



Regolamento Ufficiale della Pallacanestro **2018**

Interpretazioni Ufficiali FIBA 2018

Traduzione conforme al Regolamento Ufficiale FIBA

Valide dal 31 gennaio 2019

INDICE

Introduzione.....	3
Art. 5 Giocatori: Infortunio.....	4
Art. 7 Allenatore ed aiuto allenatore : Doveri e diritti.....	5
Art. 8 Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari.....	6
Art. 9 Inizio e termine di un quarto, di un tempo supplementare o della gara.....	6
Art. 10 Status della palla	7
Art. 12 Salto a due e possesso alternato	9
Art. 13 Come si gioca la palla	12
Art. 14 Controllo della palla	12
Art. 15 Giocatore in atto di tiro.....	12
Art. 16 Canestro: Realizzazione e valore.....	13
Art. 17 Rimessa in gioco da fuori campo	15
Art. 18/19 Sospensione / Sostituzione.....	24
Art. 23 Giocatore fuori campo e palla fuori campo	28
Art. 24 Palleggio	29
Art. 25 Passi.....	29
Art. 28 8 secondi	31
Art. 29/50 24 secondi.....	33
Art. 30 Ritorno della palla nella zona di difesa	41
Art. 31 Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro	44
Art. 33 Contatto: Principi generali	47
Art. 35 Doppio fallo	49
Art. 36 Fallo Tecnico	50
Art. 37 Fallo antisportivo.....	59
Art. 38 Fallo da espulsione	61
Art. 39 Rissa	63
Art. 42 Situazioni speciali	65
Art. 44 Errori correggibili	68
Art. 46 Primo arbitro: Doveri e poteri.....	71

INDICE DELLE FIGURE

Figura 1 Realizzazione canestro	14
Figura 2 Palla in contatto con l'anello	45
Figura 3 Palla dentro il canestro.....	46
Figura 4 Posizione di un giocatore dentro/fuori il semi-cerchio di no-sfondamento	48

Le interpretazioni presentate in questo documento sono le Interpretazioni Ufficiali della FIBA per il Regolamento della Pallacanestro 2018 ed hanno efficacia dal 31 gennaio 2019. Questo documento sostituisce tutte le precedenti Interpretazioni FIBA pubblicate fino a questo momento.

Facendo riferimento alle Interpretazioni Ufficiali del Regolamento della Pallacanestro, qualsiasi riferimento a giocatori, allenatori, arbitri ecc nel genere maschile devono essere intese ed applicate anche per quello femminile. Deve essere inteso che questo viene fatto solo ed esclusivamente per regioni pratiche.

INTRODUZIONE

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

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

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

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

Il documento principale alla base della pallacanestro FIBA rimane il Regolamento Ufficiale FIBA. Comunque, 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 sostituti.

Art. 5 Giocatori - Infortunio

5-1 Precisazione. Se un giocatore è infortunato o sembra infortunato e, di conseguenza, l'allenatore, l'aiuto allenatore, un sostituto, un giocatore escluso o un qualsiasi membro della delegazione al seguito della stessa squadra entra sul terreno di gioco, quel giocatore viene considerato 'soccorso', senza valutare se il trattamento medico sia stato praticato o meno.

- 5-2 Esempio:** A1 sembra infortunato ad una caviglia ed il gioco viene fermato. Della squadra A:
- (a) Il medico entra sul terreno e cura la caviglia infortunata di A1.
 - (b) Il medico entra sul terreno, ma A1 si è già ripreso.
 - (c) L'allenatore entra sul terreno per assistere il suo giocatore infortunato.
 - (d) L'aiuto allenatore, un sostituto o un qualsiasi membro della delegazione al seguito entra sul terreno di gioco, ma non soccorre A1.

Interpretazione: In tutti i casi, A1 viene considerato 'soccorso' e dovrà essere sostituito. potrebbe risultare pericoloso per il giocatore

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

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

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

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

- 5-6 Esempio:** A1 è infortunato ed il gioco è stato fermato. A1 non è in grado di continuare immediatamente a giocare. L'arbitro fischia facendo il segnale convenzionale per una sostituzione. Una delle due squadre richiede una sospensione:
- (a) Prima che un sostituto sia entrato in gioco per A1.
 - (b) Dopo che un sostituto sia entrato in gioco per A1.
- Al termine della sospensione, A1 risulta aver recuperato dall'infortunio e chiede di rimanere in campo.

Interpretazione:

- (a) Se A1 recupera durante la sospensione egli può continuare a giocare.
- (b) Un sostituto per A1 è già entrato in gioco, conseguentemente A1 non può rientrare prima che sia trascorsa un'intera azione con cronometro di gioco in movimento.

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

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

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

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

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

Art. 7 **Allenatore ed aiuto allenatore: Doveri e diritti**

7-1 **Precisazione.** Almeno 40 minuti prima dell'orario d'inizio della gara, ciascun allenatore o suo rappresentante deve fornire al segnapunti una lista con i nomi e i numeri corrispondenti dei componenti della squadra autorizzati a giocare la gara, così come il nome del capitano, dell'allenatore e dell'aiuto allenatore. L'allenatore è personalmente responsabile che i numeri sulla lista corrispondano ai numeri sulle maglie dei giocatori. Almeno 10 minuti prima dell'orario d'inizio della gara, ciascun allenatore deve provvedere alla conferma dei nomi e i corrispondenti numeri dei componenti della sua squadra, così come i nomi dell'allenatore, dell'aiuto allenatore e del capitano firmando il referto di gara.

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

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

Interpretazione:

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

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

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

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

Interpretazione:

- (a) Il giocatore deve essere sostituito con 1 dei 5 giocatori che erano stati indicati nel quintetto iniziale **senza alcuna sanzione.**
- (b) L'errore viene ignorato ed il gioco deve continuare senza alcuna sanzione.

7-5 **Esempio:** L'allenatore chiede al segnapunti di scrivere con una piccola "X" nel referto i 5 giocatori del quintetto iniziale.

Interpretazione: L'allenatore **deve personalmente indicare** i 5 giocatori del quintetto iniziale scrivendo di persona una piccola "X" a fianco del numero del giocatore nella colonna adibita ad indicare le entrate in campo del referto.

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

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

- 20 minuti prima dell'orario di inizio della gara.
- Quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del quarto o tempo supplementare.
- In caso di utilizzo dell'Instant Replay System (IRS), alla fine di un quarto o tempo supplementare dopo che il primo arbitro ha comunicato la decisione finale.

8-2 **Esempio:** A1 in atto di tiro subisce fallo contemporaneamente al segnale del cronometro di gara della fine del quarto. Ad A1 vengono assegnati 2 tiri liberi.

Interpretazione: I tiri liberi devono essere amministrati immediatamente. L'addetto al cronometro farà partire il cronometro per misurare la durata dell'intervallo solo dopo che saranno stati tirati tutti i tiri liberi.

8-3 **Esempio:** A1 in atto di tiro subisce fallo contemporaneamente al segnale del cronometro di gara per la fine del quarto. Gli arbitri sono incerti se A1 debba tirare 2 o 3 tiri liberi. Gli arbitri decidono di usare l'IRS.

Interpretazione: L'addetto al cronometro farà partire il cronometro per misurare la durata dell'intervallo solo dopo che la decisione della revisione è stata comunicata e i 2 o 3 tiri liberi sono stati tirati.

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

9-1 **Precisazione.** Una gara non può avere inizio senza che ciascuna squadra abbia un minimo di 5 giocatori autorizzati a giocare sul terreno pronti a giocare. Se sono presenti meno di 5 giocatori all'ora fissata per l'inizio della gara, gli arbitri devono tener conto di eventuali circostanze imprevedibili che potrebbero spiegare il ritardo. Se viene fornita una spiegazione ragionevole per il ritardo, non si deve addebitare un fallo tecnico. Se, comunque, non viene fornita una tale spiegazione, all'arrivo degli ulteriori giocatori ne può risultare un fallo tecnico **sanzionato a carico dell'allenatore, registrato come "B1"** e/o la perdita della gara per forfait.

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

- È in grado di fornire una spiegazione ragionevole ed accettabile per spiegare il ritardato arrivo dei giocatori della squadra B.
- Non è in grado di fornire una spiegazione ragionevole ed accettabile per spiegare il ritardato arrivo dei giocatori della squadra B.

Interpretazione:

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

- La gara deve avere inizio e senza alcuna sanzione.
- Può essere addebitato un fallo tecnico all'allenatore B, **registrato con "B1"**. Un **qualsiasi giocatore della squadra A indicato ne quintetto iniziale** effettuerà 1 tiro libero, senza rimbalzo. La gara inizierà con un salto a due.

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

9-3 **Esempio:** All'inizio della seconda metà-gara, la squadra A non è in grado di presentare in campo 5 giocatori autorizzati a giocare a causa di infortuni, espulsioni etc.

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

9-4 **Esempio:** Vicino al termine della gara, A1 commette il suo **quinto** fallo e abbandona il gioco. La squadra A **dovrà** continuare la gara con 4 giocatori soltanto non avendo più sostituti disponibili. Poiché la squadra B sta

vincendo per più di 15 punti, l'allenatore B dimostrando fair play vuole togliere 1 dei suoi giocatori al fine di continuare a giocare ugualmente con 4 giocatori.

Interpretazione: La richiesta dell'allenatore B di giocare con meno di 5 giocatori sarà respinta. Finché una squadra ha un numero sufficiente di giocatori disponibili, 5 giocatori dovranno essere sul terreno di gioco.

9-5 Precisazione. L'Art. 9 precisa quale canestro una squadra deve difendere e quale canestro deve attaccare. Se, per sbaglio, un quarto o tempo supplementare inizia con ambedue le squadre che attaccano/difendono i canestri sbagliati, la situazione deve essere corretta non appena viene rilevata, senza causare uno svantaggio ad alcuna delle due squadre. Qualsiasi punto segnato, tempo trascorso, falli addebitati, etc., prima che il gioco sia stato fermato, rimane valido.

9-6 Esempio: Dopo l'inizio della gara, gli arbitri si accorgono che le squadre stanno giocando nella direzione sbagliata.

Interpretazione: Il gioco dovrà essere fermato non appena possibile e senza causare uno svantaggio ad alcuna delle due squadre. Le squadre dovranno scambiarsi i canestri. Il gioco riprenderà dalla posizione diametralmente opposta, nel punto rispecchiante quello in cui era stato fermato.

9-7 Precisazione. La gara dovrà iniziare con un salto a due nel cerchio centrale.

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

Interpretazione: 1 qualsiasi fra i giocatori indicati in quintetto iniziale della squadra B deve effettuare il tiro libero senza rimbalzo. Una sostituzione non può essere concessa prima che il tempo di gioco sia iniziato. La gara dovrà iniziare con un salto a due.

9-9 Esempio: Durante l'intervallo di gara prima dell'inizio della gara, un componente della squadra A commette un fallo antisportivo su un componente della squadra B.

Interpretazione: Quel componente della squadra B dovrà effettuare 2 tiri liberi prima dell'inizio della gara. Se quel componente della squadra è indicato come 1 dei 5 giocatori del quintetto iniziale, dovrà rimanere nel terreno di gioco.

Se quel componente della squadra non è indicato come 1 dei 5 giocatori del quintetto iniziale, non dovrà rimanere nel terreno di gioco e dovrà essere sostituito da 1 dei giocatori indicati nel quintetto iniziale della squadra B.

La gara dovrà iniziare con un salto a due.

Art. 10 Stato della palla

10-1 Precisazione. La palla non diventa morta e il canestro vale se realizzato, quando un giocatore è in atto di tiro a canestro su azione e termina il suo tiro con un movimento continuo mentre un giocatore della squadra in difesa commette un fallo contro un avversario dopo che il movimento continuo del tiratore è iniziato. Questa precisazione è allo stesso modo valida anche se un giocatore, allenatore, aiuto allenatore, giocatore escluso o membro della delegazione al seguito della squadra in difesa commette fallo tecnico.

10-2 Esempio: A1 ha iniziato l'atto di tiro a canestro su azione quando B2 commette un fallo su A2. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto. A1 finisce il suo tiro con un movimento continuo.

Interpretazione: Il canestro, se realizzato, è valido. La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove è avvenuto il fallo.

10-3 Esempio: A1 ha iniziato l'atto di tiro a canestro su azione quando B2 commette fallo su A2. Questo, è il quinto fallo della squadra B nel quarto. A1 finisce il suo tiro con un movimento continuo.

Interpretazione: Il canestro se realizzato deve essere convalidato. A2 dovrà effettuare 2 tiri liberi. La gara riprenderà dopo qualsiasi ultimo tiro libero.

10-4 Esempio: A1 ha iniziato l'atto di tiro a canestro su azione quando A2 commette fallo su B2. A1 termina il

suo tiro con un movimento continuo.

Interpretazione: La palla diventa morta quando A2 commette il fallo. Il canestro, se realizzato, non deve essere convalidato. A prescindere dal numero di falli di squadra di A nel quarto, la gara dovrà riprendere con una rimessa per la squadra B dal posto più vicino a dove è avvenuto il fallo

Art. 12 Salto a due e possesso alternato

12-1 Precisazione. Alla squadra che all'inizio della gara non acquisisce il controllo della palla viva sul terreno di gioco dopo il salto a due iniziale dovrà essere assegnata la palla per una rimessa in gioco dal punto più vicino a quello in cui si è verificata la successiva situazione di salto a due.

12-2 Esempio: Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Immediatamente dopo che la palla è stata legalmente toccata dal saltatore A1:

- (a) Viene fischiata una palla trattenuta tra A2 e B2.
- (b) Viene fischiato un doppio fallo tra A2 e B2.

Interpretazione: Finché non sia stato stabilito il controllo di una palla viva sul terreno di gioco, l'arbitro non può utilizzare la 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 situazione di salto a due/doppio fallo sia stata fischiata, dovrà rimanere valido.

12-3 Esempio: Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Immediatamente dopo che la palla viene legalmente toccata dal saltatore A1, la palla:

- (a) Va direttamente fuori campo.
- (b) È presa da A1 prima che essa abbia toccato uno dei giocatori non coinvolti nel salto o il terreno.

Interpretazione: In ambedue i casi, alla squadra B viene concessa una rimessa in gioco come risultato della violazione di A1. La squadra B avrà 24 secondi a disposizione per andare a canestro se la rimessa è amministrata nella zona di difesa e 14 secondi se la rimessa è amministrata nella zona d'attacco. Dopo la rimessa in gioco, la squadra che non acquisisce il controllo della palla viva sul terreno di gioco avrà diritto alla prima rimessa per possesso alternato dal punto più vicino a quello in cui si è verificata la successiva situazione di salto a due.

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

Interpretazione: Una volta che la palla tocca o viene legalmente toccata da un giocatore sul terreno di gioco, l'errore non può più essere corretto. Comunque, la squadra B non perderà il proprio diritto alla successiva rimessa per possesso alternato sulla successiva situazione di salto a due a causa dell'errore.

12-5 Esempio: Contemporaneamente al segnale di fine del primo quarto, B1 commette fallo antisportivo su A1. La squadra A ha diritto alla rimessa per la regola del possesso alternato per l'inizio del secondo quarto.

Interpretazione: A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo e senza tempo da giocare. Dopo i 2 minuti di intervallo, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella sua zona d'attacco con 14 secondi sull'apparecchio dei 24. La squadra A non perderà il suo diritto alla successiva rimessa per possesso alternato sulla successiva situazione di salto a due.

12-6 Esempio: Immediatamente dopo il segnale di fine del terzo quarto, B1 commette fallo antisportivo su A1. La squadra A ha diritto alla rimessa per possesso alternato per iniziare il quarto quarto.

Interpretazione: A1 effettuerà 2 tiri liberi prima dell'inizio del quarto quarto, senza rimbalzo. Il quarto quarto inizierà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella sua zona d'attacco, con 14 secondi sull'apparecchio dei 24. La squadra A non perderà il suo diritto alla successiva rimessa per possesso alternato sulla successiva situazione di salto a due.

12-7 Esempio: A1 salta con **la palla tra le mani** ed è legalmente stoppato da B1. Ambedue i giocatori tornano poi sul terreno di gioco, entrambi avendo 1 o entrambe le mani saldamente sulla palla.

Interpretazione: Deve essere fischiata una palla trattenuta.

12-8 Esempio: A1 e B1 in aria hanno le loro mani saldamente sulla palla. Ritornando poi sul terreno, A1 atterra con 1 piede sulla linea perimetrale.

Interpretazione: Sarà fischiata una palla trattenuta.

12-9 Esempio: A1 salta con **la palla tra le mani** dalla sua zona d'attacco ed è legalmente stoppato da B1. Ambedue

i giocatori tornano poi sul terreno di gioco, entrambi avendo una o le due mani saldamente sulla palla. A1 atterra con 1 piede nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Deve essere fischiata una palla trattenuta.

12-10 Esempio: Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Prima che la palla abbia raggiunto il suo punto più alto, il saltatore A1 tocca la palla.

Interpretazione: A1 ha commesso una violazione sul salto a due. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa dalla sua zona d'attacco, vicino alla linea centrale dal punto più vicino a dove la violazione è stata commessa, con 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

12-11 Esempio: Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Prima che la palla possa essere legalmente toccata, il giocatore A2 non coinvolto nel salto entra nel cerchio dalla sua zona di difesa.

Interpretazione: A2 ha commesso una violazione sul salto a due. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa dalla sua zona d'attacco, vicino alla linea centrale nel punto più vicino a dove la violazione è stata commessa, con 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

12-12 Esempio: Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale. Prima che la palla possa essere legalmente toccata, il giocatore A2 non coinvolto nel salto entra nel cerchio dalla sua zona d'attacco.

Interpretazione: A2 ha commesso una violazione sul salto a due. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa dalla sua zona di difesa, vicino alla linea centrale nel punto più vicino a dove la violazione è stata commessa, con 24 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

12-13 Precisazione. Si verifica una situazione di salto a due risultante in una rimessa per possesso alternato, ogniqualvolta una palla viva si blocchi tra anello e tabellone, eccetto che tra i tiri liberi ed eccetto dopo l'ultimo tiro libero seguito da una rimessa come parte della sanzione del fallo. Durante la procedura di possesso alternato l'apparecchio dei 24" dovrà **mostrare** 14 secondi se la squadra che stava attaccando ha diritto alla rimessa, 24 secondi se la squadra avversaria ha il diritto alla rimessa

12-14 Esempio: Su un tiro a canestro di A1 su azione, la palla si blocca tra anello e tabellone.

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

ha diritto alla rimessa in gioco per la regola del possesso alternato.

Interpretazione: Dopo la rimessa in gioco dalla linea di fondo campo:

- a) la squadra A avrà a disposizione 14 secondi
- b) La squadra B avrà diritto a 24 secondi

sull'apparecchio dei 24 secondi.

12-15 Esempio: La palla è in volo per un tiro a canestro su azione di A1 quando l'apparecchio dei 24" suona, seguito dalla palla che si blocca tra anello e tabellone. La squadra A ha diritto alla rimessa in gioco per possesso alternato.

Interpretazione: Dopo la rimessa in gioco dalla linea di fondo campo, la squadra A avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24 secondi.

12-16 Esempio: B2 commette un fallo antisportivo su A1 mentre si trova in atto di tiro dall'area da 2 punti. Gli arbitri fischiano un fallo antisportivo a B2. Durante l'ultimo tiro libero:

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

(a) **Interpretazione:** In tutti i casi, il tiro libero sarà considerato non realizzato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella sua zona d'attacco, con 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24 secondi.

12-17 Esempio: Dopo una rimessa di A1 dalla linea centrale per l'inizio del secondo quarto, la palla si blocca tra anello e tabellone nella zona di attacco della squadra A. L'arbitro fischia un salto a due.

Interpretazione: la direzione della freccia del possesso alternato deve essere girata immediatamente a favore della squadra B. Il gioco dovrà riprendere con una rimessa per la squadra B per la regola del possesso alternato, dalla linea di fondo campo, non immediatamente dietro il tabellone, con 24 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24.

12-18 Esempio: La freccia per il possesso alternato è a favore della squadra A. Durante un intervallo di gioco dopo il primo quarto, B1 commette un fallo antisportivo su A1. A1 esegue 2 tiri liberi senza rimbalzo, cui segue una rimessa a favore della squadra A dalla linea di rimessa nella sua zona d'attacco per iniziare il secondo quarto. La direzione della freccia per il possesso alternato rimane invariata. Dopo aver effettuato la rimessa in gioco la palla si blocca tra anello e tabellone nella metà campo di attacco della squadra A. L'arbitro fischia una situazione di palla a due.

Interpretazione: Il gioco dovrà riprendere con una rimessa a favore della squadra A per la regola del possesso alternato dalla linea di fondo nella sua zona d'attacco, non immediatamente dietro il tabellone, con 14 secondi sull'apparecchio dei 24. La direzione della freccia per il possesso alternato sarà immediatamente cambiata una volta finita la rimessa in gioco della squadra A.

12-19 Precisazione. Una palla trattenuta si verifica quando 1 o più giocatori avversari hanno 1 o ambedue le mani saldamente sulla palla, così che nessun giocatore possa acquisirne il controllo senza eccessiva forza.

12-20 Esempio: A1 con la palla tra le mani è in movimento continuo verso canestro allo scopo di realizzare. In questo momento, B1 mette le sue mani saldamente sulla palla ed allora A1 compie più passi di quanti consentiti dalla regola dei passi.

Interpretazione: Sarà fischiata una palla trattenuta.

12-21 Precisazione. Una violazione commessa da una squadra durante l'effettuazione della propria rimessa per possesso alternato comporta a quella squadra la perdita della rimessa per possesso alternato

12-22 Esempio: Con 4:17 residui sul cronometro di gara nel corso del terzo quarto durante una rimessa di possesso alternato:

- a) Il giocatore A1 che sta effettuando la rimessa entra dentro il terreno di gioco mentre ha ancora la palla tra le sue mani.
- b) Il giocatore A2 tocca la palla con le sue mani andando sopra l'immaginaria linea che delimita il campo, prima che la palla sia stata passata ed abbia attraversato tale linea immaginaria.
- c) Il giocatore A1 che sta effettuando la rimessa impiega più di 5 secondi per passare la palla

Interpretazione: In tutti questi casi, la squadra che sta effettuando la rimessa commette una violazione. La palla dovrà essere assegnata alla squadra avversaria per una rimessa dal punto della rimessa originale. La direzione della freccia per il possesso alternato sarà girata immediatamente

Art. 13 Come si gioca la palla.

13-1 Precisazione. Trattenere la palla tra le gambe per fingere di passarla è una violazione.

13-2 Esempio: A1 ha terminato il suo palleggio. Prima di passare la palla la fa fermare tra le sue gambe per fingere di passarla.

13-3 Interpretazione: Questa è una violazione.

Art. 14 Controllo della palla

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

14-2 Esempio: A giudizio degli arbitri, indipendentemente se il cronometro di gara sia fermo o meno, un giocatore deliberatamente ritarda di prendere la palla.

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

14-3 Esempio: La squadra A ha avuto il controllo della palla per 15 secondi. A1 tenta di passare la palla ad A2 e la palla passa oltre la linea perimetrale. B1 nel tentativo di evitare che la palla finisca nel fuori campo, salta dall'interno del terreno di gioco sopra la linea perimetrale. B1 è ancora in volo quando:

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

(b) Prende la palla con ambedue le mani o la palla si arresta su di una mano

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

Interpretazione:

(a) La squadra A rimane in controllo di palla. Il conteggio dell'apparecchio dei 24" continua.

(b) La squadra B ha ottenuto il controllo della palla. L'apparecchio sarà resettato e la squadra B avrà a disposizione 24 secondi.

Art. 15 Giocatore in atto di tiro

15-1 Precisazione. Quando un giocatore è in atto di tiro e, dopo aver subito fallo, passa la palla, egli non deve essere più considerato in atto di tiro.

15-2 Esempio: Durante il suo atto di tiro, A1 ha la palla tra le mani quando subisce fallo da B1. Dopo il fallo A1 passa la palla ad A2.

Interpretazione: A1 non è più da considerarsi un giocatore in atto di tiro.

Art. 16 Canestro: Realizzazione e valore

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

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

Interpretazione: Alla squadra A saranno assegnati 3 punti poiché il tiro di A1 è stato rilasciato dall'area di tiro da 3 punti.

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

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

16-4 Precisazione. Se la palla entra a canestro, il valore del canestro è stabilito dal fatto se la palla:

- (a) È entrata direttamente a canestro,
- (b) Durante la sua traiettoria è toccata da un qualsiasi giocatore o tocca il terreno di gioco prima di entrare a canestro.

16-5 Esempio: A1 passa la palla dalla zona di tiro da 3 punti e la palla entra direttamente a canestro.

Interpretazione: Alla squadra A saranno assegnati 3 punti poiché il passaggio di A1 è stato rilasciato dalla zona di tiro da 3 punti.

16-6 Esempio: A1 passa la palla dalla zona di tiro da 3 punti e la palla è toccata da un giocatore o la palla tocca il terreno di gioco:

- (a) Nell'area di tiro da 2 punti della squadra A, o
- (b) Nell'area di tiro da 3 punti della squadra A,

prima di entrare a canestro.

Interpretazione: In entrambi i casi, alla squadra A dovranno essere assegnati 2 punti poiché la palla non è entrata direttamente nel canestro.

16-7 Precisazione. In una situazione di rimessa in gioco o di rimbalzo conseguente l'ultimo tiro libero, c'è sempre un periodo di tempo tra il momento in cui il giocatore che ha ricevuto il passaggio tocca la palla e quando la rilascia per un tiro a canestro. Questo importante particolare è da tenere in considerazione vicino allo scadere di un quarto o tempo supplementare. Ci deve essere una quantità minima di tempo disponibile per questo tiro prima che il tempo scada. Se sul cronometro di gara ci sono da giocare 0:00.3 secondi, è compito dell'arbitro(i) determinare se il tiratore abbia rilasciato la palla prima che il segnale abbia suonato per la fine del quarto o tempo supplementare. Se, tuttavia, sul cronometro di gara appaiono da giocare 0:00.2 oppure 0:00.1 secondi, l'unico tipo di realizzazione valido è quello di un giocatore in volo che colpisca la palla (tap) o la schiacci direttamente a canestro.

16-8 Esempio: La squadra A ha diritto ad una rimessa in gioco con

- (a) 0:00.3,
- (b) 0:00.2 oppure 0:00.1,

secondi residui sul cronometro di gara o sull'apparecchio dei 24 secondi.

Interpretazione:

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

(b) Il canestro può essere convalidato solo se la palla, mentre era in aria su un passaggio dalla rimessa in gioco, sia stata deviata a canestro (tap) o direttamente schiacciata dentro al canestro.

16-9 Precisazione. Un canestro è realizzato quando una palla viva entra nel canestro dall'alto e si ferma nella retina o la attraversa per intero. Quando

(a) La squadra in difesa richiede una sospensione in un qualsiasi momento della partita dopo che ha subito un canestro, o

(b) Il cronometro di gara mostra 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in un tempo supplementare,

il cronometro di gara deve essere fermato quando la palla ha passato interamente il canestro come mostrato nella Figura 1.

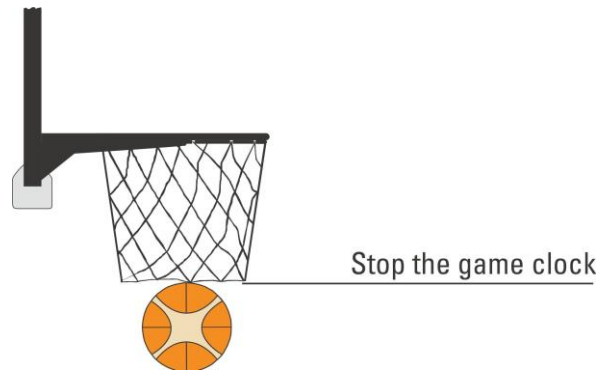


Figura 1 Canestro realizzato

16-10 Esempio: All'inizio di un quarto, la squadra A sta difendendo il proprio canestro quando B1 per errore palleggia verso il suo canestro e segna un tiro dal campo.

Interpretazione: Al capitano in campo della squadra A saranno assegnati 2 punti.

16-11 Esempio: A1 tira a canestro. B1 tocca la palla mentre questa è dentro il canestro ma non è ancora passata completamente attraverso la retina.

Interpretazione: Questa è una violazione di interferenza. Il canestro sarà valido da 2 o da 3 punti.

Art. 17 Rimessa in gioco da fuori campo

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

17-2 Esempio: Con 4:37 minuti residui sul cronometro di gara nel corso del terzo quarto, A1 ha diritto ad una rimessa. Mentre trattiene la palla

(a) la mano(i) di A1 attraversa la verticalità della linea perimetrale così che la palla si trova al di sopra dell'area interna del terreno di gioco. B1 afferra la palla dalla mano(i) di A1 o la colpisce senza causare alcun contatto fisico con A1.

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

Interpretazione: In entrambi i casi, B1 ha interferito con la rimessa, facendo perciò ritardare il gioco. L'arbitro fischia una violazione. Inoltre, deve essere dato un richiamo ufficiale a B1 e lo stesso comunicato all'allenatore B. Questo richiamo sarà da applicare a tutti i giocatori della squadra B per il resto della gara. Qualsiasi ripetizione di un gesto simile da parte di un qualsiasi giocatore della squadra B può essere sanzionato con un fallo tecnico.

17-3 Precisazione. Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare su una rimessa, il giocatore della squadra in difesa non dovrà muovere alcuna parte del suo corpo oltre la linea perimetrale per interferire con lo svolgimento della rimessa.

17-4 Esempio: Con 0:54 da giocare sul cronometro di gara nel corso del quarto quarto, la squadra A ha diritto a una rimessa. Prima di consegnare la palla al giocatore A1 incaricato di effettuare la rimessa, l'arbitro effettua il segnale di avvertimento che indica il superamento illegale delle linee perimetrali. Dopo ciò, B1 muove le sue mani verso A1 oltre la linea perimetrale prima che la palla sia stata rilasciata oltre la stessa.

Interpretazione: B1 dovrà essere sanzionato con un fallo tecnico.

17-5 Precisazione. Il giocatore che effettua la rimessa deve passare la palla (non consegnarla) ad un compagno di squadra sul terreno di gioco.

17-6 Esempio: A1, incaricato di effettuare la rimessa, consegna la palla ad A2 che si trova sul terreno di gioco.

Interpretazione: A1 ha commesso una violazione sulla rimessa in gioco. Per poter considerare legale la rimessa la palla deve lasciare la mano(i) del giocatore. Alla squadra B dovrà essere assegnata una rimessa in gioco dallo stesso punto della rimessa originale.

17-7 Precisazione. Durante una rimessa in gioco, gli altri giocatori non dovranno avere parte del loro corpo oltre la linea perimetrale prima che la palla sia passata attraverso la stessa.

17-8 Esempio: A1, incaricato di effettuare la rimessa, ha ricevuto la palla dall'arbitro e:

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

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

Interpretazione: In entrambi i casi, è una violazione di A2 per aver mosso il suo corpo sopra la linea perimetrale prima che A1 abbia passato la palla attraverso la linea stessa.

17-9 Esempio: Dopo un canestro realizzato su azione o un ultimo tiro libero realizzato dalla squadra A, una sospensione è concessa alla squadra B. Dopo la sospensione, B1 riceve dall'arbitro la palla per una rimessa in gioco dalla linea di fondo. B1 quindi:

- (a) Posa la palla a terra, dopodiché essa viene presa da B2.
- (b) Consegna la palla a B2, anch'egli posizionato dietro la linea di fondo.

Interpretazione: In entrambi i casi, azione legale. L'unica restrizione per la squadra B è che i suoi giocatori devono rilasciare la palla entro 5 secondi, per un passaggio sul terreno di gioco.

17-10 Precisazione. Se quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto ed in ogni tempo supplementare viene accordata una sospensione alla squadra che avrà diritto alla rimessa nella propria zona di difesa, al termine della sospensione, l'allenatore avrà il diritto di decidere se la rimessa in gioco dovrà essere amministrata dalla linea di rimessa nella propria zona di attacco, oppure dalla propria zona di difesa.

Una volta che l'allenatore ha manifestato la sua decisione, questa diventa irreversibile. Ulteriori richieste da parte entrambe le squadre al fine di modificare il punto di rimessa non potranno cambiare, al termine dei timeout aggiuntivi usufruiti durante lo stesso periodo a cronometro fermo, la decisione originale.

Al termine di una sospensione che segue un fallo antisportivo o un'espulsione o una situazione di rissa, il gioco riprenderà con una rimessa in gioco dalla linea di rimessa nella zona di attacco della squadra che ne ha diritto.

17-11 Esempio: Con 0:35 sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 ha palleggiato nella sua zona di difesa, quando un giocatore B devia la palla nel fuori campo all'altezza della linea di tiro libero estesa. Una sospensione viene concessa alla squadra A.

Interpretazione: Al più tardi quando termina la sospensione, il primo arbitro dovrà chiedere all'allenatore A quale sia la sua decisione su dove dovrà essere amministrata la rimessa in gioco. L'allenatore A dovrà dire ad alta voce in italiano "zona d'attacco" o "zona di difesa" e nello stesso istante indicare con il proprio braccio il posto (zona d'attacco o zona di difesa), dove la rimessa in gioco dovrà essere amministrata. La decisione dell'allenatore A è definitiva e irreversibile. Il primo arbitro informerà l'allenatore B della decisione dell'allenatore A.

Il gioco riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A solo se le posizioni dei giocatori di entrambe le squadre sul terreno di gioco mostreranno chiaramente che questi hanno capito da dove il gioco sta per essere ripreso.

17-12 Esempio: Con 0:44 da giocare nel quarto quarto e 17 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24 secondi, A1 ha palleggiato nella sua zona di difesa, quando un giocatore B devia la palla nel fuori campo all'altezza della linea di tiro libero estesa. Dopo di che viene concessa una sospensione:

- (a) alla squadra B.
- (b) alla squadra A.
- (c) prima alla squadra B e subito dopo alla squadra A (o viceversa).

Interpretazione:

- (a) Il gioco riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A dalla linea di tiro libero estesa nella sua zona di difesa. La squadra A avrà a disposizione 17 secondi sull'apparecchio dei 24 secondi.
- (b)e (c) Se l'allenatore A decide per una rimessa in gioco dalla sua zona d'attacco, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella sua zona d'attacco con 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24 secondi.

Se l'allenatore decide per una rimessa dalla propria zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione 17 secondi sull'apparecchio dei 24 secondi.

17-13 Esempio: Con 0:57 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 effettua 2 tiri liberi. Durante il secondo tiro libero A1 pesta la linea di tiro libero mentre sta tirando e viene fischiata una violazione. Alla squadra B viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Dopo il time out, se l'allenatore B decide di riprendere il gioco con una rimessa dalla:

- (a) linea di rimessa in attacco, la squadra B avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24".
- (b) propria zona di difesa, la squadra B avrà a disposizione 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

17-14 Esempio: Con 0:26 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 ha palleggiato per 6 secondi nella propria zona di difesa, quando:

- (a) B1 devia la palla fuori campo,
 - (b) B1 commette il terzo fallo della squadra B nel quarto.
- Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Dopo il time out:

Se l'allenatore A decide per una rimessa dalla linea di rimessa nella propria zona d'attacco, in entrambi i casi, la squadra A avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

Se l'allenatore A decide per una rimessa dalla propria zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione:

- (a) 18 secondi,
 - (b) 24 secondi
- sull'apparecchio dei 24".

17-15 Esempio: Con 1:24 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 ha palleggiato nella sua zona d'attacco quando B1 devia la palla nella zona di difesa della squadra A dove un qualsiasi giocatore della squadra A inizia di nuovo a palleggiare. Ora B2 devia la palla fuori campo nella zona di difesa della squadra A con:

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

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

Interpretazione: Dopo il time out:

Se l'allenatore A decide per una rimessa dalla linea di rimessa in attacco, la squadra A avrà a disposizione:

- (a) 6 secondi,
 - (b) 14 secondi
- sull'apparecchio dei 24".

Se l'allenatore A decide per una rimessa dalla propria zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione:

- (a) 6 secondi,
 - (b) 17 secondi
- sull'apparecchio dei 24".

17-16 Esempio: Con 0:48 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 ha palleggiato nella sua zona d'attacco quando B1 devia la palla nella zona di difesa della squadra A dove un qualsiasi giocatore della squadra A inizia di nuovo a palleggiare. Ora B2 commette il terzo fallo per la squadra B nel quarto, nella metà campo di difesa della squadra A con:

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

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

Interpretazione: Dopo la sospensione:

Se l'allenatore A decide per una rimessa dalla linea di rimessa in attacco, in entrambi i casi la squadra A avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

Se l'allenatore A decide per una rimessa dalla propria zona di difesa, in entrambi i casi la squadra A avrà invece a disposizione 24 secondi.

17-17 Esempio: Con 1:32 minuti sul cronometro di gara nel quarto quarto, La squadra A ha avuto il controllo della palla nella propria zona di difesa per 5 secondi, quando A1 e B1 vengono espulsi per essere venuti alle mani tra di loro. Prima che la rimessa in gioco sia amministrata, alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Le sanzioni dei falli da espulsione si annullano l'un l'altra. Il gioco deve riprendere con una rimessa per la squadra A nella propria zona di difesa. Tuttavia, dopo la sospensione, se l'allenatore A decide per una rimessa dalla propria zona d'attacco, la squadra A avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24". Se l'allenatore A decide per una rimessa dalla propria zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione 19 secondi sull'apparecchio dei 24".

17-18 Esempio: con 1:29 al termine della partita nel quarto quarto e con 19 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24, la squadra A è in controllo di palla nella sua metà campo di attacco, quando A6 e B6 vengono espulsi per essere entrati in campo per una situazione di rissa. Alla squadra A viene ora concesso un minuto di sospensione.

Interpretazione: Le due sanzioni di espulsione si cancellano tra loro. Dopo il minuto di sospensione, il gioco deve essere ripreso con una rimessa laterale per la squadra A dal punto di rimessa in attacco con 19 secondi sull'apparecchio dei 24"

17-19 Esempio: Con 1:18 rimanenti sull'apparecchio dei 24 nel quarto quarto, alla squadra A viene concesso una rimessa in gioco dalla sua metà campo di difesa. Alla squadra A viene concessa una sospensione. Al termine della sospensione, il coach della squadra A decide che la rimessa dovrà essere amministrata nella metà campo di attacco. Prima che tale rimessa venga amministrata, il coach della squadra B richiede una sospensione.

Interpretazione: La decisione originale presa dal coach della squadra A di amministrare la rimessa nella metà campo di attacco di A non può più essere cambiata all'interno dello stesso periodo di cronometro fermo. Questo è altrettanto valido se il coach della squadra A dovesse chiedere una seconda sospensione dopo la precedente.

17-20 Precisazione. All'inizio di tutti i quarti tranne il primo e all' inizio di ciascun tempo supplementare, la rimessa sarà amministrata dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo. Il giocatore incaricato della rimessa dovrà avere i piedi a cavallo della linea di metà campo. Se tale giocatore commette una violazione sulla rimessa, la palla sarà assegnata alla squadra avversaria per una rimessa a cavallo della linea di metà campo.

Se tuttavia viene commessa una infrazione all'interno del campo di gioco direttamente lungo la linea centrale, la rimessa in gioco dovrà essere amministrata dalla squadra che ne avrà il diritto, nella sua zona di attacco nel posto più vicino possibile alla linea di metà campo.

17-21 Esempio: All'inizio del secondo quarto il giocatore A1 incaricato ad effettuare la rimessa, commette violazione mentre si trova a cavallo della linea centrale.

Interpretazione: La palla sarà assegnata alla squadra B per una rimessa dal posto della precedente rimessa con 24 secondi sull'apparecchio dei 24. Il giocatore che effettuerà la rimessa potrà passare la palla ad un suo compagno ovunque esso si trovi sul terreno di gioco.

17-22 Esempio: all'inizio del terzo quarto il giocatore A1 incaricato ad effettuare la rimessa dalla linea centrale estesa passa la palla ad A2 che tocca la palla prima che questa finisca fuori dal terreno di gioco:

- (a) Nella zona d'attacco di A
- (b) Nella zona di difesa di A

Interpretazione: la gara dovrà riprendere con una rimessa in gioco per la squadra B dal punto più vicino a dove la palla è uscita nella sua:

- (a) Zona di difesa con 24 secondi sull'apparecchio dei 24
- (b) Zona d'attacco con 14 secondi sull'apparecchio dei 24

17-23. Esempio: Durante una rimessa in gioco dalla linea centrale di metà campo estesa per iniziare il secondo quarto, il giocatore A1 incaricato ad effettuare la rimessa, entra con un piede sul terreno di gioco.

Interpretazione: il gioco dovrà essere ripreso con una rimessa per la squadra B dal posto dell'originale rimessa ovvero a cavallo della linea centrale di metà campo, con 10:00 sul cronometro di gara. La direzione della freccia di possesso alternato dovrà essere girata in favore della squadra B.

17-24. Esempio: le seguenti infrazioni possono essere commesse sulla linea centrale di metà campo:

- (a) A1 fa uscire la palla
- (b) A1 commette un fallo in attacco
- (c) A1 commette violazione di passi

Interpretazione: in tutti i casi, alla squadra B sarà assegnata una rimessa dalla sua zona d'attacco nel luogo più vicino possibile alla linea centrale di metà campo, con 14 secondi sull'apparecchio dei 24"

17-25 Precisazione. A seguito di un fallo antisportivo o di un fallo da espulsione, il gioco riprenderà con una rimessa dalla linea di rimessa nella zona di attacco della squadra che ne ha diritto.

17-26 Esempio: A1 commette un fallo antisportivo su B1 durante l'intervallo di gara tra il primo e il secondo quarto.

Interpretazione: B1 effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo, prima dell'inizio del secondo quarto. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto di rimessa in attacco. La squadra B avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24". Il verso della freccia per il possesso alternato rimane invariato.

17-27 Precisazione. In occasione di una rimessa in gioco, possono presentarsi le seguenti situazioni:

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

17-28 Esempio: A1, incaricato della rimessa, passa la palla al di sopra del canestro quando un giocatore qualsiasi delle due squadre la tocca, passando attraverso il canestro dal basso.

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

17-29 Esempio: A1, incaricato della rimessa, lancia la palla verso il canestro della squadra B ed essa si blocca tra anello e tabellone.

Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due. Il gioco verrà ripreso con l'applicazione della regola del possesso alternato:

- Se la squadra A ha diritto alla rimessa, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di fondo campo nella propria zona d'attacco, vicino al tabellone con 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".
- Se la squadra B ha diritto alla rimessa, la gara riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di fondo nella propria zona di difesa, vicino al tabellone con 24 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

17-30 Esempio: Con 5 secondi sull'apparecchio dei 24", A1 incaricato della rimessa passa la palla verso il canestro della squadra B ed essa tocca l'anello.

Interpretazione: L'operatore dei 24 secondi non dovrà resettare il suo apparecchio, poiché il cronometro di gara non è ancora partito. Il cronometro di gara sarà azionato contemporaneamente con l'apparecchio dei 24". Se la squadra A acquisisce il controllo della palla l'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi. Se la squadra B acquisisce il controllo di palla l'apparecchio dei 24" sarà resettato a 24 secondi.

17-31 Precisazione. Dopo che la palla è stata messa a disposizione del giocatore incaricato della rimessa, lo stesso non può fare rimbalzare la palla in maniera da farle toccare l'area interna del terreno di gioco e poi egli stesso toccarla di nuovo prima che sia stata toccata o abbia toccato un altro giocatore sul terreno di gioco.

17-32 Esempio: A1, incaricato di una rimessa, fa rimbalzare la palla che tocca:

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

Interpretazione:

- (a) A1 ha commesso una violazione sulla rimessa. Una volta che la palla lascia le mani del giocatore incaricato della rimessa e tocca l'interno del terreno di gioco, A1 non potrà toccarla di nuovo prima che essa tocchi (o sia stata toccata) un altro giocatore sul terreno di gioco.
- (b) Se A1 non si è mosso per più di un totale di 1 metro fra il momento in cui ha fatto rimbalzare la palla e quando l'ha presa di nuovo, l'azione è legale ed il conteggio dei 5 secondi deve continuare.

17-33 Precisazione. Il giocatore incaricato della rimessa non dovrà far toccare alla palla il fuori-campo, dopo averla rilasciata durante la rimessa in gioco.

17-34 Esempio: A1 incaricato della rimessa passa la palla dalla sua:

- (a) Zona d'attacco,
- (b) Zona di difesa

ad A2. La palla finisce nel fuori campo senza che alcun giocatore sul terreno di gioco l'abbia toccata.

Interpretazione: Violazione di A1. Il gioco sarà ripreso con una rimessa della squadra B dallo stesso punto della rimessa originale nella:

- (a) Zona di difesa con 24 secondi,
 - (b) Zona d'attacco con 14 secondi
- sull'apparecchio dei 24".

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

Interpretazione: Violazione di A2. Il gioco sarà ripreso con una rimessa della squadra B dal punto più vicino a dove A2 ha toccato la linea perimetrale.

17-36 Esempio: A1 è incaricato di una rimessa dalla linea laterale:

- (a) Nella sua zona di difesa, in prossimità della linea centrale di metà campo, è autorizzato a passare la palla in qualsiasi punto del terreno di gioco.
- (b) Nella sua zona d'attacco, in prossimità della linea centrale di metà campo, è autorizzato a passare la palla soltanto in zona d'attacco.
- (c) All'inizio del secondo quarto, dalla linea centrale estesa opposta al tavolo, è autorizzato a passare la palla in qualsiasi punto del terreno di gioco.

Dopo aver avuto la palla a disposizione, A1 compie 1 normale passo laterale, cambiando quindi la sua posizione rispetto alla zona d'attacco o di difesa

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

17-37 Precisazione. A seguito di un canestro su azione o di un ultimo tiro libero realizzato, il giocatore che effettua la rimessa da fondo campo può muoversi lateralmente e/o all'indietro e la palla può essere passata tra compagni di squadra che si trovano dietro la linea di fondo, ma non per un tempo superiore a 5 secondi. Ciò vale anche quando una violazione è fischiata alla squadra in difesa e la rimessa viene perciò ripetuta.

17-38 Esempio: Nel secondo quarto dopo l'ultimo tiro libero realizzato da A1, B1 ha a disposizione la palla per la rimessa dalla sua linea di fondo. A2 porta le sue mani oltre la linea perimetrale, prima che la palla sia stata rimessa in campo attraverso la stessa. L'arbitro fischia una violazione.

Interpretazione: La rimessa sarà ripetuta. B1 continuerà ad avere il diritto di muoversi lungo la linea di fondo campo prima di rilasciare la palla o passarla a un compagno di squadra.

17.39 Precisazione. Dopo il tiro libero risultante dall'aver sanzionato un fallo tecnico, il gioco dovrà riprendere con una rimessa dal punto più vicino a dove si trovava la palla al momento in cui è stato sanzionato il fallo tecnico, a meno che non ci sia una situazione di salto a due o prima dell'inizio del primo quarto.

Se un fallo tecnico viene sanzionato contro la squadra in difesa, la squadra in attacco dovrà avere 24 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24 se la rimessa è amministrata in difesa. Se la rimessa è amministrata invece nella sua zona d'attacco, l'apparecchio dei 24 secondi dovrà essere resettato come segue:

- Se 14 secondi o più sono mostrati sull'apparecchio dei 24, esso dovrà continuare dal tempo che appariva nel momento in cui è stato fermato.
- Se 13 secondi o meno sono mostrati sull'apparecchio dei 24, esso dovrà essere resettato a 14 secondi.

Se un fallo tecnico viene sanzionato contro la squadra in attacco, la squadra in attacco dovrà avere tempo rimanente sull'apparecchio dei 24 così come appariva al momento in cui il fallo tecnico è stato sanzionato, indipendentemente dal fatto che la rimessa venga amministrata nella sua zona di difesa o nella sua zona d'attacco.

Se una sospensione e un fallo tecnico sono concessa/sanzionato durante lo stesso periodo di cronometro fermo deve prima essere concessa la sospensione, seguita quindi dall'amministrazione della sanzione per il fallo tecnico.

A seguire un tiro (tiri) libero come conseguenza di un fallo antisportivo o fallo squalificante, il gioco deve essere ripreso con una rimessa dal punto di rimessa in attacco della squadra che ha diritto ad effettuare la rimessa con 14 secondi.

17-40 Esempio: Nel secondo quarto mentre A2 palleggia nella sua: a)

Zona di difesa

b) Zona d'attacco

Ad A1 viene sanzionato un fallo tecnico.

Interpretazione: Qualsiasi giocatore della squadra B potrà effettuare il tiro libero senza rimbalzo. In entrambi i casi il gioco dovrà riprendere con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava il gioco nel momento in cui è stato fermato per sanzionare il fallo tecnico con il tempo residuo sull'apparecchio dei 24.

17-41 Esempio: Nel secondo quarto mentre A2 palleggia nella sua: a)

Zona di difesa

b) Zona d'attacco

B1 viene sanzionato un fallo tecnico

Interpretazione: Qualsiasi giocatore della squadra A potrà effettuare il tiro libero senza rimbalzo. Il gioco dovrà riprendere con una rimessa per la squadra A da punto più vicino a dove si trovava il gioco nel momento in cui è stato fermato per sanzionare il fallo tecnico nella sua:

a) Zona di difesa, con 24 secondi sull'apparecchio dei 24

b) Zona d'attacco, con qualsiasi tempo fosse indicato sull'apparecchio dei 24, se lo stesso indicava 14 secondi o più; con 14 secondi sull'apparecchio dei 24, se lo stesso indicava 13 secondi o meno

17-42 Esempio: Con 1:47 restanti sul cronometro di gara, A1 palleggia nella sua metà campo d'attacco e viene sanzionato con un fallo tecnico. Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: qualsiasi giocatore della squadra B potrà effettuare il tiro libero senza giocatori schierati per il rimbalzo. Il gioco dovrà riprendere con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava il gioco nel momento in cui è stato fermato per sanzionare il fallo tecnico con il tempo residuo sull'apparecchio dei 24.

17-43 Precisazione. Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto e in ciascun tempo supplementare, se viene fischiato un fallo tecnico alla squadra in attacco e a questa squadra viene concessa una sospensione, la squadra in attacco avrà il tempo residuo sull'apparecchio dei 24 secondi se la rimessa sarà amministrata nella sua zona di difesa. Se la rimessa sarà amministrata nella sua zona di attacco, l'apparecchio dei 24 secondi sarà resettato come segue:

- Se indicava 14 secondi o più l'apparecchio dei 24" dovrà essere resettato a 14 secondi
- Se indicava 13 secondi o meno, l'apparecchio dei 24" non dovrà essere resettato ma dovrà continuare dal tempo presente nel momento in cui è stato fermato.

17-44 Esempio: con 1:47 restanti sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 palleggia nella sua metà campo di difesa ed è sanzionato un fallo tecnico. Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: Al più tardi alla fine della sospensione, l'allenatore A dovrà informare il primo arbitro riguardo alla sua decisione sulla rimessa (attacco o difesa). Dopo la fine della sospensione, qualsiasi giocatore della squadra B potrà eseguire il tiro libero senza rimbalzo. La gara sarà ripresa con una rimessa in gioco per la squadra A nel punto deciso precedentemente dall'allenatore A.

Se l'allenatore A decide di effettuare la rimessa in gioco dalla linea di rimessa nella sua zona d'attacco, la squadra A avrà 14 secondi se l'apparecchio indicava 14 secondi o più al momento del fallo, oppure il residuo se l'apparecchio indicava 13 secondi o meno.

Se l'allenatore A decide di effettuare la rimessa in gioco dalla sua zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione il tempo residuo sull'apparecchio dei 24.

17-45. Esempio: con 1:47 restante sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 palleggia nella sua zona di difesa e viene sanzionato un fallo tecnico. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà il tiro libero senza rimbalzo. Alla squadra A viene concessa una sospensione.

Interpretazione: al più tardi alla fine della sospensione, l'allenatore A deve informare il primo arbitro riguardo alla sua decisione sulla rimessa (attacco o difesa). La gara sarà ripresa con una rimessa in gioco per la squadra A nel punto deciso dall'allenatore A.

Se l'allenatore A decide di effettuare la rimessa in attacco, la squadra A avrà 14 secondi, se 14 secondi o più erano sull'apparecchio dei 24, oppure il residuo se l'apparecchio dei 24 indicava 13 secondi o meno.

Se l'allenatore A decide di effettuare la rimessa in gioco dalla sua zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione il tempo residuo indicato sull'apparecchio dei 24 secondi

17-46 Esempio: con 1:47 restante sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 palleggia nella sua zona di difesa quando B1 devia la palla fuori campo. Alla squadra A viene concessa una sospensione. Immediatamente dopo, A1 viene sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Al più tardi alla fine della sospensione, l'allenatore A deve informare il primo arbitro riguardo alla sua decisione sulla rimessa (attacco o difesa). Dopo la fine della sospensione, un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà il tiro libero senza rimbalzo. La gara sarà quindi ripresa con una rimessa per la squadra A nel punto deciso precedentemente dall'allenatore A.

Se l'allenatore A decide di effettuare la rimessa in gioco in attacco, la squadra A avrà 14 secondi, se 14 secondi o più erano sull'apparecchio dei 24, oppure il residuo se l'apparecchio dei 24 indicava 13 secondi o meno.

Se l'allenatore A decide di effettuare la rimessa in gioco dalla sua zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione il tempo residuo indicato sull'apparecchio dei 24 secondi

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. Qualsiasi sostituzione può essere concessa durante gli intervalli di gioco tra i quarti e i tempi supplementari.

18/19-2 Esempio: Dopo che la palla ha lasciato le mani del primo arbitro durante il salto a due iniziale, ma prima che la palla venga legalmente toccata, il saltatore A2 commette una violazione. La rimessa viene assegnata alla squadra B. A questo punto una squadra qualsiasi richiede una sospensione o una sostituzione.

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

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

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

Interpretazione:

- (a) Una sospensione non può essere concessa poiché il tempo di gioco per il quarto o tempo supplementare è terminato.
- (b) Una sostituzione può essere concessa soltanto dopo che entrambi i tiri liberi sono stati completati e prima che l'intervallo di gioco per il successivo quarto o tempo supplementare sia terminato.

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

18/19-5 Esempio: Durante un tiro a canestro, la palla è in aria quando suona il segnale acustico dell'apparecchio dei 24 secondi. La palla entra nel canestro. Una qualsiasi 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 subito il canestro. Se viene concessa una sospensione alla squadra che ha subito il canestro, anche gli avversari possono ottenere una sospensione e ambedue le squadre possono anche effettuare sostituzioni, se lo richiedono.
- (b) Questa è un'opportunità di sostituzione solo per la squadra che ha subito il canestro e solo quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto ed ogni tempo supplementare.

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

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

- (a) L'ultimo tiro libero è realizzato, oppure
- (b) L'ultimo tiro libero è seguito da una rimessa, o
- (c) Per una qualsiasi valida ragione la palla rimarrà morta dopo l'ultimo tiro libero.

18/19-7 Esempio: A1 deve effettuare 2 tiri liberi. Una qualsiasi squadra richiede una sospensione o una sostituzione:

- (a) Prima che la palla sia messa 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 del giocatore incaricato della rimessa.
- (d) Dopo il secondo tiro libero realizzato, ma dopo che la palla sia a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.

Interpretazione:

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

18/19-8 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 dall'anello e il gioco prosegue.
- (b) Il tiro libero è realizzato.
- (c) La palla non tocca l'anello.
- (d) A1 pesta la linea di tiro libero mentre tira e la violazione è fischiata.
- (e) B1 entra nell'area dei tre secondi prima che la palla abbia lasciato le mani di A1. La violazione di B1 viene fischiata ed il tiro libero di A1 non viene realizzato.

Interpretazione:

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

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

18/19-10 Esempio: Durante la gara l'allenatore A richiede una sospensione, dopodiché B1 commette il suo quinto fallo.

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

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

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

18/19-12 Precisazione. Gli Artt. 18 e 19 chiariscono quando inizia e finisce un'opportunità di sostituzione o di sospensione. Gli allenatori che richiedono una sostituzione o una sospensione devono essere a conoscenza di queste limitazioni, altrimenti la sostituzione o la sospensione non sarà concessa immediatamente.

Quando viene fischiato un fallo tecnico dopo il primo e prima dell'ultimo tiro libero di una serie di tiri liberi, il tiro libero senza rimbalzo del fallo tecnico dovrà essere amministrato immediatamente. Una sospensione o una sostituzione per qualsiasi squadra non potrà essere concessa prima o dopo il tiro libero del fallo tecnico.

18/19-13 Esempio: Un'opportunità di sostituzione o di sospensione è appena terminata quando il sostituto A6 corre al tavolo degli ufficiali di campo, richiedendo ad alta voce una sostituzione. Il segnapunti reagisce ed aziona erroneamente il segnale acustico. L'arbitro fischia ed interrompe la gara.

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

18/19-14 Esempio: Una violazione per interferenza sul tentativo di realizzazione o interferenza sul canestro avviene in un momento qualsiasi della gara. Una richiesta di sospensione è stata avanzata da una qualsiasi delle due squadre o i sostituti di una delle due squadre o di entrambe le squadre stanno aspettando al tavolo degli ufficiali di campo.

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

18/19-15 Esempio: B1 commette fallo su A1 mentre effettua un tiro a canestro da 2 punti. Dopo che A1 ha effettuato il primo dei 2 tiri liberi, un fallo tecnico è fischiato ad A2. Una delle squadre richiede una sostituzione o una sospensione.

Interpretazione: Qualunque giocatore della squadra B potrà effettuare il tiro libero senza rimbalzo. A1 eseguirà quindi il suo secondo tiro libero e la gara riprenderà come dopo ogni ultimo tiro libero. La sospensione o la sostituzione devono essere concesse per entrambe le squadre alla successiva opportunità di sospensione e sostituzione.

18/19-16 Esempio: B1 commette fallo su A1 mentre effettua un tiro a canestro da 2 punti. Dopo che A1 ha effettuato il primo dei 2 tiri liberi, un fallo tecnico è fischiato a A2. Un qualsiasi giocatore della squadra B ha effettuato 1 tiro libero, senza rimbalzo. Una delle due squadre richiede una sospensione o una sostituzione.

Interpretazione: A1 dovrà eseguire il suo secondo tiro libero ed il gioco dovrà riprendere come dopo ogni ultimo tiro libero. La sospensione o la sostituzione devono essere concesse per entrambe le squadre alla successiva opportunità di sospensione e sostituzione.

18/19-17 Esempio: B1 commette fallo su A1 mentre effettua un tiro a canestro da 2 punti. Dopo che A1 ha effettuato il primo dei 2 tiri liberi, un fallo tecnico è fischiato a A2, è il suo quinto fallo. Una delle squadre richiede una sostituzione o una sospensione.

Interpretazione: A2 dovrà essere sostituito immediatamente. Qualunque giocatore della squadra B potrà effettuare il tiro libero senza rimbalzo. A1 dovrà eseguire il suo secondo tiro libero ed il gioco dovrà riprendere come dopo ogni ultimo tiro libero. La sospensione o la sostituzione devono essere concesse per entrambe le squadre alla successiva opportunità di sospensione e sostituzione.

18/19-18 Esempio: Un fallo tecnico è fischiato ad A1 mentre era in palleggio. B6 richiede una sostituzione per poter effettuare il tiro libero.

Interpretazione: Questa è una opportunità di sostituzione per entrambe le squadre. Dopo essere diventato giocatore, B6 effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo, ma non potrà essere sostituito prima che sia trascorsa un'azione con cronometro in movimento.

18/19-19 Precisazione. Ogni sospensione deve durare 1 minuto. Le squadre devono far ritorno prontamente sul terreno dopo che l'arbitro fischia ed invita le squadre a rientrare. A volte una squadra prolunga la sospensione oltre il minuto, guadagnandone con l'estensione un vantaggio e causando inoltre un ritardo del gioco. Un richiamo all'allenatore di quella squadra dovrà essere effettuato dall'arbitro. Se quello allenatore non risponde al richiamo, una ulteriore sospensione sarà addebitata alla squadra responsabile. Se la squadra non ha più sospensioni a disposizione, un fallo tecnico per ritardo nella ripresa del gioco può essere sanzionato a carico dell'allenatore, registrato come "B1". Se quella squadra non ritorna sul terreno di gioco prontamente dopo l'intervallo di gioco di metà gara, una sospensione sarà addebitata alla squadra responsabile. Questa sospensione addebitata non dovrà durare 1 minuto ed il gioco dovrà riprendere immediatamente.

18/19-20 Esempio: La sospensione è terminata e l'arbitro sollecita la squadra A ad entrare sul terreno di gioco. L'allenatore A continua a dare istruzioni alla sua squadra, che ancora rimane nell'area della panchina. L'arbitro sollecita nuovamente la squadra A al rientro e:

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

Interpretazione:

- (a) Mentre la squadra inizia a rientrare sul terreno, l'arbitro effettuerà un richiamo all'allenatore per cui, se lo stesso comportamento si dovesse ripetere, un'ulteriore sospensione sarà addebitata alla squadra A.
- (b) Una sospensione, senza richiamo, dovrà essere addebitata alla squadra A. Se la squadra A non ha più sospensioni a disposizione, un fallo tecnico per ritardo nella ripresa del gioco dovrà essere sanzionato contro l'allenatore A, registrato come 'B1'.

18/19-21 Esempio: Al termine dell'intervallo di metà gara, la squadra A si trova ancora nello spogliatoio e per questo motivo l'inizio del terzo quarto viene ritardato.

Interpretazione: Dopo che la squadra A finalmente entra nel terreno di gioco una sospensione, senza alcun richiamo, dovrà essere addebitata alla squadra A.

18/19-22 Precisazione. Se una squadra non ha utilizzato una sospensione nella seconda metà-gara prima che il cronometro di gara indichi 2:00 nel quarto quarto, il segnapunti tratterà sul referto 2 linee orizzontali nella prima delle tre caselle per le sospensioni del secondo tempo. Il tabellone dovrà mostrare la prima sospensione come se la squadra ne avesse usufruito

18/19-23 Esempio: Con 2:00 minuti rimanenti sul cronometro di gara nel quarto quarto, ambedue le squadre non hanno richiesto ancora una sospensione nella seconda metà-gara.

Interpretazione: Il segnapunti tratterà sul referto 2 linee orizzontali nella prima casella del secondo tempo di ambedue le squadre. Il tabellone dovrà segnalare la prima sospensione come se fosse stata usufruita.

18/19-24 Esempio: Con 2:09 minuti rimanenti sul cronometro di gara nel quarto quarto, l'allenatore A richiede la sua prima sospensione nella seconda metà-gara mentre il gioco continua. Con 1:58 minuti rimanenti sul cronometro di gara, la palla finisce fuori campo ed il cronometro di gara viene fermato. La sospensione per la squadra A è ora accordata.

Interpretazione: Il segnapunti tratterà sul referto 2 linee orizzontali nella prima casella della squadra A poiché la sospensione non è stata concessa prima che il cronometro di gara abbia segnato 2:00 minuti nel quarto quarto. La sospensione concessa a 1:58 sarà registrata nella seconda casella e la squadra A avrà soltanto 1 sospensione residua. Al termine della sospensione il tabellone dovrà segnalare le 2 sospensioni come se la squadra ne avesse usufruito.

18/19-25 Precisazione. Ogni volta che una sospensione viene richiesta, indipendentemente se prima o dopo che un fallo tecnico, antisportivo o da espulsione sia fischiato, la sospensione dovrà essere concessa prima dell'inizio dell'amministrazione del tiro(i) libero(i). Se durante una sospensione viene fischiato un fallo tecnico, antisportivo o da espulsione, il tiro(i) libero(i) sarà amministrato dopo il termine della sospensione.

18/19-26 Esempio: L'allenatore B ha richiesto una sospensione. A1 commette un fallo antisportivo su B1, seguito da un fallo tecnico fischiato ad A2.

Interpretazione: La sospensione dovrà essere concessa alla squadra B. Al termine della sospensione, un qualsiasi giocatore B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo per il fallo tecnico di A2. B1 effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa in attacco, con 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

18/19-27 Esempio: L'allenatore B ha richiesto una sospensione. A1 commette un fallo antisportivo su B1. La sospensione viene ora concessa alla squadra B. Durante la sospensione viene fischiato un fallo tecnico ad A2.

Interpretazione: Al termine della sospensione, un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo per il fallo tecnico di A2. B1 effettuerà poi 2 tiri liberi. La gara riprenderà con una

rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa in attacco, con 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

Art. 23 Giocatore fuori campo e palla fuori campo

23-1 Precisazione. È una violazione quando un giocatore esce dal campo dalla linea di fondo per evitare di commettere una violazione di 3 secondi e quindi rientra nell'area dei tre secondi.

23-2 Esempio: A1, nell'area di 3 secondi avversaria da meno di 3 secondi, esce dal campo dalla linea di fondo per non commettere una violazione di 3 secondi e quindi rientra nell'area dei tre secondi.

Interpretazione: A1 ha commesso una violazione di 3 secondi.

Art. 24 Palleggio

24-1 **Precisazione.** Se un giocatore lancia deliberatamente la palla contro un tabellone (non un chiaro tentativo di tiro a canestro), questa cosa non sarà considerata come un palleggio.

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

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

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

Interpretazione: Azione legale. Dopo aver ripreso 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 contro il tabellone, dopodiché A1 riprende o tocca la palla di nuovo prima che questa abbia toccato un altro giocatore.

Interpretazione: 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 ciò:

(a) A1 perde l'equilibrio e senza muovere il piede perno, egli tocca il terreno con la palla una volta o due, mentre tiene la palla con 1 o entrambe le mani.

(b) A1 lancia la palla da 1 mano all'altra senza muovere il piede perno.

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

24-6 **Esempio:** A1 inizia il suo palleggio:

(a) Lanciando la palla oltre il suo avversario.

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

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

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

24-7 **Esempio:** A1 chiude il suo palleggio e deliberatamente lancia la palla sulla gamba di B1. A1 riprende la palla e inizia un nuovo palleggio.

Interpretazione: Violazione di doppio palleggio di A1. Il palleggio di A1 si è concluso come se non avesse toccato B1. È stata la palla a toccare B1

Art. 25 Passi

25-1 **Precisazione.** È legale per un giocatore, disteso sul terreno di gioco, ottenere il controllo della palla. Analogamente non commette violazione un giocatore che, mentre trattiene la palla, cada sul terreno. È legale anche se un giocatore, dopo essere caduto a terra con la palla, scivola brevemente. Se, tuttavia, poi il giocatore si rotola per evitare di essere difeso o tenta di alzarsi mentre trattiene la palla si verificherà una violazione

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

Interpretazione: La caduta di A1 sul terreno è legale.

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

(a) Passa la palla ad A2.

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

(c) Tenta di alzarsi mentre palleggia.

(d) Tenta di alzarsi mentre ancora trattiene la palla.

Interpretazione:

(a), (b) e (c) Azione legale.

(d) Violazione di passi.

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

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

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

25-6 **Esempio:** A1 ha iniziato il suo atto di tiro per un canestro da 2 punti penetrando a canestro, avendo la palla tra le mani. Nel suo movimento continuo A1 subisce fallo da B1, dopodiché commette violazione di passi e la palla entra nel canestro.

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

25-7 **Precisazione.** È considerata violazione sollevare un compagno di squadra per fargli giocare la palla

25-8 **Esempio:** A1 afferra il suo compagno di squadra A2 e lo solleva sotto il canestro avversario. A3 passa la palla ad A2 che quindi schiaccia la palla dentro il canestro.

Interpretazione: Questa è una violazione. Il canestro non è valido. Alla squadra B sarà assegnata una rimessa dalla linea laterale all'altezza della linea del tiro libero estesa nella propria zona di difesa.

Art. 28 8 Secondi

28-1 **Precisazione.** Il conteggio degli 8 secondi viene fermato a causa di una situazione di salto a due. Se la risultante rimessa per possesso alternato viene assegnata alla squadra che era in controllo della palla nella propria zona di difesa, quella squadra avrà a disposizione solo il tempo residuo sul periodo degli 8 secondi.

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

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

28-3 **Precisazione.** Durante un palleggio dalla zona di difesa alla zona di attacco, la palla è considerata pervenuta in zona di attacco quando ambedue 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 poi passa nuovamente la palla ad A2 che è ancora in difesa.

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

28-5 **Esempio:** A1 è in palleggio dalla zona di difesa ed arresta il palleggio mentre si trova a cavallo della linea centrale, trattenendo la palla. Dopo ciò A1 passa la palla ad A2 che si trova ugualmente a cavallo della linea centrale.

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

28-6 **Esempio:** A1 è in palleggio dalla zona di difesa ed ha un piede (ma non entrambi piedi) già in zona d'attacco. A1 poi passa la palla ad A2, il quale si trova a cavallo della linea centrale. A2 poi inizia a palleggiare la palla nella sua zona di difesa.

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

28-7 **Esempio:** A1 sta palleggiando dalla propria zona di difesa ed arresta il suo movimento senza interrompere il palleggio mentre:

- (a) È a cavallo della linea centrale.
- (b) Ambedue i piedi sono nella sua zona d'attacco, ma la palla è palleggiata nella sua zona di difesa.
- (c) Ambedue i piedi sono nella sua zona d'attacco mentre la palla viene palleggiata nella sua zona di difesa, dopodiché A1 riporta ambedue i piedi nella sua zona di difesa.
- (d) Ambedue i piedi sono nella sua zona di difesa, ma la palla è palleggiata nella sua zona d'attacco.

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

28-8 **Precisazione.** Ogni volta che il conteggio degli 8 secondi continua per un qualsiasi tempo residuo e alla stessa squadra che precedentemente aveva il controllo della palla è accordata una rimessa in gioco dalla propria zona di difesa, consegnando la palla al giocatore incaricato della rimessa, l'arbitro lo informerà di quanto tempo rimane per il periodo degli 8 secondi.

28-9 Esempio: A1 sta palleggiando nella propria zona di difesa da 6 secondi quando viene fischiato un doppio fallo che avviene in:

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

Interpretazione:

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

28-10 Esempio: A1 sta palleggiando da 4 secondi nella sua zona di difesa quando B1 devia la palla fuori campo nella zona di difesa della squadra A.

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

28-11 Precisazione. Se il gioco viene fermato da un arbitro per una qualsiasi valida ragione non connessa ad alcuna squadra e se a giudizio degli arbitri ci sarebbe uno svantaggio per la squadra avversaria, il periodo degli 8 secondi dovrà riprendere dal punto in cui era stato fermato.

28-12 Esempio: Con 0:25 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto e con il punteggio A 72 – B 72, la squadra A acquisisce il controllo della palla. A1 palleggia per 4 secondi nella sua zona di difesa quando la gara viene fermata a causa di:

- (a) Il cronometro o l'apparecchio dei 24" si bloccano o non sono riusciti a partire.
- (b) Una bottiglia viene gettata sul terreno di gioco.
- (c) L'apparecchio dei 24" viene erroneamente resettato.

Interpretazione: In tutti i casi, il gioco verrà ripreso con una rimessa per la squadra A nella zona di difesa con 4 secondi rimanenti nel periodo degli 8 secondi. La squadra B subirebbe uno svantaggio se il gioco riprendesse dando alla squadra A un nuovo periodo di 8 secondi.

28-13 Precisazione. A seguito di una violazione della regola degli 8 secondi, il punto di rimessa sarà determinato dal posto dove la violazione è avvenuta.

28-14 Esempio: La squadra A non riesce a far pervenire la palla nella sua zona d'attacco nel periodo di 8 secondi e una violazione viene fischiata dagli arbitri quando:

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

Interpretazione: La rimessa in gioco per la squadra B sarà amministrata nella sua zona d'attacco, con 14 secondi sull'apparecchio dei 24, dal punto più vicino a:

- (a) Il luogo in cui si trovava la palla quando è avvenuta la violazione di 8 secondi, eccezion fatta se direttamente dietro il tabellone
- (b) La linea centrale.

Art. 29/50 24 Secondi

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

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

Interpretazione: Violazione di 24 secondi della squadra A. La palla non ha toccato l'anello e dopo non c'è stato un immediato e chiaro controllo di palla da parte degli avversari.

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

Interpretazione: Violazione di 24 secondi.

29/50-4 Esempio: Sul finire del periodo di 24 secondi, A1 tira a canestro. Il tiro viene legalmente stoppato da B1. Suona il segnale dell'apparecchio dei 24" quindi, B1 commette fallo su A1.

Interpretazione: Violazione di 24 secondi. Il fallo di B1 su A1 sarà ignorato a meno che non sia un fallo antisportivo o da espulsione.

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

Interpretazione: Violazione di 24 secondi. La squadra B non ha ottenuto un immediato e chiaro controllo della palla.

29/50-6 Esempio: Un tiro a canestro di A1 è in aria quando suona il segnale dell'apparecchio dei 24". La palla non tocca l'anello dopodiché è toccata da B1 che ne determina l'uscita dal terreno di gioco.

Interpretazione: Violazione di 24 secondi. La squadra B non ha ottenuto un chiaro controllo della palla.

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

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

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

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

29/50-10 Esempio: La squadra A è in controllo di palla nella propria zona d'attacco con 10 secondi sull'apparecchio dei 24", quando si verifica una palla trattenuta. Viene assegnata una rimessa per possesso alternato alla:

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

Interpretazione:

- (a) La squadra A avrà a disposizione solo i 10 secondi sull'apparecchio dei 24".

(b) La squadra B avrà a disposizione un nuovo periodo di 24 secondi.

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

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

Interpretazione:

- (a) La squadra A avrà a disposizione solo i 10 secondi sull'apparecchio dei 24".
- (b) La squadra B avrà a disposizione un nuovo periodo di 24 secondi.

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

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

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

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

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

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

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

- (a) A1, o
- (b) B1

appare infortunato. Gli arbitri interrompono il gioco.

Interpretazione: La squadra A avrà a disposizione:

- (a) 4 secondi,
- (b) 14 secondi,

sull'apparecchio dei 24".

29/50-16 Esempio: Con 6 secondi sull'apparecchio dei 24", Il tiro a canestro di A1 è in aria quando un doppio fallo con le stesse penalità viene fischiato ad A2 e B2. La palla non tocca l'anello. La freccia è a favore della squadra A.

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

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

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

29/50-18 Esempio: Con:

- (a) 16 secondi,
- (b) 12 secondi,

sull'apparecchio dei 24", A1 passa la palla ad A2 nella zona d'attacco della squadra A, quando B1 nella sua zona di difesa deliberatamente calcia la palla con il piede oppure colpisce la palla con il pugno.

Interpretazione: In entrambi i casi, B1 commette violazione. Il gioco sarà ripreso con una rimessa in gioco per la squadra A in zona d'attacco con:

(a) 16 secondi,

(b) 14 secondi,

sull'apparecchio dei 24".

29/50-19 Esempio: Durante una rimessa in gioco di A1 nel terzo quarto, B1 nella propria zona di difesa mette le mani al di là della linea perimetrale e devia il passaggio di A1 con:

(a) 19 secondi,

(b) 11 secondi,

sull'apparecchio dei 24".

Interpretazione: In entrambi i casi, B1 commette violazione. Il gioco sarà ripreso con una rimessa in gioco per la squadra A in zona d'attacco con:

(a) 19 secondi,

(c) 14 secondi,

sull'apparecchio dei 24".

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

Interpretazione: Indipendente che i tiri liberi siano realizzati o meno il gioco riprenderà con concessa una rimessa in gioco sull'apparecchio dei 24".

La stessa interpretazione è valida per un fallo da espulsione.

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

29/50-22 Esempio: Con 0:25 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto e con il punteggio di A 72 - B 72, la squadra A acquisisce il controllo della palla nella propria zona d'attacco. A1 sta palleggiando da 20 secondi, quando il gioco viene fermato dagli arbitri a causa di:

(a) Il cronometro di gara o l'apparecchio dei 24" non riesce a scorrere o a partire.

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

(c) L'apparecchio dei 24" è stato resettato per errore.

Interpretazione: In tutti i casi, il gioco sarà ripreso con una rimessa in gioco per la squadra A con 4 secondi sull'apparecchio dei 24". La squadra B verrebbe svantaggiata se il gioco venisse ripreso con 14 secondi dell'apparecchio dei 24".

29/50-23 Esempio: Sul tiro a canestro su azione di A1, la palla rimbalza sull'anello. A2 cattura il rimbalzo e, 9 secondi più tardi, l'apparecchio dei 24" suona per errore. Gli arbitri interrompono il gioco.

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

29/50-24 Esempio: Con 4 secondi sull'apparecchio dei 24", A1 effettua un tentativo di tiro a canestro. La palla non tocca l'anello ma l'operatore ai 24" erroneamente resetta l'apparecchio. A2 prende il rimbalzo e dopo un certo tempo, A3 realizza un canestro. A questo punto gli arbitri si accorgono della situazione.

Interpretazione: Gli arbitri, dopo essersi consultati con il commissario, se presente, confermeranno che la palla non ha toccato l'anello sul tiro di A1. Se così, loro dovranno poi decidere se la palla ha lasciato le mani(o) di A3 prima che il segnale dell'apparecchio dei 24" avrebbe dovuto suonare, se il reset non fosse avvenuto. Se così, il canestro sarà convalidato; se no, c'è stata una violazione di 24 secondi ed il canestro di A3 non verrà convalidato.

29/50-25 Precisazione. Una rimessa in gioco conseguente ad un fallo antisportivo o da espulsione sarà sempre amministrata dalla linea di rimessa nella zona di attacco della squadra che ne ha diritto. L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi.

29/50-26 Esempio: Con 1:12 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto e 6 secondi sull'apparecchio dei 24, A1 sta palleggiando nella sua zona d'attacco quando B1 commette un fallo antisportivo su di lui. Dopo il primo tiro libero di A1 una sospensione è richiesta indifferentemente dall'allenatore A oppure B.

Interpretazione: A1 dovrà eseguire il suo secondo tiro libero senza rimbalzo. Al termine della sospensione il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella propria zona d'attacco. L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi.

29/50-27 Precisazione. Quando un tiro a canestro è stato effettuato e poi viene fischiato un fallo ad un difensore nella sua zona di difesa, l'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi.

29/50-28 Esempio: Con 17 secondi sull'apparecchio dei 24", A1 effettua un tentativo di tiro a canestro. Mentre la palla è in aria, B2 commette fallo su A2. Si tratta del secondo fallo della squadra B nel quarto. La palla:

- (a) Entra nel canestro.
- (b) Rimbalza dall'anello ma non entra nel canestro.
- (c) Non tocca l'anello.

Interpretazione:

- (a) Il canestro di A1 è valido.

In tutti i casi, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove il fallo è stato fischiato, con 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

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

- (a) Entra nel canestro.
- (b) Rimbalza dall'anello ma non entra nel canestro.
- (c) Non tocca l'anello.

Interpretazione:

- (a) Il canestro di A1 è valido.

In tutti i casi, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove il fallo è stato fischiato, con 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

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

- (a) Entra nel canestro.
- (b) Rimbalza dall'anello ma non entra nel canestro.
- (c) Non tocca l'anello.

Interpretazione:

- (a) Il canestro di A1 è valido.

In tutti i casi, non è avvenuta una violazione di 24 secondi. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove il fallo è stato fischiato, con 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

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

- (a) Entra nel canestro.
- (b) Rimbalza dall'anello ma non entra nel canestro.
- (c) Non tocca l'anello.

Interpretazione:

- (a) Il canestro di A1 è valido.

In tutti i casi, A2 effettuerà 2 tiri liberi.

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

- (d) Entra nel canestro.
- (e) Rimbalza dall'anello ma non entra nel canestro.
- (f) Non tocca l'anello.

Interpretazione:

- (a) Il canestro di A1 è valido.

In tutti i casi, non è avvenuta una violazione di 24 secondi. A2 effettuerà 2 tiri liberi.

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

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

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

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

(a) 4 secondi

(b) 20 secondi

sull'apparecchio dei 24". La palla tocca l'anello, rimbalza e A2 ne acquisisce il controllo.

Interpretazione: In ambedue i casi, l'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi non appena A2 acquisisce il controllo della palla in un qualsiasi punto del terreno di gioco.

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

Interpretazione: L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi non appena A2 acquisisce il controllo della palla in un qualsiasi punto del terreno di gioco.

29/50-37 Esempio: A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello. B1 tocca la palla che poi finisce fuori campo.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A dal punto più vicino a dove la palla è finita fuori campo. L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi indifferentemente rispetto a dove la rimessa sarà amministrata sul terreno di gioco.

29/50-38 Esempio: Con 4 secondi sull'apparecchio dei 24 secondi, A1 tira la palla verso l'anello al fine di far resettare l'apparecchio dei 24". La palla tocca l'anello. B1 tocca la palla che poi finisce fuori campo nella zona di difesa della squadra A.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A dalla propria zona di difesa dal punto più vicino a dove la palla è finita fuori campo. L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi.

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

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

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

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A dal punto più vicino a dove il fallo è stato fischiato. L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi.

29/50-41 Esempio: A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. La palla entra nel canestro ed ora B2 commette fallo su A2, è il terzo fallo della squadra B nel quarto.

Interpretazione: Il canestro è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A dal punto più vicino a dove il fallo è stato fischiato. L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi.

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

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

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

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A dalla linea di fondo vicino al tabellone. L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi.

29/50-44 Esempio: A1 nella propria zona d'attacco passa la palla ad A2 per un alley-hoop. La palla viene mancata da A2 e tocca l'anello dopodiché A3 acquisisce il controllo della palla.

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

29/50-45 Esempio: A1 effettua un tiro a canestro che rimbalza sull'anello. B1 cattura in volo la palla e ricade sul terreno di gioco. A2 caccia via la palla dalle mani di B1. La palla è poi presa da A3.

Interpretazione: La squadra (B) che ha ottenuto il controllo della palla non è la stessa squadra (A) che ne aveva il controllo prima che la palla toccasse l'anello. La squadra A avrà un nuovo periodo di 24 secondi.

29/50-46 Esempio: Con 6 secondi sull'apparecchio sei 24" A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello, rimbalza e A2 ne acquisisce il controllo nella propria zona di difesa. A2 subisce quindi fallo da B1. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A dalla propria zona di difesa con un nuovo periodo di 24 secondi.

29/50-47 Precisazione. Ogniqualevolta una squadra acquisisce un nuovo controllo di una palla viva indifferentemente in zona di attacco o di difesa, quella squadra avrà 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-48 Esempio: Con il cronometro in movimento, A1 acquisisce un nuovo controllo di palla sul terreno di gioco in:

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

Interpretazione: In entrambi i casi la squadra A avrà 24 secondi a disposizione.

29/50-49 Esempio: Dopo una rimessa B, A1 guadagna un diretto ed immediato controllo di palla sul terreno di gioco nella sua:

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

Interpretazione: In entrambi i casi la squadra A avrà 24 secondi a disposizione

29/50-50 Precisazione. Il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo o una violazione (incluso per palla uscita dal terreno di gioco) commessa dalla squadra in controllo di palla. Se la palla è assegnata agli avversari con una rimessa dalla loro metà campo in attacco, quella squadra avrà 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24.

29/50-51 Esempio: A1 nella sua metà campo di difesa passa la palla ad A2 anch'egli in difesa. A2 manca la palla ed esce nella loro metà campo difensiva.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra B dal punto più vicino a dove si è verificata la violazione nella propria zona d'attacco con 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

29/50-52 Precisazione. Ogniqualevolta una squadra acquisisce il controllo di una palla viva, indifferentemente in zona d'attacco o di difesa, e rimangono 14 secondi o meno sul cronometro di gara, l'apparecchio dei 24" dovrà essere spento.

29/50-53 Esempio: Con 12 secondi da giocare sul cronometro di gara, la squadra A ottiene un nuovo controllo di palla.

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

29/50-54 Esempio: Con 18 secondi da giocare sul cronometro di gara e 3 secondi sull'apparecchio dei 24", il giocatore B1 nella propria zona difensiva deliberatamente calcia la palla.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A nella propria zona d'attacco con 18 secondi da giocare sul cronometro di gara e 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-55 Esempio: Con 7 secondi da giocare sul cronometro di gara e 3 secondi sull'apparecchio dei 24", il giocatore B1 nella propria zona difensiva deliberatamente calcia la palla.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra A nella propria zona d'attacco con 7 secondi da giocare sul cronometro di gara. L'apparecchio dei 24" verrà spento.

29/50-56 Esempio: Con 23 secondi da giocare sul cronometro di gara, la squadra A guadagna un nuovo controllo di palla. Con 19 secondi sul cronometro di gara, A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello e A2 prende il rimbalzo.

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

29/50-57 Esempio: Con 58 secondi da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, B1 deliberatamente calcia la palla oppure B1 commette fallo su A1 nella zona di difesa della squadra A. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto. Con 19 secondi sull'apparecchio dei 24" alla squadra A è concessa una sospensione.

Interpretazione: L'allenatore A potrà decidere di amministrare la rimessa dalla linea di rimessa in attacco, oppure nella propria zona di difesa.

Se l'allenatore A decide per una rimessa in attacco, la squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

Se l'allenatore A decide per una rimessa dalla zona di difesa, la squadra A avrà 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-58 Esempio: Con 30 secondi da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 è in palleggio nella sua zona d'attacco. B1 devia la palla nella zona di difesa della squadra A dove A2 ora guadagna il controllo della palla. B2 deliberatamente calcia la palla oppure B1 commette fallo su A2. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto. Con 8 secondi sull'apparecchio dei 24" viene concessa una sospensione alla squadra A.

Interpretazione: L'allenatore A potrà decidere di amministrare la rimessa se dalla linea di rimessa in d'attacco oppure nella propria zona di difesa

Se decide per una rimessa in zona d'attacco, la squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

Se decide per una rimessa dalla zona di difesa, la squadra A avrà nuovi 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-59 Esempio: Con 58 secondi da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 subisce fallo nella sua zona di difesa da B1. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto. La squadra A ha 19 secondi sull'apparecchio dei 24". Alla squadra B è concessa una sospensione.

Interpretazione: Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla propria zona di difesa con nuovi 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-60 Esempio: Con 30 secondi da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 è in palleggio nella sua zona di difesa dove B1 devia la palla fuori campo. Con 19 secondi sull'apparecchio dei 24" è concessa una sospensione alla squadra A.

Interpretazione: L'allenatore A potrà decidere di amministrare la rimessa dalla linea di rimessa in zona d'attacco, oppure nella propria zona di difesa.

Se decide per una rimessa dalla linea di rimessa in attacco, la squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

Se decide per una rimessa dalla zona di difesa, la squadra A avrà 19 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-61 Esempio: Con 30 secondi da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 palleggia nella sua zona d'attacco. B1 devia la palla nella zona di difesa della squadra A dove A2 acquisisce il controllo della palla. B2 devia la palla fuori campo nella zona di difesa della squadra A. Con 8 secondi sull'apparecchio dei 24" viene concessa una sospensione alla squadra A.

Interpretazione: L'allenatore A potrà decidere se amministrare la rimessa nella propria zona d'attacco, oppure in difesa. In entrambi i casi la squadra A avrà 8 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-62 Esempio: Con 25.2 secondi da giocare sul cronometro di gara nel secondo quarto, la squadra A acquisisce il controllo della palla. Con 1 secondo sull'apparecchio dei 24", A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. Mentre la palla è in aria, suona il segnale dell'apparecchio dei 24". La palla non tocca l'anello e dopo altri 1.2 secondi il segnale del cronometro di gara suona per la fine del quarto.

Interpretazione: Questa non è una violazione di 24 secondi. L'arbitro non ha fischiato violazione aspettando di vedere se la squadra B avrebbe acquisito un chiaro controllo della palla. Il quarto è terminato.

29/50-63 Esempio: Con 25.2 secondi da giocare sul cronometro di gara nel secondo quarto, la squadra A acquisisce il controllo della palla. Con 1 secondo sull'apparecchio dei 24", A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. Mentre la palla è in aria, suona il segnale dell'apparecchio dei 24". La palla non tocca l'anello e l'arbitro fischia violazione con il cronometro di gara che indica 0.8 secondi.

Interpretazione: Violazione di 24 secondi. La palla verrà assegnata alla squadra B per una rimessa dalla propria linea di fondo campo con 0.8 secondi da giocare sul cronometro di gara.

29/50-64 Esempio: Con 25.2 secondi da giocare sul cronometro di gara nel secondo quarto, la squadra A acquisisce il controllo della palla. Con 1.2 secondi residui sull'apparecchio dei 24" e mentre A1 ha la palla tra le sue mani(o), il segnale dell'apparecchio dei 24" suona. L'arbitro fischia violazione con il cronometro di gara che indica 0.8 secondi.

Interpretazione: Violazione di 24 secondi. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove il gioco è stato fermato, con 1.2 secondi da giocare sul cronometro di gara.

29/50-65 Esempio: Nel terzo quarto, A1 è incaricato di una rimessa dalla propria zona di difesa. Mentre A1, incaricato della rimessa, trattiene ancora la palla, B1 attraversa con le sue braccia la verticalità della linea perimetrale.

Interpretazione: Violazione di B1. Ad A1 sarà riassegnata una rimessa. La squadra A avrà 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

29/50-63 Esempio: Nel terzo quarto, A1 è incaricato di una rimessa dalla propria zona d'attacco. Mentre A1 trattiene la palla, B1 attraversa con le sue braccia la verticalità della linea perimetrale, con

(a) 7 secondi

(b) 17 secondi

Sull'apparecchio dei 24"

Interpretazione: Violazione di B1. Ad A1 sarà riassegnata una rimessa. La squadra A avrà:

(a) 14 secondi

(b) 17 secondi

Sull'apparecchio dei 24"

Art. 30 Ritorno della palla nella zona di difesa

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

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

30-2 **Esempio:** A1 nella propria zona di difesa tenta un passaggio in contropiede per A2 in zona d'attacco. B1 salta dalla metà campo offensiva per la squadra B, cattura la palla mentre è in aria e atterra:

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

Interpretazione: Non è violazione per ritorno della palla in difesa. B1 ha stabilito il primo controllo di palla per la squadra B mentre era in aria e la sua posizione relativamente a zona di difesa/zona d'attacco non può essere definita finché ambedue i suoi piedi non sono tornati sul terreno. In tutti i casi, B1 è legalmente nella sua zona di difesa.

30-3 **Esempio:** Sul salto a due tra A1 e B1 ad inizio primo quarto, la palla è stata legalmente toccata quando A2 salta dalla sua zona d'attacco, cattura la palla mentre è in aria ed atterra:

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

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

30-4 **Esempio:** A1 incaricato della rimessa nella propria zona d'attacco, tenta di passare la palla ad A2. A2 salta dalla sua zona d'attacco, cattura la palla mentre è in aria ed atterra:

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

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

30-5 **Esempio:** A1 incaricato della rimessa si trova a cavallo della linea centrale per iniziare il secondo quarto e passa la palla a A2. A2 salta dalla sua zona d'attacco, acquisisce la palla mentre è in aria ed atterra:

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

Interpretazione: Questa è violazione per ritorno della palla in difesa della squadra A. A1 ha stabilito il controllo di palla per la squadra A. A2 saltando dalla sua zona d'attacco e prendendo la palla mentre era in aria, fa continuare il controllo di palla per la squadra A in zona d'attacco. In tutti i casi, atterrando nella sua zona di difesa, A2 ha illegalmente commesso ritorno della palla nella zona di difesa.

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

Interpretazione: Questa è violazione per ritorno illegale della palla nella zona di difesa per la squadra B.

30-7 Precisazione. Una palla viva è considerata ritornata illegalmente nella zona di difesa quando un giocatore della squadra A che si trova completamente nella sua zona di attacco, fa sì che la palla tocchi la sua zona di difesa, dopodiché un giocatore A è il primo a toccare la palla indifferentemente nella sua zona di attacco o di difesa. Comunque, è legale che un giocatore della squadra A nella sua zona di difesa faccia sì che la palla tocchi la sua zona di attacco, dopodiché un giocatore A è il primo a toccare la palla, indifferentemente nella sua zona di attacco o di difesa.

30-8 Esempio: A1 è posizionato con ambedue i piedi completamente in zona d'attacco vicino alla linea centrale, quando A1 tenta un passaggio schiacciato per A2 che si trova ugualmente con ambedue i piedi nella sua zona d'attacco vicino alla linea centrale. Sul passaggio, la palla tocca il terreno in zona di difesa prima di toccare A2.

Interpretazione: Questa è violazione per ritorno illegale della palla nella zona di difesa.

30-9 Esempio: A1 e A2 sono entrambi posizionati nella loro zona d'attacco con entrambi i piedi vicino alla linea centrale, allorché A1 tenta un passaggio schiacciato per A2. Sul passaggio, la palla tocca la zona di difesa e successivamente tocca la zona d'attacco, e dopo ciò la palla tocca A2.

Interpretazione: Violazione della squadra A per illegale ritorno della palla nella zona di difesa.

30-10 Esempio: A1 è posizionato con ambedue i piedi in zona difesa vicino alla linea centrale, quando A1 tenta un passaggio schiacciato per A2 che si trova ugualmente con ambedue i piedi in zona di difesa vicino alla linea centrale. Sul passaggio, la palla tocca il terreno in zona d'attacco prima di toccare A2.

Interpretazione: Non è violazione per ritorno della palla in difesa in quanto nessun giocatore A con la palla era in zona d'attacco. Tuttavia, essendo la palla pervenuta in zona d'attacco, il conteggio degli 8 secondi si è interrotto nel momento in cui la palla ha toccato il terreno in zona d'attacco. Un nuovo periodo degli 8 secondi inizierà non appena A2 tocca la palla nella zona di difesa.

30-11 Esempio: A1 dalla zona di difesa passa la palla verso la sua zona d'attacco. La palla viene deviata da un arbitro posizionato sul terreno di gioco con ambedue i piedi a cavallo della linea centrale. La palla viene poi toccata da A2 che si trova ancora nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Non è violazione per ritorno della palla in difesa in quanto nessun giocatore della squadra A con la palla è stato in zona d'attacco. Tuttavia, essendo la palla pervenuta in zona d'attacco, il conteggio degli 8 secondi si è interrotto nel momento in cui la palla ha toccato la zona d'attacco. Un nuovo periodo degli 8 secondi dovrà iniziare nel momento in cui A2 tocca la palla nella sua zona di difesa.

30-12 Esempio: La squadra A è in controllo di palla nella sua zona d'attacco, quando questa viene toccata da A1 e B1 contemporaneamente. La palla finisce nella zona di difesa della squadra A, dove viene toccata per prima da A2.

Interpretazione: Violazione della squadra A per illegale ritorno della palla nella zona di difesa.

30-13 Esempio: A1 sta palleggiando dalla sua zona di difesa verso la sua zona d'attacco. Avendo ambedue i piedi nella sua zona d'attacco egli ancora palleggia la palla nella sua zona di difesa. Poi la palla tocca la sua gamba e rimbalza nella sua zona di difesa dove A2 inizia a palleggiare.

Interpretazione: Azione legale. A1 non ha ancora stabilito un controllo della palla nella sua zona d'attacco.

30-14 Esempio: A1 nella sua zona di difesa passa la palla ad A2 che si trova nella sua zona d'attacco. A2 tocca la palla che ritorna ad A1, ancora nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Azione legale. A2 non ha ancora stabilito un controllo della palla nella sua zona d'attacco.

30-15 Esempio: Durante la rimessa in gioco nella propria zona d'attacco, A1 passa la palla ad A2. A2 salta dalla sua zona d'attacco, cattura la palla mentre è in aria e atterra sul terreno di gioco con il suo piede sinistro nella sua zona d'attacco e con il piede destro ancora sollevato. A2 poggia quindi il suo piede destro nella sua zona di difesa.

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

30-16 Esempio: A1 sta palleggiando nella propria zona d'attacco vicino alla linea centrale quando B1 devia la palla nella zona di difesa della squadra A. A1 con ambedue i piedi ancora nella sua zona d'attacco continua il palleggio della palla, la quale si trova nella sua zona di difesa.

Interpretazione: Azione legale. A1 non è stato l'ultimo a toccare la palla in zona d'attacco. A1 potrebbe addirittura continuare il suo palleggio completamente nella sua zona di difesa per un nuovo periodo degli 8 secondi.

30-17 Esempio: A1 nella propria zona di difesa passa la palla ad A2. A2 salta dalla sua zona d'attacco, cattura la palla mentre è in aria ed atterra:

- (a) Con ambedue i piedi nella sua zona di difesa.
- (b) Toccando la linea centrale.
- (c) A cavallo della linea centrale.

Interpretazione: In tutti i casi, la squadra A ha causato un ritorno illegale della palla nella zona di difesa. A2 ha stabilito il controllo della palla per la propria squadra nella zona d'attacco nel momento in cui ha acquisito la palla in aria.

Art. 31 Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro

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

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

- (a) Prima che la palla abbia toccato l'anello, oppure
- (b) Dopo che la palla abbia toccato l'anello ed abbia ancora la possibilità di entrare nel canestro, B1 attraversa il canestro da sotto e tocca la palla.

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

- (a) Ad A1 sarà assegnato 1 punto ed un fallo tecnico sarà fischiato a B1.
- (b) Ad A1 sarà assegnato 1 punto, ma nessun fallo tecnico sarà fischiato a B1.

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

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

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

31-5 Precisazione. A seguito dell'ultimo tiro libero non realizzato e dopo che la palla ha toccato l'anello, il tentativo di realizzazione su tiro libero cambia il suo status e diventa un canestro su azione da 2 punti se la palla viene toccata legalmente da un qualsiasi giocatore prima di entrare nel canestro.

31-6 Esempio: Dopo l'ultimo tiro libero di A1, la palla ha toccato l'anello rimbalzandovi sopra. B1 prova a spazzare via la palla, ma questa entra nel canestro.

Interpretazione: La palla è stata toccata legalmente. Il tentativo di realizzazione di tiro libero ha cambiato il suo status e saranno assegnati 2 punti al capitano in campo della squadra A.

31-7 Precisazione. Dopo che la palla ha toccato l'anello su un tentativo di tiro a canestro su azione, su un ultimo tiro libero o dopo che il cronometro di gara ha suonato per la fine del quarto o tempo supplementare e la palla ha ancora possibilità di entrare nel canestro, viene fischiato un fallo. È una violazione se un qualsiasi giocatore tocca poi la palla.

31-8 Esempio: Sull'ultimo tiro libero di A1, la palla ha toccato l'anello rimbalzandovi sopra di esso. Sul rimbalzo A2 subisce fallo da B2. Questo è il terzo fallo di squadra per B nel quarto. La palla ha ancora possibilità di entrare quando viene toccata da:

- (a) A3
- (b) B3

Interpretazione: Violazione di interferenza.

- (a) Nessun punto sarà assegnato. Entrambe le sanzioni di rimessa si compensano l'un l'altra. Il gioco riprenderà con una rimessa per possesso alternato dalla linea di fondo campo nel punto più vicino a dove il fallo è avvenuto, fatta eccezione che direttamente dietro il tabellone.
- (b) Ad A1 sarà assegnato 1 punto. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di fondo campo nel punto più vicino a dove il fallo è avvenuto, fatta eccezione che direttamente dietro il tabellone.

31-9 Esempio: Sull'ultimo tiro libero di A1, la palla ha toccato l'anello e sta rimbalzando sopra di esso quando sul rimbalzo A2 subisce fallo da B2 (quinto fallo di squadra). La palla ha ancora possibilità di entrare quando viene toccata da:

- (a) A3
- (b) B3

Interpretazione: Violazione di interferenza.

- (a) Nessun punto sarà assegnato. A2 effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di tiro libero estesa.
- (b) Ad A1 sarà assegnato 1 punto. A2 effettuerà 2 tiri liberi e il gioco continuerà come dopo un qualsiasi tiro

libero.

31-10 Esempio: A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. La palla tocca l'anello e sta rimbalzando sopra di esso e ha ancora possibilità di entrare nel canestro quando suona il segnale del cronometro di gara. La palla viene toccata da:

- (a) A2
- (b) B2

Interpretazione: Violazione di interferenza.

- (a) Nessun punto sarà assegnato.
- (b) Ad A1 saranno assegnati 2 o 3 punti.

31-11 Precisazione. Se, durante un tentativo di un tiro su azione, un giocatore tocca la palla mentre questa è in parabola ascendente, si applicano tutte le restrizioni relative all'interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro.

31-12 Esempio: A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. La palla nella sua parabola ascendente viene toccata da A2 o da B2. Durante la sua parabola discendente verso il canestro, la palla viene toccata da:

- (a) A3
- (b) B3

Interpretazione: Il contatto di A2 o B2 con la palla durante la sua parabola ascendente è legale e non fa cambiare lo status di tiro su azione. Tuttavia, il contatto da parte di A3 o B3 con la palla nella sua parabola discendente è una violazione.

- (a) Alla squadra B sarà assegnata una rimessa in gioco dalla linea di tiro libero estesa.
- (b) Ad A1 saranno assegnati 2 o 3 punti.

31-13 Precisazione. Si verifica una violazione per interferenza se un giocatore provoca una vibrazione del tabellone o dell'anello in modo tale che, a giudizio dell'arbitro, venga impedito alla palla di entrare nel canestro o ne venga facilitata l'entrata nel canestro.

31-14 Esempio: A1 effettua un tiro a canestro da 3 punti vicino al fine della gara. Mentre la palla è in aria, suona il segnale del cronometro di gara per la fine della partita. Dopo il segnale, B1 provoca una vibrazione del tabellone o dell'anello e per questo, a giudizio dell'arbitro, viene impedito alla palla di entrare nel canestro.

Interpretazione: Anche dopo il suono del segnale del cronometro di gara per la fine della partita, la palla rimane viva e quindi si è verificata una violazione per interferenza. Saranno assegnati 3 punti ad A1.

31-15 Precisazione. Un'interferenza è commessa da un difensore o da un attaccante durante un tiro a canestro su azione allorché un giocatore tocca il canestro o il tabellone, mentre la palla è a contatto con l'anello ed ha ancora la possibilità di entrare nel canestro.



Figura 2 Palla a contatto con l'anello

31-16 Esempio: Dopo un tiro a canestro su azione di A1, la palla ha rimbalzato dall'anello e poi scende sull'anello. B1 tocca il canestro o il tabellone mentre la palla è a contatto con l'anello.

Interpretazione: Violazione di B1. Le restrizioni relative all'interferenza si applicano finché la palla ha la possibilità di entrare nel canestro.

31-17 Esempio: Un tiro a canestro su azione di A1, nella sua parabola discendente e completamente sopra il livello dell'anello, è toccato contemporaneamente da A2 e B2. La palla poi:

- (a) Entra nel canestro.
- (b) Non entra nel canestro.

Interpretazione: Interferenze commesse sia da A2 che da B2. In entrambi i casi, nessun punto sarà assegnato. Questa è una situazione di salto a due.

31-18 Precisazione. Si ha una violazione per interferenza se un giocatore si aggrappa al canestro per giocare la palla.

31-19 Esempio: A1 effettua un tiro a canestro su azione dall'area da 3 punti. La palla rimbalza dall'anello, quando:

- (a) A2 si aggrappa al canestro e batte la palla nel canestro.
- (b) B1 si aggrappa al canestro e batte la palla via dal canestro.

Interpretazione: Interferenza commessa sia da A2 che da B1.

- (a) Nessun punto sarà accordato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di tiro libero estesa.
- (b) Vengono assegnati 3 punti ad A1.

31-20 Precisazione. Si ha una violazione per interferenza se un giocatore difensore tocca la palla mentre questa è dentro il canestro.



Figura 3 - Palla dentro il canestro

31-21 Esempio: A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. Mentre la palla gira attorno all'anello con una sua piccola parte all'interno o al di sotto del livello dello stesso, quando B1 tocca la palla

Interpretazione: Violazione di interferenza. La palla è considerata dentro il canestro quando una sua minima parte è all'interno e al di sotto del livello dell'anello.

Art. 33 Contatti: Principi generali

33.10 Aree dei semicerchi no-sfondamento

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

Perché la regola del semicerchio no-sfondamento sia applicata:

- (a) Il difensore deve avere un piede o ambedue i piedi a contatto con l'area del semicerchio (vedi Figura 4). La linea del semicerchio **è parte** dell'area del semicerchio.
- (b) L'attaccante deve penetrare a canestro attraverso la linea del semicerchio e tentare un tiro a canestro oppure un passaggio mentre si trova in aria.

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

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

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

Interpretazione: Azione legale di A1. Verrà applicata la regola del semicerchio no-sfondamento.

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

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

33-4 **Esempio:** Un tiro a canestro su azione di A1 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.

Interpretazione: Fallo di sfondamento di A2. La regola del semicerchio no-sfondamento non verrà applicata.

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

Interpretazione: Fallo di sfondamento di A1. La regola del semicerchio no-sfondamento non verrà applicata. A1 ha usato illegalmente il proprio corpo per liberare la via del canestro per A2.

33-6 Esempio: A1 penetra a canestro nel suo atto di tiro. Mentre è ancora in aria, anziché finalizzare il tiro a canestro A1 passa la palla ad A2 che è posizionato nell'angolo del terreno di gioco. A1 poi cade addosso a B1 che è a contatto con l'area del semicerchio no-sfondamento.

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

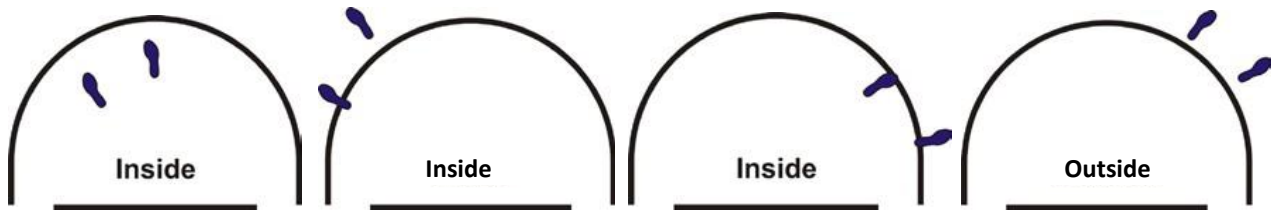


Figura 4 Posizione di un giocatore interno/esterno all'area del semicerchio no-sfondamento

Art. 35 Doppio fallo

35-1 **Precisazione.** Per essere considerati come doppio fallo, entrambi i falli devono avere le stesse sanzioni.

35-2 **Esempio:** La squadra A ha 2 falli di squadra e la squadra B ha 3 falli di squadra nel quarto. Il palleggiatore A1 e B1 a questo punto commettono fallo l'uno contro l'altro approssimativamente nello stesso tempo.

Interpretazione: Dal momento che le sanzioni per falli contro entrambe le squadre sono identiche, si è verificato un doppio fallo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove il doppio fallo si è verificato.

35-3 **Esempio:** La squadra A ha 5 falli di squadra e la squadra B ha 2 falli di squadra nel quarto. Il palleggiatore A1 e B1 a questo punto commettono fallo l'uno contro l'altro approssimativamente nello stesso tempo.

Interpretazione: poiché le sanzioni dei falli sono uguali (rimessa per la squadra B per il fallo in attacco di A1, rimessa per la squadra A per il fallo difensivo di B1), è un doppio fallo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si è verificato il doppio fallo.

35-4 **Esempio:** La squadra A ha 2 falli di squadra e la squadra B ha 5 falli di squadra nel quarto. Il palleggiatore A1 e B1 a questo punto commettono fallo l'uno contro l'altro approssimativamente nello stesso tempo.

Interpretazione: Le sanzioni contro entrambe le squadre non sono identiche, quindi non si è verificato un doppio fallo. Il fallo di A1 sarà sanzionato con una rimessa per la squadra B. Il fallo di B1 sarà sanzionato con 2 tiri liberi per A1. Gli arbitri applicheranno la regola sulle situazioni speciali e decideranno quale fallo sia stato commesso per primo.

Nel caso in cui il fallo di B1 sia stato commesso per primo, A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove i falli si sono verificati.

Nel caso in cui il fallo di A1 sia stato commesso per primo, la rimessa a favore della squadra B sarà cancellata. A1 effettuerà 2 tiri liberi e il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

35-5 **Esempio:** La squadra A ha 2 falli di squadra e la squadra B ha 3 falli di squadra nel quarto. Quindi:

(a) Lottando per la posizione di post, A1 e B1 si stanno spingendo l'un l'altro mentre la squadra A è in controllo di palla.

(b) Al rimbalzo, A1 e B1 si stanno spingendo l'un l'altro.

(c) Aspettando un passaggio da A2, A1 e B1 si stanno spingendo l'un l'altro.

Interpretazione: In tutti i casi, si è verificato un doppio fallo. Il gioco riprenderà con:

(a) e (c) Una rimessa per la squadra A nel punto più vicino a dove i falli si sono verificati.

(b) Una rimessa per possesso alternato.

Art. 36 Fallo tecnico

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

36-2 **Esempio:** Un componente della squadra A riceve un richiamo per:
(a) Aver interferito con la rimessa in gioco.
(b) Comportamento antisportivo.
(c) Qualsiasi altra azione che, se ripetuta, può portare ad un fallo tecnico.

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

36-3 **Precisazione.** Mentre un giocatore è in atto di tiro, agli avversari non sarà permesso di deconcentrare il tiratore con azioni tipo l'agitare una mano(i) per ostruire il campo visivo del tiratore, gridare forte, battere i piedi pesantemente o battere le mani nelle vicinanze del tiratore. Farlo può comportare un fallo tecnico se il tiratore viene svantaggiato dall'azione, oppure un richiamo se il tiratore non viene svantaggiato.

36-4 **Esempio:** A1 è in atto di tiro quando B1 tenta di distrarlo gridando forte o battendo pesantemente i piedi sul terreno di gioco. Il tiro a canestro:
(a) Viene realizzato.
(b) Non viene realizzato.

Interpretazione:

- (a) Il canestro è valido. A B1 sarà dato un richiamo, che deve essere comunicato anche all'allenatore B. Se ai componenti della squadra B è già stato dato un richiamo per un comportamento simile, B1 dovrà essere sanzionato con un fallo tecnico.
- (b) B1 dovrà essere sanzionato con un fallo tecnico.

36-5 **Precisazione.** Se gli arbitri scoprono che contemporaneamente più di 5 giocatori della stessa squadra sono sul terreno, l'errore deve essere corretto non appena possibile, senza creare uno svantaggio per gli avversari. Assumendo che gli arbitri e gli ufficiali di campo stiano svolgendo il loro compito correttamente, 1 giocatore deve essere rientrato o rimasto sul terreno illegalmente. Gli arbitri devono quindi disporre l'uscita immediata di 1 giocatore dal terreno di gioco ed addebitare un fallo tecnico all'allenatore di quella squadra, registrato come "B1". L'allenatore è responsabile della verifica che una sostituzione sia svolta correttamente e che il giocatore sostituito abbandoni immediatamente il terreno dopo la sostituzione.

36-6 **Esempio:** Col cronometro di gara in movimento, si scopre che la squadra A ha più di 5 giocatori sul terreno.
(a) Al momento della scoperta, la squadra B (con 5 giocatori) è in controllo di palla.
(b) Al momento della scoperta, la squadra A (con più di 5 giocatori) è in controllo di palla.

Interpretazione:

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

In ambedue i casi, il giocatore rientrato (o rimasto) in gioco illegalmente deve essere fatto uscire dal gioco e dovrà essere addebitato un fallo tecnico all'allenatore della squadra A, registrato come "B1".

36-7 **Precisazione.** Dopo che si è scoperto che una squadra sta giocando con più di 5 giocatori, si scopre anche che un giocatore di questa squadra ha realizzato dei punti o ha commesso un fallo, mentre era sul terreno illegalmente. Tutti tali punti dovranno rimanere validi e qualunque fallo(i) commesso da (o contro) quel giocatore dovranno essere considerati come falli di un giocatore.

- 36-8 Esempio:** Con il cronometro di gara in movimento, la squadra A ha 6 giocatori sul terreno. Ciò viene scoperto e il gioco viene interrotto dopo che:
- (a) A1 commette un fallo in attacco.
 - (b) A1 realizza un canestro su azione.
 - (c) B1 commette un fallo su A1 durante un tiro a canestro non realizzato.
 - (d) Il sesto giocatore ha lasciato il terreno di gioco.

Interpretazione:

- (a) Il fallo di A1 è un fallo di un giocatore.
- (b) Il canestro realizzato da A1 sarà valido.
- (c) A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi.
- (a), (b), e (c) Il sesto giocatore della squadra A deve abbandonare il terreno di gioco. In tutti i casi, inoltre un fallo tecnico sarà addebitato all'allenatore A, registrato come "B1".
- (d) Un fallo tecnico sarà addebitato all'allenatore A, registrato come "B1".

36-9 Precisazione. Dopo che gli è stato notificato di non essere più autorizzato a giocare per aver commesso il quinto fallo, un giocatore rientra in gioco. L'illegale partecipazione dovrà essere sanzionata immediatamente non appena scoperta, senza creare uno svantaggio per gli avversari.

- 36-10 Esempio:** Dopo aver commesso il quinto fallo, B1 viene informato di non essere più autorizzato a giocare. In seguito, B1 rientra in gioco da sostituto. La partecipazione illegale di B1 viene scoperta prima che:
- (a) la palla sia diventata viva con la ripresa del gioco.
- O dopo che:
- (b) la palla è tornata viva, mentre la squadra A ne è in controllo.
 - (c) la palla è tornata viva, mentre la squadra B ne è in controllo.
 - (d) la palla è tornata morta successivamente al reingresso in gioco di B1.

Interpretazione:

- (a) B1 sarà escluso immediatamente dal gioco.
- (b) Il gioco sarà fermato immediatamente a meno che la squadra A non ne venga svantaggiata. B1 sarà escluso dal gioco.
- (c) e (d) Il gioco sarà fermato immediatamente. B1 sarà escluso dal gioco. In tutti i casi, deve essere addebitato un fallo tecnico all'allenatore B, registrato come "B1".

36-11 Precisazione. Dopo essere stato informato di aver commesso il proprio quinto fallo, un giocatore rientra in campo e realizza un canestro su azione, commette un fallo, o subisce un fallo da un avversario prima che venga scoperta la sua partecipazione illegale. Tutti tali punti dovranno rimanere validi e qualunque fallo(i) commesso da (o contro) quel giocatore dovranno essere considerati come falli di un giocatore.

- 36-12 Esempio:** Dopo aver commesso il quinto fallo, A1 viene informato di non essere più autorizzato a giocare. In seguito, A1 rientra in gioco da sostituto. La partecipazione illegale di A1 viene scoperta dopo che:
- (a) A1 realizza un canestro su azione.
 - (b) A1 commette un fallo.
 - (c) A1 mentre palleggia subisce fallo da B1 (quinto fallo di squadra).

Interpretazione:

- (a) Il canestro realizzato da A1 sarà valido.
 - (b) Il fallo commesso da A1 è un fallo di un giocatore e sarà registrato a referto nello spazio accanto al suo quinto fallo.
 - (c) Il sostituto di A1 effettuerà 2 tiri liberi.
- In tutti i casi, un fallo tecnico sarà addebitato all'allenatore A, registrato come "B1".

36-13 Precisazione. Dopo **non** aver ricevuto informativa di non essere più autorizzato a giocare per aver commesso il quinto fallo, un giocatore rimane o rientra in gioco. Quel giocatore dovrà essere tolto dal gioco non appena viene scoperto l'errore senza creare uno svantaggio per gli avversari. Nessuna sanzione sarà applicata per la sua partecipazione illegale. Se quel giocatore realizza un canestro, commette un fallo o subisce un fallo da un avversario, il canestro sarà valido e il fallo sarà considerato come fallo di un giocatore.

36-14 Esempio: A6 chiede di sostituire A1. Poi la palla diventa morta a causa di un fallo di A1. A6 entra in gioco. Gli arbitri mancano di avvertire A1 che il fallo è il suo quinto. A1 in seguito rientra in gioco da sostituto. La partecipazione illegale di A1 viene scoperta dopo che il cronometro di gara è stato azionato quando:

- (a) A1 ha realizzato un canestro.
- (b) A1 ha commesso fallo su B1.
- (c) B1 ha commesso fallo su A1 durante un tiro a canestro su azione non realizzato.

Interpretazione:

Nessuna sanzione sarà addebitata a causa della partecipazione illegale di A1. Il gioco sarà fermato senza creare uno svantaggio per la squadra B. A1 sarà immediatamente tolto dal gioco e sostituito.

- (a) Il canestro di A1 sarà valido.
- (b) Il fallo commesso da A1 è un fallo di un giocatore e sanzionato conseguentemente e registrato a referto nello spazio accanto al suo quinto fallo.
- (c) Il sostituto di A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi.

36-15 Esempio: 10 minuti prima dell'inizio della gara, un fallo tecnico è sanzionato ad A1. Prima dell'inizio gara, l'allenatore B designa B1 ad effettuare 1 tiro libero, anche se B1 non è inserito del quintetto iniziale della squadra B.

Interpretazione: 1 dei giocatori indicati come quintetto iniziale della squadra B deve effettuare il tiro libero. Una sostituzione non può essere concessa prima che il tempo di gioco sia iniziato.

36-16 Precisazione. Ogniqualvolta un giocatore simula un fallo, sarà applicata la seguente procedura:

- Senza interrompere il gioco, l'arbitro avverte della simulazione mostrando due volte il segnale "sollevare l'avambraccio partendo dall'alto".
- Non appena il gioco viene fermato, un richiamo sarà comunicato al giocatore ed all'allenatore di questa squadra. Ambedue le squadre hanno diritto ad un richiamo.
- La volta successiva che un qualsiasi giocatore di quella squadra simula un fallo, un fallo tecnico dovrà essere fischiato. Ciò si applica anche se la gara non fosse stata interrotta per comunicare il richiamo di cui in precedenza ad alcun giocatore o all'allenatore di quella squadra.
- Se avviene un caso eccessivo senza alcun contatto, un fallo tecnico potrà essere immediatamente fischiato senza che un richiamo sia dato.

36-17 Esempio: A1 sta palleggiando con B1 che lo difende. A1 compie un movimento improvviso con la sua testa dando l'impressione come di aver subito fallo da B1. Più tardi nella gara, A1 cade sul terreno dando l'impressione come di essere stato spinto da B1.

Interpretazione: L'arbitro dà un richiamo ad A1 per la sua prima simulazione con la testa mostrandogli due volte il segnale "sollevare l'avambraccio partendo dall'alto". A1 sarà sanzionato con un fallo tecnico per la sua seconda simulazione nel cadere a terra, anche se non c'è stata interruzione del gioco per comunicare il richiamo per la prima simulazione né ad A1 né all'allenatore A.

36-18 Esempio: A1 sta palleggiando con B1 che lo difende. A1 compie un movimento improvviso con la sua testa dando l'impressione come di aver subito fallo da B1. Più tardi nella gara, B2 cade sul terreno dando l'impressione come di essere stato spinto da A2.

Interpretazione: L'arbitro dà ad A1 e B2 i primi richiami per le loro simulazioni mostrando ad essi due volte il segnale "sollevare l'avambraccio partendo dall'alto". Durante la successiva interruzione della gara, i richiami saranno comunicati ad A1, B2 e ad entrambi gli allenatori.

36-19 Precisazione. Quando un giocatore cade a terra per simulare un fallo al fine di procurarsi un vantaggio, ottenendo un fallo fischiato ingiustamente contro un avversario o per creare un'atmosfera antisportiva tra gli spettatori verso gli arbitri, tale comportamento dovrà essere considerato antisportivo.

36-20 Esempio: A1 è in penetrazione a canestro quando B1 cade all'indietro a terra senza che alcun contatto sia avvenuto tra questi giocatori, oppure un contatto ininfluente da parte di A1 è seguito da un teatrale atteggiamento di B1. Un richiamo per tale comportamento è già stato proposto ai giocatori della squadra B, attraverso il loro allenatore.

Interpretazione: Tale comportamento è ovviamente antisportivo e turba il naturale svolgimento della gara. Un fallo tecnico dovrà essere addebitato a B1.

36-21 Precisazione. Un serio infortunio può risultare dall'eccessivo agitare dei gomiti, specialmente nelle situazioni di rimbalzo e di giocatore marcato da vicino. Se tale azione provoca un contatto, allora potrà essere fischiato un fallo personale, antisportivo o addirittura da espulsione. Se l'azione non provoca alcun contatto, potrà essere fischiato un fallo tecnico.

36-22 Esempio: A1 prende palla su un rimbalzo e torna sul terreno. A1 è immediatamente marcato da vicino da B1. Senza entrare a contatto con B1, A1 agita in maniera eccessiva i gomiti nel tentativo di intimidire B1 oppure di procurarsi spazio sufficiente per girare, passare o palleggiare.

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

36-23 Precisazione. Un giocatore dovrà essere espulso quando gli vengono addebitati 2 falli tecnici.

36-24 Esempio: A1 ha commesso il suo primo fallo tecnico durante la prima metà-gara per essersi appeso all'anello. A1 è sanzionato con un secondo fallo tecnico durante la seconda metà-gara per il suo comportamento antisportivo.

Interpretazione: A1 sarà automaticamente espulso. Il secondo fallo tecnico è l'unico ad essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione per l'espulsione. Il segnapunti deve immediatamente avvertire un arbitro quando un giocatore ha commesso 2 falli tecnici e deve essere espulso.

36-25 Precisazione. Dopo aver commesso il suo quinto fallo un giocatore diviene un giocatore escluso. Ogni successivo fallo tecnico fischiato contro di lui dopo il suo quinto fallo sarà addebitato al suo allenatore e registrato come "B1". Ciò è anche valido se uno dei suoi 5 falli era un fallo tecnico o un fallo antisportivo. Il giocatore escluso non è un giocatore espulso e potrà stare nell'area della panchina della propria squadra

36-26 Esempio: B1 ha commesso un fallo tecnico durante il primo quarto. Nel quarto quarto, B1 ha commesso il proprio quinto fallo. Questo è il secondo fallo della squadra B nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della propria squadra B1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Con il suo quinto fallo B1 è diventato un giocatore escluso. Ogni successivo fallo tecnico contro di lui sarà addebitato al suo allenatore e registrato come "B1". B1 non è espulso. Un qualsiasi giocatore della squadra A potrà effettuare 1 tiro libero. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla, quando il fallo tecnico è stato fischiato.

36-27 Esempio: B1 ha commesso un fallo antisportivo durante il terzo quarto. Nel quarto quarto, B1 ha commesso il proprio quinto fallo. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della propria squadra B1 è sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Con il suo quinto fallo B1 è diventato un giocatore escluso. Ogni successivo fallo tecnico contro di lui sarà addebitato al suo allenatore e registrato come "B1". B1 non è espulso. Un qualsiasi giocatore della squadra A potrà effettuare 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla, quando il fallo tecnico è stato fischiato.

36-28 Esempio: B1 commette un fallo sul palleggiatore A1, è il quinto fallo personale di B1 ed il secondo fallo di squadra B nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della propria squadra B1 è sanzionato con un fallo da espulsione.

Interpretazione: B1 è stato espulso e deve andare negli spogliatoi. Il fallo di espulsione di B1 deve essere registrato sul referto come D (nello spazio a fianco della casella del quinto fallo) e con "B2" per l'allenatore B. Un qualsiasi giocatore della squadra A potrà effettuare i 2 tiri liberi senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto di rimessa in attacco. La squadra A avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

36-29 Esempio: B1 commette un fallo sul palleggiatore A1. È il suo quinto fallo personale ed il quinto fallo di squadra di B nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della propria squadra, B1 è sanzionato con fallo da espulsione.

Interpretazione: B1 è stato espulso e deve andare negli spogliatoi. Il fallo di espulsione di B1 deve essere registrato sul referto come D (nello spazio a fianco della casella del quinto fallo) e con "B2" per l'allenatore B. A1 dovrà effettuare i due tiri liberi senza alcun giocatore schierato per il rimbalzo. Dopo questi, qualsiasi giocatore della squadra A potrà effettuare i 2 tiri liberi senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella propria zona di attacco. La squadra A avrà 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

36-30 Precisazione. Un giocatore dovrà essere espulso quando gli vengono addebitati 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo.

36-31 Esempio: Nella prima metà gara A1 ha commesso un fallo tecnico per aver ritardato il gioco. Durante la seconda metà gara viene fischiato contro di lui un fallo antisportivo per un fallo duro contro B1.

Interpretazione: A1 sarà automaticamente espulso. Il fallo antisportivo è l'unico ad essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione per l'espulsione. Il segnapunti deve immediatamente avvertire un arbitro quando un giocatore ha commesso 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo e deve essere espulso. B1 effettuerà 2 tiri liberi. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa nella propria zona d'attacco con 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

36-32 Esempio: Nella prima metà gara A1 ha commesso un fallo antisportivo per aver fermato con un contatto non necessario lo sviluppo della transizione della squadra in attacco. Durante la seconda metà gara, mentre A2 sta palleggiando nella sua zona di difesa, è fischiato un fallo tecnico ad A1 per aver simulato un fallo lontano dalla palla.

Interpretazione: A1 sarà automaticamente espulso. Il fallo tecnico è l'unico ad essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione per l'espulsione. Il segnapunti deve immediatamente avvertire un arbitro quando un giocatore ha commesso 1 fallo antisportivo e 1 fallo tecnico e deve essere automaticamente espulso. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla, quando il fallo tecnico è stato fischiato. La squadra A avrà a disposizione il tempo residuo sull'apparecchio dei 24".

36-33 Precisazione. Un giocatore allenatore sarà espulso se è stato 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 come "C1" e 1 fallo antisportivo o tecnico come giocatore.
- 1 fallo tecnico come allenatore, registrato come "B1" o "B2", 1 fallo tecnico come allenatore, registrato come "C1" e 1 fallo antisportivo o tecnico come giocatore.
- 2 falli tecnici come allenatore registrati come "B1" o "B2" e 1 fallo antisportivo o tecnico come giocatore.
- 2 falli tecnici come allenatore, registrati come "C1".
- 1 fallo tecnico come allenatore, registrato come "C1" e 2 falli tecnici come allenatore, registrati come "B1" o "B2".
- 3 falli tecnici come allenatore, registrati come "B1" o "B2".

36-34 Esempio: A1 giocatore allenatore ha commesso un fallo tecnico durante il primo quarto per aver simulato un fallo come giocatore. Nel quarto quarto, A2 sta palleggiando quando al giocatore allenatore A1 viene sanzionato un fallo tecnico per il suo personale comportamento antisportivo come allenatore, registrato come "C1".

Interpretazione: A1 giocatore allenatore sarà automaticamente espulso. Il secondo fallo tecnico è l'unico ad essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione per l'espulsione. Il segnapunti deve immediatamente avvertire un arbitro quando un giocatore allenatore ha commesso 1 fallo tecnico come giocatore e 1 fallo tecnico per un suo personale comportamento come allenatore e deve essere automaticamente espulso. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla, quando il fallo tecnico è stato fischiato. **La squadra A avrà a disposizione il tempo residuo sull'apparecchio dei 24".**

36-35 Esempio: Nel secondo quarto, A1 giocatore allenatore ha commesso un fallo antisportivo su B1 in qualità di giocatore. Nel terzo quarto, al giocatore allenatore A1 viene sanzionato un fallo tecnico per il comportamento antisportivo del suo fisioterapista, registrato come "B1". Nel quarto quarto, mentre A2 sta palleggiando A6 viene sanzionato con un fallo tecnico. Il fallo del sostituto A6 deve essere registrato a carico dell'allenatore A1 come "B1".

Interpretazione: Il giocatore allenatore A1 sarà automaticamente espulso. Il secondo fallo tecnico è l'unico ad essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione per l'espulsione. Il segnapunti deve immediatamente avvertire un arbitro quando un giocatore allenatore ha commesso 1 fallo antisportivo come giocatore ed è stato sanzionato con 2 falli tecnici come allenatore per il comportamento del suo personale in panchina e che deve essere automaticamente espulso. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla, quando il fallo tecnico nei confronti di A6 è stato fischiato. **La squadra A avrà a disposizione il tempo residuo sull'apparecchio dei 24".**

36-36 Esempio: A1 giocatore allenatore ha commesso un fallo tecnico durante il secondo quarto per il suo personale comportamento antisportivo come allenatore, registrato come "C1". Nel quarto quarto ha commesso un fallo antisportivo come giocatore contro B1.

Interpretazione: A1 giocatore allenatore sarà automaticamente espulso. Il fallo antisportivo è l'unico ad essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione per l'espulsione. Il segnapunti deve immediatamente avvertire un arbitro quando un giocatore allenatore ha commesso 1 fallo tecnico per un suo personale comportamento come allenatore e 1 fallo antisportivo come giocatore e deve essere automaticamente espulso. B1 effettuerà 2 tiri liberi senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa in attacco. La squadra B avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

36-37 Esempio: Con 21 secondi sull'apparecchio dei 24" A1 sta palleggiando nella propria zona di difesa, quando B1 commette fallo tecnico.

Interpretazione: Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il fallo tecnico è stato fischiato. La squadra A avrà un nuovo periodo degli 8 secondi e 24 secondi sull'apparecchio dei 24"

36-38 Esempio: Con 21 secondi sull'apparecchio dei 24" A1 sta palleggiando nella propria zona di difesa, quando A2 commette fallo tecnico.

Interpretazione: Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il fallo tecnico è stato fischiato. La squadra A avrà 5 secondi per far pervenire la palla in zona d'attacco e 21 secondi sull'apparecchio dei 24".

36-39 Esempio: Nel terzo quarto, B1 commette fallo antisportivo su A2. Nel quarto quarto, B1 commette fallo su A1 in atto di tiro che realizza. Gli arbitri sono in dubbio se il fallo debba essere elevato ad antisportivo. Il primo arbitro usa l'IRS durante il quale B1 viene stato sanzionato ulteriormente con il fallo tecnico. L'IRS dimostra che il fallo di B1 su A1 era un fallo antisportivo.

Interpretazione: B1 deve essere automaticamente espulso per il suo comportamento antisportivo. Il fallo tecnico è stato assegnato ad un giocatore espulso e non può essere imputato né a B1 e né all'allenatore

B. Il fallo tecnico a B1 sarà ignorato. A1 effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto di rimessa in attacco. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

36-40 Precisazione. Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, e una rimessa deve essere amministrata con un giocatore che difende il giocatore incaricato della rimessa, la seguente procedura dovrà essere applicata:

- L'arbitro effettuerà il segnale di "superamento illegale della linea che delimita il campo di gioco" come richiamo, prima di consegnare la palla per la rimessa.
- Se quindi il giocatore difensore muove una qualsiasi parte del proprio corpo oltre la linea perimetrale per interferire con la rimessa, un fallo tecnico dovrà essere fischiato senza un ulteriore richiamo.

La stessa procedura dovrà anche essere applicata dopo un canestro su azione e un ultimo tiro libero realizzati, quando la palla non è consegnata al giocatore incaricato della rimessa.

36-41 Esempio: Con 1:08 minuti da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto e con 11 secondi sull'apparecchio dei 24", A1 ha la palla in mano per una rimessa dalla propria zona d'attacco. B1 porta le sue mani oltre la linea perimetrale per ostacolare la rimessa di A1.

Interpretazione: Dal momento che l'arbitro ha dato un richiamo prima di aver consegnato la palla ad A1, B1 sarà sanzionato con un fallo tecnico per aver interferito con una rimessa. Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla, quando il fallo tecnico è stato fischiato. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

36-42 Esempio: Con 1:08 minuti da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto e con 21 secondi sull'apparecchio dei 24", A1 ha la palla in mano per una rimessa dalla propria zona di difesa. B1 porta le sue mani oltre la linea perimetrale per ostacolare la rimessa di A1.

Interpretazione: Dal momento che l'arbitro ha dato un richiamo prima di aver consegnato la palla ad A1, B1 sarà sanzionato con un fallo tecnico per aver interferito con una rimessa. Un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla, quando il fallo tecnico è stato fischiato. La squadra A avrà 24 secondi sull'apparecchio dei 24".

36-43 Precisazione. Quando viene fischiato un fallo tecnico, la sanzione di tiro libero sarà amministrata immediatamente, senza alcun giocatore schierato a rimbalzo. Dopo che il tiro libero è stato amministrato, il gioco riprenderà dal punto più vicino a dove si trovava la palla, quando il fallo tecnico è stato fischiato.

36-44 Esempio: A1 subisce dallo da B1 su un tentativo di realizzazione da 2 punti. Prima che il primo tiro libero sia amministrato, viene fischiato un fallo tecnico ad A2.

Interpretazione: Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Dopodiché A1 effettuerà 2 tiri liberi. Il gioco verrà ripreso come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

36-45 Esempio: A1 subisce dallo da B1 su un tentativo di realizzazione da 2 punti. Dopo che A1 ha effettuato il primo dei 2 tiri liberi, viene fischiato un fallo tecnico ad A2.

Interpretazione: Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Dopodiché A1 effettuerà il suo secondo tiro libero. Il gioco verrà ripreso come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

36-46 Esempio: Durante una sospensione un fallo tecnico è fischiato ad A2.

Interpretazione: La sospensione dovrà essere completata. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco sarà ripreso dal punto più vicino a dove era stato interrotto il gioco per la sospensione.

36-47 Esempio: A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. Mentre la palla si trova in aria un fallo tecnico è fischiato a:

(a) B1

(b) A2.

Interpretazione: Dopo l'amministrazione del tiro libero da parte di:

- (a) Un qualsiasi giocatore della squadra A per il fallo tecnico di B1,
- (b) Un qualsiasi giocatore della squadra B per il fallo tecnico di A2,

Se il tiro di A1 entra nel canestro, il canestro è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B da un punto qualsiasi dietro la linea di fondo campo.

Se il tiro di A1 non entra nel canestro, il gioco riprenderà con una rimessa per possesso alternato.

36-48 Esempio: A1 effettua un tentativo di tiro a canestro su azione. Mentre la palla si trova in aria un fallo tecnico è fischiato al medico della:

(a) Squadra B

(b) Squadra A.

Interpretazione: Dopo l'amministrazione del tiro libero da parte di:

- (a) Un qualsiasi giocatore della squadra A per il fallo tecnico al medico della squadra B
- (b) Un qualsiasi giocatore della squadra B per il fallo tecnico al medico della squadra A

Se il tiro di A1 entra nel canestro, il canestro è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B da un punto qualsiasi dietro la linea di fondo campo.

Se il tiro di A1 non entra nel canestro, il gioco riprenderà con una rimessa per possesso alternato.

36-49 Esempio: A1 ha la palla tra le mani durante un atto di tiro quando un fallo tecnico è fischiato a:

(a) B1

(b) A2.

Interpretazione: Dopo l'amministrazione del tiro libero da parte di:

(a) Un qualsiasi giocatore della squadra A per il fallo tecnico a B1:

- Se il tiro di A1 entra nel canestro, il canestro è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B da un punto qualsiasi dietro la linea di fondo campo.
- Se il tiro di A1 non entra nel canestro, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il fallo tecnico è stato fischiato.

(b) Un qualsiasi giocatore della squadra B per il fallo tecnico ad A2:

- Se il tiro di A1 entra nel canestro, il canestro non è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il fallo tecnico è stato fischiato.
- Se il tiro di A1 non entra nel canestro, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il fallo tecnico è stato fischiato.

36-50 Esempio: A1 ha la palla tra le mani durante un atto di tiro quando un fallo tecnico è fischiato al medico della:

(a) Squadra B

(b) Squadra A.

Interpretazione: Dopo l'amministrazione del tiro libero da parte di:

(a) Un qualsiasi giocatore della squadra A per il fallo tecnico al medico della squadra B,

- Se il tiro di A1 è entrato nel canestro, il canestro è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B da un punto qualsiasi dietro la linea di fondo campo.
- Se il tiro di A1 non è entrato nel canestro, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il fallo tecnico è stato fischiato

(b) Un qualsiasi giocatore della squadra B per il fallo tecnico al medico della squadra A:

- Se il tiro di A1 è entrato nel canestro, il canestro non è valido. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il fallo tecnico è stato fischiato.
- Se il tiro di A1 non è entrato nel canestro il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il fallo tecnico è stato fischiato

36-51 Esempio: Poco dopo il suono del segnale acustico del cronometro di gara per la fine del primo quarto, A1 viene sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: Prima dell'inizio del secondo quarto, un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. La squadra con diritto alla rimessa per possesso alternato inizierà il secondo quarto con una rimessa dalla linea estesa di centro campo, con 24 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

Art. 37 Fallo antisportivo

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

37-2 Esempio: Con 0:53 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 ha la palla tra le mani oppure a sua disposizione per una rimessa in gioco quando B2 provoca un contatto con A2 sul terreno di gioco. Un fallo è fischiato a B2.

Interpretazione: È evidente che B2 non ha fatto alcun tentativo per giocare la palla ed ha acquisito un vantaggio nel non far ripartire il cronometro di gara. B2 deve essere sanzionato con un fallo antisportivo deve senza che un richiamo debba essere proposto. A2 effettuerà 2 tiri liberi senza rimbalzo. Il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra A dal punto di rimessa in attacco. La squadra A avrà 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

37-3 Esempio: Con 0:53 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 ha la palla tra le mani oppure a sua disposizione per una rimessa in gioco quando A2 provoca un contatto con B2 sul terreno di gioco. Un fallo è fischiato ad A2.

Interpretazione: A2 non ha acquisito alcun vantaggio nel commettere un fallo. Un fallo personale sarà fischiato ad A2, a meno che non si tratti di contatto duro, fischiato come fallo antisportivo. Alla squadra B è assegnata la palla per una rimessa in gioco dal punto più vicino a dove il fallo è stato fischiato.

37-4 Precisazione. Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto ed in ogni tempo supplementare, e dopo che la palla ha lasciato le mani del giocatore incaricato della rimessa, un giocatore difensore, al fine di fermare o non far ripartire il cronometro di gara, provoca un contatto con un attaccante che è sul punto di ricevere o ha già ricevuto la palla sul terreno di gioco. Se questo contatto è un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla, il contatto dovrà essere immediatamente fischiato come fallo personale, a meno che non si tratti di un contatto duro fischiato come fallo antisportivo o da espulsione.

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

Interpretazione: Un fallo personale sarà fischiato a B2 immediatamente, a meno che gli arbitri non giudichino che questo non sia un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla oppure che la gravità del contatto di B2 richieda che venga fischiato un fallo antisportivo o da espulsione.

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

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

37-7 Esempio: Con 1:02 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto e sul punteggio di A83 – B80, su una rimessa la palla ha lasciato le mani di A1, quando B2 provoca un contatto ai danni di A2 in una zona del terreno di gioco diversa da quella dove è amministrata la rimessa. B2 viene sanzionato per il fallo su A2.

Interpretazione: Ovviamente B2 non sta facendo alcun tentativo di giocare la palla ed ha acquisito un vantaggio nel non far ripartire il cronometro di gara. B2 deve essere sanzionato con un fallo antisportivo senza che alcun richiamo debba essere proposto. A2 deve effettuare 2 tiri liberi senza rimbalzo. Il gioco deve essere ripreso con una rimessa dal punto di rimessa in attacco. La squadra A avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

37-8 Precisazione. Un contatto del difensore da dietro o lateralmente su un avversario in un tentativo di bloccare il contropiede e senza alcun altro difensore tra l'attaccante e il canestro avversario sarà fischiato come fallo antisportivo, soltanto finché l'attaccante non inizi l'atto di tiro. Comunque, un non legittimo tentativo di giocare direttamente la palla o un qualsiasi contatto duro potrà essere fischiato come fallo antisportivo in qualsiasi momento durante la gara.

37-9 Esempio: A1 sta palleggiando verso canestro in contropiede e non c'è alcun difensore tra A1 e il canestro avversario; B1 crea un contatto su A1 illegalmente da dietro e viene fischiato un fallo.

Interpretazione: Questo è un fallo antisportivo.

37-10 Esempio: Mentre A1 sta concludendo il contropiede e prima che abbia la palla in mano per iniziare il suo atto di tiro, B1 crea un contatto con il suo braccio da dietro:

- (a) Tentando di rubare la palla.
- (b) Con un contatto eccessivamente duro.

Interpretazione: In entrambi i casi è un fallo antisportivo.

37-11 Esempio: Mentre A1 sta concludendo il contropiede, A1 inizia con la palla in mano il suo atto di tiro quando B1 crea contatto con il suo braccio da dietro:

- (a) Tentando di stoppare la palla.
- (b) Con un contatto eccessivamente duro.

Interpretazione:

- (a) Fallo personale.
- (b) Fallo antisportivo.

37-12 Precisazione. Dopo che un giocatore ha commesso il suo quinto fallo, diventa un giocatore escluso. Ogni successivo fallo tecnico, antisportivo o da espulsione sarà sanzionato di conseguenza.

37-13 Esempio: A1 ha commesso il suo quinto fallo. Mentre si dirige verso la panchina della propria squadra, spinge B1 e viene sanzionato con un fallo antisportivo.

Interpretazione: A1 è diventato un giocatore escluso. Il suo fallo antisportivo sarà sanzionato come un fallo tecnico a carico dell'allenatore A, registrato come "B1". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è stato fischiato il fallo antisportivo ad A1.

37-14 Esempio: A1 ha commesso il suo quinto fallo. Mentre si dirige verso la panchina della propria squadra, insulta verbalmente un arbitro e viene sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione: A1 è diventato un giocatore escluso. Il suo fallo tecnico sarà sanzionato a carico dell'allenatore A, registrato come "B1". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il fallo tecnico è stato fischiato.

37-15 Esempio: A1 ha commesso il suo quinto fallo. Questo è il secondo fallo di squadra per la squadra A nel quarto. Mentre si dirige verso la panchina della propria squadra, A1 spinge B1 e viene sanzionato con un fallo antisportivo. A questo punto B1 a sua volta spinge A1 e viene anche lui sanzionato con un fallo antisportivo.

Interpretazione: A1 è diventato un giocatore escluso. Il fallo antisportivo di A1 sarà sanzionato come un fallo tecnico a carico dell'allenatore A, registrato come "B1". Il fallo antisportivo contro B1 sarà addebitato a lui, registrato come "U2". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore schierato per il rimbalzo. Il sostituto di A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa in attacco. La squadra A avrà 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24".

Art. 38 Fallo da espulsione

38-1 Precisazione. Una qualsiasi persona espulsa non è più considerata un componente della squadra, allenatore, aiuto allenatore, sostituto, giocatore escluso o un qualsiasi membro della delegazione al seguito. Conseguentemente, egli non può più essere sanzionato per un qualsiasi ulteriore comportamento antisportivo.

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

Interpretazione: A1 è già stato espulso e non può più essere sanzionato per i suoi insulti. L'arbitro o il commissario, se presente, invierà un rapporto descrivendo l'incidente all'ente organizzatore della competizione.

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

38-4 Esempio: A1 commette violazione di passi. Frustrato, insulta verbalmente un arbitro. A1 è sanzionato con un fallo da espulsione.

Interpretazione: A1 è diventato un giocatore espulso. Il suo fallo da espulsione è addebitato contro di lui e registrato come "D₂". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa nella propria zona d'attacco. La squadra B avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

38-5 Precisazione. Quando un vice allenatore, sostituto, giocatore escluso o membro della delegazione al seguito viene espulso, all'allenatore sarà addebitato un fallo tecnico, registrato come "B₂". La sanzione sarà la stessa come per ogni altro fallo da espulsione.

38-6 Esempio: A1 è stato sanzionato con il suo quinto fallo personale. Questo è il secondo fallo della squadra A in questo quarto. Mentre si dirige verso la sua panchina, frustrato, egli insulta verbalmente l'arbitro. A1 viene sanzionato con un fallo da espulsione.

Interpretazione: A1 è diventato un giocatore espulso. Il suo fallo da espulsione è addebitato all'allenatore A e registrato come "B₂". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa nella propria zona d'attacco.

38-7 Precisazione. Un fallo da espulsione è un qualsiasi flagrante comportamento antisportivo tenuto da un giocatore, allenatore o aiuto allenatore, sostituto, giocatore escluso o qualsiasi membro della delegazione al seguito. Questo può essere:

- (a) Contro una persona della squadra avversaria, arbitri, ufficiali di campo e commissario.
- (b) Contro qualsiasi membro della propria squadra.
- (c) Contro chiunque non menzionato precedentemente e per qualsiasi azione fisica intenzionale che danneggi le attrezzature di gioco.

38-8 Esempio: I seguenti palesi comportamenti antisportivi si verificano:

- (a) Nel terzo quarto, A1 colpisce con un pugno il proprio compagno di squadra A2.
- (b) A1 esce dal terreno di gioco e colpisce con un pugno uno spettatore.
- (c) A6 nell'area della panchina della propria squadra colpisce con un pugno il suo compagno di squadra A7.
- (d) A6 colpisce il tavolo degli ufficiali di campo e danneggia l'apparecchio dei 24".

Interpretazione:

In (a) e (b) A1, dovrà essere espulso. Gli sarà assegnato personalmente il fallo da espulsione che deve essere registrato come "D₂"

In (b) e (c) A6, dovrà essere espulso. Il fallo da espulsione di A6 sarà assegnato al suo allenatore e registrato come "B₂"

Un qualsiasi giocatore B effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà a disposizione 14 secondi sul cronometro dei 24".

Art. 39 Rissa

39-1 Precisazione. Se dopo una situazione di rissa tutte le sanzioni sono state compensate tra di loro, la squadra che era in controllo di palla nel momento in cui la rissa è iniziata avrà il diritto ad una rimessa dalla linea di rimessa in attacco ed avrà a disposizione sull'apparecchio dei 24" solo il tempo residuo presente quando il gioco è stato fermato.

39-2 Esempio: La squadra A ha il possesso della palla da:

- (a) 20 secondi
- (b) 5 secondi

quando si verifica una situazione che può portare ad una rissa. Gli arbitri espellono 2 sostituti di entrambe le squadre per aver oltrepassato i confini dell'area della panchina della squadra.

Interpretazione: Alla squadra A, che aveva il controllo della palla prima che la rissa iniziasse, verrà assegnata una rimessa dalla linea di rimessa in zona di attacco, con:

- (a) 4 secondi
- (b) 19 secondi

sull'apparecchio dei 24".

39-3 Precisazione. Un allenatore sarà sanzionato con un fallo tecnico per l'espulsione di sé stesso, il suo assistente allenatore (se uno o entrambi non collaborano con gli arbitri per mantenere o riportare ordine a seguito di una rissa), sostituto, giocatore escluso o di un membro della delegazione al seguito per aver oltrepassato i confini dell'area della panchina della squadra durante una situazione di rissa. Il fallo tecnico sarà registrato come "B2". La sanzione sarà di 2 tiri liberi e possesso della palla per gli avversari.

Per ogni fallo da espulsione aggiuntivo, la sanzione sarà di 2 tiri liberi e possesso della palla per gli avversari.

Tutte le sanzioni saranno amministrate, salvo che ci siano sanzioni identiche contro squadre avversarie da compensare. In questo caso, il gioco riprenderà dalla linea di rimessa nella zona di attacco della squadra, come in caso di un qualsiasi altro fallo da espulsione. L'apparecchio dei 24" sarà resettato a 14 secondi.

39-4 Esempio: In una situazione di rissa, A6 è entrato nel terreno di gioco ed è stato pertanto espulso.

Interpretazione: L'allenatore A sarà sanzionato con un fallo tecnico, registrato come "B2". Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa nella propria zona d'attacco. La squadra B avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

39-5 Esempio: A1 e B1 iniziano una rissa nel terreno di gioco. A6 e B6 entrano nel terreno di gioco ma non vengono coinvolti nella rissa. Anche A7 entra nel terreno di gioco e colpisce con un pugno in faccia B1.

Interpretazione: A1 e B1 saranno espulsi, registrati come "Dc". A7 sarà espulso, registrato come "D2". Sul referto di gara i rimanenti spazi sulla casella dei falli di A7 saranno riempiti con "F". A6 e B6 saranno espulsi per essere entrati nel terreno di gioco durante una rissa. All'allenatore A e all'allenatore B saranno addebitati i falli tecnici registrati come "Bc". Sul referto gli spazi rimanenti nelle caselle dei falli di A6 e B6 saranno riempiti con "F". Le sanzioni per entrambi i falli da espulsione (A1, B1) ed entrambi i falli tecnici (A6, B6) si compensano l'un l'altra. Il sostituto di B1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore schierato per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa nella propria zona di attacco. La squadra B avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

39-6 Esempio: A1 e B1 iniziano una rissa nel terreno di gioco. A6 e il manager della squadra A entrano nel terreno di gioco e partecipano attivamente nella rissa.

Interpretazione: A1 e B1 saranno espulsi, registrati come "Dc". Le sanzioni per entrambi i falli da espulsione (A1, B1) si compensano l'un l'altra. All'allenatore A sarà addebitato un fallo tecnico, registrato come "B2". A6 sarà espulso registrato come "D2". Sul referto le caselle dei falli rimanenti saranno riempite con "F". Anche il manager della squadra A sarà espulso. La sua espulsione sarà addebitata all'allenatore A, registrata come "B2".

Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà i 6 tiri liberi (2 tiri liberi per il fallo tecnico all'allenatore A

perché A6 ed il manager della squadra A hanno oltrepassato i confini dell'area della panchina, 2 tiri liberi per l'espulsione di A6 per il suo attivo coinvolgimento nella rissa, 2 tiri liberi per il fallo tecnico all'allenatore A per l'espulsione del manager della squadra A a causa del suo attivo coinvolgimento nella rissa)

Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa nella propria zona d'attacco. La squadra B avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

39-7 Esempio: L'allenatore della squadra A lascia la sua area panchina e partecipa attivamente alla rissa sul terreno di gioco.

Interpretazione: L'allenatore deve essere sanzionato con un fallo da espulsione per aver lasciato la sua area panchina ed aver spinto B3 durante la rissa, registrato a referto come "D2". In più sarà sanzionato con un ulteriore fallo da espulsione per punire pesantemente la sua partecipazione attiva alla rissa e registrato a referto come "D2". Sul referto le caselle dei falli rimanenti saranno riempite con "F".

Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi senza rimbalzo. B3 effettuerà 2 tiri liberi senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa in attacco. La squadra B avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

Art. 42 Situazioni speciali

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

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

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

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

- (a) A1 nel suo atto di tiro a canestro su azione subisce fallo da B1. La violazione dei 24 secondi della squadra A (la palla non tocca l'anello) sarà ignorata, come se fosse avvenuta dopo il fallo antisportivo. A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi, senza alcun giocatore schierato per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella propria zona di attacco.
- (b) Non si è verificata una violazione dei 24 secondi. A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella propria zona di attacco.
- (c) Ad A1 saranno assegnati 2 o 3 punti ed 1 tiro libero aggiuntivo, senza alcun giocatore schierato per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella propria zona di attacco.

42-3 Esempio: A1 nel suo atto di tiro a canestro su azione subisce fallo da B1. Dopodiché, mentre A1 è ancora in atto di tiro, subisce fallo da B2.

Interpretazione: Il fallo di B2 sarà ignorato, a meno che non sia un fallo antisportivo o da espulsione.

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

Interpretazione: Le sanzioni uguali saranno compensate nell'ordine in cui si sono verificate. Perciò, le sanzioni dei falli tecnici degli allenatori saranno compensate. A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella propria zona d'attacco.

42-5 Esempio: B1 commette un fallo su A1 su un tiro a canestro su azione realizzato. Poi A1 commette fallo tecnico.

Interpretazione: Il canestro di A1 è valido. Le sanzioni per entrambi i falli sono uguali e si compensano l'un l'altra. Il gioco sarà ripreso come dopo un qualsiasi canestro realizzato.

42-6 Esempio: B1 commette un fallo antisportivo su A1 mentre tira a canestro su azione, il canestro viene realizzato. A1 commette poi fallo tecnico.

Interpretazione: Il canestro di A1 è valido. Le sanzioni per entrambi i falli non sono uguali e non si compensano l'un l'altra. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza rimbalzo. A1 effettuerà 1 tiro libero, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella propria zona d'attacco.

42-7 Esempio: B1 spinge A1, B1 è sanzionato con un fallo personale. Questo è il terzo fallo della squadra B nel quarto. A1 viene quindi sanzionato con un fallo antisportivo per aver colpito B1 con il gomito.

Interpretazione: Questo non è un doppio fallo. Le sanzioni per entrambi i falli non sono uguali e non si compenseranno l'un l'altra. B1 effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa nella propria zona d'attacco.

42-8 Esempio: A1 in palleggio subisce fallo da B1, terzo fallo della squadra B nel quarto. Dopo ciò, A1 lancia la palla contro il corpo di B1 (mani, gambe, busto etc).

Interpretazione: B1 è sanzionato con un fallo personale. A1 è sanzionato con un fallo tecnico. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra A nel punto più vicino a dove il fallo contro B1 è stato fischiato.

42-9 Esempio: A1 in palleggio subisce fallo da B1, quinto fallo della squadra B nel quarto. Dopo ciò, A1 lancia la palla da distanza ravvicinata direttamente contro la faccia (testa) di B1.

Interpretazione: B1 è sanzionato con un fallo personale. A1 è sanzionato con un fallo da espulsione. Il sostituto di A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. Dopo ciò, un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa nella propria zona d'attacco.

42-10 Esempio: A1 in palleggio subisce fallo da B1, terzo fallo della squadra B nel quarto. Dopo ciò, A1 lancia la palla da distanza ravvicinata direttamente contro la faccia (testa) di B1.

Interpretazione: B1 è sanzionato con un fallo personale. A1 è sanzionato con un fallo da espulsione. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa nella propria zona d'attacco.

42-11 Esempio: A1 in palleggio subisce fallo da B1, quinto fallo della squadra B nel quarto. Dopo ciò, A1 lancia la palla contro il corpo di B1 (mani, gambe, busto etc).

Interpretazione: B1 è sanzionato con un fallo personale. A1 è sanzionato con un fallo tecnico. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. A1 effettuerà 2 tiri liberi e il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

42-12 Esempio: Con 8 secondi sull'apparecchio dei 24", B1 nella propria zona di difesa commette fallo su A1. Dopo ciò B2 commette un fallo tecnico.

- (a) Il fallo di B1 è il quarto fallo della squadra B, 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, il fallo tecnico di B2 è il sesto fallo della squadra B nel quarto.
- (c) A1 ha subito fallo in atto di tiro e la palla non è entrata nel canestro.
- (d) A1 ha subito fallo in atto di tiro e la palla è entrata nel canestro.

Interpretazione: In tutti i casi, per il fallo tecnico un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero, senza rimbalzo. Dopo il tiro libero:

- (a) Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove il fallo su A1 è stato fischiato. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".
- (b) A1 effettuerà 2 tiri liberi ed il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.
- (c) A1 effettuerà 2 o 3 tiri liberi ed il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.
- (d) Il canestro di A1 è valido. A1 effettuerà 1 tiro libero ed il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

42-13 Esempio: Con 8 secondi sull'apparecchio dei 24", B1 commette un fallo antisportivo su A1. Dopo di ciò:

- (a) A2
 - (b) B2
- commette un fallo tecnico.

Interpretazione:

- (a) Un giocatore qualsiasi della squadra B effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore schierato per il rimbalzo.
- (b) Un giocatore qualsiasi della squadra A effettuerà 1 tiro libero, senza alcun giocatore schierato per il rimbalzo

In entrambi i casi, dopo il tiro libero per il fallo tecnico, A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella propria zona d'attacco. La squadra A avrà 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

42-14 Precisazione. Se durante l'amministrazione di tiri liberi, vengono commessi doppi falli o falli che comportano sanzioni uguali, i falli saranno registrati a referto, ma nessuna sanzione sarà amministrata.

42-15 Esempio: Vengono assegnati 2 tiri liberi ad A1. Dopo il primo tiro libero:

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

Interpretazione: I falli di A2 e B2 saranno registrati ma le sanzioni annullate, dopodiché A1 effettuerà il secondo tiro libero. Il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

42-16 Esempio: Vengono assegnati 2 tiri liberi ad A1. Entrambi i tiri vengono realizzati. Prima che la palla diventi di nuovo viva dopo l'ultimo tiro libero:

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

Interpretazione: Le sanzioni dei falli saranno commessi da A2 e B2 saranno annullate. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di fondo come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero realizzato.

42-17 Precisazione. Se viene chiamato un fallo tecnico, il tiro libero deve essere amministrato immediatamente senza giocatori schierati a rimbalzo. Questo non vale per il fallo tecnico sanzionato all'allenatore per l'espulsione di un aiuto allenatore, sostituto, giocatore escluso e personale a seguito della delegazione. La sanzione per questo fallo tecnico (2 tiri liberi e rimessa dalla linea di rimessa in attacco) deve essere amministrata nell'ordine con cui i falli e violazioni sono accaduti, a meno che siano stati compensati.

42-18 Esempio: B1 commette fallo su A1, questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. Dopo ciò si verifica sul terreno di gioco una situazione che potrebbe portare ad una rissa. A6 entra in campo ma non partecipa attivamente. L'allenatore viene sanzionato con un fallo tecnico registrato come "B2"

Interpretazione: A6 deve essere espulso per essere entrato in campo durante la rissa. A1 effettuerà 2 tiri liberi senza rimbalzo. Un qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 2 tiri liberi per il fallo tecnico all'allenatore. Il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra B dalla linea di rimessa in attacco. La squadra B avrà a disposizione 14 secondi sull'apparecchio dei 24".

42-19 Precisazione. Nel caso di doppi falli e dopo compensazione di penalità identiche contro entrambe le squadre, se non restano ulteriori penalità da amministrare, il gioco riprenderà con una rimessa da parte della squadra che aveva il controllo della palla o che ne aveva il diritto, prima della prima infrazione.

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

42-18 Esempio: Durante l'intervallo di gioco tra il primo ed il secondo quarto, i giocatori A1 e B1 commettono falli da espulsione oppure l'allenatore A e l'allenatore B commettono falli tecnici.

La freccia di possesso alternato è a favore della:

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

Interpretazione:

- (a) La gara riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo. Nel momento in cui 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 B.
- (b) La gara riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo. Nel momento in cui 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 A

Art. 44 Errori correggibili

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

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

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

44-2 **Esempio:** B1 commette fallo su A1, quarto fallo della squadra B nel quarto. L'arbitro erroneamente concede 2 tiri liberi ad A1. Dopo l'ultimo tiro libero, realizzato, il gioco continua. B2 riceve la palla in campo, palleggia e segna.

L'errore è scoperto:

- (a) Prima,
- (b) Dopo

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

Interpretazione: Il canestro di B2 è valido.

- (a) L'errore è ancora correggibile. Qualsiasi tiro libero realizzato sarà cancellato. Il gioco sarà ripreso con una rimessa per la squadra A dalla linea di fondo, dove il gioco era stato fermato per correggere l'errore.
- (b) L'errore non è più correggibile e la gara deve continuare.

44-3 **Esempio:** B1 commette fallo su A1. Questo è il quinto fallo della squadra B nel quarto. Ad A1 sono concessi 2 tiri liberi. Dopo il primo tiro libero realizzato, B2 erroneamente prende la palla e la rimette dalla linea di fondo per B3. Con 18 secondi sull'apparecchio dei 24" B3 sta palleggiando nella sua zona d'attacco quando l'errore della mancata effettuazione del secondo tiro libero di A1 è scoperto.

Interpretazione: Il gioco sarà fermato immediatamente. A1 effettuerà il suo secondo tiro libero, senza rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto dove il gioco è stato interrotto, con 18 secondi sull'apparecchio dei 24".

44-4 **Precisazione** - Se l'errore consiste nel giocatore sbagliato che effettua un tiro(i) libero(i), il tiro libero(i) sarà cancellato(i). La palla sarà assegnata alla squadra avversaria per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, a meno che il gioco non sia stato ripreso. In questo caso la palla dovrà essere assegnata per una rimessa dal punto più vicino a dove il gioco è stato interrotto, a meno che non ci siano da amministrare sanzioni per ulteriori infrazioni. Se gli arbitri si accorgono, prima che la palla abbia lasciato le mani del tiratore per il primo tiro libero, che un giocatore sbagliato ha intenzione di effettuare un tiro libero(i), egli deve immediatamente essere sostituito con il giocatore corretto, senza alcuna sanzione.

44-5 **Esempio:** B1 commette fallo su A1, questo è il sesto fallo della squadra B nel quarto. A1 ha diritto a 2 tiri liberi.

Invece di A1, è A2 che si accinge ad effettuare i 2 tiri liberi. L'errore è scoperto:

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

Interpretazione:

- (a) L'errore sarà immediatamente corretto. A1 effettuerà i 2 tiri liberi, senza alcuna sanzione per la squadra A.
- (b) e (c) I 2 tiri liberi dovranno essere cancellati. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di tiro libero estesa nella sua zona di difesa.

Se il fallo commesso da B1 è un fallo antisportivo, il diritto al possesso di palla facente parte della sanzione viene cancellato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea di tiro libero estesa nella

44-6 Esempio: B1 commette fallo su A1 nel suo tentativo di canestro da 2 punti non realizzato. Dopo ciò, un fallo tecnico è fischiato all'allenatore B. Invece di A1 ad effettuare i 2 tiri per il fallo di B1, è A2 che effettua tutti i 3 tiri liberi. L'errore viene scoperto prima che la palla abbia lasciato le mani di A2 per il suo terzo tiro libero.

Interpretazione: Il primo tiro libero per la sanzione del fallo tecnico è stato legalmente effettuato da A2. I successivi 2 tiri liberi effettuati da A2 al posto di A1, saranno cancellati. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dalla linea del tiro libero estesa nella propria zona di difesa.

44-7 Esempio: B1 commette fallo su A1 quando la sirena suona per la fine del terzo quarto. Questo è il sesto fallo di squadra di B nel quarto. A1 avrà diritto a 2 tiri liberi. Invece di A1 è A2 che si presenta in lunetta per effettuare i due tiri liberi. L'errore è scoperto dopo che la palla ha lasciato le mani di A2 per il primo tiro libero.

Interpretazione: i due tiri liberi devono essere cancellati. Il quarto quarto dovrà iniziare con una rimessa per la squadra B dalla linea di tiro libero estesa nella zona di difesa di B, con 24 secondi sull'apparecchio dei 24". La direzione della freccia per il possesso alternato rimarrà immutata.

44-8 Precisazione. Dopo che un errore è stato corretto, il gioco riprenderà dal punto dell'interruzione per la correzione dell'errore, a meno che la correzione non includa la concessione di tiri liberi(o) dovuti e:

- Se non si è verificato un cambio di possesso dopo che è stato commesso l'errore, il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero(i).
- Se non si è verificato un cambio di possesso dopo che è stato commesso l'errore e la stessa squadra realizza un canestro, l'errore sarà ignorato ed il gioco riprenderà come dopo un normale canestro su azione

44-9 Esempio: B1 commette fallo su A1, quinto fallo della squadra B nel quarto. Erroneamente, ad A1 viene concessa una rimessa invece che 2 tiri liberi. A2 sta palleggiando quando B2 devia la palla nel fuori campo. L'allenatore A richiede una sospensione. Durante la sospensione, gli arbitri si accorgono dell'errore o viene posta alla loro attenzione il fatto che A1 avrebbe dovuto effettuare 2 tiri liberi.

Interpretazione: A1 effettuerà 2 tiri liberi e la gara continuerà come dopo un qualsiasi tiro libero.

44-10 Esempio: B1 commette fallo su A1, quinto fallo della squadra B nel quarto. Erroneamente, ad A1 viene concessa una rimessa invece che 2 tiri liberi. Dopo la rimessa, A2 subisce fallo da B1 mentre tenta un tiro a canestro senza successo. Ad A2 vengono assegnati 2 tiri liberi. Alla squadra A viene concessa una sospensione. Durante la sospensione, gli arbitri si accorgono dell'errore o viene posta alla loro attenzione il fatto che A1 avrebbe dovuto effettuare 2 tiri liberi.

Interpretazione: A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza rimbalzo. A2 poi dovrà effettuare 2 tiri liberi e la gara continuerà come dopo un qualsiasi tiro libero.

44-11 Esempio: B1 commette fallo su A1, quinto fallo della squadra B nel quarto. Erroneamente, ad A1 viene concessa una rimessa invece che 2 tiri liberi. Dopo la rimessa, A2 realizza un canestro su azione. Prima che la palla diventi viva, gli arbitri si accorgono dell'errore.

Interpretazione: L'errore verrà ignorato. Il gioco riprenderà come dopo un normale canestro realizzato.

44-12 Precisazione. Un errore nel conteggio del tempo di gara consumato o omesso (di consumare) può essere corretto dagli arbitri in qualsiasi momento prima che il primo arbitro apponga la sua firma sul referto.

44-13 Esempio: Con 0:07 secondi sul cronometro di gara nel quarto quarto e con il punteggio di A 76 -B 76, la squadra A ha diritto ad una rimessa in attacco. Dopo che la palla ha toccato un giocatore sul terreno di gioco, il cronometro parte con 3 secondi di ritardo. Dopo altri 4 secondi, A1 realizza un canestro simultaneamente al segnale acustico di fine gara.

Interpretazione: Se gli arbitri concordano che il canestro è stato realizzato entro i 7 secondi che rimanevano di gioco, il canestro è valido. Tuttavia, se gli arbitri convengono sul fatto che il cronometro è partito con 3

secondi di ritardo, il gioco deve essere ripreso con una rimessa per la squadra B dalla linea di fondo con 3 secondi sul cronometro di gara.

Art. 46 Primo arbitro: Doveri e poteri

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

1. Il controllo IRS sarà effettuato dagli arbitri.
2. Se il fischio e la decisione degli arbitri è soggetta al controllo IRS, quella scelta iniziale deve essere mostrata dall'arbitro sul campo di gioco.
3. Prima del controllo IRS, gli arbitri devono raccogliere quante più informazioni possibile dagli ufficiali di campo e dal commissario, se presente.
4. Il primo arbitro prende la decisione se il controllo IRS debba essere utilizzato o meno. In caso contrario, la decisione iniziale dell'arbitro rimane valida.
5. In seguito del controllo IRS, la decisione iniziale dell'arbitro(i) può essere corretta solo se il controllo IRS fornisce allo stesso una prova visiva chiara e convincente per la correzione.
6. Se si sceglie l'utilizzo del controllo IRS, lo stesso deve essere utilizzato al più tardi prima dell'inizio del successivo quarto o del tempo supplementare, o prima che il primo arbitro abbia firmato il referto, se non diversamente indicato.
7. Gli arbitri devono tenere entrambe le squadre sul campo di gioco alla fine del secondo quarto, se un controllo IRS viene utilizzato per decidere se un fallo, una violazione di fuori campo del tiratore, una violazione dei 24 secondi o una violazione di 8 secondi si è verificata prima della fine del tempo di gioco del secondo quarto o se tempo di gioco debba essere aggiunto al cronometro di gara.
8. Gli arbitri devono tenere entrambe le squadre sul campo di gioco in qualsiasi momento, se l'IRS viene utilizzato alla fine del quarto e in ogni tempo supplementare.
9. Un controllo dell'IRS deve essere eseguito il più velocemente possibile. Gli arbitri possono prolungare la durata del controllo dell'IRS se sorgono problemi tecnici.
10. Se l'IRS non funziona e non ci sono ricambi approvati disponibili, l'IRS non può essere utilizzato.
11. Durante il controllo dell'IRS gli arbitri devono assicurarsi che persone non autorizzate non abbiano accesso al monitor IRS.
12. Dopo che il controllo IRS si è concluso, la decisione finale deve essere chiaramente segnalata dal primo arbitro davanti al tavolo degli ufficiali di campo e, se necessario, comunicato agli allenatori di entrambe le squadre.

46-2 Esempio: A1 tenta con successo un tiro a canestro su azione quando il segnale del cronometro di gara suona per la fine del quarto o della gara. Gli arbitri assegnano 2 o 3 punti. Gli arbitri sono incerti se il tiro di A1 sia stato rilasciato dopo la fine del tempo di gioco.

Interpretazione: Se il controllo IRS accerta che la palla è stata rilasciata dopo la fine del tempo di gioco del quarto o della gara, il canestro viene annullato. Se il controllo IRS accerta che la palla è stata rilasciata prima della fine del tempo di gioco del quarto o della gara, il primo arbitro conferma 2 o 3 punti per la squadra A.

46-3 Esempio: La squadra B è in vantaggio di 2 punti. Il segnale del cronometro di gara suona per la fine del quarto o della gara, quando A1 tenta con successo un tiro a canestro su azione. Per il canestro di A1 vengono assegnati dagli arbitri 2 punti. Gli stessi sono incerti se il tiro di A1 debba essere convalidato da 3 punti.

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

46-4 Esempio: A1 realizza un tiro da 3 punti e approssimativamente nello stesso momento suona il segnale del cronometro di gara per la fine del quarto. Gli arbitri sono incerti se A1 abbia toccato la linea perimetrale sul suo tiro.

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

46-5 Esempio: Con 1:37 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, il segnale dell'apparecchio dei 24" suona. Nello stesso istante, A1 realizza un canestro e B1 subisce fallo sotto canestro da A2. Gli arbitri sono incerti se la palla era ancora nelle mani di A1 quando l'apparecchio dei 24" è suonato.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato per verificare se un tiro a canestro realizzato sia stato rilasciato prima che il segnale dell'apparecchio dei 24" abbia suonato.

Se il controllo IRS accerta che la palla è stata rilasciata prima dello scadere dei 24", il canestro è valido e il fallo di A2 sarà amministrato.

Se il controllo IRS accerta che la palla è stata rilasciata dopo lo scadere dei 24", il canestro non è valido e il fallo di A2 sarà ignorato.

46-6 Esempio: Con 1:37 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, il segnale dell'apparecchio dei 24" suona. Nello stesso istante, A1 realizza un canestro e A2 subisce fallo sotto canestro da B1. Gli arbitri sono incerti se la palla era ancora nelle mani di A1 quando l'apparecchio dei 24" è suonato.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato per verificare se un tiro a canestro su azione, realizzato, sia stato rilasciato prima che il segnale dell'apparecchio dei 24" abbia suonato.

Se il controllo IRS accerta che la palla è stata rilasciata prima dello scadere dei 24", il canestro è valido e il fallo di A2 sarà amministrato.

Se il controllo IRS accerta che la palla è stata rilasciata dopo lo scadere dei 24", il canestro non è valido e il fallo di A2 sarà ignorato.

46-7 Esempio: Con 1:16 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 tenta un tiro a canestro su azione. L'arbitro fischia una violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione. Gli arbitri sono incerti se la palla fosse già nella sua parabola discendente verso canestro.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere usato per decidere se una interferenza sul tentativo di realizzazione o sul canestro sia stata fischiata correttamente.

Se il controllo IRS accerta che la palla era nella sua parabola discendente verso il canestro, la violazione di interferenza rimarrà.

Se il controllo IRS accerta che la palla non era ancora nella sua parabola discendente verso il canestro, si verifica una situazione di salto a due.

46-8 Esempio: Con 0:38 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 tenta un tiro a canestro su azione. La palla tocca il tabellone sopra il livello dell'anello ed è poi toccata da B1. L'arbitro decide che il tocco di B1 era legale e non fischia una violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere usato solo quando gli arbitri hanno fischiato.

46-9 Esempio: Con 0:40 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, A1 ha la palla tra le sue mani o a disposizione per una rimessa quando B2 causa un contatto con A2 sul terreno di gioco. Un fallo antisportivo è fischiato a B2. Gli arbitri sono incerti se la palla era ancora tra le mani di A1 quando il fallo è stato fischiato.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere usato in ogni momento della gara per decidere se un fallo debba essere degradato a fallo personale o elevato a fallo da espulsione.

Se il controllo IRS accerta che il fallo è avvenuto prima che la palla sia stata rilasciata, il fallo di B2 rimarrà antisportivo.

Se il controllo IRS accerta che il fallo (azione di gioco) è avvenuto dopo che la palla sia stata rilasciata e che la palla era nelle mani di A2, il fallo di B2 sarà degradato a fallo personale.

46-10 Esempio: Un fallo antisportivo è stato fischiato a B1 per aver colpito A1 col gomito. Gli arbitri sono incerti se B1, agitando il suo gomito, abbia colpito A1.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere usato in ogni momento della gara per decidere se un fallo personale, antisportivo o da espulsione debba essere considerato come fallo tecnico.

Se il controllo IRS accerta che nessun contatto è avvenuto, il fallo sarà degradato a fallo tecnico.

46-11 Esempio: Un fallo personale è stato fischiato a B1. Gli arbitri sono incerti se il fallo sia un fallo antisportivo.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere usato in ogni momento della gara per decidere se un fallo personale debba essere elevato. A ogni modo, se il controllo IRS accerta che il fallo non è avvenuto, il fallo personale non potrà essere cancellato.

46-12 Esempio: A1 palleggia verso canestro in una situazione di contropiede senza che ci sia alcun avversario tra sé e il canestro avversario. B1 usa il suo braccio per raggiungere la palla e crea un contatto con A1

lateralmente. L'arbitro sanziona un fallo antisportivo contro B1. L'arbitro non è completamente sicuro che tale fallo possa essere considerato come fallo antisportivo.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato in qualsiasi momento della partita per decidere se un fallo antisportivo possa essere declassificato a fallo personale o cambiato in fallo da espulsione. In questo caso, la verifica con IRS dimostra che è A1 il responsabile del contatto avendo colpito il braccio di B1. Il fallo antisportivo del difensore B1 non può essere cambiato per effetto di quanto visto con IRS in un fallo dell'attaccante A1. La decisione iniziale presa dall'arbitro dovrà essere confermata.

46-13 Esempio: B1 commette fallo sul palleggiatore A1. L'arbitro ha il dubbio che questo fallo possa avere la caratteristica di fallo antisportivo.

Interpretazione: il controllo IRS può essere utilizzato in qualsiasi momento della partita per decidere se un fallo normale possa avere le caratteristiche tali da essere giudicato come fallo antisportivo. In questo caso la verifica con IRS dimostra che A1 è il responsabile del contatto avendo commesso un fallo in attacco contro B1. Il fallo difensivo di B1 non può essere cambiato per effetto di quanto visto con IRS in un fallo dell'attaccante A1. La decisione iniziale presa dall'arbitro dovrà essere confermata.

46-14 Esempio: A1 tenta con successo un tiro a canestro su azione e circa allo stesso tempo il segnale del cronometro di gara suona per la fine del quarto. Gli arbitri sono incerti se si sia verificata una violazione di 24 secondi.

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

46-15 Esempio: A1 tenta con successo un tiro a canestro su azione e circa allo stesso tempo il segnale del cronometro di gara suona per la fine del quarto. Gli arbitri sono incerti se la squadra A abbia commesso violazione di 8 secondi.

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

46-16 Esempio: La squadra B è in vantaggio di 2 punti. Il segnale del cronometro di gara suona per la fine del quarto o della gara, quando B1 commette un fallo personale sul palleggiatore A1. Questo è il quinto fallo per la squadra B.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato alla fine del quarto o di ogni tempo supplementare, per decidere se il fallo sia avvenuto prima della fine del tempo di gioco. Se è così, A1 effettuerà 2 tiri liberi. Il cronometro di gara sarà riposizionato per il tempo di gioco rimanente.

46-17 Esempio: A1 tenta senza successo un tiro a canestro su azione e subisce un fallo da B1. Circa allo stesso tempo il segnale del cronometro di gara suona per la fine del quarto.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato alla fine del quarto o di ogni tempo supplementare, per decidere se il fallo di B1 sia avvenuto prima che il segnale del cronometro di gara abbia suonato. Se il controllo IRS accerta che il fallo è avvenuto prima della fine del quarto, il cronometro di gara sarà riposizionato per il tempo di gioco rimanente e i tiri liberi saranno amministrati. Se il controllo IRS accerta che il fallo è avvenuto dopo la fine del quarto, il fallo di B1 sarà ignorato, nessun tiro libero sarà assegnato ad A1, a meno che il fallo di B1 non sia stato fischiato come antisportivo o da espulsione e ci sia un quarto da giocare.

46-18 Esempio: Con 5:53 da giocare sul cronometro di gara nel primo quarto, la palla rotola sul terreno di gioco vicino alla linea laterale quando A1 e B1 cercano entrambi di ottenerne il controllo. La palla finisce fuori campo e la palla viene assegnata alla squadra A per una rimessa in gioco. Gli arbitri sono incerti di quale giocatore abbia causato l'uscita della palla nel fuori campo.

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

46-19 Esempio: A1 tenta con successo un tiro a canestro su azione. Gli arbitri assegnano 3 punti. Gli arbitri sono incerti se il tiro sia stato rilasciato dall'area dei 3 punti.

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

Oltre a ciò:

1. Quando il cronometro di gara mostra 2:00 minuti o meno nel quarto quarto e in un qualsiasi tempo supplementare, il controllo IRS può essere usato non appena la palla è entrata nel canestro e il cronometro di gara viene fermato.
2. Una richiesta di sospensione o di sostituzione può essere ritirata una volta che il controllo IRS è stato completato e la decisione del controllo è stata comunicata.

46-20 Esempio: A1 subisce un fallo da B1 e gli vengono assegnati 2 tiri liberi. Gli arbitri sono incerti su chi sia il giocatore corretto a cui sono assegnati tiri liberi.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato in qualsiasi momento della gara, per individuare il giocatore corretto a cui sono assegnati tiri liberi prima che la palla abbia lasciato le mani del tiratore per il primo tiro libero. Se il controllo IRS accerta un tiratore sbagliato, si sarà verificato un errore correggibile per aver permesso ad un giocatore errato di tirare un tiro libero. Il tiro(i) libero(i) effettuati, e il possesso della palla se parte della sanzione, saranno cancellati. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra avversaria dalla linea di tiro libero estesa nella sua zona di difesa.

46-21 Esempio: A1 e B1 iniziano a colpirsi con pugni tra loro seguiti da più giocatori che vengono coinvolti in una rissa. Dopo alcuni minuti, gli arbitri hanno ripristinato l'ordine sul terreno di gioco.

Interpretazione: Una volta che l'ordine viene ripristinato, gli arbitri possono utilizzare il controllo IRS in ogni momento della gara per identificare il coinvolgimento di componenti della squadra e di membri della delegazione al seguito durante qualsiasi atto di violenza. Dopo aver raccolto le prove chiare e conclusive della situazione di rissa, la decisione finale sarà chiaramente segnalata dal primo arbitro davanti al tavolo degli ufficiali di campo e comunicata ad entrambi gli allenatori.

46-22 Esempio: Con 1:45 da giocare sul cronometro di gara nel tempo supplementare, A1 vicino alla linea laterale passa la palla a A2. Sul passaggio, B1 devia la palla che finisce nel fuori campo. Gli arbitri sono incerti se A1 fosse già nel fuori campo nel momento del passaggio ad A2.

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

46-23 Esempio: Con 1:37 da giocare sul cronometro di gara nel quarto quarto, la palla finisce nel fuori campo. La palla viene assegnata alla squadra A per una rimessa in gioco. Alla squadra A viene concessa una sospensione. Gli arbitri sono incerti sul giocatore che abbia causato l'uscita della palla nel fuori campo.

Interpretazione: Il controllo IRS può essere utilizzato, quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nell'ultimo quarto, per identificare il giocatore che ha causato l'uscita della palla nel fuori campo. Il periodo di 1 minuto per la sospensione inizierà solo dopo che il controllo IRS è terminato.

46-24 Precisazione. Prima della gara il primo arbitro approva l'IRS e informa i 2 allenatori sulla sua disponibilità. Solo l'IRS approvato dal primo arbitro può essere utilizzato il controllo IRS.

46-25 Esempio: A1 tenta con successo un tiro a canestro su azione quando il segnale del cronometro di gara suona per la fine della gara. Non vi è alcun IRS approvato sul campo di gioco, ma il manager della squadra B afferma che la gara è stata filmata da una videocamera della squadra da una posizione elevata e presenta agli arbitri il materiale video per il controllo.

Interpretazione: Il controllo IRS sarà negato.

46-26 Precisazione. Dopo che avviene un malfunzionamento del cronometro di gara o dell'apparecchio dei 24", il primo arbitro è autorizzato a usare l'IRS per decidere quanto tempo sul cronometro(i) sarà ripristinato correttamente.

46-27 Esempio: Con 42.2 secondi da giocare sul cronometro di gara nel secondo quarto, A1 sta palleggiando verso la sua zona d'attacco. In quel momento gli arbitri si accorgono che il cronometro di gara e l'apparecchio dei 24" sono spenti con nessun display visibile.

Interpretazione: La gara sarà interrotta immediatamente. Il controllo IRS può essere usato in ogni momento della gara per decidere quanto tempo debba apparire su entrambi i cronometri. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto più vicino a dove il gioco è stato interrotto.

> > > < < <