



Passi criteri e valutazione

Settore Tecnico CIA

Passi

PlayPic®



FIBA

We Are Basketball



Perché?



 LBA SERIE A UnipolSai	09:15	VANOLI BASKET CREMONA	22
	2Q 12	AX ARMANI EXCHANGE MILANO	24

Perché?



Perché?



 LBA SERIE A UnipolSai	07:07	AX ARMANI EXCHANGE MILANO	2
	1Q 21	UNAHOTELS REGGIO EMILIA	8

Condizioni

Perché un giocatore possa commettere una violazione di passi, deve avere il pieno e certo controllo di palla.

Qualsiasi infrazione (violazione o fallo) che non porta un vantaggio a chi la commette ed uno svantaggio a chi la subisce, non costituisce un'illealtà e deve essere ignorata.

Controllo di palla

Un giocatore può acquisire il controllo di palla da fermo od in movimento.

Per quello che concerne il giocatore che acquisisce il controllo da fermo, questi ha la facoltà di scegliere, «battezzare» il perno.

Un giocatore che acquisisce il controllo «in volo», determina il suo perno con il primo piede che tocca terra. Se atterra con entrambi, è come se avesse acquisito il controllo da fermo.

Giocatore fermo

**GIOCATORE CHE PRENDE UNA PALLA VIVA DA FERMO
CON ENTRAMBI I PIEDI A CONTATTO CON IL TERRENO DI GIOCO**



UN GIOCATORE CHE PRENDE UNA PALLA VIVA DA FERMO E CON ENTRAMBI I PIEDI A CONTATTO CON IL TERRENO DI GIOCO:

- **NEL MOMENTO IN CUI UN PIEDE VIENE SOLLEVATO DA TERRA, L'ALTRO PIEDE DIVENTA IL PIEDE PERNO**
- **PER INIZIARE UN PALLEGGIO, IL PIEDE PERNO NON PUÒ ESSERE SOLLEVATO DA TERRA PRIMA CHE LA PALLA SIA STATA RILASCIATA DALLA(E) MANO(I)**
- **PER PASSARE O TIRARE A CANESTRO IL GIOCATORE PUÒ SALTARE CON IL PIEDE PERNO MA NESSUN PIEDE PUÒ RITORNARE A CONTATTO CON IL TERRENO DI GIOCO PRIMA CHE LA PALLA SIA STATA RILASCIATA DALLA(E) MANO(I)**

Giocatore fermo

**GIOCATORE CHE PRENDE UNA PALLA VIVA DA FERMO
CON ENTRAMBI I PIEDI A CONTATTO CON IL TERRENO DI GIOCO**

LEGALE



1) rilascio della palla



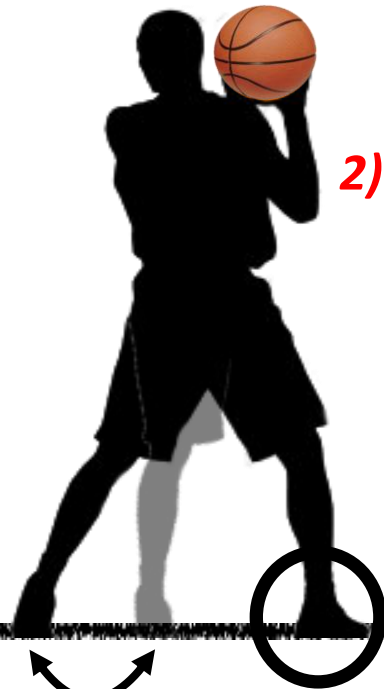
1) piede destro sollevato

2) sinistro piede perno

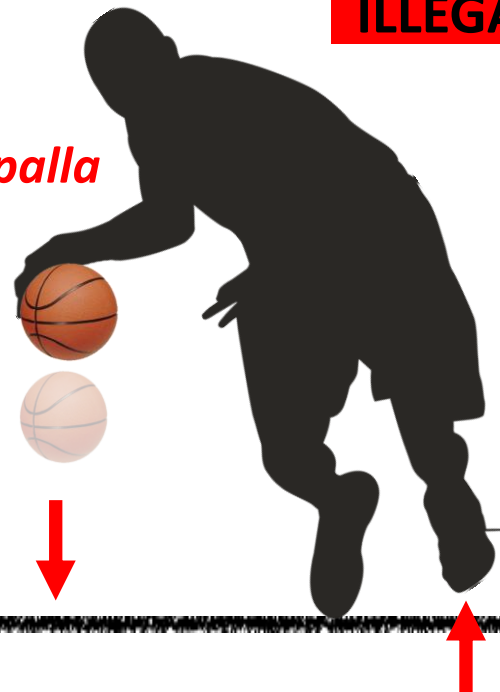
2) piede perno sollevato

Giocatore fermo

**GIOCATORE CHE PRENDE UNA PALLA VIVA DA FERMO
CON ENTRAMBI I PIEDI A CONTATTO CON IL TERRENO DI GIOCO**



2) rilascio della palla



ILLEGALE

1) piede destro sollevato

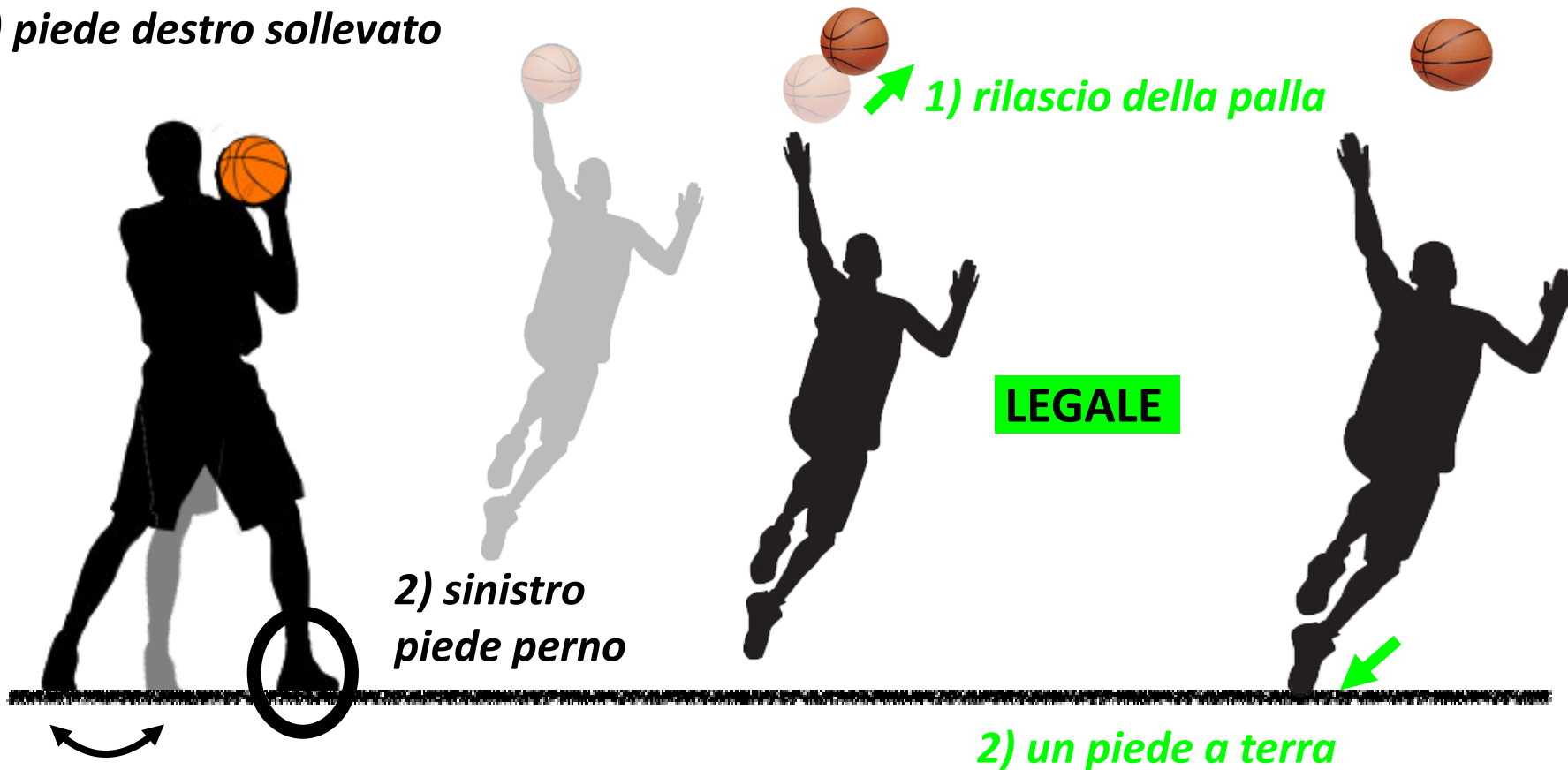
2) sinistro piede perno

1) piede perno sollevato

Giocatore fermo

**GIOCATORE CHE PRENDE UNA PALLA VIVA DA FERMO
CON ENTRAMBI I PIEDI A CONTATTO CON IL TERRENO DI GIOCO**

1) piede destro sollevato



*2) sinistro
piede perno*

2) un piede a terra

Giocatore fermo

**GIOCATORE CHE PRENDE UNA PALLA VIVA DA FERMO
CON ENTRAMBI I PIEDI A CONTATTO CON IL TERRENO DI GIOCO**

1) piede destro sollevato



*2) sinistro
piede perno*



2) rilascio della palla



1) un piede a terra

ILLEGALE



Giocatore dinamico piedi staccati

**GIOCATORE CHE PRENDE UNA PALLA VIVA
CON ENTRAMBI I PIEDI SOLLEVATI DAL TERRENO DI GIOCO**

**SE UN GIOCATORE ATTERRA SU UN SOLO PIEDE
PUÒ USARE SOLO QUEL PIEDE COME PERNO**

controllo di palla



PASSO 1

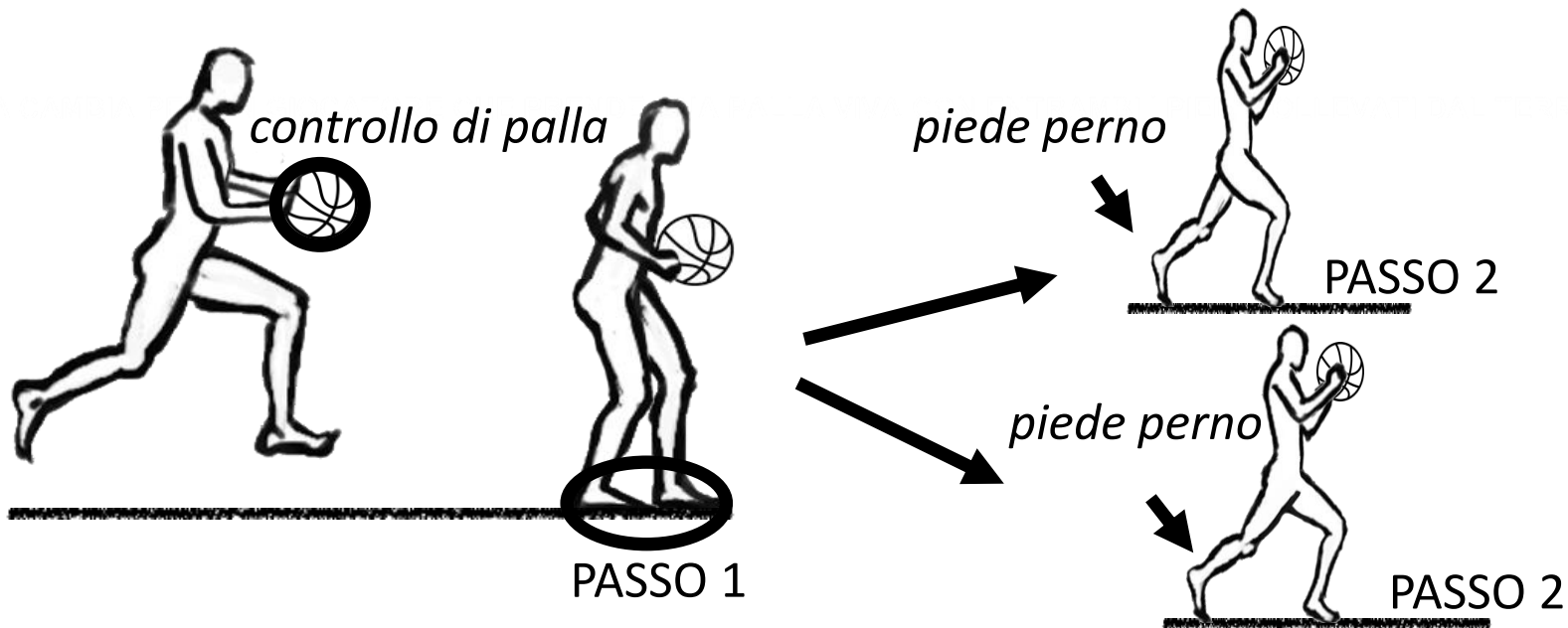
PASSO 2

piede perno

Giocatore dinamico piedi staccati

**GIOCATORE CHE PRENDE UNA PALLA VIVA
CON ENTRAMBI I PIEDI SOLLEVATI DAL TERRENO DI GIOCO**

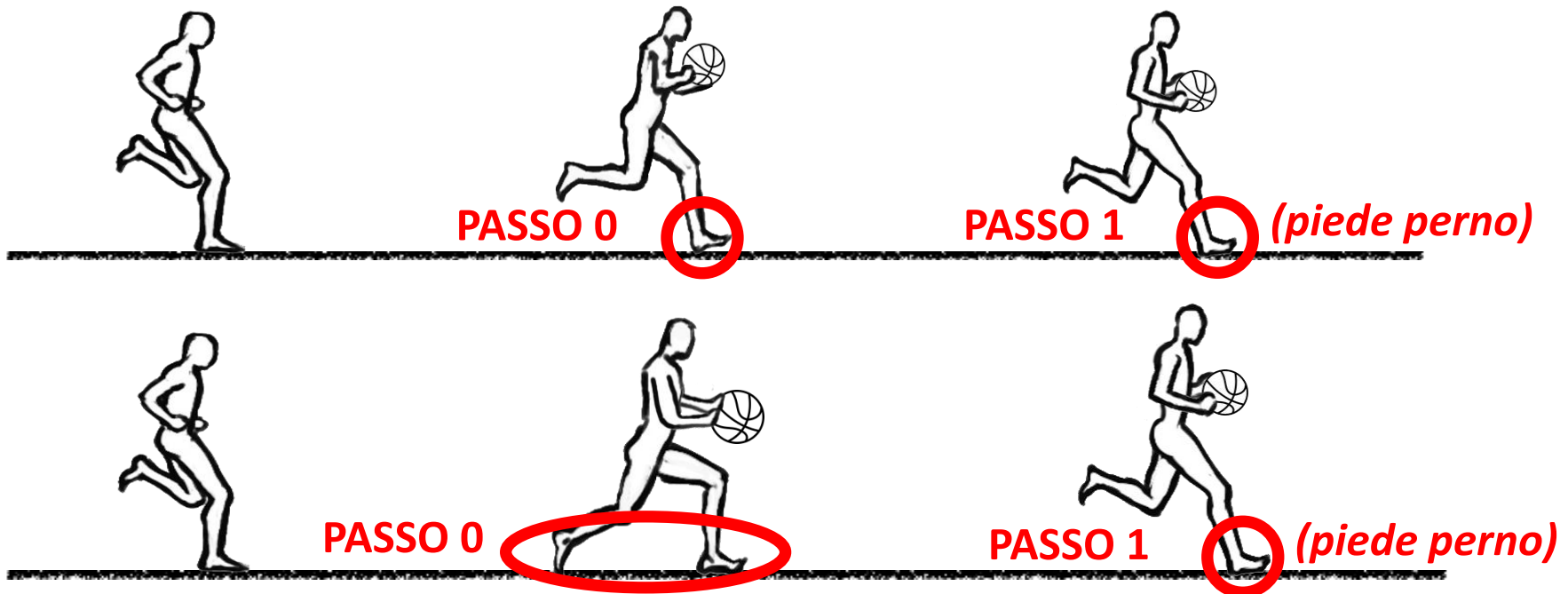
**SE IL GIOCATORE HA I PIEDI IN ARIA ED ATTERRA SUL TERRENO DI
GIOCO CON ENTRAMBI SIMULTANEAMENTE, NEL MOMENTO IN CUI
UN PIEDE VIENE SOLLEVATO DA TERRA L'ALTRO DIVENTA PERNO**



Modifica Passo 0

LA FILOSOFIA DELLA MODIFICA E' STATA QUELLA DI AVERE UNA REGOLA COMUNE IN TUTTO IL MONDO CHE MEGLIO RISPECCHI QUANTO ACCADE SUL CAMPO DI GIOCO

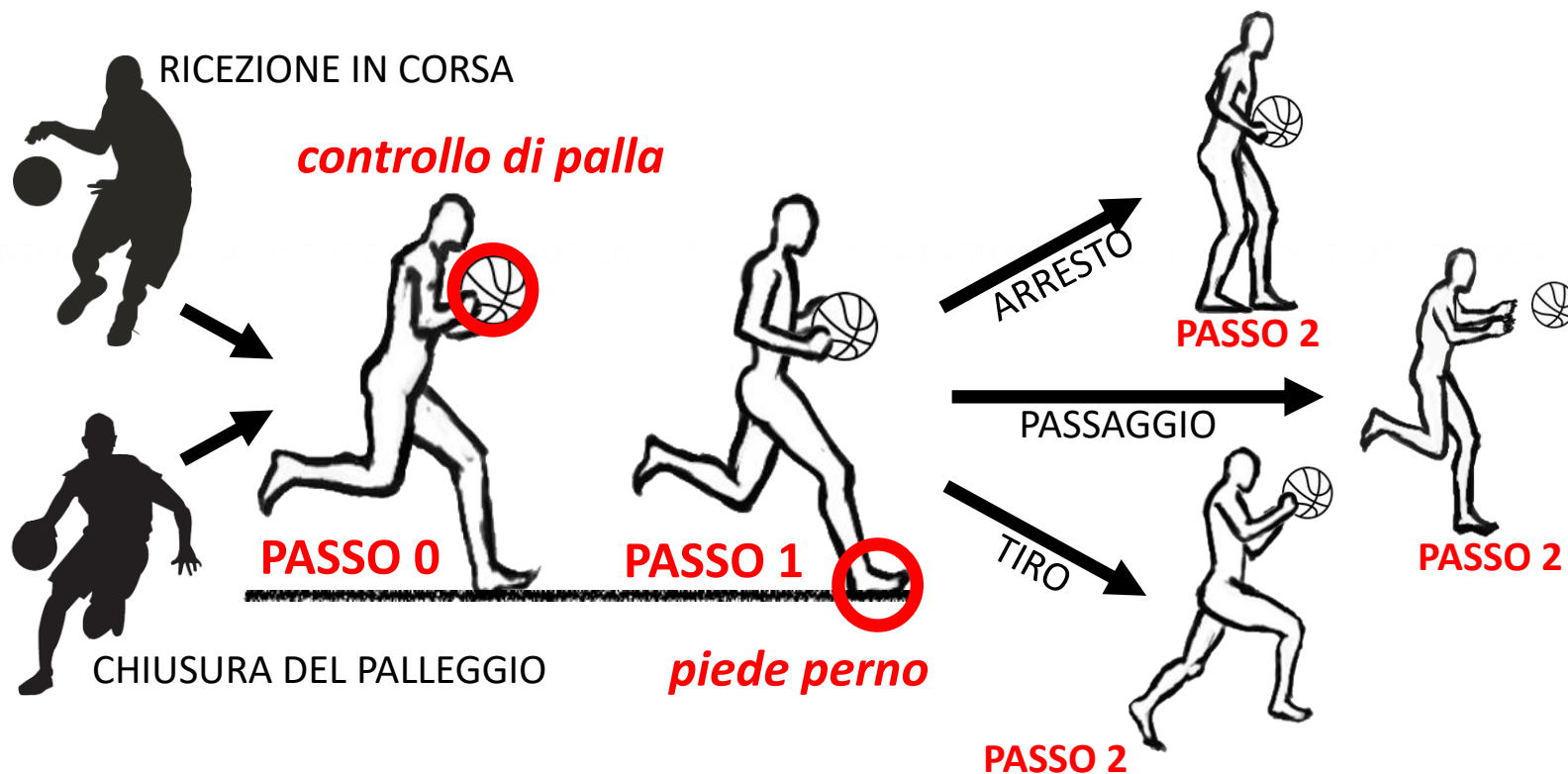
MENTRE UN GIOCATORE SI MUOVE E HA UN PIEDE A CONTATTO CON IL TERRENO DI GIOCO, NEL MOMENTO IN CUI PRENDE LA PALLA O TERMINA UN PALLEGGIO IL(I) PIEDE(I) CHE TOCCA(NO) IL TERRENO SUCCESSIVAMENTE È(SONO) CHIAMATO(I) "PASSO 1" E DIVENTA(NO) IL PIEDE PERNO



Passo 0

UN GIOCATORE CHE PRENDE UNA PALLA VIVA MENTRE STA AVANZANDO O COMPLETANDO UN PALLEGGIO (DINAMICO) PUÒ FARE DUE PASSI PER ARRESTARSI, PASSARE O TIRARE A CANESTRO

PUÒ FARE DUE PASSI PER ARRESTARSI, PASSARE O TIRARE A CANESTRO



Ricezione in corsa ed adt

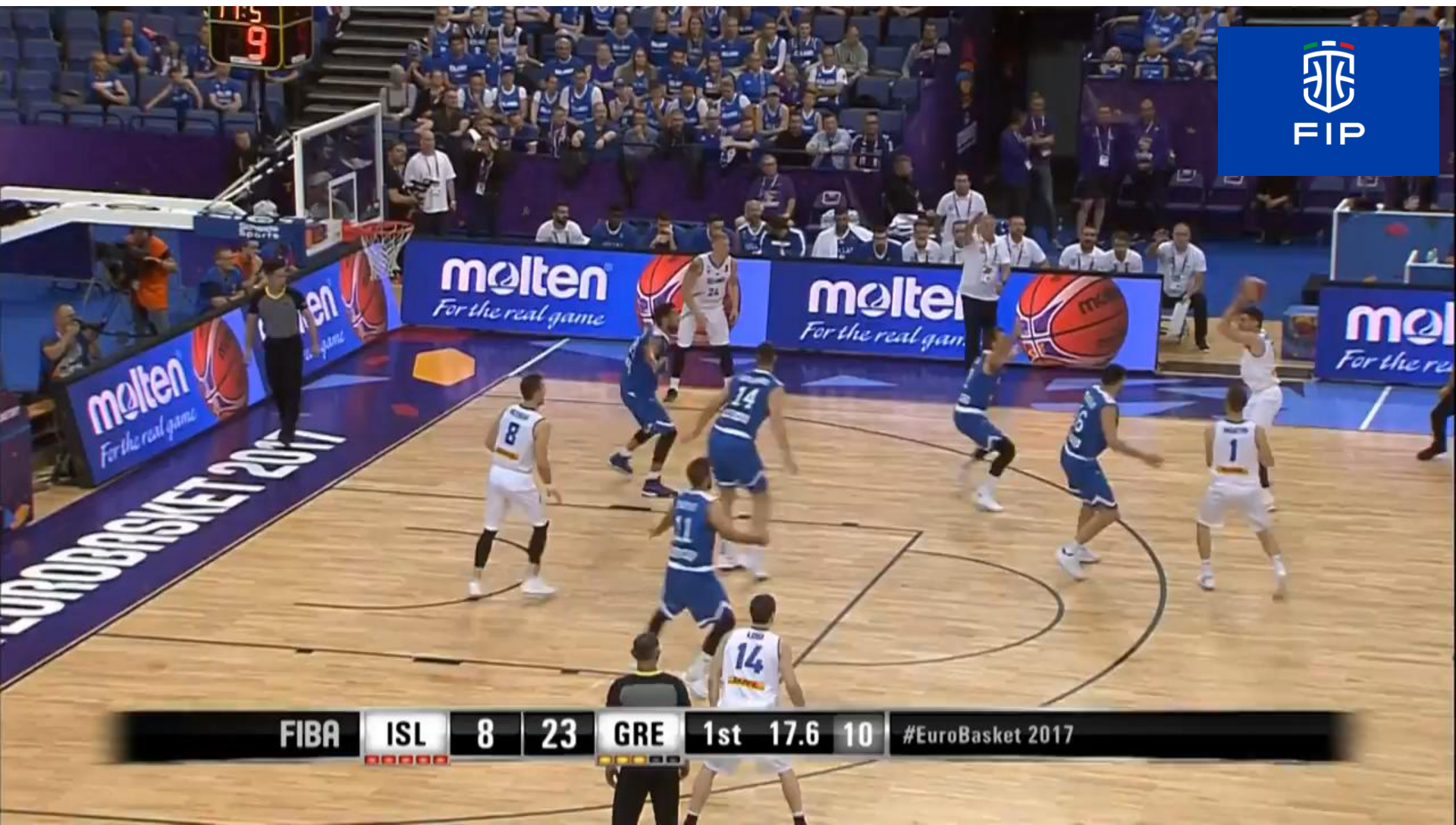


TORNIKE SHENGELIA - GEORGIA



Settore Tecnico CIA

Chiusura del palleggio ed adt



FIBA ISL 8 23 GRE 1st 17.6 10 #EuroBasket 2017



Settore Tecnico CIA

Chiusura del palleggio e passaggio



FIBA ROU 38 42 CZE 3rd 9:05 17 EUROBASKET 2017



Settore Tecnico CIA

Chiusura del palleggio e giro



Settore Tecnico CIA

Passo 0 e palleggio

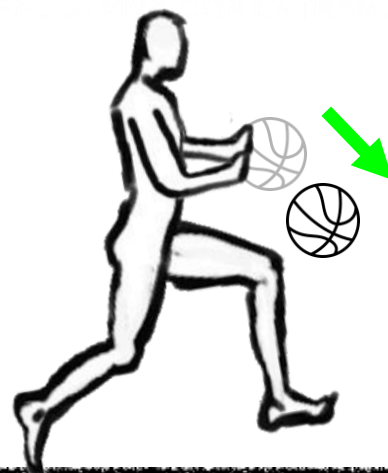
**GIOCATORE CHE PRENDE UNA PALLA VIVA
MENTRE STA AVANZANDO O COMPLETANDO UN PALLEGGIO**

**RICEVENDO LA PALLA IL GIOCATORE PUÒ LASCIARLA PER INIZIARE UN
PALLEGGIO PRIMA DEL SUO SECONDO PASSO**

controllo di palla



LEGALE



PASSO 0

piede perno

1) rilascio della palla 2) secondo passo

Passo 0 e palleggio

**GIOCATORE CHE PRENDE UNA PALLA VIVA
MENTRE STA AVANZANDO O COMPLETANDO UN PALLEGGIO**

**RICEVENDO LA PALLA IL GIOCATORE PUÒ LASCIARLA PER INIZIARE UN
PALLEGGIO PRIMA DEL SUO SECONDO PASSO**

controllo di palla



ILLEGALE

PASSO 0

piede perno

1) secondo passo 2) rilascio della palla

Ricezione in corsa e palleggio



Raduno Pre campionato arbitri serie BM / A2F
Zola Predosa 26 - 28 Agosto 2022

Passo 0 ed arresto

GIOCATORE CHE PRENDE UNA PALLA VIVA MENTRE STA AVANZANDO O COMPLETANDO UN PALLEGGIO

IL PRIMO PASSO SI VERIFICA QUANDO UNO O ENTRAMBI I PIEDI TOCCANO IL TERRENO DI GIOCO DOPO AVER OTTENUTO IL CONTROLLO DELLA PALLA

controllo di palla



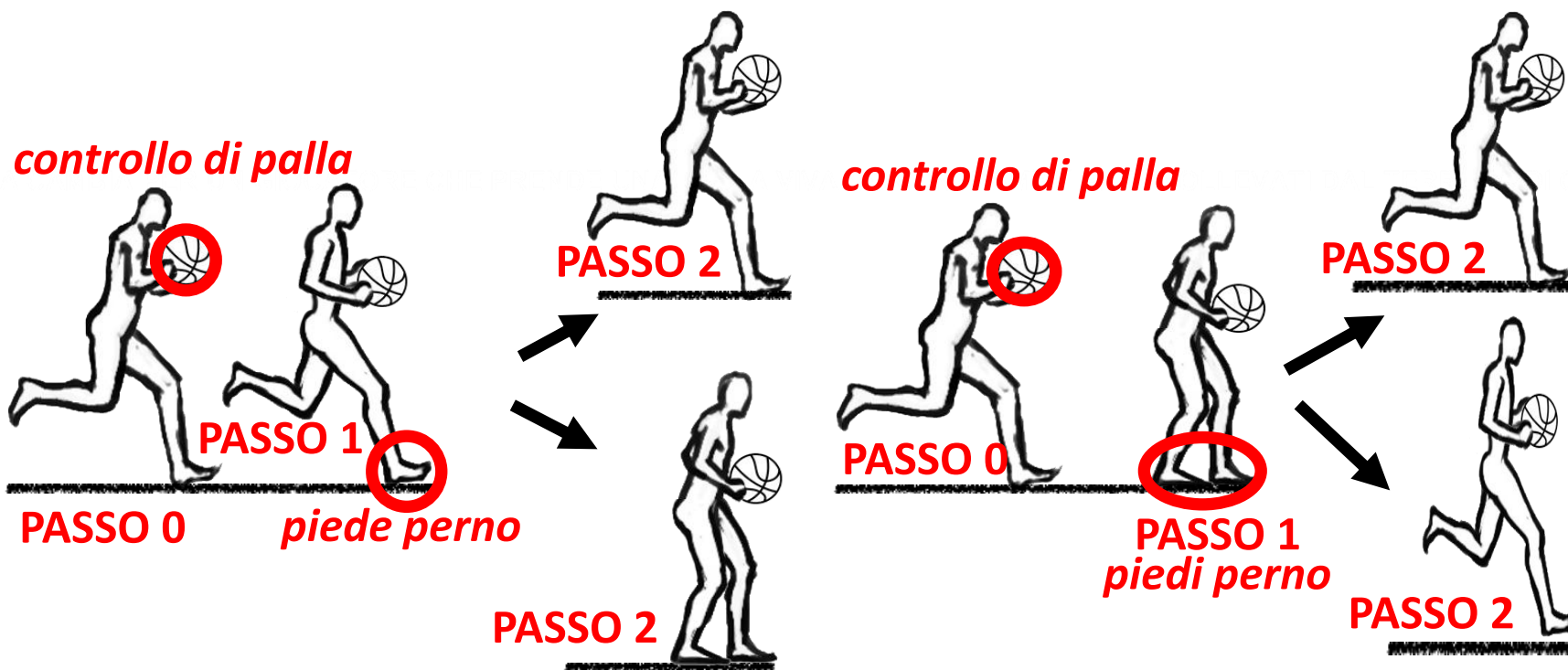
controllo di palla



Passo 0 ed arresto

GIOCATORE CHE PRENDE UNA PALLA VIVA MENTRE STA AVANZANDO O COMPLETANDO UN PALLEGGIO

IL SECONDO PASSO SI VERIFICA DOPO IL PRIMO QUANDO L'ALTRO PIEDE O ENTRAMBI I PIEDI TOCCANO IL TERRENO DI GIOCO SIMULTANEAMENTE

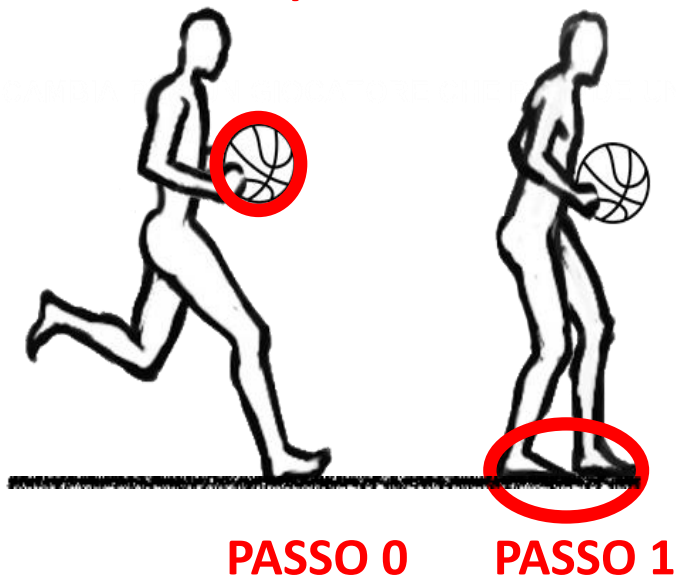


Passo 0 ed arresto

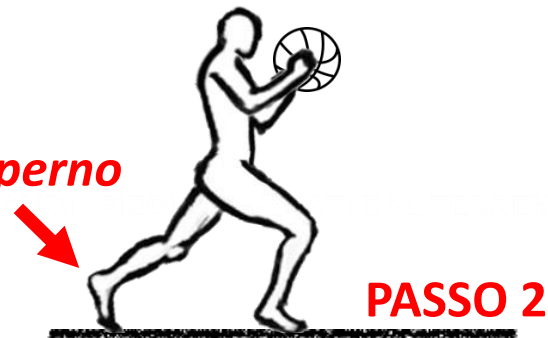
UN GIOCATORE CHE PRENDE UNA PALLA VIVA MENTRE STA AVANZANDO O COMPLETANDO UN PALLEGGIO

SE UN GIOCATORE CHE SI ARRESTA SUL PRIMO PASSO HA ENTRAMBI I PIEDI A CONTATTO CON IL TERRENO DI GIOCO, PUÒ SCEGLIERE IL PERNO

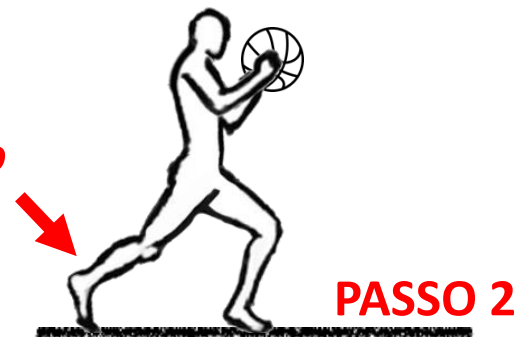
controllo di palla



piede perno



piede perno



Arresto passo 1 e part in pall



Settore Tecnico CIA

Passo 0 ed arresto

GIOCATORE CHE PRENDE UNA PALLA VIVA MENTRE STA AVANZANDO O COMPLETANDO UN PALLEGGIO

SE POI SALTA CON ENTRAMBI I PIEDI NESSUN PIEDE PUÒ RITORNARE A CONTATTO CON IL TERRENO DI GIOCO PRIMA CHE LA PALLA SIA STATA RILASCIATA DALLA(E) MANO(I)

controllo di palla

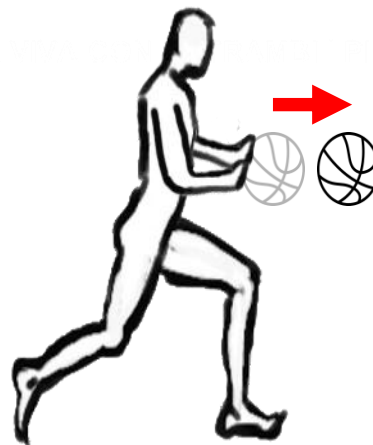


PASSO 0



PASSO 1

1) rilascio della palla



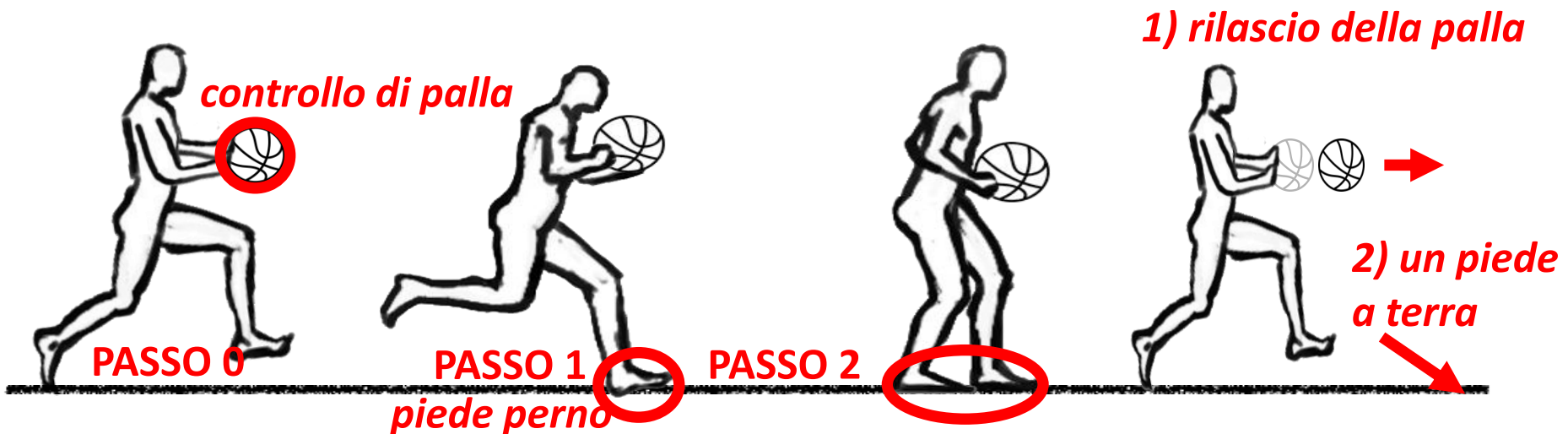
2) un piede a terra



Passo 0 ed arresto

GIOCATORE CHE PRENDE UNA PALLA VIVA MENTRE STA AVANZANDO O COMPLETANDO UN PALLEGGIO

SE UN GIOCATORE SALTA SU UN PIEDE NEL SUO PRIMO PASSO PUÒ ATTERRARE CON ENTRAMBI I PIEDI SIMULTANEAMENTE PER IL SECONDO PASSO. IN QUESTO CASO NESSUNO DEI DUE PIEDI PUÒ ESSERE USATO COME PERNO. SUCCESSIVAMENTE SE UNO O ENTRAMBI I PIEDI LASCIANO IL TERRENO DI GIOCO NESSUN PIEDE PUÒ RITORNARVI PRIMA CHE LA PALLA SIA STATA RILASCIATA DALLA(E) MANO(I)



Passo 0 movimento 'canguro'

**GIOCATORE CHE PRENDE UNA PALLA VIVA MENTRE
STA AVANZANDO O COMPLETANDO UN PALLEGGIO**

**UN GIOCATORE NON PUÒ TOCCARE IL TERRENO DI GIOCO CONSECUTIVAMENTE
CON LO STESSO PIEDE O ENTRAMBI I PIEDI DOPO AVER COMPLETATO UN
PALLEGGIO O AVER OTTENUTO IL CONTROLLO DI PALLA**

controllo di palla



**PASSO 0
(sinistro)**



**PASSO 1
(sinistro)**



**PASSO 2
(destra)**

ILLEGALE

Passo 0 movimento 'canguro'



Settore Tecnico CIA

VIDEO TECNICI

ART. 25 - PASSI

