

**Quaderni Tecnici**  
(dal Q.T.n° 1 al Q.T.n° 27 compreso, escluso il Q.T.26)  
**ordinati secondo**  
**gli Articoli del Regolamento Tecnico**  
**con integrazione**  
**delle Interpretazione FIBA 2008 e**  
**delle Variazioni R.T. 2008**

ULTIMO AGGIORNAMENTO: 05.08.2008

## **REGOLA DUE - CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE**

[Art.2 Campo di Gioco](#)

[Art.3 Attrezzature](#)

## **REGOLA TRE - LE SQUADRE**

[Art. 4 Squadre](#)

[Art. 5 Giocatori: infortunio](#)

[Art. 7 Allenatori: Doveri e diritti](#)

## **REGOLA QUATTRO - REGOLE DI GIOCO**

[Art. 8 Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari](#)

[Art. 9 Inizio e termine di un periodo o della gara](#)

[Art. 11 Posizione di un giocatore e di un arbitro](#)

[Art. 12 Salto a due e possesso alternato](#)

[Art. 14 Controllo della palla](#)

[Art. 15 Giocatore in atto di tiro](#)

[Art. 16 Canestro: Realizzazione e valore](#)

[Art. 17 Rimessa in gioco da fuori campo](#)

[Art. 18 Sospensione](#)

[Art. 19 Sostituzione](#)

## **REGOLA CINQUE - VIOLAZIONI**

[Art. 22 Violazioni](#)

[Art. 23 Giocatore fuori campo e palla fuori campo](#)

[Art. 24 Palleggio](#)

[Art. 25 Passi](#)

[Art. 28 Otto secondi](#)

[Art. 29 Ventiquattro secondi](#)

[Art. 30 Ritorno della palla nella zona di difesa](#)

[Art. 31 Interferenza sul canestro e sulla palla](#)

## REGOLA SEI - FALLI

[Art. 32 Falli](#)

[Art. 35 Doppio fallo](#)

[Art. 36 Fallo antisportivo](#)

[Art. 37 Fallo da espulsione](#)

[Art. 38 Fallo Tecnico](#)

[Art. 39 Rissa](#)

## REGOLA SETTE - DISPOSIZIONI GENERALI

[Art. 42 Situazioni speciali](#)

[Art. 43 Tiri liberi](#)

[Art. 44 Errori correggibili](#)

## REGOLA OTTO - ARBITRI, UFFICIALI DI CAMPO, COMMISSARIO: DOVERI E POTERI

[Art. 46 Il primo arbitro: Doveri e poteri](#)

[Art. 47 Arbitri: Doveri e poteri](#)

[Art. 49 Cronometrista: Doveri](#)

[Art. 50 Addetto all'apparecchio dei 24 secondi: Doveri](#)

[A - Segnalazioni arbitrali](#)

[B - Il referto ufficiale](#)

[Altro - Quesiti Vari](#)

[Quesiti con riferimento al Regolamento Esecutivo](#)

## REGOLA DUE - CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE

### Art.2 Campo di Gioco

(Q.T.6) [domanda n°3]

**Domanda:** “Si sente comunemente usare con semplicità le parole **campo** di gioco e **terreno** di gioco. Esiste una diversità tra le due voci?”

**Risposta:** Effettivamente i termini che il Regolamento Esecutivo identifica e definisce con esattezza differenziandoli sono:

- \* Impianto di gioco - l'intero complesso nel quale è situato il campo di gioco;
- \* Campo di gioco - l'area destinata al rettangolo di gioco, le linee di delimitazione, lo spazio destinato ai sostegni dei canestri, lo spazio destinato alle panchine e al tavolo degli U.d.C., la superficie dei 2 m. liberi da ostacoli situata tutto intorno al terreno di gioco, l'area degli spogliatoi e i percorsi ad essi riservati;
- \* Terreno o rettangolo di gioco - l'area destinata in concreto allo svolgimento della gara.

(Q.T.13) [domanda n°5]

**Domanda:** “Su alcuni campi si vede applicato un grosso adesivo nel cerchio centrale. E' regolare ? Come comportarsi per la mancanza della linea, che risulta coperta ?

**Risposta:** La moda, unita all'utilità per il ritorno di immagine che ne deriva, di applicare nel cerchio centrale e/o nei due semicerchi delle aree di tiro libero adesivi o calcomanie pubblicitarie, in realtà, crea irregolarità del terreno di gioco.

Infatti la linea di tiro libero e, ancor di più, la linea centrale del campo sono assolutamente necessarie per una esatta valutazione nei casi di violazioni di 3", violazioni ai tiri liberi, sul salto a due, sul ritorno della palla in zona di difesa, alla regola degli 8".

Nel caso vengano apposti tali adesivi, marchi o griffe stampate nelle zone suddette, le linee regolamentari dovranno essere mantenute visibili, ancorché segnate con un fitto tratteggio.

### Art.3 Attrezzature

(Q.T.4) [domanda n°1]

**Domanda:** “In una gara del Campionato di Serie B si può giocare con il nuovo pallone Molten disegnato Giugiaro usato in Serie A?”

**Risposta:** Ogni anno nelle Disposizioni Organizzative Annuali sono indicati i tipi di pallone dichiarati regolamentari ed omologati dalla FIP per i vari Campionati Nazionali.

Prima della gara, per gli esercizi di riscaldamento, la Società ospitante dovrà metterne a disposizione della squadra ospitata almeno 5 della stessa marca e tipo del pallone di gara.

Ora, se per una motivazione qualsiasi, le due Società si accordano per utilizzare in una determinata gara un tipo di pallone non elencato tra quelli indicati nelle D.O.A., nulla osta a che la partita si svolga regolarmente.

Le caratteristiche regolamentari alle quali il pallone deve corrispondere sono quelle riportate nel nostro Regolamento Tecnico all'Appendice “Attrezzature per la Pallacanestro”.

(Q.T.6) [domanda n°1]

**Domanda:** Nel caso che l'apparecchiatura elettronica venga riparata, quando si può riposizionare al posto di quella di riserva che nel frattempo si stava utilizzando?

**Risposta:** Dalla corrente stagione sportiva (D.O.A. 2005-06 pagg. 29 e 68) l'apparecchiatura obbligatoria per la disputa della gara, precedentemente dichiarata inutilizzabile e sostituita con quella di riserva, può essere riposizionata alla prima “palla morta”.

Rimane inteso che, prima di ciò, della stessa deve essere controllata la nuova e completa funzionalità da parte degli ufficiali di gara.

(Q.T.10) [domanda n°4]

**Domanda:** CHIARIMENTI IN MERITO ALLA REGOLARITA' DELL'ATTREZZATURA DEI 24"

**Risposta:** Da Regolamento Tecnico (Attrezzature per la Pallacanestro - art. 5.7.2, pag. 122):

"Gli apparecchi dei 24" devono essere collegati con il cronometro di gara in modo che:

- quando il cronometro di gara si ferma, anche gli apparecchi dei 24" si devono fermare
- quando il cronometro di gara parte, gli apparecchi dei 24" devono avere la possibilità di partire manualmente
- quando gli apparecchi dei 24" si fermano e suonano, il cronometro di gara continui e possa essere fermato, se necessario".

Questo determina, in un numero rilevante di apparecchiature, che a cronometro fermo sia impossibile intervenire sui 24" per correggere il tempo residuo poiché lo stop del cronometro di gara blocca il cronometro dei 24".

Non è pertanto da segnalare sul referto di gara se si presenta questa situazione, in quanto l'attrezzatura è da ritenersi regolamentare.

Quando, nelle situazioni di cui all'art. 50.4, per errore dell'operatore, i 24" vengono resettati e non è possibile intervenire per correggere il tempo residuo, l'arbitro deciderà, a seconda dei casi, se si procederà, per il conteggio dei secondi mancanti al termine dell'azione, con conteggio mentale o utilizzando un cronometro di riserva.

La procedura che si adotterà, dovrà essere partecipata ai due allenatori.

(Q.T.21) [domanda n°2]

**Domanda:** "Se l'apparecchio dei 24 secondi funziona solo parzialmente, poiché non suona la sirena, si deve comunque far ricorso all'attrezzatura di riserva?"

**Risposta:** Nei casi di funzionamento parziale dell'apparecchio dei 24'', bisogna distinguere se ne viene impedita la sua efficienza sostanziale, e quindi provvedere alla sua sostituzione con l'apparecchiatura di riserva, o se conviene continuare utilizzando la principale per un miglior servizio da parte del tavolo.

Qualora prima o nel corso della gara l'apparecchiatura si presenti per il resto funzionante, compresi i display, e non funzioni solamente la sirena:

- se si ha disponibile una riserva elettronica, si provvederà alla sostituzione
- se, come si verifica abitualmente, l'attrezzatura di riserva è manuale e che, come tale, prevede l'intervento dell'ufficiale di campo per segnalare con il fischietto l'eventuale scadere del periodo dei 24'', converrà mantenere attiva l'attrezzatura principale e l'operatore userà il fischietto nei casi dovuti.

## REGOLA TRE - LE SQUADRE

### Art. 4 Squadre

(Q.T.5) [domanda n°2]

**Domanda:** "E' possibile avere una risposta che faccia chiarezza, una volta per tutte, tra i DEVONO, NON DEVONO, POSSONO, NON POSSONO che spesso si sentono circa l'iscrizione a referto di atleti, allenatori, dirigenti, etc.?"

**Risposta:** Per la partecipazione ad una gara ufficiale, tutti devono essere tesserati F.I.P. ed in panchina possono sedere soltanto persone regolarmente iscritte a referto.

Prima dell'inizio della gara, possono essere iscritte a referto persone anche se ancora assenti, che potranno poi entrare in qualsiasi momento della gara, al loro arrivo, dopo essere state regolarmente riconosciute dagli arbitri.

Nel momento in cui la gara inizia (tocco legale sul salto a due iniziale) gli spazi vuoti sul referto devono essere barrati e nessuno può più essere iscritto, se arriva in ritardo.

Per i Campionati organizzati dalla F.I.P., nel rispetto delle Disposizioni Organizzative Annuali, in tutte le gare Nazionali e Regionali possono essere iscritti a referto 10 giocatori; solo nel Campionato di Serie A maschile e nell'attività giovanile possono essere iscritti 12 giocatori.

Le persone per le quali l'iscrizione è correlata alla presenza dell'Allenatore sono: Vice-allenatore, Preparatore Fisico, Scorer.

L'Allenatore, il Vice-allenatore ed il Preparatore Fisico devono essere in possesso **anche** della tessera rilasciata dal Comitato Nazionale Allenatori, lo Scorer può essere un tesserato a scelta della Società.

Se l'Allenatore è del tutto assente i suddetti non possono essere iscritti a partecipare alla gara.

Se egli viene iscritto, in attesa del suo arrivo, anche loro possono essere iscritti ed attendere che arrivi; in qualsiasi momento l'Allenatore arrivi, dopo il riconoscimento, entrerà in gara ed anche i suddetti potranno prendere posto in panchina.

Se l'Allenatore in gara viene espulso o deve abbandonare la gara per un qualsiasi problema, gli altri restano; il Vice-allenatore assume le funzioni di responsabile. Se anche questo viene espulso, o è assente, le funzioni di allenatore vengono assunte dal **Capitano**.

In tali casi, lo Scorer ed il Preparatore Fisico rimangono in panchina e coadiuvano il Capitano **senza variare** le proprie responsabilità.

La presenza degli altri tesserati (giocatori, dirigenti, medico, massaggiatore) è libera da vincoli, collegati ad altre persone.

Attenzione alla importante differenza esistente tra massaggiatore (tesserato FIP) e preparatore fisico (tesserato anche CNA).

~~Nei Campionati Nazionali, e solo in quelli, è ammesso un Secondo Dirigente.~~

Se è presente un solo Dirigente, egli sarà iscritto a referto come Accompagnatore.

Se sono presenti in due, a loro scelta, il primo sarà Accompagnatore e l'altro Secondo Dirigente e coadiuverà il primo nelle sue funzioni e **null'altro**.

Durante la gara, l'Accompagnatore deve prendere posto seduto al tavolo, il Secondo Dirigente in panchina.

Il Dirigente addetto agli Arbitri è una figura in più, limitatamente alla squadra di casa, e prenderà posto alla sinistra del tavolo; ha incarichi di assistenza nei confronti degli arbitri dal momento del loro arrivo nell'impianto di gioco, fino a quando non lo abbiano abbandonato.

(Q.T.6) [domanda n°5]

**Domanda:** Può prendere parte alla gara un giocatore che presenti come documento una patente di guida di un Paese estero?

**Risposta:** La patente auto, così come il passaporto, la carta d'identità etc. rilasciati da un Paese straniero sono riconosciuti come documenti di riconoscimento a tutti gli effetti e, quindi, validi per la partecipazione a gara.

(Q.T.7) [domanda n°2]

**Domanda:** "E' possibile avere chiarimenti riguardo la disposizione inerente la partecipazione a gara di un giocatore che abbia smarrito il documento di riconoscimento?"

**Risposta:** Il Giudice Sportivo Nazionale, con lettera del 9 settembre 2004, ha precisato che gli arbitri devono ammettere alla gara il giocatore che si presenti con la denuncia di smarrimento del proprio documento, acquisendo obbligatoriamente:

- a) la fotocopia della denuncia di smarrimento,
- b) la fotografia del giocatore, sul cui retro questi apporrà nome e cognome, sottoscrivendola.

La succitata documentazione a) e b) deve essere spedita al Giudice Sportivo unitamente al referto ufficiale della gara.

La possibilità di utilizzo di tale procedura è prevista soltanto per la prima gara successiva alla data della denuncia.

Al di fuori di tali ipotesi, l'arbitro si comporterà come in presenza di documento non valido, non ammettendo il tesserato alla gara.

(Q.T. 15) [domanda n°2]

**Domanda:** "In quali Campionati è prevista la presenza obbligatoria del Dirigente addetto agli arbitri ? E quali sono i suoi compiti ?"

**Risposta:** Una recente Delibera Federale ha integrato quanto già riportato nelle Disposizioni Organizzative Annuali 2006/'07, relativamente all'obbligo di iscrizione a referto del Dirigente addetto agli arbitri.

E' stato precisato che le Società ospitanti sono tenute ad iscrivere a referto tale persona, con specifico incarico di assistenza agli arbitri, in tutti i Campionati Nazionali e, per le gare ad organizzazione periferica, nei Campionati di serie C2, serie D e B femminile.

- L'art.86 del R.E. indica come lo svolgimento di detto incarico inizi, un'ora prima dell'inizio della gara, a partire dall'arrivo degli arbitri nell'impianto di gioco e finisca quando gli stessi lo abbiano abbandonato.

Il dirigente addetto agli arbitri deve altresì segnalare al primo arbitro la presenza in panchina di persone non iscritte a referto e controllare il rispetto del divieto di accesso allo spogliatoio degli arbitri, eccezion fatta per le persone autorizzate. Nello svolgimento

dell'incarico, egli è tenuto ad adempiere a quanto venga richiesto dagli arbitri in merito all'ordine pubblico, alla disciplina delle squadre ed a quanto altro necessario o utile per il migliore espletamento dei compiti arbitrali.

Tale dirigente prenderà posto alla sinistra del tavolo e dovrà essere registrato a referto.

- Durante la disputa delle gare dei Campionati Professionistici e dei Campionati Nazionali, nelle quali è obbligatoria la presenza di un'ambulanza con defibrillatore, il dirigente addetto agli arbitri ha l'obbligo di far riconoscere dagli arbitri, almeno 30 minuti prima dell'inizio della gara, il responsabile coordinatore degli operatori sanitari (art.72bis).

(Q.T.16) [domanda n°3]

**Domanda:** "Se in una gara di Campionato, entrambe le squadre si presentano sul campo con le maglie di colore uguale, magari di tonalità diverse, quale delle due deve cambiare la maglia?"

**Risposta:** Il Regolamento Tecnico all'art 4.3 indica che i componenti di ciascuna squadra devono indossare maglie, dello stesso colore predominante sia sul davanti che sul retro; aggiunge pure che i giocatori devono infilarsi le maglie dentro i pantaloncini.

Suggerisce, inoltre, di avere almeno due mute di maglie:

- una di colore chiaro, preferibilmente bianco, deve essere messa dalla squadra ospitante,
- una di colore scuro deve essere messa dalla squadra ospitata;
- a seguito di un accordo raggiunto, le due squadre possono scambiarsi il colore delle maglie.

Successivamente l'art. 90 del R.E. e le D.O.A. 2006/07 regolamentano nello specifico l'utilizzo delle maglie per la partecipazione a gara nei diversi Campionati.

Per i campionati Nazionali maschili, all'atto dell'iscrizione, le Società devono comunicare il colore prescelto per la disputa delle gare interne; quindi, la Società ospitata è obbligata a indossare una divisa di colore palesemente contrastante con quello della squadra ospitante.

Per i campionati Nazionali femminili, all'atto dell'iscrizione, ciascuna Società comunica il colore della propria divisa principale, che dovrà poi utilizzare nelle gare interne. Qualora il colore della divisa principale delle due squadre sia uguale, per quella gara la squadra ospitata è tenuta ad utilizzare una divisa di colore diverso. Sono fatti salvi diversi accordi tra Società.

Per i campionati Regionali e Provinciali e Giovanili, all'atto dell'iscrizione, le Società devono dichiarare il colore della propria maglia di gioco e dovranno richiedere all'Ufficio Gare competente ogni successiva variazione.

La squadra ospitata deve obbligatoriamente indossare la maglia indicata all'atto dell'iscrizione. La squadra ospitante dovrà adeguarsi cambiando maglia di gara, nel caso di uguaglianza o nel caso in cui gli arbitri ritengano, per la direzione di gara, che i colori siano confondibili.

(Q.T.21) [domanda n°4]

**Domanda:** "La possibilità di utilizzare il Secondo Dirigente in quasi tutti i Campionati comporta molti dubbi sulla sua corretta iscrizione a referto, nei casi di presenza o di assenza degli altri componenti della panchina. Esistono indicazioni chiare al riguardo?"

**Risposta:** Dalla corrente stagione sportiva, le D.O.A. (pagg. 28 e 48) prevedono consentita la presenza in panchina di un Secondo Dirigente, oltre che in tutti i Campionati Nazionali, anche nei Regionali.

Tale persona prenderà posto in panchina, similmente agli altri iscritti a referto, con l'unica finalità di coadiuvare l'attività del Dirigente Accompagnatore, con compiti e doveri analoghi.

L'iscrizione a referto del 2° Dirigente, però, segue quanto previsto per il Vice-allenatore, il Preparatore Fisico e l'Addetto alle statistiche, nel senso che deve essere contestualmente presente o iscritto a referto l'Allenatore, secondo le modalità già a conoscenza di tutti e ricordate nel Quaderno Tecnico n.5.

Va, inoltre, precisato che, non esistendo a favore di una Società una tessera da Secondo o da Primo Dirigente, ma solo quella da Dirigente Accompagnatore, può essere iscritto a referto un Secondo Dirigente solo se già iscritto e presente l'Accompagnatore; ovviamente, in caso contrario, il dirigente dovrà essere iscritto come Accompagnatore e prendere posto al tavolo.

In caso di ritardato o mancato arrivo o causa di forza maggiore (malore, altro impegno, etc.) di uno dei due dirigenti prima dell'inizio gara, il dirigente presente assumerà il ruolo e le funzioni di Accompagnatore.

All'arrivo ritardato dell'altro, se regolarmente iscritto a referto prima dell'inizio della gara, o al rientro da una situazione di forza maggiore, uno dei due sarà Secondo Dirigente e ne assumerà ruolo e funzioni.

Così pure, durante la gara, nei casi di espulsione o allontanamento per causa di forza maggiore dell'Accompagnatore, il Secondo Dirigente ne prenderà ruolo e funzioni spostandosi dalla panchina e accomodandosi al tavolo.

(Q.T.25) [domanda n°4]

**Domanda:** "Con sempre maggior frequenza, giocatori di ogni Campionato usano portare, durante la gara, la maglia fuori dai pantaloncini. Come ci si deve comportare?"

**Risposta:** A tale proposito, una recente annotazione della FIBA, quindi ufficiale, ha ricordato che l'art.4.3.1 precisa: "Tutti i giocatori devono indossare le loro maglie dentro i pantaloncini". Per questo, chiarisce, "non è necessario fermare il tempo e, quindi, il gioco; quando ci sarà un normale stop della gara, ci sarà l'opportunità per controllare i giocatori ed invitare coloro che non l'abbiano in ordine, a sistemare la loro divisa".

Particolare attenzione va posta al momento di sostituzioni e rientri sul terreno dopo i time-out.

Riflettiamo sul fatto che, se saremo tutti consistenti nel far rispettare quanto suddetto, i giocatori impareranno e non sarà più necessario ricordarlo tanto spesso.

(Q.T.27) [domanda n°3]

**Domanda:** "Se una giocatrice, oppure nell'odierno anche un giocatore, si presenta con un piercing di recente apposizione e la cui rimozione potrebbe causare infezione, può giocare coprendolo con un cerotto, un band-aid, etc.?"

**Risposta:** La regola che riferisce al divieto di indossare ornamenti personali generici (anelli, bracciali, orecchini, etc.) intende prevenire infortuni al giocatore o ad un suo avversario.

Infatti, l'art.4.4.2 afferma: "I giocatori non possono indossare oggetti che possano risultare pericolosi per gli altri giocatori" e, per estensione, ciò deve intendersi applicabile a qualsiasi potenziale infortunio per il giocatore stesso.

Per questo durante il riconoscimento pre-gara, gli arbitri debbono controllare (art.46.4) che i giocatori rispettino quanto suddetto non indossando oggetti vietati, neppure nelle fasi di riscaldamento. Nel caso la rimozione di tali cause risultasse non possibile o difficoltosa, gli oggetti pericolosi potranno essere opportunamente ricoperti molto bene, in maniera che non ne risultino esposti punte aguzze, taglienti o anelli, ganci che possano essere trattiene, etc.

#### VARIAZIONE R.T. 2008

##### **Art. 4.3 - Divise di gioco**

La disposizione che permetteva di indossare T-shirt, indipendentemente da come fossero, sotto la maglia di gioco non è più valida.

#### Art. 5 Giocatori: infortunio

(Q.T.2) [domanda n°5]

**Domanda:** Se durante i tiri liberi deve essere sostituito un giocatore che sanguina, l'arbitro può concedere alla squadra avversaria un'opportunità di sostituzione?

**Risposta:** Sì; nel corso di tiri liberi o in qualsiasi situazione di sostituzione di un giocatore per ferita sanguinante, l'arbitro può concedere alla squadra avversaria l'opportunità di effettuare una ed una sola sostituzione, se da questa richiesto, applicando il principio della correttezza e lealtà sportiva previsto per gli infortuni pre gara (art. 5.8).



(Q.T.9) [domanda n°4]

**Domanda:** "A5 commette fallo su B6 in atto di tiro. L'arbitro non si accorge che B6 ha riportato una piccola ferita e sanguina (oppure ciò avviene in seguito). Dopo il primo dei due liberi, ci si accorge del sanguinamento. Può l'arbitro essere flessibile e concedere che B6 tiri il secondo tiro, prima di ricevere soccorso?"

**Risposta:** Interpretando l'art.5.3,

- non potendo nessuno dei due allenatori richiedere sospensione,
- non potendo concedere a B6 di tirare il secondo libero, pur essendo la palla morta, e poi fermare il gioco sull'eventuale realizzazione o sulla presa di possesso al rimbalzo, il giocatore B6 deve essere immediatamente soccorso, sostituito da un compagno che sarà tenuto ad effettuare il tiro libero rimasto.

Se in panchina non ci sono più sostituti, la squadra dovrà giocare in quattro, finché B6 non sia stato adeguatamente medicato, ed il libero sarà tirato da un giocatore scelto dall'allenatore.

(Q.T.9) [domanda n°6]

**Domanda:** "Volevo un chiarimento sull'infortunio del giocatore. Per l'esattezza, se un giocatore si fa male, fermo subito il gioco? Faccio finire l'azione con il rischio che venga calpestato?"

**Risposta:** Nel caso di infortunio di un giocatore quando la palla è viva, l'arbitro più vicino deve stabilire prontamente se si tratta di cosa grave o meno.

Davanti ad un infortunio serio, il gioco va fermato assolutamente, perché l'immediatezza dell'intervento medico può risultare importante, ed il gioco passa in secondo piano.

Altrimenti l'azione dovrà continuare, a meno che il suo sviluppo non coinvolga la zona del campo in cui si trova il giocatore infortunato: in questo caso lo stop è necessario per proteggere la sua incolumità e quella degli altri giocatori.

Svolgendosi in una direzione opposta o diversa, il gioco sarà lasciato proseguire fino a che la squadra in controllo di palla non abbia concluso la sua azione: o tirando a canestro, o perdendo il controllo della palla, o trattenendola senza giocare o se la stessa sia divenuta morta.

E' chiaro, quindi, che dopo un'azione giocata con un giocatore infortunato sul terreno, e conclusa come suddetto, non può esserci una nuova azione per nessuna delle due squadre e gli arbitri dovranno fermare la gara per assistere l'infortunato, accertandosi della sua possibilità a continuare il gioco oppure provvedendo alla sua sostituzione.

(Q.T.12) [domanda n°1]

**Domanda:** "A/7 perde una lente a contatto ed il gioco viene arrestato per permetterne il ritrovamento. Dopo 35 secondi la lente è ritrovata e A/7 è subito pronto a riprendere il gioco. Decidono bene gli arbitri nel comunicargli che deve essere obbligatoriamente sostituito?"

**Risposta:** Per il giocatore A/7, siamo in una situazione del tutto assimilata all'infortunio; per cui, se il giocatore non può riprendere a giocare entro il tempo indicato dal Regolamento (approssimativamente 15 secondi) oppure se viene soccorso, egli dovrà forzatamente essere sostituito. (art. 5.3).

Nel caso specifico, essendo il tempo stato superato e, probabilmente, avendo più di una persona partecipato alla ricerca della lente sul terreno, la decisione arbitrale appare corretta.

(Q.T.22) [domanda n°2]

**Domanda:** "A/5 ha una ferita che sanguina. L'arbitro arresta il gioco ed invita A/5 a lasciare il campo per il necessario soccorso; la squadra A non ha più sostituti. E' corretto che l'arbitro ordini la ripresa del gioco con la squadra A in campo con soli 4 giocatori?"

**Risposta:** Sì, se il giocatore infortunato non può riprendere il gioco entro approssimativamente 15 secondi (e qui naturalmente entra in gioco il buon senso) dovrà essere sostituito o la squadra continuare il gioco con meno di 5 giocatori (art.5.3).

Vale ricordare che, ripresi dopo le cure del caso, il giocatore potrà rientrare in campo alla prima palla morta.

Il segnapunti fischierà per avvisare gli arbitri, ma non farà alcun tipo di segnalazione, non trattandosi di una sostituzione, ma di un semplice rientro in gioco.

Se la prima palla morta coincide con la realizzazione di un canestro, il fischio del segnapunti determinerà l'opportunità per sospensioni e sostituzioni per ambedue le squadre.

#### **VARIAZIONE 2006 Art. 5.6 - Giocatore infortunato**

Viene meglio chiarito che il giocatore infortunato, o un qualsiasi giocatore che sta sanguinando o che ha una ferita aperta, se viene soccorso e si ristabilisce entro il termine di una sospensione, richiesta da una qualsiasi delle due squadre, potrà riprendere il proprio posto in campo, purché la sospensione stessa sia stata richiesta prima che il segnapunti abbia segnalato per la sua sostituzione.

#### **INTERPRETAZIONE FIBA 2008 Art. 5 Giocatori - Infortunio (variazione rispetto FIBA2006: Interpretazione della Precisazione 3)**

##### **Precisazione 1:**

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

##### **Esempio 1:**

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

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

##### **Interpretazione:**

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

##### **Precisazione 2:**

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

##### **Esempio 2:**

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

##### **Interpretazione:**

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

##### **Precisazione 3:**

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

##### **Esempio 3:**

A4 è infortunato ed il gioco è stato fermato. A4 non è in grado di continuare immediatamente a giocare. L'arbitro fischia facendo il segnale convenzionale per la sostituzione. L'Allenatore A (o l'Allenatore B) richiede una sospensione:

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

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

Al termine della sospensione, A4 risulta aver recuperato dall'infortunio e chiede di rimanere in campo.

Sarà questa sua richiesta accolta?

Interpretazione:

(a) La sospensione è concessa e, se A4 recupera durante tale tempo, egli può continuare a giocare.

(b) ~~La sospensione è concessa, ma A4 deve essere sostituito.~~ La sospensione è concessa ma un sostituto per A4 è già entrato in gioco. Conseguentemente A4 non può rientrare prima di una fase di gioco con cronometro in movimento.

#### Art. 7 Allenatori: Doveri e diritti

(Q.T.15) [domanda n°1]

**Domanda:** "Gli allenatori devono esibire la tessera gare per poter partecipare all'incontro?"

**Risposta:** Prima della gara, qualsiasi persona iscritta sulla Lista che la Società presenta per l'iscrizione a referto dei propri tesserati deve esibire unicamente un documento d'identità.

La tessera gara non è altro che uno statino che attesta il tesseramento dell'allenatore per la Società e, come per gli atleti, non deve essere esibito prima della gara; infatti, l'accertamento della posizione dei tesserati spetta esclusivamente al Giudice sportivo e non agli arbitri.

Gli artt.59 e 60 del Regolamento Esecutivo, riguardanti le disposizioni per la partecipazione a gara, prevedono che:

- Almeno 20 minuti prima dell'inizio della gara, le Società devono consegnare agli arbitri una "lista" contenente i dati anagrafici e federali dei giocatori, degli allenatori e dei dirigenti, nonché l'indicazione del capitano e dei numeri di maglia. Tale lista deve essere sottoscritta, in nome e per conto della Società, dal Presidente o dal Dirigente Responsabile o da chi è abilitato a farlo.

- Gli arbitri effettueranno il riconoscimento secondo le modalità previste dall'art. 60 R.E.

- Le Società, Dirigenti e tesserati, si assumono comunque il rischio relativo alla partecipazione alla gara in posizione di tesseramento irregolare e, nel caso di giocatori professionisti, il rischio del mancato deposito o approvazione del contratto.

- Gli iscritti a referto sono tenuti ad esibire agli arbitri, prima dell'inizio della gara, un valido documento di riconoscimento per l'accertamento dell'identità personale ed eventualmente dei dati anagrafici. Se non presenti al momento del riconoscimento pre-gara, per poter prendere parte alla stessa, dovranno farsi riconoscere dagli arbitri, rispettando le modalità suddette, al momento del loro arrivo sul campo.

- I giocatori, nel caso in cui abbiano perso il documento di riconoscimento, per essere ammessi a disputare la gara, devono presentare agli arbitri copia della denuncia di smarrimento rilasciata dagli organi competenti, corredata dalla foto dell'interessato, firmata sul retro dallo stesso in presenza degli arbitri. I due documenti devono essere allegati al rapporto arbitrale.

Tale facoltà è limitata alla sola gara di campionato successiva alla denuncia di smarrimento dei documenti. In caso di partecipazione a concentramenti o a successive fasi interregionali e/o nazionali di campionato, tale facoltà si estende a tutta la durata degli stessi. In mancanza della denuncia e/o della foto, il giocatore non sarà ammesso a disputare la gara.

#### **INTERPRETAZIONE FIBA 2008 Art. 7 Allenatori: Doveri e diritti (nessuna variazione rispetto a FIBA2006)**

Precisazione:

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

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

Esempio:

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

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

Questo viene scoperto:

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

Come procederà l'arbitro?

Interpretazione:

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

## REGOLA QUATTRO - REGOLE DI GIOCO

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

(Q.T.7) [domanda n°3]

**Domanda:** "Leggendo le ultime regole, ci sono chiarimenti su cosa può accadere durante gli ultimi 2 minuti ? E quando cominciano effettivamente ?"

**Risposta:** Gli ultimi 2 minuti della gara iniziano nel momento in cui il cronometro di gara segna 02:00 nel corso del 4° periodo o di ciascun supplementare.

Dal tale momento, se viene assegnata una sospensione alla squadra:

- che subisce canestro,
- che ha diritto ad una rimessa nella propria zona di difesa per una qualunque motivazione,

la rimessa al termine della sospensione dovrà essere amministrata dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli U.d.c., ovviamente, con possibilità di passare la palla ad un compagno in un punto qualsiasi del campo.

Tale diritto viene mantenuto nel caso di sospensioni consecutive, richieste in ogni tipo di alternanza dai due Allenatori.

### Art. 9 Inizio e termine di un periodo o della gara

#### INTERPRETAZIONE FIBA 2008 Art. 9 Inizio e fine di un periodo (nessuna variazione rispetto a FIBA2006)

Precisazione 1:

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

Esempio 1:

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

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

Interpretazione:

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

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

Precisazione 2:

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

Esempio 1:

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

Interpretazione:

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

Esempio 2:

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

Interpretazione:

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

#### Art. 11 Posizione di un giocatore e di un arbitro

(Q.T.6) [domanda n°6]

**Domanda:** Su un forum che seguo da un po' di tempo un giocatore si sta chiedendo se è legale o meno prendere sulle spalle un compagno oppure fargli la scaletta con le mani... In effetti non abbiamo trovato espressamente un punto del regolamento che lo vieti... e l'articolo 4.4.1 parla di equipaggiamenti che aumentino l'altezza di un giocatore... un compagno di squadra può essere considerato "equipaggiamento"?

**Risposta:** Si ritiene che quanto descritto nella domanda faccia parte più di un'azione circense che non del gioco della pallacanestro. Come tale è da considerarsi **illegale**.

Va letto l'art. 11 del Regolamento Tecnico, il quale specifica che la posizione di un giocatore sul campo è determinata dal punto in cui **egli tocca** il terreno di gioco.

Quando si trova in aria, invece, e questo deve essere a seguito di un suo salto e non per altre cause non tecnicamente accettabili, mantiene lo stesso status che aveva al momento del salto.

(Q.T.25) [domanda n°2]

**Domanda:** "Ripreso tra le mani il Manuale dell'Arbitro, ho trovato alcuni spunti interessanti sui quali mi sento di chiedere chiarimenti:

Michela Cianfrini – Istruttrice Provinciale UdC

1. quale deve essere la posizione del 2° arbitro all'inizio del primo periodo?
2. e quale, invece, all'inizio di tutti gli altri periodi?
3. quale posizione assume l'arbitro che amministra i tiri liberi tra un tiro e l'altro?"

**Risposta:**

1) Durante il salto a due d'inizio gara, il secondo arbitro o arbitro libero si colloca a cavallo della linea centrale del campo per essere pronto a scattare indifferentemente a destra a sinistra secondo la direzione del gioco; figure n. 19,22,23,25,26,27,28 del Manuale. 2) Durante le rimesse dalla linea centrale estesa che danno inizio a tutti gli altri periodi, eccetto il primo, il 2° arbitro prenderà posizione sulla linea laterale opposta, all'altezza della linea di tiro libero estesa, nella zona d'attacco della squadra che effettua la

rimessa, in modo di mantenere il boxing-in. . In aggiunta a ciò però va evidenziato che la lettura del gioco ci porterà a seguire, da 2° arbitro, la disposizione dei giocatori nella zona d'attacco; quindi, ci porterà ad assumere la posizione migliore (se necessario, come generalmente accade, ci posizioneremo dietro la linea di fondo, poiché minimo 4 persone saranno già dentro e/o nei pressi dell'area). . 3) Durante i tiri liberi, (sul primo) il Guida parte da dietro la linea di fondo per mettere la palla a disposizione del tiratore, art.8.2 del Manuale. . Tra i tiri liberi, da tempo immemorabile, si è adottata la posizione a fianco dell'ultimo giocatore sugli spazi al rimbalzo, pur non essendo riportata dal Manuale. E ci veniva insegnato che la palla, entrata nel canestro, non doveva cadere sul terreno, ma l'arbitro doveva prenderla al volo, per una più rapida effettuazione del libero successivo. E una volta, ci si allenava su questo, e ci si riusciva. Così come ci si allenava ad alzare la palla dritta, sul salto a due, e ci si riusciva !!!

Va sottolineato che l'impostazione più importante e funzionale dell'arbitro libero, nell'ottica del salto a due, verte su: Necessità di non assumere una posizione scarica, ma attiva sulle gambe; importanza dell'essere reattivo nel muoversi velocemente, dopo corretta lettura, su quale sarà la direzione d'attacco per l'azione dopo il tocco legale; valutazione opportuna delle violazioni da sanzionare; decisione nel far ripetere il salto a due, se la palla è alzata male, al fine di far iniziare correttamente la partita.

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

(Q.T.2) [domanda n°4]

**Domanda:** La squadra B ha diritto ad una rimessa per possesso alternato; B7 ha tra le mani la palla viva, quando il difensore A7 colpisce la palla stessa, con una manata, facendola rotolare a terra. Come si comporta l'arbitro ?

**Risposta:** L'arbitro fischia, la palla diventa morta. Applicando l'art. 38.3.1, il caso è da considerarsi come situazione che non permette di effettuare prontamente una rimessa in gioco; la squadra A sarà richiamata (la prima volta) oppure un fallo tecnico sarà inflitto ad A7, se la sua squadra era già stata in precedenza richiamata.

Dopodiché, per la violazione di A7, la squadra B avrà la palla a disposizione per una normale rimessa in gioco oppure per l'effettuazione dei tiri liberi conseguenti il tecnico; in ambedue i casi la freccia di possesso alternato rimarrà ferma.

(Q.T.5) [domanda n°3]

**Domanda:** "Nelle ultime settimane abbiamo ricevuto un certo numero di domande a proposito delle sanzioni e delle procedure che accompagnano le violazioni o i falli commessi durante il salto a due iniziale. Come deve procedere l'arbitro?"

**Risposta:** Per prima cosa, dovrebbe essere chiaro che tutto ciò che si verifica (falli o violazioni) **dopo il tocco legale** della palla non costituisce un problema.

In ogni caso, un fallo o una violazione dopo la battuta legale si verificano ovviamente durante il tempo di gioco e si dovranno sanzionare di conseguenza.

Per quanto riguarda le violazioni, dopo il primo tocco legale, se ne può verificare solo una.

Potrebbe trattarsi di uno dei saltatori che tocca la palla una terza volta o che acquisisce il controllo della palla, prima che questa abbia toccato un non-saltatore, un arbitro, o il terreno di gioco, etc.

Non ci dovrebbero essere problemi neanche se un **fallo** viene fischiato **prima** che la palla venga battuta legalmente. Il comunicato FIBA del settembre 2000 (pag. 5, art. 18, sit. 1 e succ.) stabilisce chiaramente che questo fallo deve essere considerato come avvenuto durante l'intervallo di gioco. Questo perchè **normalmente** l'intervallo termina quando la palla viene legalmente giocata.

Il fallo viene addebitato al giocatore; conta ai fini dei suoi cinque falli personali; conta ai fini dei quattro falli di squadra del periodo seguente. Il gioco riprenderà con un nuovo salto a due **dopo l'effettuazione di due (2) tiri liberi**. Poiché questo salto a due deve essere trattato esattamente al pari del precedente non completato, possono essere designati come saltatori due avversari qualsiasi.

Non dovrebbe causare problemi neanche una semplice **violazione**, avvenuta **prima** del primo tocco legale. Anche qui, il comunicato suddetto è molto chiaro (art. 18, sit. 2).

Poiché una violazione non si può verificare durante un intervallo di gioco, essa dev'essere "sanzionata come se si fosse verificata durante il tempo di gioco". Sarà assegnata una rimessa alla squadra che non ha commesso la violazione. Quando la rimessa termina, verrà azionato il cronometro di gara e la freccia di possesso alternato verrà posizionata in modo da indicare gli avversari della squadra che ha guadagnato il controllo della palla viva.

Un problema, invece, può proporsi in una situazione che implica una violazione ed un fallo commesso **prima del termine della rimessa**.

Consideriamo la seguente circostanza:

Durante il salto a due, A4 commette una violazione prima che la palla sia legalmente giocata. Viene assegnata una rimessa alla squadra B. Prima del termine della rimessa, viene commesso un fallo. Come deve essere sanzionato il fallo e come deve riprendere il gioco?

L'interpretazione è la seguente:

Trattare il fallo come un fallo verificatosi durante il tempo di gioco, addebitandolo al giocatore che lo ha commesso ed assegnando una rimessa alla squadra avversaria.

Tutto questo si basa sul fatto che l'assegnazione della rimessa per la violazione sul salto a due iniziale ha determinato l'inizio del tempo di gioco.

Nel caso in cui il fallo venisse giudicato antisportivo o da espulsione, esso dovrà essere sanzionato di conseguenza.

Rimane da definire cosa fare con la **freccia di possesso alternato**.

L'articolo 12 afferma che, sulla successiva situazione di salto a due, dovrà essere assegnata la palla per una rimessa agli avversari della squadra che per prima ha stabilito il controllo di squadra. La cosa rende alquanto semplice il posizionamento della freccia di possesso alternato. Se viene assegnata la rimessa alla squadra A (e quindi il controllo di squadra) come risultato della violazione (o di un successivo fallo prima del termine della rimessa), allora la freccia, al termine della rimessa, dovrà essere posizionata a favore della squadra B.

**Precisazione:** Per riassumere, il modo più semplice per ricordare la giusta interpretazione e procedura è di aver presente che una violazione commessa durante il salto a due e prima del tocco legale della palla dovrà essere trattata come se si fosse verificata durante il tempo di gioco. L'intervallo di gara terminerà con quella violazione.

(Q.T.10) [domanda n°3]

**Domanda:** "La squadra B ha diritto ad una rimessa per possesso alternato. Effettuata la rimessa, l'ufficiale di campo dimentica di girare la freccia a favore della squadra A. Cosa devono fare gli arbitri quando ci si accorgerà dell'errore?"

**Risposta:** Su ogni rimessa in gioco per la regola del possesso alternato, il segnapunti ha la responsabilità di adeguare la direzione della freccia al termine della rimessa stessa; ma va ricordato che di tale gestione è corresponsabile l'arbitro che amministra la rimessa.

A seconda della circostanza, egli deve rendersi conto che la freccia sia stata esposta (nel caso di salto a due iniziale) e che lo sia nella direzione corretta (in tutte le altre situazioni).

Allorché il mancato aggiornamento della direzione della freccia emerge, trascorsi alcuni minuti di gioco, oppure all'inizio di un nuovo periodo, perchè :

- gli stessi arbitri se ne rendono conto, oppure

- gli ufficiali di campo avvisano gli arbitri, oppure

- la squadra A protesta

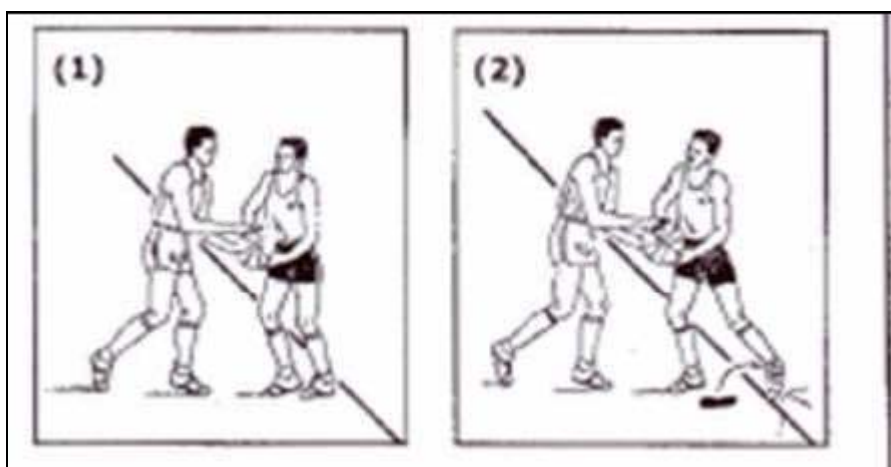
gli arbitri, sulla base di propria consapevolezza o degli U.d.C. o altro, se possono stabilire con certezza che l'errore è effettivamente avvenuto, disporranno per il nuovo corretto posizionamento della freccia stessa.

(Q.T.12) [domanda n°5]

**Domanda:** “Se si fischia una palla trattenuta tra un giocatore in attacco ed uno in difesa dove si fa la conseguente rimessa per possesso alternato?”

**Risposta:** Diamo per accertato che, per una rimessa da effettuarsi a metà campo, il giocatore incaricato si posizionerà a cavallo della linea centrale, con possibilità di passare la palla ad un proprio compagno in qualsiasi punto del campo, **solo** nelle situazioni previste dalle regole.

Nel caso di due avversari in situazione di palla trattenuta, se uno dei due si sposta con un piede nella propria zona di difesa (figg. 1 e 2), commettendo violazione (art. 23.2.3), la relativa rimessa per possesso alternato avverrà dalla linea laterale nel punto più vicino a dove questa si è verificata (piede sinistro del giocatore difensore, pantaloncino nero, fig. 2).



Analogamente, nel caso la palla finisca contesa tra due giocatori già posizionati uno al di qua, l'altro al di là della linea centrale, accertata la violazione di ritorno della palla in zona di difesa, a seconda della direzione del gioco, della provenienza della palla e dell'ultimo tocco, la rimessa avverrà dalla linea laterale nel punto più vicino a dove si trova il giocatore difensore.

Infine, nel caso si verifichi una situazione di palla trattenuta tra due giocatori già posizionati uno al di qua, l'altro al di là della linea centrale, ma senza alcuna violazione di ritorno della palla in zona di difesa, la rimessa per possesso alternato avverrà nella zona d'attacco della squadra indicata dalla freccia.

(Q.T.18) [domanda n°1]

**Domanda:** “Su una rimessa per possesso alternato cosa succede se un giocatore intercetta la palla con un piede?”

**Risposta:** L'art. 12.4.5 specifica che una rimessa per possesso alternato termina, e la direzione della freccia deve essere invertita, quando la palla tocca o viene toccata legalmente da un giocatore in campo.

Ciò vuol dire che nel caso di rimessa per p.a. effettuata dalla squadra B:

1. tocco volontario di piede (o con il pugno) da parte del difensore A4
2. tocco volontario di piede (o con il pugno) da parte dell'attaccante B4

- nel caso 1) si è verificata una violazione di A4; conseguente “normale” rimessa a favore della squadra B, la freccia rimane ferma ad indicare successiva rimessa per p.a. ancora a favore di B, non essendo terminata la rimessa in questione, per l'intervento illegale sulla palla;
- nel caso 2) si è verificata una violazione di B4; conseguente rimessa a favore della squadra A, la direzione della freccia viene invertita immediatamente, indicando successiva rimessa per p.a. a favore di A; infatti, qui la rimessa si intende terminata avendo un giocatore della squadra che effettua la rimessa commesso una violazione.



(Q.T.22) [domanda n°5]

**Domanda:** “Su una rimessa in gioco per possesso alternato, effettuata dal giocatore B/7, l'avversario A/4 intercetta volontariamente la palla con un piede. Fischiata la violazione, gli arbitri assegnano la nuova rimessa alla squadra B, ordinando l'inversione della freccia. E' giusto ?”

**Risposta:** Sbagliato; una rimessa per p.a. termina quando un giocatore in campo è toccato o tocca la palla legalmente (art.12.4.5), quindi non volontariamente con un piede. Non essendo la rimessa per p.a. terminata, la freccia deve rimanere “congelata” a favore di B e la violazione comporterà una normale rimessa in gioco a favore della squadra B.

(Q.T.23) [domanda n°1]

**Domanda:** “Sul salto a due iniziale, la freccia viene posizionata per errore in favore della squadra A. Non verificandosi altre situazioni di salto a due durante il 1° periodo, ci si accorge dell'errore all'inizio del 2°, prima che l'arbitro amministri la rimessa in gioco. È possibile correggere il verso della freccia ?”

“A seguito di una rimessa per possesso alternato, il segnapunti dimentica di girare la freccia e gli arbitri non si accorgono dell'errore. È possibile correggere il verso della freccia ?”

**Risposta:** Sì, la correzione è possibile in qualsiasi momento; il posizionamento e/o l'inversione della direzione della freccia di p.a. è una responsabilità del segnapunti, che condivide con gli arbitri durante l'intero arco della gara.

Tale compito è parte integrante delle annotazioni che egli deve tenere avendo a disposizione il referto ufficiale (art.48.1, 5°pall.) e, conseguentemente, qualunque suo errore al riguardo può essere corretto dagli arbitri in qualsiasi momento, come ogni altro errore di registrazione, prima della firma del referto da parte del primo arbitro.

A tale proposito, c'è da evidenziare la costante inosservanza da parte degli arbitri di una indicazione importante e necessaria in occasione delle rimesse per p.a. L'arbitro che amministra il salto a due o ogni successiva rimessa per p.a. durante la partita è tenuto a controllare che, terminata la rimessa stessa, la relativa freccia sia correttamente posizionata o che sia invertita di direzione. Non guasta, in tali casi, un gesto di collaborazione con il tavolo (segn. n.13).

(Q.T.23) [domanda n°4]

**Domanda:** “Salto a due iniziale, la palla viene legalmente giocata da uno o ambedue i giocatori; poi, prima che qualcuno ne acquisisca il controllo, due avversari si gettano su di essa, ma un fallo antisportivo viene fischiato a B4. Il cronometro segna 9.58''. Come si riprende il gioco ?”

**Risposta:** La gara, essendo stato legale il primo tocco sul salto a due, deve intendersi iniziata (art.9.1); appare quindi corretto che il cronometro, dopo quanto accaduto, riporti 9.58''.

Anche se ancora non si è stabilito un controllo di palla a favore di alcuna squadra, il fallo commesso da B4 nel tentativo antisportivo di conquistare il pallone comporta 2 tiri liberi e possesso di palla per la squadra A. Dopo l'effettuazione dei tiri da parte del giocatore che ha subito il fallo da B4, si riprenderà con la rimessa per A dalla linea centrale estesa.

Avendo la squadra A ottenuto il controllo della palla viva sul campo dopo il salto a due, sarà la squadra B a dare inizio al possesso alternato e la freccia sarà esposta a suo favore (art.12.4.3).

#### INTERPRETAZIONE FIBA 2008 Art. 12 Salto a due e possesso alternato (nessuna variazione rispetto a FIBA2006)

Precisazione:

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

**Esempio 1:**

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

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

**Interpretazione:**

Poiché non è stato ancora stabilito il possesso, l'arbitro non può utilizzare la freccia del possesso alternato per assegnare il possesso.

Il primo arbitro dovrà amministrare un altro salto a due nel cerchio centrale ed A5 e B5 effettueranno il salto.

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

**Esempio 2:**

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

**Interpretazione:**

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

**Esempio 3:**

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

**Interpretazione:**

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

**Art. 14 Controllo della palla**

**(Q.T.13) [domanda n°2]**

**Domanda:** "Un attaccante, sollevato da terra per un tiro, dopo aver lasciato la palla è poi franato sul difensore. La palla è finita a canestro. L'arbitro coda ha fischiato fallo all'attaccante, ha segnalato con il pugno chiuso fallo di sfondamento ed ha annullato il canestro. Il mio istruttore provinciale, al quale ho chiesto delucidazioni, mi ha detto che il canestro non doveva essere annullato. Personalmente, sono poco convinto, anche perché il caso è avvenuto in una gara di serie A. Quale è la procedura corretta?"

**Risposta:** Quando, a seguito di un tiro a canestro, la palla si è staccata dalle mani del tiratore, l'eventuale fallo "di ricaduta" non può comportare l'annullamento del canestro, in quanto il fallo è avvenuto senza più il controllo della palla da parte dell'attaccante e quindi della sua squadra. Infatti, art. 14.3 3° pallino, il controllo della palla da parte di una squadra termina quando, in occasione di un tiro a

canestro, la palla non è più a contatto con la mano del tiratore. Ne consegue che, se la palla finisce direttamente a canestro, la validità è sacrosanta. Inoltre, se il bonus dei 4 falli per quella squadra è esaurito, due tiri liberi dovranno essere concessi al difensore che ha subito il fallo. Infine, resta da precisare che, non trattandosi più di fallo commesso da un giocatore della squadra in controllo di palla, la segnalazione dell'arbitro non può essere quella prevista dalla fig. 53 del Reg.T. 2006 (pugno chiuso, braccio disteso), bensì quella prevista per fallo di spinta o sfondamento senza palla (fig. 42 Reg.T. 2006).

#### Art. 15 Giocatore in atto di tiro

(Q.T.17) [domanda n°2]

**Domanda:** “Un giocatore in atto di tiro, chiuso il palleggio, inizia il movimento di entrata a canestro e subisce fallo. Immediatamente dopo il fischio dell’arbitro, suona l’apparecchio dei 24 secondi, ma ciò avviene prima del rilascio della palla per il tiro. Dopo il suono, lasciate le mani del tiratore, la palla finisce a canestro. Quale deve essere la decisione?”

**Risposta:** Il canestro non sarà valido e 2 tiri liberi saranno concessi a favore del giocatore coinvolto nell’azione. (Interpr. Fiba, art. 10.4 3°pallino, ultimo par. e art. 34.2.2 4°pallino)

(Q.T.17) [domanda n°3]

**Domanda:** “Il giocatore A/4 è in penetrazione verso canestro. Egli chiude il palleggio, raccogliendo la palla ed iniziando un atto di tiro, e poi viene fallosamente contattato dal giocatore avversario B/5. A/4 continua il suo movimento verso canestro, conclude il tiro, ma il tiro viene stoppato dal giocatore B/7. Intervento legale?”

**Risposta:** Sì.

**Domanda:** “Ma cosa accade se il giocatore B/7 (nel tentativo di stoppare il tiro di A/4) commette fallo su quest’ultimo? Dovrà essere fischiate un secondo fallo?”

**Risposta:** No, a meno che il fallo di B/7 non sia un fallo antisportivo o da espulsione.

Un fallo sarà sanzionato solamente a carico del giocatore B/5 e 2 tiri liberi saranno accordati al giocatore A/4. (Interpr. Fiba, art. 10.3 2°pallino)

#### Art. 16 Canestro: Realizzazione e valore

(Q.T.2) [domanda n°3]

**Domanda:** Registrazione a referto dell’“autocanestro”.

**Risposta:** Il Regolamento Tecnico chiarisce all’art. 16.2.2 ed ancora B.11.2

Se un giocatore segna nel proprio canestro **accidentalmente**, il canestro è valido e deve essere registrato come realizzato dal **capitano in campo** della squadra avversaria.

(Q.T.8) [domanda n°3]

**Domanda:** “Entrando in gara a seguito di una sostituzione e ricevuta velocemente la palla, **A4** si confonde perdendo l’orientamento, compie palleggiando una breve corsa e tira dalla zona dei 3 punti verso il proprio canestro, con successo. Quanti punti vale tale realizzazione?”

**Risposta:** L’art. 16.2.1 chiaramente indica che 1, 2 o 3 punti vengono assegnati alla squadra che fa entrare la palla, nelle condizioni previste, nel canestro **avversario**.

Segnare **accidentalmente** nel proprio canestro vale 2 punti e la realizzazione verrà registrata a referto a favore del capitano in campo della squadra avversaria.

Segnare, invece, **volontariamente** nel proprio canestro costituisce violazione ed il canestro sarà annullato, senza alcuna ulteriore sanzione.

#### Art. 17 Rimessa in gioco da fuori campo

(Q.T.14) [domanda n°3]

**Domanda:** "Da dove si fa la rimessa se un giocatore posizionato a metà campo per una rimessa d'inizio periodo commette violazione?"

**Risposta:** Di questo si era già parlato nel corso di alcuni Raduni precampionato, ma una recente Interpretazione FIBA (S. Pietroburgo 2006) ha meglio precisato che nei casi in cui un giocatore, nell'effettuare una rimessa a cavallo della linea centrale estesa (art 17.2.3 e 39.3.2, 2° pallino), commetta una violazione, si procederà come segue:

- se è possibile stabilire il punto in cui la violazione avviene, diverso da quello di rimessa (toccare il terreno di gioco prima di rilasciare la palla, muoversi di una distanza superiore ad 1 metro, etc.), la rimessa avversaria avverrà in quel punto;
- se il punto di violazione rimane lo stesso (5 secondi sulla rimessa, palla che finisce fuori campo senza alcun tocco da parte dei giocatori, etc.) la rimessa avverrà di nuovo a cavallo della linea centrale estesa, da parte del giocatore avversario, con gli stessi diritti di tali casi.

(Q.T.22) [domanda n°1]

**Domanda:** "Nelle situazioni di rimessa in gioco della palla, se il giocatore che la deve effettuare non si avvede che l'arbitro è già pronto per la relativa amministrazione, è possibile considerare viva la palla ed iniziare il conteggio dei 5'', posando la palla stessa al suolo?"

**Risposta:** Sì è possibile, perché i giocatori devono sempre essere nelle condizioni di fare attenzione alle indicazioni degli arbitri; anche nel caso della domanda, l'arbitro non starà effettuando la rimessa in gioco di nascosto!

Comunque, va anche detto che il suggerimento comportamentale che viene dato è di consegnare sempre la palla al giocatore per la rimessa; il poggiare la palla a terra, iniziando il regolamentare conteggio dei 5'', va fatto unicamente quando ci si rende conto che il giocatore volutamente si disinteressa dell'invito arbitrale ad effettuare la rimessa, per un suo qualsiasi motivo.

#### **VARIAZIONE 2006 Art. 17.2.3 - Rimessa da metà campo**

E' precisato che la rimessa in gioco dal punto centrale della linea laterale opposta al tavolo dovrà effettuarsi soltanto nelle situazioni previste dalle regole, e cioè:

- all'inizio di ogni periodo, eccettuato il primo;
- di seguito all'ultimo dei tiri liberi sanzionati per un fallo tecnico o antisportivo o da espulsione;
- negli ultimi due minuti della gara, dopo una sospensione concessa alla squadra che avrà diritto alla rimessa nella propria zona di difesa.

In tali situazioni, il giocatore incaricato della rimessa si posizionerà con i piedi a cavallo della linea centrale estesa e potrà passare la palla ad un compagno di squadra sia in attacco che in difesa.

A queste, va aggiunta la rimessa conseguente alla situazione di rissa quando, espulsi componenti delle due squadre e non essendoci sanzioni per falli da amministrare, la palla deve essere assegnata alla squadra che ne aveva il possesso o ne aveva diritto (art.

39.3.2, 2° pallino).

#### **VARIAZIONE 2006 Art. 17.3.1, 6° pallino - Rimessa perimetrale**

Un giocatore incaricato di una rimessa in gioco può muoversi in ambedue le direzioni, parallelamente alla linea perimetrale. Egli può muoversi dal punto designato per la rimessa, lateralmente in una o ambedue le direzioni, per una distanza totale non superiore ad un (1) metro.

Rimane, inoltre, la possibilità per il giocatore di potersi spostare liberamente all'indietro, rispetto alla linea, prima, durante o dopo i movimenti laterali per la rimessa.

#### INTERPRETAZIONE FIBA 2008 Art. 17 Rimessa da fuori campo (variazione rispetto a FIBA2006: Precisazione 4)

##### Precisazione 1:

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

##### Esempio:

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

##### Interpretazione:

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

##### Precisazione 2:

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

##### Esempio:

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

##### Interpretazione:

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

##### Precisazione 3:

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

Il giocatore incaricato della rimessa potrà passare la palla in un punto qualunque del campo.

##### Esempio 1:

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

(a) Una sospensione viene concessa alla squadra B.

(b) Una sospensione viene concessa alla squadra A.

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

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

##### Interpretazione:

In (a), il gioco riprenderà con una rimessa laterale per la squadra A all'altezza della linea di tiro libero.

In (b) e (c), il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dal punto centrale della linea laterale, opposta al tavolo.

Esempio 2:

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

Interpretazione:

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

Esempio 3:

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

(a) Quanti secondi rimangono alla squadra A per il conteggio del periodo dei 24 secondi?

(b) Se A4 passa la palla nella sua zona di difesa, quanti secondi avrà a disposizione la squadra A per portare la palla in zona d'attacco?

Interpretazione:

(a) La squadra A avrà solo 18 secondi residui per il conteggio del periodo dei 24 secondi.

(b) Dopo aver ricevuto la palla nella propria zona di difesa, la squadra A avrà a disposizione un nuovo periodo di 8 secondi per portare la palla nella sua zona d'attacco.

Precisazione 4:

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

(a) Un giocatore incaricato della rimessa dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo, commette una violazione e la palla è concessa per una rimessa in gioco alla squadra avversaria, nello stesso punto della precedente.

(b) Se in una situazione di rissa componenti di ambedue le squadre vengono espulsi, non essendoci altre penalità per falli da amministrare, e essendo al momento dell'interruzione della gara una squadra in controllo della palla o avendo diritto alla stessa.

Interpretazione:

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

**Art. 18 Sospensione**

(Q.T.4) [domanda n°2]

**Domanda:** "La squadra A4 realizza un canestro con A4. L'allenatore della squadra B corre al tavolo e chiede una sospensione prima che la palla sia a disposizione del giocatore per la rimessa in gioco. Il segnapunti non è pronto a reagire e la palla, rimessa in gioco da B5, è intercettata da A6 che rapidamente segna un nuovo canestro. Il segnapunti segnala la richiesta dell'allenatore, che è ancora al tavolo e discute. Come deve procedere l'arbitro?"

**Risposta:** La domanda non è completamente chiara.

Va specificato quale sia stato il comportamento tenuto nell'occasione dal cronometrista:

a) ha fermato il cronometro di gara dopo il canestro di A4, a seguito della richiesta di sospensione dell'allenatore o perché ci troviamo negli ultimi 2 minuti di gioco?

b) ha fermato il cronometro dopo il canestro di A6?

Nel caso a) essendo il cronometro fermo e la palla morta sussistono le opportunità perché la sospensione venga concessa e, siccome la richiesta dell'allenatore arriva in tempo, questo deve essere fatto. Tutto quanto successo in seguito deve essere annullato ed il gioco riprenderà, dopo la sospensione della squadra B, con una rimessa dalla linea di fondo.

Nel caso **b)** essendo stato il cronometro fermato in ritardo, il canestro di **A6** è valido e la sospensione sarà concessa all'allenatore **B**, se ancora la vuole.

**Precisazione:** Questa situazione può presentarsi con una certa frequenza, creando situazioni di non facile gestione, soprattutto verso le fasi finali di gare dal punteggio in discussione.

Ci sono molte ragioni perché si creino difficoltà per gli Ufficiali di campo in tali momenti (canestro realizzato - segnapunti che deve registrare la realizzazione - cronometrista che deve sapere esattamente dove si trova la palla - la richiesta deve arrivare chiara - in tempo - gli arbitri potrebbero non sentire, etc.). Una corretta gestione da parte degli U.d.c. in questi casi può essere raggiunta attraverso una buonissima collaborazione tra di loro e con gli arbitri. (Interpretazioni FIBA - Dicembre 2004)

(Q.T.8) [domanda n°6]

**Domanda:** "In occasione di due tiri liberi a favore di **A5**, un allenatore chiede time-out. Quando gli verrà accordato?"

**Risposta:** Alla prima opportunità, il segnapunti avvertirà gli arbitri che è stata richiesta una sospensione, affinché venga concessa:

a) se richiesta prima che la palla sia viva per il primo dei tiri liberi

- fischiando immediatamente,

b) se richiesta durante l'effettuazione dei tiri

- aspettando la realizzazione dell'ultimo dei liberi, oppure

- aspettando il completamento del blocco di liberi, se seguito da situazione di palla morta (rimessa da metà campo, rimessa laterale, ulteriore blocco di liberi, etc.).

(Q.T.11) [domanda n°3]

**Domanda:** "A8 ha diritto a due tiri liberi; l'ultimo tiro libero è realizzato. Prima che la palla sia a disposizione della squadra B per la rimessa, la squadra A richiede una sospensione. Sarà tale sospensione concessa?"

**Risposta:** Sì. Ambedue le squadre hanno l'opportunità di richiedere una sospensione.

(Q.T.11) [domanda n°4]

**Domanda:** "A6 ha diritto a un tiro libero; dopo che la palla è stata messa a sua disposizione, la squadra A oppure la squadra B richiede una sospensione. Il tiro libero è realizzato. Sarà tale sospensione concessa?"

**Risposta:** Sì. Ambedue le squadre hanno l'opportunità di richiedere una sospensione.

(Q.T.11) [domanda n°5]

**Domanda:** "L'allenatore della squadra A è sanzionato di fallo tecnico; due tiri liberi più possesso di palla sono accordati alla squadra B. L'ultimo tiro libero non viene realizzato. Prima che la palla sia a disposizione del giocatore della squadra B incaricato della rimessa, la squadra A richiede una sospensione. Sarà tale sospensione concessa?"

**Risposta:** Sì. Ambedue le squadre hanno l'opportunità di richiedere una sospensione.

(Q.T.11) [domanda n°6]

**Domanda:** "Durante gli ultimi 2 minuti di gioco, A5 realizza un canestro, dopo il quale una sospensione è accordata alla squadra B. A seguito della sospensione, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra B dal punto centrale della linea laterale opposta al tavolo?"

**Risposta:** Sì. Non esiste possibilità di opzione, la palla deve essere posta in gioco da quel punto del campo.

#### Art. 19 Sostituzione

(Q.T.2) [domanda n°1]

**Domanda:** Sostituzione di un giocatore durante una sospensione o negli intervalli.

**Risposta:** L'art. 19.3.7 del Regolamento Tecnico prevede che "se viene richiesta una sostituzione durante una sospensione e durante un intervallo di gara, il sostituto deve presentarsi al segnapunti prima di entrare in gioco".

Per evitare problemi circa lo status del giocatore e/o del sostituto, è stato disposto che il sostituto debba comunicare il numero di maglia del giocatore che intende sostituire, dando così la possibilità anche alla squadra avversaria di conoscere il cambio.

Nel caso in cui una o più sostituzioni vengano effettuate durante una sospensione o durante un intervallo, senza rispettare la predetta procedura, il segnapunti informerà semplicemente l'arbitro più vicino, rendendolo così responsabile del rispetto di quanto previsto.

Se il fatto emerge a palla morta e con opportunità non ancora terminata, l'arbitro inviterà il/i giocatore/i a presentarsi al segnapunti per finalizzare la sostituzione, richiamando l'allenatore ad evitare che il fatto stesso si ripeta (ignorare i richiami dell'arbitro: la sanzione è un fallo tecnico - art. 38.3.1).

(Q.T.14) [domanda n°5]

**Domanda:** "La procedura corretta per la sostituzione del tiratore di tiri liberi prevede ancora la possibilità di richiedere "Se realizza cambio" mandando un giocatore al tavolo?"

**Risposta:** Poiché richiedere la sostituzione del tiratore, dopo l'ultimo o unico tiro libero, può creare dei problemi nella concitazione della gara, è senz'altro da accettare che un sostituto si presenti al tavolo, prima del primo o unico tiro libero o durante i tiri, chiedendo di sostituire il giocatore incaricato degli stessi, alla realizzazione dell'unico o ultimo tiro.

D'altra parte, in gara può accadere che un sostituto vada a sedersi sulla sedia dei cambi e venga poi sanzionato un fallo che preveda l'effettuazione di tiri liberi proprio da parte del giocatore che lui intende sostituire.

(Q.T.15) [domanda n°3]

**Domanda:** "Perché quando viene chiesto cambio durante un time-out si deve comunicare anche il giocatore che viene sostituito? Non si concede così un vantaggio alla squadra avversaria?"

**Risposta:** Senza entrare nel merito se sia o meno un vantaggio concesso agli avversari il comunicare il numero di maglia del giocatore destinato ad essere sostituito, va evidenziato che questo è richiesto dalle regole.

L'art 19.3.6 specifica che il sostituto che intende entrare in gioco durante una sospensione deve presentarsi direttamente al segnapunti, richiedendo in modo chiaro "sostituzione".

Le Interpretazioni ripetutamente hanno chiarito che in quel preciso momento lo status del sostituto cambia in giocatore; va da sé che, se egli non comunicasse il compagno di squadra che intende sostituire, si avrebbero in campo 6 giocatori.

Solo la sua corretta comunicazione consente al giocatore in campo di venir considerato sostituto, cambiando anch'egli status.

#### Sospensioni e sostituzioni

(Q.T.7) [domanda n°4]

**Domanda:** "Cosa può essere concesso alle due squadre tra blocchi di tiri liberi?"

**Risposta:** Interpretando la nuova regola 2005 su sospensioni e sostituzioni, nel caso di blocchi consecutivi di tiri liberi e/o possesso palla causati da più sanzioni per falli, dopo l'ultimo tiro libero di ognuno dei blocchi intermedi, realizzato o meno, ad ambedue le squadre possono essere accordate sia sostituzioni che sospensioni.



(Q.T.8) [domanda n°4]

**Domanda:** “Ancora su sospensioni e sostituzioni: a chi e cosa può essere concesso dopo un canestro segnato?”

**Risposta:** Parlando di canestro realizzato su azione:

\* durante l'intero arco della gara:

- la squadra che lo subisce avrà l'opportunità per una sospensione, cui può far seguito ogni cosa, cioè sostituzioni e/o altre sospensioni, da parte di ambedue le squadre.

\* durante gli ultimi 2 minuti del quarto periodo e dei supplementari:

- la squadra che lo subisce avrà l'opportunità di sostituzione, cui può seguire sostituzione richiesta dall'avversaria.

(Q.T.22) [domanda n°8]

**Domanda:** “Al termine di una sospensione, prima di riprendere il gioco, gli arbitri si accorgono che è stata effettuata una sostituzione, senza che il giocatore ne abbia fatto richiesta al tavolo degli U.d.C.. Può essere la sostituzione comunque autorizzata?”

**Risposta:** Sì, trovandoci ancora nella situazione di palla morta e cronometro fermo, la sostituzione sarà concessa; al tempo stesso, l'arbitro provvederà a richiamare ufficialmente l'allenatore affinché la circostanza non abbia a verificarsi nuovamente, pena la sanzione di un fallo tecnico.

(Q.T.25) [domanda n°3]

**Domanda:** “A/18 fa richiesta di sostituzione sedendosi regolarmente al tavolo, ma alla prima palla morta viene richiesta anche una sospensione. Come si comportano gli Udc e gli arbitri?”

**Risposta:** A volte succede che, mentre si sta giocando, arrivi e si sieda sulla sedia del cambio un sostituto chiedendo una sostituzione e che, successivamente, venga richiesta una sospensione dall'allenatore della stessa squadra o della squadra avversaria, magari in maniera velocissima.

In questi casi, pur essendosi iniziata l'opportunità per consentire ambedue le richieste, la cosa migliore da fare è congelare la richiesta di sostituzione, concedendo solo la sospensione, per due motivi che si ritengono importanti:

- 1) se è stata richiesta una sospensione significa che l'assetto tattico delle squadre ha subito o potrebbe subire delle modificazioni, a volte di tale entità che la sostituzione presente al tavolo non sia più necessaria.
- 2) si ritiene la sospensione preminente rispetto alla sostituzione; basti pensare che di sospensioni se ne possono richiedere un totale di 5 per squadra, di sostituzioni illimitate.
- 3) spessissimo, alla concessione della sospensione, il sostituto corre in panchina (per ascoltare l'allenatore) perché potrebbe non entrare più o non sapere più chi dovrà uscire al suo posto.

In conclusione, dopo aver concesso la sola sospensione, gli Udc chiederanno una chiara conferma della sostituzione, anche attraverso l'Accompagnatore; ottenutala, assieme alla comunicazione del numero del giocatore da sostituire, il segnapunti effettuerà la segnalazione dell'avvenuta sostituzione, contemporaneamente al fischio del cronometrista per il termine del time-out.

Per opportunità, si specifica che quanto suddetto non si applica se:

- la richiesta di sospensione arriva dopo il fischio del segnapunti che accorda la sostituzione;
- negli ultimi 2' di gara, viene concessa all'avversaria sostituzione a seguito di canestro subito.

#### **VARIAZIONE 2006 Art. 18 e 19 - Sospensione e sostituzione**

Aggiornati gli articoli ed aggiunte le opportunità addizionali di sostituzioni e sospensioni, come previsto dalle Variazioni già in vigore dallo scorso Ottobre 2005 e, quindi, già applicate nel corso della passata Stagione Sportiva.

#### **INTERPRETAZIONE FIBA 2006 Art. 5.7 e Art. 19.3.8 - Sostituzione particolare**

In tutti i casi in cui il giocatore, al quale sono stati assegnati dei tiri liberi, necessita di essere sostituito, gli stessi devono essere effettuati dal sostituto.

Un puntuale chiarimento a questa procedura che è valida pure nel caso d'infortunio oppure quando un giocatore ha commesso il suo 5° fallo o è stato punito con fallo da espulsione.

**INTERPRETAZIONE FIBA 2008 Art. 18/19 Sospensioni / Sostituzioni (variazione rispetto a FIBA2006: Esempio2 della Precisazione7)**

**Precisazione 1:**

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

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

**Esempio 1:**

Durante il salto a due per l'inizio della gara, ma prima che la palla venga legalmente toccata, il giocatore A5, coinvolto nel salto, commette una violazione e la palla viene assegnata alla squadra B per una rimessa in gioco. In questo momento uno qualunque dei due allenatori richiede una sospensione o una sostituzione.

**Interpretazione:**

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

**Esempio 2:**

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

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

**Interpretazione:**

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

**Precisazione 2:**

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

**Esempio:**

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

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

**Interpretazione:**

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

Precisazione 3:

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

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

Esempio 1:

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

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

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

Interpretazione:

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

Esempio 2:

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

Durante l'ultimo tiro libero:

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

Interpretazione:

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

Precisazione 4:

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

Esempio 1:

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

Interpretazione:

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

Esempio 2:

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

Interpretazione:

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

Precisazione 5:

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

Esempio:

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

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

Interpretazione:

- (a) Il gioco deve essere interrotto immediatamente, a meno che la squadra B non venga svantaggiata. Il giocatore entrato (o rimasto) in gioco illegalmente deve essere fatto uscire dal gioco e deve essere addebitato un fallo tecnico (registrato come 'B') all'allenatore di quella squadra.
- (b) Il gioco deve essere interrotto immediatamente. Il giocatore entrato (o rimasto) in gioco illegalmente deve essere fatto uscire e deve essere addebitato un fallo tecnico (registrato come 'B') all'allenatore di quella squadra.

Precisazione 6:

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

Esempio:

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

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

Interpretazione:

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

**Precisazione 7:**

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

**Esempio 1:**

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

**Interpretazione:**

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

**Esempio 2:**

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

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

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

**Interpretazione:**

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

## REGOLA CINQUE - VIOLAZIONI

### Art. 22 Violazioni

(Q.T.3) [domanda n°1]

**Domanda:** Sul salto a due d'inizio gara l'arbitro fischia una violazione, prima che la palla sia legalmente battuta. Il gioco riprende con una rimessa per la squadra B, ma B14 sbaglia nell'effettuare la rimessa e A10 intercetta il passaggio per cui il primo controllo della palla in campo è della squadra A. Come deve comportarsi il segnapunti nel posizionare la freccia ?

**Risposta:** Prima di tutto, in situazioni analoghe a quella proposta, gli arbitri ed gli U.d.c. devono essere pronti e prestare la massima attenzione affinché il cronometro sia riportato a 10:00 prima di riprendere il gioco, qualora erroneamente messo in movimento.

Esaminando poi quanto accaduto, poiché una violazione non si può verificare durante un intervallo di gioco (Interpr. FIBA Settembre 2000 -art. 18, sit. 2-), la violazione viene "sanzionata come se si fosse verificata durante il tempo di gioco". Sarà assegnata una rimessa alla squadra che non ha commesso la violazione e questo già determinerà la squadra che ha acquisito il primo possesso.

Quando la rimessa termina, verrà azionato il cronometro di gara e la freccia di possesso alternato verrà posizionata in modo da indicare gli avversari della squadra che ha guadagnato il controllo della palla viva per la rimessa.

Nel caso in esame, il segnapunti deve posizionare la freccia a favore della squadra A nel momento in cui la palla, a seguito della rimessa maldestra del giocatore B14, tocca o viene toccata dal giocatore in campo A10, che poi ne acquisisce il possesso.

#### Art. 23 Giocatore fuori campo e palla fuori campo

(Q.T.14) [domanda n°2]

**Domanda:** “Sui quesiti pre-campionato ho trovato una differenza tra A/4 che, con la palla tra le mani, tocca B/4 e A/4 che lancia la palla colpendo B/4; in ambedue i casi B/4 era con un piede fuori campo, ma la rimessa spettava una volta alla squadra A e l'altra alla squadra B. Quale è il motivo ?”

**Risposta:** Le considerazioni che portano alla sostanziale differenza sono:

- in ambedue le situazioni A/4 è un giocatore in campo, mentre B/4 è un giocatore fuori campo, avendo un piede all'esterno della linea delimitatrice e, come tale, responsabile del proprio stato (art. 23.1.1);
- nel primo caso A/4, con la palla tra le proprie mani, tocca B/4 fuori campo e, quindi, causa (lui) una violazione, come se avesse toccato un attrezzo o il terreno oltre la linea di delimitazione (art. 23.2.1): rimessa per la squadra B;
- nel secondo caso A/4, lanciando la palla addosso a B/4, si libera della stessa e fa sì che B/4 sia responsabile dell'uscita dal campo della palla (art. 23.2.2): rimessa per la squadra A.

(Q.T.27) [domanda n°2]

**Domanda:** “A volte si vede un giocatore uscire dal campo per evitare un blocco. Quale è la procedura corretta d'intervento arbitrale ? Quali regole si possono applicare ?”

**Risposta:** Non tanto spesso, in effetti, ma a volte accade che un giocatore esca dal terreno, andando nel fuori campo durante un'azione di gioco, per poi rientrarvi al fine di evitare un'infrazione o più semplicemente l'ostacolo di un avversario.

Può succedere per un 3 secondi in area, per evitare un blocco offensivo, o più genericamente per trarne un qualsiasi vantaggio.

Trattandosi di chiara inosservanza di una condotta improntata a sportività, correttezza e fair-play, a seconda delle circostanze e sempre nei casi di riconosciuta volontarietà, gli arbitri potranno punire il giocatore con un fallo tecnico, al ripetersi di simili situazioni.

In ogni caso, la competenza arbitrale insegna che un richiamo ufficiale deve essere proposto al giocatore responsabile alla prima occasione importante, applicandosi poi a tutta la squadra mediante estensione del richiamo all'allenatore della stessa squadra.

#### Art. 24 Palleggio

##### INTERPRETAZIONE FIBA 2008 Art. 24 Palleggio (nessuna variazione rispetto a FIBA2006)

Precisazione:

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

Esempio 1:

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

Interpretazione:

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

Esempio 2:

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

Interpretazione:

A4 ha commesso una violazione ~~per aver effettuato un nuovo palleggio~~ di doppio palleggio.

#### Art. 25 Passi

#### VARIAZIONE AL R.T.2008

##### **Art. 25.2.3 - Giocatore caduto sul terreno**

Diventa legale l'azione di un giocatore che cade a terra e scivola sul terreno, mentre trattiene la palla tra le mani.

#### **INTERPRETAZIONE FIBA 2008 Art. 25 Passi**

Precisazione:

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

Esempio 1:

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

Interpretazione:

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

Esempio 2:

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

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

Interpretazione:

In (a) e (b) l'azione di A8 è legale.

In (c) si configura una violazione.

Esempio 3:

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

Interpretazione:

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

#### Art. 28 Otto secondi

(Q.T.11) [domanda n°2]

**Domanda:** "Durante gli ultimi 2 minuti del 4° periodo, la squadra B ha il controllo della palla nella propria zona di difesa per 5", quando A4 devia la palla fuori campo. La squadra B richiede una sospensione. Sulla rimessa successiva, dal punto centrale della linea laterale, B5 passa a B8 che si trova in zona di difesa. Avrà la squadra B soltanto 3 secondi per portare la palla nella sua zona d'attacco?"

**Risposta:** No, la squadra B, a seguito della sospensione, ha diritto ad un nuovo periodo di 8 secondi.

L'interpretazione ufficiale intende che, a seguito dell'avanzamento della rimessa al punto della linea centrale estesa, la palla si intende portata in zona d'attacco.

(Q.T.10) [domanda n°2] + (Q.T.11) [domanda n°7]

**Domanda:** “La squadra B sta pressando e l’arbitro fischia palla contesa nella metà campo difensiva della squadra A; nel tabellone dei 24” il display indica 16. Come prosegue la gara ?”

**Risposta:** L’indicazione 16 del display dell’apparecchio 24” non significa che si è configurata una violazione agli 8”. L’applicazione di questa regola si basa unicamente sul conteggio individuale degli 8” da parte dell’arbitro. Nel caso si verifichi una discrepanza tra il

numero dei secondi contati dall’arbitro e quelli mostrati dall’apparecchio dei 24”, la decisione dell’arbitro deve avere la precedenza. (Interpr. FIBA 2004 - art. 28, precis. 1)

Pur se rientra nelle sue possibilità l’avvalersi dell’aiuto di qualsiasi attrezzatura presente sul campo, è fondamentale che l’arbitro usualmente conteggi mentalmente i primi 3” e visivamente gli ulteriori 5” dell’azione della squadra nella sua zona di difesa.

Nel caso richiesto, non avendo ancora sanzionato una violazione agli 8”, l’arbitro indicherà: situazione di salto a due (per la palla trattenuta verificatasi) riprendendo il gioco con una rimessa per possesso alternato a favore della squadra che ne ha diritto, in base alla freccia:

- per un nuovo periodo di 24”, se squadra B

- per il periodo residuo di 24” e 8” se squadra A; prima di mettere a disposizione la palla per la rimessa, l’arbitro indicherà chiaramente con la mano libera 1” residuo, mentre i 16” sono già indicati dal display.

#### **VARIAZIONE R.T. 2008**

Art. 28.1.3 - Palla in zona d’attacco

E’ specificato che, oltre ai casi già previsti, la palla è da considerarsi nella zona d’attacco di una squadra, durante un’azione di palleggio dalla zona di difesa in attacco, quando ambedue i piedi del palleggiatore e la palla sono a contatto con la zona d’attacco.

#### **INTERPRETAZIONE FIBA 2008 Art. 28 Otto secondi (variazione rispetto a FIBA2006: Precisazione 3)**

Precisazione 1:

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

Esempio:

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

Interpretazione:

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

Precisazione 2:

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

Esempio:

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

Interpretazione:

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



**Precisazione 3:**

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

**Esempio 1:**

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

**Interpretazione:**

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

**Esempio 2:**

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

**Interpretazione:**

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

**Esempio 3:**

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

**Interpretazione:**

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

**Esempio 4:**

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

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

**Interpretazione:**

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

**Esempio 5:**

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

**Interpretazione:**

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

**Art. 29 Ventiquattro secondi**

(Q.T.10) [domanda n°5] + (Q.T.11) [domanda n°8]

**Domanda:** "B/4 esegue un tiro a canestro dalla zona da tre punti; la palla non tocca l'anello, nel contempo suona l'apparecchio dei 24". Da dove deve essere effettuata la rimessa?"

**Risposta:** Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di fondo.

Il punto di rimessa, nel caso di violazione ai 24", non è più sempre il più vicino a dove è partito il tiro, bensì il più vicino a dove si verifica la violazione. (Interpr. FIBA 2004 - art. 29, prec. 1)

Non avendo la palla toccato l'anello, né essendo ovviamente finita a canestro, si è verificata una violazione alla regola dei 24", presumibilmente all'interno dell'area dei 3", per cui la rimessa va effettuata dalla linea di fondo, ma non direttamente dietro il tabellone.

(Q.T.18) [domanda n°2]

**Domanda:** "Quale deve essere il corretto comportamento da tenere in occasione di violazione dei 24 secondi con palla in possesso della squadra?"

**Risposta:** Quando il segnale dell'apparecchio dei 24" suona mentre la palla è ancora in controllo di un giocatore o della squadra in attacco, la palla diventa immediatamente morta; il cronometro di gara ed il gioco devono essere fermati contestualmente (art. 50.5).

L'ufficiale di campo dovrà, se necessario, aggiungere il proprio fischio per far intendere in modo evidente che una violazione è stata commessa.

Invece, nel caso di suono contemporaneo o quasi contemporaneo ad un tiro a canestro, dovrà essere l'arbitro a decidere se la palla ha lasciato la mano del tiratore prima o dopo il suono dell'apparecchio, fischiando o meno per sanzionare la violazione. L'ufficiale di campo non deve dare alcuna indicazione salvo il caso in cui l'arbitro, dopo aver fischiato ed interrotto il gioco, si rechi al tavolo e richieda chiarimenti.

E' importante ricordare che quando l'apparecchio dei 24" suona, mentre la palla è in aria per un tiro a canestro e la palla colpisce solo il tabellone o non tocca l'anello, se gli avversari non guadagnano un immediato e chiaro controllo della palla, si verifica una violazione alla regola (art. 29.1.2-3°pallino); in tal caso, spetta all'arbitro fischiare prontamente ed interrompere il gioco.

L'arbitro coda, nella maggioranza delle situazioni, è responsabile e deve essere preparato a recepire il possibile suono dell'apparecchio dei 24" e non mancare di porre la propria attenzione sul display per cogliere il momento in cui indicherà zero, in concomitanza con il segnale.

(Q.T.25) [domanda n°1]

**Domanda:** "A/8 ha effettuato un passaggio verso A/4 quando, dopo una deviazione di B/8, l'apparecchio dei 24" suona; B/7 raccoglie prontamente la palla, scappa in contropiede e realizza. Come si devono comportare gli arbitri?"

**Risposta:** In tale circostanza, gli arbitri devono prestare molto attenzione nel recepire il segnale dell'apparecchio e fischiare prontamente l'avvenuta violazione alla regola dei 24 secondi, annullare il canestro realizzato da B/7, assegnare una rimessa alla squadra B dal punto più vicino a dove si è verificata la violazione.

Infatti, avendo l'apparecchio suonato prima che la squadra B abbia conquistato il controllo della palla, la squadra A non è riuscita ad effettuare un tiro a canestro entro i 24" consentiti a tale scopo dall'art.29 e quindi si è verificata una violazione, che l'arbitro deve fischiare.

Solo nel caso di tiro a canestro effettuato vicino al termine del periodo di 24" e palla in aria mentre il segnale relativo suona, gli arbitri ignoreranno il segnale e lasceranno proseguire il gioco, qualora si verificassero ambedue le seguenti situazioni:

- la palla non finisce nel canestro, né tocca l'anello e
- un giocatore della squadra avversaria guadagna un chiaro ed immediato controllo della palla.

#### INTERPRETAZIONE FIBA 2008 Art. 29 Ventiquattro secondi (nessuna variazione rispetto a FIBA 2006)

Precisazione 1:

Quando viene effettuato un tiro a canestro su azione vicino al termine del periodo di ventiquattro secondi ed il segnale viene attivato mentre la palla è in aria, se la palla colpisce il tabellone o non colpisce l'anello, si verifica una violazione a meno che gli avversari non abbiano guadagnato un chiaro ed immediato controllo della palla. La palla verrà assegnata agli avversari per una rimessa dal punto più vicino a quello in cui si è verificata la violazione, ma non direttamente dietro il tabellone.

Esempio 1:

La palla è in aria per un tiro a canestro di A5 quando viene attivato il segnale dell'apparecchio dei 24".

La palla tocca il tabellone e dopo rotola sul terreno, dove viene toccata da B4, poi da A4 e infine controllata da B5.

Interpretazione:

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

Esempio 2:

Su un tiro a canestro di A5, la palla tocca il tabellone, ma non colpisce l'anello. Sul rimbalzo la palla viene toccata, ma non controllata, da B5, dopodiché viene controllata da A4. In questo momento viene attivato il segnale dell'apparecchio dei 24".

Interpretazione:

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

Esempio 3:

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

Interpretazione:

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

Esempio 4:

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

Interpretazione:

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

Precisazione 2:

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

Esempio 1:

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

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

Interpretazione:

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

Esempio 2:

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

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

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

Interpretazione:

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

#### Art. 29.3 - Ventiquattro secondi

E' ora perfezionata la sanzione alla regola dei 24" allorché, essendo il gioco stato fermato dagli arbitri, non è applicabile la sanzione standard per le violazioni, prevista nell'Art. 22.2 (rimessa per la squadra avversaria nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa).

In tali casi, la palla sarà assegnata agli avversari per una rimessa dal punto più vicino a dove il gioco è stato fermato.

#### VARIAZIONE R.T. 2008

Art. 30.1.2 - Ritorno della palla nella zona di difesa

Non è più considerata violazione il caso del giocatore che, saltato dalla sua zona di attacco, acquisisce un nuovo controllo di palla per la propria squadra, mentre è in aria, e poi atterra nella sua zona di difesa.

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

#### INTERPRETAZIONE FIBA 2008 Art. 30 Ritorno della palla nella zona di difesa

Precisazione:

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

Quando un giocatore in aria:

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

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

Esempio 1:

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

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

Interpretazione:

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

Esempio 2:

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

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

**Interpretazione:**

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

**Esempio 3:**

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

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

**Interpretazione:**

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

**Art. 31 Interferenza sul canestro e sulla palla**

(Q.T.18) [domanda n°3]

**Domanda:** "Quando viene commessa una interferenza a canestro, è possibile concedere cambi e sospensioni? In quali casi non vengono concessi?"

**Risposta:** E' assolutamente chiaro che durante la gara, a seguito di interferenza, senza una necessaria distinzione tra offensiva e difensiva, comunque trattandosi di violazione, possono essere concesse sia sospensioni che sostituzioni ad ambedue le squadre (artt. 18.2.3 e 19.2.2).

A ciò fa unica eccezione, negli ultimi 2 minuti del quarto periodo o tempo supplementare, il non poter accordare una sospensione o una sostituzione alla squadra a favore della quale è stato convalidato un canestro a causa d'interferenza difensiva della squadra avversaria, nonostante il cronometro di gara sia stato correttamente fermato. (Interpr. Fiba su artt. 18.3.7 e 19.3.10)

(Q.T.22) [domanda n°4]

**Domanda:** "Nel tentativo di prendere il rimbalzo, B/5 commette interferenza su un tiro da 3 punti di A/8 a 00:20 dalla fine del 4° periodo. A chi, previa richiesta, potrà essere accordata una sospensione?"

**Risposta:** Allenatore B; durante gli ultimi 2 minuti di gioco, quando il cronometro è fermo in seguito alla realizzazione di un canestro, è possibile accordare sospensione e/o sostituzione solo alla squadra che ha subito il canestro (artt.18.3.7 e 19.3.10).

Dopo tale concessione, anche alla squadra avversaria possono essere autorizzate sospensioni e/o sostituzioni.

Nel caso di interferenza difensiva, l'attribuzione dei punti e la relativa procedura deve ritenersi identica come se ci fosse stata realizzazione di canestro (Interpr. FIBA 2006).

**INTERPRETAZIONE FIBA 2008 Art. 31 Interferenza sul canestro e sulla palla (variazione rispetto a FIBA 2006: Interpretazione Precisazione2 e Interpretazione Precisazione4)**

**Precisazione 1:**

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

**Esempio:**

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

**Interpretazione:**

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

**Precisazione 2:**

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

**Esempio:**

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

**Interpretazione:**

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

**Precisazione 3:**

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

**Esempio:**

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

**Interpretazione:**

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

**Precisazione 4:**

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

**Esempio:**

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

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

**Interpretazione:**

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

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

**Precisazione 5:**

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

Esempio:

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

Interpretazione:

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

Precisazione 6:

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

Esempio:

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

Interpretazione:

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

#### **VARIAZIONE R.T. 2008**

Art. 31 - Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro

Un giocatore commette interferenza sul canestro (e non più una semplice violazione) in tutti i casi in cui, con la mano, attraversi il canestro da sotto e tocchi la palla, comprese le situazioni di rimbalzo, passaggio, etc.

## REGOLA SEI - FALLI

### Art. 32 Falli

(Q.T.4) [domanda n°3]

**Domanda:** “A4 deve effettuare una rimessa laterale, ma prima viene fischiato un fallo al giocatore A7 da uno dei due arbitri. Come deve procedere l'arbitro, in considerazione del fatto che il fallo è giudicato un normale fallo?”

**Risposta:** La domanda prevede una risposta completa e ben articolata.

Va premesso e definito che, concettualmente, a gioco fermo non possono essere commessi, e quindi sanzionati, falli “normali”.

Se il gioco è fermo, eventuali contatti tra giocatori avversari devono essere dall'arbitro valutati:

- come antisportivi o da espulsione, se gravi o di particolare gravità e tali da non poter essere disattesi e non fischiati;
- oppure come non falli, e quindi affrontati con un richiamo, comunque con un intervento arbitrale tendente a prevenire situazioni più gravi.

Nel caso di una rimessa che è sul punto di essere effettuata da A4, può accadere, pur se di rado, che venga fischiato, e giudicato come normale, un fallo ad A7, giocatore che cerca di liberarsi di una marcatura per ricevere la palla, oppure di impedire ad un avversario un facile anticipo, di portare un blocco, etc.

In tale situazione (“fase di gioco già iniziata”) va fatta distinzione se il fallo di A7 avviene:

- 1) mentre la palla è ancora nelle mani dell'arbitro che si appresta ad amministrare la rimessa;
- 2) quando la palla è già a disposizione del giocatore per la rimessa.

### Soluzione:

1) fallo commesso dalla squadra A che deve effettuare la rimessa (fallo in attacco) art. 41.2.2; sanzione: Rimessa per B, ma poiché siamo nello stesso periodo di palla morta e cronometro fermo: le due rimesse vanno compensate e si riprenderà con una situazione di salto a due, gestita con la freccia di possesso alternato.

2) fallo commesso dalla squadra in controllo della palla viva (fallo in attacco) stesso art.; sanzione: Rimessa per B, ma poiché siamo in situazione di palla viva, tale sanzione non può più essere usata per compensare la precedente, art. 42.2.5, quindi: Rimessa per B.

(Q.T.23) [domanda n°2]

**Domanda:** “Un fallo commesso da un giocatore su esplicito invito dell'allenatore deve essere valutato come un normale fallo di gioco oppure come un vero e proprio fallo antisportivo? Si può ritenere che un incitamento a tale condotta sia andare contro i principi di lealtà sportiva?”

**Risposta:** Commettere un fallo durante il gioco (da parte di un giocatore) è un diritto; commesso il 5° fallo andrà a sedersi in panchina come “escluso”, non essendo più autorizzato a giocare. Far commettere un fallo da un giocatore della propria squadra (da parte di un allenatore) è una scelta tattica e rientra nei suoi diritti.

I diritti spettanti ad ogni partecipante alla gara sono previsti dal Regolamento che ne delinea anche le modalità di possibile concretizzazione.

Un giocatore, di propria iniziativa oppure sollecitato dall'allenatore, può commettere un fallo secondo quanto previsto all'interno della Regola 6 - Falli.

Anche la FIBA, ormai da qualche tempo, accetta la definizione di “tattico” per un fallo commesso per una scelta dettata dalle necessità della gara: fermare il cronometro negli ultimi minuti di gioco, bloccare un contropiede, impedire un facile rimbalzo e tap-in.

Se commesso in un legittimo tentativo di giocare la palla, se non in presenza di eccessiva durezza, se non offendendo avversari o ufficiali di gara, se non appendendosi al ferro facendo la scimmia, etc..... sarà un fallo giudicato come “normale” e sanzionato secondo quanto atteso.

Fuori dai limiti che rappresentano un fallo normale di gioco, si passerà all'antisportivo, al fallo da espulsione o al tecnico.



### Art. 35 Doppio fallo

(Q.T.3) [domanda n°2]

**Domanda:** La squadra A controlla la palla da 10" quando A7 tira a canestro. Dopo che la palla ha lasciato le mani del tiratore, e prima che tocchi l'anello, viene fischiato un doppio fallo (il display del 24" indica 13" ancora da giocare). Come si riprende ?

**Risposta:** Avendo A7 perso il controllo della palla, rilasciandola nell'atto di tiro, il gioco potrà riprendere nei seguenti modi, a seconda dello sviluppo dell'azione,:

- la palla **entra** nel canestro: canestro valido, rimessa dal fondo per B e nuovo periodo di 24";
- la palla **tocca** il ferro e non entra: situazione di salto a due, rimessa a favore della squadra che ne ha diritto per il possesso alternato con nuovo periodo di 24" sia per A che per B;
- la palla **non tocca** niente o solo il tabellone: situazione di palla a due, rimessa per la squadra che ne ha diritto per il possesso alternato, per i secondi rimanenti (13) se la rimessa è per la squadra A, per un nuovo periodo di 24" se la rimessa è per B.

### **VARIAZIONE 2006 Art. 35 Doppio fallo**

Precisazione:

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

Esempio:

Durante l'atto di tiro, avviene un contatto fisico tra il tiratore A4 e B4. La palla entra nel canestro.

L'arbitro guida fischia un fallo in attacco a carico di A4 e quindi il canestro non sarebbe valido.

L'arbitro coda fischia un fallo del difensore a carico di B4 e quindi il canestro dovrebbe essere valido.

Interpretazione:

Questo è un doppio fallo e il canestro non è valido.

### **INTERPRETAZIONE FIBA 2008 Art. 35 Doppio Fallo**

Precisazione:

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

Esempio:

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

Interpretazione:

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

### Art. 36 Fallo antisportivo

(Q.T.1) [domanda n°1]

**Domanda:** Durante un periodo di gioco, viene fischiato il 2° fallo antisportivo al giocatore A5. Mentre si accinge ad uscire dal campo, lo stesso A5 protesta platealmente e l'arbitro gli infligge un fallo tecnico. Come procederanno gli arbitri?

**Risposta:** Al giocatore espulso per doppio fallo antisportivo non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione (art. 37.1.4); il fallo tecnico, eventualmente sanzionato, verrà non considerato, il comportamento del giocatore (protestatorio o peggio ingiurioso, aggressivo, etc.) sarà riportato nel rapporto arbitrale. Il gioco riprenderà con la normale sanzione prevista per il fallo antisportivo.

(Q.T.1) [domanda n°3]

**Domanda:** Durante l'intervallo tra il 2° e 3° periodo, A4 spintona un avversario in maniera violenta. L'arbitro decide di infliggere un fallo antisportivo ad A4. E' decisione corretta? Come verrà sanzionato?

**Risposta:** Trattandosi di un fallo di contatto commesso da un giocatore (negli intervalli tutti i componenti di una squadra sono considerati giocatori) il fallo stesso è da registrare come antisportivo a carico di A4, primo fallo della squadra A nel 3° periodo, con sanzione di 2 tiri liberi più possesso palla a metà campo per la squadra B (art. 41.1.2). La freccia di possesso alternato resta ferma.

(Q.T.3) [domanda n°5]

**Domanda:** B/7, giocatore espulso per aver commesso due falli antisportivi, invece di recarsi immediatamente nello spogliatoio, va a sedersi in tribuna tra il pubblico, limitandosi a seguire l'andamento della gara. Deve l'arbitro riportare il fatto nel Rapporto ?

**Risposta:** No; l'arbitro, in tutti i casi di espulsione dal campo di gioco di un iscritto a referto, eviterà di riportare nel suo Rapporto il caso in cui questi, invece di recarsi immediatamente nello spogliatoio rimanendovi, si rechi in tribuna tra il pubblico, purché si limiti a seguire la gara correttamente. (Corte Federale 28/3/2003).

(Q.T.12) [domanda n°4]

**Domanda:** "Scusate.... ma se l'arbitro fischia un fallo antisportivo non sono due tiri liberi indipendentemente dal canestro segnato? Se l'arbitro desse un tiro in più sarebbe un P1, da segnare a referto, altrimenti sarebbe un U2. Non esiste un U3."

**Risposta:** Al di là della formulazione molto confusa della domanda, vale la pena di chiarire che nel caso di **fallo antisportivo**, fischiato ad un giocatore per un fallo commesso ai danni di un avversario, il numero dei tiri liberi da assegnare, seguiti dalla rimessa a metà campo, e la relativa registrazione a referto sono i seguenti:

- Due (2) tiri liberi, se il fallo viene commesso su un giocatore, in possesso di palla o meno, che non è in atto di tiro. [U2]
- Un (1) tiro libero aggiuntivo e canestro valido, se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che realizza. [U1] + **canestro realizzato**
- Due (2) o tre (3) tiri liberi, se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro, dalla zona di tiro da 2 o 3 punti, che non realizza il canestro. [U2] o [U3] (art. B.8.3.7)

### Interpretazione FIBA 2007

#### **Art. 36 - Fallo antisportivo**

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

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

Si riscontra di frequente che negli ultimi minuti di gare con punteggio in equilibrio importante:

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

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

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

L'interpretazione suddetta dovrà essere applicata con attenta considerazione, sanzionando quei falli volontari commessi al fine di impedire il riavvio del cronometro ed anche commettendo fallo su determinati giocatori, non abili realizzatori di tiri liberi.

Non troverà, invece, applicazione nel caso di un giocatore difensore o attaccante che, nelle situazioni di palla viva e rispettando la tecnica di gioco, causi un contatto falloso con un avversario, nel tentativo legittimo di impedire o di favorire un passaggio dal fuori campo; in tali occasioni risulterà corretto sanzionare un normale fallo personale.

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

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

#### VARIAZIONE R.T. 2008

##### Art. 36.1.4 - Fallo antisportivo

Se un giocatore difensore causa con un avversario un contatto da dietro o lateralmente in un tentativo di fermare un contropiede e non vi siano avversari tra l'attaccante ed il canestro avversario, tale contatto deve essere giudicato come antisportivo.

#### **INTERPRETAZIONE FIBA 2008 Art. 36 Fallo Antisportivo**

##### Precisazione:

Quando la palla è nel fuori campo per una rimessa in gioco ed è ancora nelle mani dell'arbitro oppure è già a disposizione del giocatore incaricato della rimessa, se in quel momento un giocatore difensore sul terreno di gioco provoca un contatto con un giocatore della squadra avversaria anche lui sul terreno ed il fallo viene fischiato, questo deve essere giudicato antisportivo.

##### Esempio 1:

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

##### Interpretazione:

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

##### Esempio 2:

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

##### Interpretazione:

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

### Art. 37 Fallo da espulsione

(Q.T.13) [domanda n°3]

**Domanda:** “Ho assistito ad una gara del massimo campionato in cui un arbitro ha allontanato dalla panchina un dirigente al seguito della squadra, senza adottare alcun provvedimento. Mi confermate la corretta procedura ?”

**Risposta:** Dobbiamo fare riferimento all’art.37.1.1 del Regolamento Tecnico: “Qualsiasi flagrante comportamento antisportivo tenuto da un giocatore, un sostituto, un allenatore, un vice allenatore o da una persona al seguito della squadra è un fallo da espulsione”.

L’articolo non lascia dubbi: l’allontanamento dalla panchina di una persona al seguito di una squadra, ed iscritta a referto sotto qualsiasi voce, deve prevedere da parte dell’arbitro l’assegnazione di un fallo tecnico da espulsione, con sanzione di due tiri liberi seguiti dalla rimessa da metà campo. Il tecnico sarà registrato a carico dell’allenatore come B2.

Questo poiché, ai fini del corretto svolgimento della gara, è da considerarsi richiesto da parte dei componenti di entrambe le squadre una piena e leale collaborazione con arbitri, ufficiali di campo e commissario, art.38.1.1.

### Art. 38 Fallo Tecnico

(Q.T.13) [domanda n°1]

**Domanda:** “Durante la gara, verificandosi una protesta plateale di un allenatore o di un giocatore, con il cronometro in movimento, è possibile fischiare ed arrestare il gioco intervenendo sul protestatorio con un semplice richiamo ?”

**Risposta:** A tale proposito l’art.38.1.5 del Regolamento Tecnico è molto chiaro: “Se viene rilevata una infrazione tecnica dopo che la palla è viva, la gara deve essere fermata e deve essere addebitato un fallo tecnico”. Non viene, quindi, lasciato alcuno spazio ad altre interpretazioni.

Infatti, alla pag.78 del Manuale dell’Arbitro si può leggere al punto 14: “Non arrestare il gioco per dare un richiamo ad un giocatore o ad un allenatore per il loro comportamento. Se è necessario un richiamo, farlo quando il cronometro è fermo e la palla è morta. Se è necessario interrompere il gioco, si dovrà fischiare un fallo tecnico.” In ogni caso, è bene tener presente che gli arbitri possono prevenire falli tecnici usando l’avvertimento, che però deve avvenire alla prima palla morta, successiva al comportamento meritevole di tale intervento.

(Q.T.27) [domanda n°1]

**Domanda:** “Un fallo tecnico fischiato al capitano di una squadra priva di allenatore viene sempre considerato come fallo tecnico alla panchina ?”

“Nel caso il capitano prenda tecnico mentre sta facendo le veci di allenatore, l’allenatore che arriva e dopo 2 minuti prende tecnico si deve allontanare ?”

**Risposta:** Innanzi tutto è bene chiarire che i falli tecnici che vengono registrati nella casella dell’Allenatore vanno distinti in:

1. Fallo tecnico alla panchina – B (Bench), derivante dal comportamento scorretto dei componenti la panchina o dai casi ad esso assimilati (6 giocatori in campo, permanenza o rientro in campo di un escluso, etc);
2. Fallo tecnico all’Allenatore – C (Coach), derivante dal suo comportamento scorretto.

Un fallo tecnico fischiato al capitano, nei casi di assenza dell’Allenatore, avrà una registrazione a referto, e quindi un peso tecnico differente, in relazione alla posizione da lui occupata nel momento in cui viene sanzionato, e cioè se il capitano è:

- a) in campo, quindi giocatore, verrà registrato nella casella dei falli del giocatore ( $T_2$ ) e normalmente parteciperà al computo dei falli di squadra;
- b) in panchina, in funzione allenatore, verrà registrato nella casella dei falli dell’allenatore ( $C_2$ ).

Il capitano potrà, inoltre, essere sanzionato con B<sub>2</sub> ogniqualvolta sarà ritenuto deficitario il suo controllo disciplinare sulle persone in panchina.

Durante gli intervalli di gara, il capitano è considerato giocatore (art. 4.1.4) e quindi un'eventuale registrazione sarà analoga al caso a); a meno che egli non sia giocatore escluso (avendo già raggiunto il limite dei 5 falli) ed allora la registrazione sarà regolarmente B<sub>2</sub>.

Il capitano, esattamente come l'Allenatore, potrebbe essere espulso per somma di falli tecnici, con l'aggravante di privare contemporaneamente la squadra di un giocatore, oltre che della sua guida tecnica. In questo caso, come previsto dal regolamento (art. 7.8), il suo sostituto come capitano assumerà anche le funzioni di nuovo allenatore ed avrà a disposizione altre tre caselle per la registrazione dei falli nell'adempimento del suo compito.

Può capitare che l'Allenatore sia regolarmente iscritto a referto, ma fisicamente assente.

Fino al suo arrivo sul campo, come risaputo, il capitano svolgerà funzioni di allenatore e, come tale, potrebbe ricevere sanzioni disciplinari. Qualora l'Allenatore venisse ammesso a partecipare a gara già iniziata, dopo che in sua assenza il capitano sia stato sanzionato con uno o più falli tecnici, egli subentrerà automaticamente nella situazione acquisita.

Analogamente può accadere che il capitano, assente l'Allenatore, sia costretto ad abbandonare il campo di gioco per infortunio o per aver commesso due falli antisportivi, ma avendo già ricevuto sanzioni di uno o più falli tecnici in panchina; in questo caso ad ereditare la situazione falli acquisita sarà il capitano suo successore.

#### INTERPRETAZIONE FIBA OTTOBRE 2007 Art. 38 Fallo tecnico

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

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

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

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

L'avvertimento, come previsto dall'abituale procedura (Interpretazioni Fiba 2004, art.38, prec.1), dovrà essere effettuato a palla morta e cronometro fermo, senza porre alcuna squadra in situazione di svantaggio.

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

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

#### INTERPRETAZIONE FIBA 2008 Art. 38 Fallo tecnico (variazione rispetto a FIBA2006: Precisazione 7 e Precisazione 8)

##### Precisazione 1:

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

##### Esempio:

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

- (a) Aver interferito con la rimessa in gioco.
- (b) Aver battuto le mani direttamente sulla faccia di un avversario che tira a canestro, realizzando.
- (c) Comportamento antisportivo.

(d) Qualunque altra azione che, se ripetuta, può portare ad un fallo tecnico.

Interpretazione:

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

Precisazione 2:

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

Esempio:

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

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

Interpretazione:

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

Precisazione 3:

Mentre il giocatore è in atto di tiro, non deve essere permesso agli avversari di far deconcentrare il tiratore con azioni tipo l'agitare una mano(i) per ostruire il campo visivo del tiratore, gridare, battere i piedi pesantemente o battere le mani nella vicinanze del tiratore. Farlo può comportare un fallo tecnico se il tiratore viene svantaggiato, o un avvertimento se il tiratore non viene svantaggiato.

Esempio:

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

Il tiro:

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

Interpretazione:

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

Precisazione 4:

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

Esempio:

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

La partecipazione illegale di B4 viene scoperta:

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

Interpretazione:

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

Precisazione 5:

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

Esempio:

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

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

Interpretazione:

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

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

Precisazione 6:

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

Esempio 1:

A10 chiede di sostituire A4. Poi la palla diventa morta a causa di un fallo di A4 e A10 entra in gioco.

Gli arbitri non avvertono A4 che il fallo è il suo 5°. A4 in seguito rientra in gioco da sostituto. La partecipazione illegale di A4 viene scoperta:

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

Interpretazione:

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

Esempio 2:

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

Interpretazione:

No. I tiri liberi devono essere effettuati da uno dei 5 giocatori segnalati e che inizieranno la gara.

Sostituzioni non possono essere concesse prima che il tempo di gioco sia iniziato.

Precisazione 7:

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

Esempio:

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

Interpretazione:

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

Precisazione 8:

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

Esempio:

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

Interpretazione:

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

**VARIAZIONE R.T. 2008**

Art. 38.3.1 - Fallo tecnico

Un fallo tecnico potrà essere sanzionato ai danni di un giocatore per il suo eccessivo agitare dei gomiti (uso minaccioso, senza contatto).



**Art. 39 Rissa**

(Q.T.8) [domanda n°5]

**Domanda:** “Come ci si comporta se una rissa avviene all’interno dell’area della panchina, senza che le persone escano da essa?”

**Risposta:** Interpretando l’art.39 relativo alla Rissa, si ritiene corretta l’applicazione del suo enunciato a qualsiasi situazione che si identifichi o che possa portare ad una rissa, in qualunque punto del campo si sviluppi.

Non è rilevante che la situazione di rissa si verifichi sul terreno di gioco e lì si sviluppi, o si crei in un punto e si sviluppi altrove, aree delle panchine comprese.

Sostanziale è che quanto avviene in campo riguardi, o meno, unicamente i giocatori, senza il coinvolgimento di sostituti o persone al seguito.

Altresì, è stato ripetutamente chiarito che il contenuto dell’articolo in oggetto è da applicarsi, per le sue sanzioni, **solo** nel corso dei tempi di gioco e non durante gli intervalli della gara.

**INTERPRETAZIONE FIBA 2008 Art. 39 Rissa (nessuna variazione rispetto a FIBA 2006)**

Precisazione:

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

Esempio:

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

Interpretazione:

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

## REGOLA SETTE - DISPOSIZIONI GENERALI (5° fallo, falli di squadra, situazioni speciali, TL, errori correggibili)

### Art. 42 Situazioni speciali

(Q.T.5) [domanda n°1]

**Domanda:** “La squadra A ha diritto ad una **normale** rimessa laterale; la palla lanciata da A5, direttamente o dopo una deviazione, si blocca nel supporto del canestro. Come si riprende ?

E quale è la differenza se ciò avviene su di una rimessa conseguente a Possesso alternato?

**Risposta:** In ambedue i casi si tratta di Situazione di salto a due (art. 12.3, 4° punto).

Ogni volta che una palla viva si blocca sul sostegno del canestro, sia durante il gioco che su di una **qualsiasi** rimessa da fuori campo, essa diventerà immediatamente morta con il fischio dell'arbitro ed il gioco verrà ripreso assegnando la palla alla squadra che ne ha diritto per la regola del Possesso alternato indicato dalla freccia, per una rimessa dalla linea di fondo (non direttamente dietro il tabellone) essendo quello il punto più vicino a dove il gioco è stato fermato.

Nel caso di tiri liberi, ciò vale solo sull'unico o ultimo dei tiri, non seguito da rimessa in gioco.

**Precisazione:** Se su una rimessa per possesso alternato da parte della squadra A, la palla si blocca sul supporto del canestro, essa diventa morta, la rimessa di P.A. termina (art. 12.4.5, 2° punto) e la direzione della freccia viene immediatamente invertita. Ne risulta una nuova situazione di salto a due amministrata con una nuova rimessa per P.A. a favore della squadra B, al termine della quale la freccia verrà ancora girata ad indicare il prossimo possesso alternato a favore della squadra A.

(Q.T.11) [domanda n°1]

**Domanda:** “A4 tira a canestro e la palla si blocca tra anello e tabellone con 13” residui sul display. La direzione della freccia indica possesso per la squadra A. Avrà la squadra A un nuovo periodo di 24 secondi ?”

**Risposta:** No, la squadra A riceverà la palla per una rimessa per possesso alternato per i 13 secondi residui. L'interpretazione ufficiale intende che la palla, nel bloccarsi tra anello e tabellone, non è considerata aver colpito l'anello come a seguito di un tiro a canestro. Per

poter concedere un nuovo periodo di 24” alla squadra in attacco A, la palla deve “colpire l'anello” dopo un suo tiro a canestro. Il “bloccarsi” della palla nel supporto del canestro non costituisce colpire, rimbalzare sull'anello.

(Q.T.12) [domanda n°2]

**Domanda:** “Inizio 3° periodo. Rimessa a metà campo per la squadra A. Il giocatore A4 effettua la rimessa e passa la palla ad A5 che si trova nella propria metà campo di difesa. A tal punto, A5 si dirige verso il proprio canestro palleggiando, ed effettua un tiro a canestro, realizzando. Durante l'atto di tiro subisce fallo da B6. Come ci dobbiamo comportare ?”

**Risposta:** Il Regolamento distingue tra realizzazione accidentale e deliberata nel proprio canestro e ne stabilisce, chiaramente, le modalità di intervento arbitrale (art. 16.2.2 e 3).

Nel caso presentato, però, appare evidente che si tratta di un errore da parte dei giocatori (probabilmente di categoria giovanile) nell'intuire il cambio di campo a seguito dell'intervallo.

Il canestro di A5 sarà convalidato per la squadra A, il fallo di B6 registrato a referto e gli arbitri indicheranno ad A5 di effettuare nel canestro opposto il tiro libero aggiuntivo.

Nei Raduni Precampionato 2004/'05 fu chiarito che in tali casi, non appena si accorge dell'errore, il gioco viene interrotto e ripreso nella direzione diametralmente opposta, specchiando la situazione. Ovviamente, tutto quanto avvenuto rimarrà valido e non deve essere modificato (Interpr. FIBA 2004 - art. 9, prec. 2).

(Q.T.17) [domanda n°1]

**Domanda:** “Un giocatore, mentre da solo sta andando a canestro in azione di contropiede, salta e si appende al ferro tirandosi su con una mano e schiaccia con l'altra, realizzando. Quale deve essere la decisione arbitrale?”

**Risposta:** Il canestro deve essere annullato per esser stato realizzato con palla morta ed un fallo tecnico assegnato al giocatore responsabile; alla squadra avversaria saranno assegnati 2 tiri liberi più possesso palla. (Interpr. Fiba, art. 38.3.1 e art. 10.3 2° pallino)

(Q.T. 17) [domanda n°4]

**Domanda:** “Un giocatore salta al rimbalzo nel tentativo di ribattere (tap-in) la palla nel canestro. Durante il salto, ma prima del tocco sulla palla, egli viene spinto da un avversario. Dopo tale contatto falloso, egli comunque batte la palla realizzando. Sarà questo canestro valido?”

**Risposta:** Il canestro non sarà valido; essendo il fallo stato commesso su di un attaccante non in atto di tiro, 2 tiri liberi saranno concessi a favore del giocatore solo nel caso in cui la squadra avversaria abbia già esaurito il bonus dei falli di squadra, altrimenti semplice rimessa laterale, dalla linea di tiro libero estesa. (Interpr. Fiba, art. 15.1 e art. 15.2)

(Q.T. 22) [domanda n°6]

**Domanda:** “L'arbitro fischia un fallo antisportivo di B/5 su A/4, dopodichè i due avversari si insultano pesantemente per cui vengono penalizzati entrambi con fallo tecnico. I 3 falli vengono registrati e gli arbitri fanno riprendere il gioco con due tiri liberi per A/4 più il possesso di palla, compensando i due falli tecnici. E' giusto?”

**Risposta:** Sbagliato; nelle Situazioni speciali tutti i falli, considerati come avvenuti nella stessa azione di gioco, devono essere addebitati mediante iscrizione a referto, identificati nelle relative sanzioni, determinati nella loro cronologicità.

Si dovranno, poi, compensare tutte le sanzioni uguali contro le due squadre, rispettando l'ordine cronologico in cui sono state sanzionate (art.42.2.3).

In questo caso, tutte le sanzioni risultano di 2 tiri più possesso palla; il fallo antisportivo di B/5 sarà compensato con il fallo tecnico commesso da A/4 e, rimanendo da amministrare il solo fallo tecnico commesso da B/5, 2 tiri liberi più possesso palla saranno concessi alla squadra A, ma il tiratore potrà essere un giocatore qualsiasi scelto dall'allenatore (art.7.9).

(Q.T. 22) [domanda n°7]

**Domanda:** “Un giocatore, uscito precedentemente con 5 falli a carico, nel prosieguo della gara rientra in campo e riprende a giocare. Cosa devono fare gli arbitri appena si accorgono del fatto?”

**Risposta:** Dato per assunto che gli arbitri e gli UdC stiano svolgendo correttamente i loro compiti, il giocatore, precedentemente uscito con 5 falli a carico, deve essere entrato in campo illegalmente. Non appena gli arbitri si accorgono di ciò, devono fermare il gioco immediatamente, senza creare uno svantaggio per gli avversari. Quindi ordinare l'uscita immediata del giocatore dal terreno di gioco ed addebitare un fallo tecnico all'allenatore di quella squadra (registrato come 'B'). La responsabilità della verifica del corretto svolgimento di una sostituzione è dell'allenatore (Interpret. FIBA 2004 - art.38-4).

Vale ricordare che devono essere registrati a referto come 'C' soltanto i falli tecnici sanzionati all'allenatore per suoi comportamenti, atti, azioni non regolamentari.

(Q.T. 22) [domanda n°10]

**Domanda:** “Mentre si trova in fase di palleggio, A/7 subisce fallo antisportivo da B/7. Prima che la palla sia a sua disposizione per il primo dei due tiri liberi, A/4 viene sanzionato di fallo tecnico. Il gioco riprenderà con una situazione di salto a due?”

**Risposta:** No, trovandoci in Situazione speciale, compensate le due sanzioni uguali, la palla sarà assegnata alla squadra A, che ne aveva il controllo, per una rimessa in gioco dal punto più vicino alla prima infrazione (art.42.2.7).

#### INTERPRETAZIONE FIBA 2008 Art. 42 Situazioni speciali (nessuna variazione rispetto a FIBA2006)

##### Precisazione 1:

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

##### Esempio:

A4 effettua un tiro a canestro su azione. Mentre la palla è in aria, suona il segnale dell'apparecchio dei 24". Dopo il segnale, ma con A4 ancora in aria, B4 commette un fallo antisportivo su A4 e:

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

##### Interpretazione:

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

- (a) A4 ha subito fallo da B4 mentre era in atto di tiro (sanzione: due o tre tiri liberi seguiti da una rimessa per la squadra A dalla linea centrale estesa, sul lato opposto del tavolo). In seguito era stata commessa da A4 una violazione dei ventiquattro secondi (sanzione: rimessa per la squadra B all'altezza della linea di tiro libero estesa). Vengono assegnati due o tre tiri liberi ad A4, ma il diritto alla rimessa per la squadra A deve essere cancellato poiché non è l'ultima sanzione da amministrare. Il gioco deve riprendere con una rimessa in gioco per la squadra B all'altezza della linea di tiro libero estesa.
- (b) Non si è verificata una violazione dei ventiquattro secondi; vengono assegnati due o tre tiri liberi ad A4, seguiti da una rimessa in gioco per la squadra A all'altezza della linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo.
- (c) Non si è verificata una violazione dei ventiquattro secondi; vengono assegnati due o tre punti ad A4 seguiti da un tiro libero aggiuntivo per A4. Viene quindi assegnata la palla alla squadra A per una rimessa dalla linea centrale estesa, sul lato opposto del tavolo.

##### Precisazione 2:

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

##### Esempio 1:

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

##### Interpretazione:

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

##### Esempio 2:

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

##### Interpretazione:

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

##### Esempio 3:

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

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

Interpretazione:

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

Precisazione 3:

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

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

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

Esempio:

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

(a) Un doppio fallo è fischiato contro A5 e B5, che si colpiscono l'un l'altro e vengono espulsi.

(b) Vengono sanzionati falli tecnici contro l'allenatore A e poi contro l'allenatore B.

La freccia di possesso alternato punta verso:

(a) La squadra A.

(b) La squadra B.

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

Interpretazione:

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

(b) La stessa procedura sarà seguita, iniziando con una rimessa accordata alla squadra B.

#### Art.43 Tiri liberi

(Q.T. 22) [domanda n°9]

**Domanda:** "A/4 esegue l'ultimo tiro libero, che non realizza. L'arbitro giustamente fischia una violazione del compagno di squadra A/5 schierato negli spazi per il rimbalzo. Quale sarà il punto corretto di rimessa per la ripresa del gioco ?"

**Risposta:** La palla sarà assegnata alla squadra B per una rimessa in gioco all'altezza del prolungamento della linea di tiro libero (art.43.3.3).

(Q.T. 23) [domanda n°5]

**Domanda:** "Ultimo tiro libero per il giocatore A5; l'arbitro fischia violazione all'attaccante A7 posizionato nello spazio per il rimbalzo. Dopo il fischio, il difensore B6 interviene sul pallone, dopo che questo ha toccato il ferro e può ancora finire nel canestro, spazzandolo via. Qual è la decisione arbitrale corretta ?"

**Risposta:** Durante l'effettuazione di tiri liberi, la violazione dell'attaccante deve essere ignorata, come pure se commessa da un qualunque altro giocatore che non sia il tiratore, se il tiro libero viene realizzato (art. 43.3.2).

Infatti, la palla non diventa morta e il punto, se realizzato, viene convalidato se un arbitro fischia, mentre la palla è in aria per un tiro libero, per una qualsiasi infrazione che non sia del tiratore (art. 10.4 - 2° pallino).

In questo caso, la possibile realizzazione viene impedita dall'intervento sul pallone operato dal difensore dopo che la palla ha rimbalzato sull'anello, avendo però la palla viva ancora la possibilità di entrare a canestro; quindi devono essere applicate tutte le restrizioni relative all'interferenza.

Decisione: assegnazione di 1 punto a favore della squadra A, seguito dalla sanzione per il fallo tecnico a carico del giocatore B6 (art.31.3.3).

#### Art. 44 Errori correggibili

(Q.T.2) [domanda n°6]

**Domanda:** Un giocatore che deve correggere un errore e tirare dei tiri liberi può, dopo l'esecuzione degli stessi, ritornare in panchina o è obbligato a rimanere in campo ?

**Risposta:** Il giocatore implicato nella correzione di un errore, se si trova in panchina per una legale precedente sostituzione (non a seguito di esclusione per 5 falli), è obbligato a rientrare in campo per effettuare i tiri liberi, ridiventando giocatore. Dopo l'effettuazione dell'ultimo tiro libero può rimanere in campo oppure essere sostituito, se la palla diventa morta, sempre che la sua sostituzione sia stata richiesta prima del termine dell'opportunità sul primo o unico tiro libero (art. 44.2.7).

(Q.T.2) [domanda n°7]

**Domanda:** Il giocatore A6 deve tirare due tiri liberi per la correzione di un errore, in situazione in cui l'arbitro ha interrotto il gioco mentre la squadra B era in controllo di palla. Dopo aver corretto l'errore, la palla deve essere assegnata alla squadra B per una rimessa con un nuovo periodo di 24" ?

**Risposta:** Sì; l'art. 29.2.2 precisa che se il gioco viene fermato da un arbitro per una qualsiasi valida ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre, deve essere assegnato un nuovo periodo di 24".

Comunque, se a giudizio degli arbitri, gli avversari venissero svantaggiati, il conteggio dei 24" dovrà riprendere dal momento dell'interruzione.

Alla luce di quanto sopra, è bene che gli arbitri applichino quanto già previsto per gli U.d.c.: non interrompere il gioco ed intervenire, per la correzione di un errore, alla prima palla morta.

(Q.T.18) [domanda n°4]

**Domanda:** "Se un giocatore non autorizzato effettua 2 tiri liberi, che devono essere seguiti da una rimessa da metà campo per un fallo antisportivo, come va corretto l'errore ?"

**Risposta:** L'effettuazione di tiri liberi da parte di un giocatore non beneficiario, se rilevato dalla squadra CIA nei tempi previsti dall'art. 44.2.1 e seguenti, va corretto cancellando i tiri eseguiti, se realizzati, e quelli ancora da effettuare dal giocatore ed assegnando alla squadra avversaria una rimessa:

- dalla linea di tiro libero estesa, se rilevato prima che si inizi una nuova azione
- dal punto in cui il gioco è stato interrotto, se rilevato in seguito alla ripresa del gioco.

Anche nel caso di tiri che debbano essere seguiti da rimessa dalla linea centrale estesa, per un antisportivo etc., la procedura va applicata considerando la rimessa parte integrante della sanzione da cancellare; la squadra responsabile perderà i tiri e il diritto alla rimessa, lasciando all'avversaria la ripresa del gioco per una rimessa come sopradetto

(Q.T.22) [domanda n°3]

**Domanda:** "A/7 subisce fallo da B/5, 5° di squadra. Gli arbitri riprendono erroneamente il gioco con una rimessa laterale per la squadra A. Nell'azione che segue la palla finisce fuori campo con una rimessa a favore della squadra A. A questo punto l'errore è scoperto. E' giusto che gli arbitri amministrino i due tiri liberi dovuti, seguiti da una rimessa per la squadra A ?"

**Risposta:** Sbagliato; al secondo libero deve seguire rimbalzo (se non realizzato) o rimessa dal fondo per la squadra avversaria (se realizzato). In fatti, trattandosi di mancata attribuzione di tiri liberi e non essendosi verificato un cambio di possesso della palla, il gioco deve essere ripreso, dopo la correzione, come dopo un normale tiro libero (art.44.2.5).

(Q.T.23) [domanda n°3]

**Domanda:** "Due tiri liberi per il giocatore B7. Sul secondo tiro, dopo aver toccato il ferro, la palla viene deviata nel canestro da un giocatore attaccante. L'arbitro assegna un punto per la squadra B. Ripreso il gioco, dopo due canestri realizzati, ci si accorge dell'errore e gli arbitri autorizzano a correggere il punteggio sul referto. E' giusto ?"

**Risposta:** La decisione appare sbagliata, anche se solo nella procedura, trattandosi in realtà di errore correggibile. Infatti, al 3° punto dell'art.44.1 si prevede, tra le situazioni nelle quali gli arbitri possono intervenire e correggere eventuali inesatte o mancate applicazioni di una regola, l'erronea assegnazione o cancellazione di punti.

Anche nel caso in oggetto sarebbe stato possibile procedere alla correzione dell'errore, essendo stato convalidato 1 punto anziché 2, come legittimi secondo l'accaduto.

Però sarebbe stata regolamentare solo rispettando tutto il contenuto dell'articolo relativo e, nello specifico, se rilevazione e correzione fossero avvenute prima della prima palla viva susseguente la prima palla morta dopo la ripresa del gioco.

(Q.T.24) [domanda n°3]

**Domanda:** "Fallo di B4 su A7 in atto di tiro, successivo Fallo Tecnico all'allenatore B. La sanzione risulta 2 t.l. + 2 t.l. + p.p. per A. Tirato il primo libero (e realizzato), gli arbitri si accorgono che il tiro è stato effettuato da A9. Siamo in una situazione di errore correggibile, quindi, si cancella il t.l. realizzato, la squadra A perde la possibilità di tirare il secondo e, secondo regolamento, la B acquisisce il diritto ad una rimessa laterale. Come proseguire ? "

**Risposta:** Giustamente, i tiri liberi di A9 (realizzati o meno) vengono cancellati ed alla squadra B spetterà una rimessa dalla linea di tiro libero estesa (art. 44.2.7). Il gioco riprenderà dal punto in cui ci si è interrotti per correggere l'errore, cioè assegnando alla squadra A i 2 t.l. per il Tecnico, ma senza più diritto alla rimessa da metà campo, e continuerà poi con la suddetta rimessa per B.

Infatti, art. 42.2.4, il diritto al possesso della palla, che sia parte dell'ultima sanzione da amministrare, cancella ogni precedente diritto al possesso.

#### INTERPRETAZIONE FIBA 2008 Art. 44 Errori correggibili (nessuna variazione rispetto a FIBA2006)

Precisazione 1:

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

Si verifica l'errore

Tutti gli errori avvengono durante una palla morta

Palla viva	L'errore è correggibile
Il cronometro viene attivato o il tempo va avanti	L'errore è correggibile
Palla morta	L'errore è correggibile
Palla viva	L'errore non è più correggibile

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

Esempio:

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

(a) Prima che la palla sia a disposizione del giocatore della squadra A per la rimessa dal fondo.

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

Interpretazione:

Il canestro di B5 è valido.

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

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

Precisazione 2:

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

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

Esempio:

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

(a) Prima che la palla sia a disposizione di A5 per il primo tiro libero.

(b) Dopo l'effettuazione e realizzazione del primo tiro libero.

Interpretazione:

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

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

Precisazione 3:

Quando un errore viene corretto, il gioco deve essere ripreso dal punto dell'interruzione per la correzione, a meno che la correzione non includa la concessione di tiri liberi(o) dovuti e:

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

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

Esempio 1:

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

Interpretazione:

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

Esempio 2:

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



Interpretazione:

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

Esempio 3:

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

Interpretazione:

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

#### **Art. 44.2.6 Errore correggibile**

Fondamentale variazione alla modalità di ripresa del gioco, relativamente al caso in cui l'errore correggibile consista in tiro(i) libero(i) effettuato(i) da un giocatore sbagliato. In tale situazione, tutti gli eventuali tiri(o) eseguiti come risultato dell'errore devono essere cancellati(o) e la palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa laterale dalla linea di tiro libero estesa.

## REGOLA OTTO - ARBITRI, UFFICIALI DI CAMPO, COMMISSARIO: DOVERI E POTERI

(Q.T.21) [domanda n°1]

**Domanda:** “Come debbono comportarsi gli arbitri su una situazione di rissa in tribuna ? E' corretto che essi sospendano la partita per tutela dei giocatori ? Si potrà continuare a giocare se la situazione non si è calmata del tutto ?”

**Risposta:** L'ORDINE PUBBLICO NEI CAMPI DI GIOCO è regolamentato dall'art.82 del Reg. Esecutivo. Al punto 5 dello stesso, infatti, è previsto che “il controllo della tutela dell'ordine pubblico prima, durante e dopo lo svolgimento della gara e la decisione di iniziare, proseguire o sospendere la stessa è di competenza degli arbitri”.

Inoltre, sono da tener presenti l'art.28bis del Regolamento di giustizia e l'art.46 del Regolamento Tecnico: Doveri e poteri del primo arbitro

- 46.6 il primo arbitro ha l'autorità di fermare la gara quando le condizioni lo richiedano
- 46.13 ha l'autorità di prendere decisioni su qualsiasi punto non specificatamente contemplato.

Pertanto, fermo restando quanto sopra codificato dalle regole, per garantire il regolare svolgimento della gara e tutelare i giocatori, gli arbitri possono fermare la gara stessa per un tempo ragionevole e farla riprendere, non appena le condizioni lo consentano, o sospenderla definitivamente a loro insindacabile giudizio.

Naturalmente sarà bene coinvolgere il Dirigente responsabile della Società ospitante, tenuto nello svolgimento del proprio incarico ad adempiere a quanto venga richiesto dagli arbitri in merito all'ordine pubblico, ed eventualmente, considerata l'entità degli incidenti, sentire il responsabile dei tutori dell'Ordine Pubblico.

### Art. 46 Primo arbitro: Doveri e poteri

**Domanda:** “Mancano alcuni minuti all'inizio della partita e gli Ufficiali di campo designati non sono ancora arrivati. Cosa si fa ? E se poi arrivano in ritardo, come ci si comporta ?”

**Risposta:** Come tesserati C.I.A. designati per una gara, gli Ufficiali di campo devono arrivare sul campo di gioco almeno un'ora prima dell'orario di inizio della stessa.

In caso di assenza di uno o più U.d.c., che siano stati o meno designati, la gara dovrà iniziare rispettando l'orario fissato, non essendo previsto alcun tempo di attesa per tali circostanze.

Sarà il primo arbitro a scegliere i sostituti necessari sulla base delle sue conoscenze, preferendo nell'ordine tra tesserati o ex tesserati CIA o FIP, prima di ricorrere ad altre persone presenti e, comunque, dopo essersi accertato delle competenze degli stessi in merito alle funzioni che andranno a ricoprire.

Tali designazioni, senza bisogno di consenso da parte delle squadre, saranno da intendersi ufficialmente riconosciute dalla F.I.P. (art.97, Reg.Esec.).

Qualora gli Ufficiali designati dovessero arrivare successivamente, non potranno più svolgere il compito per il quale erano stati chiamati, come d'altra parte deve avvenire per qualsiasi tesserato C.I.A. che giunga a gara ormai iniziata.

### INTERPRETAZIONE FIBA 2008 Art. 46 Primo arbitro: Doveri e poteri (nessuna variazione rispetto a FIBA 2006)

Precisazione 1:

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

Esempio:

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

Interpretazione:

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

Quindi, l'arbitro non deve fischiare poiché la cosa creerebbe un'interruzione del gioco.

Precisazione 2:

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

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

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

Esempio 1:

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

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

Interpretazione:

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

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

Esempio 2:

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

Interpretazione:

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

Esempio 3:

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

Interpretazione:

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

Precisazione 3:

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

Esempio:

A4 tira a canestro, quando suona il segnale di fine periodo o di gara. Il canestro è realizzato.

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

Interpretazione:

La richiesta dell'allenatore B deve essere respinta.

#### **VARIAZIONE 2006 Art. 46.12 / C.4 - Primo arbitro**

Il primo arbitro, fino al momento in cui non abbia firmato il referto di gara, ha l'autorità di avvalersi di attrezzature tecniche per decidere se l'ultimo tiro, al termine di ogni periodo o tempo supplementare, sia stato realizzato durante il tempo di gioco.

Per delibera del Consiglio Federale del 26 luglio u.s., questo è applicabile solo nelle gare dei nostri Campionati nelle quali è previsto l'utilizzo dell'Instant Replay.

#### **Art. 47 Arbitri: Doveri e poteri**

(Q.T.3) [domanda n°4]

**Domanda:** Quale deve essere l'atteggiamento corretto degli arbitri sul conteggio dei 5 secondi.

**Risposta:** Va specificato che le situazioni in cui è necessario conteggiare i secondi perché un'azione venga conclusa nei 5 regolamentari da un giocatore non sono tutte uguali e, conseguentemente, richiedono un atteggiamento diverso da parte dell'arbitro.

Infatti, egli conterà solo mentalmente i 5" nel caso di **giocatore impegnato ai tiri liberi**, limitandosi ad intervenire fischiando la violazione, qualora il tiratore superi detto periodo.

Invece, egli userà il conteggio visivo nei casi, tecnicamente più importanti ai fini del gioco, di:

- palla a disposizione di un **giocatore per la rimessa in gioco** (specialmente se in situazione di marcamento aggressivo);
- **giocatore** in possesso di palla **marcato da vicino** che non tira, passa o palleggia;
- **ultimi 5" degli 8"** a disposizione di una squadra per portare la palla in zona d'attacco.

In questi casi, l'arbitro competente dovrà visivamente mostrare lo scorrere del proprio conteggio mentale mediante l'oscillazione dell'avambraccio, palmo della mano aperto, dalla cintola in giù.

Per tutti gli arbitri, una corretta ed uniforme utilizzazione delle segnalazioni facilita il compito e rende maggiormente comprensibile ciò che si sta svolgendo a tutti gli interessati alla gara.

Nel caso di **regola dei 24" nei campionati regionali**, in assenza dell'apparecchiatura relativa, l'arbitro responsabile deve provvedere a conteggiare il tempo utilizzato dalla squadra in attacco per l'azione e segnerà, mostrando con il braccio alto il palmo della mano aperto, quando mancano, a suo giudizio, 5 secondi allo scadere dei 24; in tal caso, pur non essendo obbligatorio, può essere aggiunto l'uso della voce, facendo poi seguire un conteggio mentale del tempo residuo, tenendo la concentrazione massima per gli ultimi importanti secondi, soprattutto in coincidenza con la finalizzazione dell'azione.

(Q.T.8) [domanda n°1]

**Domanda:** “Al termine di ciascun periodo e durante gli intervalli della gara, cosa devono fare gli arbitri ?”

**Risposta:** Nel corso dei Raduni precampionato, molto chiaramente, sono state date le seguenti indicazioni comportamentali che la squadra C.I.A. deve tener presente:

**FINE 1° e 3° PERIODO**

- raggiungere il tavolo degli U.d.c. e accertarsi che non ci siano situazioni da chiarire o problemi da risolvere, restare poi dentro al campo ed evitare colloqui non costruttivi con gli iscritti a referto;

**FINE 2° e 4° PERIODO** in aggiunta a quanto sopra:

- raggiungere, unitamente agli U.d.c., la zona destinata agli spogliatoi in coda ai giocatori, controllandone la regolare uscita dal campo di gioco.

Ulteriore suggerimento è quello di far controllare punteggio progressivo e situazione falli/sospensioni, etc. ad ogni fine periodo, per una maggiore certezza e per avere un più veloce controllo al termine della gara, prima delle firme di chiusura.

- Lasciare poi lo spogliatoio e l'impianto di gioco, accompagnati dal Dirigente addetto agli arbitri, senza rilasciare a nessuno dichiarazioni inerenti alla gara diretta.

(Q.T.8) [domanda n°2]

**Domanda:** “Come si deve comportare l'arbitro in caso di controllo antidoping in gara ?”

**Risposta:** Ai sensi delle Norme Sportive Antidoping del CONI-NADO e relativa Appendice, le persone preposte al **controllo antidoping** in gara, che si relazionano a tale scopo con l'arbitro, sono l'Ispettore Medico della FMSI (DCO) e l'Accompagnatore Federale. In ogni gara, oggetto di controllo antidoping, di qualsivoglia Campionato i suddetti raggiungono l'impianto di gara 5 minuti dopo l'orario previsto per l'inizio dell'incontro, per sottoporre al controllo 2 giocatori per ogni squadra.

L'individuazione degli atleti avviene secondo la seguente procedura:

- a) **tra il secondo e terzo periodo di gioco**, facendosi consegnare dal primo arbitro copia della prima pagina del referto di gara, sottoponendola poi alla firma dei Medici delle due Società;
- b) **a cinque minuti dalla fine del quarto periodo**, alla presenza dei medesimi rappresentanti, sorteggiando quattro numeri fra i dieci (o dodici) a disposizione per ogni Società.

I primi due numeri estratti sono riferiti ai giocatori da sottoporre a prelievo, i secondi due numeri, nell'ordine, riferiscono ai giocatori di riserva, nel caso uno o entrambi i primi sorteggiati dovessero subire ospedalizzazione per infortunio.

I numeri estratti corrispondono alle righe, contando dall'alto verso il basso, occupate dai giocatori sul referto di gara.

(Q.T.16) [domanda n°4]

**Domanda:** “Quale comportamento va tenuto in caso di infortunio di un arbitro ?”

**Risposta:** Al di fuori di casi di arbitraggio in singolo, qualora per infortunio o malore o altro motivo, uno degli arbitri non possa iniziare o continuare ad esercitare la sua funzione, il gioco potrà essere sospeso per un massimo di cinque (5) minuti (art. 47.5 R.T. e art. 94 R.E., modifica Consiglio Federale 2/12/'06).

Trascorso detto tempo, il gioco dovrà essere ripreso nei seguenti modi:

- nel caso di arbitraggio triplo, i due arbitri rimanenti continueranno la direzione della gara o daranno inizio alla stessa disponendosi ed utilizzando la meccanica di doppio;
- nel caso di arbitraggio in doppio (o in caso di impedimento di due sui tre previsti), l'arbitro rimanente potrà iniziare o continuare a dirigere la gara da solo, oppure potrà avvalersi, a suo insindacabile giudizio, di un collega disponibile e presente sul campo.

Va specificato che l'arbitro impiegato come sostituto dovrà essere d'accordo ad assumere prontamente l'impegno, essendo però nelle condizioni previste per l'utilizzazione: regolarmente tesserato, puntuale con la certificazione medica, abilitato ad arbitrare gare della stessa categoria, di una qualsiasi superiore o della categoria immediatamente inferiore a quella del Campionato di cui trattasi.

L'arbitro infortunato, nel caso dovesse recuperare a seguito di intervento medico o altro, potrà rientrare in gara in qualsiasi momento, salvo il caso in cui egli non sia già stato sostituito come sopra specificato.

(Q.T. 17) [domanda n°5]

**Domanda:** "Quale è l'atteggiamento regolamentare che gli arbitri debbono tenere nel corso delle sospensioni ? Parlarsi, evitare del tutto di farlo, oppure ? Si sentono e si vedono troppe diverse interpretazioni."

**Risposta:** La sospensione è un'interruzione del gioco richiesta dall'allenatore di una delle due squadre per parlare con i propri giocatori. E deve durare un minuto (60"). (art. 18)

Partendo da queste affermazioni, viene facile considerare opportuno quanto la FIBA in merito indica come comportamento da tenere, da parte degli arbitri, sia nel caso di doppio che di triplo.

Ritenendo che quanto concertato dalla "squadra CIA" nel corso del colloquio pre-gara debba essere sufficiente per una gestione di gara sostanzialmente consistente, non si considera necessario dover ulteriormente parlare e soprattutto per tutta la durata della sospensione ed assolutamente per tutte le sospensioni della gara.

Va però riconosciuto importante, nel caso in cui la gara ne evidenzii l'esigenza, che gli arbitri si parlino per rivedere, modificare, migliorare alcuni aspetti della loro prestazione; e questo, in ogni direzione, al fine di svolgere un lavoro più rispondente a quanto la gara richiede.

Quindi, ad ogni sospensione, dopo che il segnapunti avrà comunicato attivando il proprio segnale acustico che una richiesta è stata avanzata, l'arbitro responsabile fischierà, effettuando la relativa segnalazione. Dopo di ciò, accertatisi che i giocatori si siano tutti recati presso l'area panchina, gli arbitri si incontreranno presso il cerchio di centro campo per un veloce "briefing":

- punto di ripresa del gioco, e da parte di chi, giocatore che deve tirare, e numero di tiri, tempo residuo per i 24", negli ultimi 2 minuti obbligo di rimettere da centro campo nei casi previsti (opportuna comunicazione alle panchine), richiesta l'un l'altro se tutto è OK.

Questa ripetitività di atteggiamento diventerà così usuale e ci offrirà l'occasione (nei casi di necessità per i più diversi motivi fisici, tecnici, tattici, comportamentali, ambientali, ecc.) di prolungare il tempo del colloquio per puntualizzare quello che si valuta importante per il buon proseguimento della gara, senza far ritenere questo un conciliabolo frutto di imbarazzo.

Importante rimane comunque, posizionarsi immediatamente dopo - come previsto - davanti alle panchine per poter invitare le squadre ad una pronta ripresa del gioco, evitando che le sospensioni durino oltre quanto stabilito dal Regolamento. (art. 49.3)

**Domanda:** "Visto in televisione un arbitro che si infortuna e, non essendo sostituito, l'altro continuare la gara da solo. Quale sarà la sua valutazione da parte del Commissario ?"

**Risposta:** La circostanza spiacevole, cui si fa riferimento, pone la gara in un difficile contesto: arbitraggio singolo; mentre tutti sappiamo che la Pallacanestro necessita di un arbitraggio in doppio, per una opportuna gestione di tutte le situazioni che nel corso di una gara si presentano.

Ne consegue che non può ritenersi giudicabile appieno un arbitro che da solo diriga una gara o che rimanga da solo nel corso della stessa, di qualsiasi livello o intensità; e per di più sarebbe in una condizione di diversa valutabilità da parte del Commissario Speciale, rispetto ai colleghi che regolarmente arbitrano in doppio.

E' pur anche vero però che, in caso di infortunio intervenuto nel finale, sarebbe ingiusto non considerare valido il lavoro già proposto da un arbitro per la maggior parte della gara.

A tal fine, il CIA ha stabilito che, nella malaugurata ipotesi di un infortunio del collega di coppia, l'arbitro che dovesse trovarsi a proseguire la partita in singolo sarà valutato dal Commissario Speciale presente solo se il fatto dovesse avvenire dopo l'inizio del 4° periodo di gioco.

(Q.T. 18) [domanda n°5]

**Domanda:** “Come ci si deve comportare per l’ingresso in campo per l’inizio della gara se malauguratamente un collega ha un contrattempo ? Lo aspettiamo o possiamo entrare in campo senza di lui ?”

**Risposta:** L’intervallo pre-gara inizia 20 minuti prima dell’orario fissato per l’incontro. E’ buona norma di collaborazione che, alcuni minuti prima del previsto ingresso in campo, il cronometrista avverta gli arbitri circa il tempo rimanente ai 20’ e che la squadra arbitrale, arbitri ed ufficiali di campo, entri in campo al completo.

Come previsto dal Regolamento, durante l’intervallo pre-gara possono essere fischiati dei falli e, quindi, l’amministrazione dello stesso non può prescindere dalla presenza in campo della figura arbitrale. L’avvio del cronometro ufficiale di gara per i 20’ pre-gara non può avvenire senza una presenza arbitrale.

Possiamo ipotizzare due casi; il collega interessato al contrattempo (difficoltà con una lente oppure altra piccolezza simile) sia:

1. un Udc, ad esempio proprio il cronometrista;
2. uno degli arbitri.

Nel primo caso gli arbitri e due Udc faranno ingresso in campo privi del cronometrista ed uno degli Udc provvederà ad avviare il cronometro.

Nel secondo caso, dopo aver verificato che il collega è impossibilitato ad entrare in campo secondo i tempi previsti dal Regolamento, l’arbitro acconsentirà all’ingresso in campo della squadra CIA, in attesa di essere raggiunti sul terreno di gioco dal collega.

#### Art. 49 Cronometrista: Doveri

(Q.T.14) [domanda n°4]

**Domanda:** “Nell’ultimo comma delle variazioni 2006 dell’Arbitraggio in doppio si fa cenno al fatto che debba essere il cronometrista a fischiare il time out su canestro subito. Vi risulta che questa modifica sia ufficiale? Non la ho mai sentita menzionare nelle riunioni!”

**Risposta:** E’ corretto, anche visto sotto l’aspetto della funzionalità del tavolo U.d.C., quanto riportato nell’aggiornamento al Manuale di Doppio, relativamente al cap.9 Sospensioni e sostituzioni: “Quando una delle due squadre richiede una sospensione, il segnapunti (il cronometrista se è stato realizzato un canestro su azione contro la squadra che ha richiesto una sospensione), lo comunicherà agli arbitri con il proprio segnale acustico .....”.

In effetti, si fa riferimento all’art. 18.3.4 del R.T. che, al secondo capoverso, riporta: “Se viene realizzato un canestro su azione contro la squadra che aveva richiesto una sospensione, il cronometrista fermerà immediatamente il cronometro di gioco ed azionerà il suo segnale acustico.”

Analogamente ci si deve comportare nella opportunità di sostituzione per la squadra che ha subito canestro su azione negli ultimi 2 minuti della gara.

Sarà questo un ulteriore elemento di grande collaborazione richiesto all’interno della terna U.d.C.: anche il cronometrista dovrà sempre conoscere la situazione delle sospensioni delle due squadre, in modo da non intervenire con fischi inopportuni.

Si chiarisce inoltre che, in quei campionati in cui il compito del cronometrista viene espletato da un dirigente di società, sarà il segnapunti a fischiare ogni richiesta di sospensione.

**Art. 50 Addetto all'apparecchio dei 24 secondi: Doveri**

(Q.T.4) [domanda n°4]

**Domanda:** “La squadra A ha il possesso della palla per un nuovo periodo di 24”. Dopo 19 secondi A4 tenta un tiro a canestro e la palla manca l’anello, cosa vista chiaramente dal Coda.

L’operatore dei 24”, ritenendo (erroneamente) che la palla abbia toccato il ferro, resetta l’apparecchio. La squadra A prende il rimbalzo ed il controllo della palla.

Ritenendo che l’arbitro abbia visto tutto ciò, cosa deve fare?”

- 1) Fermare immediatamente il gioco e restituire la palla alla squadra A per i residui 5”.
- 2) Lasciar proseguire il gioco, contando lui stesso i rimanenti 5” e dopo tale periodo, se la palla è ancora in possesso della squadra A, fischiare la violazione ai 24”.
- 3) Altro ancora.

**Risposta:** Normalmente l’arbitro, il quale deve avere la percezione di quanto avviene in relazione allo scorrere del tempo, dovrebbe fermare il gioco immediatamente.

Tuttavia, se il giocatore A che ha conquistato il rimbalzo tira o attacca direttamente il canestro, egli può ritardare il suo fischio di 1 - 2 secondi.

L’apparecchio dei 24” sarà corretto e la palla restituita alla squadra A per la rimessa laterale.

(Q.T.24) [domanda n°1]

**Domanda:** “Quale deve essere la collaborazione tra U.d.c. e arbitri nei casi di dubbio nel giudicare un cambio di possesso palla tra le due squadre durante una fase di gioco ?”

**Risposta:** Nella normalità delle situazioni della gara, su un tiro a canestro, su una palla rubata, in caso di intercettamento di un avversario, dopo un rimbalzo, etc. l’operatore dei 24” è di certo in grado di determinare la fine del controllo di palla da parte di una squadra e il conseguente inizio di controllo da parte dell’altra.

Possono, invece, capitare situazioni nelle quali, per la presenza di numerosi giocatori intorno al pallone, per ripetuti tocchi da parte di giocatori diversi, etc. risulti complicato valutare l’effettivo cambio di controllo di palla, se non dopo un’attenta lettura tecnica del gesto effettuato dal giocatore.

Ogniquale volta si verifichino condizioni per le quali risulti difficile determinare, dal tavolo, per l’operatore dei 24”, se sia cambiato o meno il controllo di palla, diventa fondamentale la collaborazione dell’arbitro impegnato, essendo egli responsabile della valutazione della giocata.

Un breve contatto visivo, un gesto eloquente da parte dell’arbitro, opportunamente stabilito nel colloquio pre-gara, dovrà risolvere velocemente la situazione, specialmente in quei momenti in cui la palla è viva, il cronometro è in movimento e siamo verso la fine di un periodo di 24”.

Al fine di uniformare il più possibile il giudizio di tutti i tesserati sul problema in oggetto, si evidenzia quanto definito dall’art.14 riguardo il controllo di palla da parte di una squadra, che:

- inizia quando un giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva, poiché trattiene o palleggia o ha a disposizione una palla viva;
- continua anche quando la palla viene passata tra i giocatori della stessa squadra;
- termina, tra gli altri, nel caso in cui un avversario ne acquisisca il controllo.

Va considerato, inoltre, che non costituiscono palleggio da parte di un giocatore (art. 24.1.3), tra gli altri:

- tentativi di ottenere il controllo della palla battendola lontano da altri giocatori;
- colpire la palla per toglierla al controllo di un altro giocatore;
- intercettare un passaggio e recuperare la palla.

Risulta quindi evidente che un giocatore, e di conseguenza la sua squadra, ha il controllo della palla quando, avendola a disposizione, ne decide scientemente la finalizzazione ovvero quando la trattiene, la palleggia o la passa verso un compagno.



#### Situazione 1

Controllo palla della squadra B: A4 nel tentativo di recuperare, magari in volo, un pallone che sta uscendo dal campo:

- a) colpisce la palla con la mano
- b) colpisce la palla con due mani
- c) prende la palla con una mano e la ributta in campo
- d) prende la palla con due mani e la ributta in campo
- e) prende la palla con una mano e la indirizza verso A6
- f) prende la palla con due mani e la indirizza verso A6

#### Interpretazione:

In a) , b) , c) , d) non cambia il controllo;  
in e) , f) cambia il controllo.

#### Situazione 2

B4 sta palleggiando e l'avversario A4:

- a) tocca la palla, deviandola
- b) colpisce la palla per acquisirne il controllo
- c) palleggia, sottraendo la palla a B4
- d) la trattiene, sottraendo la palla a B4

#### Interpretazione:

In a) , b) non cambia il controllo;  
in c) , d) cambia il controllo.

#### Situazione 3

Nel tentativo di giocare una palla controllata dalla squadra B, A4:

- a) la tocca e la devia fuori
- b) la tocca o la trattiene venendo da fuori campo
- c) la palleggia commettendo poi violazione (doppio palleggio - palla accompagnata - fuori campo)
- d) la trattiene commettendo poi violazione (passi - fuori campo)

#### Interpretazione:

In a) , b) non cambia il controllo;  
in c) , d) cambia il controllo.

#### VARIAZIONE R.T.2008

Art. 50.2, 3° punto - Addetto all'apparecchio dei 24 secondi

L'addetto all'apparecchio dei 24'' fermerà e resetterà a 24'' la propria attrezzatura, con i display spenti, in tutte le situazioni in cui la palla tocchi l'anello della squadra avversaria, a meno che la stessa non si blocchi sul sostegno del canestro.

## A - SEGNALAZIONI ARBITRALI

(Q.T.16) [domanda n°1]

**Domanda:** “Ho un quesito da proporre: La didascalia del nuovo segnale N° 14 - Conteggio visibile 5 e 8 secondi riporta: “Conteggiare mostrando le dita”. Bisogna partire da 5 e scalare, o viceversa?”

**Risposta:** Nel corso dei Raduni pre-campionato, ai quali tutti i tesserati dovrebbero aver partecipato prima di iniziare l'attività stagionale, la questione sollevata è stata ben chiarita.

In ogni caso:

come ormai da molto tempo viene fatto dai nostri arbitri, già prima che la FIBA ufficializzasse il nuovo segnale n.14, nelle situazioni previste dal Regolamento, il conteggio dei secondi dovrà avvenire con il palmo della mano aperto e non effettuando conteggi delle dita.

Si intende “mostrando le dita”, ma tenendole unite, al fine di non perdere di concentrazione nello scandire con le dita, in una fase di gioco che potrebbe essere importante (giocatore chiuso in raddoppio di marcamento, pressione difensiva sulla rimessa perimetrale, passaggio dalla zona di difesa in zona d'attacco, etc.).

Come risaputo, l'oscillazione dell'avambraccio dovrà avvenire dalla cintola in giù e, se non in situazioni particolari (dopo un richiamo già effettuato, etc.), non lo si ritiene indispensabile durante l'effettuazione dei tiri liberi.

(Q.T.19) [domanda n°1]

**Domanda:** “Da parte degli arbitri, nelle varie competizioni, si vedono i sistemi più disparati per la segnalazione dei giocatori dal 16 al 19. Qual è il modo ufficiale?”

**Risposta:** Una recente modifica al Regolamento Tecnico apportata dalla Commissione per le Competizioni FIBA, relativamente alla numerazione delle maglie da gioco, consente l'utilizzo di numeri oltre a quelli finora ammessi (4 - 15).

Di conseguenza, il Consiglio Federale della FIP ha deliberato che le Società partecipanti ai Campionati professionistici possano a partire dalla stagione sportiva 2007/'08, nei casi previsti nella delibera stessa, usufruire anche dei numeri dal 20 al 25, dal 30 al 35, dal 40 al 45 e dal 50 al 55.

Considerando quanto sopra, e quanto già previsto dalle DOA per l'utilizzo dei numeri di maglia per i Campionati Giovanili, il CIA intende ribadire e definire quella che ritiene la più funzionale utilizzazione delle segnalazioni arbitrali per i numeri di maglia.

Punto importantissimo nelle segnalazioni arbitrali è la loro visibilità; infatti, perché esse siano efficaci devono essere semplici e comprensibili.

Le segnalazioni dei numeri dal 4 al 15 sono chiaramente illustrate dal Regolamento Ufficiale (pag.78) e non presentano problemi né nell'esecuzione, né nel recepimento da parte degli Ufficiali di campo; in esse con normalità l'arbitro si rivolge mostrando il palmo delle mani.

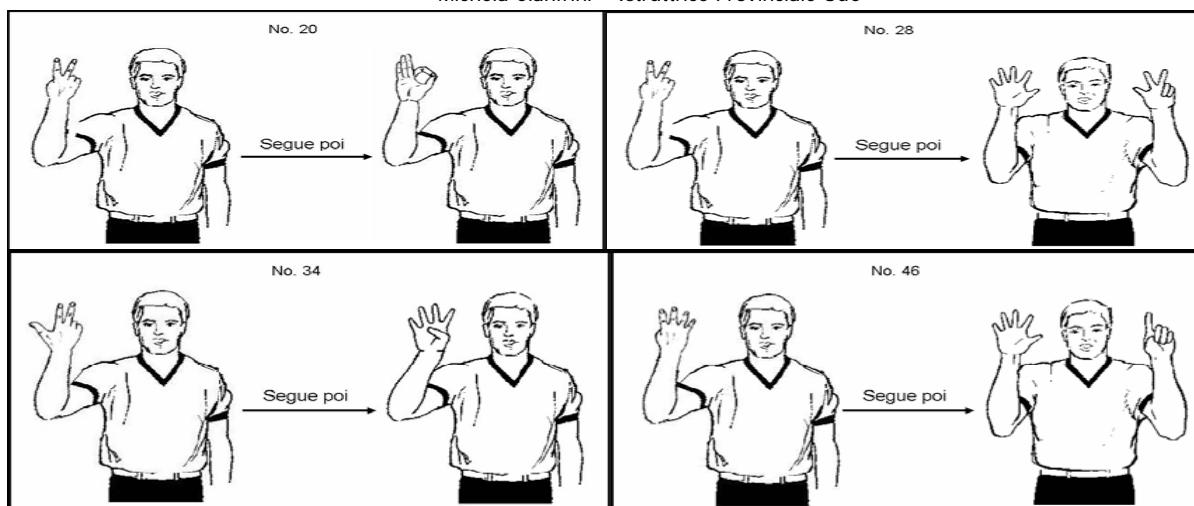
Altrettanto non si può dire per i numeri dal 16 al 19; infatti, la difficoltà di percepire il movimento, talvolta anche di un solo dito (es. N.19), costringe gli arbitri ad incrociare le braccia davanti al corpo per il segnale o a ricercare espedienti per garantirne la comprensione, ma estranei alle segnalazioni ufficiali (es. ripetuti lampeggiamenti o ripetizione della segnalazione).

Nei campionati giovanili già da tempo sono in uso numeri di maglia superiori al 20 e ciò ha reso necessario un metodo di segnalazione che consenta una più evidente lettura.

Questo risulta caratterizzato dalla presentazione del dorso della mano, come indicatore delle decine, e del palmo per le unità (circolare Ottobre 2003).

Nell'effettuare la segnalazione, la presentazione da parte dell'arbitro del dorso della mano, avvertito come “atipico”, deve accendere l'attenzione dell'Ufficiale di campo per il prosieguo della segnalazione; allo stesso tempo il passaggio dalle decine alle unità, accompagnato dalla relativa rotazione del polso, e quindi con l'esposizione prima del dorso e poi del palmo, impedisce all'arbitro un'esecuzione troppo rapida, favorendone la leggibilità.

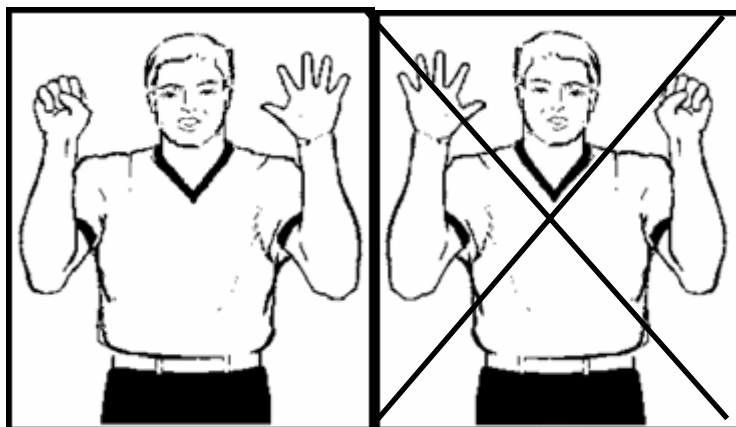
Di seguito vengono riportate le rappresentazioni di alcuni esempi numerici.



Seguendo questo metodo, si è deciso di utilizzare il medesimo principio per la segnalazione dei numeri che vanno dal 16 al 19, come di seguito mostrato.



Ancora si ribadisce, per i numeri che vanno dal 6 al 9 e dall'11 al 15, la necessità di garantire il corretto verso di lettura della segnalazione, rispettivamente proponendo il 5 ed il pugno con la mano destra, il resto con la mano sinistra.



(Q.T.20) [domanda n°1]

**Domanda:** “Quale dev’essere l’esatto segnale da parte dell’arbitro nel caso di due giocatori che, avendo ambedue le mani sul pallone, finiscano con un piede fuori dal campo o nella zona di difesa?”

**Risposta:** La domanda, interessante, offre la possibilità per una risposta più completa.

Ultimamente, infatti, viene visto come interessante novità una specie di “short signal system”, vale a dire, nel caso di palla fuori campo: si segnala direttamente la direzione della ripresa del gioco, evitando il necessario stop al cronometro; stessa situazione nel caso di violazione di passi o analoga violazione: immediato segnale di rotazione dei punteggi (magari ripetuta un numero eccessivo di volte) anche qui, senza aver prima fermato il cronometro, come richiesto.

Non si ritiene nemmeno di considerare un eventuale mancato stop del cronometro, per non aver alzato il braccio con il pugno chiuso, nei casi di fallo: assolutamente non regolamentare.

Questo non va, poiché può creare difficoltà ed indica come l’arbitro non stia lavorando bene.

E’ in assoluto pertinente la convinzione che segnalare (cfr. Dispensa “Fondamentali dell’arbitro” su arbitri.fip) debba essere il modo con cui l’arbitro ufficializza la propria decisione, comunicandola a tutti attraverso il suo linguaggio, appunto le segnalazioni.

La procedura deve essere seguita nella sua completezza: fischio, braccio alto con il palmo della mano aperto per indicare tempo sospeso, facendo seguire l’indicazione della natura della violazione (passi, doppio palleggio, etc.) e poi la direzione della rimessa per la ripresa del gioco.

Nel caso specifico della domanda, vanno distinti due casi:

- a) se la situazione di palla trattenuta viene giudicata tale dall’arbitro prima che uno dei due giocatori avversari finiscano col piede in violazione, la sanzione sarà “situazione di salto a due”, direttamente segnalata con i pollici sopra la testa (fig.25 R.T.); sarà così chiaro che si è verificata prima una palla trattenuta, seguita poi da un qualcosa che non interessa più, poiché successivo.
- b) se uno o ambedue i giocatori finiscono in violazione prima che l’arbitro fischi palla trattenuta, poiché ancora non verificatasi la situazione di saldezza prevista dall’art.12.1.2, la segnalazione cronologicamente corretta sarà: fischio, braccio alto con il palmo aperto per fermare il tempo, indicazione del punto dove è avvenuta la violazione (piede fuori campo, piede in zona di difesa, etc.), segnale di situazione di salto a due (sanzione prevista dall’art.23.2.3).

(Q.T.20) [domanda n°2]

**Domanda:** “Si vedono ultimamente, sempre più di frequente, verso i finali di gara gli arbitri alzare il braccio con l’indice teso ad indicare ultimo tiro, come fanno le squadre. E’ procedura corretta?”

**Risposta:** Durante il gioco tra gli arbitri deve essere mantenuta una costante comunicazione, al fine di tenere sotto continuo controllo l’andamento della gara, al meglio. Questo rientra nella normale gestione delle situazioni di gioco ed il Manuale dell’arbitro elenca gran parte dei comportamenti da tenere a tale scopo.

A volte, poi, ci sono fasi di gioco che richiedono un’attenzione speciale; momenti importanti perché, ancor più di altri, carichi di stress agonistico, di tensione per gli sviluppi che possono determinarsi: ad esempio la fine di un periodo o il fine gara, con punteggio in bilico.

In queste specifiche situazioni, dalla FIBA ci viene una chiara indicazione: che è possibile, ed è consigliato, alzare il braccio al di sopra della testa, segnalando con il dito indice che si tratta, probabilmente, dell’ultimo possesso, (cfr. fig. FIBA).

Ciò, da parte dell’arbitro, al fine di ottenere una propria maggiore concentrazione (ho cognizione esatta di cosa mi appresto a valutare) e, allo stesso tempo, concentrare il lavoro dei colleghi su quello che sta per accadere (aiuto di squadra).

(Q.T.21) [domanda n°3]

Domanda: “Mi è stato fatto rilevare che il segnale di palla a due non va fatto davanti al corpo, ma in alto. Perché? che differenza fa?”

**Risposta:** La puntualizzazione è estremamente interessante.

Nasce dalla considerazione di quando i particolari erano ritenuti ben rilevanti nella preparazione e nella formazione di un arbitro, perché basati su motivazioni tecniche inequivocabili: i cosiddetti “fondamentali”.

Fondamentali, l’insieme delle nozioni tecniche apprese che consentono di ottenere il risultato migliore e che plasmano la preparazione di base dell’atleta/arbitro.

In merito alla domanda, va rilevato che si insegna:

- le segnalazioni arbitrali effettuate al di sopra della testa servono a comunicare al tavolo “stop del cronometro”.

Come tali, il palmo aperto in caso di violazione, il pugno chiuso in caso di fallo personale, i segnali per doppio fallo, tecnico, antisportivo e da espulsione devono essere proposti al di sopra della testa, così come per la situazione di salto a due il segnale n.25.

Infatti, il segnale di pollici alti da parte dell’arbitro, prima di indicare la direzione della ripresa del gioco seguendo la freccia di possesso alternato, non deve essere preceduto da alcun altro segnale, significando esso stesso uno stop al cronometro.

## B - IL REFERTO UFFICIALE

(Q.T.6) [domanda n°4]

**Domanda:** Perché sul referto di gara i falli vengono registrati con U, D, F, P. Cosa significano? Non potrebbero essere semplificati?

**Risposta:** L'uso di una simbologia internazionale, e specificatamente in inglese considerata lingua ufficiale della FIBA, è adottata per avere l'immediata opportunità di capire cosa è stato registrato a referto, in qualsiasi campo si giochi, a seguito dell'indicazione arbitrale.

Nel dettaglio, le singole lettere stanno ad indicare:

P - (personal foul) fallo personale

T - (technical foul) fallo tecnico

U - (unsportsmanlike foul) fallo antisportivo

D - (disqualifying foul) fallo da espulsione (personale o tecnico)

C - (coach) fallo tecnico individuale all'allenatore

B - (bench) fallo tecnico alle altre persone della panchina

F - (fighting) fallo da espulsione per rissa

Qualsiasi fallo, che comporti tiri liberi, sarà indicato con il numero corrispondente di tiri (1, 2 o 3) a fianco della lettera.

(Q.T.9) [domanda n°1]

**Domanda:** "Un fallo tecnico che punisca un giocatore deve o no essere scritto a referto ? E il secondo fallo antisportivo di un giocatore va segnalato ?"

**Risposta:** Il fallo tecnico, sia assegnato ad un giocatore che ad un allenatore, dopo la sua registrazione a referto affinché ne sia giustificata la sanzione, non comporta la conseguenziale necessità di essere riportato nel Rapporto arbitrale. Ciò non toglie, che per fatti ritenuti gravi, il comportamento che ha determinato la sanzione del tecnico possa essere riportata nel Rapporto per portarla a conoscenza del Giudice Sportivo, (che poi deciderà).

Il secondo fallo antisportivo, commesso da uno stesso giocatore, ne comporta l'automatica espulsione dal campo, senza alcuna ulteriore sanzione da amministrare. La sua regolamentare registrazione a referto è una U seguita dal numero di tiri liberi da effettuare e da una D negli spazi rimanenti (art. B.3.8.5).

Questo giustifica quanto detto nei Raduni precampionato:

- il fatto va riportato nel Rapporto arbitrale, specificando che il giocatore n. .. al minuto .. del --° periodo di gara veniva espulso per aver commesso il suo secondo fallo antisportivo (poi il Giudice Sportivo deciderà).

(Q.T.20) [domanda n°3]

**Domanda:** "Tra Ufficiali di campo si ragionava su quale tipo di colore usare nel riempire il referto di gara in tutte le sue parti: blu, nero, rosso. E' poi regolare finire col chiudere e far firmare il referto dopo la chiusura con la penna rossa. ?"

**Risposta:** Il referto, rappresentando un documento ufficiale, deve essere compilato cronologicamente in ogni sua parte dal segnapunti, al quale è demandato il compito specifico di registrare la gara nel modo più regolare e presentabile possibile. Regolare, altrimenti l'esito della partita potrebbe risentirne nella sua validità; presentabile, perché deve essere chiaro in ogni sua parte.

Nella compilazione di tutto quanto previsto prima dell'inizio della gara: "zoccolo" superiore, squadre, tesserati partecipanti, numeri di maglia, quintetti iniziali, firme degli allenatori, etc. si userà una penna di colore scuro.

Dall'inizio della gara, dopo aver verificato il regolare ingresso in campo dei quintetti dichiarati, il segnapunti prenderà in uso, per il 1° periodo, il colore di penna rosso (cerchietto intorno le "x"), alternandolo per i successivi periodi con l'altro colore.

Infatti, il Regolamento Tecnico raccomanda che il segnapunti usi due penne di colore diverso, una per il primo e terzo periodo e un'altra per il secondo e quarto.

In tal modo, al termine della gara sarà automatico che per la chiusura del referto, secondo le modalità da tutti conosciute, sarà utilizzato un colore di penna scuro; d'altra parte, essendo il referto di gara un documento è necessario che tutti i dati ufficiali (firme, punteggi parziali e finale, squadra vincente, etc.) vengano registrati con colore scuro.

COMPILAZIONE DEL REFERTO DI GARA

PENNA DI COLORE SCURO (NERO O BLU )

Prima della gara: zoccolo superiore, squadre, panchine, numeri di maglia, quintetto iniziale e firme allenatori

PENNA DI COLORE ROSSO

Inizio gara e 1° periodo: cerchio entrate quintetto iniziale, registrazioni periodo, chiusura periodo

PENNA DI COLORE SCURO (NERO O BLU )

2° periodo: registrazioni periodo, chiusura periodo

PENNA DI COLORE ROSSO

3° periodo: registrazioni periodo, chiusura periodo

PENNA DI COLORE SCURO (NERO O BLU )

4° periodo: registrazioni periodo, chiusura periodo

- Le ENTRATE verranno cerchiare con la penna di COLORE ROSSO
- Le RIGHE POSTE A CHIUSURA DEGLI SPAZI vuoti in corrispondenza dei nomi di giocatori e componenti della panchina saranno eseguita con penna di COLORE ROSSO
- I FALLI NELL'INTERVALLO PRE-GARA saranno registrati con penna di COLORE SCURO
- I FALLI NEGLI ALTRI INTERVALLI saranno registrati con la penna relativa al periodo successivo
- Per i TEMPI SUPPLEMENTARI si continuerà ad usare la penna di colore scuro utilizzato nel quarto periodo

(Q.T.24) [domanda n°2]

**Domanda:** "Visto che sono state illustrate, nei vari dettagli, le modalità d'uso delle penne nella compilazione del referto, potrebbe essere interessante uniformare una volta per tutte la chiusura dei falli di squadra e delle sospensioni non utilizzate durante una gara."

**Risposta:** Invero, oltre alla chiusura con due linee orizzontali delle caselle per sospensioni non utilizzate, il R.T. richiede l'annullamento degli spazi rimanenti dei falli dei giocatori ed allenatori con una marcata linea orizzontale (fig.10), da effettuarsi al termine della gara.

Così come per gli spazi, eventualmente rimasti inutilizzati, per i giocatori non iscritti a referto, da effettuarsi invece non appena la gara abbia avuto inizio.

Ne consegue che le caselle dei falli di squadra non utilizzate debbano anche loro essere necessariamente annullate, alla fine di ciascun periodo, con una marcata linea orizzontale.

**VARIAZIONE 2006 Art. B.7.1, Diagramma 10**

Le sospensioni richieste durante la gara devono essere registrate a referto dal segnapunti riportando il **minuto** in cui sono state effettuate, utilizzando la penna del colore appropriato al periodo.

#### ALTRO - Quesiti Vari

(Q.T.9) [domanda n°2]

**Domanda:** “Parlando di giocatori nel basket, i numeri dall’1 al 5 a quali ruoli corrispondono?”

**Risposta:** Tale semplificazione venne usata nelle lezioni dei camp americani, prendendo poi piede anche in Europa, per comodità e facilità, allo scopo di identificare la posizione tattica dei giocatori a prescindere dalle loro differenti caratteristiche fisiche o tecniche.

Dalla posizione più lontana a quella più vicina al canestro, il numero 1 identifica il playmaker, cioè il giocatore deputato ad impostare l’azione; il numero 2 la guardia tiratrice, schierato in partenza accanto al play, ma con una maggiore libertà di tiro; il numero 3 l’ala piccola, che gioca più lontano dal canestro; il numero 4 l’ala grande, più vicina all’anello; il numero 5 il centro, il cui raggio d’azione è quasi del tutto limitato all’area sotto canestro.

(Q.T.9) [domanda n°3]

**Domanda:** “Si vedono sempre più usati braccialetti di plastica di ogni colore al polso dei giocatori. Sono consentiti?”

**Risposta:** A tale proposito, proprio dal Comitato Allenatori ci viene la segnalazione che conforta la nostra indicazione di inizio anno sportivo: i braccialetti di plastica colorata, del tipo Lance Armstrong o similari, non possono essere indossati in gara, al pari degli altri oggetti che sono in grado di risultare pericolosi per gli altri giocatori. In effetti, nonostante la leggerezza degli stessi, si sono verificati episodi di distorsioni alle dita, rimaste incastrate in tali braccialetti, durante azioni di gioco.

(Q.T.9) [domanda n°5]

**Domanda:** “Quale è la corretta posizione che deve prendere l’arbitro che amministra i tiri liberi senza rimbalzo?”

**Risposta:** In tutte le situazioni di U, T, D o comunque di tiri liberi che non prevedono giocatori delle due squadre a rimbalzo, l’arbitro responsabile (colui che non ha fischiato il fallo) amministrerà dalla posizione di Coda; questo allo scopo di avere la migliore opportunità nel valutare violazioni del tiratore (invasioni, 5”, palla che non tocca l’anello, etc.).

L’altro arbitro (colui che ha fischiato il fallo) si posizionerà all’altezza della linea centrale, lato opposto al tavolo, per amministrare l’eventuale rimessa in gioco dalla linea laterale, avendo la responsabilità di controllare tutti i giocatori.

(Q.T.10) [domanda n°1]

**Domanda:** “Cos’è un pick and roll?”

**Risposta:** Il pick and roll è una forma di collaborazione in attacco in cui un giocatore senza palla, solitamente un lungo, porta un blocco a favore di una guardia in possesso di palla.

Gli americani, da cui arrivano molti dei termini utilizzati nel basket, definiscono Pick un blocco portato a favore del giocatore in possesso di palla e Screen un blocco lontano dalla palla. Il termine Roll definisce il “giro” che il bloccante esegue successivamente all’azione di blocco, al fine di creare una linea di passaggio sulla penetrazione della palla verso canestro. Nella sua evoluzione recente, la guardia si porta all’altezza del prolungamento della linea di tiro libero, dove il lungo velocemente sale ad effettuarci un blocco; una concezione del pick and roll più dinamica rispetto al passato, quando era viceversa la guardia a portarsi in palleggio nel punto dove era già posizionato il big man, e che necessita, quindi, di una valutazione più attenta ed accurata da parte dell’arbitro.

Oltre che laterale, il pick and roll può essere portato anche in posizione centrale, all’altezza della linea dei 3 punti.

Altro sviluppo del pick and roll è il giro in allontanamento, oltre la linea dei 3 punti, del lungo bloccante servito dalla guardia per sfruttare la sua eventuale capacità di tiro o per allargare gli aiuti difensivi.



(Q.T.12) [domanda n°3]

**Domanda:** “Si vedono tra le labbra degli arbitri fischietti di vari colori. Esistono indicazioni al riguardo?”

**Risposta:** Nessuno si è mai posto, in modo decisionale, il problema di quale debba essere il colore del fischietto dell’arbitro.

Comunque, l’indicazione che viene data è che l’arbitro di Pallacanestro debba usare un fischietto (possibilmente tipo Fox 40) dei colori classici: nero, blu o grigio.

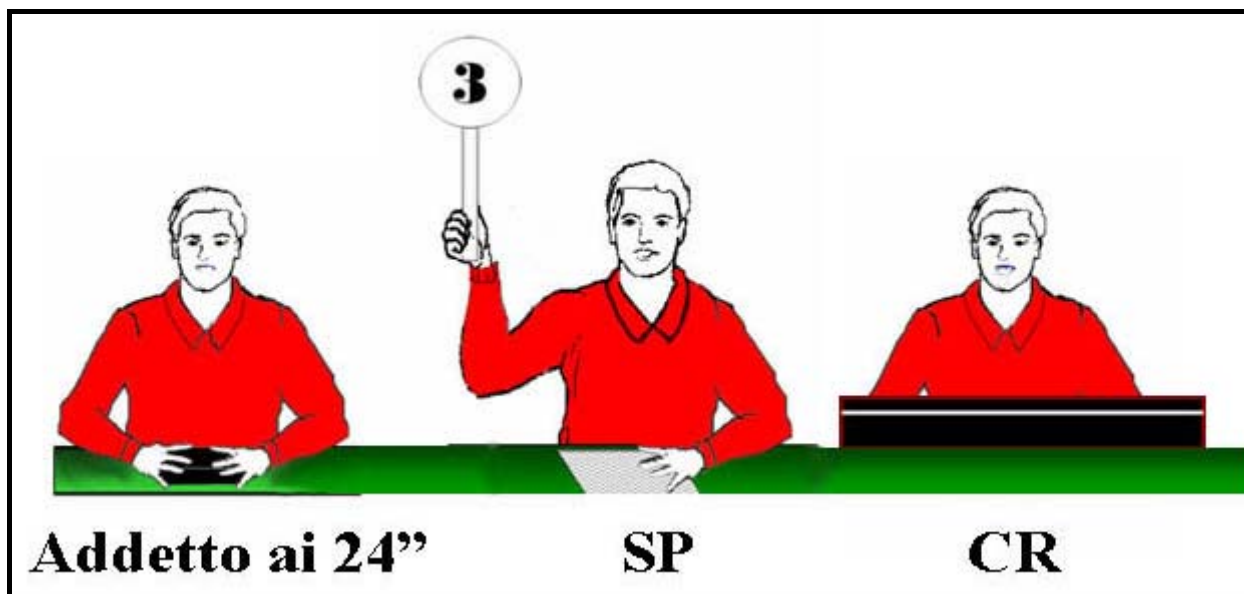
Sono da evitare, nel modo più assoluto per gli arbitri, fischietti di sgargiante colore: rosso, giallo, bianco, violetto, etc.

Identica raccomandazione si consideri rivolta all’utilizzo dei cordoncini porta-fischietto.

(Q.T.13) [domanda n°4]

**Domanda:** “Date le numerose diverse interpretazioni sentite e viste sui campi, chiedevo quale fosse la posizione che gli Ufficiali di Campo devono tenere sedendo al tavolo.”

**Risposta:** Per una funzionalità che possa fornire alla gara la migliore collaborazione da parte degli U.d.C., il Settore Ufficiali di Campo ha stabilito che gli stessi prendano posto al Tavolo come rappresentato nella figura sotto riportata.



Nel caso al tavolo debba prendere posto una quarta persona, con compiti di Commissario di gara, egli si siederà tra il Segnapunti ed il Cronometrista.

(Q.T.14) [domanda n°1]

**Domanda:** “E’ consentito ad un giocatore della squadra locale rivolgersi al proprio pubblico con ampi gesti incitandolo a tifare? E lo stesso può fare un giocatore della squadra ospitata?”

**Risposta:** La domanda offre la possibilità di considerare come, durante la gara, non solo il giocatore, ma tutte le persone coinvolte nell’evento debbano riservare la propria attenzione a ciò che avviene sul campo di gioco, senza interessarsi a quel che avviene al di fuori di esso.

L’attenzione, da parte degli arbitri, al comportamento del pubblico deve prodursi quando ciò è necessario, nel caso vengano posti in essere comportamenti non consentiti, per assumerne debita valutazione e, se del caso, relazionarne puntualmente il Giudice Sportivo.

Comunque, è ormai accettato che un giocatore, nel trasporto della gara e nel tentativo di riceverne incitamento, si rivolga ai propri sostenitori con ampi gesti delle braccia, invitandoli a tifare. Ovviamente analogo atteggiamento deve essere consentito all’avversario, nel rispetto dell’eguaglianza competitiva.

A nessuno, invece, deve essere permesso di rivolgersi al pubblico con atteggiamenti o gesti provocatori, irrispettosi, ingiuriosi o offensivi che possano causare reazioni da parte dello stesso, con conseguenze facilmente intuibili.

Questo, purtroppo, neppure nei deprecabili casi in cui, da parte dei sostenitori, siano posti in essere comportamenti o azioni offensive, ingiuriose o, addirittura, lanci di oggetti, etc. sul terreno di gioco, all’indirizzo delle persone partecipanti alla gara.

Gli arbitri devono porre grossa attenzione a tutto quanto suddetto, allo scopo di prevenire comportamenti, atteggiamenti che possano portare ad incidenti, oppure per punire i responsabili in maniera adeguata e coerente alle regole.

(Q.T.15) [domanda n°4]

**Domanda:** “Gradirei sapere se la procedura descritta per l’osservanza del minuto di silenzio esposta sul Quaderno Tecnico n° 3 - domanda 3 è da considerarsi ancora valida.”

**Risposta:** Con lettera del 18 Settembre u.s. sono state comunicate, con ufficialità specifica, le modalità di svolgimento del minuto di raccoglimento, ricordando che esso deve essere preventivamente autorizzato dall’Organo preposto:

- Al termine degli ultimi tre minuti per il riscaldamento, gli arbitri inviteranno i due quintetti, composti dai soli giocatori la cui entrata è stata registrata a referto, ad entrare in campo;
- Gli stessi si schiereranno sulla propria linea di tiro libero, fronte al centro campo;
- Gli arbitri si porteranno a circa due metri dal cerchio centrale, rivolti verso gli ufficiali al tavolo, ed il primo arbitro darà il segnale d’inizio del minuto di raccoglimento;
- I restanti giocatori, gli allenatori e i dirigenti iscritti a referto osserveranno, in piedi, il minuto di raccoglimento presso le rispettive panchine oppure ai posti assegnati;
- Il cronometrista decreterà opportunamente il termine del minuto, dopo aver avuto cura, al fischio dell’arbitro, di azionare il cronometro manuale.

(Q.T.16) [domanda n°2]

**Domanda:** “Non avendone trovato traccia nell’inglese, mi chiedevo da dove prende nome lo spettacolare gesto tecnico detto alley-oop che sempre più spesso si vede sui nostri campi.”

**Risposta:** L’alley-oop nella pallacanestro è un gioco d’attacco nel quale un giocatore lancia la palla alta verso il canestro avversario per un compagno (più raramente per sé stesso) che saltando cattura la palla al volo e realizza, usualmente con una schiacciata.

E’ un gesto tecnico appassionante che elettrizza il pubblico e carica la squadra.

Stranamente, e diversamente da quanto avviene di solito, il termine alley-oop non ha radice etimologica anglo-americana.

Infatti, introdotto negli Usa da un telecronista prima nel football americano e poi nel basket, deriva dal francese “allez oop” il grido che l’acrobata di circo lancia al completamento di un salto; pressappoco il nostro “oplà” dei bambini.

Curiosità è anche che Alley Oop sia il nome di un famoso strip cartoon americano, un uomo delle caverne molto fisico.

#### Quesiti con riferimento al Regolamento Esecutivo

(Q.T.27) [domanda n°4]

**Domanda:** “Mancano alcuni minuti all'inizio della partita e gli Ufficiali di campo designati non sono ancora arrivati. Cosa si fa ? E se poi arrivano in ritardo, come ci si comporta ?”

**Risposta:** Come tesserati C.I.A. designati per una gara, gli Ufficiali di campo devono arrivare sul campo di gioco almeno un'ora prima dell'orario di inizio della stessa.

In caso di assenza di uno o più U.d.C., che siano stati o meno designati, la gara dovrà iniziare rispettando l'orario fissato, non essendo previsto alcun tempo di attesa per tali circostanze.

Sarà il primo arbitro a scegliere i sostituti necessari sulla base delle sue conoscenze, preferendo nell'ordine tra tesserati o ex tesserati CIA o FIP, prima di ricorrere ad altre persone presenti e, comunque, dopo essersi accertato delle competenze degli stessi in merito alle funzioni che andranno a ricoprire.

Tali designazioni, senza bisogno di consenso da parte delle squadre, saranno da intendersi ufficialmente riconosciute dalla F.I.P. (art.97, Reg.Esec.).

Qualora gli Ufficiali designati dovessero arrivare successivamente, non potranno più svolgere il compito per il quale erano stati chiamati, come d'altra parte deve avvenire per qualsiasi tesserato C.I.A. che giunga a gara ormai iniziata.

## INDICE ANALITICO

### Quaderno Tecnico n°1

[Domanda 1](#)

Art. 36 Fallo antisportivo

~~Domanda 2~~

modificato dalle interpretazioni FIBA 2006

[Domanda 3](#)

Art. 36 Fallo antisportivo

~~Domanda 4~~

sostituito da Q.T. n°11 Domanda 1

~~Domanda 5~~

sostituito da Q.T. n°19 Domanda 1

### Quaderno Tecnico n°2

[Domanda 1](#)

Art. 19 Sostituzione

~~Domanda 2~~

modificato dalle interpretazioni FIBA 2006

[Domanda 3](#)

Art. 16 Canestro: Realizzazione e valore

[Domanda 4](#)

Art. 12 Salto a due e possesso alternato

[Domanda 5](#)

Art. 5 Giocatori: infortunio

[Domanda 6](#)

Art. 44 Errori correggibili

[Domanda 7](#)

Art. 44 Errori correggibili

### Quaderno Tecnico n°3

[Domanda 1](#)

Art. 22 Violazioni

[Domanda 2](#)

Art. 35 Doppio fallo

~~Domanda 3~~

sostituito da Q.T. n°15 Domanda 4

[Domanda 4](#)

Art. 47 Arbitri: Doveri e poteri

[Domanda 5](#)

Art. 36 Fallo antisportivo

### Quaderno Tecnico n°4

[Domanda 1](#)

Art.3 Attrezzature

[Domanda 2](#)

Art. 14 Controllo della palla

[Domanda 3](#)

Art. 32 Falli

[Domanda 4](#)

Art. 50 Addetto all'apparecchio dei 24 secondi: Doveri

### Quaderno Tecnico n°5

[Domanda 1](#)

Art. 42 Situazioni speciali

[Domanda 2](#)

Art. 4 Squadre (modificato in parte dalla Domanda 4 del Q.T.21)

[Domanda 3](#)

Art. 12 Salto a due e possesso alternato

### Quaderno Tecnico n°6

[Domanda 1](#)

Art. 3 Attrezzature

~~Domanda 2~~

sostituito da Q.T. n° 11 Domanda 2

[Domanda 3](#)

Art.2 Campo di Gioco

[Domanda 4](#)

Appendice B - Il referto ufficiale

[Domanda 5](#)

Art. 4 Squadre

[Domanda 6](#)

Art. 11 Posizione di un giocatore e di un arbitro

### Quaderno Tecnico n°7

~~Domanda 1~~

sostituito da Q.T. n° 18 Domanda 3

[Domanda 2](#)

Art. 4 Squadre

[Domanda 3](#)

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

[Domanda 4](#)

Sospensioni e sostituzioni

Quaderno Tecnico n°8

<a href="#">Domanda 1</a>	Art. 47 Arbitri: Doveri e poteri
<a href="#">Domanda 2</a>	Art. 47 Arbitri: Doveri e poteri
<a href="#">Domanda 3</a>	Art. 16 Canestro: Realizzazione e valore
<a href="#">Domanda 4</a>	Sospensioni e sostituzioni
<a href="#">Domanda 5</a>	Art. 39 Rissa
<a href="#">Domanda 6</a>	Art. 14 Controllo della palla

Quaderno Tecnico n°9

<a href="#">Domanda 1</a>	Appendice B - Il referto ufficiale
<a href="#">Domanda 2</a>	ALTRO - Quesiti Vari
<a href="#">Domanda 3</a>	ALTRO - Quesiti Vari
<a href="#">Domanda 4</a>	Art. 5 Giocatori: infortunio
<a href="#">Domanda 5</a>	ALTRO - Quesiti Vari
<a href="#">Domanda 6</a>	Art. 5 Giocatori: infortunio

Quaderno Tecnico n°10

<a href="#">Domanda 1</a>	ALTRO - Quesiti Vari
<a href="#">Domanda 2</a>	Art. 28 Otto secondi
<a href="#">Domanda 3</a>	Art. 12 Salto a due e possesso alternato
<a href="#">Domanda 4</a>	Art.3 Attrezzature
<a href="#">Domanda 5</a>	Art. 29 Ventiquattro secondi

Quaderno Tecnico n°11

<a href="#">Domanda 1</a>	Art. 42 Situazioni speciali
<a href="#">Domanda 2</a>	Art. 28 Otto secondi
<a href="#">Domanda 3</a>	Art. 14 Controllo della palla
<a href="#">Domanda 4</a>	Art. 14 Controllo della palla
<a href="#">Domanda 5</a>	Art. 14 Controllo della palla
<a href="#">Domanda 6</a>	Art. 14 Controllo della palla
<a href="#">Domanda 7</a>	Art. 28 Otto secondi
<a href="#">Domanda 8</a>	Art. 29 Ventiquattro secondi

Quaderno Tecnico n°12

<a href="#">Domanda 1</a>	Art. 5 Giocatori: infortunio
<a href="#">Domanda 2</a>	Art. 42 Situazioni speciali
<a href="#">Domanda 3</a>	ALTRO - Quesiti Vari
<a href="#">Domanda 4</a>	Art. 36 Fallo antisportivo
<a href="#">Domanda 5</a>	Art. 12 Salto a due e possesso alternato

Quaderno Tecnico n°13

<a href="#">Domanda 1</a>	Art. 38 Fallo Tecnico
<a href="#">Domanda 2</a>	Art. 14 Controllo della palla
<a href="#">Domanda 3</a>	Art. 37 Fallo da espulsione
<a href="#">Domanda 4</a>	ALTRO - Quesiti Vari
<a href="#">Domanda 5</a>	Art.2 Campo di Gioco

Quaderno Tecnico n°14

[Domanda 1](#)

ALTRO - Quesiti Vari

[Domanda 2](#)

Art. 23 Giocatore fuori campo e palla fuori campo

[Domanda 3](#)

Art. 17 Rimessa in gioco da fuori campo

[Domanda 4](#)

Art. 49 Cronometrista: Doveri

[Domanda 5](#)

Art. 19 Sostituzione

Quaderno Tecnico n°15

[Domanda 1](#)

Art. 7 Allenatori: Doveri e diritti

[Domanda 2](#)

Art. 4 Squadre

[Domanda 3](#)

Art. 19 Sostituzione

[Domanda 4](#)

ALTRO - Quesiti Vari

Quaderno Tecnico n°16

[Domanda 1](#)

Appendice A - Segnalazioni Arbitrali

[Domanda 2](#)

ALTRO - Quesiti Vari

[Domanda 3](#)

Art. 4 Squadre

[Domanda 4](#)

Art. 47 Arbitri: Doveri e poteri

Quaderno Tecnico n°17

[Domanda 1](#)

Art. 42 Situazioni speciali

[Domanda 2](#)

Art. 15 Giocatore in atto di tiro

[Domanda 3](#)

Art. 15 Giocatore in atto di tiro

[Domanda 4](#)

Art. 42 Situazioni speciali

[Domanda 5](#)

Art. 47 Arbitri: Doveri e poteri

Quaderno Tecnico n°18

[Domanda 1](#)

Art. 12 Salto a due e possesso alternato

[Domanda 2](#)

Art. 29 Ventiquattro secondi

[Domanda 3](#)

Art. 31 Interferenza sul canestro e sulla palla

[Domanda 4](#)

Art. 44 Errori correggibili

[Domanda 5](#)

Art. 47 Arbitri: Doveri e poteri

Quaderno Tecnico n°19

[Domanda 1](#)

Appendice A - Segnalazioni Arbitrali

Quaderno Tecnico n°20

[Domanda 1](#)

Appendice A - Segnalazioni Arbitrali

[Domanda 2](#)

Appendice A - Segnalazioni Arbitrali

[Domanda 3](#)

Appendice B - Il referto ufficiale

Quaderno Tecnico n°21

[Domanda 1](#)

Art. 46 Il primo arbitro: doveri e poteri

[Domanda 2](#)

Art. 3 Attrezzature

[Domanda 3](#)

Appendice A - Segnalazioni Arbitrali

[Domanda 4](#)

Art. 4 Squadre

Quaderno Tecnico n°22

<a href="#">Domanda 1</a>	Art. 17 Rimessa in gioco da fuori campo
<a href="#">Domanda 2</a>	Art. 5 Giocatori: infortunio
<a href="#">Domanda 3</a>	Art. 44 Errori correggibili
<a href="#">Domanda 4</a>	Art. 31 Interferenza sul tiro e sulla palla
<a href="#">Domanda 5</a>	Art. 12 Salto a due e possesso alternato
<a href="#">Domanda 6</a>	Art. 42 Situazioni speciali
<a href="#">Domanda 7</a>	Art. 42 Situazioni speciali
<a href="#">Domanda 8</a>	Art. 19 Sostituzione
<a href="#">Domanda 9</a>	Art. 43 Tiri liberi
<a href="#">Domanda 10</a>	Art. 42 Situazioni speciali

Quaderno Tecnico n°23

<a href="#">Domanda 1</a>	Art. 12 Salto a due e possesso alternato
<a href="#">Domanda 2</a>	Art. 32 Falli
<a href="#">Domanda 3</a>	Art. 44 Errori correggibili
<a href="#">Domanda 4</a>	Art. 12 Salto a due e possesso alternato
<a href="#">Domanda 5</a>	Art. 43 Tiri liberi

Quaderno Tecnico n°24

<a href="#">Domanda 1</a>	Art. 50 Addetto all'apparecchio dei 24": Doveri
<a href="#">Domanda 2</a>	Appendice B - Il referto ufficiale
<a href="#">Domanda 3</a>	Art. 44 Errori correggibili

Quaderno Tecnico n°25

<a href="#">Domanda 1</a>	Art. 29 Ventiquattro secondi
<a href="#">Domanda 2</a>	Art. 11 Posizione di un giocatore e di un arbitro
<a href="#">Domanda 3</a>	Art. 19 Sostituzioni
<a href="#">Domanda 4</a>	Art. 4 Squadre

Quaderno Tecnico n°27

<a href="#">Domanda 1</a>	Art. 38 Fallo Tecnico
<a href="#">Domanda 2</a>	Art. 23 Giocatore fuori campo e palla fuori campo
<a href="#">Domanda 3</a>	Art. 4 Squadre
<a href="#">Domanda 4</a>	Quesiti con riferimento al Regolamento Esecutivo

Variazioni al R.T.2008

<a href="#"><u>1</u></a>	Art. 4 Squadre
<a href="#"><u>2</u></a>	Art. 25 Passi
<a href="#"><u>3</u></a>	Art. 28 Otto secondi
<a href="#"><u>4</u></a>	Art. 30 Ritorno della palla nella zona di difesa
<a href="#"><u>5</u></a>	Art. 31 Interferenza sul canestro e sulla palla
<a href="#"><u>6</u></a>	Art. 36 Fallo Antisportivo
<a href="#"><u>7</u></a>	Art. 38 Fallo Tecnico
<a href="#"><u>8</u></a>	Art. 50 Addetto all'apparecchio dei 24": Doveri

Interpretazioni FIBA 2008

[Art.5 Giocatore - Infortunio](#) (variazione rispetto FIBA2006: Interpretazione della Precisazione 3)

[Art.7 Allenatori: Doveri e diritti](#)

[Art.9 Inizio e Fine di un periodo](#)

[Art.12 Salto a due e possesso alternato](#)

[Art.17 Rimessa da fuori campo](#) (variazione rispetto a FIBA2006: Precisazione 4)

[Art.18/19 Sospensioni/Sostituzioni](#) (variazione rispetto a FIBA2006: Esempio2 della Precisazione7)

[Art.24 Palleggio](#)

[Art.25 Passi](#) (nuova)

[Art.28 Otto secondi](#) (variazione rispetto a FIBA2006: Precisazione 3)

[Art.29 Ventiquattro secondi](#)

[Art.30 Ritorno della palla nella zona di difesa](#) (nuova)

[Art.31 Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro](#) (variazione rispetto a FIBA 2006: Interpretazione Precisazione2 e Interpretazione Precisazione4)

[Art.35 Doppio fallo](#) (nuova)

[Art.36 Fallo Antisportivo](#) (nuova)

[Art.38 Fallo Tecnico](#) (variazione rispetto a FIBA2006: Precisazione 7 e Precisazione 8)

[Art.39 Rissa](#)

[Art.42 Situazioni speciali](#)

[Art.44 Errori correggibili](#)

[Art.46 Primo arbitro: Doveri e poteri](#)