a sua disposizione per una rimessa in gioco, quando A2 provoca un contatto con B2 sul terreno di gioco ed un fallo è fischiato contro A2.

Interpretazione: A2 non ha acquisito alcun vantaggio nel commettere un fallo. Un fallo personale è fischiato contro A2, a meno che non si tratti di contatto duro che possa essere considerato antisportivo. Alla squadra B sarà assegnata la palla per una rimessa in gioco dal punto più vicino all'infrazione.

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.**

37-5 **Esempio:** Con 1:02 da giocare nell'ultimo **periodo** della gara e sul punteggio di A 83 - B 80, su una rimessa la palla ha lasciato le mani di A1, quando B2 provoca un contatto sul terreno di gioco ai danni di A2 che è sul punto di ricevere la palla. Un fallo è fischiato contro B2.

Interpretazione: Un fallo personale sarà fischiato a B2 immediatamente, a meno che gli arbitri non giudichino che la gravità del contatto richieda la sanzione di un fallo antisportivo o da espulsione.

37-6 **Esempio:** Con 1:02 da giocare nell'ultimo **periodo** della gara e sul punteggio di A 83 - B 80, su una rimessa la palla ha lasciato le mani di A1, quando A2 provoca un contatto sul terreno di gioco ai danni di B2. Un fallo è fischiato contro A2.

Interpretazione: A2 non ha ottenuto alcun vantaggio nel commettere fallo. Un fallo personale sarà **immediatamente** fischiato contro A2, a meno che non si tratti di contatto duro. Alla squadra B sarà assegnata la palla per una rimessa in gioco dal punto più vicino all'infrazione.

37-7 **Esempio:** Con 1:02 da giocare nell'ultimo **periodo** della gara e sul punteggio di A83 - B80, su una rimessa la palla ha lasciato le mani di A1, quando B2 provoca un contatto ai danni di A2, **in una zona del terreno di gioco diversa da quella dove è amministrata la rimessa.** Un fallo è fischiato contro B2.

Interpretazione: Ovviamente B2 non sta facendo alcun tentativo di giocare la palla ed un vantaggio è stato ottenuto nel non far ripartire il cronometro di gara. Un fallo antisportivo deve essere sanzionato, senza che alcun richiamo debba essere proposto.

Art. 38 Fallo da espulsione

38-1 **Precisazione** - Con un'espulsione una persona non è più considerata componente della squadra o personale di squadra in panchina. Conseguentemente egli non può più essere sanzionato per ulteriore comportamento antisportivo.

38-2 Esempio: A1 viene espulso per flagrante comportamento antisportivo. Egli lascia il terreno di gioco e verbalmente insulta un arbitro.

Interpretazione: A1 è già stato espulso e non può più ricevere sanzioni. Il 1° arbitro o il commissario, se presente, manderà un rapporto descrivendo l'incidente all'ente responsabile della competizione.

38-3 Precisazione - Quando un giocatore viene espulso per una flagrante azione antisportiva senza contatto, la sanzione è la stessa come per un fallo da espulsione con contatto.

38-4 Esempio: Una violazione di passi è fischiata contro A1. Frustrato, insulta verbalmente un arbitro e viene espulso.

Interpretazione: La sanzione è 2 tiri liberi e possesso palla per la squadra B.

38-5 Precisazione - Quando un sostituto, un giocatore escluso o una persona al seguito della squadra viene espulsa e all'allenatore è addebitato un fallo tecnico, registrato come 'B', questo sarà sanzionato come ogni altro fallo tecnico.

38-6 Esempio: A1 è stato addebitato del suo 5° fallo personale. Frustrato, egli insulta verbalmente l'arbitro e viene espulso.

Interpretazione: Il fallo è addebitato all'allenatore A e registrato come 'B'. La sanzione è 1 tiro libero e possesso palla per la squadra B.

Art. 39 Rissa

39-1 Precisazione - Una squadra ha diritto ad una rimessa poiché era in controllo della palla nel momento in cui scoppia o c'è la minaccia che scoppi una rissa. Alla ripresa del gioco, quella squadra avrà a disposizione solo il tempo residuo sull'apparecchio dei 24".

39-2 Esempio: La squadra A ha il possesso della palla da 20 secondi quando si verifica una situazione che può portare ad una rissa. Gli arbitri espellono componenti di entrambe le squadre per aver oltrepassato i confini dell'area della panchina della squadra.

Interpretazione: Alla squadra A, che aveva il controllo della palla prima della situazione di rissa, verrà assegnata una rimessa dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, con solo 4 secondi residui sull'apparecchio dei 24".

Art. 42 Situazioni speciali

42-1 Precisazione - Nelle situazioni speciali con un numero di sanzioni da dover amministrare durante lo stesso periodo di cronometro fermo, gli arbitri devono prestare particolare attenzione all'ordine in cui si sono verificate la violazione o i falli per determinare quali sanzioni siano da amministrare e quali da compensare.

42-2 Esempio: A1 effettua un tiro in sospensione. Mentre la palla è in aria, suona il segnale dell'apparecchio dei 24". Dopo il segnale, mentre A1 è ancora in aria, B1 commette un fallo antisportivo su A1 e:

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

Interpretazione: In tutti i casi il fallo antisportivo di B1 non può essere ignorato.

- (a) A1 ha subito fallo da B1 mentre era in atto di tiro. La violazione dei 24 secondi della squadra A sarà ignorata, come se fosse avvenuta dopo il fallo antisportivo. Verranno assegnati 2 o 3 tiri liberi ad A1, seguiti dalla rimessa per la squadra A dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo.
- (b) Non si è verificata una violazione dei 24 secondi; saranno assegnati 2 o 3 tiri liberi ad A1, seguiti dalla rimessa per la squadra A dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo.
- (c) Verranno assegnati 2 o 3 punti e 1 tiro libero aggiuntivo ad A1, seguiti dalla rimessa per la squadra A dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo.

42-3 Esempio: A1 è in atto di tiro e subisce fallo da B2. Dopodiché, mentre è ancora in atto di tiro, A1 subisce fallo da B1.

Interpretazione: Il fallo di B1 sarà ignorato, a meno che non si tratti di fallo antisportivo o da espulsione.

42-4 Esempio: B1 commette un fallo antisportivo su A1. Dopo il fallo, l'allenatore A e l'allenatore B commettono fallo tecnico.

Interpretazione: Soltanto sanzioni uguali saranno compensate nell'ordine in cui si sono verificate. Conseguentemente le sanzioni per i falli tecnici degli allenatori saranno cancellate. Il gioco sarà ripreso con 2 tiri liberi per A1 e possesso palla per la squadra A.

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.

42-6 Esempio: Nel prendere una posizione libera, B1 spinge A1 sanzionato come fallo personale. Questo è il 3° fallo della squadra B. Più tardi (non approssimativamente allo stesso tempo) A1 spinge B1 con il gomito, sanzionato come fallo antisportivo.

Interpretazione: Questo non è un doppio fallo poiché i falli di B1 e A1 non sono approssimativamente avvenuti allo stesso tempo. Il gioco sarà ripreso con 2 tiri liberi per B1 e possesso palla per la squadra B.

42-7 Precisazione - Se durante l'attività di tiro libero, vengono commessi doppi falli o falli che comportano sanzioni uguali, i falli devono essere addebitati, ma le sanzioni saranno compensate e non amministrare.

42-8 Esempio: Vengono assegnati 2 tiri liberi ad A1. Dopo il primo tiro libero:

- (a) A2 e B2 commettono un doppio fallo.
- (b) A2 e B2 commettono falli tecnici.

Interpretazione: I falli vengono addebitati ad A2 e B2, dopodiché A1 effettuerà il secondo tiro libero. Il gioco sarà normalmente ripreso come dopo un qualunque ultimo o unico tiro libero.

42-9 Esempio: Vengono assegnati 2 tiri liberi ad A1. Entrambi i tiri vengono realizzati. Prima che la palla diventi di nuovo viva dopo l'ultimo tiro libero:

- (a) A2 e B2 commettono un doppio fallo.
- (b) A2 e B2 commettono falli tecnici.

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

42-10 Precisazione - Nel caso di doppi falli e dopo compensazione di penalità identiche contro entrambi le squadre, se non restano ulteriori penalità da amministrare, il gioco sarà ripreso con una rimessa da parte della squadra che aveva il controllo della palla o che ne aveva il diritto, prima della prima infrazione.

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

42-11 Esempio: Durante l'intervallo di gioco tra il primo ed il secondo periodo, i giocatori A1 e B1 commettono falli da espulsione oppure l'allenatore A e l'allenatore B vengono sanzionati di fallo tecnico. La freccia di possesso alternato punta verso:

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

Interpretazione:

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

Art. 44 Errori correggibili

44-1 **Precisazione** - Per essere correggibile, l'errore deve essere rilevato dagli arbitri, ufficiali di campo o commissario, se presente, prima che la palla diventi viva, dopo la prima palla morta, dopo che il cronometro di gara è stato azionato dopo l'errore. Cioè:

Si verifica l'errore durante una palla morta	L'errore è correggibile
Palla viva	L'errore è correggibile
Il cronometro viene attivato o il tempo va avanti	L'errore è correggibile
Palla morta	L'errore è correggibile
Palla viva	L'errore non è più correggibile

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

44-2 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 e questo è il 4° fallo di squadra B nel periodo. L'arbitro commette un errore concedendo 2 tiri liberi a A1. Dopo l'ultimo tiro libero, realizzato, il gioco continua ed il cronometro di gara parte. B2 riceve la palla, palleggia e segna. L'errore è scoperto:

- (a) Prima
- (b) Dopo

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

Interpretazione: Il canestro di B2 è valido.

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

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

44-3 **Precisazione** - Se l'errore consiste nel giocatore sbagliato che effettua un tiro(i) libero(i), il tiro libero(i) eseguito sarà cancellato(i). La palla sarà assegnata alla squadra avversaria per una rimessa laterale dalla linea di tiro libero estesa; se il gioco è stato ripreso, la palla deve essere concessa agli avversari per una rimessa dal punto in cui il gioco è stato interrotto, a meno che non ci siano da amministrare sanzioni per ulteriori infrazioni. Se gli arbitri si accorgono, prima che la palla abbia lasciato le mani del tiratore per il primo o unico tiro libero, che un giocatore sbagliato ha l'intenzione di effettuare un tiro libero(i), egli deve immediatamente essere sostituito con il giocatore corretto, senza alcuna sanzione.

44-4 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 e questo è il 6° fallo della squadra B. A1 ha diritto a 2 tiri liberi. Invece di A1, è A2 che effettua i 2 tiri liberi. L'errore è scoperto:

- (a) Prima che la palla abbia lasciato le mani di A2 per il primo tiro libero.
- (b) Dopo che la palla ha lasciato le mani di A2 per il primo tiro libero.
- (c) Dopo la realizzazione del secondo tiro libero.

Interpretazione:

In (a), l'errore è immediatamente corretto e A1 viene invitato ad effettuare i 2 tiri liberi, senza alcuna sanzione per la squadra A.

In (b) e (c), i 2 tiri liberi vengono cancellati ed il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di tiro libero estesa.

La stessa procedura sarà applicata nel caso il fallo di B1 sia antisportivo. In questo caso, anche il diritto al possesso di palla facente parte della sanzione sarà cancellato ed il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo.

44-5 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 in atto di tiro, dopo di che un fallo tecnico è commesso dall'allenatore B. Invece di essere A1 ad effettuare i 2 tiri per il fallo di B1, è A2 che effettua tutti i 3 tiri liberi. L'errore viene scoperto prima che la palla abbia lasciato le mani di A3 per la rimessa in gioco facente parte della sanzione del fallo tecnico all'allenatore B.

Interpretazione: I 2 tiri liberi effettuati da A2, al posto di A1, vengono cancellati. Il tiro libero per la sanzione del tecnico è stato amministrato correttamente ed il gioco riprenderà quindi con una rimessa per la squadra A dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo.

44-6 **Precisazione** - Dopo che un errore sia stato corretto, il gioco deve essere ripreso dal punto dell'interruzione per la correzione, a meno che la correzione non includa la concessione di tiri liberi(o) dovuti e:

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

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

44-7 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 e questo è il 5° fallo della squadra B. Erroneamente, non vengono concessi i 2 tiri liberi, bensì una rimessa per A1. A2 palleggia, quando B2 devia la palla nel fuori campo. L'allenatore A chiede una sospensione. Durante la sospensione, gli arbitri si accorgono dell'errore o la loro attenzione viene richiamata sul fatto che A1 avrebbe dovuto effettuare 2 tiri liberi.

Interpretazione: A1 dovrà effettuare i 2 tiri liberi e la gara continuerà normalmente come dopo qualsiasi tiro libero.

44-8 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 e questo è il 5° fallo della squadra B. Erroneamente, ad A1 non vengono concessi i 2 tiri liberi, bensì una rimessa. Dopo la rimessa, mentre tenta un tiro a canestro senza successo, A2 subisce fallo da B1 e gli vengono concessi 2 tiri liberi. L'allenatore A ottiene una sospensione. Durante la sospensione, gli arbitri riconoscono l'errore o la loro attenzione viene richiamata sul fatto che A1 avrebbe dovuto effettuare 2 tiri liberi.

Interpretazione: A1 dovrà effettuare 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Poi A2 dovrà effettuare 2 tiri liberi e la gara continuerà normalmente come dopo qualsiasi tiro libero.

44-9 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 e questo è il 5° fallo della squadra B. Erroneamente, ad A1 non vengono concessi i 2 tiri liberi, bensì una rimessa. Dopo la rimessa in gioco, A2 tira a canestro e realizza. Prima che la palla diventi nuovamente viva, gli arbitri riconoscono l'errore.

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

Art. 46 Primo arbitro: Doveri e poteri

46-1 **Precisazione – Procedura per l'applicazione dell'Instant Replay System (IRS).**

1. Il controllo IRS sarà effettuato dagli arbitri (Capoterna).
2. Se il fischio e la decisione degli arbitri è soggetta al controllo IRS, quella scelta iniziale deve essere mostrata dall'arbitro sul campo di gioco.
3. Prima del controllo IRS, gli arbitri devono raccogliere quante più informazioni possibile dagli ufficiali di campo e dal commissario, se presente.
4. Il 1° arbitro prende la decisione se il controllo IRS verrà utilizzato o meno. In caso contrario, la decisione iniziale dell'arbitro rimane valida.
5. In seguito all'utilizzo dell'IRS la decisione iniziale dell'arbitro(i) può essere corretta solo se il controllo IRS fornisce allo stesso una visione chiara e evidente per l'eventuale correzione.
6. Se si sceglie l'utilizzo dell'IRS, lo stesso deve essere utilizzato, al più tardi prima dell'inizio del periodo successivo o dell'azione successiva (prima che la palla diventi viva) o prima che il 1° arbitro abbia firmato il referto, se non diversamente indicato.
7. Gli arbitri devono tenere entrambe le squadre sul campo di gioco alla fine del 2° periodo, se un controllo IRS deve essere utilizzato per decidere se, **prima della fine del tempo di gioco del 2° periodo, un fallo, una violazione fuori campo del tiratore, una violazione dell'apparecchio dei 24" o una violazione di 8 secondi si è verificata** o se tempo di gioco deve essere aggiunto al cronometro di gara.
8. Gli arbitri devono tenere entrambe le squadre sul campo di gioco quando l'IRS viene utilizzato alla fine del 4° periodo o tempo supplementare.

9. Il controllo dell'IRS deve essere eseguito il più velocemente possibile. Gli arbitri possono prolungare la durata del controllo stesso se sorgono problemi tecnici con l'IRS.
10. Se l'IRS non funziona e non ci sono ricambi approvati disponibili, l'IRS non può essere utilizzato.
11. Durante il controllo dell'IRS gli arbitri devono assicurarsi che persone non autorizzate non abbiano accesso al monitor IRS.
12. Dopo che il controllo IRS si è concluso, la decisione finale deve essere chiaramente segnalata dal 1° arbitro davanti al tavolo degli ufficiali di campo e, se necessario, comunicato agli allenatori di entrambe le squadre.

46-2 Esempio: A1 tira con successo a canestro quando il segnale del cronometro di gara suona per la fine del periodo o della gara. 2 o 3 punti sono assegnati dagli arbitri. Gli stessi sono incerti se il tiro di A1 sia stato rilasciato dopo la fine del tempo di gioco.

Interpretazione: Se il controllo IRS fornisce un'immagine chiara e inconfutabile che la palla è stata rilasciata dopo la fine del tempo di gioco del periodo o della gara, il canestro viene annullato. Se il controllo IRS accerta che la palla è stata rilasciata prima della fine del tempo di gioco per il periodo o per la gara, il 1° arbitro conferma 2 o 3 punti per la squadra A.

46-3 Esempio: La squadra B è in vantaggio di 2 punti. Il segnale del cronometro di gara suona per la fine del periodo o della gara, quando A1 tira a canestro e 2 punti vengono assegnati dagli arbitri. Gli stessi sono incerti se il tiro di A1 deve essere valido per 3 punti.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato in qualsiasi momento per decidere se un tiro a canestro su azione realizzato conta 2 o 3 punti.

46-4 Esempio: A1 tira a canestro da 3 punti realizzando e circa allo stesso tempo il segnale del cronometro di gara suona per la fine del periodo. Gli arbitri sono incerti se A1 abbia toccato la linea perimetrale sul suo atto di tiro.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato per decidere alla fine del periodo se un tiro a canestro su azione è stato rilasciato prima che il segnale del cronometro di gara ha suonato per la fine del periodo. In tal caso il controllo IRS può essere utilizzato, inoltre, per decidere se e quanto tempo deve essere visualizzato sul cronometro di gara se si è verificata una violazione di fuori campo del tiratore.

46-5 Esempio: A1 tira a canestro realizzando e circa allo stesso tempo il segnale del cronometro di gara suona per la fine del periodo. Gli arbitri sono incerti se si sia verificata una violazione ai 24 secondi.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato per decidere se un tiro a canestro su azione è stato rilasciato prima che il segnale del cronometro di gara abbia suonato per la fine del periodo. Il controllo IRS può essere utilizzato, inoltre, per decidere se e quanto tempo deve essere visualizzato sul cronometro di gara se si è verificata una violazione di 24 secondi.

46-6 Esempio: A1 tira a canestro realizzando e circa allo stesso tempo il segnale del cronometro di gara suona per la fine del periodo. Gli arbitri sono incerti se la squadra A ha commesso violazione di 8 secondi.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato per decidere alla fine del periodo se un tiro a canestro realizzato sia stato rilasciato prima che il segnale del cronometro di gara abbia suonato per la fine del periodo. In tal caso il controllo IRS può essere utilizzato, inoltre, per decidere se e quanto tempo deve essere visualizzato sul cronometro di gara se si è verificata una violazione di 8 secondi.

46-7 Esempio: La squadra B è in vantaggio di 2 punti. Il segnale del cronometro di gara suona per la fine del periodo o della gara, quando B1 commette un fallo personale sul palleggiatore A1. E' il 5° fallo per la squadra B.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere usato per decidere se il fallo è stato avvenuto prima della fine del tempo di gioco. Se è così, 2 tiri liberi saranno assegnati al giocatore A1 e il cronometro di gara sarà riposizionato per il tempo di gioco rimanente.

46-8 Esempio: A1 tira a canestro e subisce un fallo da B1. Circa allo stesso tempo il segnale del cronometro di gara suona per la fine del periodo. Il tiro a canestro su azione non ha successo.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato per decidere se l'intervento falloso di B1 è **avvenuto** prima che il segnale del cronometro di gara abbia suonato.

Se il controllo IRS accerta che il fallo è **avvenuto** prima della fine del periodo, il cronometro di gara deve essere riposizionato per il tempo di gioco rimanente e i tiri liberi devono essere amministrati.

Se il controllo IRS accerta che il fallo è **avvenuto** dopo la fine del periodo, il fallo di B1 deve essere ignorato e nessun tiro libero deve essere assegnato a A1, a meno che il fallo di B1 non sia stato sanzionato come antisportivo o da espulsione e non ci sia un periodo da giocare.

46-9 Esempio: Con 5:53 da giocare nel 1° periodo, la palla rotola sul campo di gioco vicino alla linea laterale quando A1 e B1 cercano entrambi di ottenerne il controllo. La palla finisce fuori campo e la rimessa in gioco viene assegnata alla squadra A. Gli arbitri non sono certi di quale giocatore abbia causato l'uscita della palla nel fuori campo.

Interpretazione: Gli arbitri non possono utilizzare il controllo IRS in questo momento. Per identificare il giocatore che ha causato l'uscita della palla nel fuori campo, l'IRS può essere utilizzato solo quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo e in ogni tempo supplementare.

46-10 Esempio: A1 tira a canestro, la palla entra nel canestro e gli arbitri assegnano 3 punti. Gli arbitri sono incerti se il tiro sia stato rilasciato dall'area dei 3 punti.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato per decidere in qualsiasi momento durante la gara se il canestro vale 2 o 3 punti. Il controllo IRS di questa specifica situazione di gioco sarà effettuato alla prima occasione, quando il cronometro di gara viene fermato e la palla è morta.

46-11 Esempio: A1 subisce un fallo da B1 e gli vengono assegnati 2 tiri liberi. Gli arbitri sono incerti se sia corretto il giocatore a cui i tiri liberi sono stati assegnati.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato in qualsiasi momento durante la gara per individuare il giocatore esatto a cui sono assegnati tiri liberi, prima che la palla sia a disposizione del tiratore per il primo tiro libero. Tuttavia, il controllo IRS può ancora essere utilizzato dopo che la palla è a disposizione del tiratore, ma se la visione IRS accerta un tiratore sbagliato si sarà verificato un errore correggibile per aver permesso ad un giocatore errato di tirare. Il tiro(i) libero(i) effettuati e il possesso della palla, se parte della sanzione, devono essere cancellati e la palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa in gioco dalla linea di tiro libero estesa.

46-12 Esempio: A1 e B1 iniziano a colpirsi con pugni tra loro, seguiti da più giocatori delle due squadre creando una rissa. Dopo alcuni minuti gli arbitri hanno ripristinato l'ordine sul terreno di gioco.

Interpretazione: Una volta che l'ordine viene ripristinato, gli arbitri possono utilizzare il controllo IRS per identificare i giocatori coinvolti e il personale di squadra in panchina che è entrato sul terreno di gioco durante una rissa. Dopo aver raccolto le prove chiare e conclusive della situazione di rissa, la decisione finale sarà chiaramente segnalata dal 1° arbitro davanti al tavolo degli ufficiali di campo e comunicata a entrambi gli allenatori.

46-13 Esempio: Con 1:45 da giocare nel tempo supplementare, A1 vicino alla linea laterale passa la palla a A2. Sul passaggio B1 devia la palla che finisce fuori campo. Gli arbitri sono incerti se durante il passaggio A1 fosse già fuori campo.

Interpretazione: Il controllo IRS non può essere utilizzato per decidere se un giocatore o una palla fosse fuori campo.

46-14 Esempio: Con 1:37 da giocare nel 4° periodo la palla finisce fuori campo. La palla viene assegnata alla squadra A per una rimessa in gioco e la squadra A richiede un time-out. Gli arbitri sono incerti di quale giocatore abbia causato l'uscita della palla nel fuori campo.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato per identificare il giocatore che ha causato l'uscita della palla dal campo. Il periodo per la sospensione inizierà solo dopo che il controllo IRS è terminato.

46-15 Precisazione - Prima della partita il 1° arbitro approva l'IRS e informa i 2 allenatori sulla sua disponibilità. Solo l'IRS approvato dal 1° arbitro può essere utilizzato per una revisione replay.

46-16 Esempio: A1 tira a canestro quando il segnale del cronometro di gara suona per la fine della gara. Il tiro risulta valido. Non vi è alcun IRS approvato sul campo di gioco, ma il manager della squadra B afferma che la gara è stata filmata da un operatore video da una posizione elevata e presenta agli arbitri il materiale video per il controllo.

Interpretazione: Il controllo IRS sarà negato.