FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

2024 REGOLAMENTO UFFICIALE DELLA PALLACANESTRO

INTERPRETAZIONI UFFICIALI

FIBA We Are Basketball

In vigore dal 1° Ottobre 2024

Traduzione conforme al Regolamento Ufficiale FIBA

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

Regolamento ufficiale della Pallacanestro 2024

Interpretazioni ufficiali

Valide dal 1° Ottobre 2024

In giallo sono evidenziate le variazioni dalla versione del 25 luglio 2024

Se vengono riscontrati errori o incongruenze Vi invitiamo ad inviare una mail a:

arbitri@fip.it

SOMMARIO

	Introduzione	4
Art. 4	Squadre	5
Art. 5	Giocatori: Infortunio e soccorso	7
Art. 7	Allenatore e primo assistente allenatore: Doveri e diritti	10
Art. 8	Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari	12
Art. 9	Inizio e fine di un quarto, dei tempi supplementari o della gara	13
Art.10	Status della palla	15
Art.12	Salto a due e possesso alternato	16
Art.13	Come si gioca la palla	22
Art.14	Controllo della palla	23
Art.15	Giocatore in atto di tiro	24
Art.16	Canestro: Realizzazione e valore	26
Art.17	Rimessa da fuori campo	29
Art.18/19	Sospensione / Sostituzione	42
Art.23	Giocatore fuori campo e palla fuori campo	48
Art.24	Palleggio	49
Art.25	Passi	51
Art.26	3 secondi	52
Art.27	Giocatore marcato da vicino	52
Art.28	8 secondi	53
Art.29/50	Cronometro dei 24"	56
Art.30	Ritorno della palla in zona di difesa	68
Art.31	Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro	71
Art.33	Contatto: Princìpi generali	78
Art.34	Fallo personale	81
Art.35	Doppio fallo	83
Art.36	Fallo tecnico	86
Art.37	Fallo antisportivo	98
Art.38	Fallo da espulsione	100
Art.39	Rissa	102
Art.42	Situazioni speciali	105
Art.43	Tiri liberi	110
Art.44	Errori correggibili	111
Appendice B	Il referto - Falli da espulsione....	123
Appendice F	Instant Replay System (IRS)	125

INDICE DELLE FIGURE

Figura 1	Esempi di bandane	5
Figura 2	Canestro realizzato	28
Figura 3	Palla a contatto con l'anello	75
Figura 4	Palla dentro il canestro	76
Figura 5	Posizione di un giocatore interno/esterno l'area del semicerchio no-sfondamento..	78

Le interpretazioni presentate in questo documento sono le Interpretazioni Ufficiali della FIBA per il Regolamento della Pallacanestro 2024 ed hanno efficacia dal 1° Ottobre 2024. Questo documento sostituisce tutte le interpretazioni ufficiali FIBA pubblicate in precedenza.

Nelle Interpretazioni Ufficiali del Regolamento della Pallacanestro, il testo si applica in egual misura ad entrambi i sessi e deve essere letto di conseguenza.

INTRODUZIONE

Il Regolamento Ufficiale della Pallacanestro FIBA è 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. Esse non possono 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 FIBA in specifiche situazioni pratiche che si potrebbero presentare durante una partita di pallacanestro.

Le interpretazioni delle varie situazioni possono stimolare la mente degli arbitri e saranno di complemento ad un primo studio dettagliato delle regole.

Il documento principale alla base della pallacanestro FIBA rimane il Regolamento Ufficiale FIBA. Comunque, gli arbitri avranno piena facoltà ed autorità nel prendere decisioni su qualsiasi punto non coperto dal Regolamento Ufficiale FIBA o da queste Interpretazioni Ufficiali FIBA.

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

Art.4 Squadre

4-1 **Precisazione:** Tutti i giocatori della stessa squadra devono indossare indumenti compressivi, comprese magliette intime e sottopantaloncini, copricapo, polsini, fasce per la testa e taping dello stesso identico colore.

4-2 **Esempio:** Sul terreno di gioco, A1 indossa una fascia bianca per la testa e A2 ne indossa una rossa.

Interpretazione: Ad A1 e A2 non è consentito indossare fasce per la testa di diverso colore.

4-3 **Esempio:** Sul terreno di gioco, A1 indossa una fascia bianca per la testa e A2 indossa un polsino rosso.

Interpretazione: Ad A1 non è consentito indossare una fascia bianca per la testa e ad A2 indossare un polsino rosso.

4-4 **Precisazione:** Non è consentito indossare bandane.

Figura 1 - Esempi di bandane

4-5 **Esempio:** A1 indossa una bandana dello stesso colore**,** a tinta unita**,** di qualsiasi altro oggetto aggiuntivo consentito ai suoi compagni di squadra.

Interpretazione: Ad A1 non è consentito indossare una bandana. La fascia non deve avere elementi di apertura/chiusura intorno alla testa e non deve avere parti che sporgano dalla sua superficie.

4-6 **Esempio:** A6 richiede una sostituzione. Gli arbitri rilevano che A6 indossa una maglietta non compressiva sotto la maglia.

Interpretazione: La sostituzione non sarà concessa. Sotto l'uniforme possono essere indossati solo indumenti compressivi.

4-7 **Esempio:** A6, sotto i pantaloncini, indossa un indumento compressivo che si estende fino:

(a) a sopra le ginocchia

(b) alle caviglie.

Interpretazione: L'indumento compressivo (sottopantaloncini) è legale e può essere indossato di qualsiasi lunghezza. Tutti i giocatori della squadra devono avere tutti gli indumenti compressivi, compresi magliette intime e sottopantaloncini, copricapo, polsini, fasce e i taping dello stesso identico colore.

4-8 **Esempio:** A6, sotto la maglia, indossa un indumento compressivo (maglietta intima) che si estende fino:

(a) alle spalle

(b) al collo.

Interpretazione: L'indumento compressivo (maglietta intima) è legale e può essere indossato

(a) con qualsiasi lunghezza sulle e sotto le spalle.

(b) fino alla base del collo.

Tutti i giocatori della squadra devono avere tutti i loro indumenti compressivi, compresi magliette intime e sottopantaloncini, copricapo, polsini, fasce e taping dello stesso identico colore.

Art.5 Giocatori: Infortunio e soccorso

5-1 **Precisazione:** Se un giocatore è infortunato, sembra infortunato o necessita di soccorso e, di conseguenza, qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra (allenatore, primo assistente allenatore, sostituti, giocatori esclusi o componenti al seguito della stessa squadra) entra sul terreno di gioco, si considera che quel giocatore abbia ricevuto cure o soccorso, indipendentemente dal fatto che siano state o meno effettivamente prestate.

5-2 **Esempio:** A1 sembra infortunato ad una caviglia ed il gioco è stato interrotto. Della squadra A:

(a) il medico entra sul terreno di gioco e cura la caviglia infortunata di A1.

(b) il medico entra sul terreno di gioco, ma A1 si è già ripreso.

(c) l'allenatore entra sul terreno di gioco per curare il giocatore infortunato.

(d) il primo assistente allenatore, un sostituto, un giocatore escluso o qualsiasi altro componente al seguito della squadra, entra sul terreno di gioco, ma non soccorre A1.

Interpretazione: In tutti i casi, A1 ha ricevuto un trattamento e sarà sostituito.

5-3 **Esempio:** Il fisioterapista della squadra entra sul terreno di gioco e fissa un taping che si è staccato ad A1.

Interpretazione: A1 ha ricevuto soccorso e sarà sostituito.

5-4 **Esempio:** Il medico della squadra entra sul terreno di gioco per cercare la lente a contatto persa da A1.

Interpretazione: A1 ha ricevuto soccorso e sarà sostituito.

5-5 **Precisazione:** Ogni persona autorizzata a sedersi in panchina, rimanendo all'interno della sua area, può fornire soccorso ad un giocatore della propria squadra. Se il soccorso non ritarda l'immediata ripresa del gioco, si considera come se non fosse stato ricevuto dal giocatore e la sostituzione non è obbligatoria.

5-6 **Esempio:** B1 commette fallo sul tiratore A1, vicino all'area della panchina della squadra A. La palla non entra nel canestro. Mentre A1 effettua 2 o 3 tiri liberi:

(a) l'accompagnatore della squadra A o A6**,** dall'area della panchina della squadra**,** passa un asciugamano, una bottiglia d'acqua o una fascia per la testa a un qualsiasi giocatore della squadra A**,** sul terreno di gioco.

(b) il fisioterapista della squadra A**,** dall'area della panchina della squadra**,** fissa un taping, spruzza il ghiaccio sulla gamba, o massaggia il collo, ecc. a un qualsiasi giocatore della squadra A, sul terreno di gioco.

Interpretazione: In entrambi i casi, il giocatore della squadra A non ha ricevuto un soccorso tale da ritardare l'immediata ripresa del gioco. Il giocatore della squadra A non è obbligato alla sostituzione. A1 effettuerà i suoi 2 o 3 tiri liberi.

5-7 **Esempio:** B1 commette fallo sul tiratore A1, vicino all'area della panchina della squadra A. La palla non entra nel canestro. Dopo il fallo, A1 cade sul terreno di gioco nella zona dell'area della panchina della sua squadra. A6 si alza e aiuta A1 a rimettersi in piedi. A1 è pronto a giocare immediatamente, al più tardi entro 15 secondi circa.

Interpretazione: A1 non ha ricevuto soccorso**,** tale da ritardare la pronta ripresa del gioco. A1 non è obbligato alla sostituzione. A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi.

5-8 **Esempio:** Ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi. Mentre l'arbitro segnala il fallo al tavolo degli ufficiali di campo, A1 va di fronte all'area della panchina della sua squadra**,** in fondo al terreno di gioco**,** e chiede un asciugamano o una bottiglia d'acqua. Una qualsiasi persona dall'area della panchina della sua squadra passa ad A1 un asciugamano o una bottiglia d'acqua. A1 si asciuga le mani o beve. A1 è pronto a giocare immediatamente, al più tardi entro circa 15 secondi.

Interpretazione: A1 non ha ricevuto un soccorso tale da ritardare la pronta ripresa del gioco. A1 non è obbligato alla sostituzione. A1 effettuerà 2 tiri liberi.

5-9 **Esempio:** A1 effettua un tiro e realizza il canestro. B1, incaricato della rimessa, indica all'arbitro che la palla è bagnata. L'arbitro interrompe il gioco. Una qualsiasi persona dall'area della panchina della squadra B**,** entra sul terreno di gioco e asciuga la palla o dà un asciugamano a B1, che asciuga la palla.

Interpretazione: In entrambi i casi, B1 non ha ricevuto un soccorso che ritarda la pronta ripresa del gioco. B1 non è obbligato alla sostituzione. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B**,** da qualsiasi posto dietro la linea di fondo, tranne che direttamente dietro il tabellone. L'arbitro consegnerà la palla ad un giocatore della squadra B per la rimessa.

5-10 **Esempio:** A1 ha la palla tra le mani per una rimessa, in zona di attacco. Il fisioterapista della squadra A lascia l'area della panchina della squadra**,** in zona di difesa, rimane fuori dal terreno di gioco e fissa un taping ad A1.

Interpretazione: Il fisioterapista della squadra A ha fornito soccorso ad A1**,** al di fuori dell'area della panchina. A1 è obbligato alla sostituzione.

5-11 **Esempio:** A1 non ha ancora la palla tra le mani per una rimessa**,** in zona di attacco. Il fisioterapista della squadra A rimane nell'area della panchina della squadra**,** in zona di attacco**,** e fissa un taping ad A1.

Interpretazione: Il fisioterapista della squadra A ha fornito soccorso ad A1 all'interno dell'area della panchina. Se il soccorso è stato completato entro 15 secondi, A1 non è obbligato alla sostituzione. Se il soccorso dura più di 15 secondi, A1 è obbligato alla sostituzione.

5-12 **Precisazione:** Non c'è limite di tempo per lo spostamento di un giocatore seriamente infortunato dal terreno di gioco se, a giudizio del medico, lo spostamento è pericoloso per il giocatore.

5-13 **Esempio:** A1 sembra essere seriamente infortunato ed il gioco è fermo da circa 15 minuti perché il medico ritiene che lo spostamento dal terreno di gioco possa essere pericoloso per il giocatore.

Interpretazione: Il parere del medico determinerà il tempo necessario per lo spostamento del giocatore infortunato dal terreno di gioco. Dopo la sostituzione, la gara riprenderà senza alcuna sanzione.

5-14 **Precisazione:** Se un giocatore è infortunato o è sanguinante o ha una ferita aperta e non può continuare a giocare immediatamente (approssimativamente entro 15 secondi), o se è assistito da qualsiasi persona autorizzata a sedersi sulla panchina della sua squadra, deve essere sostituito. Se viene concessa una sospensione ad una delle due squadre e, nello stesso periodo di cronometro di gara fermo, quel giocatore si riprende o il soccorso è completato durante la sospensione, egli potrà continuare a giocare solo se il segnale acustico del cronometrista per la fine della sospensione suona prima che un arbitro autorizzi la sostituzione del giocatore infortunato o assistito.

5-15 **Esempio:** A1 è infortunato e il gioco è stato interrotto. Poiché A1 non è in grado di continuare a giocare immediatamente, un arbitro fischia ed effettua la segnalazione convenzionale di sostituzione. Una delle due squadre richiede una sospensione:

(a) prima che un sostituto di A1 entri in gioco.

(b) dopo che un sostituto di A1 entri in gioco.

Alla fine della sospensione, A1 ha recuperato e chiede di rimanere in gioco.

Interpretazione:

(a) Se, durante la sospensione, A1 recupera può continuare a giocare.

(b) Un sostituto per A1 è già entrato in gioco, quindi A1 non può rientrare fino a quando la successiva azione di gioco non è terminata.

5-16 **Precisazione:** I giocatori indicati dal loro allenatore per iniziare la gara possono essere sostituiti in caso di infortunio.

I giocatori che ricevono cure tra un tiro libero e l'altro devono essere sostituiti in caso di infortunio.

In entrambi i casi, se lo desiderano, anche gli avversari hanno il diritto di sostituire lo stesso numero di giocatori.

5-17 **Esempio:** A1 subisce fallo e gli vengono assegnati 2 tiri liberi. Dopo il primo tiro libero**,** gli arbitri rilevano che:

(a) A1 è sanguinante ed è sostituito da A6. La squadra B chiede di sostituire 2 giocatori.

(b) B1 è sanguinante ed è sostituito da B6. La squadra A chiede di sostituire 1 giocatore.

Interpretazione:

In (a) la squadra B ha il diritto di sostituire solo 1 giocatore. A6 effettuerà il secondo tiro libero.

In (b) la squadra A ha il diritto di sostituire solo 1 giocatore. A1 effettuerà il secondo tiro libero.

Art.7 Allenatore e primo assistente allenatore: Doveri e diritti

7-1 **Precisazione:** Almeno 40 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara, ciascun allenatore, o il responsabile della squadra, deve fornire al segnapunti una lista con i nomi e i numeri corrispondenti dei componenti della squadra autorizzati a giocare la gara, così come il nome del capitano, dell'allenatore e del primo assistente allenatore.
L'allenatore è personalmente responsabile di garantire che i numeri sulla lista corrispondano ai numeri sulle maglie dei giocatori. Almeno 10 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara, ciascun allenatore deve firmare il referto, confermando che i nomi e i corrispondenti numeri dei componenti della squadra sono stati inseriti correttamente, così come i nomi del capitano, dell'allenatore e del primo assistente allenatore.

7-2 **Esempio:** La squadra A presenta, in tempo utile, la lista della squadra al segnapunti. I numeri di maglia di 2 giocatori sono diversi dai loro effettivi numeri di maglia o il nome di un giocatore è omesso sul referto di gara. Questo è stato rilevato:

(a) prima dell'inizio della gara.
(b) dopo l'inizio della gara.

Interpretazione:

(a) I numeri errati devono essere corretti o il nome del giocatore deve essere aggiunto sul referto di gara, senza alcuna sanzione.
(b) L'arbitro fermerà il gioco in un momento opportuno, in modo da non svantaggiare alcuna squadra. I numeri errati devono essere corretti, senza alcuna sanzione. Tuttavia, il nome del giocatore omesso non potrà essere aggiunto sul referto di gara.

7-3 **Esempio:** L'allenatore della squadra A desidera che sia consentito, durante la gara, far sedere in panchina giocatori infortunati o non autorizzati a giocare.

Interpretazione:

Le squadre sono libere di decidere chi, tra un massimo di 12 membri della squadra che hanno diritto a giocare, sarà iscritto a referto e autorizzato a sedersi in panchina durante la gara, oltre ad un massimo di 8 componenti al seguito della squadra.

7-4 **Precisazione:** Almeno 10 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara, ciascun allenatore deve confermare i 5 giocatori che inizieranno la gara. Prima dell'inizio della gara, il segnapunti controllerà che non ci siano errori relativi a questi 5 giocatori e, nel caso, informerà l'arbitro più vicino prima possibile. Se l'errore è rilevato prima dell'inizio della gara, i 5 giocatori iniziali saranno corretti. Se l'errore è rilevato dopo l'inizio della gara, sarà ignorato.

7-5 **Esempio:** È stato rilevato che uno dei giocatori sul terreno di gioco non è uno dei 5 giocatori confermati nel quintetto iniziale. Questo avviene:

(a) prima dell'inizio della gara.
(b) dopo l'inizio della gara.

Interpretazione:

(a) Il giocatore sarà sostituito da uno dei 5 giocatori che dovevano iniziare la gara, senza alcuna sanzione.
(b) L'errore sarà ignorato. Il gioco continuerà senza alcuna sanzione.

7-6 **Esempio:** L'allenatore chiede al segnapunti di inserire, sul referto di gara, una piccola *"x"* per i 5 giocatori del suo quintetto iniziale.

Interpretazione: L'allenatore deve confermare, personalmente, i 5 giocatori del quintetto iniziale contrassegnando, sul referto di gara, una piccola *"x"* accanto al numero di ogni giocatore nella colonna *"Entrate"*.

7-7 **Esempio:** L'allenatore e il primo assistente allenatore della squadra A sono espulsi.

Interpretazione: Il capitano della squadra A agirà come giocatore-allenatore.

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

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

- 20 minuti prima dell'inizio previsto per la gara.
- quando suona il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del quarto o di ogni tempo supplementare eccetto l'ultimo.

Quando il tabellone è dotato di un'illuminazione rossa lungo il suo perimetro, l'illuminazione ha la precedenza sul segnale acustico del cronometro di gara.

8-2 **Esempio:** B1 commette fallo su A1 su un

a) non realizzato

b) realizzato

atto di tiro prima che suoni il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine quarto.

Interpretazione: Gli arbitri si consulteranno immediatamente e decideranno se il fallo di B1 è stato commesso prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del quarto.

Se decidono che il fallo di B1 è stato commesso prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara, B1 verrà sanzionato con un fallo personale. In

a) A1 effettuerà 2 tiri liberi.

b) Il canestro di A1 sarà valido. A1 effettuerà 1 tiro libero.

Il cronometro di gara sarà riportato al tempo rimanente quando è stato commesso il fallo. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

Se decidono che il fallo di B1 è stato commesso dopo il suono del segnale acustico del cronometro di gara, il fallo sarà ignorato. Il canestro, se realizzato, non sarà valido. Se il fallo di B1 risponde ai criteri di un fallo antisportivo o di un fallo da espulsione e, a seguire, c'è un quarto o un tempo supplementare, il fallo di B1 non sarà ignorato e sarà sanzionato di conseguenza, prima dell'inizio del successivo quarto o tempo supplementare. Il fallo sarà conteggiato tra i falli della squadra B nel quarto successivo.

8-3 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro da 3 punti. La palla è in volo quando suona il segnale acustico del cronometro per la fine della gara. Dopo il segnale acustico, B1 commette fallo su A1, che è ancora in aria. La palla entra nel canestro.

Interpretazione: Ad A1 saranno assegnati 3 punti. Il fallo, di B1 su A1, sarà ignorato perché è stato commesso dopo la fine del tempo di gioco, a meno che il fallo di B1 risponda ai criteri di un fallo antisportivo o fallo da espulsione e ci sia, a seguire, un quarto o un tempo supplementare.

Art.9 Inizio e fine di un quarto, tempo supplementare o della gara

9-1 **Precisazione:** Una gara non può iniziare se ogni squadra non ha un minimo di 5 giocatori, sul terreno di gioco, pronti a giocare.

9-2 **Esempio:** All'inizio della seconda metà-gara, la squadra A non è in grado di presentare, sul terreno di gioco, 5 giocatori autorizzati a giocare, a causa di infortuni, espulsioni etc.

Interpretazione: L'obbligo di presentare un minimo di 5 giocatori è valido solo per l'inizio della gara. La squadra A può continuare a giocare con meno di 5 giocatori.

9-3 **Esempio:** Verso la fine della gara, A1 è sanzionato con il suo quinto fallo e diventa un giocatore escluso. La squadra rimane con 4 giocatori perché non ha più sostituti disponibili. Poiché la squadra B è in vantaggio con ampio margine, l'allenatore della squadra B, dimostrando fair play, vuole togliere uno dei suoi giocatori per giocare anche loro con 4 giocatori.

Interpretazione: La richiesta dell'allenatore della squadra B, di giocare con meno di 5 giocatori, sarà negata. Se una squadra ha a disposizione un numero sufficiente di giocatori, sul terreno di gioco dovranno esserci 5 giocatori.

9-4 **Precisazione:** L'Art. 9 precisa quale canestro deve difendere una squadra e quale canestro deve attaccare. Se, per errore, un quarto o un tempo supplementare inizia con entrambe le squadre che attaccano / difendono i canestri sbagliati, la situazione deve essere corretta non appena è rilevata, senza porre l'una o l'altra squadra in condizione di svantaggio. Eventuali punti realizzati, tempo trascorso, falli addebitati, etc., prima di interrompere il gioco, rimangono validi.

9-5 **Esempio:** Dopo l'inizio della gara, gli arbitri rilevano che le squadre giocano nella direzione sbagliata.

Interpretazione: Il gioco dovrà essere interrotto prima possibile, senza creare svantaggio a nessuna delle due squadre. Le squadre correggeranno la direzione di gioco. La gara riprenderà dal punto diametralmente opposto, rispetto a quello in cui il gioco è stato interrotto.

9-6 **Precisazione:** La gara deve iniziare con un salto a due, nel cerchio centrale.

9-7 **Esempio:** All'inizio della gara il saltatore B1 commette un fallo personale contro A1

(a) prima

(b) dopo

che la palla abbia lasciato le mani del primo arbitro sul salto a due di inizio gara.

Interpretazione:

(a) Il primo quarto non è ancora iniziato. Pertanto, questo è un fallo commesso durante l'intervallo di gioco prima dell'inizio della gara. La gara inizierà con un salto a due.

(b) Il primo quarto è iniziato. Pertanto, questo è un fallo commesso durante il primo quarto. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A da dietro la linea laterale nella propria zona d'attacco nel punto più vicino alla linea centrale con 14 secondi sul cronometro dei 24".

In entrambi i casi, il fallo sarà registrato sul referto e sarà conteggiato tra i falli della squadra B nel primo quarto.

9-8 **Esempio:** Durante l'intervallo pre-gara, A1 è sanzionato con un fallo tecnico. Prima dell'inizio della gara, l'allenatore della squadra B designa B6 per effettuare 1 tiro libero, anche se B6 non è uno dei 5 giocatori del quintetto iniziale della squadra B.

Interpretazione: Solo uno dei 5 giocatori della squadra B indicati per iniziare la gara deve effettuare il tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Una sostituzione non può essere concessa prima dell'inizio del tempo di gioco. La gara inizierà con un salto a due.

9-9 **Esempio:** Durante l'intervallo pre-gara, A1 viene sanzionato con un fallo antisportivo commesso su B1.

Interpretazione: Prima dell'inizio della gara, B1 effettuerà 2 tiri liberi senza giocatori a rimbalzo.

Se B1 viene confermato come uno dei 5 giocatori del quintetto iniziale, B1 dovrà rimanere in campo.

Se B1 non viene confermato come uno dei 5 giocatori del quintetto iniziale, B1 non dovrà rimanere in campo.

La partita inizierà con un salto a due e con i 5 giocatori della squadra B confermati come quintetto iniziale.

9-10 **Precisazione:** Se, durante l'intervallo pre-gara, un giocatore indicato come uno dei 5 giocatori del quintetto iniziale non è più in grado o non ha più il diritto di iniziare la gara, sarà sostituito da un altro giocatore. In questo caso, se lo desiderano, gli avversari hanno il diritto di sostituire uno dei loro 5 giocatori iniziali.

9-11 **Esempio:** A1 è uno dei 5 giocatori della squadra A indicati per iniziare la gara. Durante l'intervallo, 7 minuti prima della gara:

(a) A1 si infortuna.

(b) A1 è sanzionato con un fallo da espulsione.

Interpretazione: In tutti i casi, A1 sarà sostituito con un altro giocatore della squadra A. La squadra B ha il diritto di sostituire uno dei suoi 5 giocatori indicati per il quintetto iniziale.

Art.10 Status della palla

10-1 **Precisazione:** Quando un giocatore è in atto di tiro a canestro su azione e termina il suo tiro, con un movimento continuo, mentre un qualsiasi difensore commette fallo su un avversario, dopo che il movimento continuo del tiratore è iniziato, la palla non diventa morta e il canestro, se realizzato, è valido. Questa precisazione è ugualmente valida se un qualsiasi difensore, o qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra in difesa, è sanzionato con un fallo tecnico.

10-2 **Esempio:** A1 ha iniziato l'atto di tiro a canestro su azione quando B2 commette fallo su A2. A1 finisce il suo tiro con un movimento continuo.

(a) Questo è il terzo fallo della squadra B, nel quarto.

(b) Questo è il quinto fallo della squadra B, nel quarto.

Interpretazione: In tutti i casi, il canestro di A1, se realizzato, è valido.

In (a) la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo di B2.

In (b) A2 effettuerà 2 tiri liberi. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

10-3 **Esempio:** A1 è in atto di tiro a canestro su azione quando A2 commette fallo su B2. A1 termina il suo atto di tiro con un movimento continuo.

Interpretazione: La palla diventa morta quando A2 viene sanzionato con un fallo commesso dalla squadra in controllo della palla. Se il tiro di A1 è realizzato, il canestro non sarà valido. Indipendentemente dal numero di falli della squadra A nel quarto, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di tiro libero estesa. Se il tiro di A1 non è stato realizzato, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove si è verificato il fallo, tranne che direttamente dietro il tabellone.

Art.12 Salto a due e possesso alternato

12-1 **Precisazione:** Alla squadra che non ottiene il primo controllo di una palla viva, dopo il salto a due, all'inizio della gara, sarà assegnata la palla per una rimessa dal punto più vicino a quello in cui si verificherà la successiva situazione di salto a due, tranne che direttamente dietro il tabellone.

12-2 **Esempio:** Due minuti prima dell'inizio della gara, A1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Uno dei 5 giocatori indicati per il quintetto iniziale della squadra B effettuerà il tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Poiché la gara non è ancora iniziata, la freccia di possesso alternato non può essere posizionata a favore di alcuna squadra. La gara inizierà con un salto a due.

12-3 **Esempio:** Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Prima che la palla raggiunga il punto più alto, il saltatore A1 tocca la palla.

Interpretazione: A1 commette violazione sul salto a due. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa nella propria zona di attacco, vicino alla linea centrale. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". Non appena la palla sarà a disposizione del giocatore della squadra B, incaricato della rimessa, la squadra A avrà diritto alla prima rimessa di possesso alternato.

12-4 **Esempio:** Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Prima che la palla raggiunga il punto più alto, A2, giocatore non saltatore, entra nel cerchio centrale dalla:

(a) zona di difesa.

(b) zona di attacco.

Interpretazione: In entrambi i casi, A2 commette violazione sul salto a due. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa, vicino alla linea centrale, nella propria:

(a) zona di attacco, con 14 secondi sul cronometro dei 24".

(b) zona di difesa, con 24 secondi sul cronometro dei 24".

Non appena la palla sarà a disposizione del giocatore della squadra B, incaricato della rimessa, la squadra A avrà diritto alla prima rimessa di possesso alternato.

12-5 **Esempio:** Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Immediatamente dopo che la palla è legalmente toccata dal saltatore A1:

(a) si verifica una palla trattenuta tra A2 e B2.

(b) si verifica un doppio fallo tra A2 e B2.

Interpretazione: In entrambi i casi, poiché il controllo di una palla viva non è stato ancora stabilito, l'arbitro non può utilizzare la procedura di possesso alternato. Il primo arbitro amministrerà un altro salto a due, nel cerchio centrale, ed A2 e B2 effettueranno il salto. Il tempo trascorso sul cronometro di gara, dopo che la palla è stata legalmente toccata e prima che la palla trattenuta / il doppio fallo si sia verificato, rimane valido.

12-6 **Esempio:** Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Immediatamente dopo che è legalmente toccata dal saltatore A1, la palla:

(a) va direttamente nel fuori campo.

(b) è presa da A1 prima che essa tocchi uno dei giocatori non coinvolti nel salto o il terreno di gioco.

Interpretazione: In entrambi i casi, sarà assegnata una rimessa alla squadra B, a seguito della violazione di A1.

Se la rimessa è amministrata nella propria zona di difesa, la squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24". Se la rimessa è amministrata nella propria zona di attacco, la squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". Non appena la palla sarà a disposizione del giocatore della squadra B, incaricato della rimessa, la squadra A avrà diritto alla prima rimessa per possesso alternato.

12-7 **Esempio:** Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Immediatamente dopo che la palla è legalmente toccata dal saltatore A1, B1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Non appena il giocatore della squadra A riceverà la palla per il tiro libero, la freccia di possesso alternato sarà posizionata a favore della squadra B. La gara riprenderà con una rimessa per possesso alternato della squadra B, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico. Se la rimessa è amministrata nella propria zona di difesa, la squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24". Se la rimessa è amministrata nella propria zona di attacco, la squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

12-8 **Esempio:** Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Immediatamente dopo che la palla è legalmente toccata dal saltatore A1, A2 è sanzionato per un fallo antisportivo su B2.

Interpretazione: B2 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Appena B2 riceverà la palla per il primo tiro libero, la freccia di possesso alternato sarà posizionata a favore della squadra A. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco (come parte della sanzione del fallo antisportivo). La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24”.

12-9 **Esempio:** La squadra B ha diritto ad una rimessa per la procedura del possesso alternato. Un arbitro e/o il segnapunti commettono un errore e la rimessa è assegnata erroneamente alla squadra A.

Interpretazione: Dopo che la palla tocca o è legalmente toccata da un giocatore, sul terreno di gioco, l’errore non può essere più corretto. Come risultato dell'errore, la squadra B non perderà il proprio diritto alla rimessa per possesso alternato nella successiva situazione di salto a due.

12-10 **Esempio:** Contemporaneamente al suono del segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del primo quarto, B1 è sanzionato per un fallo antisportivo su A1. Gli arbitri decidono che il segnale acustico del cronometro di gara è suonato prima che B1 commettesse il fallo. La squadra A ha diritto alla rimessa per possesso alternato, per iniziare il secondo quarto.

Interpretazione: Il fallo antisportivo è stato commesso durante un intervallo di gara. Prima dell'inizio del secondo quarto, A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24”. La squadra A non perderà il proprio diritto alla rimessa per possesso alternato nella successiva situazione di salto a due.

12-11 **Esempio:** Immediatamente dopo il suono del segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del terzo quarto, B1 è sanzionato con un fallo tecnico. La squadra A ha diritto alla rimessa per possesso alternato per iniziare il quarto quarto.

Interpretazione: Qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, prima dell'inizio del quarto quarto. Il quarto quarto inizierà con una rimessa per la squadra A, dalla linea centrale estesa. La squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

12-12 **Esempio:** A1 salta con la palla tra le mani ed è legalmente stoppato da B1. Entrambi i giocatori ritornano poi sul terreno di gioco, con 1 o entrambe le mani ben salde sulla palla.

Interpretazione: Si verifica una situazione di salto a due.

12-13 **Esempio:** A1 salta, con la palla tra le mani, ed è legalmente stoppato da B1. A1, poi, ritorna sul terreno di gioco con 1 o entrambe le mani ancora saldamente sulla palla, mentre B1 non tocca più la palla.

Interpretazione: A1 commette violazione di passi.

12-14 **Esempio:** A1 e B1, in aria, hanno le mani ben salde sulla palla. A1 ritorna poi sul terreno di gioco con 1 piede sulla linea perimetrale.

Interpretazione: Si verifica una situazione di salto a due.

12-15 **Esempio:** A1 salta con la palla tra le mani, in zona di attacco, ed è legalmente stoppato da B1. Entrambi i giocatori ritornano, quindi, sul terreno di gioco, con 1 o entrambe le mani ben salde sulla palla. A1 ritorna sul terreno di gioco con 1 piede in zona di difesa.

Interpretazione: Si verifica una situazione di salto a due.

12-16 **Precisazione.** Ogni volta che una palla viva si blocca tra anello e tabellone, a meno che questo non avvenga tra i tiri liberi o dopo l'ultimo tiro libero seguito da un possesso di palla, come parte della sanzione per un fallo, si verifica una situazione di salto a due con conseguente rimessa per possesso alternato. In base alla procedura di possesso alternato, se la squadra che stava attaccando ha diritto alla rimessa, avrà 14 secondi sul cronometro dei 24" mentre se il diritto alla rimessa è della squadra che stava difendendo, questa avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

12-17 **Esempio:** Durante un tiro a canestro su azione di A1, la palla si blocca tra anello e tabellone.

(a) la squadra A
(b) la squadra B

ha diritto alla rimessa in base alla procedura di possesso alternato.

Interpretazione: Dopo la rimessa da dietro la linea di fondo nella zona di difesa della squadra B:

(a) la squadra A avrà 14 secondi
(b) la squadra B avrà 24 secondi

sul cronometro dei 24".

12-18 **Esempio:** Il tiro a canestro su azione di A1 è in aria quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24", seguito dalla palla che si blocca tra anello e tabellone. La freccia di possesso alternato è a favore della squadra A.

Interpretazione: Si verifica una situazione di salto a due. Dopo la rimessa da dietro la linea di fondo nella propria zona d'attacco, la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

12-19 **Esempio:** A1, in atto di tiro da 2 punti, subisce un fallo antisportivo da B2. Durante l'ultimo tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo:

(a) la palla si blocca tra anello e tabellone.

(b) A1 calpesta la linea di tiro libero mentre rilascia la palla.

(c) la palla non tocca l'anello.

Interpretazione: In tutti i casi, il tiro libero sarà considerato non realizzato. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

12-20 **Esempio:** Dopo la rimessa di A1, dalla linea centrale estesa per l'inizio di un quarto, la palla si blocca tra anello e tabellone, nella zona di attacco della squadra A.

Interpretazione: Si verifica una situazione di salto a due. La direzione della freccia di possesso alternato sarà invertita, immediatamente, a favore della squadra B. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B da dietro la propria linea di fondo, tranne che direttamente dietro il tabellone. La squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

12-21 **Esempio:** La freccia di possesso alternato è a favore della squadra A. Durante l'intervallo di gara dopo il primo quarto, B1 è sanzionato per un fallo antisportivo su A1. A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, seguiti da una rimessa per la squadra A dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco, per iniziare il secondo quarto. La direzione della freccia di possesso alternato rimane immutata, a favore della squadra A. Dopo la rimessa, la palla si blocca tra anello e tabellone nella zona di attacco di attacco della squadra A.

Interpretazione: Si verifica una situazione di salto a due. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A da dietro la linea di fondo, nella propria zona di attacco, tranne che direttamente dietro il tabellone. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". La direzione della freccia di possesso alternato sarà invertita, immediatamente, dopo che è terminata la rimessa per la squadra A.

12-22 **Precisazione.** Una palla trattenuta si verifica quando uno o più giocatori avversari hanno una o entrambe le mani ben salde sulla palla, in modo che nessun giocatore possa ottenerne il controllo senza eccessiva forza.

12-23 **Esempio:** A1, con la palla tra le mani, è in movimento continuo verso il canestro, per realizzare. In questo momento, B1 mette le mani ben salde sulla palla e A1 compie più passi di quelli consentiti dalla regola dei passi.

Interpretazione: Si verifica è una situazione di salto a due.

12-24 **Precisazione.** Una violazione commessa da una squadra, durante la propria rimessa di possesso alternato, comporta la perdita della rimessa di possesso alternato per quella squadra.

12-25 **Esempio:** Con 4:17 sul cronometro di gara nel quarto, durante una rimessa di possesso alternato:

(a) A1, incaricato della rimessa, calpesta il terreno di gioco mentre ha la palla tra le mani.

(b) A2 muove le mani oltre la linea perimetrale prima che la palla sia stata passata oltre tale linea.

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

Interpretazione: In tutti i casi, A1 o A2 commettono violazione sulla rimessa. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto originario della rimessa. La direzione della freccia di possesso alternato sarà invertita immediatamente a favore della squadra B.

12-26 **Precisazione.** Ogni volta che si verifica una situazione di salto a due senza tempo rimanente sul cronometro dei 24" e la freccia di possesso alternato è a favore della squadra A, la procedura di possesso alternato non sarà applicata. Questa è una violazione dei 24". Pertanto, la palla deve essere assegnata alla Squadra B per una rimessa.

12-27 **Esempio:** il tiro di A1 è in aria quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24". La palla poi

(a) entra nel canestro.

(b) rimbalza sull'anello ma non entra nel canestro.

(c) non tocca l'anello.

Immediatamente dopo (b) e (c), viene fischiata una palla trattenuta.

Interpretazione:

In (a) non si è verificata alcuna violazione di 24". Il canestro di A1 è valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B da dietro la propria linea di fondo.

In (b) se la freccia di possesso alternato è a favore della squadra A, la squadra A avrà diritto a una rimessa dal punto più vicino a quello in cui si è verificata la palla trattenuta con 14 secondi sul cronometro dei 24". Se la freccia di possesso di possesso alternato è a favore della squadra B, la squadra B avrà diritto a una rimessa dal punto più vicino a quello in cui si è verificata la palla trattenuta con 24 secondi sul cronometro dei 24".

In (c) si è verificata una violazione di 24". La direzione della freccia di possesso alternato non è rilevante. La squadra B avrà diritto a una rimessa dal punto più vicino a quello in cui si è verificata la palla trattenuta con 24 secondi sul cronometro dei 24".

12-28 **Esempio:** il tiro di A1 è in aria quando suona il segnale del cronometro dei 24". La palla

(a) entra nel canestro.

(b) rimbalza sull'anello ma non entra nel canestro.

(c) non tocca l'anello.

Immediatamente dopo, A2 o B2 vengono sanzionati con un fallo tecnico.

Interpretazione:

In tutti i casi, qualsiasi giocatore della squadra A (per il fallo tecnico a B2) o della squadra B (per il fallo tecnico ad A2) effettuerà un tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Dopodiché

In (a) non si è verificata alcuna violazione di 24". Il canestro di A1 è valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B da dietro la propria linea di fondo.

In (b) se la freccia di possesso alternato è a favore della squadra A, la squadra A avrà diritto a una rimessa dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico con 14 secondi sul cronometro dei 24". Se la freccia di possesso di possesso alternato è a favore della squadra B, la squadra B avrà diritto a una rimessa dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico con 24 secondi sul cronometro dei 24".

In (c) si è verificata una violazione di 24". La direzione della freccia di possesso alternato non è rilevante. La squadra B avrà diritto a una rimessa dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico con 24 secondi sul cronometro dei 24".

Art.13 Come si gioca la palla.

13-1 **Precisazione:** Durante la gara, la palla si gioca solo con le mani. Si verifica una violazione se un giocatore:

- trattiene la palla tra le gambe per fingere un passaggio o un tiro.
- deliberatamente usa la testa, il pugno, le gambe o i piedi per giocare la palla.

13-2 **Esempio:** A1 termina il suo palleggio. Mette la palla tra le gambe e finge un passaggio o un tiro.

Interpretazione: Questa è una violazione di A1 per il tocco illegale della palla con la gamba.

13-3 **Esempio:** A1 passa la palla ad A2 che corre in contropiede verso il canestro avversario. Prima di prendere la palla, A2 la tocca deliberatamente con la testa.

Interpretazione: Questa è una violazione A2 perché usa illegalmente la testa per giocare la palla.

13-4 **Precisazione:** Non è consentito aumentare l'altezza o la statura di un giocatore. Sollevare un compagno di squadra, per giocare la palla, è una violazione.

13-5 **Esempio:** A1 abbraccia e solleva il compagno di squadra A2 sotto il canestro avversario. A3 passa la palla ad A2 che la schiaccia nel canestro.

Interpretazione: La squadra A commette violazione. Il canestro realizzato da A2 non è valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea di tiro libero estesa nella propria zona di difesa.

Art.14 Controllo della palla.

14-1 **Precisazione:** Il controllo della palla, da parte di una squadra, inizia quando un giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva, perché la trattiene o la palleggia, o ha a disposizione una palla viva per una rimessa o un tiro libero.

14-2 **Esempio:** Indipendentemente dal fatto che il cronometro di gara sia fermo o meno, un giocatore ritarda deliberatamente di prendere la palla per effettuare una rimessa o un tiro libero.

Interpretazione: La palla diventa viva e inizia il controllo della palla della squadra quando l'arbitro posiziona la palla sul campo di gioco vicino al punto di rimessa o sul terreno di gioco in prossimità della linea di tiro libero.

14-3 **Esempio:** La squadra A ha il controllo della palla da 15 secondi. A1 passa la palla ad A2 e questa, in volo, va oltre la linea perimetrale. B1 cerca di prendere la palla e salta, dall'interno del terreno di gioco, oltre la linea perimetrale. B1, ancora in aria:

(a) batte la palla con 1 o entrambe le mani,

(b) prende la palla con entrambe le mani o la palla si ferma su una sola mano

e la palla ritorna sul terreno di gioco dove è presa da A2.

Interpretazione:

(a) La squadra A rimarrà in controllo della palla. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

(b) B1 ha ottenuto il controllo della palla per la squadra B. A2 ha riconquistato il controllo della palla per la squadra A. La squadra A avrà un nuovo periodo di 24 secondi sul cronometro dei 24".

Art.15 Giocatore in atto di tiro.

15-1 **Precisazione:** L'atto di tiro inizia quando il giocatore inizia a muovere la palla verso l'alto in direzione del canestro avversario.

15-2 **Esempio:** A1, durante la corsa verso il canestro, si ferma legalmente con entrambi i piedi sul terreno di gioco, senza muovere la palla verso l'alto. In questo momento, B1 commette fallo su A1.

Interpretazione: Il fallo di B1 non è stato commesso su un giocatore in atto di tiro perché A1 non ha ancora iniziato a muovere la palla verso l'alto in direzione del canestro.

15-3 **Precisazione:** L'atto di tiro, su un movimento continuo, durante la corsa verso il canestro, inizia quando la palla si trova tra le mani del giocatore, al termine di un palleggio o di una presa in aria, e il giocatore inizia il movimento di tiro prima del rilascio della palla per il tiro a canestro.

15-4 **Esempio:** A1, durante la corsa verso il canestro, termina il palleggio con la palla tra le mani e inizia il movimento di tiro. In questo momento, B1 commette fallo su A1. La palla non entra nel canestro.

Interpretazione: Il fallo di B1 è stato commesso su un giocatore in atto di tiro. A1 effettuerà 2 tiri liberi. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

15-5 **Esempio:** A1 salta e rilascia la palla nel tentativo di realizzare un canestro da 3 punti. B1 commette fallo su A1, prima che A1 ritorni con entrambi i piedi sul terreno di gioco. La palla non entra nel canestro.

Interpretazione: A1 rimane in atto di tiro fino a quando non ritornerà, con entrambi i piedi, sul terreno di gioco. A1 effettuerà 3 tiri liberi. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

15-6 **Esempio:** A1, mentre trattiene la palla in zona di attacco, commette fallo su B1. Questo è un fallo commesso dalla squadra in controllo della palla. Nel movimento continuo in avanti, A1 effettua un tiro e realizza un canestro.

Interpretazione: Il canestro di A1 non è valido. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa, dalla linea di tiro libero estesa, nella propria zona di difesa.

15-7 **Esempio:** A1, penetra a canestro e con il piede anteriore ancora sul terreno di gioco, subisce fallo da B1. A1 continua l'azione di tiro e, a causa del fallo di B1, la palla lascia momentaneamente le sue mani. A1 riprende la palla, con entrambe le mani, e realizza un canestro.

Interpretazione: Il fallo di B1 è stato commesso mentre A1 è in atto di tiro. Quando la palla lascia momentaneamente le mani di A1, A1 rimane ancora in controllo della palla e, quindi, l'atto di tiro continua. Il canestro è valido. A1 effettuerà 1 tiro libero. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

15-8 **Precisazione:** Se un giocatore, in atto di tiro, passa la palla, dopo aver subìto fallo, non è più in atto di tiro.

15-9 **Esempio:** B1 commette fallo sul tiratore A1. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto. Dopo il fallo, A1 passa la palla ad A2.

Interpretazione: Quando A1 passa la palla ad A2, l'atto di tiro è terminato. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo.

15-10 **Precisazione:** Se un giocatore subisce fallo mentre è in atto di tiro e, dopo, quel giocatore realizza mentre commette violazione di passi, il canestro non è valido e saranno assegnati 2 o 3 tiri liberi.

15-11 **Esempio:** A1, con la palla tra le mani, penetra a canestro per effettuare un tiro da 2 punti. B1 commette fallo su A1, dopo di che A1 commette una violazione di passi. La palla entra nel canestro.

Interpretazione: Il canestro di A1 non è valido. Ad A1 saranno assegnati 2 tiri liberi.

Art.16 Canestro: Realizzazione e valore.

16-1 **Precisazione:** Il valore di un canestro su azione è definito dal punto del terreno di gioco in cui la palla è rilasciata, per il tiro. Un canestro realizzato dall'area di tiro da 2 punti varrà 2 punti, un canestro realizzato dall'area di tiro da 3 punti varrà 3 punti. Un canestro è assegnato alla squadra che attacca il canestro avversario nel quale è entrata la palla.

16-2 **Esempio:** A1 ha rilasciato la palla per un tiro dall'area di tiro da 3 punti. La palla, in parabola ascendente, è toccata legalmente da un qualsiasi giocatore che si trova all'interno dell'area di tiro da 2 punti della squadra A. La palla entra a canestro.

Interpretazione: Ad A1 saranno assegnati 3 punti perché la palla è stata rilasciata, per il tiro, dall'area di tiro da 3 punti.

16-3 **Esempio:** A1 ha rilasciato la palla per un tiro dall'area di tiro da 2 punti. La palla, in parabola ascendente, è toccata legalmente da B1 che è saltato dall'area di tiro da 3 punti della squadra A. La palla entra a canestro.

Interpretazione: Ad A1 saranno assegnati 2 punti perché la palla è stata rilasciata, per il tiro, dall'area di tiro da 2 punti.

16-4 **Esempio:** All'inizio di un quarto, la squadra A sta difendendo il proprio canestro quando B1, per errore, palleggia verso il suo canestro e realizza.

Interpretazione: Al capitano, sul terreno di gioco, della squadra A saranno assegnati 2 punti.

16-5 **Precisazione:** Se la palla entra nel canestro della squadra avversaria, il valore del canestro è stabilito dal punto del terreno di gioco in cui la palla è stata rilasciata. La palla può entrare nel canestro direttamente o indirettamente quando, durante un passaggio, tocca un qualsiasi giocatore o tocca il terreno di gioco prima di entrare nel canestro.

16-6 **Esempio:** A1 passa la palla dalla zona di tiro da 3 punti:

(a) la palla entra direttamente a canestro.

(b) la palla è toccata da un qualsiasi giocatore o la palla tocca il terreno di gioco nell'area di tiro da 2 o da 3 punti della squadra A prima di entrare a canestro

Interpretazione: In tutti i casi, ad A1 saranno assegnati 3 punti perché la palla è stata rilasciata, per il passaggio, dall'area di tiro da 3 punti.

16-7 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro da 3 punti. Dopo che la palla ha lasciato le mani di A1, tocca il terreno di gioco nell'area di tiro da 2 punti della squadra A. La palla entra nel canestro.

Interpretazione: Il canestro di A1 vale 3 punti perché la palla è stata rilasciata, per il tiro, dall'area di tiro da 3 punti. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi canestro realizzato.

16-8 **Esempio:** A1, in atto di tiro da 3 punti, subisce fallo da B1. La palla tocca il terreno di gioco e poi entra nel canestro.

Interpretazione: Il canestro di A1 non è valido. Il tiro a canestro termina quando la palla tocca il terreno di gioco. Dopo che un arbitro fischia, considerato che non è più un tiro a canestro, la palla diventa morta immediatamente. A1 effettuerà 3 tiri liberi.

16-9 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro da 3 punti. Dopo che la palla ha lasciato le mani di A1, suona il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del quarto. La palla tocca il terreno di gioco e poi entra nel canestro.

Interpretazione: Il canestro di A1 non è valido. Il tiro a canestro termina quando la palla tocca il terreno di gioco. Considerato che non è più un tiro a canestro, la palla diventa morta quando suona il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del quarto.

16-10 **Esempio:** Il giocatore A1, incaricato di una rimessa in zona d'attacco, passa la palla. La palla viene poi legalmente toccata da qualsiasi giocatore nell'area di tiro da 3 punti nella zona d'attacco della squadra A e poi entra nel canestro.

Interpretazione: Il canestro varrà 2 punti in quanto la palla è stata rilasciata da una rimessa. Il tocco è legale. Il valore del canestro può essere da 3 punti solo quando la palla viene rilasciata dal terreno di gioco su un tiro o un passaggio da dietro la linea dei 3 punti.

16-11 **Precisazione:** In una situazione di rimessa o di rimbalzo conseguente l'ultimo tiro libero, c'è sempre un lasso di tempo che va dal momento in cui il giocatore tocca la palla a quando la rilascia per un tiro a canestro. Questo importante particolare è da tenere in considerazione vicino alla fine di un quarto o tempo supplementare. Ci deve essere una quantità minima di tempo, disponibile, per un tiro prima che il tempo scada. Se il cronometro di gara o il cronometro dei 24" indica 0.3 secondi o più, è compito dell'arbitro(i) determinare se il tiratore ha rilasciato la palla prima che abbia suonato il segnale acustico del cronometro dei 24" o del cronometro di gara, per la fine del quarto o tempo supplementare. Se il cronometro di gara o il cronometro dei 24" indica 0.2 oppure 0.1 secondi, l'unico tipo di canestro valido che può essere realizzato da un giocatore in aria è quello di deviare o schiacciare la palla direttamente a canestro, a condizione che le mani del giocatore non tocchi più la palla quando il cronometro di gara o il cronometro dei 24" indica 0.0.

16-12 **Esempio:** La squadra A ha diritto ad una rimessa con:

(a) 0.3,

(b) 0.2 oppure 0.1,

secondi, indicati sul cronometro di gara o sul cronometro dei 24".

Interpretazione:

Gli arbitri devono assicurarsi che il tempo di gara rimanente sia correttamente indicato sui cronometri.

(a) Se, durante il tiro a canestro su azione, suona il segnale acustico del cronometro dei 24" o del cronometro di gara, per la fine del quarto o del tempo supplementare, è responsabilità degli arbitri determinare se la palla è stata rilasciata prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24" o del cronometro di gara, per la fine del quarto o tempo supplementare.

(b) Un canestro può essere realizzato solo se la palla, mentre è in volo sul passaggio dalla rimessa, è deviata o schiacciata direttamente dentro il canestro.

16-13 **Esempio:** Alla fine di un quarto, A1 schiaccia la palla direttamente dentro il canestro. La palla è ancora a contatto con le mani di A1 quando il cronometro di gara indica 0.0 secondi.

Interpretazione: Il canestro di A1 non è valido. La palla era a contatto con le mani di A1 quando ha suonato il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del quarto.

16-14 **Precisazione:** Un canestro è realizzato quando una palla viva entra nel canestro dall'alto e rimane all'interno del canestro o lo attraversa interamente. Quando:

(a) la squadra che difende richiede una sospensione, in qualsiasi momento della gara, dopo aver subìto un canestro, o

(b) il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in un tempo supplementare

il cronometro di gara deve essere fermato quando la palla rimane all'interno o passa interamente dal canestro, come mostrato nella Figura 2.

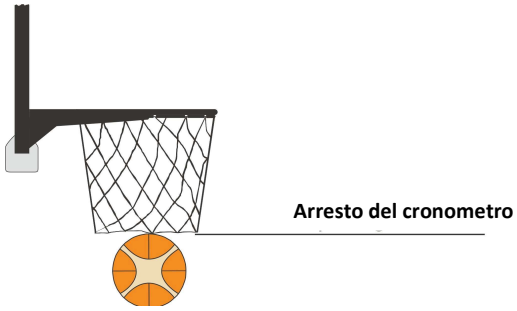

Figura 2 - Canestro realizzato

16-15 **Esempio:** A1 realizza un canestro quando la palla passa completamente attraverso il canestro con 2:02 rimanenti sul cronometro di gara nel quarto quarto. Con 2:00 sul cronometro di gara, B1 è pronto per la rimessa dalla linea di fondo.

Interpretazione: Il canestro è stato realizzato con più di 2:00 sul cronometro di gara. Pertanto, il cronometro di gara non sarà fermato.

Art.17 Rimessa da fuori campo.

17-1 **Precisazione:** Durante una rimessa i giocatori, ad eccezione del giocatore incaricato ad effettuarla, non devono avere alcuna parte del corpo oltre la linea perimetrale.

Prima che il giocatore, incaricato di una rimessa, rilasci la palla, può accadere che il movimento di rilascio faccia muovere le mani oltre la linea perimetrale che separa l'area del terreno di gioco da quella del fuori campo. In tali situazioni, continua ad essere responsabilità del difensore evitare di interferire con la rimessa, toccando la palla mentre questa è ancora tra le mani del giocatore incaricato della rimessa.

17-2 **Esempio:** Nel terzo quarto, alla squadra A è assegnata una rimessa nella propria zona di difesa. Mentre trattiene la palla:

(a) A1, incaricato della rimessa, muove le mani oltre la linea perimetrale così che la palla si trovi al di sopra dell'area del terreno di gioco. B1 afferra la palla dalle mani di A1 o tocca la palla nelle mani di A1, senza provocare alcun contatto fisico con A1.

(b) B1 muove le mani, oltre la linea perimetrale, verso A1, incaricato della rimessa, per impedire il suo passaggio ad A2, sul terreno di gioco.

Interpretazione: In entrambi i casi, B1 ha interferito con la rimessa, facendo ritardare il gioco. L'arbitro fischia una violazione per il ritardo. Inoltre, deve essere effettuato un richiamo ufficiale a B1, comunicato all'allenatore della squadra B. Questo richiamo si applicherà a tutti i giocatori della squadra B per il resto della gara. Qualsiasi ripetizione di un gesto simile, da parte di un qualsiasi giocatore della squadra B, potrà essere sanzionato con un fallo tecnico. La rimessa della squadra A sarà ripetuta. La squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

17-3 **Esempio:** Nel terzo quarto, alla squadra A è assegnata una rimessa nella propria zona di attacco. A1, incaricato della rimessa, trattiene la palla quando B1 muove le mani oltre la linea perimetrale, con:

(a) 7 secondi

(b) 17 secondi

sul cronometro dei 24''.

Interpretazione: Questa è una violazione sulla rimessa di B1. Inoltre, deve essere effettuato un richiamo ufficiale a B1, comunicato all'allenatore della squadra B. Questo richiamo si applicherà a tutti i giocatori della squadra B per il resto della gara. Qualsiasi ripetizione di un gesto simile, da parte di un qualsiasi giocatore della squadra B, potrà essere sanzionato con un fallo tecnico. La rimessa per la squadra A sarà ripetuta. La squadra A avrà:

(a) 14 secondi

(b) 17 secondi

sul cronometro dei 24''.

17-4 **Precisazione:** Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno, nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, un difensore non potrà muovere alcuna parte del corpo oltre la linea perimetrale, per interferire con il giocatore incaricato della rimessa.

17-5 **Esempio:** Con 54 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, la squadra A ha diritto a una rimessa. Prima di consegnare la palla ad A1, incaricato della rimessa, l'arbitro effettua la segnalazione di "*attraversamento illegale della linea perimetrale*" a B1. B1 muove il corpo verso A1, oltre la linea perimetrale, prima che la palla sia stata rilasciata oltre tale linea.

Interpretazione: B1 sarà sanzionato con un fallo tecnico.

17-6 **Esempio:** Con 51 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, la squadra A ha diritto ad una rimessa. Prima di passare la palla ad A1, incaricato della rimessa, l'arbitro non effettua la segnalazione di "*attraversamento illegale della linea perimetrale*". B1, poi, muove il corpo verso A1, oltre la linea perimetrale, prima che la palla sia stata rilasciata oltre tale linea.

Interpretazione: Poiché l'arbitro non ha effettuato la segnalazione di "*attraversamento illegale della linea perimetrale*", prima di consegnare la palla ad A1, fischierà ed effettuerà un richiamo a B1. Questo richiamo sarà comunicato anche all'allenatore della squadra B. Il richiamo si applicherà a tutti i giocatori della squadra B, per il resto della gara. Qualsiasi ripetizione di un'azione simile, da parte di un giocatore della squadra B, può comportare un fallo tecnico. La rimessa sarà ripetuta e l'arbitro effettuerà la segnalazione di "*attraversamento illegale della linea perimetrale*".

17-7 **Precisazione:** Il giocatore incaricato della rimessa deve passare la palla (non consegnarla) ad un compagno di squadra, sul terreno di gioco.

17-8 **Esempio:** A1, incaricato della rimessa, consegna la palla ad A2, che si trova sul terreno di gioco.

Interpretazione: A1 commette violazione sulla rimessa. Sulla rimessa, la palla deve lasciare le mani di A1. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa dal punto originario della stessa.

17-9 **Precisazione:** Durante una rimessa, gli altri giocatori non devono avere alcuna parte del loro corpo oltre la linea perimetrale, prima che la palla sia stata passata all'interno del terreno di gioco.

17-10 **Esempio:** Dopo un'infrazione, A1, incaricato di una rimessa, riceve la palla dall'arbitro:

(a) posa la palla sul campo di gioco e, dopo, A2 la prende.

(b) consegna la palla ad A2 nell'area del fuori campo.

Interpretazione: In entrambi i casi, A2 commette violazione per aver mosso il corpo oltre la linea perimetrale, prima che A1 abbia passato la palla attraverso la linea stessa.

17-11 **Esempio:** Dopo un canestro su azione o un ultimo tiro libero, realizzati dalla squadra A, viene concessa una sospensione alla squadra B. Dopo la sospensione, B1, incaricato della rimessa, riceve la palla dall'arbitro, dietro la linea di fondo. B1, quindi:

(a) posa la palla sul campo di gioco e B2, dopo, la prende mentre si trova dietro la linea di fondo.

(b) consegna la palla a B2, che si trova dietro la linea di fondo.

Interpretazione: In entrambi i casi, B2 esegue un'azione legale. Dopo un canestro su azione o un ultimo tiro libero, realizzati, l'unica restrizione per la squadra B è che i suoi giocatori devono passare la palla, sul terreno di gioco, entro 5 secondi.

17-12 **Precisazione:** Se viene concessa una sospensione alla squadra che ha diritto al possesso di palla nella propria zona di difesa, quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno, nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, l'allenatore, dopo la sospensione, ha il diritto di decidere se la rimessa deve essere amministrata dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco oppure in zona di difesa.

Dopo un canestro o un ultimo tiro libero realizzato, l'allenatore, dopo la sospensione, deciderà se la rimessa dovrà avvenire dalla linea di rimessa sul lato del tavolo degli ufficiali di campo o sul lato opposto.

Dopo un fallo, una violazione (compreso il fuori campo) o una situazione di salto a due, la rimessa avverrà dalla linea di rimessa sullo stesso lato del campo (lato del tavolo degli ufficiali di campo o lato opposto) della rimessa originale.

Dopo una sospensione che segue un fallo antisportivo, un fallo da espulsione o una situazione di rissa, la gara riprenderà con una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra che ne ha diritto, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.

Dopo che l'allenatore ha preso la decisione, la decisione è definitiva e irreversibile. Ulteriori richieste, di entrambi gli allenatori, per cambiare il punto di rimessa, dopo ulteriori sospensioni richieste durante lo stesso periodo di cronometro di gara fermo, non porteranno ad una modifica della decisione iniziale.

17-13 **Esempio:** Con 35 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 palleggia in zona di difesa quando un giocatore della squadra B devia la palla nel fuori campo, all'altezza della linea di tiro libero estesa. Una sospensione viene concessa alla squadra A.

Interpretazione: Al più tardi quando termina la sospensione, il primo arbitro dovrà chiedere all'allenatore della squadra A dove dovrà essere amministrata la rimessa. L'allenatore della squadra A deve dire ad alta voce "zona di attacco" o "zona di difesa" e nello stesso istante indicare con il braccio il punto (zona di attacco o zona di difesa), dove dovrà essere amministrata. La decisione dell'allenatore della squadra A sarà definitiva e irreversibile. Il primo arbitro informerà l'allenatore della squadra B della decisione dell'allenatore della squadra A.

La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, solo quando le posizioni dei giocatori di entrambe le squadre, sul terreno di gioco, mostreranno che questi hanno capito il punto da dove riprenderà il gioco.

17-14 **Esempio:** Con 44 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, e con 17 secondi sul cronometro dei 24", A1 palleggia in zona di difesa, quando un giocatore della squadra B devia la palla nel fuori campo, all'altezza della linea di tiro libero estesa sul lato del tavolo degli ufficiali di campo o sul lato opposto. Dopo, viene concessa una sospensione:

(a) alla squadra B.

(b) alla squadra A.

(c) prima alla squadra B e immediatamente dopo alla squadra A (o viceversa).

Interpretazione:

(a) La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea di tiro libero estesa nella propria zona di difesa. La squadra A avrà 17 secondi sul cronometro dei 24".

(b) e (c) Se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa in zona di attacco, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco sul lato del tavolo degli ufficiali di campo o sul lato opposto in base al lato dal quale la palla è uscita fuori campo . La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". Se la rimessa è dalla zona di difesa, la squadra A avrà 17 secondi sul cronometro dei 24".

17-15 **Esempio:** Con 57 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 effettua 2 tiri liberi. Durante il secondo tiro libero, A1 calpesta la linea di tiro libero ed è fischiata una violazione. Alla squadra B viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Dopo la sospensione, se l'allenatore della squadra B decide per una rimessa:

a) in zona di attacco, la rimessa dovrà essere effettuata dalla linea della rimessa sul lato opposto. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

b) in zona di difesa, la rimessa dovrà essere effettuata dal proseguimento della linea del tiro libero sul lato opposto. La squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

17-16 **Esempio:** Con 26 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 palleggia da 6 secondi in zona di difesa, quando:

(a) B1 devia la palla nel fuori campo,

(b) B1 è sanzionato con il terzo fallo della squadra B, nel quarto.

Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Dopo la sospensione:

In entrambi i casi, se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco, la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

Se la rimessa è in zona di difesa, la squadra A avrà:

(a) 18 secondi,

(b) 24 secondi

sul cronometro dei 24".

17-17 **Esempio:** Con 1:24 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 palleggia in zona di attacco quando B1 devia la palla nella zona di difesa della squadra A, dove un qualsiasi giocatore della squadra A inizia di nuovo a palleggiare. B2, ora, devia la palla nel fuori campo sul lato del tavolo degli ufficiali di campo, in zona di difesa della squadra A, con:

(a) 6 secondi,

(b) 17 secondi

sul cronometro dei 24". Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Dopo la sospensione:

Se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco, essa dovrà essere effettuata sul lato del tavolo degli ufficiali di campo. La squadra A avrà:

(a) 6 secondi,

(b) 14 secondi

sul cronometro dei 24".

Se in zona di difesa, dovrà essere effettuata dal punto in cui la palla è uscita fuori campo. La squadra A avrà:

(a) 6 secondi,

(b) 17 secondi

sul cronometro dei 24".

17-18 **Esempio:** Con 48 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 palleggia in zona di attacco quando B1 devia la palla nella zona di difesa della squadra A, dove A2 ricomincia a palleggiare. B2, ora, commette fallo su A2 vicino al lato del tavolo degli ufficiali di campo; questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto con:

(a) 6 secondi,

(b) 17 secondi

sul cronometro dei 24". Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: In entrambi i casi se, dopo la sospensione, l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco, essa dovrà essere effettuata sul lato del tavolo degli ufficiali di campo. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". Se, invece, decide per una rimessa dalla zona di difesa, la squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

17-19 **Esempio:** Con 1:32 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, la squadra A controlla la palla da 5 secondi, quando A1 e B1 vengono espulsi per essersi colpiti a vicenda, in zona di difesa della squadra A. Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Le sanzioni dei falli da espulsione si compenseranno a vicenda. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, nella propria zona di difesa. Tuttavia, se dopo la sospensione, l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco, la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". Se, invece, decide per una rimessa in zona di difesa, la squadra A avrà 19 secondi sul cronometro dei 24".

17-20 **Esempio:** Con 1:29 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, e con 19 secondi sul cronometro dei 24", la squadra A controlla la palla nella propria zona di attacco quando A6 e B6 vengono espulsi per essere entrati sul terreno di gioco durante una situazione di rissa. Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Le sanzioni dei falli da espulsione si compenseranno a vicenda. Dopo la sospensione, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A nella propria zona di attacco, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è iniziata la rissa. La squadra A avrà 19 secondi sul cronometro dei 24".

17-21 **Esempio:** Con 1:18 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, alla squadra A è assegnata una rimessa nella propria zona di difesa. Alla squadra A viene concessa una sospensione. Dopo la sospensione, l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. Prima che sia amministrata tale rimessa, l'allenatore della squadra B richiede una sospensione.

Interpretazione: La decisione iniziale, dell'allenatore della squadra A, di amministrare la rimessa in zona di attacco è definitiva e irreversibile e non può essere cambiata all'interno dello stesso periodo di cronometro di gara fermo. Questo sarà valido anche se l'allenatore della squadra A dovesse chiedere, dopo la prima, una seconda sospensione.

17-22 **Precisazione.** All'inizio di tutti i quarti, tranne il primo, e all'inizio di tutti i tempi supplementari, deve essere amministrata una rimessa dalla linea centrale estesa, di fronte al tavolo degli ufficiali di campo. Il giocatore incaricato della rimessa dovrà avere i piedi a cavallo della linea centrale estesa. Se tale giocatore commette una violazione sulla rimessa, la palla sarà assegnata agli avversari per una rimessa, dalla linea centrale estesa.

Tuttavia, se è commessa un'infrazione sul terreno di gioco direttamente lungo la linea centrale, la rimessa deve essere amministrata dalla zona di attacco, dal punto più vicino alla linea centrale.

17-23 **Esempio:** All'inizio di un quarto, A1, incaricato della rimessa, commette una violazione lungo la linea centrale estesa.

Interpretazione: La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto originario della rimessa, sulla linea centrale estesa, con 10:00 sul cronometro di gara e 24 secondi sul cronometro dei 24". Il giocatore incaricato della rimessa ha diritto di passare la palla in qualsiasi punto del terreno di gioco. La direzione della freccia di possesso alternato sarà invertita a favore della squadra B.

17-24 **Esempio:** All'inizio di un quarto, A1, incaricato della rimessa, dalla linea centrale estesa, passa la palla ad A2 che tocca la palla prima che esca nel fuori campo:

(a) in zona di attacco

(b) in zona di difesa

Interpretazione: La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a quello in cui la palla è uscita nel fuori campo nella propria:

(a) zona di difesa con 24 secondi

(b) zona di attacco con 14 secondi

sul cronometro dei 24"

La rimessa per la squadra A termina quando A2 tocca la palla. La direzione della freccia di possesso alternato sarà invertita a favore della squadra B.

17-25 **Esempio:** Le seguenti infrazioni possono essere commesse all'altezza della linea centrale del terreno di gioco:

(a) A1 provoca l'uscita della palla nel fuori campo.

(b) A1 è sanzionato con un fallo di sfondamento.

(c) A1 commette violazione di passi.

Interpretazione: In tutti i casi, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, nella propria zona di attacco, dal punto più vicino alla linea centrale. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

17-26 **Precisazione:** La rimessa derivante da un fallo antisportivo, o da un fallo da espulsione, sarà sempre amministrata dalla linea della rimessa, in zona di attacco, della squadra che ne ha diritto.

17-27 **Esempio:** A1 è sanzionato per un fallo antisportivo su B1, durante l'intervallo di gara tra il primo e il secondo quarto.

Interpretazione: Prima dell'inizio del secondo quarto, B1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". La direzione della freccia di possesso alternato rimarrà invariata.

17-28 **Precisazione:** Durante una rimessa possono verificarsi le seguenti situazioni:

(a) la palla è passata al di sopra del canestro ed un giocatore, di una qualsiasi delle due squadre, la tocca allungando la mano, attraverso il canestro, dal basso. Questa è una violazione di interferenza.

(b) la palla si blocca tra anello e tabellone. Questa è una situazione di salto a due.

17-29 **Esempio:** A1, incaricato della rimessa, lancia la palla al di sopra del canestro quando un giocatore di una delle due squadre la tocca, allungando la mano attraverso il canestro, dal basso.

Interpretazione: È commessa una violazione di interferenza. La gara riprenderà con una rimessa per gli avversari, dalla linea di tiro libero estesa. Se commette la violazione la squadra che difende, nessun punto sarà assegnato alla squadra che attacca in quanto la palla è stata rilasciata dal fuori campo.

17-30 **Esempio:** A1, incaricato della rimessa, lancia la palla verso il canestro della squadra B e questa si blocca tra anello e tabellone.

Interpretazione: Si verifica una situazione di salto a due. La gara riprenderà secondo la procedura del possesso alternato:

- se la squadra A ha diritto alla rimessa, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, da dietro la linea di fondo nella propria zona di attacco, vicino ma non direttamente dietro al tabellone. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".
- se la squadra B ha diritto alla rimessa, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, da dietro la linea di fondo nella propria zona di difesa, vicino ma non direttamente dietro al tabellone. La squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

17-31 **Precisazione:** Dopo che la palla è messa a disposizione del giocatore incaricato della rimessa, quel giocatore non può farla rimbalzare, in modo tale che tocchi il terreno di gioco, e poi toccarla di nuovo prima che essa abbia toccato o sia stata toccata da un altro giocatore, sul terreno di gioco.

17-32 **Esempio:** A1, incaricato della rimessa, fa rimbalzare la palla che tocca:

(a) l'area del terreno di gioco,

(b) l'area del fuori campo,

e poi la riprende.

Interpretazione:

(a) A1 commette una violazione sulla rimessa. Dopo che la palla lascia le mani di A1 e tocca l'area del terreno di gioco, A1 non potrà toccarla prima che essa tocchi o sia stata toccata da un altro giocatore, sul terreno di gioco.

(b) Se A1 non si è mosso, per più di 1 metro, tra quando ha fatto rimbalzare la palla e quando l'ha ripresa, esegue un'azione legale. Il conteggio dei 5 secondi deve continuare.

17-33 **Precisazione:** Il giocatore incaricato di una rimessa non deve, dopo aver rilasciato la palla, farle toccare l'area del fuori campo.

17-34 **Esempio:** A1, incaricato di una rimessa, passa la palla dalla:

(a) zona di attacco,

(b) zona di difesa

ad A2, sul terreno di gioco. La palla esce nel fuori campo senza toccare alcun giocatore sul terreno di gioco.

Interpretazione: A1 commette violazione sulla rimessa. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto originario della rimessa, con:

(a) 24 secondi, se in zona di difesa,

(b) 14 secondi, se in zona di attacco,

sul cronometro dei 24".

17-35 **Esempio:** A1, incaricato di una rimessa, passa la palla ad A2. A2 riceve la palla con un piede che tocca la linea perimetrale.

Interpretazione: A2 commette violazione di fuori campo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a quello in cui A2 ha toccato la linea perimetrale.

17-36 **Esempio:** A1, incaricato di una rimessa, da dietro la linea perimetrale:

vicino alla linea centrale, in zona di difesa, ha il diritto di passare la palla in qualsiasi punto del terreno di gioco.

(a) vicino alla linea centrale, in zona di attacco, ha il diritto di passare la palla soltanto a un compagno di squadra, in zona di attacco.

(b) a cavallo della linea centrale estesa, all'inizio di un quarto o di ogni tempo supplementare, ha il diritto di passare la palla in qualsiasi punto del terreno di gioco.

Con la palla tra le mani, compie un normale passo laterale cambiando, quindi, la posizione rispetto alla zona di attacco o di difesa.

Interpretazione: In tutti i casi, A1 esegue un'azione legale. A1 manterrà la posizione iniziale di rimessa, con il diritto a passare la palla sia in zona di attacco che in zona di difesa, a seconda della posizione iniziale.

17-37 **Precisazione:** Dopo un canestro su azione o un ultimo tiro libero, realizzati, il giocatore, incaricato della rimessa da dietro la linea di fondo, può muoversi lateralmente e/o all'indietro e la palla può essere passata tra i compagni di squadra che si trovano dietro la linea di fondo, ma la durata della rimessa non potrà superare i 5 secondi. Questo è valido anche dopo una sospensione richiesto da una delle due squadre o quando è fischiata una violazione sulla rimessa alla squadra in difesa e, quindi, la rimessa deve essere ripetuta.

17-38 **Esempio:** Dopo un canestro o un ultimo tiro libero realizzato dagli avversari, nel secondo quarto, A1 ha la palla tra le mani per la rimessa dalla linea di fondo.

(a) B2 muove le mani oltre la linea perimetrale, prima che la palla sia stata rimessa sul terreno di gioco.

(b) A1 passa la palla ad A2, che si trova anch'esso dietro la linea di fondo. B2 muove le mani oltre la linea perimetrale e tocca la palla sul passaggio.

Interpretazione: B2 deve essere richiamato per aver ritardato la ripresa del gioco. Il richiamo a B2 sarà comunicato anche all'allenatore della squadra B e si applicherà a tutti i componenti della squadra B, per il resto della gara. Qualsiasi ripetizione di un'azione simile può comportare un fallo tecnico. Qualsiasi giocatore della squadra A manterrà il diritto di muoversi, lungo la linea di fondo, prima di rilasciare la palla o passarla a un compagno di squadra.

17-39 **Esempio:** Dopo un canestro realizzato dagli avversari, A1 ha la palla tra le mani per la rimessa da dietro la propria linea di fondo. Dopo la rimessa sul terreno di gioco, B2 calcia la palla oltre la linea di fondo.

Interpretazione: B2 commette violazione per aver calciato la palla. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A da dietro la propria linea di fondo, tranne che da dietro il tabellone. Poiché la violazione di B2, per aver calciato la palla, è stata commessa dopo la rimessa, il giocatore della squadra A incaricato ad effettuarla non avrà il diritto di spostarsi lungo la linea di fondo dal punto indicato per la rimessa, prima di rilasciare la palla sul terreno di gioco.

17-40 **Esempio:** Dopo un canestro realizzato dagli avversari, A1 ha la palla tra le mani per la rimessa da dietro la linea di fondo. A2 salta, da dietro la linea di fondo, e mentre è in aria prende la palla dalla rimessa di A1. Dopo di che:

(a) A2 passa la palla ad A1 che è ancora dietro la linea di fondo.

(b) A2 passa la palla ad A3 che è sul terreno di gioco.

(c) A2 ritorna dietro la linea di fondo.

(d) A2 ritorna con i piedi sul terreno di gioco.

(e) A2 ritorna con i piedi sul terreno di gioco e passa la palla ad A1 che è ancora dietro la linea di fondo.

Interpretazione:

(a), (b) e (c) La squadra A esegue un'azione legale.

(d), (e) A2 commette violazione sulla rimessa.

17-41 **Precisazione:** Dopo il tiro libero derivante da un fallo tecnico, la gara riprenderà con una rimessa, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico, a meno che non ci sia una situazione di salto a due o debba iniziare il primo quarto.

Se un fallo tecnico viene fischiato contro la squadra che difende, e la rimessa sarà amministrata nella propria zona di difesa, la squadra che attacca avrà 24 secondi sul cronometro dei 24". Se, invece, la rimessa sarà amministrata nella propria zona di attacco, il cronometro dei 24":

- continuerà con il tempo rimanente, se indicava 14 secondi o più.
- sarà resettato a 14 secondi, se indicava 13 secondi o meno.

Se un fallo tecnico viene fischiato contro la squadra che attacca, quella squadra avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24", indipendentemente dal fatto che la rimessa sarà amministrata nella propria zona di difesa o nella propria zona di attacco.

Se una sospensione e un fallo tecnico sono fischiati durante lo stesso periodo di cronometro di gara fermo, la sospensione sarà amministrata prima, seguita dall'amministrazione della sanzione per il fallo tecnico.

Dopo un tiro(i) libero conseguente un fallo antisportivo o un fallo da espulsione, la gara riprenderà con una rimessa dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

17-42 **Esempio:** A2 palleggia in:

(a) zona di difesa

(b) zona di attacco

quando A1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. In entrambi i casi, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

17-43 **Esempio:** A2 palleggia nella sua:

(a) zona di difesa

(b) zona di attacco

quando B1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico. Se è in:

(a) zona di difesa, con 24 secondi sul cronometro dei 24".

(b) zona di attacco, con il tempo rimanente, se 14 secondi o più erano indicati sul cronometro dei 24" o con 14 secondi se 13 secondi o meno erano indicati sul cronometro dei 24".

17-44 **Esempio:** Con 1:47 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 palleggia in zona di attacco ed è sanzionato con un fallo tecnico. Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Dopo la sospensione, qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

17-45 **Precisazione:** Se un fallo tecnico viene fischiato contro la squadra che attacca, quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno, nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, ed a quella squadra viene concessa una sospensione, questa avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24", se la rimessa sarà amministrata nella propria zona di difesa. Se, invece, la rimessa sarà amministrata nella propria zona di attacco, il cronometro dei 24":

sarà resettato a 14 secondi, se indicava 14 secondi o più.

continuerà con il tempo rimanente, se indicava 13 secondi o meno.

17-46 **Esempio:** Con 1:45 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 palleggia in zona di difesa ed è sanzionato con un fallo tecnico. Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Al più tardi alla fine della sospensione, l'allenatore della squadra A dovrà informare il primo arbitro del punto di rimessa (zona di attacco o zona di difesa). Dopo la sospensione, qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto deciso dal suo allenatore.

Se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco, la squadra A avrà 14 secondi, se 14 secondi o più erano indicati sul cronometro dei 24", oppure il tempo rimanente, se 13 secondi o meno erano indicati sul cronometro dei 24".

Se la rimessa è in zona di difesa, la squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

17-47 **Esempio:** Con 1:43 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 palleggia in zona di difesa ed è sanzionato con un fallo tecnico. Qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Al più tardi alla fine della sospensione, l'allenatore della squadra A dovrà informare il primo arbitro del punto di rimessa (zona di attacco o zona di difesa). La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto deciso dal suo allenatore.

Se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco, la squadra A avrà 14 secondi, se 14 secondi o più erano indicati sul cronometro dei 24", oppure il tempo rimanente, se 13 secondi o meno erano indicati sul cronometro dei 24".

Se la rimessa è in zona di difesa, la squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

17-48 **Esempio:** Con 1:41 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 palleggia in zona di difesa quando B1 devia la palla nel fuori campo. Alla squadra A viene concessa una sospensione. Immediatamente dopo, A1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Al più tardi alla fine della sospensione, l'allenatore della squadra A dovrà informare il primo arbitro del punto di rimessa (zona di attacco o zona di difesa). Dopo la fine della sospensione, un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto deciso dal suo allenatore.

Se l'allenatore della squadra A decide per una rimessa dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco, la squadra A avrà 14 secondi, se 14 secondi o più erano indicati sul cronometro dei 24", oppure il tempo rimanente, se 13 secondi o meno erano indicati sul cronometro dei 24".

Se la rimessa è in zona di difesa, la squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

17-49 **Esempio:** Con 58 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, e con 19 secondi sul cronometro dei 24", in zona di difesa di A1:

(a) B1 calcia deliberatamente la palla.

(b) B1 commette fallo su A1. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto.

(c) B1 devia la palla nel fuori campo.

È concessa una sospensione alla squadra A.

Interpretazione: L'allenatore della squadra A deciderà se il gioco dovrà riprendere con una rimessa dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco o nella propria zona di difesa.

In tutti i casi, la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24", se la rimessa sarà amministrata dalla linea della rimessa nella zona di attacco.

(a) e (b) la squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24", se la rimessa sarà amministrata nella propria zona di difesa.

(c) la squadra A avrà 19 secondi sul cronometro dei 24", se la rimessa sarà amministrata nella propria zona di difesa.

17-50 **Precisazione:** Ogni volta che la palla entra nel canestro, ma il tiro a canestro o l'ultimo tiro libero non è valido, la gara riprenderà con una rimessa dalla linea di tiro libero estesa.

17-51 **Esempio:** A1, in atto di tiro, commette violazione di passi e, poi, la palla entra nel canestro.

Interpretazione: Il tiro a canestro di A1 non è valido. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, nella propria zona di difesa. La squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

17-52 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione. Mentre la palla è in parabola discendente, A2 tocca la palla che poi entra nel canestro.

Interpretazione: Il tiro a canestro di A1 non è valido. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, nella propria zona di difesa. La squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

Art.18/19 Sospensioni / Sostituzioni

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

Una sostituzione non può essere concessa prima dell'inizio del tempo di gioco del primo quarto o dopo la fine del tempo di gioco della gara. Una sostituzione può essere concessa durante gli intervalli di gioco tra i quarti e i tempi supplementari.

18/19-2 **Esempio:** Durante il salto a due iniziale, dopo che la palla ha lasciato le mani del primo arbitro, ma prima che sia legalmente toccata, il saltatore A2 commette una violazione. Alla squadra B è assegnata una rimessa. A questo punto, una qualsiasi squadra richiede una sospensione o una sostituzione.

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

18/19-3 **Precisazione:** Se suona il segnale acustico del cronometro dei 24" mentre la palla è in volo, per un tiro a canestro, non è commessa alcuna violazione e il cronometro di gara non si ferma. Se il tiro a canestro è realizzato, in determinate condizioni, si creerà un'opportunità di sospensione o sostituzione per entrambe le squadre.

18/19-4 **Esempio:** La palla è in volo per un tiro a canestro su azione quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24". La palla entra nel canestro. Una o entrambe le squadre richiedono:

(a) una sospensione.

(b) una sostituzione.

Interpretazione:

(a) Questa è un'opportunità di sospensione solo per la squadra che ha subìto il canestro.

Se viene concessa una sospensione alla squadra che ha subìto il canestro, anche agli avversari può essere concessa una sospensione e ad entrambe le squadre, se lo richiedono, può essere concessa una sostituzione.

(b) Questa è un'opportunità di sostituzione solo per la squadra che ha subìto il canestro e solo quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto ed in ogni tempo supplementare. Se viene concessa una sostituzione alla squadra che ha subìto il canestro, anche agli avversari può essere concessa una sostituzione e ad entrambe le squadre, se lo richiedono, può essere concessa una sospensione.

18/19-5 **Precisazione:** Gli articoli 18 e 19 chiariscono quando inizia e finisce un'opportunità di sospensione o sostituzione. Se la richiesta di sospensione o sostituzione (per qualsiasi giocatore, compreso il tiratore dei tiri liberi) è effettuata dopo che la palla è a disposizione del tiratore, per il primo tiro libero, la sospensione o la sostituzione saranno concesse, per entrambe le squadre, solo se:

(a) l'ultimo tiro libero è realizzato, oppure

(b) l'ultimo tiro libero è seguito da una rimessa, oppure

(c) dopo l'ultimo tiro libero, la palla rimarrà morta per una qualsiasi valida ragione.

Dopo che la palla è a disposizione del tiratore, per il primo di 2 o 3 tiri liberi consecutivi per la stessa sanzione, nessuna sospensione o sostituzione deve essere concessa prima che la palla diventi morta dopo l'ultimo tiro libero.

Quando è sanzionato un fallo tecnico tra questi tiri liberi, un tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo deve essere amministrato immediatamente. A entrambe le squadre, non deve essere concessa alcuna sospensione o sostituzione prima e/o dopo il tiro libero, a meno che il sostituto non diventi giocatore per effettuare il tiro libero per il fallo tecnico. In questo caso, se lo desiderano, anche gli avversari hanno diritto a sostituire 1 giocatore.

18/19-6 **Esempio:** Ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi. Una qualsiasi squadra richiede una sospensione o una sostituzione:

(a) prima che la palla sia a disposizione del tiratore A1.

(b) dopo l'esecuzione del primo tiro libero.

(c) dopo il secondo tiro libero, realizzato, ma prima che la palla sia a disposizione di qualsiasi giocatore B, incaricato della rimessa.

(d) dopo il secondo tiro libero, realizzato, e dopo che la palla sia a disposizione di qualsiasi giocatore B, incaricato della rimessa.

Interpretazione:

(a) La sospensione o la sostituzione sarà concessa immediatamente, prima del primo tiro libero.

(b) La sospensione o la sostituzione, dopo il primo tiro libero, anche se realizzato, non sarà concessa.

(c) La sospensione o la sostituzione sarà concessa immediatamente, prima della rimessa.

(d) La sospensione o la sostituzione non sarà concessa.

18/19-7 **Esempio:** Ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi. Dopo l'esecuzione del primo tiro libero, una qualsiasi squadra richiede una sospensione o una sostituzione. 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) A1 calpesta la linea di tiro libero, mentre tira, ed è fischiata la violazione.

(e) B1 entra nell'area dei tre secondi prima che la palla abbia lasciato le mani di A1. La violazione di B1 è fischiata e il tiro libero di A1 non è realizzato.

Interpretazione:

(a)	La sospensione o la sostituzione non sarà concessa.
(b), (c) e (d)	La sospensione o la sostituzione sarà concessa immediatamente.
(e)	A1 effettuerà un tiro libero aggiuntivo e, se realizzato, la sospensione o la sostituzione sarà concessa immediatamente.

18/19-8 **Esempio:** Un'opportunità di sostituzione è appena terminata quando il sostituto A6 corre al tavolo degli ufficiali di campo, richiedendo ad alta voce una sostituzione. Il cronometrista agisce azionando erroneamente il segnale acustico. L'arbitro fischia.

Interpretazione: La palla è morta e il cronometro di gara è fermo e questa è, solitamente, una opportunità di sostituzione. Tuttavia, poiché la richiesta di A6 è stata fatta troppo tardi, la sostituzione non sarà concessa. La gara riprenderà immediatamente.

18/19-9 **Esempio:** Durante il gioco, è commessa una violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione o sul canestro. Uno dei due allenatori richiede una sospensione oppure un sostituto di una delle due squadre richiede una sostituzione.

Interpretazione: La violazione determina una situazione di cronometro fermo e palla morta. Saranno concesse sospensioni o sostituzioni.

18/19-10 **Esempio:** A1, mentre effettua un tiro da 2 punti, subisce fallo da B1; il canestro non è realizzato. Dopo il primo dei 2 tiri liberi di A1, A2 è sanzionato con un fallo tecnico. Una delle due squadre richiede, ora, una sostituzione o una sospensione.

Interpretazione: Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.

Se un sostituto della squadra B è diventato un giocatore, per effettuare il tiro libero, anche la squadra A, se lo desidera, ha il diritto di sostituire 1 giocatore. Se il tiro libero è effettuato da un sostituto della squadra B, che è diventato un giocatore, e se anche la squadra A ha sostituito 1 giocatore, questi non possono essere sostituiti fino a quando non sarà terminata la successiva azione con cronometro in movimento. Dopo il tiro libero del giocatore della squadra B, per il fallo tecnico di A2, A1 effettuerà il secondo tiro libero. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero. Se il tiro libero è realizzato e se richiesta, la sospensione o l'ulteriore sostituzione sarà concessa ad entrambe le squadre.

18/19-11 **Esempio:** A1, mentre effettua un tiro da 2 punti, subisce fallo da B1; il canestro non è realizzato. Dopo il primo dei 2 tiri liberi di A1, A2 è sanzionato con un fallo tecnico. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Una delle due squadre richiede, ora, una sostituzione o una sospensione.

Interpretazione: In questo momento, nessuna sospensione o sostituzioni saranno concessi. A1 effettuerà il secondo tiro libero. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero. Se il tiro libero è realizzato e se richiesta, la sospensione o l'ulteriore sostituzione sarà concessa ad entrambe le squadre.

18/19-12 **Esempio:** A1, mentre effettua un tiro da 2 punti, subisce fallo da B1; il canestro non è realizzato. Dopo il primo dei 2 tiri liberi di A1, A2 è sanzionato con un fallo tecnico. Questo è il quinto fallo di A2. Una delle squadre richiede, ora, una sostituzione o una sospensione.

Interpretazione: A2 sarà sostituito immediatamente. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.

Se un sostituto della squadra B è diventato un giocatore, per effettuare il tiro libero, anche la squadra A, se lo desidera, ha il diritto di sostituire 1 giocatore. Se il tiro libero è effettuato da un sostituto della squadra B, che è diventato un giocatore, e se anche la squadra A ha sostituito 1 giocatore, questi non possono essere sostituiti fino a quando non sarà terminata la successiva azione con cronometro in movimento. Dopo il tiro libero del giocatore della squadra B, per il fallo tecnico di A2, A1 effettuerà il secondo tiro libero. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero. Se il tiro libero è realizzato e se richiesta, la sospensione o l'ulteriore sostituzione sarà concessa ad entrambe le squadre.

18/19-13 **Esempio:** A1, mentre palleggia, è sanzionato con un fallo tecnico. Il sostituto B6 richiede una sostituzione per poter effettuare il tiro libero.

Interpretazione: Questa è un'opportunità di sostituzione per entrambe le squadre. Dopo essere diventato giocatore, B6 effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, ma non potrà essere sostituito fino a quando non sarà terminata la successiva azione, con cronometro in movimento.

18/19-14 **Precisazione:** Un sostituto che è diventato giocatore può lasciare il gioco solo dopo la fine della successiva azione di gioco con cronometro in movimento.

18/19-15 **Esempio:** B1 è sostituito da B6. Prima che sia avviato il cronometro di gara, B6 è sanzionato con un fallo personale. Questo è il:

(a) terzo

(b) quinto

fallo.

Interpretazione: In:

(a) B6 non può essere sostituito fino alla fine della successiva azione di gioco con cronometro in movimento.

(b) B6 deve essere sostituito.

18/19-16 **Precisazione:** Se, a seguito di una richiesta di sospensione, viene fischiato un fallo contro una delle due squadre, la sospensione non deve iniziare finché l'arbitro non avrà completato la segnalazione, relativa a quel fallo, al tavolo degli ufficiali di campo. In caso di quinto fallo del giocatore, la segnalazione include la necessaria procedura di sostituzione. Dopo che tutte le segnalazioni sono state completate, il periodo di sospensione inizierà quando l'arbitro fischierà e segnalerà la sospensione.

18/19-17 **Esempio:** Durante la gara, l'allenatore della squadra A richiede una sospensione, dopodiché:

(a) B1 commette il quinto fallo.

(b) un giocatore di una delle due squadre commette un fallo.

Interpretazione:

In (a) il periodo di sospensione non potrà iniziare fino a quando non sia stata completata tutta la segnalazione al tavolo degli ufficiali di campo e un sostituto di B1 non sia diventato giocatore.

In entrambi i casi, i giocatori sono autorizzati ad andare nelle loro panchine anche se il periodo di sospensione non è formalmente iniziato.

18/19-18 **Precisazione:** Ogni sospensione dura 1 minuto. Le squadre devono tornare prontamente sul terreno di gioco dopo che l'arbitro fischia ed invita le squadre a rientrare. Se una squadra prolunga la sospensione oltre 1 minuto, ottiene un vantaggio perché la estende e provoca un ritardo nella ripresa del gioco. L'arbitro deve effettuare un richiamo all'allenatore di quella squadra. Se quell'allenatore non risponde al richiamo, sarà addebitata una ulteriore sospensione a quella squadra. Se la squadra non ha più sospensioni a disposizione, un fallo tecnico, registrato sul referto con "B_1", può essere addebitato all'allenatore, per il ritardo nella ripresa del gioco. Se una squadra, dopo l'intervallo di metà gara, non ritorna prontamente sul terreno di gioco, a quella squadra, sarà addebitata una sospensione. Questa sospensione, addebitata, non durerà 1 minuto. La gara riprenderà immediatamente.

18/19-19 **Esempio:** Terminata la sospensione, l'arbitro richiama la squadra A sul terreno di gioco. L'allenatore della squadra A continua a dare istruzioni alla squadra, che rimane nell'area della panchina. L'arbitro richiama ancora la squadra A sul terreno di gioco e:

(a) la squadra A ritorna finalmente sul terreno di gioco.

(b) la squadra A continua a rimanere nell'area della panchina.

Interpretazione:

(a) Dopo che la squadra A ritornerà sul terreno di gioco, l'arbitro comminerà un richiamo all'allenatore della squadra A, avvertendolo che se si dovesse ripetere lo stesso comportamento, un'ulteriore sospensione sarà addebitata alla squadra A.

(b) Una sospensione, senza richiamo, sarà addebitata alla squadra A. Tale sospensione durerà 1 minuto. Se la squadra A non ha più sospensioni a disposizione, un fallo tecnico, registrato con "B_1", sarà addebitato all'allenatore della squadra A per aver ritardato la ripresa del gioco.

18/19-20 **Esempio:** Dopo la fine dell'intervallo di metà gara, la squadra A è ancora nello spogliatoio e quindi l'inizio del terzo quarto è ritardato.

Interpretazione: Dopo che la squadra A entra finalmente sul terreno di gioco, una sospensione, senza alcun richiamo, sarà addebitata alla squadra A. Questa sospensione non durerà 1 minuto. La gara riprenderà immediatamente.

18/19-21 **Precisazione:** Il segnapunti, sul referto di gara, deve tracciare 2 linee orizzontali nella prima casella delle sospensioni del secondo tempo, se una squadra non richiede una sospensione nella seconda metà-gara, prima che il cronometro di gara indichi 2:00 nel quarto quarto. Il tabellone indicherà la prima sospensione, come se fosse stata richiesta.

18/19-22 **Esempio:** Con 2:00 minuti sul cronometro di gara, nel quarto quarto, entrambe le squadre non hanno ancora richiesto una sospensione nella seconda metà-gara.

Interpretazione: Il segnapunti traccerà 2 linee orizzontali nella prima casella delle sospensioni del secondo tempo, di entrambe le squadre. Il tabellone indicherà la prima sospensione, come se fosse stata richiesta.

18/19-23 **Esempio:** Con 2:09 minuti sul cronometro di gara, nel quarto quarto, l'allenatore della squadra A richiede la prima sospensione nella seconda metà-gara mentre il cronometro di gara è in movimento. Con 1:58 sul cronometro di gara, la palla finisce nel fuori campo e il cronometro di gara è stato fermato. Alla squadra A viene concessa la sospensione.

Interpretazione: Il segnapunti traccerà 2 linee orizzontali nella prima casella delle sospensioni della squadra A perché la sospensione non è stata concessa prima che il cronometro di gara indicasse 2:00 nel quarto quarto. La sospensione concessa a 1:58 sarà registrata nella seconda casella e la squadra A avrà soltanto 1 ultima sospensione. Dopo la sospensione, il tabellone deve indicare 2 sospensioni, come se fossero state richieste.

18/19-24 **Precisazione:** Ogni volta che è richiesta una sospensione, a prescindere se prima o dopo che sia stato fischiato un fallo tecnico, un fallo antisportivo o un fallo da espulsione, questa sarà concessa prima dell'inizio dell'amministrazione del tiro(i) libero(i). Se durante una sospensione viene fischiato un fallo tecnico, un fallo antisportivo o un fallo da espulsione, il tiro(i) libero(i) sarà amministrato dopo la fine della sospensione.

18/19-25 **Esempio:** L'allenatore della squadra B richiede una sospensione. A1 commette un fallo antisportivo su B1, seguito da un fallo tecnico di A2.

Interpretazione: Alla squadra B dovrà essere concessa la sospensione. Alla fine della sospensione, un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. B1 effettuerà, quindi, 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

18/19-26 **Esempio:** L'allenatore della squadra B richiede una sospensione. A1 commette un fallo antisportivo su B1. Alla squadra B viene concessa una sospensione. Durante la sospensione, A2 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Alla fine della sospensione, un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. B1 effettuerà, quindi, 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

Art.23 Giocatore fuori campo e palla fuori campo

23-1 **Precisazione:** Se la palla è nel fuori campo perché tocca o è toccata da un giocatore che è sulla linea oppure oltre la linea perimetrale, questo giocatore provoca l'uscita della palla nel fuori campo.

23-2 **Esempio:** Nelle vicinanze della linea laterale, A1, con la palla tra le mani, è marcato da vicino da B1. A1 tocca B1, con il corpo. B1 ha 1 piede nel fuori campo.

Interpretazione: A1 esegue un'azione legale. Un giocatore è nel fuori campo quando una qualsiasi parte del corpo è a contatto con qualcosa di diverso da un giocatore. Il gioco deve continuare.

23-3 **Esempio:** Nelle vicinanze della linea laterale, A1, con la palla tra le mani, è marcato da vicino da B1 e B2. A1 tocca B1, con la palla. B1 ha 1 piede nel fuori campo.

Interpretazione: B1 commette violazione di fuori campo. La palla è nel fuori campo quando tocca un giocatore nel fuori campo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui la palla è uscita nel fuori campo. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

23-4 **Esempio:** A1 palleggia, nelle vicinanze della linea laterale, davanti al tavolo degli ufficiali di campo. La palla, sul terreno di gioco, rimbalza alta e tocca il ginocchio di B6, seduto sulla sedia delle sostituzioni. La palla ritorna ad A1, sul terreno di gioco.

Interpretazione: La palla è nel fuori campo quando tocca B6, che è nel fuori campo. A1 ha provocato l'uscita della palla perché l'ha toccata prima che uscisse nel fuori campo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a quello in cui la palla è uscita nel fuori campo.

Art.24 Palleggio

24-1 **Precisazione:** Lanciare deliberatamente la palla contro il tabellone degli avversari o contro quello della propria squadra, non è considerato palleggio.

24-2 **Esempio:** A1 non ha ancora palleggiato ed è fermo quando lancia, deliberatamente, la palla contro un tabellone e la riprende, o la tocca prima che questa tocchi un altro giocatore.

Interpretazione: A1 esegue un'azione legale. Dopo aver ripreso la palla, A1 può tirare, passare la palla o iniziare un palleggio.

24-3 **Esempio:** Dopo aver terminato un palleggio, in movimento continuo o da fermo, A1 lancia, deliberatamente, la palla contro il tabellone. A1 prende o tocca nuovamente la palla:

(a) dopo che è rimbalzata sul terreno di gioco e inizia un palleggio.

(b) prima che tocchi un altro giocatore.

Interpretazione:

In (a) A1 commette violazione di doppio palleggio. A1 non può palleggiare una seconda volta, dopo che il primo palleggio è terminato.

In (b) A1 esegue un'azione legale. Dopo aver ripreso o toccato la palla, A1 può tirare o passare, ma non può iniziare un nuovo palleggio.

24-4 **Esempio:** Il tiro a canestro su azione di A1 non tocca l'anello. A1 riprende la palla e la lancia, deliberatamente, contro il tabellone, dopodiché la riprende, o la tocca di nuovo, prima che questa tocchi un altro giocatore.

Interpretazione: A1 esegue un'azione legale. Dopo aver ripreso la palla, A1 può tirare, passare o iniziare un palleggio.

24-5 **Esempio:** A1 palleggia e compie un arresto legale. Dopo:

(a) perde l'equilibrio e, senza muovere il piede perno, tocca il terreno di gioco una o due volte tenendo la palla tra le mani.

(b) passa la palla da 1 mano all'altra, senza muovere il piede perno.

Interpretazione: In entrambi i casi, A1 esegue un'azione legale. A1 non ha mosso il piede perno.

24-6 **Esempio:** A1 inizia il palleggio lanciando la palla:

(a) sull'avversario.

(b) a pochi metri di distanza dall'avversario.

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

Interpretazione: In entrambi i casi, A1 esegue un'azione legale. La palla tocca il terreno di gioco prima che A1 tocchi di nuovo la palla per continuare il palleggio.

24-7 **Esempio:** A1 termina il palleggio e lancia, deliberatamente, la palla sulla gamba di B1. A1 riprende la palla e ricomincia a palleggiare.

Interpretazione: A1 commette violazione di doppio palleggio. Il palleggio di A1 è terminato perché la palla non è stata toccata da B1. È stata la palla a toccare B1. A1 non può palleggiare di nuovo.

24-8 **Esempio:** A1 termina un palleggio e passa la palla ad A2. La palla tocca accidentalmente il corpo di B2. Successivamente, la palla tocca il terreno di gioco, A1 la prende e ricomincia a palleggiare.

Interpretazione: Questa è un'azione legale. A1 può palleggiare di nuovo perché dopo il primo palleggio la palla ha toccato un altro giocatore.

Art.25 Passi

25-1 **Precisazione:** È legale se un giocatore, disteso sul terreno di gioco, ottiene il controllo della palla. È legale se un giocatore, che cade sul terreno di gioco, trattiene la palla. È legale, inoltre, se un giocatore, dopo essere caduto sul terreno di gioco trattenendo la palla, scivola a causa del suo slancio. Tuttavia, se il giocatore rotola o tenta di alzarsi mentre trattiene la palla, commette una violazione.

25-2 **Esempio:** A1 trattiene la palla, dopodiché

a) perde l'equilibrio e cade sul terreno di gioco.

b) dopo essere caduto sul terreno di gioco, il suo slancio lo fa scivolare.

Interpretazione: In entrambi i casi questa è un'azione legale di A1. Cadere sul terreno di gioco non è una violazione di passi. Tuttavia, se A1 rotola per evitare la difesa o tenta di alzarsi mentre trattiene la palla, commette una violazione di passi.

25-3 **Esempio:** A1, mentre è sdraiato sul terreno di gioco, ottiene il controllo della palla. A1, dopo:

(a) passa la palla ad A2.
(b) inizia un palleggio mentre è ancora sdraiato sul terreno di gioco.
(c) tenta di alzarsi mentre palleggia.
(d) tenta di alzarsi mentre ancora trattiene la palla.

Interpretazione:

(a), (b) e (c) A1 esegue un'azione legale.

(d) A1 commette violazione di passi.

25-4 **Precisazione:** Un giocatore non può toccare il terreno di gioco, consecutivamente, con lo stesso piede o con entrambi i piedi dopo aver terminato il palleggio o aver ottenuto il controllo della palla.

25-5 **Esempio:** A1 termina il palleggio, con la palla tra le mani. Nel suo movimento continuo, A1 salta col piede sinistro, ritorna sul terreno di gioco con il piede sinistro, poi con il piede destro ed effettua un tiro a canestro.

Interpretazione: A1 commette violazione di passi. Un giocatore non può toccare il terreno di gioco, consecutivamente, con lo stesso piede dopo aver terminato il palleggio.

Art.26 3 secondi

26-1 **Precisazione:** Quando un giocatore lascia il terreno di gioco, dalla linea di fondo, per evitare una violazione di 3 secondi e poi rientra nell'area, commette una violazione.

26-2 **Esempio:** A1, nell'area dei 3 secondi da meno di 3 secondi, si sposta oltre le linee perimetrali dalla linea di fondo, per evitare una violazione di 3 secondi. A1 rientra, quindi, nell'area dei 3 secondi.

Interpretazione: A1 commette violazione di 3 secondi.

26-3 **Precisazione:** Un giocatore non può rimanere nell'area avversaria dei 3 secondi per più di 3 secondi consecutivi, mentre la sua squadra è in controllo di una palla viva, in zona di attacco, e il cronometro di gara è in movimento.

26-4 **Esempio:** A1, nell'area dei 3 secondi da 2.5 secondi, rilascia la palla per un tiro. La palla non tocca né il tabellone né l'anello e A1 riprende il rimbalzo.

Interpretazione: A1 esegue un'azione legale. Il controllo della palla della squadra A è terminato quando A1 ha rilasciato la palla per il tiro. Con il rimbalzo di A1, la squadra A ha acquisito un nuovo controllo della palla.

26-5 **Esempio:** Mentre A1, incaricato di una rimessa, ha la palla tra le mani, in zona di attacco, A2 rimane nell'area avversaria dei 3 secondi, per più di 3 secondi.

Interpretazione: A2 esegue un'azione legale. La squadra A ha il controllo della palla, tuttavia, il cronometro di gara non è stato ancora avviato.

Art.27 Giocatore marcato da vicino

27-1 **Precisazione:** Un giocatore marcato da vicino deve passare, tirare o palleggiare entro 5 secondi.

27-2 **Esempio:** A1 è marcato da vicino da B1 da 4 secondi. Dopodiché A1, a causa di una presa difettosa, perde la palla e la riprende.

Interpretazione: Questa è una violazione di 5 secondi di A1 perché A1 non ha passato, tirato o palleggiato la palla entro 5 secondi. Una presa difettosa all'inizio o alla fine del palleggio non è considerata un palleggio

Art.28 8 Secondi

28-1 **Precisazione:** Il cronometro dei 24" è stato fermato a causa di una situazione di salto a due. Se la conseguente rimessa, per possesso alternato, è assegnata alla squadra che aveva il controllo della palla, nella propria zona di difesa, il conteggio degli 8 secondi deve continuare.

28-2 **Esempio:** A1 palleggia da 5 secondi, in zona di difesa, quando si verifica una palla trattenuta. La squadra A ha diritto alla successiva rimessa per possesso alternato.

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

28-3 **Precisazione:** Durante un palleggio dalla zona di difesa alla zona di attacco, la palla è considerata in zona di attacco di una squadra quando entrambi i piedi del palleggiatore e la palla sono completamente a contatto con la zona di attacco.

28-4 **Esempio:** A1 è posizionato a cavallo della linea centrale e riceve la palla da A2, che si trova in zona di difesa. A1 ripassa, nuovamente, la palla ad A2, che è

a) ancora nella sua zona di difesa.

b) a cavallo della linea centrale.

c) a cavallo della linea centrale. A2 inizia a palleggiare nella zona di difesa

Interpretazione: In tutti i casi, questa è un'azione legale della squadra A. A1 non ha entrambi i piedi completamente a contatto con la zona di attacco e quindi ha il diritto di passare la palla in zona di difesa. Il conteggio degli 8 secondi deve continuare.

28-5 **Esempio:** A1 è in palleggio in zona di difesa ed arresta il suo avanzamento mentre sta ancora palleggiando

(a) è a cavallo della linea centrale.

(b) con entrambi i piedi in zona di attacco e la palla è palleggiata in zona di difesa.

(c) con entrambi i piedi in zona di attacco e la palla è palleggiata in zona di difesa, dopodiché A1 ritorna con entrambi i piedi in zona di difesa.

(d) entrambi i piedi sono in zona di difesa e la palla è palleggiata in zona di attacco.

Interpretazione: In tutti i casi, A1 esegue un'azione legale. Il palleggiatore A1 continua ad essere considerato in zona di difesa fino a quando entrambi i piedi, così come la palla, non saranno completamente a contatto con la zona di attacco. Il conteggio degli 8 secondi deve continuare.

28-6 **Precisazione:** Ogni volta che è assegnata una rimessa nella propria zona di difesa, alla stessa squadra che, precedentemente, aveva il controllo della palla, e il conteggio degli 8 secondi continua con i secondi rimanenti, l'arbitro, che consegna la palla, deve informare il giocatore incaricato della rimessa sui secondi rimanenti nel conteggio degli 8 secondi.

28-7 **Esempio:** A1 palleggia, da 6 secondi, in zona di difesa quando viene fischiato un doppio fallo in:

(a) zona di difesa.

(b) zona di attacco.

Interpretazione:

(a) La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A nella propria zona di difesa, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il doppio fallo. L'arbitro informerà il giocatore incaricato della rimessa che la sua squadra ha 2 secondi per portare la palla nella propria zona di attacco.

(b) La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A nella propria zona di attacco, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il doppio fallo.

28-8 **Esempio:** A1 palleggia da 4 secondi, in zona di difesa, quando B1 devia la palla nel fuori campo, in zona di difesa della squadra A.

Interpretazione: La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, nella propria zona di difesa, dal punto più vicino a quello in cui la palla è uscita nel fuori campo. L'arbitro informerà il giocatore incaricato della rimessa che la sua squadra ha 4 secondi per portare la palla nella propria zona di attacco.

28-9 **Precisazione:** Se il gioco è interrotto per una qualsiasi valida ragione non imputabile ad alcuna squadra e se gli avversari fossero posti in condizione di svantaggio, il conteggio degli 8 secondi deve continuare.

28-10 **Esempio:** Con 25 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, e con il punteggio A 72 - B 72, la squadra A ottiene il controllo della palla. A1 palleggia da 5 secondi, in zona di difesa, quando il gioco è interrotto dagli arbitri perché:

(a) il cronometro di gara o il cronometro dei 24” si è bloccato o non si avvia.

(b) una bottiglia è stata lanciata sul terreno di gioco.

(c) il cronometro dei 24" è stato erroneamente resettato.

Interpretazione: In tutti i casi, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, nella propria zona di difesa, con 3 secondi rimanenti nel conteggio degli 8 secondi. La squadra B sarebbe posta in condizione di svantaggio se la gara riprendesse con un nuovo conteggio di 8 secondi.

28-11 **Precisazione:** A seguito di una violazione di 8 secondi, il punto di rimessa sarà determinato dalla posizione della palla nel momento in cui avviene la violazione.

28-12 **Esempio:** Il conteggio degli 8 secondi, per la squadra A, termina ed è commessa la violazione quando:

(a) la squadra A controlla la palla, nella propria zona di difesa.

(b) la palla è in volo per un passaggio di A1, dalla zona di difesa verso la zona di attacco.

Interpretazione: La rimessa per la squadra B sarà amministrata nella propria zona di attacco, dal punto più vicino alla:

(a) posizione della palla quando è stata commessa la violazione di 8 secondi, tranne che direttamente dietro il tabellone.

(b) linea centrale.

La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

28-13 **Precisazione:** Il controllo della palla da parte di una squadra termina quando la palla ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore durante un tiro a canestro.

28-14 **Esempio:** Poco prima della fine del periodo degli 8", la palla ha lasciato le mani di A1 per un tiro dalla propria zona di difesa. La palla entra nel canestro.

Interpretazione: Questa è un'azione legale da parte della squadra A. Il controllo della palla è terminato quando A1 ha lasciato la palla sul tiro a canestro. Il canestro da 3 punti di A1 è valido.

Art.29/50 Cronometro dei 24"

29/50-1 **Precisazione:** Un tiro a canestro su azione è stato effettuato verso la fine del periodo di 24" e il segnale acustico del cronometro suona mentre la palla è in volo:

Se la palla entra nel canestro, il canestro è valido.

Se la palla tocca l'anello e rimbalza da esso, il gioco continuerà con 24 secondi sul cronometro dei 24" se la squadra avversaria ne ottiene il controllo e con 14 secondi sul cronometro dei 24" se la squadra che ottiene nuovamente il controllo della palla è la stessa che la controllava prima che toccasse l'anello.

Se la palla non tocca l'anello, è commessa una violazione, a meno che gli avversari non abbiano ottenuto un chiaro ed immediato controllo della palla.

Se gli avversari ottengono un chiaro ed immediato controllo della palla, il segnale acustico del cronometro dei 24" sarà ignorato.

Se gli avversari non ottengono un chiaro ed immediato controllo della palla, è commessa una violazione di 24". La palla sarà assegnata agli avversari per una rimessa, dal punto più vicino a quello in cui il gioco è stato interrotto, tranne che direttamente dietro il tabellone.

29/50-2 **Esempio:** Il tiro a canestro di A1 è in volo quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24". La palla tocca il tabellone e dopo rotola sul terreno di gioco, dove è toccata, prima, da B1, poi da A2 ed infine è controllata da B2.

Interpretazione: La squadra A commette violazione di 24 secondi. Il tiro a canestro di A1 non ha toccato l'anello e la squadra B non ha ottenuto un immediato e chiaro controllo della palla.

29/50-3 **Esempio:** Durante il tiro a canestro di A1, la palla tocca il tabellone ma non tocca l'anello. La palla è, poi, toccata ma non controllata da B1, dopodiché A2 ottiene il controllo della palla. Suona il segnale acustico del cronometro dei 24".

Interpretazione: La squadra A commette violazione di 24 secondi.

29/50-4 **Esempio:** Il tiro a canestro di A1, sul finire del periodo di 24 secondi, è legalmente stoppato da B1. Suona il segnale acustico del cronometro dei 24". B1 commette fallo su A1.

Interpretazione: La squadra A commette violazione di 24 secondi. Il fallo di B1 su A1 sarà ignorato a meno che non sia un fallo antisportivo o fallo da espulsione.

29/50-5 **Esempio:** Il tiro a canestro di A1 è in volo quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24". La palla non tocca l'anello, dopodiché:

si verifica una palla trattenuta tra A2 e B2.

B1 la devia nel fuori campo.

Interpretazione: In entrambi i casi, la squadra A commette violazione di 24 secondi. La squadra B non ha ottenuto un immediato e chiaro controllo della palla.

29/50-6 **Esempio:** B1 commette fallo sul tiratore A1 quando, approssimativamente nello stesso momento, termina il periodo dei 24". La palla entra nel canestro.

Interpretazione: Se la palla era:

ancora tra le mani di A1 e il fallo di B1 è stato commesso prima dello scadere del periodo di 24", oppure

già in volo sul tiro a canestro di A1 e il fallo di B1 è stato commesso prima dello scadere del periodo di 24", oppure

già in volo sul tiro a canestro di A1 e il fallo di B1 è stato commesso dopo lo scadere del periodo di 24",

non è stata commessa alcuna violazione di 24". Il canestro di A1 è valido. A1 effettuerà 1 tiro libero aggiuntivo. La gara riprenderà come dopo un ultimo tiro libero.

ancora tra le mani di A1 e il fallo di B1 è stato commesso dopo lo scadere del periodo di 24",

è stata commessa una violazione di 24". Il canestro di A1 non è valido. Il fallo di B1 sarà ignorato a meno che non si tratti di un fallo antisportivo o di un fallo da espulsione. La gara riprenderà con una rimessa per squadra B, dalla linea di tiro libero estesa.

29/50-7 **Esempio:** Con 25.2 secondi sul cronometro di gara, la squadra A ottiene il controllo della palla. Con 1 secondo sul cronometro dei 24", A1 effettua un tiro a canestro su azione. Mentre la palla è in volo, suona il segnale acustico del cronometro dei 24". La palla non tocca l'anello e:

(a) dopo altri 1.2 secondi, il segnale del cronometro di gara suona per la fine del quarto.

(b) A2 prende la palla sul rimbalzo. L'arbitro fischia la violazione, con il cronometro di gara che indica 0.8 secondi.

Interpretazione:

In (a), la squadra A non ha commesso violazione di 24 secondi. L'arbitro non ha fischiato la violazione in attesa di vedere se la squadra B avesse ottenuto un immediato e chiaro controllo della palla. Il quarto è terminato.

In (b), la squadra A ha commesso violazione di 24 secondi. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a quello in cui il gioco è stato interrotto, con 0.8 secondi sul cronometro di gara.

29/50-8 **Esempio:** Con 25.2 secondi sul cronometro di gara, la squadra A ottiene il controllo della palla. Con 1.2 secondi sul cronometro di gara e con A1 che ha la palla tra le mani, suona il segnale acustico del cronometro dei 24". L'arbitro fischia la violazione, con il cronometro di gara che indica 0.8 secondi.

Interpretazione: La squadra A commette violazione di 24 secondi. Poiché la violazione è stata commessa con 1.2 secondi sul cronometro di gara, gli arbitri faranno correggere il cronometro di gara. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a quello in cui il gioco è stato interrotto, con il cronometro di gara che indica 1.2 secondi.

29/50-9 **Precisazione:** Se il segnale acustico del cronometro dei 24" suona e gli avversari ottengono un immediato e chiaro controllo della palla, il segnale acustico sarà ignorato. Il gioco deve continuare.

29/50-10 **Esempio:** Sul finire del periodo dei 24", un passaggio di A1 è mancato da A2 (entrambi i giocatori sono nella loro zona di attacco) e la palla rotola nella zona di difesa della squadra A. Prima che B1 ottenga il controllo della palla, con un percorso libero verso canestro, suona il segnale acustico del cronometro dei 24".

Interpretazione: Se B1 ottiene un immediato e chiaro controllo della palla, il segnale acustico sarà ignorato. Il gioco deve continuare.

29/50-11 **Esempio:** Dopo un canestro realizzato dagli avversari e con 25.3 secondi sul cronometro di gara, la squadra A ha la palla per una rimessa da dietro la propria linea di fondo. Verso la fine del periodo dei 24", il passaggio di A1 ad A2 viene deviato da B1 e suona il segnale acustico dei 24". L'arbitro fischia la violazione di 24" con il cronometro di gara che indica 0.8 secondi.

Interpretazione: Questa è una violazione di 24"della squadra A che è avvenuta con il cronometro di gara che indicava 0.8 secondi. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a quello in cui il gioco è stato interrotto, con il cronometro di gara che indica 0.8 secondi.

29/50-12 **Precisazione:** Se ad una squadra, che aveva il controllo della palla, è assegnata una rimessa per possesso alternato, quella squadra avrà, sul cronometro dei 24", solo il tempo rimanente al momento in cui si è verificata la situazione di salto a due.

29/50-13 **Esempio:** La squadra A controlla la palla, nella propria zona di attacco, con 10 secondi sul cronometro dei 24" quando si verifica una situazione di salto a due. Una rimessa per possesso alternato è assegnata alla:

(a) squadra A.

(b) squadra B.

Interpretazione:

(a) La squadra A avrà 10 secondi sul cronometro dei 24".

(b) La squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-14 **Precisazione:** Se il gioco è interrotto, da un arbitro, per un fallo o una violazione (con esclusione della palla uscita nel fuori campo) fischiati contro la squadra che non ha il controllo della palla e il possesso della palla è assegnato alla stessa squadra che lo aveva in precedenza, nella propria zona di attacco, il cronometro dei 24":

- deve continuare con il tempo rimanente, se quando è stato interrotto il gioco indicava 14 secondi o più.
- deve essere resettato a 14 secondi, se quando è stato interrotto il gioco indicava 13 secondi o meno.

29/50-15 **Esempio:** Con 8" sul cronometro dei 24", A1 palleggia, in zona di attacco, quando:

(a) B1 devia la palla nel fuori campo in zona di attacco della squadra A.

(b) B1 commette fallo su A1. Questo è il secondo fallo della squadra B, nel quarto.

Interpretazione: La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, nella propria zona di attacco, con:

(a) 8 secondi

(b) 14 secondi

sul cronometro dei 24".

29/50-16 **Esempio:** Con 4 secondi sul cronometro dei 24", la squadra A controlla la palla nella propria zona di attacco, quando:

(a) A1

(b) B1

appare infortunato. L'arbitro interrompe il gioco.

Interpretazione: La squadra A avrà:

(a) 4 secondi,

(b) 14 secondi,

sul cronometro dei 24".

29/50-17 **Esempio:** Con 6 secondi sul cronometro dei 24", il tiro a canestro di A1 è in volo quando avviene un doppio fallo tra A2 e B2. La freccia di possesso alternato è a favore della squadra A.

(a) La palla non tocca l'anello.

(b) La palla tocca l'anello.

Interpretazione: La squadra A avrà

(a) 6 secondi

(b) 14 secondi

sul cronometro dei 24".

29/50-18 **Esempio:** Con 5 secondi sul cronometro dei 24", A1 è in palleggio quando viene fischiato un fallo tecnico a B1, dopodiché l'allenatore della squadra A è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Dopo la compensazione delle sanzioni uguali, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A. La squadra A avrà 5 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-19 **Esempio:** Con:

(a) 16 secondi,

(b) 12 secondi,

sul cronometro dei 24", A1 passa la palla ad A2, entrambi nella propria zona di attacco, quando B1, nella propria zona di difesa, calcia deliberatamente la palla o colpisce la palla con il pugno.

Interpretazione: In entrambi i casi, B1 commette violazione per aver calciato la palla o averla colpita con il pugno. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, nella propria zona di attacco con:

(a) 16 secondi,

(b) 14 secondi,

sul cronometro dei 24".

29/50-20 **Esempio:** Con 6 secondi sul cronometro dei 24", A1 palleggia in zona di attacco quando B2 commette un fallo antisportivo su A2.

Interpretazione: A2 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, indipendentemente dal fatto che i tiri liberi siano stati realizzati o meno, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

La stessa interpretazione è valida per un fallo da espulsione.

29/50-21 **Precisazione:** Se il gioco è interrotto per una qualsiasi valida ragione non imputabile ad alcuna squadra e se gli avversari fossero posti in condizione di svantaggio, il cronometro dei 24" deve continuare con il tempo rimanente.

29/50-22 **Esempio:** Con 25 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, e con il punteggio di A 72 - B 72, la squadra A ottiene il controllo della palla, nella propria zona di attacco. A1 palleggia da 20 secondi quando il gioco è interrotto dagli arbitri perché:

(a) il cronometro di gara o il cronometro dei 24" si è bloccato o non si avvia.

(b) una bottiglia è stata lanciata sul terreno di gioco.

(c) il cronometro dei 24" è stato erroneamente resettato.

Interpretazione: In tutti i casi, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui il gioco è stato interrotto. La squadra A avrà 4 secondi sul cronometro dei 24". La squadra B sarebbe posta in condizione di svantaggio se la gara riprendesse con il cronometro dei 24" spento.

29/50-23 **Esempio:** Il tiro a canestro su azione di A1 tocca l'anello. A2 prende il rimbalzo e, 9 secondi dopo, il cronometro dei 24" suona per errore. Gli arbitri interrompono il gioco.

Interpretazione: La squadra A, in controllo della palla, sarebbe posta in condizione di svantaggio se si trattasse di una violazione di 24". Dopo essersi consultati con il commissario di gara, se presente, e con l'operatore dei 24", gli arbitri riprenderanno il gioco con una rimessa per la squadra A. La squadra A avrà 5 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-24 **Esempio:** Con 4 secondi sul cronometro dei 24", A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla non tocca l'anello, ma l'operatore del cronometro dei 24" resetta erroneamente. A2 prende il rimbalzo e, dopo un certo tempo, A3 realizza un canestro. In questo momento gli arbitri rilevano l'errore.

Interpretazione: Gli arbitri, dopo aver consultato il commissario, se presente, devono confermare che la palla, sul tiro di A1, non ha toccato l'anello. In tal caso, dovranno, poi, decidere se la palla ha lasciato le mani di A3 prima rispetto a quando avrebbe dovuto suonare il segnale acustico del cronometro dei 24", se il reset non fosse avvenuto. Se così, il canestro di A3 è valido. In caso contrario, è stata commessa una violazione di 24 secondi e il tiro a canestro di A3 non è valido.

29/50-25 **Precisazione:** È stato effettuato un tiro a canestro e poi è stato fischiato un fallo contro un difensore nella zona di difesa della sua squadra. Se la gara riprende con una rimessa, il cronometro dei 24":

non deve essere resettato e continuerà dal tempo in cui è stato fermato se, quando è stato interrotto il gioco, indicava 14 secondi o più.

deve essere resettato a 14 secondi se, quando è stato interrotto il gioco, indicava 13 secondi o meno.

29/50-26

Esempio: A1 effettua un tiro a canestro. La palla entra nel canestro. B2, in zona di difesa, commette fallo su A2. Questo è il terzo fallo di squadra, nel quarto.

Interpretazione: Il canestro di A1 è valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo di B2. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-27 **Esempio:** Con 17 secondi sul cronometro dei 24", un tiro a canestro su azione di A1 è in volo quando B2, in zona di difesa, commette fallo su A2. Questo è il secondo fallo della squadra B, nel quarto. La palla:

(a) Rimbalza sull'anello ma non entra nel canestro.

(b) non tocca l'anello.

Interpretazione:

In entrambi i casi, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, nella propria zona di attacco, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo di B2. La squadra A avrà 17 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-28 **Esempio:** Con 10 secondi sul cronometro dei 24", un tiro a canestro su azione di A1 è in volo quando B2, in zona di difesa, commette fallo su A2. Questo è il secondo fallo della squadra B nel quarto. La palla:

(a) entra nel canestro.

(b) rimbalza sull'anello ma non entra nel canestro.

(c) non tocca l'anello.

Interpretazione:

In (a) il canestro di A1 è valido.

In tutti i casi, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, nella propria zona di attacco, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo di B2. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-29 **Esempio:** Un tiro a canestro su azione di A1 è in volo quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24". B2, in zona di difesa, commette fallo su A2. Questo è il secondo fallo della squadra B, nel quarto. La palla:

(a) entra nel canestro.

(b) rimbalza sull'anello ma non entra nel canestro.

(c) non tocca l'anello.

Interpretazione:

In (a) il canestro di A1 è valido.

In tutti i casi, la squadra A non commette violazione di 24 secondi. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, nella propria zona di attacco, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo di B2. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-30 **Esempio:** Con 10 secondi sul cronometro dei 24", un tiro a canestro su azione di A1 è in volo quando B2, in zona di difesa, commette fallo su A2. Questo è il quinto fallo della squadra B, nel quarto. La palla:

(a) entra nel canestro.

(b) rimbalza sull'anello ma non entra nel canestro.

(c) non tocca l'anello.

Interpretazione:

In (a) il canestro di A1 è valido.

In tutti i casi, A2 effettuerà 2 tiri liberi. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

29/50-31 **Esempio:** Un tiro a canestro su azione di A1 è in volo quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24" e B2 commette fallo su A2 prima che la palla:

(a) entri nel canestro.

(b) rimbalzi sull'anello ma non entra nel canestro.

(c) non tocchi l'anello.

Il fallo di B2 è il quinto fallo della squadra B, nel quarto.

Interpretazione:

In (a) il canestro di A1 è valido.

In tutti i casi, la squadra A non commette violazione di 24 secondi. A2 effettuerà 2 tiri liberi. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

29/50-32 **Precisazione:** La rimessa conseguente al fallo antisportivo o al fallo da espulsione sarà sempre amministrata dalla linea della rimessa, in zona di attacco della squadra che ne ha diritto. La squadra avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-33 **Esempio:** Con 1:12 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, e con 6 secondi sul cronometro dei 24", A1 palleggia, in zona di attacco, quando B1 è sanzionato per un fallo antisportivo commesso su A1. Dopo il primo tiro libero di A1, l'allenatore della squadra A, o l'allenatore della squadra B, richiede una sospensione.

Interpretazione: A1 effettuerà il secondo tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La sospensione sarà, quindi, concessa. Dopo la sospensione, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-34 **Esempio:** Con 19 secondi sul cronometro dei 24", A1 palleggia, in zona di attacco, quando B2 è sanzionato per un fallo antisportivo commesso su A2.

Interpretazione: A2 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo e, indipendentemente dal fatto che siano stati realizzati o meno, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

La stessa interpretazione è valida per un fallo da espulsione.

29/50-35 **Precisazione:** Dopo che la palla ha toccato, per una qualsiasi ragione, l'anello del canestro avversario, se la squadra che riconquista il controllo della palla è la stessa che la controllava prima che toccasse l'anello, questa avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-36 **Esempio:** Su un passaggio di A1 ad A2, la palla tocca B2 e dopo tocca l'anello. A3 ottiene il controllo della palla.

Interpretazione: La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24" quando A3 ottiene il controllo della palla, in un punto qualsiasi del terreno di gioco.

29/50-37 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione con:

(a) 4 secondi,

(b) 20 secondi

sul cronometro dei 24". La palla tocca l'anello, rimbalza e A2 ottiene il controllo della palla.

Interpretazione: In entrambi i casi, la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24" quando A2 ottiene il controllo della palla, in un qualsiasi punto del terreno di gioco.

29/50-38 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello.

a) B1 tocca la palla.

b) A2 tocca la palla.

e A3 ottiene il controllo della palla.

Interpretazione: In entrambi i casi, la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24" quando A3 ottiene il controllo della palla, in un qualsiasi punto del terreno di gioco.

29/50-39 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello. B1 tocca la palla prima che esca nel fuori campo.

Interpretazione: La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui la palla è uscita nel fuori campo. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24", indipendentemente dal punto del campo di gioco dove sarà amministrata la rimessa.

29/50-40 **Esempio:** Con 4 secondi sul cronometro dei 24", A1 lancia la palla verso l'anello per far resettare il cronometro dei 24". La palla tocca l'anello. B1 tocca la palla prima che esca nel fuori campo, nella zona di difesa della squadra A.

Interpretazione: La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, nella propria zona di difesa, dal punto più vicino a quello in cui la palla è uscita nel fuori campo. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-41 **Esempio:** Con 6 secondi sul cronometro dei 24", A1 effettua un tiro a canestro. La palla tocca l'anello e A2 ottiene il controllo della palla. B2, poi, sul rimbalzo, commette fallo su A2. Questo è il terzo fallo della squadra B, nel quarto.

Interpretazione: La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo di B2. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

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

Interpretazione: La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui si è verificata la palla trattenuta. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-43 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione con:

(a) 8 secondi

(b) 17 secondi

sul cronometro dei 24". La palla si blocca tra anello e tabellone. La freccia di possesso alternato è a favore della squadra A.

Interpretazione: In entrambi i casi, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, nella propria zona di attacco, da dietro la linea di fondo vicino al tabellone. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-44 **Esempio:** A1, in zona di attacco, passa la palla, per un alley-oop, ad A2, che però non riesce a prenderla. La palla tocca l'anello, dopodiché A3 ne ottiene il controllo nella:

a) zona d'attacco della squadra A

b) zona di difesa della squadra A

Interpretazione:

a) la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

b) questa è una violazione della squadra A per il ritorno della palla in zona di difesa perché la squadra A non ha mai perso il controllo della palla.

29/50-45 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione che tocca l'anello. B1 conquista il rimbalzo e atterra sul terreno di gioco. A2 sottrae la palla dalle mani di B1. A3, poi, prende la palla.

Interpretazione La squadra B (B1) ha ottenuto il chiaro controllo della palla sul rimbalzo, dopodiché la squadra A (A3) ha ottenuto un nuovo controllo. La squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-46 **Esempio:** Con 5 secondi sul cronometro dei 24", il giocatore A1, incaricato di una rimessa, lancia la palla verso il canestro della squadra B. La palla tocca l'anello e, poi, è toccata ma non controllata da A2 o B2.

Interpretazione: Il cronometro di gara e il cronometro dei 24" devono essere avviati, contemporaneamente, quando la palla tocca o è toccata da uno dei due giocatori, sul terreno di gioco.

Se, poi, la squadra A ottiene il controllo della palla, sul terreno di gioco, avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

Se, poi, la squadra B ottiene il controllo della palla, sul terreno di gioco, avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-47 **Precisazione:** Durante il gioco, con il cronometro di gara in movimento, ogni volta che una squadra ottiene un nuovo controllo della palla viva, sia nella propria zona di attacco che nella propria zona di difesa, quella squadra avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-48 **Esempio:** Mentre il cronometro di gara è in movimento, A1 ottiene un nuovo controllo della palla, sul terreno di gioco, nella propria:

(a) zona di difesa.

(b) zona di attacco.

Interpretazione: In entrambi i casi, la squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-49 **Esempio:** Dopo una rimessa per la squadra B, A1 ottiene un immediato e chiaro controllo della palla, sul terreno di gioco, nella propria:

(a) zona di difesa.

(b) zona di attacco.

Interpretazione: In entrambi i casi, la squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-50 **Precisazione:** Il gioco è stato interrotto, da un arbitro, per un fallo o una violazione (anche per la palla uscita nel fuori campo) fischiati contro la squadra che controlla la palla. Se la palla è assegnata agli avversari con una rimessa nella loro zona di attacco, quella squadra avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-51 **Esempio:** All'interno della propria zona di difesa, A1 passa la palla ad A2. A2 tocca, ma non prende, la palla prima che esca nel fuori campo nella zona di difesa della squadra A.

Interpretazione: La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, nella propria zona di attacco, dal punto più vicino a quello in cui la palla è uscita nel fuori campo. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

29/50-52 **Precisazione.** Ogni volta che una squadra ottiene o riconquista il controllo di una palla viva, in qualsiasi punto del terreno di gioco, con meno di 24 secondi sul cronometro di gara, il cronometro dei 24" sarà spento.

Dopo che la palla ha toccato l'anello del canestro avversario e la squadra che attaccava riconquista il controllo di una palla viva, in qualsiasi punto del terreno di gioco, con meno di 24 e più di 14 secondi sul cronometro di gara, la squadra avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". Se ci sono 14 secondi o meno sul cronometro di gara, il cronometro dei 24" sarà spento.

29/50-53 **Esempio:** Con 12 secondi sul cronometro di gara, A1, incaricato di una rimessa, ottiene un nuovo controllo della palla.

Interpretazione: Il cronometro dei 24" sarà spento.

29/50-54 **Esempio:** Con 23 secondi sul cronometro di gara, A1 ottiene un nuovo controllo della palla, sul terreno di gioco. Con 18 secondi sul cronometro di gara, B1, in zona di difesa, calcia deliberatamente la palla.

Interpretazione: La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, nella propria zona di attacco, dal punto più vicino a quello in cui B1 ha calciato la palla. Il cronometro di gara indicherà 18 secondi. Il cronometro dei 24" sarà spento.

29/50-55 **Esempio:** Con 23 secondi sul cronometro di gara, A1 ottiene un nuovo controllo della palla, sul terreno di gioco. Il cronometro dei 24" è spento. Con 19 secondi sul cronometro di gara, A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello. La squadra A riconquista il controllo della palla con A2 che cattura il rimbalzo con 16 secondi sul cronometro di gara.

Interpretazione: Il gioco continuerà con 16 secondi sul cronometro di gara. Il cronometro dei 24" sarà acceso. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24" perché il cronometro di gara indicava più di 14 secondi, quando la squadra A ha riconquistato il controllo della palla.

29/50-56 **Esempio:** Con 23 secondi sul cronometro di gara, A1 ottiene un nuovo controllo della palla, sul terreno di gioco. Il cronometro dei 24" è spento. Con 15 secondi sul cronometro di gara, A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello e B1 la devia nel fuori campo, nella zona di difesa della squadra B, con 12 secondi sul cronometro di gara.

Interpretazione: La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, nella propria zona di attacco, dal punto più vicino a quello in cui la palla è uscita nel fuori campo, con 12 secondi sul cronometro di gara. Il cronometro dei 24" continuerà ad essere spento perché il cronometro di gara indicava meno di 14 secondi, quando la squadra A ha riconquistato il controllo della palla.

29/50-57 **Esempio:** Con 22 secondi sul cronometro di gara, A1 ottiene un nuovo controllo della palla, sul terreno di gioco. Il cronometro dei 24" è spento. Con 18 secondi sul cronometro di gara, A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla non tocca l'anello e B1 la devia nel fuori campo, nella zona di difesa della squadra B, con

(a) 15.5 secondi

(b) 12 secondi

Sul cronometro di gara.

Interpretazione: La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, nella propria zona di attacco, dal punto più vicino a quello in cui la palla è uscita nel fuori campo, con il tempo rimanente sul cronometro di gara. Il cronometro dei 24" continuerà ad essere spento poiché la squadra A ha ottenuto il controllo della palla con meno di 24 secondi sul cronometro di gara.

Art.30 Ritorno della palla in zona di difesa

30-1 **Precisazione:** Un giocatore, mentre è in aria, mantiene lo stesso status, rispetto al terreno di gioco, di quando l'ha toccato l'ultima volta, prima di saltare.

Quando un giocatore salta, dalla zona di attacco, e ottiene un nuovo controllo della palla mentre è ancora in aria, può ritornare con la palla in un qualsiasi punto del terreno di gioco. Egli non può passare la palla ad un compagno di squadra in zona di difesa, prima di ritornare sul terreno di gioco.

30-2 **Esempio:** A1, in zona di difesa, passa la palla ad A2, in zona di attacco. B1 salta, dalla zona di attacco, prende la palla mentre è in aria e ritorna sul terreno di gioco:

(a) con entrambi i piedi in zona di difesa.

(b) a cavallo della linea centrale.

(c) a cavallo della linea centrale, poi palleggia o passa la palla in zona di difesa.

Interpretazione: La squadra B non commette violazione per il ritorno della palla in zona di difesa. B1 ha stabilito un nuovo controllo della palla, per la squadra B, mentre era in aria e può ritornare in un qualsiasi punto del terreno di gioco. In tutti i casi, B1 è legalmente in zona di difesa.

30-3 **Esempio:** Durante il salto a due iniziale, tra A1 e B1, la palla è legalmente toccata. A2 salta, dalla zona di attacco, prende la palla mentre è in aria e ritorna sul terreno di gioco:

(a) con entrambi i piedi in zona di difesa.

(b) a cavallo della linea centrale.

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

Interpretazione: A2 non commette violazione per il ritorno della palla in zona di difesa. A2 ha stabilito il primo controllo della palla, per la squadra A, mentre era in aria e può ritornare in un qualsiasi punto del terreno di gioco. In tutti i casi, A2 è legalmente in zona di difesa.

30-4 **Esempio:** A1, incaricato della rimessa in zona di attacco, passa la palla ad A2. A2 salta, dalla zona di attacco, prende la palla mentre è in aria e ritorna sul terreno di gioco:

(a) con ambedue i piedi in zona di difesa.

(b) a cavallo della linea centrale.

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

Interpretazione: La squadra A commette violazione per il ritorno della palla in zona di difesa. A1, incaricato della rimessa, ha stabilito il controllo della palla, in zona di attacco della squadra A, prima che A2 prendesse la palla, mentre era in aria, e ritornasse sul terreno di gioco, in zona di difesa.

30-5 **Esempio:** A1, incaricato della rimessa in zona di difesa, passa la palla ad A2. B1 salta, dalla zona di attacco e prende la palla mentre è in aria. Prima di ritornare sul terreno di gioco, in zona di difesa, B1 passa la palla a B2, in zona di difesa.

Interpretazione: La squadra B commette violazione per il ritorno della palla in zona di difesa. Quando B1 salta, dalla zona di attacco, e ottiene un nuovo controllo della palla mentre è in aria, può ritornare in qualsiasi punto del terreno di gioco. Tuttavia, B1 non può passare la palla ad un compagno di squadra, in zona di difesa.

30-6 **Esempio:** Durante il salto a due iniziale, tra A1 e B1, la palla è toccata legalmente verso A2, in zona di attacco. A2 salta, prende la palla mentre è in aria e, prima di ritornare sul terreno di gioco, passa la palla ad A1, in zona di difesa.

Interpretazione: La squadra A commette violazione per il ritorno della palla in zona di difesa. Poiché è in aria, A2 può ritornare sul terreno di gioco, con la palla in mano, in zona di difesa, ma non può passare la palla ad un suo compagno di squadra in zona di difesa.

30-7 **Precisazione:** Una palla viva si considera ritornata, illegalmente, in zona di difesa quando un giocatore della squadra A, che si trova completamente in zona di attacco, fa sì che la palla tocchi la zona di difesa e, dopo, un giocatore della stessa squadra A è il primo a toccare la palla, sia in zona di attacco che in zona di difesa.

Tuttavia, è legale che un giocatore della squadra A, che si trova in zona di difesa, fa sì che la palla tocchi la zona di attacco e, dopo, un giocatore della stessa squadra A è il primo a toccare la palla, sia in zona di attacco che in zona di difesa.

30-8 **Esempio:** A1 e A2 sono, con entrambi i piedi, nella loro zona di attacco, vicino alla linea centrale. A1 effettua un passaggio schiacciato ad A2. Durante il passaggio, la palla tocca la zona di difesa della squadra A, dopodiché la palla tocca A2, in zona di attacco.

Interpretazione: La squadra A commette violazione per il ritorno della palla in zona di difesa.

30-9 **Esempio:** A1, con entrambi i piedi in zona di difesa vicino alla linea centrale, effettua un passaggio schiacciato ad A2, anche lui, con entrambi i piedi, in zona di difesa vicino alla linea centrale. Durante il passaggio, la palla tocca la zona di attacco della squadra A prima che sia toccata da A2.

Interpretazione: La squadra A non commette violazione per il ritorno illegale della palla in zona di difesa, in quanto nessun giocatore della squadra A era in zona di attacco con la palla. Tuttavia, il conteggio degli 8 secondi deve essere interrotto quando la palla tocca la zona di attacco della squadra A. Un nuovo periodo di 8 secondi deve iniziare non appena A2 tocca la palla, in zona di difesa.

30-10 **Esempio:** A1, in zona di difesa, passa la palla verso la zona di attacco. La palla tocca un arbitro, posizionato, sul terreno di gioco, con i piedi a cavallo della linea centrale. A2, ancora in zona di difesa, tocca la palla.

Interpretazione: La squadra A non commette violazione perché nessun giocatore della squadra A aveva il controllo della palla in zona di attacco. Tuttavia, il conteggio degli 8 secondi deve essere interrotto quando la palla tocca l'arbitro che si trova a cavallo della linea centrale. Un nuovo periodo di 8 secondi inizierà appena A2 toccherà la palla, in zona di difesa.

30-11 **Esempio:** La squadra A controlla la palla, nella propria zona di attacco, quando questa è toccata, contemporaneamente, da A1 e B1. La palla finisce, poi, nella zona di difesa della squadra A, dove A2 è il primo a toccarla.

Interpretazione: La squadra A commette violazione per il ritorno della palla in zona di difesa.

30-12 **Esempio:** A1 palleggia, dalla zona di difesa verso la zona di attacco. Con entrambi i piedi in zona di attacco egli palleggia, ancora, in zona di difesa. La palla tocca la sua gamba e rimbalza in zona di difesa, dove A2 inizia a palleggiare.

Interpretazione: La squadra A esegue un'azione legale. A1 non ha ancora stabilito il controllo della palla, in zona di attacco.

30-13 **Esempio:** A1, in zona di difesa, passa la palla ad A2, in zona di attacco. A2 tocca, ma non controlla, la palla che ritorna ad A1, ancora in zona di difesa.

Interpretazione: La squadra A esegue un'azione legale. A2 non ha ancora stabilito il controllo della palla, in zona di attacco.

30-14 **Esempio:** A1, incaricato di una rimessa in zona di attacco, passa la palla ad A2. A2 salta, dalla zona di attacco, prende la palla mentre è in aria e ritorna, sul terreno di gioco, con il piede sinistro in zona di attacco e con il piede destro ancora sollevato. A2 poggia, poi, il piede destro in zona di difesa.

Interpretazione: La squadra A commette violazione per il ritorno della palla in zona di difesa. Il giocatore A1, incaricato della rimessa, aveva già stabilito il controllo della palla per la squadra A, in zona di attacco.

30-15 **Esempio:** A1 palleggia, in zona di attacco, vicino alla linea centrale, quando B1 devia la palla nella zona di difesa della squadra A. A1, con entrambi i piedi già in zona di attacco, continua a palleggiare, ancora, in zona di difesa.

Interpretazione: La squadra A esegue un'azione legale. A1 non è stato l'ultimo a toccare la palla in zona di attacco. A1 potrebbe anche continuare a palleggiare, completamente, in zona di difesa, con un nuovo periodo di 8 secondi.

30-16 **Esempio:** A1, in zona di difesa, passa la palla ad A2. A2 salta, dalla zona di attacco, prende la palla mentre è in aria e ritorna sul terreno di gioco:

(a) con ambedue i piedi in zona di difesa.

(b) toccando la linea centrale.

(c) a cavallo della linea centrale.

Interpretazione: In tutti i casi, la squadra A commette violazione per il ritorno della palla in zona di difesa. A2 ha stabilito il controllo della palla, per la squadra A, nella propria zona di attacco, mentre è in aria.

Art.31 Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro

31-1 **Precisazione:** Durante un tiro a canestro su azione o un tiro libero, quando la palla è al di sopra dell'anello, se un giocatore attraversa il canestro dal basso e tocca la palla, commette un'interferenza.

31-2 **Esempio:** Durante l'ultimo tiro libero di A1:

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

(b) dopo che la palla abbia toccato l'anello ed abbia ancora la possibilità di entrare nel canestro,

B1 attraversa il canestro dal basso e tocca la palla.

Interpretazione: In entrambi i casi, B1 commette violazione di interferenza. Ad A1 sarà assegnato 1 punto.

(a) B1 sarà sanzionato con un fallo tecnico.

(b) B1 non sarà sanzionato con un fallo tecnico.

31-3 **Precisazione:** Durante un passaggio, quando la palla è al di sopra dell'anello, o dopo che la palla abbia toccato l'anello, se un giocatore attraversa il canestro dal basso e tocca la palla, commette un'interferenza.

31-4 **Esempio:** A1, sul terreno di gioco, passa la palla al di sopra dell'anello quando B1 attraversa il canestro da sotto e tocca la palla.

Interpretazione: B1 commette violazione di interferenza. Ad A1 saranno assegnati 2 o 3 punti.

31-5 **Precisazione:** Sull'ultimo tiro libero, non realizzato, la palla tocca l'anello. Se, poi, la palla è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore ed entra nel canestro, il tiro libero diventa un tiro a canestro da 2 punti.

31-6 **Esempio:** Dopo l'ultimo tiro libero di A1, la palla rimbalza sull'anello. B1 prova ad allontanare la palla, ma questa entra nel canestro.

Interpretazione: B1, che prova ad allontanare la palla dal proprio canestro, esegue un'azione legale. Al capitano, sul terreno di gioco, della squadra A saranno assegnati 2 punti.

31-7 **Precisazione:** Dopo che la palla tocca l'anello:

su un tiro a canestro su azione,

su un ultimo tiro libero non realizzato,

dopo il suono del segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del quarto o tempo supplementare

viene fischiato un fallo quando la palla ha ancora la possibilità di entrare nel canestro. Se, dopo, un qualsiasi giocatore tocca la palla, commette una violazione.

31-8 **Esempio:** Dopo l'ultimo tiro libero di A1, la palla rimbalza sull'anello. Durante il rimbalzo, B2 commette fallo su A2. Questo è il terzo fallo della squadra B, nel quarto. La palla ha ancora la possibilità di entrare nel canestro quando è toccata da:

(a) A3

(b) B3

Interpretazione: In entrambi i casi, A3 o B3 commette violazione di interferenza.

(a) Nessun punto sarà assegnato. Entrambe le sanzioni di rimessa si compensano a vicenda. La gara riprenderà con una rimessa, per possesso alternato, da dietro la linea di fondo, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo, tranne che direttamente dietro il tabellone.

(b) Ad A1 sarà assegnato 1 punto. A seguito del fallo di B2, la gara riprenderà con una rimessa, per la squadra A, da dietro la linea di fondo della squadra B, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo, tranne che direttamente dietro il tabellone.

31-9 **Esempio:** Dopo l'ultimo tiro libero di A1, la palla rimbalza sull'anello. Durante il rimbalzo, B2 commette fallo su A2. Questo è il quinto fallo della squadra B, nel quarto. La palla ha ancora la possibilità di entrare nel canestro quando è toccata da:

(a) A3

(b) B3

Interpretazione: In entrambi i casi, A3 o B3 commette violazione di interferenza.

(a) Nessun punto sarà assegnato.

(b) Ad A1 sarà assegnato 1 punto.

In entrambi i casi, a seguito del fallo di B2, A2 effettuerà 2 tiri liberi. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

31-10 **Esempio:** Dopo l'ultimo tiro libero di A1, la palla rimbalza sull'anello. Durante il rimbalzo, A2 commette fallo B2. Questo è il quinto fallo della squadra A, nel quarto. La palla ha ancora la possibilità di entrare nel canestro ed è toccata da:

(a) A3.

(b) B3.

Interpretazione: In entrambi i casi, A3 o B3 commette violazione di interferenza.

(a) Nessun punto sarà assegnato.

(b) Ad A1 sarà assegnato 1 punto.

In entrambi i casi, a causa del fallo di A2, B2 effettuerà 2 tiri liberi. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

31-11 **Esempio:** Dopo l'ultimo tiro libero di A1, la palla rimbalza sull'anello. Durante il rimbalzo, avviene un doppio fallo tra A2 e B2. La palla ha ancora la possibilità di entrare nel canestro ed è toccata da:

a) A3

b) B3

Interpretazione: In entrambi i casi, A3 o B3 commette violazione di interferenza. Sul referto di gara, Il fallo sarà registrato ad ogni singolo giocatore.

(a) Nessun punto sarà assegnato. La gara riprenderà con una rimessa, per possesso alternato, da dietro la linea di fondo, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il doppio fallo, tranne che direttamente dietro il tabellone.

(b) Ad A1 sarà assegnato 1 punto. La gara riprenderà con una rimessa, per la squadra B, da un qualsiasi punto dietro la propria linea di fondo, come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero realizzato.

31-12 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla rimbalza sull'anello, ha ancora la possibilità di entrare nel canestro, quando suona il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del terzo quarto. La palla, poi, è toccata da:

(a) A2 ed entra nel canestro.

(b) B2 ed entra nel canestro.

(c) A2 e non entra nel canestro.

(d) B2 e non entra nel canestro.

Interpretazione: In tutti i casi, A2 o B2 commette violazione di interferenza. Dopo il suono del segnale acustico del cronometro di gara per la fine del quarto, nessun giocatore deve toccare la palla, dopo che questa tocca l'anello ed ha ancora la possibilità di entrare a canestro.

(a) Il tiro a canestro di A1 non è valido.

(b) Il tiro a canestro di A1 vale 2 o 3 punti.

(c) Il quarto è terminato.

(d) Il tiro a canestro di A1 vale 2 o 3 punti.

In tutti i casi, il terzo quarto è terminato. La gara riprenderà con una rimessa, per possesso alternato, dalla linea centrale estesa.

31-13 **Precisazione:** Se, durante un tiro a canestro, un giocatore tocca la palla mentre è in volo verso il canestro, si applicheranno tutte le restrizioni relative all'interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro.

31-14 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro da 2 punti. La palla, in parabola ascendente, è toccata da A2 o da B2. Durante la sua parabola discendente verso il canestro, la palla è toccata da:

(a) A3

(b) B3

Interpretazione: Il tocco della palla di A2 o B2, durante la sua parabola ascendente, è un'azione legale. A3 o B3 commette violazione di interferenza se tocca la palla durante la sua parabola discendente.

(a) Alla squadra B sarà assegnata una rimessa, dalla linea di tiro libero estesa.

(b) Ad A1 saranno assegnati 2 punti.

31-15 **Esempio:** La palla è in aria sul tiro a canestro di A1 quando B1 commette fallo su A1. Dopodiché B2 tocca legalmente la palla in parabola ascendente. La palla entra nel canestro.

Interpretazione: Il canestro non è valido. Dopo che l'arbitro ha fischiato, con il tocco di B2 la palla diventa immediatamente morta.

31-16 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla, nel suo punto più alto, al di sopra del livello dell'anello, è toccata da A2 o B2.

Interpretazione: A2 o B2 esegue un'azione legale. La palla è illegalmente toccata solo dopo che ha raggiunto il suo punto più alto e ha iniziato la sua parabola discendente.

31-17 **Precisazione:** Si verifica una violazione di interferenza quando un giocatore fa vibrare il canestro o lo tocca (anello e/o rete) in modo tale da provocare un rimbalzo innaturale o un cambio di direzione della palla, impedendo così alla palla di entrare nel canestro o facendola entrare nel canestro.

31-18 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro da 3 punti, vicino alla fine della gara. La palla è in volo quando suona il segnale acustico del cronometro per la fine della gara. Dopo il segnale acustico:

(a) B1 fa vibrare il canestro in modo tale da provocare un rimbalzo innaturale o un cambio di direzione della palla, impedendo così alla palla di entrare nel canestro.

(b) A2 fa vibrare il canestro in modo tale da far cambiare direzione alla palla, in questo modo la palla entra nel canestro.

Interpretazione: Anche dopo il segnale acustico del cronometro per la fine della gara, la palla rimane viva. Questa è una violazione di interferenza di:

(a) B1. Ad A1 saranno assegnati 3 punti.

(b) A2. Il canestro di A1 non è valido.

31-19 **Precisazione:** Se un difensore o un attaccante, durante un tiro a canestro su azione, tocca il canestro (anello o retina) o il tabellone, mentre la palla è a contatto con l'anello ed ha ancora la possibilità di entrare nel canestro, commette una violazione di interferenza.

Figura 3 - Palla a contatto con l'anello

31-20 **Esempio:** Dopo un tiro a canestro su azione di A1, la palla rimbalza sull'anello e, poi, si appoggia su di esso. B1 tocca il canestro, o il tabellone, mentre la palla è a contatto con l'anello.

Interpretazione: B1 commette violazione di interferenza. Le restrizioni sull'interferenza si applicano quando la palla ha ancora la possibilità di entrare nel canestro.

31-21 **Esempio:** Un tiro a canestro su azione di A1 è in parabola discendente e, completamente, sopra il livello dell'anello quando la palla è toccata, contemporaneamente, da A2 e B2. La palla poi:

(a) entra nel canestro.

(b) non entra nel canestro.

Interpretazione: A2 e B2 commettono violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione. In entrambi i casi, nessun punto sarà assegnato. La gara riprenderà con una rimessa per possesso alternato.

31-22 **Precisazione:** Quando un giocatore si aggrappa al canestro (anello o retina), per giocare la palla, commette una violazione di interferenza.

31-23 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla rimbalza sull'anello, quando:

(a) A2 si aggrappa all'anello e batte la palla nel canestro.

(b) A2 si aggrappa all'anello quando la palla ha ancora la possibilità di entrare nel canestro. La palla entra nel canestro.

(c) B2 si aggrappa all'anello e batte la palla fuori dal canestro.

(d) B2 si aggrappa all'anello quando la palla ha ancora la possibilità di entrare nel canestro. La palla non entra nel canestro.

Interpretazione: In tutti i casi, A2 o B2 commettono violazione di interferenza.

(a) e (b) Nessun punto sarà assegnato. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea di tiro libero estesa.

(c) e (d) Ad A1 saranno assegnati 2 o 3 punti. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, da dietro la propria linea di fondo, come dopo un qualsiasi tiro a canestro realizzato.

31-24 **Precisazione:** Se un difensore tocca la palla mentre questa è dentro il canestro, commette una violazione di interferenza.

Figura 4 - Palla dentro il canestro

31-25 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro da 2 punti. La palla gira attorno all'anello, con una sua minima parte all'interno del canestro, quando:

(a) B1 tocca la palla.

(b) A2 tocca la palla

Interpretazione: La palla è considerata dentro il canestro quando una sua piccola parte è all'interno e al di sotto del livello dell'anello.

(a) Questa è una violazione di interferenza di B1. Ad A1 saranno assegnati 2 punti.

(b) Questa è un'azione legale di A2. Un giocatore attaccante può toccare la palla.

31-26 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro da 2 punti. Il segnale acustico del cronometro di gara suona, per la fine del quarto, mentre la palla gira attorno all'anello, con una sua minima parte all'interno del canestro. Dopo il suono del cronometro di gara

(a) A2

(b) B2

tocca la palla.

Interpretazione: Questa è una violazione di interferenza di

(a) A2. Il canestro, se realizzato, non è valido.

(b) B2. Ad A1 saranno assegnati 2 punti.

Quando la palla è toccata da un giocatore di una delle due squadre, dopo che il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del quarto, diventa immediatamente morta.

31-27 **Esempio:** A1 effettua un ultimo tiro libero. La palla rimbalza sull'anello, tocca il tabellone e poi gira attorno all'anello con una sua minima parte all'interno del canestro. Quindi

(a) B2

(b) A2

tocca la palla mentre è ancora sull'anello.

Interpretazione:

(a) Questa è una violazione di interferenza da parte di B2.

(b) Questa è un'azione legale da parte di A2.

In entrambi i casi, ad A1 sarà assegnato 1 punto.

Art.33 Contatti: Principi generali

33-1 **Precisazione:** Il principio del cilindro si applica a tutti i giocatori, indipendentemente dal fatto che siano difensori o attaccanti.

33-2 **Esempio:** A1 è in aria per un tiro a canestro da 3 punti. A1 allunga la gamba e tocca il difensore B1.

Interpretazione: Questo è fallo di A1, per aver spostato la gamba fuori dai limiti del suo cilindro e per aver toccato il difensore B1.

33-3 **Precisazione:** Lo scopo della regola del semicerchio no-sfondamento (Art.33.10) è quello di non premiare un difensore che prende posizione sotto il proprio canestro, nel tentativo di subire un fallo di sfondamento da parte di un attaccante, che ha il controllo della palla e penetra a canestro.

Per la regola del semicerchio no-sfondamento si applicano i seguenti criteri:

(a) Il difensore deve avere uno o entrambi i piedi a contatto con l'area del semicerchio (Figura 5). La linea del semicerchio fa parte dell'area del semicerchio.

(b) L'attaccante deve penetrare a canestro, attraverso la linea del semicerchio, ed effettuare un tiro oppure un passaggio, mentre si trova in aria.

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

(a) Per tutte le situazioni di gioco che avvengono all'esterno dell'area del semicerchio no-sfondamento, o per le azioni che si sviluppano nello spazio tra l'area del semicerchio e la linea di fondo.

(b) Per tutte le situazioni di gioco a rimbalzo quando, dopo un tiro, la palla rimbalza e si verifica un contatto illegale.

(c) Per qualsiasi uso illegale delle mani, delle braccia, delle gambe o del corpo, sia dell'attaccante che del difensore.

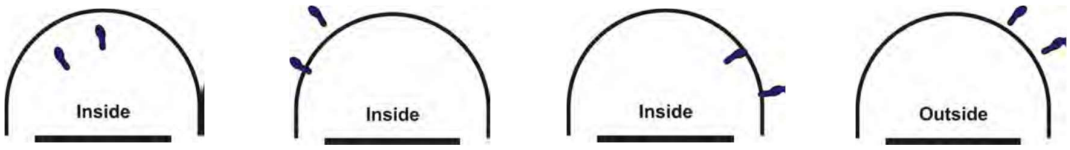

Figura 5 - Posizione del giocatore all'interno / all'esterno dell'area del semicerchio no-sfondamento

33-4 **Esempio:** A1 effettua un tiro in sospensione che inizia all'esterno dell'area del semicerchio. A1 cade addosso a B1 che è a contatto con l'area del semicerchio.

Interpretazione: A1 esegue un'azione legale. Si applica la regola del semicerchio no-sfondamento.

33-5 **Esempio:** A1 palleggia lungo la linea di fondo e, dopo aver raggiunto l'area dietro il tabellone, salta sul terreno di gioco verso la linea di tiro libero. A1 cade addosso a B1 che è in posizione legale di difesa, a contatto con l'area del semicerchio.

Interpretazione: Questo è un fallo di sfondamento di A1. La regola del semicerchio no-sfondamento non si applica. A1 è entrato nell'area del semicerchio no-sfondamento, direttamente, dalla parte del terreno di gioco tra il dietro del tabellone e la sua linea immaginaria estesa.

33-6 **Esempio:** Un tiro a canestro su azione di A1 rimbalza sull'anello. A2 salta, prende la palla e, poi, cade addosso a B1, che è in posizione legale di difesa, a contatto con l'area del semicerchio no-sfondamento.

Interpretazione: Questo è un fallo di sfondamento di A2. La regola del semicerchio no-sfondamento non si applica.

33-7 **Esempio:** A1, in atto di tiro, penetra a canestro. Invece di concludere l'azione con un tiro a canestro, A1 passa la palla ad A2, che lo sta seguendo. A1, poi, cade addosso a B1, che è a contatto con l'area del semicerchio no-sfondamento. Approssimativamente nello stesso momento, A2, con la palla tra le mani, penetra a canestro nel tentativo di realizzare.

Interpretazione: Questo è un fallo di sfondamento di A1. La regola del semicerchio no-sfondamento non si applica. A1 usa, illegalmente, il corpo per liberare la strada verso il canestro ad A2.

33-8 **Esempio:** A1, in atto di tiro, penetra a canestro. Mentre è in aria, invece di concludere l'azione con un tiro a canestro, passa la palla ad A2 che si trova nell'angolo del terreno di gioco. A1, poi, cade addosso a B1, che è a contatto con l'area del semicerchio no-sfondamento.

Interpretazione: A1 esegue un'azione legale. Si applica la regola del semicerchio no-sfondamento.

33-9 **Esempio:** A1 è in atto di tiro in entrata verso il canestro. A1, prima di rilasciare la palla per un tiro, usa il braccio per allontanare B1 che è a contatto con l'area del semicerchio no-sfondamento.

Interpretazione: Questo è un fallo della squadra in controllo della palla commesso da A1. La regola del semicerchio no-sfondamento non verrà applicata perché A1 ha usato illegalmente il braccio.

33-10 **Esempio:** A1 effettua un tiro in sospensione che inizia dall'esterno dell'area del semicerchio no-sfondamento ed entra in contatto con B1 che è in aria dopo aver saltato verticalmente dall'interno della zona di semicerchio no-sfondamento.

Interpretazione: Questa è un'azione legale di B1. La regola del semicerchio no-sfondamento non verrà applicata poiché B1 non ha un piede o entrambi i piedi a contatto con l'area del semicerchio no-sfondamento quando avviene il contatto con A1. Ogni contatto dovrà essere valutato secondo le regole.

33-11 **Precisazione:** Un fallo personale è un contatto illegale, di un giocatore con un avversario. Il giocatore che provoca il contatto illegale con l'avversario sarà sanzionato di conseguenza.

33-12 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro. B1 spinge il compagno di squadra B2 che, poi, provoca un contatto illegale con il tiratore A1. La palla entra nel canestro.

Interpretazione: Ad A1 saranno assegnati 2 o 3 punti. B2 è entrato a contatto con A1 e deve essere sanzionato con un fallo. A1 effettuerà 1 tiro libero. La gara riprenderà come dopo un ultimo tiro libero.

33-13 **Esempio:** A1 effettua un tiro a canestro. B2 spinge A2 che, poi, provoca un contatto non necessario con il compagno di squadra A1. La palla entra nel canestro. Questo è il terzo fallo della squadra B, nel quarto.

Interpretazione: Ad A1 saranno assegnati 2 o 3 punti. Alla squadra A sarà assegnata una rimessa dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo personale di B2.

Art.34 Fallo personale

34-1 **Precisazione:** Il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto, o in ogni tempo supplementare, e la palla è nelle mani dell'arbitro o a disposizione di un giocatore incaricato di una rimessa. Se, in questo momento, un difensore, sul terreno di gioco, provoca un contatto illegale con un attaccante, commette un fallo sulla rimessa, a meno che il contatto non risponda ai criteri di un fallo antisportivo. Il giocatore che subisce il fallo deve effettuare 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, indipendentemente dal numero dei falli di squadra nel quarto quarto. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra che non ha commesso l'infrazione, dal punto più vicino a quello in cui è stata commessa.

34-2 **Esempio:** Con 1:31 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, prima che A1, incaricato della rimessa, rilasci la palla, B2 provoca un contatto illegale con A2, sul terreno di gioco. Viene fischiato un fallo sulla rimessa contro B2.

Interpretazione: Indipendentemente dal numero dei falli della squadra B nel quarto quarto, A2 effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo di B2. Se in:

(a) zona di difesa, la squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

(b) zona di attacco, la squadra A avrà il tempo rimanente se il cronometro dei 24" indicava 14 secondi o più e 14 secondi, se il cronometro dei 24" indicava 13 secondi o meno.

34-3 **Esempio:** Con 1:24 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, dopo un canestro o tiro libero realizzato da B1, A1, incaricato della rimessa, ha la palla dietro la linea di fondo. Prima che A1 lasci la palla, B2 provoca un contatto illegale con A2, sul terreno di gioco. Viene fischiato un fallo sulla rimessa contro B2.

Interpretazione: A meno che il contatto di B2 su A1 non rientri nei criteri del fallo antisportivo, questo è un fallo sulla rimessa. Indipendentemente dal numero dei falli della squadra B nel quarto quarto, A2 effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo di B2, tranne che da dietro il tabellone. La squadra A, prima di rilasciare la palla sul terreno di gioco, non ha il diritto di spostarsi lungo la linea, dal punto designato per la rimessa, o di passare la palla a un compagno dietro la linea di fondo come dopo un canestro o ultimo tiro libero realizzato.

34-4 **Esempio:** Con 58 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto, prima che A1, incaricato della rimessa, rilasci la palla, B2 provoca un contatto illegale su A2 sul terreno di gioco.

Interpretazione: A meno che il contatto di B2 su A2 non rientri nei criteri di un fallo antisportivo, si tratta di un fallo sulla rimessa. A2 effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo di B2.

34-5 **Esempio:** Con 55 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto, prima che A1, incaricato per la rimessa, rilasci la palla, B2 provoca su A2 un contatto sul terreno di gioco che rientra nei criteri di fallo antisportivo. Un fallo antisportivo viene fischiato contro B2.

Interpretazione: A2 effettuerà 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella propria zona d'attacco. La squadra A avrà a disposizione 14 secondi sul cronometro dei 24".

34-6 **Esempio:** Con 54 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, prima che A1, incaricato della rimessa, rilasci la palla, B2 provoca un contatto illegale con A2, sul terreno di gioco. Un fallo sulla rimessa viene sanzionato a B2. Dopodiché A2 viene sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: La gara riprenderà con 1 tiro libero per qualsiasi giocatore della squadra B, seguito da 1 tiro libero per A2 e da una rimessa dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo di B2. Se il fallo è stato commesso nella zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione un nuovo periodo di 24 secondi. Se il fallo è stato commesso nella zona d'attacco, la squadra A avrà il tempo rimanente se il cronometro dei 24" indicava 14 secondi o più e 14 secondi, se il cronometro dei 24" indicava 13 secondi o meno.

34-8 **Esempio:** Con 51 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, e con il punteggio A 83 - B 80, A1, incaricato di una rimessa, ha la palla tra le mani quando B2 provoca un contatto con A2, in un'area del terreno di gioco diversa da quella in cui è amministrata la rimessa. B2 è sanzionato per il fallo su A2.

Interpretazione: A meno che il contatto di B2 su A2 non risponda ai criteri di un fallo antisportivo, si tratta di un fallo sulla rimessa. A2 effettuerà 1 tiro, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo di B2.

34-9 **Esempio:** Con 48 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, e con il punteggio A 83 - B 80, la palla lascia le mani di A1, incaricato di una rimessa, quando B2 provoca un contatto con A2, in un'area del terreno di gioco diversa da quella in cui è amministrata la rimessa. B2 è sanzionato per il fallo su A2.

Interpretazione: Non si tratta di un fallo sulla rimessa perché la palla ha già lasciato le mani di A1. A meno che il contatto di B2 su A2 risponda ai criteri di un fallo antisportivo o di un fallo da espulsione, si tratta di un fallo personale e sarà sanzionato di conseguenza.

Art.35 Doppio fallo

35-1 **Precisazione:** Un fallo può essere fallo personale, fallo antisportivo, fallo da espulsione o fallo tecnico. Per essere considerati come doppio fallo, entrambi i falli devono essere commessi l'uno contro l'altro tra due avversari e devono essere della stessa categoria, o entrambi falli personali o una qualsiasi combinazione di falli antisportivi e falli da espulsione. Nessun tiro libero sarà assegnato indipendentemente dal numero di falli di squadra delle squadre. Il doppio fallo deve comportare un contatto fisico, quindi i falli tecnici non sono parte di un doppio fallo perché si tratta di falli senza contatto.

Se entrambi i falli, commessi approssimativamente nello stesso momento, non sono della stessa categoria (fallo personale o antisportivo / espulsione), non è un doppio fallo. Le sanzioni non si annullano a vicenda. Il fallo personale deve essere, sempre, considerato come commesso per primo ed i falli antisportivo / da espulsione devono essere considerati come commessi dopo.

35-2 **Esempio:** A1 palleggia quando A2 e B2 sono sanzionati con falli tecnici.

Interpretazione: I falli tecnici non sono parte di un doppio fallo. Le sanzioni si compensano a vicenda. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato sanzionato il primo fallo tecnico. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

35-3 **Esempio:** Il palleggiatore A1 e B1 commettono fallo l'uno contro l'altro, approssimativamente, nello stesso momento. Questo è il secondo fallo della seconda squadra A e il quinto fallo della squadra B nel quarto.

Interpretazione: Entrambi i falli sono della stessa categoria (falli personali), quindi è un doppio fallo. Il diverso numero dei falli di squadra, nel quarto, non è rilevante. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il doppio fallo. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

35-4 **Esempio:** A1, in atto di tiro e con la palla ancora tra le mani, e B1 commettono fallo, l'uno contro l'altro (entrambi falli personali), approssimativamente, nello stesso momento.

Interpretazione: Entrambi i falli sono della stessa categoria, quindi è un doppio fallo.

Se il tiro di A1 è realizzato, il canestro non è valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea del tiro libero estesa.

Se il tiro di A1 non è realizzato, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il doppio fallo.

In entrambi i casi, la squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

35-5 **Esempio:** Il tiro a canestro di A1 è in volo quando A1 e B1 commettono fallo, l'uno sull'altro, (entrambi falli personali), approssimativamente, nello stesso momento.

Interpretazione: Entrambi i falli sono della stessa categoria, quindi è un doppio fallo.

Se il tiro di A1 è realizzato, il canestro è valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, da dietro la propria linea di fondo, come dopo un qualsiasi canestro realizzato.

Se il tiro di A1 non è realizzato, si verifica una situazione di salto a due. La gara riprenderà con una rimessa per possesso alternato.

35-6 **Esempio:** La squadra A ha 2 falli di squadra e la squadra B ha 3 falli di squadra, nel quarto. Poi:

(a) mentre A2 palleggia, A1 e B1 si spingono a vicenda nella posizione di post.

(b) durante un rimbalzo, A1 e B1 si spingono a vicenda.

(c) mentre A1 riceve un passaggio di A2, A1 e B1 si spingono a vicenda.

Interpretazione: In tutti i casi, questo è un doppio fallo. La gara riprenderà con:

(a) e (c) una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il doppio fallo.

(b) una rimessa per possesso alternato.

35-7 **Esempio:** B1 è sanzionato con un fallo personale per aver spinto il palleggiatore A1. Questo è il terzo fallo squadra B, nel quarto. Approssimativamente nello stesso momento, A1 è sanzionato con un fallo antisportivo, per aver colpito B1 con un gomito.

Interpretazione: I due falli non sono della stessa categoria (fallo personale e fallo antisportivo), quindi non è un doppio fallo. Le sanzioni non si annullano a vicenda. Il fallo personale deve essere sempre considerato come accaduto per primo. La sanzione della rimessa per la squadra A sarà annullata perché deve essere amministrata un'ulteriore sanzione per il fallo. B1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

35-8 **Esempio:** B1 è sanzionato con un fallo personale per aver spinto il palleggiatore A1. Questo è il quinto fallo della squadra B, nel quarto. Approssimativamente nello stesso momento, A1 è sanzionato con un fallo antisportivo per aver colpito B1 con un gomito.

Interpretazione: I due falli non sono della stessa categoria (fallo personale e fallo antisportivo), quindi non è un doppio fallo. Le sanzioni non si annullano a vicenda. Il fallo personale deve essere sempre considerato come commesso per primo. A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. B1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

35-9 **Esempio:** Il palleggiatore A1 è sanzionato con un fallo di sfondamento su B1. Questo è il quinto fallo della squadra A, nel quarto. Approssimativamente nello stesso momento, B1 è sanzionato con un fallo antisportivo per aver colpito A1 con un gomito.

Interpretazione: I due falli non sono della stessa categoria (fallo personale e fallo antisportivo), quindi non è un doppio fallo. Le sanzioni non si annullano a vicenda. Il fallo personale deve essere, sempre, considerato come commesso per primo. La sanzione di rimessa per la squadra B sarà annullata in quanto c'è da amministrare l'ulteriore sanzione per il fallo. A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

35-10 **Esempio:** A1 palleggia quando, approssimativamente nello stesso momento, A1 e B1 commettono fallo, l'uno sull'altro.

(a) Entrambi i falli sono falli personali.

(b) Entrambi i falli sono falli antisportivi.

(c) Il fallo di A1 è un fallo antisportivo e il fallo di B1 è un fallo da espulsione.

(d) Il fallo di A1 è un fallo da espulsione e il fallo di B1 è un fallo antisportivo.

Interpretazione: In tutti i casi, i due falli sono della stessa categoria (falli personali o falli antisportivi / da espulsione), quindi è un doppio fallo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il doppio fallo. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

Art.36 Fallo tecnico

36-1 **Precisazione:** Per un'azione o un comportamento che, se ripetuto, può portare ad un fallo tecnico deve essere effettuato un richiamo al giocatore. Questo richiamo sarà comunicato, anche, al suo allenatore e sarà applicato, a qualsiasi componente di quella squadra, per qualsiasi azione simile nel resto della gara. Un richiamo deve essere effettuato, solo, quando la palla è morta e il cronometro è fermo.

36-2 **Esempio:** A1 riceve un richiamo per aver interferito con una rimessa o per qualsiasi altra azione che, se ripetuta, può portare ad un fallo tecnico.

Interpretazione: Il richiamo ad A1 deve essere comunicato, anche, all'allenatore della squadra A e deve essere applicato per azioni simili a tutti i componenti della squadra A, nel resto della gara.

36-3 **Precisazione:** Mentre un giocatore è in atto di tiro, agli avversari non è permesso deconcentrare il tiratore con azioni tipo mettere le mani vicino ai suoi occhi, gridare forte, battere pesantemente i piedi o battere le mani vicino al tiratore. Ciò può comportare un fallo tecnico se il tiratore è svantaggiato dall'azione, oppure può essere effettuato un richiamo se il tiratore non è svantaggiato.

36-4 **Esempio:** A1 è in atto di tiro a canestro, con la palla ancora tra le mani, quando B1 agita le mani davanti agli occhi di A1 o lo distrae gridando ad alta voce o battendo pesantemente i piedi sul terreno di gioco. Il tiro a canestro di A1 è successivamente:

(a) realizzato.

(b) non realizzato.

Interpretazione:

(a) Il tiro a canestro di A1 è valido. A B1 sarà effettuato un richiamo, che sarà comunicato anche all'allenatore della squadra B. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, da dietro la propria linea di fondo.

Se un qualsiasi componente della squadra B ha già ricevuto un richiamo per un comportamento simile, B1 sarà sanzionato con un fallo tecnico. Qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.

(b) B1 sarà sanzionato con un fallo tecnico. Qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico di B1.

36-5 **Precisazione:** Quando gli arbitri rilevano che, sul terreno di gioco, ci sono, contemporaneamente, più di 5 giocatori della stessa squadra, mentre il cronometro di gara è in movimento, almeno 1 giocatore deve essere rientrato, o rimasto, illegalmente sul terreno di gioco.

L'errore deve essere corretto immediatamente senza porre gli avversari in condizione di svantaggio.

Qualsiasi cosa avvenuta, nel lasso di tempo che intercorre tra la partecipazione illegale e l'interruzione del gioco per la rilevazione della partecipazione illegale, rimane valida.

Almeno un giocatore deve essere allontanato dal gioco e deve essere addebitato un fallo tecnico all'allenatore di quella squadra, registrato con "B_1". L'allenatore è responsabile della corretta esecuzione di tutte le sostituzioni.

36-6 **Esempio:** Con il cronometro di gara in movimento, la squadra A ha 6 giocatori sul terreno di gioco. Quando viene rilevato che:

a) la squadra B (con 5 giocatori).

b) la squadra A (con più di 5 giocatori)

ha il controllo della palla.

Interpretazione:

Il gioco sarà interrotto immediatamente, a meno che la squadra B non sia posta in condizione di svantaggio. Un giocatore della squadra A, indicato dall'allenatore, sarà allontanato dal gioco. All'allenatore della squadra A sarà addebitato un fallo tecnico, registrato con "B_1".

36-7 **Esempio:** Con il cronometro di gara in movimento, la squadra A ha 6 giocatori sul terreno di gioco. Ciò è rilevato dopo che:

(a) A1 è sanzionato con un fallo di sfondamento.

(b) A1 realizza un tiro a canestro su azione.

(c) B1 commette fallo su A1, durante il suo tiro a canestro non realizzato.

(d) Il sesto giocatore della squadra A ha lasciato il terreno di gioco.

Interpretazione:

In tutti i casi, l'allenatore della squadra A sarà sanzionato con un fallo tecnico, registrato con "B_1".

In (a), (b) e (c) un giocatore della squadra A, indicato dall'allenatore, deve essere rimosso dal terreno di gioco. Un giocatore qualsiasi della squadra B eseguirà un tiro libero con nessun giocatore a rimbalzo.

Il gioco riprenderà

(a) Con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove è stato commesso il fallo di A1.

(b) Con una rimessa per la squadra B da dietro la propria linea di fondo come dopo qualsiasi canestro realizzato.

(c) Con A1 che effettua 2 o 3 tiri liberi.

(d) Dal punto più vicino a dove il gioco è stato interrotto. Se nessuna delle due squadre aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, si è verificata una situazione di salto a due,

36-8 **Precisazione:** Dopo essere stato sanzionato con un quinto fallo personale, o fallo tecnico o fallo antisportivo, un giocatore diventa un giocatore escluso e può sedersi sulla panchina della squadra.

Quando gli arbitri rilevano che un giocatore escluso è sul terreno di gioco mentre il cronometro di gara è in movimento, quel giocatore deve essere rimasto, o rientrato, illegalmente, sul terreno di gioco.

L'errore deve essere corretto immediatamente senza porre gli avversari in condizione di svantaggio.

Qualsiasi cosa avvenuta, nel lasso di tempo che intercorre tra la partecipazione illegale e l'interruzione del gioco per la rilevazione della partecipazione illegale, rimane valida.

Il giocatore escluso sarà allontanato dal gioco e sarà addebitato un fallo tecnico all'allenatore di quella squadra, registrato con "B_1". L'allenatore ha la responsabilità di garantire che solo i giocatori autorizzati a giocare siano sul terreno di gioco durante il tempo di gara con cronometro in movimento.

36-9 **Esempio:** Con il cronometro di gara in movimento, il giocatore escluso B1 è sul terreno di gioco. La partecipazione illegale di B1 è rilevata quando la palla:

(a) è di nuovo viva, mentre la squadra A ha il controllo della palla.

(b) è di nuovo viva, mentre la squadra B ha il controllo della palla.

(c) è di nuovo morta, con B1 ancora in gioco.

Interpretazione:

La gara deve essere interrotta immediatamente, a meno che la squadra A non sia posta in condizione di svantaggio. B1 sarà allontanato dalla gara. All'allenatore della squadra B sarà addebitato un fallo tecnico, registrato con "B_1".

36-10 **Esempio:** Con il cronometro di gara in movimento, il giocatore escluso A1 è sul terreno di gioco. La partecipazione illegale di A1 è rilevata dopo che:

(a) A1 realizza un tiro a canestro su azione.

(b) A1 commette fallo su B1.

(c) B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il quinto fallo della squadra B, nel quarto.

Interpretazione:

La gara deve essere interrotta immediatamente. A1 sarà allontanato dalla gara. All'allenatore della squadra A sarà addebitato un fallo tecnico, registrato con "B_1".

(a) Il tiro a canestro realizzato da A1 è valido.

(b) Il fallo commesso da A1 è un fallo del giocatore. Sul referto, sarà registrato nello spazio dopo il quinto fallo.

(c) Il sostituto di A1 effettuerà 2 tiri liberi.

36-11 **Esempio:** Con 7 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, e con il punteggio di A 70 - B 70, A1 è sanzionato con il quinto fallo personale e diventa un giocatore escluso. Terminata la seguente sospensione, la squadra A ottiene il controllo della palla e A1 realizza un canestro. La partecipazione illegale di A1 è rilevata in questo momento, con 1 secondo rimanente sul cronometro di gara.

Interpretazione: Il canestro di A1 è valido. All'allenatore della squadra A sarà addebitato un fallo tecnico, registrato con "B_1". Qualsiasi giocatore della squadra B dovrà effettuare 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, da dietro la propria linea di fondo, con 1 secondo rimanente sul cronometro di gara.

36-12 **Precisazione:** Ogni volta che un giocatore simula di aver subito un fallo, si applica la seguente procedura:

- Senza interrompere il gioco, l'arbitro comunica la simulazione effettuando due volte la segnalazione *"abbassare l'avambraccio partendo dall'alto"*.
- La volta successiva in cui il gioco, per qualsiasi ragione, sarà interrotto, dovrà essere effettuato un richiamo al giocatore e al suo allenatore. Ad ogni squadra può essere effettuato un solo richiamo per aver *"simulato un fallo"*.
- La volta successiva in cui un qualsiasi giocatore, di quella squadra, simula di aver subito un fallo, dovrà essere fischiato un fallo tecnico. Questo vale anche quando il gioco non è stato interrotto per effettuare un precedente richiamo a qualsiasi giocatore o all'allenatore di quella squadra.
- Quando avviene una simulazione plateale, senza alcun contatto, si può fischiare**,** immediatamente**,** un fallo tecnico senza effettuare alcun richiamo.
- Tutte le situazioni di simulazione di aver subito un fallo devono essere affrontate, indipendentemente dal fatto che vengano fischiati o meno falli o violazioni nella stessa situazione.
- A un giocatore può essere addebitato sia un fallo che un richiamo per "simulazione" in qualsiasi azione, oppure al giocatore che subisce il fallo può essere addebitata anche un richiamo per "simulazione".

36-13 **Esempio:** B1 difende il palleggiatore A1. A1 spinge B1 e A1 fa un movimento improvviso con la testa cercando di dare l'impressione di aver subito un fallo da B1. L'arbitro fischia un fallo in attacco ad A1.

Interpretazione: In aggiunta al fallo in attacco ad A1, l'arbitro dovrà sanzionare A1 con un richiamo per simulazione (se è il primo richiamo per la squadra) o un fallo tecnico (se è il secondo richiamo per simulazione alla squadra).

36-14 **Esempio:** B1 difende sul palleggiatore A1. B1 spinge A1 e A1 fa un movimento improvviso con la testa cercando di dare l'impressione di aver subito un fallo da B1. L'arbitro fischia un fallo alla difesa a B1.

Interpretazione: In aggiunta al fallo alla difesa a B1, l'arbitro dovrà sanzionare A1 con un richiamo per simulazione (se la squadra è al primo richiamo per simulazione) o un fallo tecnico (se la squadra è al secondo richiamo per simulazione).

36-15 **Esempio:** B1 difende sul palleggiatore A1. A1 compie un movimento, improvviso, con la testa, dando l'impressione di aver subito un fallo da B1. L'arbitro mostra, due volte, ad A1 la segnalazione *"abbassare l'avambraccio"*. Più avanti nella gara, nella stessa azione di gioco con cronometro in movimento:

(a) A1 cade sul terreno di gioco, dando l'impressione di essere stato spinto da B1.

(b) B2 cade sul terreno di gioco, dando l'impressione di essere stato spinto da A2.

Interpretazione:

(a) L'arbitro ha già effettuato un richiamo ad A1 mostrando, due volte, la segnalazione *"abbassare l'avambraccio"*, per la prima simulazione con la testa. A1 sarà sanzionato con un fallo tecnico per la seconda simulazione, quella della caduta, anche se il gioco non è stato interrotto per effettuare il richiamo per la prima simulazione né ad A1 né all'allenatore della squadra A.

(b) L'arbitro effettuerà il primo richiamo per simulazione mostrando due volte a B2 il segnale di "*abbassare l'avambraccio*". Il richiamo sarà comunicato a B2 ed esteso all'allenatore della squadra B quando, per qualsiasi motivo, il cronometro di gioco verrà fermato. Poiché si tratta della prima interruzione del gioco dopo la simulazione di A1, il richiamo sarà esteso anche all'allenatore della squadra A.

36-16 **Esempio**: B1 difende sul palleggiatore A1. B1 cade a terra cercando di dare l'impressione di aver subito un fallo da A1. Allo stesso tempo, A1 fa un movimento improvviso con la testa cercando di dare l'impressione di aver subito un fallo da B1.

Interpretazione: L'arbitro richiama sia A1 che B1 per simulazione (se si tratta del primo richiamo per simulazione della squadra) o con un fallo tecnico (se si tratta del secondo richiamo per simulazione della squadra).

36-17 **Precisazione:** L'oscillazione eccessiva dei gomiti può provocare un grave infortunio, specialmente in situazioni di rimbalzo e di giocatore marcato da vicino. Se tali azioni provocano un contatto, allora può essere fischiato un fallo personale, un fallo antisportivo o, addirittura, un fallo da espulsione. Se le azioni non provocano alcun contatto, può essere fischiato un fallo tecnico.

36-18 **Esempio:** A1 prende un rimbalzo ed è**,** immediatamente**,** marcato da vicino da B1. Senza toccare B1, A1 oscilla eccessivamente i gomiti nel tentativo di intimidirlo o per procurarsi spazio sufficiente a girare, passare o palleggiare.

Interpretazione: L'azione di A1 non è conforme allo spirito e all'intento delle regole. A1 potrà essere sanzionato con un fallo tecnico.

36-19 **Precisazione:** Un giocatore che abbia commesso 2 falli tecnici o 2 falli antisportivi o 1 fallo antisportivo e 1 fallo tecnico dovrà essere automaticamente allontanato dalla gara.

Un allenatore che abbia commesso 2 falli tecnici ("C") per comportamento antisportivo personale o 3 falli tecnici, tutti ("B") o uno di essi ("C"), dovrà essere automaticamente allontanato dalla gara.

Quando una persona viene allontanata dalla gara, essa deve lasciare immediatamente la gara (impiegando non più di 30 secondi) e deve recarsi e rimanere nello spogliatoio della squadra per tutta la durata della gara o abbandonare l'impianto di gioco.

36-20 **Esempio:** Nel primo tempo, A1 è sanzionato con il primo fallo tecnico, per essersi aggrappato all'anello. Nel secondo tempo, A1 è sanzionato, con un secondo fallo tecnico, per un comportamento antisportivo.

Interpretazione: A1 sarà, automaticamente allontanato dalla gara. Sarà sanzionato solo il secondo fallo tecnico di A1 e non dovrà essere amministrata alcuna ulteriore sanzione, per l'espulsione. Il cronometrista deve avvisare**,** immediatamente**,** un arbitro quando A1 è sanzionato con 2 falli tecnici e che A1 dovrebbe essere automaticamente allontanato dalla gara.

36-21 **Precisazione:** Un giocatore, dopo essere stato sanzionato con il quinto fallo, fallo personale, fallo tecnico o fallo antisportivo, diventa un giocatore escluso. Dopo il quinto fallo, ogni ulteriore fallo tecnico contro il giocatore sarà addebitato al suo allenatore, registrato con "B_1".

Un giocatore escluso non è un giocatore espulso e può rimanere nell'area della panchina della squadra.

36-22 **Esempio:** Nel primo quarto, B1 è sanzionato con un:

(a) fallo tecnico

(b) fallo antisportivo

Nel quarto quarto, B1 è sanzionato con il quinto fallo. Questo è il secondo fallo della squadra B, nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della squadra, B1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: In entrambi i casi, B1 non sarà espulso. Con il quinto fallo, B1 diventa un giocatore escluso. Eventuali, ulteriori falli tecnici di B1 saranno addebitati al suo allenatore, registrati con "B_1". Qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando B1 è stato sanzionato con l'ultimo fallo tecnico.

36-23 **Esempio:** B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il quinto fallo di B1 e il secondo fallo della squadra B, nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della squadra, B1 è sanzionato con un fallo da espulsione.

Interpretazione: B1 sarà espulso e andrà nello spogliatoio oppure, se B1 così desidera, abbandonerà l'impianto di gioco. Il fallo da espulsione di B1 deve essere registrato, sul referto, a B1 con "D", nello spazio dopo il quinto fallo, e all'allenatore della squadra B con "B_2". Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

36-24 **Esempio:** B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il quinto fallo di B1 e il quinto fallo della squadra di B, nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della squadra, B1 è sanzionato con un fallo da espulsione.

Interpretazione: B1 sarà espulso e andrà nello spogliatoio oppure, se B1 così desidera, abbandonerà l'impianto di gioco. Il fallo da espulsione di B1 deve essere registrato, sul referto, a B1 con "D" e all'allenatore della squadra B con "B_2". A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

36-25 **Esempio:** Nel primo tempo, A1 è sanzionato con un fallo tecnico, per aver ritardato il gioco. Nel secondo tempo, A1 è sanzionato per un fallo su B1, per un contatto che risponde ai criteri di un fallo antisportivo.

Interpretazione: Il cronometrista deve informare, immediatamente, un arbitro quando un giocatore è sanzionato con 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo e A1 dovrà essere automaticamente allontanato dalla gara. A1 deve essere sanzionato solo per il fallo antisportivo e non sarà amministrata alcuna sanzione aggiuntiva per l'espulsione. B1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

36-26 **Esempio:** Nel primo tempo, A1 è sanzionato con un fallo antisportivo, per aver fermato con un contatto non necessario lo sviluppo della transizione della squadra in attacco. Nel secondo tempo, A2 palleggia, in zona di difesa, quando A1 è sanzionato con un fallo tecnico, per aver simulato un fallo lontano dalla palla.

Interpretazione: Il cronometrista deve informare, immediatamente, un arbitro quando un giocatore è sanzionato con 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo e A1 dovrà essere automaticamente allontanato dalla gara. A1 deve essere sanzionato solo per il fallo tecnico e non sarà amministrata alcuna sanzione aggiuntiva per l'espulsione. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato fischiato il fallo tecnico di A1. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

36-27 **Precisazione:** Un giocatore-allenatore sarà automaticamente allontanato dalla gara quando è sanzionato con i seguenti falli:

2 falli tecnici, come giocatore.

2 falli antisportivi, come giocatore.

1 fallo antisportivo e 1 fallo tecnico, come giocatore.

1 fallo tecnico, come allenatore, registrato con "C_1", e 1 fallo antisportivo o fallo tecnico, come giocatore.

1 fallo tecnico come allenatore, registrato con "B_1" o "B_2", 1 fallo tecnico, come allenatore, registrato con "C_1" e 1 fallo antisportivo o fallo tecnico, come giocatore.

2 falli tecnici, come allenatore, registrati con "B_1" o "B_2" e 1 fallo antisportivo o fallo tecnico, come giocatore.

2 falli tecnici, come allenatore, registrati con "C_1".

1 fallo tecnico, come allenatore, registrato con "C_1" e 2 falli tecnici, come allenatore, registrati con "B_1" o "B_2".

3 falli tecnici, come allenatore, registrati con "B_1" o "B_2".

Ogni volta che un giocatore-allenatore viene automaticamente allontanato dalla gara, un "GD" sarà riportato sul referto di gara di fianco al fallo che ha portato all'espulsione automatica. Il giocatore designato come nuovo capitano diventerà il nuovo giocatore-allenatore.

36-28 **Esempio:** Nel primo quarto, A1 giocatore-allenatore è sanzionato con un fallo tecnico, per aver simulato un fallo come giocatore. Nel quarto quarto, A2 palleggia quando il giocatore-allenatore A1 è sanzionato con un fallo tecnico, per il suo personale comportamento antisportivo come allenatore, registrato con "C_1".

Interpretazione: A1 giocatore-allenatore sarà automaticamente allontanato dalla gara. Deve essere sanzionato solo il secondo fallo tecnico di A1 e non sarà amministrata alcuna sanzione aggiuntiva per l'espulsione. Il cronometrista deve avvisare, immediatamente, un arbitro quando un giocatore-allenatore è sanzionato con 1 fallo tecnico, come giocatore, e con 1 fallo tecnico, come allenatore per il suo comportamento antisportivo e A1 deve essere automaticamente allontanato dalla gara. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

36-29 **Esempio:** Nel secondo quarto, A1 giocatore-allenatore è sanzionato come giocatore per un fallo antisportivo su B1. Nel terzo quarto, A1 giocatore-allenatore è sanzionato con un fallo tecnico, per il comportamento antisportivo del fisioterapista della sua squadra, registrato con "B_1". Nel quarto quarto, A2 palleggia quando A6 è sanzionato con un fallo tecnico. Il fallo tecnico di A6 deve essere registrato a carico del giocatore-allenatore A1 con "B_1".

Interpretazione: Il giocatore-allenatore A1 sarà automaticamente allontanato dalla gara. Deve essere sanzionato solo il secondo fallo tecnico di A1 (per il fallo tecnico di A6) e non sarà amministrata alcuna sanzione aggiuntiva per l'espulsione di A1. Il cronometrista deve avvisare, immediatamente, un arbitro quando un giocatore-allenatore è sanzionato con 1 fallo antisportivo, come giocatore, e 2 falli tecnici, come allenatore, a seguito del comportamento del personale in panchina. A1 sarà automaticamente allontanato dalla gara. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico di A6. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

36-30 **Esempio:** Nel secondo quarto, A1 giocatore-allenatore è sanzionato con un fallo tecnico, per il suo personale comportamento antisportivo come allenatore, registrato con "C_1". Nel quarto quarto, A1 giocatore-allenatore è sanzionato come giocatore per un fallo antisportivo su B1.

Interpretazione: A1 giocatore-allenatore sarà automaticamente allontanato dalla gara. Deve essere sanzionato solo il fallo antisportivo di A1 e non sarà amministrata alcuna sanzione aggiuntiva per l'espulsione di A1. Il cronometrista deve avvisare, immediatamente, un arbitro quando A1 giocatore-allenatore è sanzionato con 1 fallo tecnico, personale, come allenatore e con 1 fallo antisportivo, come giocatore, e deve essere automaticamente allontanato dalla gara. B1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

36-31 **Esempio:** Il giocatore-allenatore A1 è un giocatore quando il sostituto A6 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Il fallo tecnico, come risultato del comportamento antisportivo delle persone autorizzate a sedere sulla panchina della squadra, dovrà essere addebitato al giocatore-allenatore, anche se c'è un primo assistente allenatore iscritto a referto.

36-32 **Esempio:** Durante un intervallo di gara il

(a) sostituto A6

(b) giocatore-allenatore A1

(c) medico della squadra A

è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Il fallo tecnico è addebitato ad

(a) A6, come giocatore,

(b) A1, come giocatore,

(c) A1, come giocatore-allenatore,

anche se c'è un primo assistente allenatore iscritto a referto.

36-33 **Esempio:** Il giocatore-allenatore A1 ha commesso 4 falli come giocatore e 1 fallo tecnico come allenatore.

Interpretazione: Il giocatore-allenatore A1 non può continuare come giocatore poiché A1 ha commesso un totale di 5 falli come giocatore e come allenatore. A1 potrà continuare come allenatore.

36-34 **Esempio:** Il giocatore-allenatore A1 ha commesso 1 fallo tecnico come giocatore e 1 fallo tecnico come allenatore.

Interpretazione: Il giocatore-allenatore sarà automaticamente allontanato dalla gara (GD) per aver commesso 2 falli tecnici personali ('C').

36-35 **Precisazione:** Con il cronometro di gara che indica 2:00 o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, quando l'arbitro deve mettere la palla a disposizione di un giocatore incaricato di una rimessa e un giocatore difende su quest'ultimo, si applica la seguente procedura:

l'arbitro effettuerà la segnalazione di *"superamento illegale della linea che delimita il campo di gioco"*, come richiamo al difensore prima che la palla sia a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.

se il giocatore che difende, poi, muove una qualsiasi parte del corpo oltre la linea perimetrale, per interferire con la rimessa, sarà fischiato un fallo tecnico, senza ulteriori richiami.

36-36 **Esempio:** Con 1:08 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 ha la palla tra le mani per una rimessa, da dietro la linea laterale nella sua:

(a) zona di attacco.

(b) zona di difesa.

L'arbitro mostra a B1 la segnalazione di *"superamento illegale della linea che delimita il campo di gioco"*, come richiamo. B1 muove le mani oltre la linea perimetrale, per ostacolare la rimessa di A1.

Interpretazione: Poiché l'arbitro mostra a B1 la segnalazione di richiamo prima di consegnare la palla ad A1, B1 sarà sanzionato con un fallo tecnico, per aver interferito con la rimessa. Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico a B1. La squadra A avrà a disposizione sul cronometro dei 24":

(a) 14 secondi, se 13 secondi o meno erano indicati sul cronometro dei 24" oppure il tempo rimanente, se 14 secondi o più erano indicati sul cronometro dei 24".

(b) 24 secondi.

36-37 **Precisazione:** Durante i primi 3 quarti e quando il cronometro di gara indica più di 2:00 nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, si verifica una situazione di rimessa. Se un difensore muove una qualsiasi parte del corpo oltre la linea perimetrale, per ostacolare la rimessa, si applica la seguente procedura:

- L'arbitro interromperà immediatamente il gioco e comminerà un richiamo verbale al difensore e all'allenatore della sua squadra. Questo richiamo si applicherà a tutti i giocatori di quella squadra per il resto della gara.
- Se un difensore muove nuovamente una qualsiasi parte del corpo oltre la linea perimetrale, per ostacolare la rimessa, verrà fischiato un fallo tecnico senza ulteriori richiami.

36-38 **Esempio:** Con 4:27 sul cronometro di gara nel secondo quarto, dopo un canestro di B1, A1 ha la palla tra le mani per la rimessa da dietro la linea di fondo. B1 muove le mani oltre la linea di fondo per bloccare la rimessa di A1.

Interpretazione:

(a) Se il giocatore della squadra B ha ostacolato la rimessa, per la prima volta nella gara, gli arbitri interromperanno immediatamente il gioco e commineranno un richiamo verbale a B1 e all'allenatore della squadra B. Il richiamo si applicherà a tutti i giocatori della squadra B per il resto della gara.

(b) Se l'arbitro ha già effettuato un richiamo verbale a un giocatore della squadra B per aver ostacolato una rimessa, B1 sarà sanzionato con un fallo tecnico. Qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, da dietro la propria linea di fondo. La squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

36-39 **Precisazione:** Quando viene fischiato un fallo tecnico, la sanzione di un tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo sarà amministrata immediatamente. Dopo il tiro libero, la gara riprenderà dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico.

36-40 **Esempio:** Con 21 secondi sul cronometro dei 24", A1 palleggia, in zona di difesa, quando B1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico a B1. La squadra A avrà un nuovo periodo di 8 secondi e 24 secondi sul cronometro dei 24".

36-41 **Esempio:** Con 21 secondi sul cronometro dei 24", A1 palleggia, in zona di difesa, quando A2 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico ad A2. La squadra A avrà 5 secondi per portare la palla in zona di attacco. La squadra A avrà 21 secondi sul cronometro dei 24".

36-42 **Esempio:** A1, mentre effettua un tiro da 2 punti, subisce fallo da B1. La palla non entra nel canestro.

(a) Prima del primo dei 2 tiri liberi di A1, A2 è sanzionato con un fallo tecnico.

(b) Dopo il primo dei 2 tiri liberi di A1, A2 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione:

(a) Un qualsiasi giocatore, o sostituto, della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. A1 effettuerà quindi 2 tiri liberi.

(b) Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. A1 effettuerà il secondo tiro libero.

In entrambi i casi, la gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

36-43 **Esempio:** Durante una sospensione, A2 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: La sospensione deve essere completata. Dopo la sospensione, un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà dal punto più vicino a quello in cui è stato interrotto prima della sospensione.

36-44 **Esempio:** Un tiro a canestro su azione di A1 è in volo quando un fallo tecnico viene fischiato a

(a) B1 o al medico della squadra B

(b) A2 o al medico della squadra A

Interpretazione:

(a) un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero.

(b) un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero.

se il tiro di A1 entra nel canestro, il canestro è valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo.

se il tiro di A1 non entra nel canestro, la gara riprenderà con una rimessa per possesso alternato, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico.

36-45 **Esempio:** Durante un atto di tiro, A1 ha la palla tra le mani quando viene fischiato un fallo tecnico a

(a) B1 o al medico della squadra B.

(b) A2 o al medico della squadra A.

Interpretazione:

(a) Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero. Se il tiro di A1 entra nel canestro, il canestro è valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo.

(b) Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero. Se il tiro di A1 entra nel canestro, il canestro non è valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea di tiro libero estesa.

In entrambi i casi, se il tiro di A1 non entra nel canestro la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico.

Art.37 Fallo antisportivo

37-1 **Precisazione:** Qualsiasi contatto illegale, da dietro o lateralmente, di un giocatore su un avversario, che avanza verso il canestro, quando non ci sono avversari tra il giocatore che avanza e il canestro, sarà fischiato come fallo antisportivo, sino a quando l'attaccante non inizia l'atto di tiro. Tuttavia, qualsiasi contatto che non sia un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla, o un contatto eccessivo e duro che risponde ai criteri di un fallo antisportivo, può essere fischiato come fallo antisportivo in qualsiasi momento della gara.

37-2 **Esempio:** A1 palleggia, in contropiede, verso il canestro e non c'è alcun avversario tra A1 e il canestro avversario: B1 provoca un contatto illegale con A1, da dietro, e viene fischiato un fallo a B1.

Interpretazione: Questo è un fallo antisportivo di B1.

37-3 **Esempio:** Al termine di un contropiede, prima che A1 abbia la palla tra le mani per iniziare l'atto di tiro, B1, da dietro, tocca il braccio di A1:

(a) cercando di rubare la palla.

(b) con un contatto che risponde ai criteri di un fallo antisportivo.

Interpretazione: In entrambi i casi, questo è un fallo antisportivo di B1.

37-4 **Esempio:** Al termine di un contropiede, A1 ha la palla tra le mani per un atto di tiro, quando B1, da dietro, tocca il braccio di A1:

(a) cercando di stoppare la palla.

(b) con un contatto che risponde ai criteri di un fallo antisportivo.

Interpretazione:

(a) Questo è un fallo personale di B1.

(b) Questo è un fallo antisportivo di B1.

37-5 **Esempio:** A1 passa la palla, dalla zona di difesa, ad A2 che si trova in zona di attacco ed avanza verso il canestro avversario, senza alcun giocatore della squadra B tra A2 e il canestro. A2, salta e prima che possa prendere la palla, B1 commette fallo, da dietro, su A2. Viene fischiato un fallo contro B1.

Interpretazione: Questo è un fallo antisportivo di B1, per un contatto illegale, da dietro, su un giocatore in transizione e senza alcun giocatore della squadra B tra A2 e il canestro, dopo che la palla è stata rilasciata per il passaggio ad A2.

37-6 **Esempio:** A1 ha la palla tra le mani, in zona di difesa. A2 si trova in zona di attacco ed avanza verso il canestro avversario, senza alcun giocatore della squadra B tra A2 e il canestro. Prima che A1 rilasci la palla per il passaggio ad A2, B1 commette fallo su A2, da dietro.

Interpretazione: Questo non è un fallo antisportivo di B1 perché A1 non ha ancora rilasciato la palla per il passaggio ad A2.

37-7 **Esempio:** B1, in zona di difesa, tocca la palla allontanandola dal palleggiatore A1. B1 tenta, quindi, di ottenere il controllo della palla. Senza alcun giocatore della squadra A tra B1 e il canestro avversario, A2 provoca un contatto su B1, da dietro o lateralmente.

Interpretazione: Questo è un fallo antisportivo di A2 quando B1 tenta di ottenere il controllo della palla, senza alcun giocatore della squadra A tra B1 e il canestro avversario.

37-8 **Precisazione:** Dopo che un giocatore è sanzionato con il quinto fallo, quel giocatore diventa un giocatore escluso. Ogni ulteriore fallo tecnico, o fallo da espulsione, o un fallo per comportamento antisportivo di questo giocatore, dovrà essere addebitato e registrato sul referto di gara all'allenatore con "B", e sanzionato di conseguenza.

37-9 **Esempio:** B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il quinto fallo di B1 e il secondo fallo della squadra B, nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della squadra, B1 spinge A2.

Interpretazione: Con il quinto fallo, B1 diventa un giocatore escluso. Il comportamento antisportivo di B1 sarà sanzionato con un fallo tecnico, addebitato all'allenatore della squadra B, registrato con "B_1". Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui B1 assume il comportamento antisportivo.

37-10 **Esempio:** Il palleggiatore A1 commette fallo su B1. Questo è il quinto fallo di A1 nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della squadra, A1 è sanzionato con un fallo tecnico, per aver insultato verbalmente un arbitro.

Interpretazione: Con il quinto fallo, A1 diventa un giocatore escluso. Il fallo tecnico di A1 sarà addebitato all'allenatore della squadra A, registrato con "B_1". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo di A1.

37-11 **Esempio:** A1 commette fallo su B1. Questo è il quinto fallo di A1 e il secondo fallo della squadra A, nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della squadra, A1 spinge B1. B1, ora, spinge A1. B1 è sanzionato con un fallo antisportivo.

Interpretazione: Con il quinto fallo, A1 diventa un giocatore escluso. Il comportamento antisportivo di A1 sarà sanzionato con un fallo tecnico, addebitato all'allenatore della squadra A, registrato con "B_1". Il fallo antisportivo di B1 sarà a lui addebitato, registrato con "U_2". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il sostituto di A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

Art.38 Fallo da espulsione

38-1 **Precisazione:** Qualsiasi persona espulsa non può più sedere sulla panchina della squadra. Pertanto, quella persona non può più essere sanzionata per qualsiasi comportamento antisportivo.

38-2 **Esempio:** A1 è espulso per un palese comportamento antisportivo. A1 lascia il terreno di gioco e insulta verbalmente un arbitro.

Interpretazione: A1 è già stato espulso e non può, più, essere sanzionato per gli insulti. Il primo arbitro o il commissario, se presente, invierà un rapporto che descriva l'episodio all'ente organizzatore della competizione.

38-3 **Precisazione:** Quando un giocatore è espulso per un palese comportamento antisportivo, la sanzione sarà la stessa di un qualsiasi altro fallo da espulsione senza contatto.

38-4 **Esempio:** A1 commette violazione di passi. Frustrato, A1 insulta verbalmente un arbitro. A1 è sanzionato con un fallo da espulsione.

Interpretazione: A1 diventa un giocatore espulso. Il fallo da espulsione di A1 sarà addebitato a lui, registrato con "D_2". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

38-5 **Precisazione:** Quando un allenatore è sanzionato con un fallo da espulsione, questo sarà registrato con "D_2". Quando qualsiasi altra persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra è espulsa, l'allenatore sarà sanzionato con un fallo tecnico, registrato con "B_2". La sanzione sarà la stessa di qualsiasi altro fallo da espulsione senza contatto.

38-6 **Esempio:** A1 è sanzionato con il quinto fallo personale. Questo è il secondo fallo della squadra A nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina,

(a) A1 insulta, verbalmente, un arbitro.

(b) A1 colpisce al volto B2 con un pugno.

In entrambi i casi, A1 è sanzionato con un fallo da espulsione.

Interpretazione: Con il suo quinto fallo personale, A1 diventa un giocatore escluso. A1 diventa un giocatore espulso, per aver insultato verbalmente un arbitro o per aver colpito con un pugno B2. Sul referto di gara, Il fallo da espulsione di A1 sarà registrato, a lui, con "D" e all'allenatore della squadra A, con "B_2". In

(a) Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.

(b) B2 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.

In entrambi i casi, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

38-7 **Precisazione:** Qualsiasi azione palesemente antisportiva di un giocatore o di una persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra è un fallo da espulsione. Il fallo da espulsione può essere il risultato delle loro azioni:

direttе verso una persona della squadra avversaria, arbitri, ufficiali di campo, commissario o spettatori.

direttе contro qualsiasi componente della squadra.

atte a danneggiare intenzionalmente l'attrezzatura di gioco.

38-8 **Esempio:** Si verificano le seguenti azioni palesemente antisportive:

(a) A1 colpisce, con un pugno, il compagno A2.

(b) A1 lascia il terreno di gioco e colpisce, con un pugno, uno spettatore.

(c) A6, nell'area della panchina della squadra, colpisce, con un pugno, il compagno A7.

(d) A6 colpisce il tavolo degli ufficiali di campo e danneggia il cronometro dei 24".

Interpretazione:

(a) e (b) A1 sarà espulso. Il fallo da espulsione sarà addebitato ad A1, registrato con "D_2".

(c) e (d) A6 sarà espulso. Il fallo da espulsione sarà addebitato ad A6, registrato con "D" e sarà sanzionato il suo allenatore, il cui fallo sarà registrato con "B_2".

Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

38-9 **Precisazione:** Se un giocatore espulso, durante il tragitto verso lo spogliatoio, agisce in maniera tale da provocare un fallo antisportivo o un fallo da espulsione, queste azioni aggiuntive non saranno sanzionate e saranno, soltanto, segnalate all'ente organizzatore della competizione.

38-10 **Esempio:** A1 è sanzionato con un fallo da espulsione, per aver insultato verbalmente un arbitro. Durante il tragitto verso lo spogliatoio:

(a) A1 spinge B1, in modo conforme al fallo antisportivo.

(b) A1 colpisce B1, in modo conforme al fallo da espulsione.

Interpretazione: Dopo la sua espulsione, ad A1 non può essere addebitato e sanzionato il suo fallo aggiuntivo. L'azione di A1 sarà segnalata, dal primo arbitro o dal commissario, se presente, all'ente organizzatore della competizione.

In entrambi i casi, alla squadra B saranno assegnati 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, per il fallo da espulsione di A1. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

Art.39 Rissa

39-1 **Precisazione:** Se dopo una rissa, tutte le sanzioni sono state compensate tra loro, sarà assegnata una rimessa per la squadra che aveva il controllo della palla o che aveva diritto alla palla quando la rissa è iniziata, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando la rissa è iniziata. Sul cronometro dei 24", la squadra avrà il tempo rimanente di quando il gioco è stato interrotto.

39-2 **Esempio:** La squadra A ha il controllo della palla da:

(a) 20 secondi

(b) 5 secondi

quando si verifica una situazione che può portare ad una rissa, sul terreno di gioco. Gli arbitri espellono 2 sostituti di ogni squadra, per aver lasciato le aree delle loro panchine.

Interpretazione: La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, che controllava la palla prima che iniziasse la situazione di rissa, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è iniziata la situazione di rissa, con:

(a) 4 secondi

(b) 19 secondi

sul cronometro dei 24".

39-3 **Precisazione:** L'allenatore di una squadra, per l'espulsione di sé stesso, del suo primo assistente (se uno dei due o entrambi non assistono gli arbitri a mantenere o riportare l'ordine), di un qualsiasi sostituto, di un qualsiasi giocatore escluso o di un qualsiasi componente al seguito della squadra, che lascia l'area della panchina durante una rissa, sarà sanzionato con un solo fallo tecnico. Sul referto di gara, se il fallo tecnico riguarda l'espulsione dell'allenatore sarà addebitato a lui e registrato con "D_2", se, invece, il fallo tecnico riguarda l'espulsione(i) di altre persone autorizzate a sedere sulla panchina della squadra sarà addebitato sempre all'allenatore e registrato con "B_2". La sanzione sarà di 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, e possesso della palla per gli avversari.

Per ogni ulteriore fallo da espulsione, la sanzione sarà di 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, e possesso della palla per gli avversari.

A meno che non vi siano sanzioni uguali da compensare contro entrambe le squadre, tutte le sanzioni saranno amministrate. In questo caso, la gara riprenderà dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra, come per qualsiasi altro fallo da espulsione. La squadra avversaria avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

39-4 **Esempio:** Durante una rissa, A6 entra sul terreno di gioco. A6 è espulso.

Interpretazione: L'espulsione sarà addebitata ad A6 e registrata con "D" e negli spazi rimanenti dei falli saranno registrate delle "F". All'allenatore della squadra A sarà addebitato un fallo tecnico, registrato con "B_2". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

39-5 **Esempio:** A1 e B1 iniziano una rissa, sul terreno di gioco. A6 e B6 entrano sul terreno di gioco ma non sono coinvolti nella rissa. Anche A7 entra sul terreno di gioco e colpisce B1, con un pugno in faccia.

Interpretazione: A1 e B1 saranno espulsi ed i falli saranno registrati con "D_C". A7 sarà espulso ed il fallo a lui addebitato sarà registrato con "D_2". Sul referto di gara, gli spazi rimasti vuoti nelle caselle dei falli di A7 saranno riempiti con delle "F". A6 e B6 saranno espulsi per essere entrati sul terreno di gioco, durante una rissa, ed i falli a loro addebitati saranno registrati con "D". Sul referto di gara, gli spazi rimasti vuoti nelle caselle dei falli di A6 e B6 saranno riempiti con delle "F". L'allenatore della squadra A e l'allenatore della squadra B saranno sanzionati con dei falli tecnici, a loro addebitati e registrati con "B_C". Le sanzioni per, entrambi, i falli da espulsione (A1, B1) e per, entrambi, i falli tecnici (A6, B6) si compensano a vicenda. La sanzione per il fallo da espulsione di A7, per il suo coinvolgimento attivo nella rissa, a lui addebitata e registrata con "D_2", sarà amministrata. Il sostituto di B1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

39-6 **Esempio:** A1 e B1 iniziano una rissa, sul terreno di gioco. A6 e l'accompagnatore della squadra A entrano sul terreno di gioco e sono coinvolti attivamente nella rissa.

Interpretazione: A1 e B1 saranno espulsi ed i falli a loro addebitati saranno registrati con "D_C". Le sanzioni per, entrambi, i falli da espulsione (A1, B1) si compensano a vicenda. L'allenatore della squadra A sarà sanzionato con un fallo tecnico, a lui addebitato e registrato con "B_2", perché A6 e l'accompagnatore della squadra A hanno lasciato l'area della panchina della squadra. A6 sarà espulso, per il coinvolgimento attivo nella rissa, ed il fallo, a lui addebitato, sarà registrato con "D_2". Sul referto di gara, gli spazi rimasti vuoti nelle caselle dei falli di A6 saranno riempiti con delle "F". Per il fallo da espulsione dell'accompagnatore della squadra A, per il coinvolgimento attivo nella rissa, sarà sanzionato il suo allenatore e il fallo, addebitato e registrato a quest'ultimo, sarà registrato con "B_2" cerchiata e non conterà nei confronti dell'allenatore ai fini di un suo eventuale automatico allontanamento dalla gara.

Un qualsiasi giocatore(i) della squadra B effettuerà 6 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo (2 tiri liberi per il fallo tecnico all'allenatore della squadra A perché A6 e l'accompagnatore della squadra A hanno lasciato la loro area della panchina; 2 tiri liberi per l'espulsione di A6 per il coinvolgimento attivo nella rissa; 2 tiri liberi per il fallo tecnico all'allenatore della squadra A per l'espulsione dell'accompagnatore della squadra A per il coinvolgimento attivo nella rissa).

La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

39-7 **Esempio:** L'allenatore della squadra A lascia l'area della panchina della squadra, spinge con forza B1 ed è coinvolto attivamente in una rissa, sul terreno di gioco.

Interpretazione: L'allenatore della squadra A sarà sanzionato con un fallo da espulsione, per aver lasciato l'area della panchina della squadra e non aver assistito gli arbitri per ripristinare l'ordine, a lui addebitato e registrato con D_2 sul referto di gara. L'allenatore della squadra A, per il coinvolgimento attivo nella rissa, non sarà sanzionato con un altro fallo da espulsione. Sul referto di gara, gli spazi vuoti restanti nelle caselle dei falli dell'allenatore della squadra A saranno riempiti con delle "F".

Qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

39-8 **Esempio:** Durante una sospensione, alcuni sostituti o componenti al seguito di una delle due squadre entrano sul terreno di gioco e rimangono nelle vicinanze dell'area della panchina della loro squadra. In quel momento, sul terreno di gioco si verifica una situazione che può portare ad una rissa e:

(a) tutte le persone già presenti sul terreno di gioco, a seguito della sospensione, rimangono nelle loro posizioni, in prossimità dell'area di panchina della propria squadra.

(b) alcune delle persone già sul terreno di gioco, a seguito della sospensione, lasciano la loro posizione, in prossimità dell'area di panchina della propria squadra, e alcuni giocatori sono coinvolti attivamente nella situazione che può portare ad una rissa.

Interpretazione:

(a) Nessuna persona, già sul terreno di gioco a seguito della sospensione, sarà espulsa.

(b) Tutte le persone già sul terreno di gioco, a seguito della sospensione, che lasciano la loro posizione in prossimità dell'area di panchina della propria squadra e tutti i giocatori che sono coinvolti attivamente nella situazione che può portare ad una rissa saranno espulsi.

Art.42 Situazioni speciali

42-1 **Precisazione:** Nelle situazioni speciali, con un numero di potenziali sanzioni da amministrare durante lo stesso periodo con cronometro di gara fermo, gli arbitri devono prestare particolare attenzione all'ordine in cui sono commessi le violazioni o i falli, per determinare quali sanzioni devono essere amministrate e quali devono essere compensate.

42-2 **Esempio:** B1 è sanzionato per un fallo antisportivo sul tiratore A1. La palla è in volo quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24". La palla:

(a) non tocca l'anello.
(b) tocca l'anello ma non entra nel canestro.
(c) entra nel canestro.

Interpretazione: In tutti i casi, il fallo antisportivo di B1 non sarà ignorato.

(a) La violazione di 24 secondi della squadra A (la palla non tocca l'anello) sarà ignorata come se fosse stata commessa dopo il fallo antisportivo di B1. A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.
(b) La squadra A non commette violazione di 24 secondi. A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.
(c) Ad A1 saranno assegnati 2 o 3 punti e 1 tiro libero aggiuntivo, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.

In tutti i casi, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

42-3 **Esempio:** B1 commette fallo sul tiratore A1. Dopo il fallo, con A1 ancora in atto di tiro, B2 commette fallo su A1.

Interpretazione: Il fallo di B2 sarà ignorato, a meno che non sia un fallo antisportivo o un fallo da espulsione.

42-4 **Esempio:** B1 è sanzionato per un fallo antisportivo sul palleggiatore A1. Dopo il fallo, l'allenatore della squadra A e l'allenatore della squadra B sono sanzionati con falli tecnici.

Interpretazione: Le sanzioni uguali per i 2 falli tecnici degli allenatori saranno compensate. A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

42-5 **Esempio:** A1, mentre effettua un tiro a canestro, subisce fallo da B1; il canestro è realizzato. A1 è, poi, sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Il tiro a canestro di A1 è valido. Le sanzioni per entrambi i falli sono uguali e si compensano l'un l'altra. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi tiro a canestro realizzato.

42-6 **Esempio:** A1, mentre effettua un tiro a canestro, subisce fallo da B1; il canestro è realizzato. A1 è, poi, sanzionato con un fallo tecnico, seguito da un fallo tecnico all'allenatore della squadra B.

Interpretazione: Il tiro a canestro di A1 è valido. Le sanzioni per tutti i falli sono uguali e si compensano nell'ordine in cui sono stati commessi. Le sanzioni per il fallo personale di B1 e per il fallo tecnico di A1 si compensano a vicenda. Per il fallo tecnico all'allenatore della squadra B, un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi tiro a canestro realizzato.

42-7 **Esempio:** A1, mentre effettua un tiro a canestro, subisce un fallo antisportivo da B1; il canestro è realizzato. A1 è, poi, sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Il tiro a canestro di A1 è valido. Le sanzioni per entrambi i falli non sono uguali e non si compenseranno a vicenda. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. A1 effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

42-8 **Esempio:** B1 commette fallo sul palleggiatore A1, in zona di attacco.

(a) Questo è il terzo fallo della squadra B, nel quarto.

(b) Questo è il quinto fallo della squadra B, nel quarto.

A1, poi, lancia la palla contro il corpo di B1 (mani, gambe, petto etc.).

Interpretazione: B1 sarà sanzionato con un fallo personale. A1 sarà sanzionato con un fallo tecnico. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.

(a) La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, nella propria zona di attacco, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo di B1. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24", se questo indicava 14 secondi o più. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24", se questo indicava 13 secondi o meno.

(b) A1 effettuerà 2 tiri liberi. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

42-9 **Esempio:** B1 commette fallo sul palleggiatore A1.

(a) Questo è il terzo fallo della squadra B, nel quarto.

(b) Questo è il quinto fallo della squadra B, nel quarto.

A1, poi, lancia la palla, da breve distanza, direttamente sulla faccia (testa) di B1.

Interpretazione: B1 sarà sanzionato con un fallo personale. A1 sarà sanzionato con un fallo da espulsione senza contatto.

(a) Il possesso di palla della squadra A sarà annullato perché deve essere amministrata una ulteriore sanzione.

(b) Il sostituto di A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.

In entrambi i casi, un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea della rimessa, in zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

42-10 **Esempio:** Con 8 secondi sul cronometro dei 24", B1, in zona di difesa, commette fallo su A1. B2 è, poi, sanzionato con un fallo tecnico.

(a) Il fallo di B1 è il quarto fallo della squadra B e il fallo tecnico di B2 è il quinto fallo della squadra B, nel quarto.

(b) Il fallo di B1 è il quinto fallo della squadra B e il fallo tecnico di B2 è il sesto fallo della squadra B, nel quarto.

(c) A1 ha subìto fallo mentre era in atto di tiro e la palla non è entrata nel canestro.

(d) A1 ha subìto fallo mentre era in atto di tiro e la palla è entrata nel canestro.

Interpretazione: In tutti i casi, per il fallo tecnico di B2, un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Dopo il tiro libero:

(a) la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, nella propria zona di attacco, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo di A1. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

(b) A1 effettuerà 2 tiri liberi. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

(c) A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

(d) il tiro a canestro di A1 è valido. A1 effettuerà 1 tiro libero. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

42-11 **Esempio:** Con 8 secondi sul cronometro dei 24", B1 è sanzionato per un fallo antisportivo su A1.

(a) A2

(b) B2

è, poi, sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione:

(a) Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.

(b) Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.

In entrambi i casi, dopo il tiro libero per il fallo tecnico, A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea della rimessa, nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

42-12 **Precisazione:** Se, durante l'amministrazione di tiri liberi, sono sanzionati doppi falli o falli con sanzioni uguali, i falli saranno registrati sul referto di gara ma le sanzioni non saranno amministrate.

42-13 **Esempio:** Ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi.

(a) Dopo il primo tiro libero,
(b) Dopo il secondo tiro libero realizzato ma prima che la palla sia a disposizione della squadra B per la rimessa dalla propria linea di fondo,
(c) Dopo il secondo tiro libero non realizzato, ma prima che una delle due squadre ottenga il controllo della palla,
(d) Dopo il secondo tiro libero non realizzato, ma dopo che una delle due squadre abbia ottenuto il controllo della palla,

A2 e B2 sono sanzionati con un doppio fallo o con falli tecnici.

Interpretazione: Le sanzioni per i falli di A2 e B2 saranno compensate.

(a) A1 effettuerà il secondo tiro libero e il gioco continuerà come dopo qualsiasi ultimo tiro libero.

(b) La squadra B avrà diritto ad una rimessa dalla propria linea di fondo.

(c) Questa è una situazione di salto a due.

(d) La squadra che ha ottenuto il controllo della palla avrà diritto a una rimessa.

42-14 **Precisazione:** Se viene fischiato un fallo tecnico, il tiro libero della sanzione deve essere amministrato immediatamente**,** senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Questo non è valido per un fallo tecnico addebitato all'allenatore, per l'espulsione di qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra. La sanzione per tale fallo tecnico (2 tiri liberi e rimessa, dalla linea della rimessa, in zona di attacco di quella squadra) deve essere amministrata nell'ordine in cui sono stati commessi tutte le violazioni e i falli, a meno che non siano stati compensati.

42-15 **Esempio:** B1 commette fallo su A1. Questo è il quinto fallo della squadra B, nel quarto. Sul terreno di gioco, si verifica una situazione che può portare ad una rissa. A6 entra sul terreno di gioco ma non è coinvolto attivamente nella rissa.

Interpretazione: A6 sarà espulso per essere entrato sul terreno di gioco durante la rissa. L'allenatore della squadra A sarà sanzionato con un fallo tecnico, a lui addebitato e registrato con "B_2". A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, per il fallo tecnico all'allenatore della squadra A. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea della rimessa, in zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

42-16 **Precisazione:** In caso di doppi falli e dopo la compensazione di sanzioni uguali, contro entrambe le squadre, se non rimangono altre sanzioni da amministrare, la gara riprenderà con una rimessa per la 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 avesse il controllo della palla, o ne avesse il diritto, prima della prima infrazione, si verifica una situazione di salto a due. La gara riprenderà con una rimessa per possesso alternato.

42-17 **Esempio:** Durante l'intervallo di gara tra il primo ed il secondo quarto, A1 e B1 sono sanzionati con falli da espulsione oppure l'allenatore della squadra A e l'allenatore della squadra B sono sanzionati con falli tecnici.

La freccia di possesso alternato è a favore della:

(a) squadra A.

(b) squadra B.

Interpretazione: Le sanzioni uguali contro entrambe le squadre saranno compensate.

In entrambi i casi, la gara riprenderà con una rimessa dalla linea centrale estesa da parte della squadra che ha diritto alla successiva rimessa per possesso alternato. Quando la palla tocca o è legalmente toccata da un giocatore sul terreno di gioco, la direzione della freccia di possesso alternato sarà invertita a favore della squadra avversaria.

42-18 **Esempio:** Un fallo della squadra in controllo della palla oppure una violazione di doppio palleggio vengono fischiati al palleggiatore A1. Quando la gara viene ripresa con una rimessa per la squadra B, B2 commette fallo su A2

(a) prima

(b) dopo

che la palla sia a disposizione della squadra B per la rimessa. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto.

Interpretazione:

Entrambe le infrazioni sono state commesse nello stesso periodo di cronometro di gara fermo e

(a) prima che la palla diventi viva per la rimessa della squadra B. Pertanto, le sanzioni uguali saranno compensate.

> Poiché la squadra A aveva il controllo della palla prima della prima infrazione, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui si trovava A1 quando il fallo o la violazione sono stati commessi. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

(b) dopo che la palla è diventata viva per la rimessa della squadra B. La sanzione per la prima infrazione non può più essere usata per una compensazione.

> La sanzione di rimessa per il fallo di B2 annulla il precedente diritto al possesso della palla per l'infrazione di A1. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo di B2. Se è dalla zona di difesa, la squadra A avrà 24 secondi sul cronometro dei 24". Se è dalla zona di attacco, la squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

Art.43 Tiri liberi

43-1 **Precisazione:** I giocatori che si trovano negli spazi per il rimbalzo del tiro libero hanno il diritto di occupare, alternativamente, le posizioni in questi spazi. I giocatori che non si trovano negli spazi per il rimbalzo del tiro libero devono rimanere dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea dell'area di tiro da 3 punti fino al termine del tiro libero.

43-2 **Esempio:** A1 effettua un ultimo tiro libero. Nessuno dei giocatori della squadra B occupa gli spazi per il rimbalzo cui ha diritto.

Interpretazione: Durante i tiri liberi, i giocatori possono occupare solo gli spazi per il rimbalzo cui hanno diritto. Se decidono di non occupare le loro posizioni a rimbalzo, devono rimanere dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea dell'area di tiro da 3 punti, fino al termine del tiro libero.

43-3 **Precisazione:** Se, durante l'ultimo tiro libero, i giocatori di entrambe le squadre commettono una violazione sul tiro libero, si verifica una situazione di salto a due.

43-4 **Esempio:** B2 entra nell'area dei 3 secondi prima che la palla lasci le mani di A1, su un ultimo tiro libero. Il tiro libero di A1 non tocca l'anello.

Interpretazione: B2 e A1 commettono violazione sul tiro libero. Si verifica una situazione di salto a due.

Art.44 Errori correggibili

44-1 **Precisazione:** Gli arbitri possono correggere gli errori di categoria 1 solo se una regola è stata applicata in modo errato nelle seguenti situazioni:

- Assegnazione di tiro(i) libero(i) non dovuto(i).
- Mancata assegnazione di tiro(i) libero(i) dovuto(i).
- Permettere al giocatore sbagliato di effettuare un tiro(i) libero(i).
- Incaricare un giocatore sbagliato a effettuare un tiro(i) libero(i).
- Errata convalida o annullamento di un punto(i).
- Attribuire erroneamente un fallo a un giocatore, a un allenatore o alla squadra sbagliata.
- Errori del segnapunti, tra i quali:
  - mancata registrazione o registrazione errata del punteggio.
  - mancata registrazione o registrazione errata di un fallo contro un giocatore, un allenatore o alla squadra sbagliata.
  - mancata registrazione o registrazione di una sospensione alla squadra sbagliata.
- Errori del cronometro di gara, inclusi malfunzionamenti, nell'avvio o nell'arresto corretto del cronometro di gara o nell'impostazione del tempo corretto sul cronometro.

Gli arbitri possono correggere gli errori di categoria 2 solo se una regola è stata applicata in modo errato nelle seguenti situazioni:

- errori del cronometro dei 24", inclusi malfunzionamenti nell'avvio o nell'arresto corretto del cronometro dei 24" o errori nell'impostazione del tempo corretto sul cronometro dei 24".

44-2 **Precisazione:** Per essere correggibili, gli errori di categoria 1 devono essere individuati e corretti dagli arbitri, dal commissario, se presente o dagli ufficiali di campo come segue:

- Se l'errore si verifica prima che il cronometro di gara indichi 2:00 minuti o meno nel quarto quarto, l'errore deve essere corretto prima che rimangano 2:00 minuti o meno sul cronometro di gara.
- Se l'errore si verifica prima che il cronometro di gara indichi 2:00 minuti o meno nel quarto quarto, ma gli arbitri interrompono il gioco per la prima volta con meno di 2:00 minuti rimanenti sul cronometro di gara, l'errore deve essere corretto prima che la palla torni nuovamente viva.
- Se l'errore si verifica dopo che il cronometro di gara indica meno di 2:00 minuti nel quarto quarto o in un tempo supplementare, l'errore deve essere corretto prima che la palla diventi viva dopo la prima volta che gli arbitri hanno interrotto il gioco per qualsiasi motivo dopo l'errore.

44-3 **Esempio:** Con 3:37 sul cronometro di gara del secondo quarto, B1 commette un fallo su A1. Questo è il quarto fallo della squadra B nel quarto. Ad A1 vengono erroneamente assegnati 2 tiri liberi. L'errore viene rilevato

(a) con 4:48 sul cronometro del quarto quarto.

(b) con 0:39 sul cronometro del quarto quarto.

Interpretazione:

In (a), l'errore è correggibile.

In (b), l'opportunità di correggere l'errore è scaduta. L'errore non è più correggibile e sarà ignorato.

44-4 **Esempio:** Con 2:13 sul cronometro del quarto quarto, B1 commette un fallo su A1. Questo è il sesto fallo della squadra B nel quarto quarto. Ad A1 vengono assegnati 2 tiri liberi. Al posto di A1, l'arbitro incarica A2 di effettuare i tiri liberi. L'errore viene rilevato

(a) quando il gioco viene fermato con 1:49 sul cronometro del quarto quarto (è la prima interruzione del gioco dopo i tiri liberi).

(b) quando il gioco viene fermato a 1:23 sul cronometro del quarto quarto (è la terza interruzione del gioco dopo i tiri liberi).

Interpretazione:

In (a), l'errore è correggibile.

In (b), l'opportunità di correggere l'errore è scaduta. L'errore non è più correggibile e sarà ignorato.

44-5 **Esempio:** Con 1:14 sul cronometro del quarto quarto, B1 commette un fallo su A1 in atto di tiro da 2 punti. La palla non entra nel canestro. L'arbitro assegna erroneamente ad A1 2 punti e 1 tiro libero supplementare. L'errore viene rilevato

(a) prima che la gara venga ripresa dopo il tiro libero.

(b) la prima volta che il gioco viene fermato dopo la ripresa del gioco a seguito del tiro libero con 0:59 sul cronometro di gara del quarto quarto.

(c) durante l'intervallo di gara tra il quarto quarto e il primo tempo supplementare.

(d) con 3:59 sul cronometro nel tempo supplementare.

Interpretazione:

In (a) e (b), l'errore è correggibile.

In (c) e (d), l'opportunità di correggere l'errore è scaduta. L'errore non è più correggibile e sarà ignorato.

44-6 **Precisazione:** Se l'errore consiste nell'assegnazione errata da parte dell'arbitro di un tiro(i) libero(i) non dovuto e l'errore viene rilevato entro i limiti di tempo previsti dal regolamento, l'errore deve essere corretto come segue:

Il tiro(i) libero(i) effettuato(i) a causa dell'errore sarà(anno) annullato(i) e la gara riprenderà come segue:

- Se il cronometro non è ancora partito dopo l'errore, la palla sarà assegnata per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa alla squadra i cui tiri liberi sono stati annullati.
- Se il cronometro è già partito dopo l'errore, la gara riprenderà dal punto più vicino a quello in cui è stato interrotto per correggere l'errore.

44-7 **Esempio:** Con 3:37 sul cronometro di gara del secondo quarto, B1 commette un fallo su A1. Questo è il quarto fallo della squadra B nel quarto. L'arbitro assegna erroneamente ad A1 2 tiri liberi. L'errore viene rilevato

(a) dopo che la palla è a disposizione di A1 per il primo tiro libero.

(b) dopo che A1 ha completato entrambi i tiri liberi, ma prima che il cronometro di gara parta dopo il secondo tiro libero.

(c) con 4:48 sul cronometro di gara del quarto quarto.

Interpretazione:

In tutti i casi, l'errore è correggibile. I tiri liberi, siano essi realizzati o sbagliati, saranno annullati.

In (a) e (b), la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A sulla linea di tiro libero estesa, di fronte al tavolo degli ufficiali di campo, con 14 secondi sul cronometro.

In (c), dopo la correzione dell'errore, la gara riprenderà dal punto più vicino a quello in cui è stato interrotto per correggere l'errore.

44-8 **Esempio:** Se l'errore consiste nel fatto che l'arbitro ha erroneamente omesso di assegnare un tiro libero dovuto, e l'errore viene rilevato entro i limiti di tempo previsti dalle regole, l'errore deve essere corretto come segue:

- Se non c'è stato alcun cambiamento nel possesso di palla dopo che si è verificato l'errore, la gara riprenderà dopo la correzione dell'errore come dopo qualsiasi ultimo tiro libero.
- Se la stessa squadra segna un canestro dopo che il possesso di palla è stato erroneamente assegnato per una rimessa, l'errore sarà ignorato.
- Se il cronometro di gara è già partito e c'è stato un cambio di possesso dopo la correzione dell'errore, la gara riprenderà dal punto più vicino a quello in cui è stato interrotto per correggere l'errore.

44-9 **Esempio:** B1 commette un fallo su A1 nel secondo quarto. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. Alla squadra A viene assegnata erroneamente una rimessa. Subito dopo A2 palleggia

(a) nella sua zona d'attacco

(b) nella sua zona d'attacco quando B2 tocca la palla fuori campo

(c) e segna

quando viene rilevato l'errore di non assegnare ad A1 2 tiri liberi.

Interpretazione:

In (a) e (b), l'errore è correggibile. A1 deve effettuare 2 tiri liberi e la gara continuerà dopo il secondo tiro libero come dopo qualsiasi ultimo tiro libero.

In (c), la squadra A ha segnato dopo l'errore. L'errore non è più correggibile e sarà ignorato.

44-10 **Esempio:** B1 commette un fallo su A1 nel secondo quarto. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. Alla squadra A viene erroneamente assegnata una rimessa. A2 segna un canestro dopo l'assegnazione errata della rimessa. L'errore viene rilevato

(a) quando la palla è a disposizione di B1 per la rimessa da fondo campo dopo il canestro di A2.

(b) quando gli arbitri, dopo altri 3 minuti, fermano il gioco.

(c) durante l'intervallo di metà gara.

(d) con 2:54 sul cronometro di gara del quarto quarto.

Interpretazione:

In tutti i casi, non si terrà conto dell'errore in quanto la squadra A ha segnato un canestro dopo che le era stata erroneamente assegnata una rimessa.

44-11 **Precisazione:** B1 commette un fallo su A1 in atto di tiro nel secondo quarto. Dopodiché, l'allenatore della squadra B viene sanzionato con un fallo tecnico. Alla squadra A vengono erroneamente assegnati solo 2 tiri liberi per il fallo di B1. A1 tenta 2 tiri liberi, il secondo tiro libero va a segno.

L'errore viene rilevato

(a) quando la palla è a disposizione di B1 per la rimessa da fondo campo dopo il secondo tiro libero di A1.

(b) quando gli arbitri, dopo altri 3 minuti, fermano il gioco.

(c) durante l'intervallo di metà gara.

(d) con 1:54 sul cronometro di gara del quarto quarto.

Interpretazione:

In (a), (b) e (c), l'errore è correggibile.

A1 deve effettuare il tiro libero senza giocatori a rimbalzo. Il gioco deve essere ripreso dal punto più vicino a quello in cui è stato interrotto per correggere l'errore.

In (d), l'opportunità di correggere l'errore è scaduta. L'errore non è più correggibile e sarà ignorato.

44-12 **Esempio:** B1 commette un fallo sul palleggiatore A1 nel terzo quarto. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. A1 ottiene 2 tiri liberi. Dopo il primo tiro libero sbagliato, B1 recupera la palla e la gara, erroneamente, continua. L'errore viene rilevato

(a) mentre B2 palleggia in campo.

(b) con 2:54 sul cronometro di gara del quarto quarto.

(c) con 0:39 sul cronometro di gara del quarto quarto.

(d) con 4:32 sul cronometro di gara nel tempo supplementare.

Interpretazione:

In (a) e (b), l'errore è correggibile. A1 deve effettuare il secondo tiro libero dovuto. Se A1 è sulla panchina della squadra e autorizzato a giocare, deve rientrare in campo per effettuare il tiro libero. Se A1 è un giocatore escluso, allontanato dalla gara, o espulso, l'allenatore della squadra A indicherà il tiratore del tiro libero.

Il tiro libero deve essere effettuato senza giocatori a rimbalzo, La gara riprenderà dal punto più vicino a quello in cui è stato interrotto per correggere l'errore.

Nei casi (c) e (d), l'opportunità di correggere l'errore è terminata. L'errore non è più correggibile e sarà ignorato.

44-13 **Precisazione:** Se l'errore consiste nel permettere al giocatore sbagliato di effettuare un tiro libero, il tiro libero, sia esso realizzato o sbagliato, sarà annullato. Se il gioco non è ancora ripreso, la palla sarà assegnata agli avversari per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa di fronte al tavolo degli ufficiali di campo.

Se il gioco è stato ripreso, esso deve essere interrotto per correggere l'errore. Dopo la correzione dell'errore, il gioco deve essere ripreso dal punto più vicino a quello in cui è stato interrotto.

Se gli arbitri, prima che la palla abbia lasciato le mani del tiratore per il primo tiro libero, rilevano che un giocatore sbagliato ha l'intenzione di effettuare il/i tiro(i) libero(i) successivo(i), il giocatore sbagliato sarà immediatamente sostituito dal giocatore corretto che deve effettuare il/i tiro(i) libero(i) senza alcuna penalità.

44-14 **Esempio:** B1 commette fallo sul palleggiatore A1 quando suona il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del terzo quarto. Questo è il sesto fallo della squadra B, nel quarto. Gli arbitri decidono che il fallo di B1 è stato commesso con 0.3 secondi sul cronometro di gara. Ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi. Al posto di A1, è A2 che effettua 2 tiri liberi. L'errore è scoperto dopo che la palla lascia le mani di A2, per il primo tiro libero.

Interpretazione: I 2 tiri liberi di A2 saranno annullati. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea di tiro libero estesa nella propria zona di difesa, dal lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, con 0.3 secondi sul cronometro di gara..

44-15 **Esempio:** Con 3 secondi sul cronometro di gara, nel terzo quarto, B1 commette fallo sul tiratore A1. Ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi. Invece di A1, è A2 che effettua i 2 tiri liberi e il terzo quarto termina. L'errore viene rilevato

(a) durante l'intervallo di gara tra il terzo e il quarto quarto.

(b) dopo che la palla è diventata viva nel quarto quarto, con più di 2:00 sul cronometro di gara del quarto quarto.

(c) con 2:00 minuiti o meno sul cronometro di gara del quarto quarto.

Interpretazione:

In (a) e (b), l'errore è correggibile. I 2 tiri liberi di A2 saranno annullati.

In (a), il quarto quarto inizierà con una rimessa per possesso alternato, dalla linea centrale estesa.

In (b) la gara riprenderà dal punto più vicino a quello in cui è stato interrotto per correggere l'errore.

In (c), l'opportunità di correggere l'errore è terminata. L'errore non è più correggibile e sarà ignorato. La gara deve continuare.

44-16 **Precisazione:** Se l'errore consiste nel fatto che l'arbitro ha incaricato il giocatore sbagliato ad effettuare uno o più tiri liberi, il/i tiro(i) libero(i), sia realizzato(i) che sbagliato(i), sarà(anno) annullato(i) e il giocatore corretto effettuerà il/i tiro(i) libero(i) sostitutivo(i).

Il gioco continuerà come dopo l'ultimo tiro libero, a meno che il gioco non sia continuato e sia stato interrotto per la correzione dell'errore, nel qual caso la gara riprenderà dal punto in cui è stata interrotta per la correzione dell'errore.

44-17 **Esempio:** B1 commette un fallo sul palleggiatore A1 quando il segnale del cronometro di gara suona per la fine del terzo quarto. quarto. Questo è il sesto fallo della squadra B nel quarto. Gli arbitri decidono che il fallo di B1 è avvenuto con 0.3 secondi sul cronometro. Ad A1 vengono assegnati 2 tiri liberi. Al posto di A1, gli arbitri gli arbitri incaricano A2 ad effettuare i 2 tiri liberi. L'errore viene rilevato dopo che la palla ha lasciato le mani di A2 per il primo tiro libero.

Interpretazione: Il tiro libero di A2 viene annullato. A1 deve effettuare 2 tiri liberi. La gara riprenderà come dopo qualsiasi ultimo tiro libero.

44-18 **Esempio:** B1 commette un fallo su A1 in atto di tiro. Ad A1 vengono assegnati 2 tiri liberi. Al posto di A1, l'arbitro incarica A2 ad effettuare 2 tiri liberi. Durante il secondo tiro libero, la palla tocca l'anello, A3 prende il rimbalzo e segna 2 punti. L'errore viene rilevato prima che la palla sia a disposizione della squadra B per la rimessa da dietro la propria linea di fondo.

Interpretazione: I 2 tiri liberi tentati da A2, realizzati o sbagliati, vengono annullati. Il canestro di A3 rimane valido. A1 effettuerà 2 tiri liberi senza giocatori a rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a quello in cui il gioco è stato interrotto per correggere l'errore, in questo caso da dietro la propria linea di fondo.

44-19 **Precisazione:** Se l'errore consiste nel fatto che l'arbitro ha assegnato o annullato per errore dei punti e l'errore viene rilevato entro i limiti di tempo previsti dal regolamento, l'errore deve essere corretto sul referto di gara come segue:

- I punti saranno annullati o assegnati a seconda dei casi.
- Se un tiro libero è stato assegnato per errore, il tiro libero effettuato, se realizzato, sarà annullato in seguito alla correzione dell'errore.
- Se un tiro libero non è stato, per errore, assegnato, i tiri liberi devono essere effettuati dal giocatore che ne ha diritto a tali tiri liberi a seguito della correzione dell'errore.

44-20 **Esempio:** Con 0:57 sul cronometro di gara del quarto quarto, A1 ha rilasciato la palla per un tiro a canestro quando A2 commette un fallo lontano dalla palla. La palla entra legalmente nel canestro ma gli arbitri, per errore, annullano il canestro. L'errore viene rilevato

(a) con 0:43 secondi sul cronometro di gara del quarto quarto, quando il gioco viene fermato dagli arbitri per la prima volta in seguito all'errore.

(b) dopo che la palla è viva dopo che il gioco è stato fermato con 0:43 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto.

Interpretazione:

In (a), l'errore è correggibile. Il referto di gara dovrà essere corretto aggiungendo 2 punti alla squadra A. La gara riprenderà dal punto in cui è stata interrotta per correggere l'errore.

In (b), l'opportunità di correggere l'errore è terminata. L'errore non è più correggibile e sarà ignorato.

44-21 **Esempio:** Con 3:32 sul cronometro di gara del secondo quarto, B1 commette un fallo su A1 in atto di tiro da 2 punti. La palla non entra nel canestro. L'arbitro assegna per errore ad A1 2 punti e 1 tiro libero supplementare. L'errore viene rilevato quando il gioco viene fermato con

(a) 5:21 sul cronometro di gara del terzo quarto.

(b) 1:02 nel quarto quarto o in qualsiasi momento del tempo supplementare.

Interpretazione: L'errore di aver assegnato per errore un canestro da 2 punti nel secondo quarto è correggibile in qualsiasi momento prima che siano indicati 2:00 minuti o meno sul cronometro di gara del quarto quarto.

In (a), l'errore è correggibile. Il segnapunti, dopo aver consultato il primo arbitro, deve annullare il canestro assegnato per errore. A1 deve effettuare 1 tiro libero indipendentemente dal fatto che il primo tiro libero del secondo quarto sia stato realizzato o sbagliato.

A1 deve entrare in campo per effettuare 1 tiro libero, a meno che A1 non sia diventato un giocatore escluso, allontanato dalla gara o espulso.

Se A1 è diventato un giocatore escluso o espulso, qualsiasi giocatore della squadra A o sostituto indicato dall'allenatore della squadra A effettuerà il tiro libero.

La gara riprenderà dal punto in cui è stata interrotta per correggere l'errore.

In (b), l'opportunità di correggere l'errore è terminata. L'errore non è più correggibile e sarà ignorato.

44-22 **Precisazione:** Se l'errore consiste nella segnalazione da parte dell'arbitro di un fallo del giocatore, dell'allenatore o della squadra sbagliati e l'errore viene rilevato entro i termini previsti dal regolamento, l'errore deve essere corretto come segue:

Il referto di gara sarà corretto e ogni giocatore o allenatore inavvertitamente escluso o espulso o allontanato dalla gara a causa del fallo segnalato per errore sarà reintegrato, e qualsiasi giocatore o allenatore che risulteranno esclusi, allontanati dalla gara o espulsi in seguito alla correzione dell'errore saranno esclusi, espulsi o allontanati dalla gara.

Non sarà applicata alcuna penalità.

44-23 **Esempio:** Con 5:47 sul cronometro di gara del primo quarto, B1 commette un fallo su A1. L'arbitro segnala un fallo di B2. L'errore viene riconosciuto

(a) durante l'intervallo di metà gara.

(b) quando il gioco viene fermato con 2:21 sul cronometro di gara del quarto quarto.

(c) quando il gioco viene fermato a 2:00 sul cronometro di gara del quarto quarto o in qualsiasi momento dei tempi supplementari.

Interpretazione: L'errore di segnalare il fallo al giocatore sbagliato è correggibile in qualsiasi momento prima che 2:00 minuti o meno siano indicati sul cronometro di gara del quarto quarto.

In (a) e (b), l'errore è correggibile. Il segnapunti, dopo aver consultato il primo arbitro, deve correggere il referto di gara eliminando il fallo assegnato per errore a B2 e aggiungendo correttamente un fallo a B1.

Se B2 era stato escluso per errore, B2 deve essere reintegrato. Se B1 avrebbe dovuto essere escluso prima, B1 sarà ora escluso. Non sarà applicata alcuna penalità aggiuntiva.

In (c), l'opportunità di correggere l'errore è terminata. L'errore non è più correggibile e sarà ignorato.

44-24 **Precisazione:** Se un errore del segnapunti, inclusa la mancata registrazione o

- registrazione errata del punteggio
- registrazione errata di un fallo al giocatore, all'allenatore o alla squadra sbagliati o
- registrazione di una sospensione alla squadra sbagliata

viene rilevato entro i limiti di tempo previsti dal regolamento, il referto di gara sarà corretto. Ogni giocatore o allenatore inavvertitamente escluso o espulso o allontanato dalla gara a causa del fallo riportato per errore sarà reintegrato, e qualsiasi giocatore o allenatore che risulteranno esclusi, allontanati dalla gara o espulsi in seguito alla correzione dell'errore saranno esclusi, espulsi o allontanati dalla gara.

44-25 **Esempio:** Con 3:45 sul cronometro di gara del quarto quarto, la squadra A richiede una seconda sospensione nella seconda metà gara. Il segnapunti registra per errore la sospensione come la seconda sospensione della squadra B nel secondo tempo. La palla va fuori campo e gli arbitri fermano il gioco

(a) con 2:02 sul cronometro del quarto quarto e alla squadra B viene assegnato una sospensione.

(b) con 1:45 sul cronometro del quarto quarto e alla squadra B viene concesso una sospensione.

Alla squadra B viene detto che questo è la terza sospensione del secondo tempo; quindi, la squadra B non ha più sospensioni a disposizione. L'allenatore della squadra B insiste che si è verificato un errore. Il segnapunti consulta il primo arbitro e l'errore viene rilevato.

Interpretazione:

In (a), l'errore è correggibile. Il segnapunti, dopo aver consultato il primo arbitro, correggerà il referto eliminando la sospensione registrata alla squadra B e registrando la sospensione alla squadra A.

In (b), l'errore di registrazione della sospensione alla squadra sbagliata non è più correggibile in quanto l'errore deve essere rilevato prima che 2:00 minuti o meno siano indicati sul cronometro di gara del quarto quarto.

Se la sospensione è iniziata, la squadra B sta utilizzando l'ultima sospensione a cui ha diritto nella seconda metà della gara. Se la sospensione non è iniziata, l'allenatore della squadra B può ritirare la richiesta di sospensione.

44-26 **Esempio:** Con 3:34 sul cronometro di gara del primo quarto, l'allenatore della squadra A viene sanzionato con un fallo tecnico. Il segnapunti registra per errore il fallo tecnico a carico dell'allenatore della squadra B. L'errore viene rilevato

(a) durante l'intervallo di metà gara.

(b) quando il gioco viene fermato con 3:31 sul cronometro di gara nel quarto quarto.

(c) quando il gioco viene fermato con 1:02 sul cronometro di gara nel quarto quarto o in qualsiasi momento dei tempi supplementari.

Interpretazione: L'errore di registrazione di un fallo tecnico alla squadra sbagliata è correggibile prima che siano indicati 2:00 minuti o meno sul cronometro di gara del quarto quarto.

Nei casi (a) e (b), l'errore è correggibile. Il segnapunti, dopo aver consultato il primo arbitro, correggerà il referto eliminando il fallo tecnico registrato all'allenatore della squadra B e registrandolo correttamente a carico dell'allenatore della squadra A. Non sarà applicata alcuna penalità.

In (c), l'opportunità di correggere l'errore è terminata. L'errore non è più correggibile e sarà ignorato.

La gara riprenderà dal punto in cui è stata interrotta per correggere l'errore.

44-27 **Precisazione:** Se l'errore riguarda errori del cronometro di gara, compresi i malfunzionamenti o errori nell'avvio e nell'arresto corretto del cronometro di gara o nell'impostazione del tempo corretto sul cronometro di gara, l'errore deve essere corretto come segue:

Se l'errore viene rilevato entro i limiti di tempo previsti dal regolamento, il cronometro di gara deve essere corretto, aggiungendo o sottraendo il tempo necessario per correggere l'errore.

44-28 **Esempio:** Con 2:44 sul cronometro di gara nel primo quarto, il cronometro viene fermato per una violazione di fuori campo. Dopo la rimessa con 24 secondi sul cronometro, a causa di un malfunzionamento il display del cronometro di gara non è visibile. Gli arbitri fermano il gioco con 15 secondi sul cronometro dei 24".

Interpretazione: L'errore dell'errato funzionamento del cronometro è correggibile. Il gioco deve essere ripreso dal punto in cui è stato interrotto con 2:35 sul cronometro di gara, con 15 secondi sul cronometro dei 24".

44-29 **Esempio:** Con 2:43 sul cronometro di gara del primo quarto, il cronometro di gara viene fermato per una violazione di fuori campo. Prima della rimessa, il display visibile del cronometro di gara scompare. Il cronometrista resetta il sistema. Quando il sistema torna a funzionare, il cronometro di gara viene impostato per errore a 1:43. L'errore viene rilevato

(a) quando il gioco viene fermato con 0:27 sul cronometro di gara nel primo quarto.

(b) durante l'intervallo di metà gara.

(c) durante l'intervallo tra il terzo e il quarto quarto.

(d) quando il gioco viene interrotto con 2:21 sul cronometro di gara nel quarto quarto.

(e) quando il gioco viene interrotto con 1:15 sul cronometro di gara nel quarto quarto o in qualsiasi momento del(i) tempo(i) supplementare(i).

Interpretazione: in (a), (b), (c) e (d), l'errore di impostazione errata del cronometro di gara di gioco è correggibile.

In (a), 1 minuto sarà aggiunto al cronometro di gara. La gara riprenderà dal punto in cui è stata interrotta, con 1:27 sul cronometro di gara.

In (b) dopo l'intervallo di metà gara, le squadre giocheranno 1 minuto nella stessa direzione della prima metà gara, con falli di squadra e sospensioni che continueranno dal momento in cui la gara è stata interrotta per l'intervallo di metà gara. Il 1:00 inizierà con una rimessa per possesso alternato per la squadra che ha diritto al possesso alternato. Dopo l'1:00 di gioco, il terzo quarto inizierà con una rimessa per possesso alternato per la squadra che ha diritto al successivo possesso alternato.

In (c), il quarto periodo avrà la durata di 11 minuti.

In (d), 1 minuto deve essere aggiunto al cronometro di gara. La gara riprenderà dal punto in cui è stata interrotta, con 3:21 sul cronometro di gara.

In (e), l'opportunità di correggere l'errore è terminata. L'errore non è più correggibile.

44-30 **Precisazione:** per essere correggibile, l'errore di categoria 2 deve essere rilevato dagli arbitri, dal commissario, se presente, o dagli ufficiali di campo e corretto

- quando la palla è viva immediatamente in seguito all'errore e gli arbitri interrompono la gara per correggerlo, oppure
- quando per la prima volta gli arbitri interrompono il gioco per qualsiasi motivo, la squadra in controllo di palla al momento dell'errore rimane la squadra in controllo, o la squadra con diritto al possesso della palla, quando il gioco viene interrotto.

Il cronometro dei 24"sarà rettificato con il tempo corretto.

Gli errori del cronometro dei 24"non sono più correggibili dopo

- un cambio di possesso di una palla viva dopo l'errore.
- la squadra in controllo di palla segna un canestro valido.
- la palla diventa morta per il suono della sirena di fine gara.

44-31 **Esempio:** con 20 secondi sul cronometro dei 24", A1 palleggia nella zona d'attacco quando il cronometro dei 24" viene improvvisamente resettato a 24 secondi. L'errore viene rilevato 4 secondi più tardi

(a) quando gli arbitri interrompono la gara.

(b) quando il gioco viene interrotto a causa di un tocco di B3 che manda la palla fuori dal campo.

Interpretazione: in entrambi i casi, alla squadra A sarà assegnata una rimessa dal punto più vicino a dove il gioco è stato interrotto. Il cronometro dei 24" sarà impostato a 16 secondi.

44-32 **Esempio:** alla squadra A viene assegnata una rimessa nella zona d'attacco. Il cronometro dei 24" dovrebbe essere impostato a 14 secondi ma, per errore, viene impostato a 24 secondi. A1 riceve la palla e palleggia nella zona d'attacco per 10 secondi. L'errore viene rilevato

(a) quando gli arbitri interrompono la gara.

(b) quando il gioco viene interrotto a causa di un tocco di B3 che manda la palla fuori dal campo.

Interpretazione: in entrambi i casi, alla squadra A sarà assegnata una rimessa dal punto più vicino a dove il gioco è stato interrotto. Il cronometro dei 24" sarà impostato a 4 secondi.

44-33 **Esempio:** alla squadra A viene assegnata una rimessa nella zona d'attacco. Il cronometro dei 24" dovrebbe essere impostato a 24 secondi ma, per errore, viene impostato a 14 secondi. A1 riceve la palla e palleggia nella zona d'attacco. L'errore viene rilevato 8 secondi più tardi

(a) quando gli arbitri interrompono la gara.

(b) quando il gioco viene interrotto a causa di un tocco di B1 che manda la palla fuori dal campo.

Interpretazione: in entrambi i casi, alla squadra A sarà assegnata una rimessa dal punto più vicino a dove il gioco è stato interrotto. Il cronometro dei 24" sarà impostato a 16 secondi.

44-34 **Esempio:** alla squadra A viene assegnata una rimessa nella zona di difesa. Il cronometro dei 24" dovrebbe essere impostato a 24 secondi ma, per errore, viene impostato a 14 secondi. A1 riceve la palla sul campo, palleggia nella zona d'attacco ed effettua un tiro a canestro. Il segnale acustico del cronometro dei 24" suona mentre la palla è in aria. La palla

(a) non tocca l'anello e viene presa da A2 a rimbalzo. Gli arbitri interrompono la gara per una violazione di 24 secondi.

(b) non tocca l'anello e viene presa da B2 a rimbalzo. Gli arbitri interrompono la gara per una violazione di 24 secondi.

Gli ufficiali di campo rilevano l'errore di errata impostazione del cronometro dei 24".

Interpretazione:

In entrambi i casi la violazione di 24" sarà ignorata.

In (a), alla squadra A verrà assegnata una rimessa dal punto più vicino a dove il gioco è stato interrotto, con 10 secondi sul cronometro dei 24".

In (b), poiché la squadra B ha ottenuto il nuovo possesso di palla, alla squadra B verrà assegnata una rimessa dal punto più vicino a dove il gioco è stato interrotto, con 24 secondi sul cronometro dei 24".

44-35 **Esempio:** alla squadra A viene assegnata una rimessa nella zona di difesa. Il cronometro dei 24" dovrebbe essere impostato a 24 secondi ma, per errore, viene impostato a 14 secondi. A1 riceve la palla sul campo, palleggia nella zona d'attacco ed effettua un tiro a canestro.

(a) Il tiro di A1 non viene realizzato, dopodiché B2 ottiene il controllo della palla e inizia a palleggiare.

(b) Il tiro di A1 viene realizzato.

Gli arbitri rilevano l'errore e interrompono il gioco per correggere il cronometro dei 24".

Interpretazione: in entrambi i casi, l'errore non è più correggibile, perché dopo l'errore

(a) vi è stato un cambio di possesso di palla.

(b) la stessa squadra ha segnato un canestro.

Appendice B Il referto di gara - Falli da espulsione

B-1 Esempi di falli da espulsione di persone diverse:

		Per aver lasciato l'area della panchina della squadra e non aver assistito o tentato di assistere gli arbitri	Per il coinvolgimento attivo nella rissa

1. Se è espulso solo l'**allenatore**

Allenatore	D_2	F	F
1°Assistente all.			
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso			

Allenatore	D_2	F	F
1°Assistente all.			
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso			

2. Se è espulso solo il **primo assistente allenatore**

Allenatore	B_2		
1°Assistente all.	D	F	F
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso			

Allenatore	B_2		
1°Assistente all.	D_2	F	F
Sanzione: 4 tiri liberi + possesso			

3. Se è espulso sia l'**allenatore** sia il **primo assistente allenatore**

Allenatore	D_2	F	F
1°Assistente all.	D	F	F
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso			

Allenatore	D_2	F	F
1°Assistente all.	D_2	F	F
Sanzione: 4 tiri liberi + possesso			

4. Se è espulso un **sostituto**

Allenatore	B_2		
1°Assistente all.			
Giocatore n.7	P_2	P_2	D	F	F
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso					

Allenatore	B_2		
1°Assistente all.			
Giocatore n.7	P_2	P_2	D_2	F	F
Sanzione: 4 tiri liberi + possesso					

5. Se sono espulsi due **sostituti** e un **giocatore escluso**

Allenatore	B_2		
1°Assistente all.			

Giocatore n.7	P_2	P_2	D	F	F	
Giocatore n.10	P_2	T_1	P	P	D	F
Giocatore n.11	P_3	T_1	P	P	P	DF
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso						

Allenatore	B_2		
1°Assistente all.			

Giocatore n.7	P_2	P_2	D_2	F	F	
Giocatore n.10	P_2	T_1	P	P	D_2	F
Giocatore n.11	P_3	T_1	P	P	P	D_2F
Sanzione: 8 tiri liberi + possesso						

6. Se è espulso un **componente al seguito della squadra**

Allenatore	B_2	(B)	
1°Assistente all.			
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso			

Allenatore	B_2	(B_2)	
1°Assistente all.			
Sanzione: 4 tiri liberi + possesso			

7. Se sono espulsi **due componenti al seguito della squadra**

Allenatore	B_2	(B)	(B)
1°Assistente all.			
Sanzione: 2 tiri liberi + possesso			

Allenatore	B_2	(B_2)	(B_2)
1°Assistente all.			
Sanzione: 6 tiri liberi + possesso			

B-2 Esempi di falli tecnici contro l'allenatore per il comportamento antisportivo personale o per qualsiasi altro motivo, combinati con l'espulsione di un componente al seguito della squadra per aver lasciato la panchina della squadra durante una rissa:

1. Nel primo quarto c'è una situazione di rissa con l'espulsione di un **componente al seguito della squadra**.

   Nel terzo quarto, viene fischiato un fallo tecnico contro l'**allenatore** per il personale comportamento antisportivo.

Allenatore	B_2	(B)	C_1
1°Assistente all.			
Sanzione: 1 tiro libero			

L'allenatore **non deve essere espulso**

2. Nel primo quarto c'è una situazione di rissa con l'espulsione di un **componente al seguito della squadra**.

   Nel terzo quarto, viene fischiato un fallo tecnico contro l'**allenatore** per qualsiasi altro motivo.

Allenatore	B_2	(B)	B_1
1°Assistente all.			
Sanzione: 1 tiro libero			

L'allenatore **non deve essere espulso**

3. Nel primo quarto c'è una situazione di rissa con l'espulsione di un **componente al seguito della squadra**. Nel terzo quarto, viene fischiato un fallo tecnico contro l'**allenatore** per il personale comportamento antisportivo. Nel quarto quarto, viene fischiato un altro fallo tecnico contro l'**allenatore** per il personale comportamento antisportivo.

Allenatore	B_2	(B)	C_1	C_1	GD
1°Assistente all.					
Sanzione: 1 tiro libero					

L'allenatore **deve essere allontanato dalla gara per 2 falli "C"**

4. Nel primo quarto c'è una situazione di rissa con l'espulsione di un **componente al seguito della squadra**. Nel terzo quarto, viene fischiato un fallo tecnico contro l'**allenatore** per qualsiasi altro motivo. Nel quarto quarto, viene fischiato un altro fallo tecnico contro l'**allenatore** per qualsiasi altro motivo.

Allenatore	B_2	(B)	B_1	B_1	GD
1°Assistente all.					
Sanzione: 1 tiro libero					

L'allenatore **deve essere allontanato dalla gara per 3 falli "B"**

B-3 Esempi di falli commessi da un giocatore-allenatore come giocatore e come allenatore:

1. Un giocatore-allenatore ha commesso 4 falli come giocatore e 1 fallo tecnico come allenatore.

Giocatore 22 (CAP)	P	P_2	P_1	P_2	B

Allenatore (CAP)	B_1		
1°Assistente all.			
Sanzione: 1 tiro libero			

Il giocatore-allenatore è un giocatore escluso.

2. Un giocatore-allenatore ha commesso 1 fallo tecnico come giocatore e 1 fallo tecnico come allenatore.

Giocatore 22 (CAP)	P	T_1	P_2	C	GD

Allenatore (CAP)	C_1		
1°Assistente all.			
Sanzione: 1 tiro libero			

Il giocatore-allenatore viene allontanato dalla gara.

Appendice F Instant Replay System (IRS)

F.1 Definizione

F-1.1 **Precisazione:** Il primo arbitro, prima della gara, deve approvare l'attrezzatura IRS e informare entrambi gli allenatori della sua disponibilità. Solo l'attrezzatura approvata dal primo arbitro può essere utilizzata per la verifica IRS.

F-1.2 **Esempio:** A1 effettua un tiro e realizza il canestro quando suona il segnale acustico del cronometro per la fine della gara. Non è disponibile una attrezzatura IRS approvata. L'accompagnatore della squadra B dichiara di aver registrato la gara con la videocamera della squadra, da una posizione elevata, e presenta il materiale video agli arbitri, per la verifica.

Interpretazione: La richiesta dell'accompagnatore della squadra B, di utilizzare il video della squadra per una verifica, sarà respinta**.**

F.2 Principi generali

F-2.1 **Precisazione:** In caso di verifica dell'Instant Replay System (IRS) alla fine di un quarto o di un tempo supplementare, gli arbitri devono far rimanere entrambe le squadre sul terreno di gioco. L'intervallo di gara tra i quarti o prima dei tempi supplementari inizierà solo dopo la comunicazione della decisione finale da parte dell'arbitro.

F-2.2 **Esempio:** A1 effettua un tiro da 3 punti e realizza il canestro. Approssimativamente nello stesso momento, suona il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del quarto. Gli arbitri sono incerti se il tiro è stato effettuato durante il tempo di gioco e decidono di utilizzare l'IRS. Le squadre si spostano verso le loro panchine.

Interpretazione: Gli arbitri devono far rimanere entrambe le squadre sul terreno di gioco. L'intervallo di gara inizierà dopo che l'arbitro avrà comunicato la decisione finale.

F-2.3 **Precisazione:** La verifica IRS deve essere avviata dagli arbitri alla prima opportunità, successiva alla situazione da esaminare. Questa opportunità si concretizza quando il cronometro di gara è fermo e la palla è morta. Tuttavia, se dopo un canestro realizzato gli arbitri non interrompono il gioco, la verifica sarà effettuata alla prima opportunità, quando gli arbitri interromperanno il gioco senza mettere una delle due squadre in condizione di svantaggio.

F-2.4 **Esempio:** A1 effettua un tiro da 3 punti e realizza il canestro. Il gioco riprende con una rimessa immediata di B1 e con un contropiede della squadra B. Gli arbitri sono incerti se la palla, per il tiro di A1, è stata rilasciata dall'area di tiro da 3 punti e decidono di utilizzare l'IRS.

Interpretazione: La prima opportunità per interrompere il gioco accade quando la palla diventa morta dopo il canestro. Può succedere che durante la gara non ci sia, per gli arbitri, abbastanza tempo per procedere con la verifica. In questo caso, gli arbitri fermeranno il gioco, senza porre la squadra B in condizione di svantaggio, non appena sarà terminato il contropiede o quando il gioco sarà interrotto, la prima volta, dopo il canestro.

F-2.5 **Precisazione:** Dopo la fine della verifica IRS e la comunicazione della decisione finale dell'arbitro, una richiesta di sospensione o di sostituzione può essere annullata.

F-2.6 **Esempio:** A1 effettua un tiro e realizza il canestro. L'allenatore della squadra B richiede una sospensione. Gli arbitri sono incerti se la palla, per il tiro di A1, è stata rilasciata dall'area di tiro da 3 punti e decidono di utilizzare l'IRS. Durante la verifica, l'allenatore della squadra B desidera annullare la richiesta di sospensione.

Interpretazione: La richiesta di sospensione della squadra B non sarà amministrata fino a quando l'arbitro non comunicherà la decisione finale sulla verifica IRS. Durante la verifica, la richiesta di sospensione può essere ritirata in qualsiasi momento, fino a dopo che l'arbitro non abbia comunicato la decisione finale sull'IRS e sia pronto ad amministrare la sospensione.

F-2.7 **Esempio:** B1 è sanzionato con un fallo antisportivo. L'allenatore della squadra B richiede una sospensione. Gli arbitri sono incerti se il fallo di B1 è un fallo antisportivo. B6 richiede di sostituire B1. Durante la verifica IRS, B6 ritorna in panchina.

Interpretazione: La richiesta di sostituzione di B6 e la richiesta di sospensione dell'allenatore della squadra B non saranno amministrate fino a quando l'arbitro non comunicherà la decisione finale sulla verifica IRS. Durante la verifica, la richiesta di sostituzione può essere ritirata in qualsiasi momento, fino a dopo che l'arbitro non abbia comunicato la decisione finale sull'IRS e sia pronto ad amministrare la sospensione.

F-3.1 **Fine del quarto e di ogni tempo supplementare**

F-3.1.1 **Esempio:** A1 effettua un tiro su azione e realizza il canestro quando suona il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del quarto. Gli arbitri sono incerti se il tiro di A1 è stato effettuato prima della fine del tempo di gioco.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, alla fine del quarto, se il tiro realizzato da A1 è stato effettuato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del quarto.

Se la verifica dimostra che la palla è stata rilasciata prima della fine del tempo di gioco, per il quarto, il primo arbitro confermerà la realizzazione del canestro di A1.

Se la verifica dimostra che la palla è stata rilasciata dopo la fine del tempo di gioco, per il quarto, il canestro di A1 sarà annullato.

F-3.1.2 **Esempio:** La squadra B è in vantaggio di 2 punti. B1 commette fallo su A1 quando suona il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del primo tempo supplementare. Questo è il quinto fallo della squadra B, nel quarto quarto. Gli arbitri sono incerti se il fallo di B1 è stato commesso prima della fine del primo tempo supplementare.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, alla fine di ogni tempo supplementare, se il fallo di B1 è stato commesso prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del primo tempo supplementare.

Se la verifica dimostra che il fallo di B1 è stato commesso prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara, A1 effettuerà 2 tiri liberi. La gara riprenderà come dopo un ultimo tiro libero, con il tempo rimanente, al momento del fallo, sul cronometro di gara.

Se la verifica dimostra che il fallo di B1 è stato commesso dopo il suono del segnale acustico del cronometro di gara, il fallo di B1 sarà ignorato. Qualsiasi azione antisportiva sarà soltanto segnalata all'ente organizzatore della competizione.

F-3.1.3 **Esempio:** A1, mentre effettua un tiro da 2 punti, subisce fallo da B1 quando suona il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del secondo tempo supplementare; il canestro non è realizzato.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, alla fine del secondo tempo supplementare, se il fallo di B1 è stato commesso prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del secondo tempo supplementare.

Se la verifica dimostra che il fallo di B1 è stato commesso prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara, A1 effettuerà 2 tiri liberi. La gara riprenderà come dopo un ultimo tiro libero, con il tempo rimanente sul cronometro di gara.

Se la verifica dimostra che il fallo di B1 è stato commesso dopo il suono del segnale acustico del cronometro di gara, il fallo di B1 sarà ignorato a meno che non risponda ai criteri di un fallo antisportivo o di un fallo da espulsione e ci sia, a seguire, un terzo tempo supplementare.

F-3.1.4 **Esempio:** A1 effettua un tiro da 3 punti e realizza il canestro quando suona il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del quarto. Gli arbitri sono incerti se A1, sul tiro, ha toccato la linea perimetrale.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, alla fine del quarto, se il tiro a canestro realizzato da A1 è stato effettuato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del quarto. In caso affermativo, la verifica può, inoltre, essere utilizzata per decidere se è stata commessa una violazione di fuori campo, ed eventualmente quanto tempo dovrà essere indicato sul cronometro di gara.

F-3.1.5 **Esempio:** A1 effettua un tiro da 2 punti e realizza il canestro quando suona il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del quarto. Gli arbitri sono incerti se la squadra A ha commesso una violazione di 24 secondi.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, alla fine del quarto, se il tiro a canestro realizzato da A1 è stato effettuato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del quarto. Se necessario, la verifica può, inoltre, essere utilizzata per decidere se la squadra A ha commesso una violazione di 24 secondi.

Se la verifica dimostra che il tiro realizzato da A1 è stato effettuato 0.4 secondi prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del quarto e, inoltre, che la palla era ancora tra le mani di A1 quando, 0.2 secondi prima di effettuare il tiro, suona il segnale acustico del cronometro dei 24", il canestro di A1 non è valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a quello in cui è stata commessa la violazione di 24 secondi. La squadra B avrà 0.6 secondi sul cronometro di gara. Il cronometro dei 24" sarà spento.

F-3.1.6 **Esempio:** A1 effettua un tiro e realizza il canestro quando suona il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del secondo quarto. Gli arbitri sono incerti se il tiro realizzato di A1 è stato rilasciato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del quarto e se è così, se la squadra A ha commesso una violazione di 8 secondi.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, alla fine del quarto, se il tiro a canestro realizzato da A1 è stato effettuato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del quarto. La verifica può, inoltre, essere utilizzata per decidere se la squadra A ha commesso una violazione di 8 secondi.

Se la verifica dimostra che il tiro realizzato da A1 è stato effettuato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara, per la fine del quarto e, inoltre, che prima del tiro realizzato da A1, la squadra A ha commesso una violazione di 8 secondi, quando il cronometro di gara indicava 3,4 secondi, il canestro di A1 non è valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, in zona di attacco, dal punto più vicino a quello in cui è stata commessa la violazione di 8 secondi. La squadra B avrà 3,4 secondi sul cronometro di gara. Il cronometro dei 24" sarà spento.

Se la verifica dimostra che la squadra A non ha commesso violazione di 8 secondi, il canestro di A1 è valido. Il secondo quarto è terminato. Il secondo tempo inizierà con una rimessa per possesso alternato, dalla linea centrale estesa.

F-3.1.7 **Esempio:** Con 2.5 secondi sul cronometro di gara, A1 effettua un tiro a canestro. La palla tocca l'anello, B1 prende il rimbalzo e inizia a palleggiare. In questo momento, suona il segnale acustico del cronometro per la fine della gara. Gli arbitri sono incerti se B1, dopo il rimbalzo, quando la palla ritorna sul terreno di gioco, è nel fuori campo.

Interpretazione: La verifica IRS non può essere utilizzata per decidere se un giocatore, che non ha tirato, è nel fuori campo.

F-3.2 **Il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare.**

F-3.2.1 **Esempio:** Con 1:41 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 effettua un tiro e realizza il canestro quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24". Gli arbitri sono incerti se la palla è stata rilasciata prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24" e:

(a) dopo il canestro, prima che la palla è diventata viva per la rimessa della squadra B.

(b) dopo che la palla è diventata viva per la rimessa della squadra B, quando gli arbitri per la prima volta dopo il canestro interrompono il gioco per un qualsiasi motivo.

(c) dopo che la palla è diventata viva a seguito della prima interruzione del gioco da parte degli arbitri.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto, se il tiro a canestro realizzato da A1 è stato effettuato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24".

Gli arbitri, appena la palla entra nel canestro e il cronometro di gara è fermo, sono autorizzati a interrompere il gioco immediatamente per verificare se il tiro a canestro realizzato è stato effettuato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24". La verifica può avvenire al più tardi fino a che la palla non diventi viva, per la prima volta, dopo che gli arbitri hanno interrotto il gioco.

In (a) gli arbitri devono interrompere il gioco immediatamente e procedere con la verifica prima della ripresa del gioco.

In (b) gli arbitri, appena interromperanno il gioco, per un qualsiasi motivo, dopo che si è verificata la situazione, procederanno con la verifica.

In (c) il limite di tempo per avvalersi della verifica è terminato appena la palla è diventata viva, dopo che gli arbitri hanno interrotto il gioco, per la prima volta. Rimane valida la decisione iniziale.

In (a) o (b) se la verifica dimostra che la palla è ancora nelle mani di A1, quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24", si è verificata una violazione di 24 secondi. Il canestro di A1 non è valido.

In (a) la gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea di tiro libero estesa.

In (b) la gara riprenderà con una rimessa per la squadra che aveva il controllo di palla, o aveva diritto alla palla, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla, o con tiri liberi se applicabili.

In (a) o (b) se la verifica dimostra che la palla, sul tiro a canestro di A1, ha lasciato le mani prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24", il segnale acustico del cronometro dei 24" sarà ignorato. Il canestro di A1 è valido.

In (a) la gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, da dietro la linea di fondo campo, come dopo un qualsiasi tiro a canestro realizzato.

In (b) la gara riprenderà con una rimessa per la squadra che aveva il controllo di palla, o aveva diritto alla palla, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla, o con tiri liberi se applicabili.

F-3.2.2 **Esempio:** Con 1:39 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 è in atto di tiro quando, lontano dalla situazione di tiro, è stato commesso un fallo. Il fallo personale viene fischiato contro:

(a) B2, per aver commesso fallo su A2. Questo è il terzo fallo di squadra nel quarto.

(b) B2, per aver commesso fallo su A2. Questo è il quinto fallo di squadra nel quarto.

(c) A2, per aver commesso fallo su B2.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto, se:

(i) l'atto di tiro era iniziato quando è stato fischiato il fallo sull'avversario del tiratore; oppure

(ii) la palla era ancora tra le mani del tiratore quando è stato fischiato il fallo sul compagno del tiratore.

In (a) se la verifica dimostra che A1 non era in atto di tiro, la palla è diventata morta quando è stato commesso il fallo di B2 e il canestro, se realizzato, non è valido. Se la verifica dimostra che A1 era in atto di tiro, il canestro, se realizzato, è valido. In entrambi i casi, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo di B2.

In (b) se la verifica dimostra che A1 non era in atto di tiro, la palla è diventata morta quando è stato commesso il fallo di B2 e il canestro, se realizzato, non è valido. Se la verifica dimostra che A1 era in atto di tiro, il canestro, se realizzato, è valido. In entrambi i casi, A2 effettuerà 2 tiri liberi a seguito del fallo di B2. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

In (c) se la verifica dimostra che la palla aveva lasciato le mani del tiratore, il canestro, se realizzato, è valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo di A2. Se la verifica dimostra che la palla era ancora tra le mani del tiratore, la palla è diventata morta quando è stato commesso il fallo di A2 e il canestro, se realizzato, non è valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea di tiro libero estesa.

F-3.2.3 **Esempio:** Con 1:37 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, suona il segnale acustico del cronometro dei 24". Approssimativamente nello stesso momento, A1 realizza un canestro su azione, dalla zona di attacco, e A2 commette fallo su B2, lontano dalla palla, in zona di attacco della squadra A. Questo è il terzo fallo della squadra A, nel quarto quarto. Gli arbitri sono incerti se, quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24" e quando A2 commette fallo, la palla è ancora tra le mani di A1.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto, se la palla, quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24" e quando è commesso il fallo lontano dalla situazione di tiro, è ancora tra le mani del tiratore.

(a) Se la verifica dimostra che, sul tiro a canestro di A1, la palla ha lasciato le mani prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24" e prima che fosse commesso il fallo di A2, il canestro, il fallo di A2 sarà addebitato e il canestro di A1 sarà valido. Il segnale acustico del cronometro dei 24" sarà ignorato.

(b) Se la verifica dimostra che il fallo di A2 è stato commesso prima che la palla lasciasse le mani di A1 e prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24", il fallo di A2 sarà addebitato e il canestro di A1 non è valido. Il segnale acustico del cronometro dei 24" sarà ignorato.

(c) Se la verifica dimostra che il segnale acustico del cronometro dei 24" è suonato prima che la palla lasciasse le mani di A1 e prima che A2 commettesse il fallo, si è verificata una violazione di 24 secondi della squadra A e il fallo di A2 sarà ignorato. Il canestro di A1 non sarà valido.

In (a) la gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo di A2.

In (b) e (c) la gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, in zona di difesa, dalla linea di tiro libero estesa.

F-3.2.4 **Esempio:** Con 1:34 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, suona il segnale acustico del cronometro dei 24". Approssimativamente nello stesso momento, A1 realizza un canestro su azione, dalla zona di attacco, e B2 commette fallo su A2, lontano dalla palla, in zona di attacco della squadra A. Questo è il terzo fallo della squadra B, nel quarto quarto. Gli arbitri sono incerti se, quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24" e quando B2 commette fallo, la palla è ancora tra le mani di A1.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto, se la palla, quando suona il segnale acustico del cronometro dei 24" e quando è commesso il fallo lontano dalla situazione di tiro, è ancora tra le mani del tiratore.

Se la verifica dimostra che il fallo di B2 è stato commesso prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24" e che il fallo di B2 è stato commesso mentre A1 era in atto di tiro, il fallo di B2 sarà addebitato e il canestro di A1 sarà valido. Il segnale acustico del cronometro dei 24" sarà ignorato. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, in zona di attacco, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo di B2. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

F-3.2.4 Se la verifica dimostra che il segnale acustico del cronometro dei 24" è suonato prima che la palla abbia lasciato le mani di A1 e prima del fallo di B2, si è verificata una violazione di 24 secondi da parte della squadra A. Il fallo di B2 sarà ignorato e il canestro di A1 non sarà valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, nella sua zona di difesa, dalla linea di tiro libero estesa.

F-3.2.5 **Esempio:** Con 1:39 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1, in atto di tiro, subisce fallo da B1. Approssimativamente nello stesso momento, lontano dalla situazione di tiro, B2 commette fallo su A2.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno, nel quarto quarto, se l'atto di tiro era iniziato quando è stato commesso il fallo di B1 e quando è stato commesso il fallo di B2, lontano dalla situazione di tiro.

Se la verifica dimostra che il fallo di B1 è stato commesso prima rispetto a quello di B2 e che quando B2 ha commesso il fallo, A1 non era in atto di tiro, la palla è diventata morta quando B1 ha commesso il fallo e il canestro, se realizzato, non è valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo di B1. Il fallo di B2, poiché è stato commesso dopo che la palla era morta, sarà ignorato, a meno che risponda ai criteri di un fallo antisportivo o di un fallo da espulsione.

Se la verifica dimostra che il fallo di B1 è stato commesso prima rispetto a quello di B2 e che quando B1 ha commesso il fallo, A1 era in atto di tiro, il canestro, se realizzato, è valido. A1 effettuerà 1 tiro libero. Se il canestro non è stato realizzato, A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi. La gara riprenderà come dopo un ultimo tiro libero. Il fallo di B2, poiché è stato commesso dopo che la palla era morta, sarà ignorato, a meno che risponda ai criteri di un fallo antisportivo o di un fallo da espulsione.

Se la verifica dimostra che il fallo di B2 è stato commesso prima rispetto a quello di B1 e che quando B1 ha commesso il fallo, A1 era in atto di tiro, il canestro, se realizzato, è valido. Se il fallo di B2 è il terzo fallo della squadra B, nel quarto, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo di B2. Se il fallo di B2 è il quinto fallo della squadra B, nel quarto, A2 effettuerà 2 tiri liberi. La gara riprenderà come dopo un ultimo tiro libero. Il fallo di B1, poiché è stato commesso dopo che la palla era morta, sarà ignorato, a meno che risponda ai criteri di un fallo antisportivo o di un fallo da espulsione.

F-3.2.6 **Esempio:** Con 7.5 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, e poco prima che A1, in zona di attacco, rilasci la palla su una rimessa, B1 è sanzionato con un fallo tecnico. Approssimativamente nello stesso momento, B2 è sanzionato per un fallo antisportivo su A2, da un altro arbitro. Gli arbitri sono incerti sull'ordine in cui sono stati commessi i falli.

Interpretazione: La verifica IRS non può essere utilizzata per decidere l'ordine in cui sono stati commessi i falli. Entrambi i falli restano validi. La sanzione per il fallo tecnico sarà amministrata per prima. Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. A2 effettuerà, quindi, 2 tiri liberi. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea della rimessa in zona di attacco.

F-3.2.7 **Precisazione:** La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno, nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, se una violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione o sul canestro è stata fischiata correttamente. Se la verifica dimostra che la violazione è stata fischiata erroneamente, la gara riprenderà come segue:

se la palla è legalmente entrata nel canestro, il canestro è valido e la nuova squadra in attacco avrà diritto a una rimessa da dietro la sua linea di fondo campo.

se un giocatore di una delle due squadre ha ottenuto un immediato e chiaro controllo di palla, quella squadra ha diritto a una rimessa, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla al momento del fischio.

se nessuna delle due squadre ha ottenuto un immediato e chiaro controllo di palla, si verifica una situazione di salto a due.

Il controllo di palla immediato e chiaro si verifica quando, dopo il fischio, un giocatore ottiene direttamente il possesso della palla sul terreno di gioco.

Il controllo di palla immediato e chiaro deve essere la prima azione dopo il fischio. Qualsiasi contatto illegale per ottenere il possesso della palla oppure la palla che tocca o è toccata da più giocatori non determina un controllo di palla immediato e chiaro.

Quando la palla esce nel fuori campo senza che un giocatore di una delle due squadre sia entrato in possesso della palla, si considera che gli avversari della squadra che provoca l'uscita della palla nel fuori campo abbiano acquisito un controllo immediato e chiaro della palla.

F-3.2.8 **Esempio:** Con 1:33 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, è fischiata una violazione di interferenza contro B1. Gli arbitri sono incerti se la palla è già in parabola discendente verso il canestro. La palla non entra nel canestro.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto, se la violazione di interferenza è fischiata correttamente.

Se la verifica dimostra che la palla è in parabola discendente verso il canestro, la violazione di interferenza rimarrà valida.

Se la verifica dimostra che la palla non è in parabola discendente verso il canestro, la decisione sull'interferenza sarà annullata. Poiché la palla non è entrata nel canestro,

la squadra che ottiene il controllo di palla immediato e chiaro avrà diritto a una rimessa, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla al momento del fischio.

se nessuna delle due squadre ottiene il controllo di palla immediato e chiaro, si verifica una situazione di salto a due.

Se la rimessa è assegnata alla squadra A, il cronometro dei 24" indicherà il tempo rimanente al momento del fischio.

Se la rimessa è assegnata alla squadra B, in zona di difesa, il cronometro dei 24" indicherà 24 secondi. Se la rimessa è assegnata alla squadra B, in zona di attacco, il cronometro dei 24" indicherà 14 secondi.

F-3.2.9 **Esempio:** Con 1:27 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, è fischiata una violazione di interferenza contro B1. La palla entra nel canestro.

Interpretazione: Poiché la palla è entrata nel canestro, non è necessario verificare il fischio sulla violazione di interferenza. Il canestro è valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, da dietro la sua linea di fondo campo, con 24 secondi sul cronometro dei 24".

F-3.2.10 **Esempio:** Con 1:23 sul cronometro di gara, nel quarto tempo, è fischiata una violazione di interferenza contro B1 o A1. Dopo il fischio, è fischiata una violazione di interferenza contro:

(a) B2.

(b) A2.

La palla entra nel canestro.

Interpretazione: La verifica IRS dimostra che la violazione di interferenza di B1 o A1 non è stata commessa. Inoltre, la verifica dimostra che la violazione di interferenza di B2 o A2 è stata commessa. La sanzione per la violazione di interferenza deve essere amministrata.

Se fischiata contro:

(a) B2, il canestro è valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, da dietro la sua linea di fondo campo, con 24 secondi sul cronometro dei 24".

(b) A2, il canestro non è valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea di tiro libero estesa, con 24 secondi sul cronometro dei 24".

F-3.2.11 **Esempio:** Con 1:19 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, è fischiata una violazione di interferenza contro:

(a) B1.

(b) A1.

La palla non entra nel canestro né tocca l'anello e una delle due squadre ottiene un controllo di palla immediato e chiaro.

Interpretazione: La verifica IRS dimostra che la violazione di interferenza non è stata commessa. In entrambi i casi, la squadra che ha ottenuto il controllo di palla immediato e chiaro avrà diritto a una rimessa, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla al momento del fischio.

Se la rimessa è assegnata alla squadra A, questa avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24". Se alla squadra B, questa avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

F-3.2.12 **Esempio:** Con 1:15 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, è fischiata una violazione di interferenza contro:

(a) B1.

(b) A1.

La palla non entra nel canestro ma tocca l'anello e una delle due squadre ottiene un controllo di palla immediato e chiaro.

F-3.2.12 **Interpretazione:** La verifica IRS dimostra che la violazione di interferenza non è stata commessa. In entrambi i casi, la squadra che ha ottenuto il controllo di palla immediato e chiaro avrà diritto a una rimessa dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla al momento del fischio.

Se la rimessa è assegnata alla squadra A, questa avrà 14 secondi sul cronometro dei 24". Se alla squadra B, questa avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

F-3.2.13 **Esempio:** Con 1:11 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, è fischiata una violazione di interferenza contro:

(a) B1.

(b) A1.

La palla non entra nel canestro e va direttamente nel fuori campo senza che nessuna delle due squadre ottenga un controllo di palla immediato e chiaro, sul terreno di gioco.

Interpretazione: La verifica IRS dimostra che la violazione di interferenza non è stata commessa. In entrambi i casi, alla squadra che non ha provocato l'uscita della palla nel fuori campo sarà assegnata una rimessa.

Se la rimessa è assegnata alla squadra A, questa avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24". Se alla squadra B, questa avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

F-3.2.14 **Esempio:** Con 1:07 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, è fischiata una violazione di interferenza contro:

(a) B1.

(b) A1.

La palla non entra nel canestro o non tocca l'anello. Dopo il fischio, la palla è toccata da A2, poi da B2 e B3 e infine A4 la prende.

Interpretazione: La verifica IRS dimostra che la violazione di interferenza non è stata commessa. In entrambi i casi, nessuna delle due squadre ha ottenuto un controllo di palla immediato e chiaro. Si è verificata una situazione di salto a due.

Se la rimessa è assegnata alla squadra A, questa avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

Se la rimessa è assegnata alla squadra B, in zona di difesa, questa avrà 24 secondi sul cronometro dei 24". Se la rimessa è assegnata alla squadra B, in zona di attacco, questa avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

F-3.2.15 **Esempio:** Con 1:03 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, è fischiata una violazione di interferenza contro:

(a) B1.

(b) A1.

La palla non entra nel canestro o non tocca l'anello. Durante il rimbalzo viene fischiato un fallo su B2 o A2, prima di un controllo di palla immediato e chiaro.

Interpretazione: La verifica IRS dimostra che la violazione di interferenza non è stata commessa. In entrambi i casi, il fallo su B2 o A2 deve essere sanzionato.

F-3.2.16 **Esempio:** Con 1:03 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, è fischiata una violazione di interferenza contro:

(a) B1.

(b) A1.

La palla non entra nel canestro o non tocca l'anello. Durante il rimbalzo viene fischiato un fallo su B2 o A2 prima di un controllo di palla immediato e chiaro.

Interpretazione: La verifica IRS dimostra che la violazione di interferenza è stata commessa. In entrambi i casi, il fallo su B2 o A2 sarà ignorato perché è stato commesso dopo che la palla era morta, a meno che sia stato fischiato come fallo antisportivo o come fallo da espulsione.

In (a) il canestro è valido. La gara riprenderà con una rimessa, per la squadra B, da dietro la linea di fondo campo, come dopo un qualsiasi canestro realizzato.

In (b) il canestro non è valido. La gara riprenderà con una rimessa, per la squadra B, dal punto più vicino a quello in cui è stata commessa la violazione di A1, tranne che da dietro il tabellone.

F-3.2.17 **Esempio:** Con 38 secondi sul cronometro di gara**,** nel quarto quarto, A1 effettua un tiro a canestro su azione. La palla tocca il tabellone**,** al di sopra del livello dell'anello, ed è poi toccata da B1. L'arbitro decide che il tocco di B1 è legale e quindi non fischia la violazione di interferenza.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata solo se gli arbitri fischiano la violazione di interferenza.

F-3.2.18 **Esempio:** Con 36 secondi sul cronometro di gara**,** nel quarto quarto, B1 commette fallo sul tiratore A1. La palla tocca il tabellone**,** al di sopra del livello dell'anello, ed è poi toccata da B2. L'arbitro non fischia la violazione di interferenza. Gli arbitri sono incerti se B2 ha toccato la palla illegalmente.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata solo se gli arbitri fischiano la violazione di interferenza.

F-3.2.19 **Esempio:** Con 28 secondi sul cronometro di gara**,** nel quarto quarto, A1**,** in atto di tiro da 2 punti, subisce fallo da B1. B2 tocca la palla mentre è in volo verso il canestro. L'arbitro fischia la violazione di interferenza. La palla non entra nel canestro. Gli arbitri sono incerti se B2 ha toccato la palla illegalmente.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto, se la violazione di interferenza di B2 è fischiata correttamente.

Se la verifica dimostra che B2 tocca la palla in parabola discendente, la violazione di interferenza rimarrà valida. Ad A1 saranno assegnati 2 punti. A1 effettuerà un ulteriore 1 tiro libero. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

Se la verifica dimostra che B2 tocca la palla in parabola ascendente, la decisione sulla violazione di interferenza sarà annullata. A1 effettuerà 2 tiri liberi. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

F-3.2.20 **Esempio:** Con 1:37 sul cronometro di gara**,** nel quarto quarto, la palla va nel fuori campo. Alla squadra A è assegnata una rimessa. Alla squadra A viene concessa una sospensione. Gli arbitri sono incerti sul giocatore che ha provocato l'uscita della palla nel fuori campo.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per identificare, quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto, il giocatore che ha provocato l'uscita della palla nel fuori campo. Il periodo di sospensione di 1 minuto non inizierà fino alla fine della verifica e della comunicazione arbitrale sulla decisione finale.

F-3.2.21 **Esempio:** Con 5:53 sul cronometro di gara**,** nel primo quarto, la palla rotola sul terreno di gioco, vicino alla linea laterale, quando A1 e B1 cercano di ottenerne il controllo. La palla va nel fuori campo. Alla squadra A è assegnata una rimessa. Gli arbitri sono incerti sul giocatore che ha provocato l'uscita della palla nel fuori campo.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per identificare il giocatore che ha provocato l'uscita della palla nel fuori campo, soltanto quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto.

F-3.2.22 **Esempio:** Con 1:45 sul cronometro di gara**,** nel tempo supplementare, A1, vicino alla linea laterale, passa la palla ad A2. Durante il passaggio, B1 devia la palla nel fuori campo. Gli arbitri sono incerti se A1, quando passa la palla ad A2, è già nel fuori campo.

Interpretazione: La verifica IRS non può essere utilizzata per decidere se un giocatore non in atto di tiro era fuori campo.

F-3.3 **In qualsiasi momento della gara.**

F-3.3.1 **Esempio:** B1 commette fallo su A1, in atto di tiro. La palla entra nel canestro. Gli arbitri sono incerti se

(a) A1, quando B1 ha commesso il fallo, aveva iniziato l'atto di tiro.

(b) il fallo di B1 è stato commesso prima che A1 sia tornato con entrambi i piedi a terra.

Interpretazione: La verifica IRS non può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se il fallo di B1 contro A1 è stato commesso su un giocatore in atto di tiro.

F-3.3.2 **Esempio:** Con 3:47 sul cronometro di gara, nel secondo quarto, A1 effettua un tiro da 3 punti e realizza il canestro. Gli arbitri sono incerti se la palla è stata rilasciata da un punto dell'area di tiro da 2 o 3 punti

(a) prima che la palla diventi viva per una rimessa della squadra B dopo il canestro.

(b) dopo che la palla è diventata viva per una rimessa della squadra B dopo il canestro, quando una rimessa immediata non consente agli arbitri di reagire in tempo per la verifica IRS.

(c) dopo che la palla è diventata viva per una rimessa della squadra B e il gioco viene fermato per una richiesta di sospensione della squadra B.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se il canestro realizzato da A1 vale 2 o 3 punti. La verifica deve essere effettuata alla prima opportunità, quando il cronometro di gara è fermo e la palla è morta. Tuttavia, gli arbitri sono autorizzati a interrompere il gioco**,** immediatamente**,** per la verifica. L'arbitro dovrà, in

(a) interrompere il gioco e procedere con la verifica prima che la palla diventi viva.

(b) interrompere il gioco e procedere con la verifica senza creare svantaggio a nessuna delle due squadre. La verifica deve avvenire dopo il canestro quando gli arbitri hanno interrotto il gioco per la prima volta per una qualsiasi ragione e prima che la palla diventi nuovamente viva. Ciò è valido anche negli ultimi 2 minuti del quarto quarto o di ogni tempo supplementare.

(c) procedere con la verifica prima dell'amministrazione della sospensione. Dopo la comunicazione della decisione finale, la sospensione potrà iniziare, a meno che l'allenatore non rinunci alla richiesta di sospensione.

In tutti i casi, dopo la comunicazione della decisione finale, e in (c) dopo la sospensione, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, da dietro la sua linea di fondo, come dopo un qualsiasi canestro realizzato.

F-3.3.4 **Esempio:** Con 3:44 sul cronometro di gara, nel secondo quarto, A1 effettua un tiro da 3 punti e realizza il canestro. Dopo il canestro e dopo che la palla è diventata viva per la rimessa della squadra B, quando B2, in atto di tiro, subisce fallo da A2, gli arbitri sono incerti se la palla è stata rilasciata da un punto dell'area di tiro da 2 o 3 punti.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se il canestro realizzato da A1 vale 2 o 3 punti. La verifica deve essere effettuata alla prima opportunità, quando il cronometro di gara è fermo e la palla è morta. Tuttavia, gli arbitri sono autorizzati a interrompere, immediatamente, il gioco per la verifica.

Gli arbitri devono procedere con la verifica quando interrompono il gioco per il fallo di A2, perché il gioco è interrotto, per la prima volta, dopo il canestro. Dopo la comunicazione della decisione finale, la gara riprenderà con il(i) tiro(i) libero(i) di B2.

F-3.3.4 **Esempio:** Con 3:43 sul cronometro di gara, nel secondo quarto, A1 effettua un tiro da 3 punti e realizza il canestro. Dopo il canestro e dopo che la palla è diventata viva per la rimessa della squadra B, quando B2, in atto di tiro, subisce fallo da A2 e dopo che la palla è ridiventata viva per il primo o unico tiro libero di B2, gli arbitri sono incerti se la palla è stata rilasciata da un punto dell'area di tiro da 2 o 3 punti.

Interpretazione: Il limite di tempo per procedere con la verifica IRS termina quando la palla diventa viva per il primo o unico tiro libero di B2. La decisione presa inizialmente rimarrà valida.

F-3.3.5 **Esempio:** B1 commette fallo sul tiratore A1. La palla non entra nel canestro. Ad A1 sono assegnati 3 tiri liberi. Gli arbitri sono incerti se la palla, per il tiro di A1, è stata rilasciata dall'area di tiro da 3 punti.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se a un giocatore che subisce fallo mentre tira ha canestro devono essere assegnati 2 o 3 tiri liberi. La verifica deve essere effettuata prima che la palla diventi viva per il primo tiro libero.

F-3.3.6 **Esempio:** Con 40 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1, incaricato della rimessa, ha la palla tra le mani o a disposizione, quando un fallo antisportivo viene fischiato a B2, sul terreno di gioco. Gli arbitri ritengono che il fallo risponda ai criteri di un fallo antisportivo e fischiano il fallo di B2 come fallo antisportivo. Gli arbitri sono incerti se il contatto di B2 rientra nei criteri del fallo antisportivo.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se il fallo antisportivo di B2 deve essere declassato a fallo personale.

Se la verifica dimostra che il fallo risponde ai criteri di un fallo antisportivo, il fallo di B2 rimarrà antisportivo.

Se la verifica dimostra che il fallo non risponde ai criteri di un fallo antisportivo, il fallo di B2 sarà declassato a fallo personale. Questo è un fallo sulla rimessa.

F-3.3.7 **Esempio:** B1 è sanzionato con un fallo antisportivo per aver colpito, con il gomito, A1. Gli arbitri sono incerti se B1 ha colpito, con un gomito, A1.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se un fallo personale, un fallo antisportivo o un fallo da espulsione deve essere valutato come fallo tecnico.

Se la verifica dimostra che, oscillando un gomito, non è avvenuto alcun contatto di B1 su A1, il fallo di B1 sarà sanzionato come fallo tecnico.

F-3.3.8 **Esempio:** B1 è sanzionato con un fallo personale. Gli arbitri sono incerti se il fallo deve essere elevato a fallo antisportivo o se non è avvenuto alcun contatto.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se un fallo personale deve essere elevato a fallo antisportivo. Tuttavia, se la verifica dimostra che non è avvenuto alcun contatto, il fallo personale non può essere annullato.

F-3.3.9 **Esempio:** A1 palleggia verso il canestro, in una azione di contropiede senza alcun difensore tra A1 e il canestro avversario. B1 usa il braccio per raggiungere la palla e provoca un contatto laterale su A1. B1 è sanzionato con un fallo antisportivo. Gli arbitri sono incerti se il fallo di B1 è stato correttamente fischiato come fallo antisportivo.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se un fallo antisportivo deve essere declassato a fallo personale o elevato a fallo da espulsione. Tuttavia, se la che verifica dimostra che A1 è responsabile del contatto, per aver colpito B1 col braccio, il fallo antisportivo del difensore B1 può essere declassato a fallo personale ma non può essere cancellato o sostituito con un fallo di sfondamento di A1.

F-3.3.10 **Esempio:** B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Gli arbitri sono incerti se il fallo di B1 deve essere elevato a fallo antisportivo.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se un fallo personale deve essere elevato a fallo antisportivo. Tuttavia, se la verifica dimostra che A1 è responsabile del contatto su B1, il fallo del difensore B1 non può essere cancellato o sostituito con un fallo di sfondamento di A1.

F-3.3.11 **Esempio:** Il palleggiatore A1 commette violazione di passi, seguita da un fallo antisportivo di B1 su A1. Gli arbitri sono incerti se il fallo di B1 è stato correttamente fischiato come fallo antisportivo.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se un fallo antisportivo deve essere declassato a fallo personale o elevato a fallo da espulsione.

Se la verifica dimostra che il fallo di B1 è un fallo antisportivo, il fallo rimarrà antisportivo.

Se la verifica dimostra che il fallo di B1 è un fallo personale, il fallo sarà ignorato perché è stato commesso dopo la violazione di passi.

F-3.3.12 **Esempio:** A1, mentre effettua un tiro da 2 punti, subisce fallo da B1 seguito da un fallo antisportivo di B2 su A1, quando è ancora in atto di tiro. La palla non entra nel canestro. Gli arbitri sono incerti se il fallo di B2 è stato correttamente fischiato come fallo antisportivo.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se un fallo antisportivo deve essere declassato a fallo personale o elevato a fallo da espulsione.

Se la verifica dimostra che il fallo di B2 è un fallo antisportivo, il fallo rimarrà antisportivo. A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, per il fallo personale di B1. A1 effettuerà altri 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, per il fallo antisportivo di B2. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea della rimessa in zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

Se la verifica dimostra che il fallo di B2 è un fallo personale, il fallo sarà ignorato perché commesso dopo il primo fallo. A1 effettuerà 2 tiri liberi per il fallo personale di B1. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero

F-3.3.13 **Esempio:** Nel terzo quarto, B1 è sanzionato per un fallo antisportivo su A2. Nel quarto quarto, A1, mentre effettua un tiro a canestro, subisce fallo da B1; il canestro è realizzato. Gli arbitri sono incerti se il fallo di B1 deve essere elevato a fallo antisportivo. Durante la verifica IRS, B1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Se la verifica dimostra che il fallo di B1 su A1 è un fallo antisportivo, B1 sarà automaticamente allontanato dalla gara, per il secondo fallo antisportivo. Il fallo tecnico di B1 sarà ignorato e non sarà addebitato, né a B1 né all'allenatore della squadra B. A1 effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo, per il fallo antisportivo di B1. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dalla linea della rimessa in zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi sul cronometro dei 24".

Se la verifica dimostra che il fallo di B1 su A1 è un fallo personale, il canestro di A1 è valido. B1 sarà automaticamente allontanato dalla gara perché è stato sanzionato con 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo. Qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Poi, A1 effettuerà 1 tiro libero. La gara riprenderà come dopo un ultimo tiro libero.

F-3.3.14 **Precisazione:** In qualsiasi momento della gara, la verifica IRS può essere utilizzata, dopo un malfunzionamento del cronometro di gara o dei 24 secondi, per determinare quanto tempo deve apparire sul cronometro di gara o dei 24 secondi.

Per determinare il tempo corretto che deve apparire sul cronometro dei 24 secondi, gli arbitri devono considerare se la palla tocca o manca l'anello su un tiro a canestro e se è stato stabilito un nuovo controllo della palla prima che il gioco fosse interrotto.

F-3.3.15 **Esempio:** Con 57.8 secondi sul cronometro di gara nel secondo quarto e 0.7 secondi sul cronometro dei 24", A1 effettua un tiro da 3 punti. Il tiro non viene realizzato, dopodiché

(a) A2 ottiene un nuovo controllo della palla vicino al canestro.

(b) B1 devia la palla fuori campo.

(c) A2 ottiene un nuovo controllo della palla vicino al canestro e immediatamente dopo B1 devia la palla fuori dal campo.

Gli arbitri si accorgono che il cronometro dei 24" è spento.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, quanto tempo deve essere visibile sul cronometro dei 24", in caso di malfunzionamento del cronometro stesso.

In (a) gli arbitri devono fermare immediatamente il gioco.

In tutti i casi, se la verifica dimostra che la palla non ha toccato l'anello e gli arbitri decidono che il periodo dei 24 secondi è scaduto prima che il gioco sia stato interrotto, si è verificata una violazione di 24". La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B da dietro la propria linea di fondo con 24 secondi sul cronometro dei 24".

In tutti i casi, se la verifica dimostra che la palla ha toccato l'anello, non si è verificata una violazione del cronometro dei 24".

La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A da dietro la linea di fondo campo nella propria zona d'attacco con 14 secondi sul cronometro dei 24".

F-3.3.16 **Esempio:** Con 57.8 secondi sul cronometro di gara nel secondo quarto e 0.7 secondi sul cronometro dei 24", A1 effettua un tiro da 3 punti. Il tiro non viene realizzato, dopodiché

(a) B1 ottiene un nuovo controllo della palla vicino al canestro.

(b) B1 ottiene un nuovo controllo della palla vicino al canestro e immediatamente dopo manda la palla fuori campo.

Gli arbitri si accorgono che il cronometro dei 24" è spento.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, quanto tempo deve essere visibile sul cronometro dei 24", in caso di malfunzionamento del cronometro stesso.

In (a) gli arbitri devono fermare immediatamente il gioco.

In entrambi i casi, se la verifica dimostra che la palla non ha toccato l'anello e gli arbitri decidono che il periodo dei 24 secondi è scaduto prima che il gioco sia stato interrotto, si è verificata una violazione di 24". La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B da dietro la propria linea di fondo con 24 secondi sul cronometro dei 24".

In (a) se la verifica dimostra che la palla ha toccato l'anello, la violazione di 24" non si è verificata. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B da dietro la propria linea di fondo campo con 24 secondi sul cronometro dei 24".

In (b) se la verifica dimostra che la palla ha toccato l'anello, la violazione di 24" non si è verificata. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A da dietro la linea di fondo campo nella propria zona d'attacco con 14 secondi sul cronometro dei 24".

F-3.3.17 **Esempio:** Con 7 secondi sul cronometro dei 24", il tiro a canestro di A1 non tocca l'anello. A2 prende la palla e l'operatore resetta per errore il cronometro dei 24" a 14 secondi. Dopo alcuni palleggi e passaggi, sempre con la squadra A in controllo della palla, A3 segna un canestro. A questo punto, l'errore viene rilevato e gli arbitri interrompono il gioco.

Interpretazione:

Se la revisione dimostra che il periodo di 24 secondi era scaduto prima che A3 segnasse il canestro, si è verificata una violazione di 24 secondi e il canestro A3 non sarà valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di tiro libero estesa, con 24 secondi sul cronometro dei 24".

Se la revisione dimostra che il periodo di 24 secondi non era scaduto prima che A3 segnasse il canestro, non si è verificata una violazione di 24 secondi e il canestro A3 sarà valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B da dietro la propria linea di fondo, con 24 secondi sul cronometro dei 24".

F-3.3.18 **Esempio:** Con 42.2 secondi sul cronometro di gara, nel secondo quarto, A1 palleggia verso la zona di attacco. In questo momento, gli arbitri si accorgono che il cronometro di gara e il cronometro dei 24" hanno il display spento.

Interpretazione: Il gioco deve essere interrotto immediatamente. La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, quanto tempo deve essere indicato su entrambi i cronometri. Dopo la verifica, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando il gioco è stato interrotto. La squadra A avrà il tempo rimanente sul cronometro di gara e sul cronometro dei 24".

F-3.3.19 **Esempio:** A2 effettua il secondo tiro libero. La palla entra nel canestro. In questo momento, gli arbitri sono incerti se A2 è il corretto tiratore dei tiri liberi.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per identificare, in qualsiasi momento della gara, il corretto tiratore del tiro libero, prima che la palla diventi viva a seguito della prima palla morta dopo che il cronometro di gara è stato avviato a seguito dell'errore.

Se la verifica identifica un tiratore errato, si è manifestato un errore correggibile per aver consentito ad un giocatore errato di effettuare il(i) tiro(i) libero(i). I tiri liberi di A2, indipendentemente dal fatto che siano stati o meno realizzati, saranno annullati. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dalla linea di tiro libero estesa in zona di difesa. La squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24".

F-3.3.20 **Esempio:** A1 e B1 iniziano a darsi pugni, l'un l'altro, seguiti da altri giocatori e persone autorizzate a sedersi sulle panchine delle squadre, che entrano sul terreno di gioco, tutti coinvolti in una rissa. Dopo alcuni minuti, gli arbitri hanno ristabilito l'ordine sul terreno di gioco.

Interpretazione: Dopo che è stato ristabilito l'ordine, gli arbitri possono utilizzare l'IRS per identificare, in qualsiasi momento della gara, il coinvolgimento degli altri giocatori e di tutte le persone autorizzate a sedersi sulle panchine delle squadre, durante qualsiasi atto di violenza. Dopo aver raccolto prove chiare ed evidenti sulla rissa, il primo arbitro comunicherà la decisione finale al tavolo degli ufficiali di campo e ad entrambi gli allenatori.

F-3.3.21 **Esempio:** Due avversari iniziano a insultarsi e a spingersi leggermente l'uno verso l'altro. Gli arbitri interrompono il gioco. Dopo che è stato ristabilito l'ordine sul terreno di gioco, gli arbitri sono incerti sui giocatori e le persone coinvolti.

Interpretazione: Dopo che è stato ristabilito l'ordine, gli arbitri possono utilizzare l'IRS per identificare, in qualsiasi momento della gara, il coinvolgimento dei giocatori e delle persone autorizzate a sedersi sulle panchine delle squadre durante qualsiasi atto di violenza. Dopo aver raccolto prove chiare ed evidenti sulla rissa, il primo arbitro comunicherà la decisione finale al tavolo degli ufficiali di campo e ad entrambi gli allenatori.

F-3.3.22 **Esempio:** Gli arbitri fischiano fallo a B1. Prima di segnalare il fallo al segnapunti, gli arbitri sono incerti se dopo che il fallo è stato fischiato, un atto di violenza sia avvenuto sul terreno di gioco.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzato per identificare, in qualsiasi momento della gara, il coinvolgimento dei giocatori in qualsiasi atto di violenza. Gli arbitri possono effettuare verifica prima di aver segnalato il fallo al segnapunti.

Se la verifica dimostra che atti di violenza sono avvenuti, l'arbitro effettuerà la segnalazione del fallo di B1 seguita da quella per l'atto di violenza e la gara riprenderà con le relative sanzioni.

F-3.3.23 **Precisazione:** In situazioni caratterizzate da un atto di violenza che non viene fischiato immediatamente, gli arbitri sono autorizzati a interrompere il gioco, in qualsiasi momento, per verificare un eventuale atto di violenza o di potenziale violenza. Gli arbitri devono rilevare la necessità della verifica IRS e questa deve avvenire quando il gioco è interrotto, la prima volta.

Se la verifica dimostra che è avvenuto un atto di violenza, gli arbitri devono sanzionare tutte le infrazioni e amministrare tutte le penalità delle infrazioni sanzionate, incluso l'atto di violenza, nell'ordine in cui le infrazioni si sono verificate. Tutto ciò che è accaduto nell'intervallo tra l'atto di violenza e l'interruzione rimarrà valido.

Se la verifica dimostra che non c'è stato alcun atto di violenza, la decisione presa inizialmente rimarrà valida. La gara riprenderà dal punto più vicino a quello in cui è stato interrotto per la verifica.

Un atto di violenza è un atto di forza che provoca o è diretto a provocare un danno, o un atto che provoca o potrebbe provocare un rischio di lesioni. Un atto che non risponde ai criteri di un fallo da espulsione o di un fallo antisportivo, di un fallo tecnico, o non risponde ai criteri per minaccia di violenza, non è un atto di violenza.

F-3.3.24 **Esempio:** A1 palleggia quando A2 colpisce, con un gomito, B2. Gli arbitri non fischiano il fallo contro A2 e dopo 15 secondi gli arbitri interrompono la gara quando:

(a) A1 sta continuando a palleggiare.

(b) la squadra B provoca l'uscita della palla nel fuori campo.

Interpretazione: In tutti i casi, la verifica IRS può essere utilizzata per identificare, in qualsiasi momento della gara, il coinvolgimento dei componenti della squadra durante un eventuale atto di violenza. Gli arbitri sono autorizzati a interrompere, immediatamente, il gioco, senza creare svantaggio a nessuna delle due squadre, oppure possono utilizzare l'interruzione del gioco per la verifica.

Se la verifica dimostra che A2 ha colpito, con un gomito, B2, gli arbitri possono sanzionare A2 con un fallo antisportivo, per il suo atto di violenza. B2 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo.

Se la verifica dimostra che A2 ha commesso un fallo personale o un fallo tecnico (che non costituiscono un atto di violenza) o che non ha commesso alcuna infrazione, il fallo personale o tecnico non può essere sanzionato.

In ogni caso, il gioco deve riprendere con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove il gioco è stato fermato. Il diritto al possesso di palla come penalità di un fallo antisportivo viene perduto in quanto è avvenuta una successiva azione dopo il fallo di A2.

La squadra A avrà a disposizione il tempo rimanente sul cronometro dei 24 secondi dal punto in cui il gioco è stato fermato.

F-3.3.25 **Esempio:** A1, in atto di tiro da 2 punti, subisce fallo da B1. A1 colpisce, con il gomito, B1:

(a) prima del rilascio della palla, per il tiro.

(b) dopo il rilascio della palla, per il tiro.

Gli arbitri non fischiano il fallo contro A1. La palla entra nel canestro.

Interpretazione: In entrambi i casi, l'IRS può essere utilizzato per identificare, in qualsiasi momento della gara, il coinvolgimento dei componenti della squadra durante qualsiasi atto di violenza. La verifica IRS dimostra che A1 ha colpito, con il gomito, B1 prima del fallo di B1.

Gli arbitri possono sanzionare A1 con un fallo antisportivo. Anche il fallo di B1 sarà sanzionato e, in entrambi i casi, il canestro di A1 è valido.

Le penalità dei falli devono essere amministrate nell'ordine in cui i falli sono stati commessi. B1 effettuerà 2 tiri liberi senza giocatori a rimbalzo per il fallo antisportivo di A1. Il diritto al possesso di palla, come parte della penalità del fallo antisportivo, viene perduto a causa del successivo fallo di B3.

A1 effettuerà 1 tiro libero e la gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero, con il cronometro che continuerà dal momento in cui era stato fermato.

F-3.3.26 **Esempio:** A1 palleggia quando A2 colpisce, con un gomito, B2. Gli arbitri non fischiano il fallo contro A2. Dopo altri 5 secondi, B3 commette fallo sul palleggiatore A1.

(a) Il fallo di B3 è il terzo fallo di squadra nel quarto.

(b) Il fallo di B3 è il quinto fallo di squadra nel quarto.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per identificare, in qualsiasi momento della gara, il coinvolgimento dei componenti della squadra durante un eventuale atto di violenza.

Se la verifica dimostra che A2 ha colpito, con un gomito, B2, gli arbitri possono sanzionare A2 con un fallo antisportivo.

Anche il fallo di B3 sarà attribuito. Le penalità per i falli devono essere amministrate nell'ordine in cui si sono verificate. B2 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il diritto al possesso di palla, come parte della penalità del fallo antisportivo, viene perduto a causa del fallo di B3.

Nel caso (a), la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove il gioco è stato fermato.

Nel caso (b), A1 effettuerà 2 tiri liberi e la gara riprenderà come dopo qualsiasi ultimo tiro libero.

Il cronometro di gara continuerà dal momento in cui era stato fermato.

F-3.3.27 **Esempio:** A1 palleggia quando A2 colpisce, con un gomito, B2. Gli arbitri non fischiano il fallo contro A2. Dopo altri 5 secondi, viene fischiato un fallo personale al palleggiatore A1 nella propria

(a) zona d'attacco

(b) zona di difesa

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per identificare, in qualsiasi momento della gara, il coinvolgimento dei componenti della squadra durante un eventuale atto di violenza.

Se la verifica dimostra che A2 ha colpito, con un gomito, B2, gli arbitri possono sanzionare A2 con un fallo antisportivo. Anche il fallo di A1 deve essere sanzionato.

Le penalità dei falli devono essere amministrate nell'ordine in cui i falli sono avvenuti. B2 effettuerà 2 tiri liberi senza giocatori a rimbalzo. Il diritto al possesso di palla, come parte della penalità del fallo antisportivo, viene perduto a causa del successivo fallo del palleggiatore A1.

La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino in cui il gioco è stato fermato.

Nel caso (a), la squadra B avrà 24 secondi sul cronometro dei 24"

Nel caso (b), la squadra B avrà 14 secondi sul cronometro dei 24"

Il cronometro di gara continuerà dal momento in cui era stato fermato.

F-3.3.28 **Esempio:** A1 colpisce, con un gomito, B1. Gli arbitri non hanno fischiano il fallo ad A1. Quattro secondi più tardi, B1 è sanzionato con un fallo antisportivo su A1, che è in atto di tiro

(a) da due punti.
(b) da tre punti.

La palla entra nel canestro.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per identificare, in qualsiasi momento della gara, il coinvolgimento di componenti della squadra durante un eventuale atto di violenza.

Se la verifica dimostra che A1 ha colpito con un gomito B1, gli arbitri possono sanzionare A1 con un fallo antisportivo.

Il canestro di A1 è valido.

In entrambi i casi, le differenti penalità dei falli antisportivi devono essere amministrate nell'ordine in cui i falli sono avvenuti.

B1 effettuerà 2 tiri liberi senza giocatori a rimbalzo. Il diritto al possesso di palla, come parte della penalità del fallo antisportivo, viene abrogato a causa del successivo fallo antisportivo di B1.

A1 effettuerà 1 tiro libero e la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla propria linea della rimessa in zona di attacco con 14 secondi sul cronometro dei 24".

Il cronometro di gara continuerà dal momento in cui era stato fermato.

F-3.3.29 **Esempio**: A1 palleggia quando A2 colpisce, con un gomito, B2. Gli arbitri non fischiano il fallo contro A2. Dopo altri 5 secondi, viene fischiato fallo tecnico ad A1 o B1.

Interpretazione: La verifica IRS può essere utilizzata per identificare, in qualsiasi momento durante la gara, il coinvolgimento dei componenti della squadra durante un eventuale atto di violenza.

Se la verifica dimostra che A2 ha colpito, con un gomito, B2, gli arbitri possono sanzionare A2 con un fallo antisportivo. La sanzione per il fallo tecnico deve essere amministrata per prima. Qualsiasi giocatore della squadra B, o della squadra A, effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. B2, poi, effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il diritto al possesso di palla, come parte della penalità del fallo antisportivo, viene perduto a causa della successiva azione dopo il fallo di A2.

La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove il gioco è stato fermato, con il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

In entrambi i casi, il cronometro di gara continuerà dal momento in cui era stato fermato

F-4 Richiesta IRS dell'allenatore (HCC)

F-4.1 **Precisazione:** L'allenatore che richiede una verifica HCC deve stabilire un contatto visivo con l'arbitro più vicino. L'allenatore deve dire ad alta voce, in inglese, *"challenge"* e mostrare la segnalazione ufficiale della "*richiesta HCC dell'allenatore*", disegnando un rettangolo con le mani.

La richiesta di un HCC da parte dell'allenatore può essere annullata finché l'arbitro non la concede con il segnale di HCC.

Un allenatore può verificare solo le situazioni di gioco menzionate nell'Appendice F.3 del RT.

Un HCC può essere richiesto, per tutte le situazioni verificabili dall'IRS, in qualsiasi momento della gara, incluso quando il cronometro di gara indica 2:00 o meno, nel quarto quarto o nei tempi supplementari.

F-4.2 **Esempio:** L'allenatore della squadra B richiede un HCC. L'allenatore stabilisce un contatto visivo con l'arbitro più vicino e dice ad alta voce in inglese *"challenge"*, mostrando il segnale di HCC. Subito dopo, e prima che l'arbitro conceda la richiesta con il segnale di HCC, l'allenatore della squadra B chiede di annullare la richiesta.

Interpretazione: L'allenatore della squadra B ha chiesto di annullare la richiesta di un HCC prima che l'arbitro l'abbia concessa mostrando il segnale di HCC. La richiesta di HCC sarà annullata. L'allenatore della squadra B non ha ancora utilizzato l'HCC a cui la squadra A ha diritto.

F-4.3 **Esempio:** Con 22 secondi sul cronometro di gara, nel secondo quarto, A1 effettua un tiro a canestro. La palla tocca il tabellone sopra il livello dell'anello e poi è toccata da B1. L'arbitro decide che il tocco di B1 è legale e quindi non fischia la violazione di interferenza. L'allenatore della squadra A ritiene che la decisione non sia corretta e richiede un HCC, secondo la procedura appropriata.

Interpretazione: La violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione o sul canestro può essere verificata solo quando gli arbitri fischiano la violazione. La **"***richiesta IRS dell'allenatore***",** per verificare la decisione, non sarà accolta.

F-4.4 **Esempio:** Con 4:16 sul cronometro di gara, nel terzo quarto, A1 penetra a canestro e realizza. L'allenatore della squadra B ritiene che ci sia stata una chiara violazione di passi di A1, prima che realizzasse il canestro. L'allenatore della squadra B richiede un HCC, utilizzando la procedura appropriata.

Interpretazione: L'HCC della squadra B non sarà concesso. Possono essere verificate solo le situazioni di gioco elencate nell'Appendice F.3 del RT. Le violazioni di passi, indipendentemente dal fatto che siano state fischiate o meno, non possono essere verificate.

F-4.5 **Esempio:** Con 9 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 realizza un canestro da 2 punti. Il punteggio è ora A 82 - B 80. Dopo la rimessa per la squadra B, da dietro la linea di fondo campo, l'allenatore della squadra A ritiene che il canestro di A1 debba valere 3 punti e richiede un HCC. Gli arbitri accettano la richiesta mentre B1 palleggia in zona di attacco.

Interpretazione: L'HCC della squadra A deve essere concesso. Gli arbitri interromperanno immediatamente il gioco senza creare svantaggio a nessuna delle due squadre.

Se la verifica IRS dimostra che il tiro di A1 è stato effettuato dall'area di tiro da 2 punti, la gara riprenderà con il punteggio di A 82 - B 80,

Se la verifica IRS dimostra che il tiro di A1 è stato effettuato dall'area di tiro da 3 punti, la gara riprenderà con il punteggio di A 83 - B 80,

e, in entrambi i casi, con una rimessa per la squadra B in zona di attacco, dal punto più vicino a quello in cui il gioco è stato interrotto durante il palleggio di B1 e con il tempo rimanente sul cronometro di gara.

F-4.6 **Esempio:** Con 8 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 realizza un canestro da 2 punti. Il punteggio è ora A 82 - B 80. Dopo la rimessa per la squadra B, da dietro la linea di fondo campo, l'allenatore della squadra A ritiene che il canestro di A1 debba valere 3 punti e richiede un HCC. Gli arbitri accettano la richiesta dopo che B1 realizza un canestro da 2 punti, con 1 secondo sul cronometro di gara.

Interpretazione: L'HCC della squadra A deve essere concesso. Gli arbitri interromperanno immediatamente il gioco.

Se la verifica IRS dimostra che il tiro di A1 è stato effettuato dall'area di tiro da 2 punti, la gara riprenderà con il punteggio di A 82 - B 82, con una rimessa per la squadra A, da dietro la linea di fondo campo, e con 1 secondo sul cronometro di gara.

Se la verifica IRS dimostra che il tiro di A1 è stato effettuato dall'area di tiro da 3 punti, la gara riprenderà con il punteggio di A 83 - B 82, con una rimessa per la squadra A, da dietro la linea di fondo campo, e con 1 secondo sul cronometro di gara.

F-4.7 **Esempio:** Con 7 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 realizza un canestro da 2 punti. Il punteggio è ora A 82 - B 80. Dopo la rimessa per la squadra B, da dietro la linea di fondo campo, l'allenatore della squadra A ritiene che il canestro di A1 debba valere 3 punti e richiede un HCC. La palla è in volo per un tiro di B1, suona il segnale acustico del cronometro per la fine della gara e dopo che B1 realizza un canestro da 2 punti, gli arbitri accettano la richiesta. Il punteggio è ora A 82 - B 82.

Interpretazione: L'HCC della squadra A deve essere concesso. Gli arbitri procederanno con la verifica IRS prima di registrare il canestro sul referto.

Se la verifica IRS dimostra che il tiro di A1 è stato effettuato dall'area di tiro da 2 punti, la gara riprenderà con un tempo supplementare secondo la procedura di possesso alternato.

Se la verifica IRS dimostra che il tiro di A1 è stato effettuato dall'area di tiro da 3 punti, la gara è terminata con il punteggio finale di A 83 - B 82.

F-4.8 **Esempio:** Con 6 secondi sul cronometro di gara, nel quarto quarto, A1 realizza un canestro da 2 punti. Il punteggio è ora A 82 - B 80. In seguito, la palla è in volo per un tiro di B1, suona il segnale acustico del cronometro per la fine della gara e B1 realizza un canestro da 2 punti. Il punteggio è ora A 82 - B 82. L'allenatore della squadra A ritiene che il canestro di A1 debba valere 3 punti e richiede immediatamente un HCC, secondo la procedura appropriata.

Interpretazione: L'HCC della squadra A deve essere concesso. Il primo arbitro potrà verificare l'IRS per un HCC, in qualsiasi momento della gara, per decidere se un canestro vale 2 o 3 punti.

Se la verifica IRS dimostra che il tiro di A1 è stato effettuato dall'area di tiro da 2 punti, la gara riprenderà con un tempo supplementare secondo la procedura di possesso alternato.

Se la verifica IRS dimostra che il tiro di A1 è stato effettuato dall'area di tiro da 3 punti, la gara è terminata con il punteggio finale di A 83 - B 82.

F-4.9 **Esempio:** Con 6:36 sul cronometro di gara, nel quarto quarto, la palla esce nel fuori campo. Gli arbitri assegnano la palla alla squadra A. Alla squadra A viene concessa una sospensione. L'allenatore della squadra B ritiene che la decisione non sia corretta e richiede un HCC, secondo la procedura appropriata.

Interpretazione: L'HCC della squadra B deve essere concesso. La verifica IRS può essere utilizzata, in qualsiasi momento della gara, per valutare, con un HCC, se una violazione di fuori campo è stata fischiata correttamente.

La sospensione non inizierà fino a quando la verifica non sarà terminata e l'arbitro comunicherà la decisione finale. La richiesta di sospensione della squadra A può essere ritirata in qualsiasi momento durante la verifica fino a quando l'arbitro comunica la decisione finale dell'IRS.

F-4.10 **Esempio:** Con 5:28 sul cronometro del secondo quarto, A1 palleggia vicino alla linea laterale e passa la palla ad A2 che segna un canestro. L'allenatore della squadra B ritiene che la squadra A abbia commesso una chiara violazione di 8 secondi prima che A2 realizzasse il canestro. L'allenatore della squadra B richiede un HCC, seguendo la procedura corretta.

Interpretazione: L'HCC della squadra B non sarà accordato. Possono essere oggetto della solo le situazioni di gioco indicate nell' Appendice F.3 del RT. Una violazione di 8 secondi può essere verificata solo se riguarda una situazione di gioco alla fine del quarto o dei tempi supplementari.

Il canestro è valido. L'allenatore della squadra B non ha ancora utilizzato l'HCC della squadra B di cui aveva diritto.

F-4.11 **Esempio:** Con 2:30 sul cronometro di gara del terzo quarto, B1 commette un fallo su A1. Successivamente viene assegnato un fallo tecnico a B1, seguito da un fallo di espulsione di B1 per ulteriori insulti nei confronti degli arbitri.

L'allenatore della squadra A ritiene che il fallo personale contro B1 dovrebbe essere elevato in un fallo antisportivo e richiede un HCC.

Interpretazione: La richiesta di HCC della squadra A sarà accordato. La procedura IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se un fallo personale debba essere elevato in fallo antisportivo.

Se la verifica stabilisce che il fallo personale di B1 era un fallo antisportivo, il fallo tecnico di B1 porterà all'espulsione automatica di B1. L'espulsione di B1 per gli ulteriori insulti agli arbitri non può essere ulteriormente sanzionata nella gara e sarà segnalata agli organi competenti. Un giocatore qualsiasi della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Successivamente, A1 dovrà effettuare 2 tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella sua zona d'attacco.

F-4.12 **Esempio:** Con 43.4 secondi sul cronometro di gara nel terzo quarto e 1.2 secondi sul cronometro dei 24", A1 effettua un tiro da 3 punti. Il tiro non va a buon fine e manca l'anello, dopo di che B1 tocca la palla vicino al canestro e la palla esce immediatamente fuori campo.

Gli arbitri assegnano la rimessa alla squadra B quando si accorgono che il display del cronometro dei 24" gara non è visibile.

L'allenatore della squadra A ritiene che B1 abbia causato l'uscita della palla fuori campo e richiede un HCC.

Interpretazione: La verifica dell'IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara se viene concesso un HCC, quale squadra ha causato una violazione di fuori campo. In tal caso, la verifica può essere utilizzata anche per decidere quanto tempo deve apparire sul cronometro dei 24", in caso di malfunzionamento del cronometro stesso.

Se la verifica dimostra che B1 ha causato l'uscita della palla fuori campo e che il cronometro dei 24" è scaduto prima che la palla uscisse dal campo, non c'è tempo rimanente sul cronometro dei 24" per la squadra A, quindi si tratta di una violazione di 24" da parte della squadra A. La palla sarà assegnata alla squadra B per una rimessa da dietro la propria linea di fondo con 24 secondi sul cronometro dei 24".

L'allenatore della squadra A non ha ancora utilizzato l'HCC di cui la squadra A ha diritto.

Se la verifica dimostra che A1 ha causato l'uscita della palla fuori campo, verrà concessa una rimessa alla squadra B da dietro la linea di fondo con 24 secondi sul cronometro dei 24".

L'allenatore della squadra A ha utilizzato l'HCC di cui la squadra A ha diritto.

Se la verifica dimostra che B1 ha causato l'uscita della palla fuori campo e il periodo di 24 secondi non era scaduto prima che la palla uscisse dal campo, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A da dietro la linea di fondo nella propria zona d'attacco con il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

L'allenatore della squadra A ha utilizzato l'HCC di cui la squadra A ha diritto.

F-4.13 **Precisazione:** Quando viene richiesto un HCC dopo l'inizio di una sospensione da parte di una delle due squadre, tale sospensione deve continuare senza interruzioni. La richiesta di HCC non può essere annullata e la verifica HCC verrà effettuata dopo la sospensione.

F-4.14 **Esempio:** A1 realizza un canestro da 3 punti. A questo punto la squadra B richiede una sospensione. Durante la sospensione l'allenatore della squadra B ritiene che il tiro di A1 sia stato effettuato con un piede sulla linea dei 3 punti e richiede un HCC, seguendo la procedura corretta.

Interpretazione: L'HCC della squadra B sarà accordato. La verifica IRS può essere utilizzata per decidere se il canestro è stato realizzato dall'area dei 2 o dei 3 punti. La sospensione deve continuare senza alcuna interruzione. La verifica dell'HCC sarà effettuata dopo la sospensione.

F-4.15 **Precisazione:** In tutte le gare in cui è utilizzato l'Instant Replay System (IRS), può essere concesso un solo HCC. Non si applicano le limitazioni di tempo previste dall'Appendice F.3 del RT.

F-4.16 **Esempio:** Con 3:23 sul cronometro di gara, nel secondo quarto, la palla esce nel fuori campo. Gli arbitri assegnano la palla alla squadra A. L'allenatore della squadra B ritiene che la decisione non sia corretta e richiede un HCC, secondo la procedura appropriata. Questa è:

(a) il primo HCC richiesto dalla squadra B, durante la gara.

(b) il secondo HCC richiesto dalla squadra B, durante la gara.

Interpretazione:

(a) L'HCC deve essere concesso. Il primo arbitro può utilizzare la verifica IRS, in qualsiasi momento della gara, per decidere se la violazione di fuori campo è stata fischiata correttamente.

Se la verifica dimostra che la decisione è corretta, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A.

Se la verifica dimostra che la decisione non è corretta, questa deve essere corretta. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B.

In entrambi i casi, l'allenatore della squadra B ha utilizzato l'HCC della squadra B di cui aveva diritto.

(b) L'allenatore della squadra B ha già utilizzato l'HCC della squadra B di cui aveva diritto. La richiesta non sarà concessa.

F-4.17 **Esempio:** Con 3:21 sul cronometro di gara, nel secondo quarto, la palla esce nel fuori campo. Gli arbitri assegnano la palla alla squadra A. L'allenatore della squadra B ritiene che la decisione non sia corretta e richiede un HCC, secondo la procedura appropriata. La richiesta viene concessa.

Subito dopo, l'allenatore della squadra B cambia idea e chiede di annullare la richiesta.

Interpretazione: Una volta concesso, l'HCC è definitivo e irreversibile.

F-4.18 **Esempio:** Con 2:35 sul cronometro di gara, nel secondo quarto, A1 realizza un canestro alla fine del periodo di 24" e il gioco continua.

L'allenatore della squadra B ritiene che il segnale acustico del cronometro dei 24" è suonato prima del tiro. B1 palleggia quando l'allenatore della squadra B richiede un HCC, secondo la procedura appropriata.

Interpretazione: L'HCC della squadra B deve essere concesso. La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se la palla ha lasciato le mani di A1, per un tiro a canestro, prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24". L'HCC può essere richiesto in qualsiasi momento della gara.

Gli arbitri sono autorizzati a interrompere immediatamente il gioco e procedere con la verifica.

Se la verifica dimostra che la palla è stata rilasciata prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24", il canestro è valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato interrotto. La squadra B avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

Se la verifica dimostra che la palla è stata rilasciata dopo il suono del segnale acustico del cronometro dei 24", il canestro non è valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato interrotto. La squadra B avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

In entrambi i casi, l'allenatore della squadra B ha utilizzato l'HCC della squadra B, cui ha diritto.

F-4.19 **Esempio:** Con 2:29 sul cronometro di gara, nel secondo quarto, A1 realizza un canestro alla fine del periodo di 24" e il gioco continua.

Gli arbitri interrompono il gioco, in zona di attacco della squadra B, quando A2 provoca l'uscita della palla nel fuori campo. In questo momento, l'allenatore della squadra B ritiene che il segnale acustico del cronometro dei 24" è suonato prima che sia stata rilasciata la palla e richiede un HCC, secondo la procedura appropriata.

Interpretazione: Un HCC può essere richiesto in ogni momento della gara al più tardi quando gli arbitri hanno interrotto il gioco per la prima volta dopo la decisione. L' HCC della squadra B sarà accordato. La verifica IRS può essere utilizzata per decidere se la palla ha lasciato le mani di A1, per un tiro a canestro, prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24".

Se la verifica dimostra che la palla è stata rilasciata prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24", il canestro è valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a quello in cui la palla è uscita nel fuori campo. La squadra B avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24".

Se la verifica dimostra che la palla è stata rilasciata prima il suono del segnale acustico del cronometro dei 24", il canestro sarà valido.

Se la verifica dimostra che la palla è stata rilasciata dopo il suono del segnale acustico del cronometro dei 24", il canestro non sarà valido.

In entrambi i casi, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra B, dal punto più vicino a quello in cui la palla è uscita nel fuori campo. La squadra B avrà il tempo rimanente sul cronometro dei 24". L'allenatore della squadra B ha utilizzato l'HCC della squadra B, cui ha diritto.

F-4.20 **Esempio:** Con 7:22 sul cronometro di gara, nel terzo quarto, B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il secondo fallo della squadra B, nel quarto.

L'allenatore della squadra A ritiene che non ci sia stato un legittimo tentativo di giocare la palla e che il fallo personale di B1 debba essere elevato a fallo antisportivo. L'allenatore della squadra A richiede un HCC, secondo la procedura appropriata.

Interpretazione: L'HCC della squadra A deve essere concesso. La verifica IRS può essere utilizzata per decidere, in qualsiasi momento della gara, se un fallo personale, un fallo antisportivo o un fallo da espulsione deve essere elevato o declassato o deve essere considerato come un fallo tecnico.

Se la verifica dimostra che il fallo era un fallo personale, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A, dal punto più vicino a quello in cui si trovava la palla quando è stato fischiato il fallo personale.

Se la verifica dimostra che il fallo personale era un fallo antisportivo, il fallo personale sarà elevato. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi altro fallo antisportivo.

In entrambi i casi, l'allenatore della squadra A ha utilizzato 1 HCC della squadra A, cui ha diritto.

F-4.21 **Esempio:** Con 7:16 sul cronometro di gara, nel terzo quarto:

(a) B1 commette fallo sul palleggiatore A1. Questo è il secondo fallo della squadra B, nel quarto. Il gioco riprende con una rimessa per la squadra A. A2 realizza un canestro da 2 punti.

(b) A1, in atto di tiro, subisce fallo da B1. La palla non entra nel canestro. A1 ha la palla a disposizione per il primo tiro libero.

L'allenatore della squadra A ritiene che non ci sia stato un legittimo tentativo di giocare la palla e che il fallo personale di B1 deve essere elevato a fallo antisportivo. L'allenatore della squadra A richiede un HCC, utilizzando la procedura appropriata.

Interpretazione: L'HCC della squadra A non deve essere concesso. Dopo che la palla è a disposizione del giocatore della squadra A per:

(a) la rimessa,

(b) il primo tiro libero,

è troppo tardi per concedere l'HCC. L'allenatore deve richiedere l'HCC e la verifica IRS deve avvenire, al più tardi, quando gli arbitri interromperanno il gioco, la prima volta, dopo la decisione e prima che la palla diventi, di nuovo, viva.

L'allenatore della squadra A non ha ancora utilizzato l'HCC della squadra A, cui ha diritto.

F-4.22 **Esempio:** A1 realizza un canestro alla fine del periodo di 24" e il gioco continua.

Il primo assistente allenatore della squadra B ritiene che il segnale acustico del cronometro dei 24" è suonato prima che sia stata rilasciata la palla per il tiro e richiede un HCC, secondo la procedura appropriata.

Interpretazione: La richiesta del primo assistente allenatore della squadra B non deve essere concessa. La verifica IRS può essere richiesta solo dall'allenatore della squadra B.

F-4.23 **Esempio:** Il segnapunti deve registrare tutte le richieste HCC delle squadre sul referto.

Interpretazione: Solo gli HCC concessi agli allenatori devono essere registrate sul referto, nelle 2 caselle accanto ad HCC. Nella prima casella, il segnapunti deve registrare il quarto o il tempo supplementare e nella seconda casella il minuto del tempo di gioco nel quarto o nel tempo supplementare.

FIBA

We Are Basketball

FIBA - International Basketball Federation
5 Route Suisse, PO Box 29
1295 Mies, Switzerland
Tel: +41 22 545 00 00
fiba.basketball

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

https://fip.it/