



# Regolamento Ufficiale della Pallacanestro 2008

## **Interpretazioni Ufficiali FIBA 2008**

In vigore dal 1° Settembre 2008  
Delibera n. 21 Consiglio Federale del 26 luglio 2008

Tradotto e preparato  
dal Settore Istruttori  
del Comitato Italiano Arbitri

# REGOLAMENTO UFFICIALE PALLACANESTRO

## INTERPRETAZIONI UFFICIALI 2008

**Le interpretazioni presentate in questo documento sono le Interpretazioni Ufficiali della FIBA per il Regolamento della Pallacanestro 2008 e sono valide dal 1° Settembre 2008. Se le interpretazioni presenti in questo documento differiscono 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 in una normale partita di pallacanestro.

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

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

### **Art. 5 Giocatori - Infortunio**

#### **Precisazione 1:**

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

#### **Esempio 1:**

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

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

#### **Interpretazione:**

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

#### **Precisazione 2:**

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

#### **Esempio 2:**

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

**Interpretazione:**

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

**Precisazione 3:**

Se un giocatore è infortunato o è sanguinante o ha una ferita aperta e non può immediatamente continuare a giocare (approssimativamente 15 secondi), egli deve essere sostituito, a meno che una sospensione sia richiesta da una qualsiasi delle due squadre, nello stesso tempo di cronometro fermo, e che il giocatore recuperi durante tale sospensione prima che il segnapunti suoni per segnalare la sua sostituzione.

**Esempio 3:**

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

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

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

Al termine della sospensione, A4 risulta aver recuperato dall'infortunio e chiede di rimanere in campo. Sarà questa sua richiesta accolta?

**Interpretazione:**

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

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

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

L'allenatore è personalmente responsabile di assicurare che i numeri sulla lista corrispondano ai numeri sulle maglie dei giocatori. 10 minuti prima dell'orario d'inizio della gara, l'allenatore deve confermare il suo accordo con i nomi e i corrispondenti numeri dei componenti della sua squadra e i nomi degli allenatori, firmando il referto di gara.

**Esempio:**

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

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

Questo viene scoperto:

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

Come procederà l'arbitro?

**Interpretazione:**

- (a) I numeri sbagliati verranno corretti ed 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, mentre il nome del giocatore non potrà essere aggiunto sul referto di gara.

## **Art. 9 Inizio e fine di un periodo**

### **Precisazione 1:**

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

### **Esempio 1:**

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

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

### **Interpretazione:**

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

### **Precisazione 2:**

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

### **Esempio 1:**

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

### **Interpretazione:**

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

### **Esempio 2:**

All'inizio di un periodo, la squadra A sta attaccando/difendendo il canestro giusto quando B4 perde l'orientamento, palleggia verso il canestro sbagliato e realizza un canestro su azione.

### **Interpretazione:**

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

## **Art. 12 Salto a due e possesso alternato**

### **Precisazione:**

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

### **Esempio 1:**

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

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

### **Interpretazione:**

Poiché non è stato ancora stabilito il possesso, l'arbitro non può utilizzare la freccia del possesso alternato per assegnare il possesso. Il primo arbitro dovrà amministrare un altro salto a due nel cerchio centrale ed A5 e B5 effettueranno il salto.

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

### **Esempio 2:**

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

### **Interpretazione:**

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

### **Esempio 3:**

Contemporaneamente al segnale di fine del primo periodo, B5 commette fallo su A5 e viene giudicato come antisportivo. La freccia è in favore della squadra B. Come procederanno gli arbitri?

### **Interpretazione:**

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

## **Art. 17 Rimessa da fuori campo**

### **Precisazione 1:**

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

### **Esempio:**

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

**Interpretazione:**

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

**Precisazione 2:**

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

**Esempio:**

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

**Interpretazione:**

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

**Precisazione 3:**

Durante gli ultimi due minuti del quarto periodo della gara o di ciascun tempo supplementare, se una sospensione è accordata alla squadra che avrà poi diritto al possesso di palla nella propria metà campo di difesa, la rimessa dovrà avvenire dal punto centrale della linea laterale, opposta al tavolo. Il giocatore incaricato della rimessa potrà passare la palla in un punto qualunque del campo.

**Esempio 1:**

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

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

Al termine della sospensione, da quale punto del campo dovrà riprendere il gioco con la rimessa per la squadra A ?

**Interpretazione:**

In (a), il gioco riprenderà con una rimessa laterale per la squadra A all'altezza della linea di tiro libero. In (b) e (c), il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto centrale della linea laterale, opposta al tavolo.

**Esempio 2:**

Nell'ultimo minuto della gara, A4 sta effettuando due tiri liberi. Durante il secondo tiro libero, A4 pesta la linea di tiro libero e viene fischiata una violazione. La squadra B richiede una sospensione. Al termine della sospensione, da quale punto del campo dovrà riprendere il gioco con la rimessa per la squadra B ?

**Interpretazione:**

La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto centrale della linea laterale, opposta al tavolo.

**Esempio 3:**

Durante gli ultimi due minuti della gara, A4 sta palleggiando da 6 secondi nella propria zona di difesa, quando B4 devia la palla fuori campo. La squadra A richiede una sospensione. Dopo la sospensione, il gioco riprende con una rimessa di A4 dal punto centrale della linea laterale, opposta al tavolo.

- (a) Quanti secondi rimangono alla squadra A per il conteggio del periodo dei 24 secondi?
- (b) Se A4 passa la palla nella sua zona di difesa, quanti secondi avrà a disposizione la squadra A per portare la palla in zona d'attacco?

**Interpretazione:**

- (a) La squadra A avrà solo 18 secondi residui per il conteggio del periodo dei 24 secondi.
- (b) Dopo aver ricevuto la palla nella propria zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione un nuovo periodo di 8 secondi per portare la palla nella sua zona d'attacco.

**Precisazione 4:**

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

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

**Interpretazione:**

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

## **Art. 18/19 Sospensioni / Sostituzioni**

**Precisazione 1:**

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

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

**Esempio 1:**

Durante il salto a due per l'inizio della gara, ma prima che la palla venga legalmente toccata, il giocatore A5, coinvolto nel salto, 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:**

La sospensione o la sostituzione non può essere concessa perché il tempo di gioco non è ancora iniziato.

**Esempio 2:**

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

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

**Interpretazione:**

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

**Precisazione 2:**

Se il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" suona mentre la palla è in aria per un tiro a canestro su azione, esso non ferma il cronometro di gara. Nessuna sostituzione è consentita e, solo per la squadra che subisce il canestro, si realizza l'opportunità per una sospensione.

**Esempio:**

Durante un tiro a canestro su azione, la palla è in aria quando suona il segnale acustico dei 24". La palla poi entra nel canestro. In questo momento:

- (a) Una o entrambe le squadre richiedono una o più sostituzioni.
- (b) Una o entrambe le squadre richiedono una sospensione.

**Interpretazione:**

- (a) Il segnale dell'apparecchio dei 24" viene ignorato poiché non ferma il cronometro di gara. Il cronometro di gara verrebbe fermato e verrebbe permessa una sostituzione solo per la squadra che subisce il canestro e solo negli ultimi due minuti del 4° periodo o di ogni tempo supplementare. Se viene concessa una sostituzione alla squadra che ha subito il canestro, allora anche gli avversari possono effettuare una sostituzione.
- (b) Questa è un'opportunità di sospensione solo per la squadra che ha subito il canestro. Se viene concessa una sospensione, anche gli avversari possono richiedere sospensione, e ambedue le squadre effettuare sostituzioni.

**Precisazione 3:**

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

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

**Esempio 1:**

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

- (a) Prima che la palla sia messa a disposizione del tiratore A4.
- (b) Dopo l'effettuazione del primo tiro libero.
- (c) Dopo l'effettuazione del secondo e ultimo tiro libero (che sia realizzato), ma prima che la palla sia a disposizione del giocatore incaricato della rimessa in gioco.
- (d) Dopo l'effettuazione del secondo e ultimo tiro libero (che sia realizzato), ma dopo che la palla sia a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.

Sarà la sospensione o sostituzione richiesta accordata, e se sì, quando ?

**Interpretazione:**

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

**Esempio 2:**

A4 deve effettuare due tiri liberi. Dopo l'effettuazione del primo tiro libero, una sospensione o una sostituzione viene richiesta dalla squadra A o dalla squadra B. In quale delle seguenti situazioni saranno la sospensione o sostituzione concesse e, se sì, quando ?

Durante l'ultimo tiro libero:

- (a) La palla rimbalza sull'anello e il gioco prosegue.
- (b) Il tiro libero è realizzato.



- (c) La palla non tocca l'anello.
- (d) A4 pesta la linea di tiro libero, mentre tira, e la violazione è fischiata.
- (e) Il tiro libero è fallito, ma B4 entra nell'area di tiro libero prima che la palla abbia lasciato le mani del tiratore e la violazione viene fischiata.

**Interpretazione:**

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

**Precisazione 4:**

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

**Esempio 1:**

L'allenatore A richiede una sospensione. La palla in seguito diventa morta a causa di un fallo commesso da B4. Questo è il 5° fallo di B4.

**Interpretazione:**

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

**Esempio 2:**

L'allenatore A richiede una sospensione. La palla in seguito diventa morta a causa di un fallo commesso da B4. Questo è il 5° fallo di B4. Mentre l'arbitro sta effettuando la segnalazione al tavolo, i giocatori si recano immediatamente alle rispettive panchine, invece di aspettare il fischio dell'arbitro per l'inizio della sospensione.

**Interpretazione:**

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

**Precisazione 5:**

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

**Esempio:**

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

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

**Interpretazione:**

- (a) Il gioco deve essere interrotto immediatamente, a meno che la squadra B non venga svantaggiata. Il giocatore entrato (o rimasto) in gioco illegalmente deve essere fatto uscire dal

gioco e deve essere addebitato un fallo tecnico (registrato come 'B') all'allenatore di quella squadra.

- (b) Il gioco deve essere interrotto immediatamente. Il giocatore entrato (o rimasto) in gioco illegalmente deve essere fatto uscire e deve essere addebitato un fallo tecnico (registrato come 'B') all'allenatore di quella squadra.

#### **Precisazione 6:**

Dopo aver scoperto che una squadra sta giocando con più di cinque giocatori, si scopre anche che A5 ha realizzato dei punti o ha commesso un fallo, mentre era in campo illegalmente. Tutti i punti devono essere considerati validi e qualunque fallo commesso da (o a carico di) quel giocatore valgono come falli del giocatore.

#### **Esempio:**

Gli arbitri scoprono che A5 è in campo ed è in gioco come 6° giocatore della squadra A.

- (a) Il gioco viene quindi fermato a seguito di un fallo di A5.
- (b) Il gioco viene quindi fermato a seguito di un canestro su azione di A5.
- (c) Il gioco viene quindi fermato dopo un fallo di B5 su A5 durante l'effettuazione di un tiro a canestro su azione non realizzato.

#### **Interpretazione:**

- (a) Il fallo di A5 deve essere considerato un fallo del giocatore e sanzionato di conseguenza.
- (b) Il canestro realizzato da A5 è valido.
- (c) I tiri liberi risultanti dal fallo di B5 devono essere effettuati da un qualsiasi giocatore della squadra A in campo al momento del fallo, scelto dall'allenatore A.

#### **Precisazione 7:**

Gli Artt. 18 e 19 chiariscono l'inizio e la fine di un'opportunità di sostituzione (o di sospensione). Gli allenatori che desiderano una sostituzione o una sospensione devono essere a conoscenza di queste limitazioni ed essere pronti ad effettuare tali richieste al momento giusto. Se la richiesta viene fatta in un qualsiasi momento al di fuori delle opportunità di sostituzione o di sospensione, la sostituzione o la sospensione non deve essere concessa immediatamente.

#### **Esempio 1:**

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

#### **Interpretazione:**

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

#### **Esempio 2:**

Una violazione per interferenza sul tentativo di realizzazione o interferenza sul canestro avviene:

- (a) Durante gli ultimi due minuti di gioco del 4° periodo o tempo supplementare.
- (b) Durante un momento qualunque della gara, eccetto gli ultimi due minuti di gioco del 4° periodo o tempo supplementare.

Nel momento in cui avviene la violazione, sostituti di una o ambedue le squadre sono in attesa al tavolo degli ufficiali di campo per entrare in gioco.

**Interpretazione:**

In ambedue i casi (a) e (b), la violazione provoca una situazione di cronometro di gara fermo e palla morta. Le sostituzioni devono essere accordate.

**Art. 24 Palleggio****Precisazione:**

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

**Esempio 1:**

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

**Interpretazione:**

Dopo aver ripreso la palla (la palla è ferma tra le sue mani) A4 può tirare o passare, ma non può iniziare un nuovo palleggio.

**Esempio 2:**

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

**Interpretazione:**

A4 ha commesso una violazione di doppio palleggio.

**Art. 25 Passi****Precisazione:**

Non commette violazione un giocatore che, disteso sul terreno di gioco, guadagni il controllo della palla. Analogamente non commette violazione un giocatore che, mentre è in possesso di palla, cada involontariamente a terra. Inoltre, è possibile che lo slancio di un giocatore in movimento, nel caso di una sua caduta, ne provochi una breve scivolata, cosa anch'essa legale. Se, invece, poi il giocatore si rotoli o tenti di alzarsi mentre trattiene la palla si verificherà una violazione.

**Esempio 1:**

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

**Interpretazione:**

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

**Esempio 2:**

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

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

**Interpretazione:**

In (a) e (b) l'azione di A8 è legale.

In (c) si configura una violazione.

### **Esempio 3:**

Mentre trattiene la palla, A8 cade a terra. Il proprio slancio fa scivolare A8 sul terreno prima che egli riesca a fermarsi.

### **Interpretazione:**

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

## **Art. 28 Otto secondi**

### **Precisazione 1:**

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

### **Esempio:**

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

### **Interpretazione:**

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

### **Precisazione 2:**

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

### **Esempio:**

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

### **Interpretazione:**

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

### **Precisazione 3:**

Durante un palleggio dalla zona di difesa alla zona d'attacco, la palla è nella zona d'attacco quando ambedue i piedi del palleggiatore e la palla sono a contatto con la zona d'attacco. Questo è valido per il palleggiatore solo finché egli sia in palleggio.

### **Esempio 1:**

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

### **Interpretazione:**

Questa è una violazione di A4, poiché A5 non è un palleggiatore. L'art. 28.1.3, 3° punto si applica solo per il palleggiatore.

### **Esempio 2:**

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

**Interpretazione:**

Il palleggio termina quando il giocatore tocca la palla contemporaneamente con entrambi le mani oppure fa sostare la palla in una o ambedue le mani. Quindi A4 non è più un palleggiatore. Qualsiasi passaggio di A4 ad A5 che è a cavallo della linea centrale o un passaggio a qualsiasi altro compagno di squadra che si trovi in zona di difesa costituisce violazione.

**Esempio 3:**

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

**Interpretazione:**

Questa è una violazione di A5. Il palleggiatore iniziale A4 non ha fatto pervenire a palla in zona d'attacco. Comunque, la palla è considerata nella zona d'attacco della squadra A quando tocca A5, il quale ha una parte del proprio corpo a contatto con la zona d'attacco. Dopo ciò, A5 non può far tornare la palla in zona di difesa.

**Esempio 4:**

Il palleggiatore A4 sta avanzando con la palla dalla zona di difesa della squadra A quando si arresta senza interrompere il palleggio:

- (a) Mentre è a cavallo della linea centrale.
- (b) Mentre ambedue i piedi sono in zona d'attacco, ma la palla è palleggiata in zona di difesa.
- (c) Mentre ambedue i piedi sono in zona di difesa, ma la palla è palleggiata in zona d'attacco.

**Interpretazione:**

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

**Esempio 5:**

Il palleggiatore A4 sta avanzando con la palla dalla zona di difesa della squadra A e sta palleggiando lungo la linea centrale con ambedue i piedi in zona d'attacco, ma con la palla in zona di difesa. Poi A4 continua il palleggio ritornando con ambedue i piedi in zona di difesa.

**Interpretazione:**

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

## Art. 29 Ventiquattro secondi

**Precisazione 1:**

Quando viene effettuato un tiro a canestro su azione vicino al termine del periodo di ventiquattro secondi ed il segnale viene attivato mentre la palla è in aria, se la palla colpisce il tabellone o 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 si è verificata la violazione, ma non direttamente dietro il tabellone.

**Esempio 1:**

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

**Interpretazione:**

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

**Esempio 2:**

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

**Interpretazione:**

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

**Esempio 3:**

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

**Interpretazione:**

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

**Esempio 4:**

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

**Interpretazione:**

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

**Precisazione 2:**

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

**Esempio 1:**

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

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

**Interpretazione:**

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

**Esempio 2:**

La squadra A ha il controllo della palla con dieci secondi rimanenti nel periodo di ventiquattro secondi quando la palla esce fuori campo.

Gli arbitri o non riescono a concordare se sia stato A4 o B4 l'ultimo a toccare la palla prima che uscisse fuori dal campo, o non possono determinare quale giocatore sia stato l'ultimo a toccare la palla. Viene assegnata una rimessa per possesso alternato alla:

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

**Interpretazione:**

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

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

### **Precisazione:**

Mentre si trova in aria, il giocatore mantiene lo stesso status relativo al punto del terreno di gioco acquisito prima di saltare. A volte, l'applicazione di questo principio ha portato a delle situazioni non proprio corrette.

Quando un giocatore in aria:

- (a) salta dalla propria zona d'attacco,
- (b) acquisisce il controllo della palla mentre è ancora in volo e, nel far questo, è il primo giocatore a stabilire il controllo della palla per la propria squadra, e
- (c) poi torna sul terreno di gioco nella zona di difesa di quella squadra, il giocatore è impossibilitato nell'evitare una violazione per illegale ritorno della palla nella zona di difesa.

Allo scopo di eliminare tale situazione poco corretta, è stata adottata un'eccezione all'art. 30, definendo che se un giocatore in volo stabilisce un nuovo controllo di palla per una squadra, la posizione di quel giocatore, relativamente alla zona d'attacco/zona di difesa, non sarà stabilita fino a che il giocatore non sia ritornato con ambedue i piedi sul terreno.

### **Esempio 1:**

Nella zona di difesa della squadra A, A4 tenta un passaggio in contropiede per A5 nella zona d'attacco della squadra A. B8, in zona d'attacco della squadra B (zona di difesa della squadra A), salta ed intercetta il passaggio mentre è ancora in aria, dopodiché B8 atterra:

- (a) con ambedue i piedi nella zona di difesa della squadra B,
- (b) a cavallo della linea centrale.

### **Interpretazione:**

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

### **Esempio 2:**

Sul salto a due d'inizio gara, la palla è stata legalmente giocata quando il giocatore A5, non coinvolto nel lancio, salta dalla zona d'attacco della squadra A, acquisisce il controllo della palla mentre è in aria ed atterra nella zona di difesa della squadra A:

- (a) con ambedue i piedi nella zona di difesa della squadra A,
- (b) a cavallo della linea centrale.

### **Interpretazione:**

Non si è verificata alcuna violazione. La squadra A ha stabilito il primo controllo di palla quando A5 ne ha guadagnato il controllo, mentre era in volo. In entrambi i casi (a) e (b), A5 è considerato nella zona di difesa della squadra A legalmente.

### **Esempio 3:**

Il giocatore A4, incaricato di una rimessa in zona d'attacco, tenta di passare la palla ad A8. Questi salta in aria, acquisisce il controllo della palla e ritorna sul terreno:

- (a) con ambedue i piedi nella zona di difesa della squadra A,
- (b) a cavallo della linea centrale.

### **Interpretazione:**

Il controllo di palla nella zona d'attacco per la squadra A era già stato stabilito prima che A8, mentre era in volo, conquistasse il controllo di palla. In entrambi i casi (a) e (b), si è verificata una violazione per ritorno illegale della palla nella zona di difesa.

## **Art. 31 Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro**

### **Precisazione 1:**

Quando la palla è al di sopra dell'anello durante un tiro su azione o un tiro libero, si ha un'interferenza se un giocatore attraversa il canestro con la mano da sotto e viene a contatto con la palla.

#### **Esempio:**

Durante l'ultimo o unico tiro libero effettuato da A4, prima che la palla abbia toccato l'anello, B4 attraversa il canestro con la mano da sotto e viene a contatto con la palla.

#### **Interpretazione:**

Si è verificata una violazione da parte di B4 per aver toccato la palla illegalmente. Viene assegnato un punto alla squadra A e, trattandosi dell'ultimo o unico tiro libero, dovrà essere in aggiunta sanzionato un fallo tecnico a carico di B4.

### **Precisazione 2:**

Quando la palla è al di sopra dell'anello durante un passaggio o un rimbalzo, si verifica una violazione per interferenza se un giocatore attraversa il canestro con la mano da sotto e viene a contatto con la palla.

#### **Esempio:**

La palla è al di sopra dell'anello, durante un passaggio o un rimbalzo, quando A4 attraversa il canestro con la mano da sotto e viene a contatto con la palla.

#### **Interpretazione:**

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

### **Precisazione 3:**

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

#### **Esempio:**

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

#### **Interpretazione:**

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

### **Precisazione 4:**

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

#### **Esempio:**

Dopo un tiro a canestro da parte di A4, la palla è in aria quando viene toccata in parabola ascendente da B5 (o A5). Durante la parabola discendente verso il canestro la palla viene toccata:

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

#### **Interpretazione:**

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



- (a) la palla viene assegnata alla squadra B per una rimessa in gioco dal punto più vicino a dove è avvenuta la violazione di A6;
- (b) vengono assegnati due o tre punti alla squadra A.

#### **Precisazione 5:**

E' considerata interferenza se, durante un tiro a canestro su azione, un difensore provoca una vibrazione del tabellone o dell'anello in modo tale che, a giudizio dell'arbitro, venga impedito alla palla di entrare nel canestro.

#### **Esempio:**

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

#### **Interpretazione:**

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

#### **Precisazione 6:**

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

#### **Esempio:**

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

#### **Interpretazione:**

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

## **Art. 35 Doppio fallo**

#### **Precisazione:**

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

#### **Esempio:**

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

#### **Interpretazione:**

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

## **Art. 36 Fallo antisportivo**

### **Precisazione:**

Quando 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 avversaria anche lui sul terreno ed il fallo viene fischiato, questo deve essere giudicato antisportivo.

### **Esempio 1:**

A4 ha la palla tra le mani oppure a sua disposizione per una rimessa in gioco, quando B5 provoca un contatto con A5 ed un fallo è fischiato contro B5.

### **Interpretazione:**

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

### **Esempio 2:**

La palla ha lasciato le mani di A4 su una rimessa in gioco, quando B5 provoca un contatto con A5 ed un fallo è fischiato contro B5.

### **Interpretazione:**

Sarà sanzionato un normale fallo personale, a meno che gli arbitri non valutino la gravità del fallo di B5 tale da richiedere la sanzione di un fallo antisportivo o da espulsione.

## **Art. 38 Fallo tecnico**

### **Precisazione 1:**

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

### **Esempio:**

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

- (a) Aver interferito con la rimessa in gioco.
- (b) Aver battuto le mani direttamente sulla faccia di un avversario che tira a canestro, realizzando.
- (c) Comportamento antisportivo.
- (d) Qualunque altra azione che, se ripetuta, può portare ad un fallo tecnico.

### **Interpretazione:**

L'avvertimento deve essere comunicato anche all'allenatore A e si applicherà anche a tutti i componenti della squadra A, per tutto il resto della partita.

### **Precisazione 2:**

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

### **Esempio:**

A4 è il giocatore-allenatore della squadra A. A lui viene addebitato un fallo tecnico per:

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

**Interpretazione:**

In entrambi i casi, (a) e (b) deve essere addebitato un fallo tecnico ad A4 come giocatore. Il fallo deve essere conteggiato tra i falli di squadra del periodo successivo, così come tra i cinque falli del giocatore A4.

**Precisazione 3:**

Mentre il giocatore è in atto di tiro, non deve essere permesso agli avversari di far 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, o un avvertimento se il tiratore non viene svantaggiato.

**Esempio:**

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

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

**Interpretazione:**

- (a) Deve essere dato un avvertimento a B4 e lo si deve comunicare anche all'allenatore B. Questo avvertimento si deve applicare a tutti i componenti della squadra B, per il resto della partita, in caso di comportamenti simili.
- (b) Un fallo tecnico deve essere addebitato a B4.

**Precisazione 4:**

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

**Esempio:**

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

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

**Interpretazione:**

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

**Precisazione 5:**

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

**Esempio:**

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

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

**Interpretazione:**

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

Al termine dell'attività conseguente (a), (b), (c), deve essere amministrata la sanzione del fallo tecnico addebitato all'allenatore B (registrato come 'B').

**Precisazione 6:**

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

**Esempio 1:**

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

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

**Interpretazione:**

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

**Esempio 2:**

Dieci minuti prima dell'inizio della gara, un fallo tecnico è sanzionato ad A4. Prima dell'inizio della gara, due tiri liberi sono effettuati da B4. La gara si inizia con un salto a due, ma B4 non risulta tra i 5 giocatori che iniziano la gara. E' ciò legale ?

**Interpretazione:**

No. I tiri liberi devono essere effettuati da uno dei 5 giocatori segnalati e che inizieranno la gara. Sostituzioni non possono essere concesse prima che il tempo di gioco sia iniziato.

**Precisazione 7:**

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

**Esempio:**

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

**Interpretazione:**

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

**Precisazione 8:**

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

**Esempio:**

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

**Interpretazione:**

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

**Art. 39 Rissa****Precisazione:**

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

**Esempio:**

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

**Interpretazione:**

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

**Art. 42 Situazioni speciali****Precisazione 1:**

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

**Esempio:**

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

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

**Interpretazione:**

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

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

**Precisazione 2:**

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

**Esempio 1:**

Vengono assegnati due tiri liberi ad A4. Dopo il primo tiro libero, viene commesso un doppio fallo da A5 e B5.

**Interpretazione:**

I falli vengono addebitati ad A5 e B5, dopodichè A4 effettuerà il secondo tiro libero ed il gioco riprenderà normalmente come dopo un qualunque ultimo o unico tiro libero.

**Esempio 2:**

Vengono assegnati due tiri liberi ad A4. Dopo il primo tiro libero, viene commesso un fallo tecnico da A5 e dopo da B5.

**Interpretazione:**

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

**Esempio 3:**

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

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

**Interpretazione:**

In (a) e (b) i falli vengono addebitati ai relativi giocatori, dopodichè il gioco riprenderà con una rimessa in gioco dalla linea di fondo come dopo un qualunque ultimo o unico tiro libero realizzato.

**Precisazione 3:**

Nel caso di doppio fallo, il gioco deve riprendere con una rimessa da parte della squadra che aveva il controllo della palla o che ne aveva il diritto, quando il fallo è stato sanzionato.

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

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

**Esempio:**

Durante l'intervallo di gioco tra il primo ed il secondo periodo:

- (a) Un doppio fallo è fischiato contro A5 e B5, che si colpiscono l'un l'altro e vengono espulsi.
- (b) Vengono sanzionati falli tecnici contro l'allenatore A e poi contro l'allenatore B.

La freccia di possesso alternato punta verso:

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

Come deve riprendere la gara per l'inizio del secondo periodo ?

**Interpretazione:**

- (a) La gara riprenderà con una rimessa da parte della squadra A dal punto più vicino a dove si è verificato il doppio fallo o la prima infrazione. Al momento in cui la palla tocca un giocatore in campo, la freccia deve essere girata verso la squadra B.
- (b) La stessa procedura sarà seguita, iniziando con una rimessa accordata alla squadra B.

**Art. 44 Errori correggibili**

**Precisazione 1:**

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

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

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

Palla morta                                      L'errore è correggibile

Palla viva                                      L'errore non è più correggibile

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

**Esempio:**

Prima che le squadre abbiano esaurito il bonus dei falli nel periodo, B4 commette fallo su A4. L'arbitro commette un errore concedendo due tiri liberi, non dovuti, a A4. Dopo l'ultimo tiro libero, realizzato, il gioco continua ed il cronometro di gara parte, B5 riceve la palla, palleggia e segna. L'errore è scoperto:

- (a) Prima che la palla sia a disposizione del giocatore della squadra A per la rimessa dal fondo.
- (b) Dopo che la palla è stata messa a disposizione del giocatore della squadra A per la rimessa dal fondo.

**Interpretazione:**

Il canestro di B5 è valido.

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

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

#### **Precisazione 2:**

Se l'errore consiste in un giocatore sbagliato che effettua il tiro(i) libero(i), il tiro libero(i) eseguito come risultato dell'errore deve essere cancellato(i) e la palla deve essere concessa alla squadra avversaria per una rimessa laterale all'altezza della linea di tiro libero estesa oppure, se il gioco è stato ripreso, dal punto in cui il gioco è stato interrotto.

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

#### **Esempio:**

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

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

#### **Interpretazione:**

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

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

La stessa procedura sarà applicata nel caso il fallo di B4 sia antisportivo.

#### **Precisazione 3:**

Quando un errore viene 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:

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

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

#### **Esempio 1:**

B4 commette fallo su A4 e questo è il 6° fallo della squadra B. Erroneamente, ad A4 non vengono concessi i due tiri liberi, bensì una rimessa. A5 ottiene il controllo della palla sul terreno, quando B5 devia la palla dalle sue mani in fuori campo. L'allenatore A richiede una sospensione. Durante la sospensione, gli arbitri si accorgono dell'errore correggibile o la loro attenzione viene richiamata sul fatto che A4 avrebbe dovuto effettuare due tiri liberi.

#### **Interpretazione:**

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

#### **Esempio 2:**

B4 commette fallo su A4 e questo è il 6° fallo della squadra B. Erroneamente, ad A4 non vengono concessi i due tiri liberi, bensì una rimessa. A5 palleggia e tenta un tiro a canestro, ma subisce fallo da B4 e gli vengono concessi due tiri liberi. Durante il periodo di cronometro fermo, gli arbitri riconoscono l'errore correggibile.



**Interpretazione:**

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

**Esempio 3:**

B4 commette fallo su A4 e questo è il 6° fallo della squadra B. Erroneamente, ad A4 non vengono concessi i due tiri liberi, bensì una rimessa. Dopo la rimessa in gioco, A5 tira a canestro da 2/3 punti e realizza. Prima che la palla diventi nuovamente viva, gli arbitri riconoscono l'errore correggibile.

Come procederanno ?

**Interpretazione:**

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

**Art. 46 Primo arbitro: Doveri e poteri****Precisazione 1:**

Durante una normale partita di pallacanestro è possibile che si verifichi un problema o una situazione non specificamente coperta dal Regolamento FIBA o dalle Interpretazioni Ufficiali. In questi casi il primo arbitro ha il potere di prendere una decisione, basata sul giudizio personale, entro lo spirito e l'intento della correttezza e della filosofia del regolamento. Il primo arbitro ha il potere di prendere decisioni su qualunque punto non specificamente coperto dalle regole. Questo è comunemente definito come il 'potere elastico' dell'arbitro.

**Esempio:**

Dopo un canestro su azione della squadra A la palla rotola lontano dal terreno di gioco.

**Interpretazione:**

L'arbitro sarebbe tenuto a fischiare per arrestare il cronometro di gara. Così facendo, mentre il cronometro è fermo e la palla è morta, verrebbero permesse sospensioni e sostituzioni per entrambe le squadre. La cosa non si applica, comunque, dopo un canestro su azione realizzato durante gli ultimi due minuti di gioco nel 4° periodo e di ogni tempo supplementare. Se un arbitro fischiasse in questo momento, la cosa creerebbe uno svantaggio per la squadra che ha diritto alla rimessa poiché permetterebbe alla squadra realizzatrice di effettuare una sostituzione o richiedere una sospensione. Quindi, l'arbitro non deve fischiare poiché la cosa creerebbe un'interruzione del gioco.

**Precisazione 2:**

Il primo arbitro è autorizzato ad usare attrezzature tecniche su sua decisione, oppure su richiesta di un allenatore, per verificare se l'ultimo tiro alla fine di un periodo o della gara sia stato effettuato durante il tempo di gioco. Egli è il solo a decidere se tale attrezzatura è da usare o meno.

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

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

**Esempio 1:**

A4 tira a canestro, quando suona il segnale di fine periodo o di gara. Il canestro è realizzato e gli arbitri concedono due punti alla squadra A. L'allenatore B esprime la propria opinione, che sul tiro conclusivo la palla sia stata rilasciata da A4 dopo la fine del tempo di gioco e richiede l'uso dell'attrezzatura di replay. Quale è la procedura che gli arbitri devono seguire ?

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

**Interpretazione:**

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

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

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

**Esempio 2:**

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

**Interpretazione:**

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

**Esempio 3:**

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

**Interpretazione:**

L'attrezzatura tecnica può essere utilizzata solo per accertare se il tiro finale (non se fosse da 2 o 3 punti) è stato effettuato prima o dopo la fine del tempo di gioco per il periodo. La richiesta dell'allenatore B deve essere respinta.

**Precisazione 3:**

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

**Esempio:**

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

**Interpretazione:**

La richiesta dell'allenatore B deve essere respinta.

> > > < < <

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

Si porta a conoscenza di tutti i tesserati un'importante precisazione, fornita dalla FIBA, in merito all'art.30, per una sua immediata applicazione.

Tale precisazione definisce, per un giocatore che in volo acquisisca un nuovo controllo di palla per la propria squadra, che la sua posizione sul campo sarà stabilita nel momento del suo ritorno sul terreno con ambedue i piedi.

Chiarisce, altresì, che tale giocatore atterrando:

- a) con ambedue i piedi nella zona d'attacco della propria squadra,
- b) con ambedue i piedi nella zona di difesa della propria squadra,
- c) a cavallo della linea centrale,

sarà considerato:

- a) in zona d'attacco,
- b) e c) legalmente nella zona di difesa della propria squadra, di conseguenza, potendo palleggiare, passare la palla in zona di difesa.

### **Esempio 1:**

Nella zona di difesa della squadra A, A4 tenta un passaggio in contropiede per A5 nella zona d'attacco della squadra A. B8, in zona d'attacco della squadra B (zona di difesa della squadra A), salta ed intercetta il passaggio mentre è ancora in aria, dopodiché B8 atterra:

- (a) con ambedue i piedi nella zona di difesa della squadra B,
- (b) a cavallo della linea centrale.

### **Interpretazione:**

Non si è verificata alcuna violazione. Quando B8 ha stabilito il nuovo controllo di palla per la sua squadra, mentre era in volo, la sua posizione relativamente a zona di difesa/zona d'attacco non poteva essere definita, finché ambedue i piedi di B8 non fossero tornati sul terreno. In entrambi i casi (a) e (b), B8 è ora considerato legalmente nella zona di difesa della squadra B, **quindi, potrà palleggiare, passare la palla in zona di difesa.**

### **Esempio 2:**

Sul salto a due d'inizio gara, la palla è stata legalmente giocata quando il giocatore A5, non coinvolto nel lancio, salta dalla zona d'attacco della squadra A, acquisisce il controllo della palla mentre è in aria ed atterra nella zona di difesa della squadra A:

- (a) con ambedue i piedi nella zona di difesa della squadra A,
- (b) a cavallo della linea centrale.

### **Interpretazione:**

Non si è verificata alcuna violazione. La squadra A ha stabilito il primo controllo di palla quando A5 ne ha guadagnato il controllo, mentre era in volo. In entrambi i casi (a) e (b), A5 è considerato nella zona di difesa della squadra A legalmente, **quindi, potrà palleggiare, passare la palla in zona di difesa.**

### Art. 4.3 Divise

Si porta a conoscenza di tutti i tesserati un'importante precisazione in merito all'utilizzo in gara di presidi scaldamuscoli che fuoriescano dal pantaloncino di gioco.

A tale riguardo, il Regolamento Tecnico di gioco definisce all'art. 4.3 che:

4.3.1 La divisa dei componenti della squadra consiste di:

- Maglie ..... indossate dentro i pantaloncini.
- Pantaloncini .....
- Scaldamuscoli che fuoriescano dai pantaloncini possono essere indossati a condizione che siano dello stesso colore dei pantaloncini.

Qualora un giocatore debba utilizzare calzamaglie elastiche contenitive per motivi medici, deve produrre formale richiesta medica scritta, comprovante la necessità di utilizzo del presidio.

### Art. 4.4 Altro equipaggiamento

4.4.2 I giocatori non possono indossare oggetti che possano risultare pericolosi per gli altri giocatori.

Da Regolamento non si prevede alcuna necessità di richiedere certificazione medica ad un giocatore che si presenti alla partecipazione a gara protetto con fasciatura di metodologia kinesiio-taping.

Tali sussidi sanitari, essendo bendaggi adesivi elastici con effetto terapeutico, devono ritenersi **non vietati** e, come tali, liberamente indossabili dagli atleti.



## Fallo antisportivo e Simulazione

La FIBA ha recentemente ritenuto necessario, sulla base di analisi tecniche relative a situazioni di gioco, indirizzare a **tutte** le Federazioni Nazionali alcune Interpretazioni importanti, allo scopo di fornire chiarimenti affinché nelle gare il gioco sia sempre più fair.

Da sempre è forte intendimento della FIBA rendere le gare sempre più gradevoli sotto l'aspetto spettacolare, consentendo gesti tecnici di livello elevato da parte dei giocatori maggiormente dotati e capaci, in particolare eliminando quei contatti illegali che ne ostacolano gesti tecnici o prestazioni apprezzabili.

Deve essere a conoscenza di tutti coloro coinvolti nelle partite di pallacanestro (allenatori, giocatori, arbitri, spettatori, media, etc.) che l'applicazione delle Interpretazioni in questione deve intendersi con effetto immediato in tutti i Campionati e deve essere sanzionato in modo restrittivo e consistente ogni contatto illegale, sin dall'inizio della gara, consentendo agli allenatori ed ai giocatori di adattarsi al criterio adottato.

Nello specifico si sono voluti definire con precisione criteri, peraltro già presenti nel contesto regolamentare, relativi a due situazioni di gioco che, durante l'intero arco della gara, ma in particolare nelle fasi topiche della stessa, possono rendere il gioco particolarmente duro, scorretto, di difficile gestione da parte degli arbitri: il **fallo antisportivo** e la **simulazione**.

### 1. Fallo antisportivo

L'articolo 36.1.4 definisce che "nel giudicare se un fallo è antisportivo, gli arbitri devono applicare, tra gli altri, il seguente principio:

- ❖ Se un giocatore non effettua un legittimo tentativo di giocare la palla e avviene un contatto, il fallo è antisportivo."

Si riscontra di frequente che negli ultimi minuti di gare con punteggio in equilibrio importante per il risultato finale o per calcoli relativi alla differenza canestri:

- la palla sia fuori dalle linee perimetrali del campo per una rimessa in gioco a favore della squadra A;
- la palla sia ancora nelle mani dell'arbitro (situazione di palla morta) o sia già a disposizione del giocatore A per la rimessa (palla viva);
- in quel momento un giocatore della squadra B causa, sul terreno di gioco, un contatto con un avversario A, che gli arbitri fischiano.

In queste particolari situazioni è ovvio che il giocatore B stia causando il contatto allo scopo di ottenere un fallo fischiato, senza che il cronometro di gara sia rimesso in moto.

E' evidente che il giocatore non sta facendo alcun tentativo di giocare la palla (la palla è ancora nel fuori campo e non ha ancora lasciato le mani del giocatore incaricato della rimessa) ed il vantaggio antisportivo è determinato dal non aver permesso al cronometro di ripartire; il disposto dell'art. 36.1.4 deve essere applicato (senza alcun avvertimento) e **deve essere sanzionato un fallo antisportivo**.

L'interpretazione suddetta dovrà essere applicata dagli arbitri con attenta considerazione, sanzionando quei falli volontari commessi al fine di impedire il riavvio del cronometro ed anche commettendo fallo su giocatori ben individuati, con l'intento di mandare al tiro i meno abili realizzatori di tiri liberi.

Non troverà applicazione, invece, nel caso di un **giocatore difensore o attaccante** che, nelle situazioni di palla viva (palla già nelle mani del giocatore incaricato della rimessa) e rispettando la tecnica di gioco, causi un contatto fallosa con un avversario, rispettivamente nel tentativo legittimo di impedire o di favorire un passaggio dal fuori campo; in tali occasioni risulterà esatto sanzionare un fallo personale normale.

A palla morta e cronometro fermo non può esistere una sanzione di fallo normale; non potendo alcun giocatore effettuare un legittimo tentativo di giocare la palla (palla ancora nelle mani dell'arbitro), l'eventuale contatto falloso dovrà essere valutato antisportivo.

Analogamente, particolare attenzione dovrà essere posta anche nella valutazione dei contatti personali convenzionalmente definiti "**falli tattici**", in quelle fasi di gioco in cui un giocatore vuole commettere fallo, al fine di mandare un avversario in lunetta per i tiri liberi, ed ottenere il possesso della palla allo scopo di recuperare nel punteggio, o altro.

Questi contatti falloso, pur se ammessi dal Regolamento e quindi legittimi, devono comunque essere commessi dal giocatore nel tentativo di giocare la palla.

## 2. Simulazione

L'articolo 38.3.1 definisce che "è considerato fallo tecnico il lasciarsi cadere per simulare un fallo".

Si riscontra sempre più di frequente che giocatori si lascino cadere e/o reagiscano in modo teatrale, esagerando gli effetti di minimi contatti ed, in alcuni casi più gravemente, in assenza di contatto da parte di un avversario per simulare un fallo:

- allo scopo di procurarsi un vantaggio scorretto inducendo gli arbitri a fischiare un fallo non giustificato, essendo stato sanzionato ingiustamente ai danni di un avversario;
- conseguentemente generare un'atmosfera ostile da parte degli spettatori nei confronti degli arbitri.

Tale atteggiamento, **sia da parte del difensore che dell'attaccante**, è da considerarsi ovviamente antisportivo. Mette in difficoltà il regolare svolgimento della gara e, di conseguenza, dopo che un richiamo ufficiale sia stato proposto al giocatore responsabile e a tutti i giocatori della stessa squadra attraverso l'allenatore, troverà applicazione il disposto dell'art. 38.3.1 e **un fallo tecnico dovrà essere sanzionato per ogni susseguente azione di natura simile**.

L'avvertimento, come previsto dall'abituale procedura, dovrà essere effettuato a palla morta e cronometro fermo, senza porre alcuna squadra in situazione di svantaggio.

Soprattutto in queste circostanze, gli arbitri dovranno porre una speciale attenzione all'azione del giocatore responsabile per valutarne opportunamente l'eventuale simulazione, basandosi sulla differenza tra:

- il **cadere**, che potrebbe essere valutato accidentale o causato dall'avvenuto contatto o per perdita di equilibrio,
- il **lasciarsi cadere** in maniera più o meno esagerata, atteggiamento che non ha nulla a che vedere con la tecnica di gioco,
- l'**esagerare** in maniera teatrale gli effetti di un semplice contatto ininfluenza.

>>>> <<<<