



# 3<sup>a</sup> RIUNIONE TECNICA UdC

Pisa, 19 febbraio 2019

Istruttore UDC Iulia Nigro

Slide: Marzia Scotti, Silvia Cattani, Filippo Dei



# OBIETTIVI



- **FALLI PARTICOLARI:**
  - **Registrazioni a referto**
- **REGOLA del possesso alternato:**
  - **Regola**
  - **Procedura**



# **FALLI PARTICOLARI**

## **(R.T. da Art 32 in poi)**



# FALLI PERSONALI (R.T. Art 34)



**Un fallo personale  
è un contatto  
illegale di un  
giocatore con un  
avversario**

Il fallo avviene su un  
giocatore in atto di tiro?



Rimessa laterale

**(se hanno raggiunto il  
bonus allora P2)**

Realizza da 2 o 3

UN  
TIRO LIBERO



Alzare un dito

P<sub>1</sub>

Non realizza da 2

DUE  
TIRI LIBERI



Alzare due dita

P<sub>2</sub>

Non realizza da 3

TRE  
TIRI LIBERI



Alzare tre dita

P<sub>3</sub>



# Durante gli intervalli

Durante gli intervalli sono tutti giocatori (tranne i giocatori esclusi)

Fallo commesso nel pre-gara



va nei falli personali e nei falli di squadra del primo quarto  
la partita inizia sempre con un salto a due

Fallo commesso negli altri intervalli



va nei falli personali e nei falli di squadra del quarto successivo

Fallo commesso prima di un supplementare



va nei falli personali e nei falli di squadra del quarto quarto se ancora non è stato raggiunto il bonus





# Durante gli intervalli

Fallo sulla sirena di fine quarto



va nei falli personali e nei falli di squadra del quarto appena concluso

Fallo commesso all'inizio di un quarto quando la palla è già nelle mani del giocatore per la rimessa



va nei falli personali e nei falli di squadra del quarto che sta per iniziare





# Fallo antisportivo (R.T. Art 37)

Devono essere assegnati **uno o più tiri liberi** al giocatore che ha subito il fallo, seguiti dal **possesso** per la sua squadra. (RIMESSA DALLA LINEA ESTESA DEL TIRO LIBERO CON 14 SECONDI A DISPOSIZIONE!)



Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara quando gli vengono addebitati 2 falli antisportivi o 2 falli tecnici o un fallo tecnico e 1 fallo antisportivo.

|                      |                      |           |                      |                      |           |
|----------------------|----------------------|-----------|----------------------|----------------------|-----------|
| <b>U<sub>2</sub></b> | <b>U<sub>2</sub></b> | <b>GD</b> | _____                | _____                |           |
| <b>T<sub>1</sub></b> | <b>U<sub>2</sub></b> | <b>GD</b> | _____                | _____                |           |
| <b>U<sub>2</sub></b> | <b>P</b>             | <b>P</b>  | <b>P<sub>2</sub></b> | <b>U<sub>2</sub></b> | <b>GD</b> |

Dopo il GD va fatta linea orizzontale negli spazi rimasti vuoti con penna nera (scura)

# Fallo da espulsione (R.T. Art 38)



Devono essere assegnati **uno o più tiri liberi** al giocatore che ha subito il fallo, o alla sua squadra se non c'è stato contatto tra i giocatori, seguiti dal **possesso** per la sua squadra.  
(RIMESSA DALLA LINEA ESTESA DEL TIRO LIBERO CON 14 SECONDI A DISPOSIZIONE!)

Un fallo da espulsione a carico di un **giocatore** si dovrà registrare come segue:

| 1° P.         | X         | X | X | 4 | 2° P. | 1 | 2 | 3 | 4 | 1  | 2     | 3 | 4              | 4              | S | S |
|---------------|-----------|---|---|---|-------|---|---|---|---|----|-------|---|----------------|----------------|---|---|
| 3° P.         | 1         | 2 | 3 | 4 | 4° P. | 1 | 2 | 3 | 4 |    |       |   |                |                |   |   |
| ANNO<br>NASC. | GIOCATORE |   |   |   |       |   |   |   |   | E  | FALLI |   |                |                |   |   |
|               | Cognome   |   |   |   | Nome  |   |   |   |   | N. | N.    | 1 | 2              | 3              | 4 | 5 |
|               | DI MATTEO |   |   |   | F.    |   |   |   |   | 5  | X     | P | U <sub>2</sub> | D <sub>2</sub> | — |   |

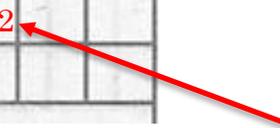


# Fallo da espulsione (R.T. Art 38)

Un fallo da espulsione a carico di un **sostituto** si dovrà registrare come segue:

|       |           |   |   |   |       |   |   |   |    |    |       |                |   |   |   |   |  |
|-------|-----------|---|---|---|-------|---|---|---|----|----|-------|----------------|---|---|---|---|--|
| 1° P. | X         | X | 3 | 4 | 2° P. | 1 | 2 | 3 | 4  | 1  | 2     | 3              | 4 | 4 | S | S |  |
| 3° P. | 1         | 2 | 3 | 4 | 4° P. | 1 | 2 | 3 | 4  |    |       |                |   |   |   |   |  |
| ANNO  | GIOCATORE |   |   |   |       |   |   |   |    | E  | FALLI |                |   |   |   |   |  |
| NASC. | Cognome   |   |   |   | Nome  |   |   |   | N. | N. | 1     | 2              | 3 | 4 | 5 |   |  |
|       | DI MATTEO |   |   |   | F.    |   |   |   | 5  | X  | P     | U <sub>2</sub> | D |   |   |   |  |

|              |       |  |  |  |    |       |       |                |  |  |  |  |
|--------------|-------|--|--|--|----|-------|-------|----------------|--|--|--|--|
| All.re       | NIERO |  |  |  | G. | Tess. | 12345 | B <sub>2</sub> |  |  |  |  |
| Aiuto All.re |       |  |  |  |    | Tess. |       |                |  |  |  |  |



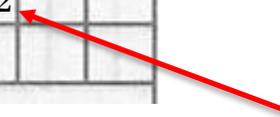


# Fallo da espulsione (R.T. Art 38)

Un fallo da espulsione a carico di un **giocatore escluso** si dovrà registrare come segue:

|       |           |   |              |              |       |   |   |   |    |    |       |                |   |                |                |   |  |
|-------|-----------|---|--------------|--------------|-------|---|---|---|----|----|-------|----------------|---|----------------|----------------|---|--|
| 1° P. | X         | X | <del>3</del> | <del>4</del> | 2° P. | X | X | X | 4  | 1  | 2     | 3              | 4 | 4              | S              | S |  |
| 3° P. | 1         | 2 | 3            | 4            | 4° P. | 1 | 2 | 3 | 4  |    |       |                |   |                |                |   |  |
| ANNO  | GIOCATORE |   |              |              |       |   |   |   | N. | E  | FALLI |                |   |                |                |   |  |
| NASC. | Cognome   |   |              |              | Nome  |   |   |   | N. | N. | 1     | 2              | 3 | 4              | 5              |   |  |
|       | DI MATTEO |   |              |              | F.    |   |   |   | 5  | X  | P     | U <sub>2</sub> | P | P <sub>2</sub> | P <sub>1</sub> | D |  |

|              |       |  |  |    |            |                |  |  |
|--------------|-------|--|--|----|------------|----------------|--|--|
| All.re       | NIERO |  |  | G. | Tess.12345 | B <sub>2</sub> |  |  |
| Aiuto All.re |       |  |  |    | Tess.      |                |  |  |





# Fallo da espulsione (R.T. Art 38)

Un fallo da espulsione a carico di un **allenatore** si dovrà registrare come segue:

|              |       |    |             |                |   |
|--------------|-------|----|-------------|----------------|---|
| All.re       | NIERO | G. | Tess. 12345 | D <sub>2</sub> | — |
| Aiuto All.re |       |    | Tess.       |                |   |

Un fallo da espulsione a carico di un **1° Assistente (Vice-Allenatore)** si dovrà registrare come segue:

|              |           |    |             |                |   |
|--------------|-----------|----|-------------|----------------|---|
| All.re       | NIERO     | G. | Tess. 12345 | B <sub>2</sub> |   |
| Aiuto All.re | COSTANTIN | M. | Tess. 54321 | D              | — |

Un fallo da espulsione a carico di un **componente della panchina** si dovrà registrare come segue:

|              |          |    |             |                |  |
|--------------|----------|----|-------------|----------------|--|
| All.re       | NIERO    | G. | Tess. 12345 | B <sub>2</sub> |  |
| Aiuto All.re | COSTANTI | M. | Tess. 54321 |                |  |



# Espulsioni per somma di falli dei giocatori

Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara quando gli vengono addebitati 2 falli tecnici o 2 falli antisportivi o 1 fallo antisportivo e 1 fallo tecnico

|                |                |    |                |                |    |
|----------------|----------------|----|----------------|----------------|----|
| T <sub>1</sub> | T <sub>1</sub> | GD | —              | —              |    |
| T <sub>1</sub> | U <sub>2</sub> | GD | —              | —              |    |
| T <sub>1</sub> | P              | P  | P <sub>2</sub> | T <sub>1</sub> | GD |

|                |                |    |                |                |    |
|----------------|----------------|----|----------------|----------------|----|
| U <sub>2</sub> | U <sub>2</sub> | GD | —              | —              |    |
| T <sub>1</sub> | U <sub>2</sub> | GD | —              | —              |    |
| U <sub>2</sub> | P              | P  | P <sub>2</sub> | U <sub>2</sub> | GD |

Dopo il GD va fatta linea orizzontale negli spazi rimasti vuoti con penna nera (scura)



# Espulsioni per somma di falli dell'Allenatore

Un allenatore deve essere espulso per il resto della gara quando:

- Gli vengono addebitati 2 falli tecnici ('C') a seguito di suo personale comportamento antisportivo.
- Gli vengono addebitati 3 falli tecnici, siano essi tutti ('B') oppure uno di essi ('C'), a seguito di comportamenti antisportivi da parte di qualsiasi persona autorizzata a sedere in panchina.

|                      |                      |           |
|----------------------|----------------------|-----------|
| <b>C<sub>1</sub></b> | <b>C<sub>1</sub></b> | <b>GD</b> |
|----------------------|----------------------|-----------|

|                      |                      |                      |           |
|----------------------|----------------------|----------------------|-----------|
| <b>C<sub>1</sub></b> | <b>B<sub>1</sub></b> | <b>B<sub>1</sub></b> | <b>GD</b> |
| <b>B<sub>1</sub></b> | <b>B<sub>1</sub></b> | <b>B<sub>1</sub></b> | <b>GD</b> |

# Casi particolari



## Giocatore/Allenatore

- Fallo tecnico in campo → **T<sub>1</sub>** tra i falli personali più fallo di squadra
- Fallo tecnico in panchina → **C<sub>1</sub>** tra i falli all'allenatore
- Fallo tecnico durante gli intervalli → **T<sub>1</sub>** nei falli personali e nei falli di squadra del quarto successivo a meno che non sia giocatore escluso, in questo caso **B<sub>1</sub>**



# Giocatore - allenatore

Il giocatore - allenatore A15

- ha commesso un fallo tecnico nel 1Q per simulazione.
- Nel 4Q è stato sanzionato con un fallo tecnico mentre svolgeva il compito di allenatore (C)

|                |                      |           |          |                      |                      |                      |           |   |
|----------------|----------------------|-----------|----------|----------------------|----------------------|----------------------|-----------|---|
| <b>Coach</b>   | <i>KING, H (CAP)</i> |           |          |                      |                      | <b>C<sub>1</sub></b> | <b>GD</b> | — |
| <i>KING, H</i> |                      | <b>15</b> | <b>X</b> | <b>T<sub>1</sub></b> | <b>P<sub>3</sub></b> | <b>P</b>             | —         | — |



# Giocatore - allenatore

## Il giocatore - allenatore A15

- ha commesso un fallo Antisportivo nel 2Q
- nel 3Q è stato sanzionato con un fallo tecnico per il comportamento del fisioterapista (B)
- nel 4Q è stato sanzionato con un fallo tecnico per il comportamento di un sostituto (B)

**Coach** KING, H (CAP)

B<sub>1</sub>

B<sub>1</sub>

GD

KING, H

15

X

P<sub>1</sub>

U<sub>3</sub>

P

—



# Giocatore - allenatore

## Il giocatore - allenatore A15

- Nel 2Q è stato sanzionato con un fallo tecnico mentre svolgeva il compito di allenatore (C)
- Nel 4Q, da giocatore, è stato sanzionato con un fallo antisportivo

|                |                      |    |   |       |   |       |       |    |
|----------------|----------------------|----|---|-------|---|-------|-------|----|
| <b>Coach</b>   | <i>KING, H (CAP)</i> |    |   |       |   | $C_1$ | —     | —  |
| <i>KING, H</i> |                      | 15 | X | $P_1$ | P | P     | $U_3$ | GD |



In caso di espulsione per somma di falli  
l'udc deve immediatamente informare  
l'arbitro.



# Casi particolari

Giocatore che rientra in campo dopo il 5° fallo personale

Se il giocatore **non fosse** stato avvisato del suo quinto fallo →

Sono validi:

- eventuali canestri da lui realizzati
- falli subiti (TL a favore del sostituto)
- falli da lui commessi

|               |           |   |          |   |  |       |   |   |   |   |    |       |   |                |   |                |   |   |
|---------------|-----------|---|----------|---|--|-------|---|---|---|---|----|-------|---|----------------|---|----------------|---|---|
| 1° P.         | X         | X | <u>3</u> | 4 |  | 2° P. | X | X | X | X |    | 1     | 2 | 3              | 4 | 4              | S | S |
| 3° P.         | X         | X | 3        | 4 |  | 4° P. | 1 | 2 | 3 | 4 |    |       |   |                |   |                |   |   |
| ANNO<br>NASC. | GIOCATORE |   |          |   |  |       |   |   |   |   | E  | FALLI |   |                |   |                |   |   |
|               | Cognome   |   |          |   |  | Nome  |   |   |   |   | N. | N.    | 1 | 2              | 3 | 4              | 5 |   |
|               | DI MATTEO |   |          |   |  | F.    |   |   |   |   | 5  | X     | P | U <sub>2</sub> | P | P <sub>2</sub> | P | P |

# Casi particolari

Giocatore che rientra in campo dopo il 5° fallo personale

Se il giocatore è stato avvisato del suo quinto fallo →

Sono validi:

- eventuali canestri da lui realizzati
- falli subiti (tl a favore del sostituto)
- falli da lui commessi

|       |           |   |      |   |       |    |       |                |   |                |   |   |   |   |   |   |
|-------|-----------|---|------|---|-------|----|-------|----------------|---|----------------|---|---|---|---|---|---|
| 1° P. | X         | X | 3    | 4 | 2° P. | X  | X     | X              | X | 1              | 2 | 3 | 4 | 4 | S | S |
| 3° P. | X         | X | 3    | 4 | 4° P. | 1  | 2     | 3              | 4 |                |   |   |   |   |   |   |
| ANNO  | GIOCATORE |   |      |   |       | E  | FALLI |                |   |                |   |   |   |   |   |   |
| NASC. | Cognome   |   | Nome |   | N.    | N. | 1     | 2              | 3 | 4              | 5 |   |   |   |   |   |
|       | DI MATTEO |   | F.   |   | 5     | X  | P     | U <sub>2</sub> | P | P <sub>2</sub> | P |   |   |   |   | P |

|              |            |    |       |       |                |  |  |
|--------------|------------|----|-------|-------|----------------|--|--|
| All.re       | NIERO      | G. | Tess. | 12345 | B <sub>1</sub> |  |  |
| Aiuto All.re | COSTANTINO | R. | Tess. | 54321 |                |  |  |

In entrambi i casi l'UDC che scopre l'errore durante lo svolgersi della gara dovrà attendere la prima palla morta prima di fischiare.

# Art. 36 - Fallo tecnico Sanzione



Sanzione:

1 tiro libero

Registrazione: T<sub>1</sub> B1 C1

**NEW**



Ripresa del gioco:



La palla viene assegnata nuovamente alla squadra che la stava controllando o che ne aveva diritto, per una rimessa dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il gioco è stato interrotto

# Art. 36 - Fallo tecnico Amministrazione della sanzione



La sanzione di tiro libero deve essere amministrata immediatamente, indipendentemente dal fatto che sia stato determinato l'ordine di qualsiasi altra eventuale sanzione per qualsiasi altro fallo, o che sia iniziata l'amministrazione delle sanzioni.

**NEW**

**36-43 Esempio:** A1 subisce fallo da B1 mentre è in atto di tiro da 2 punti. Prima dell'amministrazione del primo tiro libero, un fallo tecnico è fischiato ad A2.

**Interpretazione:** Dopo l'amministrazione del tiro libero per un qualsiasi giocatore B a seguito del fallo tecnico di A2, A1 deve tirare 2 tiri liberi.

**36-44 Esempio:** A1 subisce fallo da B1 mentre è in atto di tiro da 2 punti. Dopo che A1 ha tirato il primo dei due tiri liberi, un fallo tecnico è fischiato ad A2.

**Interpretazione:** Dopo l'amministrazione del tiro libero per un qualsiasi giocatore B a seguito del fallo tecnico di A2, A1 deve tirare il suo secondo tiro libero.

**36-45 Esempio:** Durante una sospensione viene fischiato un fallo tecnico ad A1.

**Interpretazione:** La sospensione deve essere completata. Qualsiasi giocatore B deve tirare 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco deve essere ripreso dal punto in cui è stato interrotto per la sospensione.

# Art. 36 - Fallo tecnico Gestione dei 24 secondi



Se il fallo tecnico è commesso dalla squadra



In controllo di palla

Non in controllo di palla

**NEW**

Alla ripresa del gioco la squadra avrà a disposizione:  
SEMPRE IL RESIDUO

Alla ripresa del gioco la squadra avrà a disposizione:

- In zona di difesa: reset a 24"
- In zona di attacco: il residuo se questo è superiore a 14", oppure reset a 14" se il residuo è inferiore a 14"

# Doppio fallo (R.T. Art 35)



35.1.1 Si verifica un **doppio fallo** quando **2 giocatori avversari commettono fallo personale, l'uno** contro l'altro, approssimativamente nello stesso momento.

35.1.2 Per considerare due falli come un doppio fallo, devono essere rispettate le seguenti condizioni:

- Entrambi i falli sono falli di un giocatore.
- Entrambi i falli implicano un contatto fisico.
- Entrambi i falli sono tra gli stessi due avversari che commettono fallo reciprocamente.
- Entrambi i falli hanno la stessa sanzione.

Un fallo personale, registrato con P, viene addebitato ad entrambi i giocatori.

DOPPIO



Muovere i pugni sopra la testa

Non viene assegnato alcun tiro libero.





**Precisazione:** Per essere considerati come doppio fallo, entrambi i falli devono avere la stessa sanzione. FIBA 19 art. 35/1

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

**Interpretazione:** Poiché le sanzioni dei falli sono uguali (rimessa squadra B per il fallo in attacco di A1 , rimessa squadra B per il fallo difensivo di B1), **è un DOPPIO FALLO**. Il gioco riprenderà nel punto più vicino a dove si è verificato il doppio fallo. (FIBA 19 art. 35/3)

**Esempio:** La squadra A ha 2 falli di squadra e la squadra B ha 5 falli di squadra nel quarto. Il palleggiatore A1 e B1 commettono fallo l'un l'altro approssimativamente nello stesso tempo

**Interpretazione:** Le sanzioni contro entrambe le squadre NON sono identiche, quindi **NON E' UN DOPPIO FALLO**. Il fallo di A1 sarà sanzionato con una rimessa per la squadra B il fallo di B1 sarà sanzionato con 2 TL per A1. Gli arbitri decideranno quale fallo sia stato commesso per primo. (FIBA 19 art. 35/4)



## Come si riprende il gioco?

- Nel caso in cui il fallo di B1 sia stato commesso per primo, A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Il gioco riprenderà con una rimessa B dal punto più vicino a dove i falli si sono verificati.
- Nel caso in cui il fallo di A1 sia stato commesso per primo, la rimessa a favore della squadra B sarà cancellata. A1 effettuerà 2 tiri liberi e il gioco riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

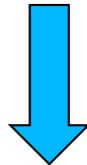


# Salto a due/Possesso Alternato – R.T. Articolo 12

Una partita **deve sempre** iniziare con un salto a due.

Articolo 12.1.1 «Un salto a due ha luogo **quando un arbitro lancia la palla**, nel cerchio centrale, tra due giocatori avversari all’inizio del primo quarto.»

**Palla battuta  
legalmente**



La palla deve essere legalmente toccata con la mano da uno o entrambi i giocatori, dopo che essa ha raggiunto il suo punto più alto.

# Salto a due/Possesso Alternato – R.T. Articolo 12



**Il salto a due deve essere ripetuto se la palla non viene legalmente battuta**

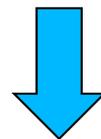


# Salto a due/Possesso Alternato – R.T. Articolo 12

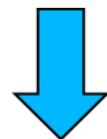


## VIOLAZIONI PRIMA DEL TOCCO LEGALE:

- Palla alzata male
- Palla non legalmente giocata da almeno uno dei due saltatori



**NUOVO SALTO A  
DUE**



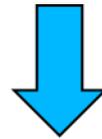
|                |          |                       |
|----------------|----------|-----------------------|
| <b>CRONO</b>   | <b>→</b> | <b>10:00</b>          |
| <b>FRECCIA</b> | <b>→</b> | <b>DA POSIZIONARE</b> |

# Salto a due/Possesso Alternato – R.T. Articolo 12

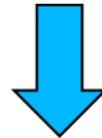


## VIOLAZIONI PRIMA DEL TOCCO LEGALE:

- Palla toccata in fase ascendente
- Saltatore lascia la propria posizione prima del tocco legale



**RIMESSA PER GLI  
AVVERSARI**



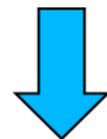
|                |          |                       |
|----------------|----------|-----------------------|
| <b>CRONO</b>   | <b>→</b> | <b>10:00</b>          |
| <b>FRECCIA</b> | <b>→</b> | <b>DA POSIZIONARE</b> |

# Salto a due/Possesso Alternato – R.T. Articolo 12

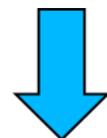


## VIOLAZIONI DOPO IL TOCCO LEGALE:

- Saltatore si impossessa della palla prima che sia stata toccata da altri
- Saltatore tocca 3 volte la palla



**RIMESSA PER GLI  
AVVERSARI**



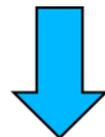
**CRONO → RESIDUO  
FRECCIA → AL PRIMO CONTROLLO  
DELLA PALLA VIVA SUL TERRENO DI GIOCO**

# Salto a due/Possesso Alternato – R.T. Articolo 12

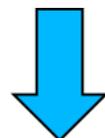


## VIOLAZIONI DOPO IL TOCCO LEGALE:

- Palla toccata contemporaneamente da due avversari e poi esce
- Palla contesa da due avversari dopo il tocco legale



**NUOVO SALTO A  
DUE**



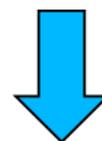
|                |          |                       |
|----------------|----------|-----------------------|
| <b>CRONO</b>   | <b>→</b> | <b>RESIDUO</b>        |
| <b>FRECCIA</b> | <b>→</b> | <b>DA POSIZIONARE</b> |

# Salto a due/Possesso Alternato – R.T. Articolo 12

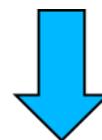


**FALLO:**

PRIMA CHE LA PALLA ABBI  
LASCIATO LE MANI DELL'ARBITRO



**TIRI LIBERI +  
SALTO A DUE**



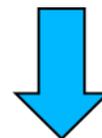
|         |   |                                       |
|---------|---|---------------------------------------|
| CRONO   | → | 10:00                                 |
| FRECCIA | → | DA POSIZIONARE<br>dopo il salto a due |

# Salto a due/Possesso Alternato – R.T. Articolo 12

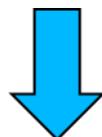


**FALLO:**

DOPO CHE LA PALLA HA  
LASCIATO LE MANI DELL'ARBITRO  
MA PRIMA DEL TOCCO LEGALE



**RIMESSA oppure  
TIRI LIBERI + RIMESSA**



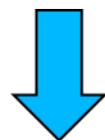
**CRONO → 10:00**  
**FRECCIA → DA POSIZIONARE AL PRIMO**  
**CONTROLLO DELLA PALLA VIVA SUL TERRENO DI GIOCO**  
**(ATTENZIONE SE CI FOSSERO TIRI LIBERI)**

# Salto a due/Possesso Alternato – R.T. Articolo 12

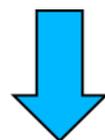


**FALLO:**

**DOPO IL TOCCO LEGALE**



**RIMESSA oppure  
TIRI LIBERI + RIMESSA**



**CRONO → RESIDUO**  
**FRECCIA → DA POSIZIONARE AL PRIMO**  
**CONTROLLO DELLA PALLA VIVA SUL TERRENO DI GIOCO**  
**(ATTENZIONE SE CI FOSSERO TIRI LIBERI)**

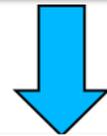


# Salto a due/Possesso Alternato – R.T. Articolo 12

Alla base di una corretta gestione del salto a due vi è solo la conoscenza della regola?

**NO!**

Oltre ad una corretta conoscenza della regola è **FONDAMENTALE** la collaborazione con gli arbitri qualora vi sia un fischio sul salto a due.



DURANTE IL COLLOQUIO PRE-GARA RICORDIAMO CHE DEVONO COMUNICARCI COSA HANNO FISCHIATO (tocco illegale, palla storta, ecc.) E COME RIPARTIRE

# Salto a due/Possesso Alternato – R.T. Articolo 12



Cosa è il possesso alternato? (abbreviazione P.A.)

«Il possesso alternato è un metodo per far diventare viva la palla con una rimessa in gioco invece che con un salto a due.»

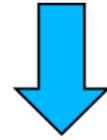
Ricordiamoci che **INIZIA**... :

**«quando la palla è a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.»**

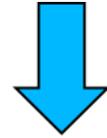
...e che **TERMINA** quando:



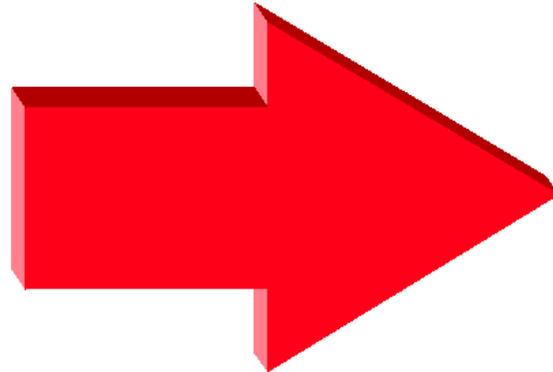
1. LA PALLA **TOCCA O VIENE TOCCATA LEGALMENTE** DA UN  
GIOCATORE SUL TERRENO.



È la situazione più ricorrente e consiste nel termine di una normale rimessa.

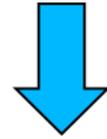


Non appena la palla tocca **LEGALMENTE** (no piede, no pugno) un qualsiasi giocatore **si gira la freccia**.

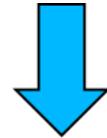




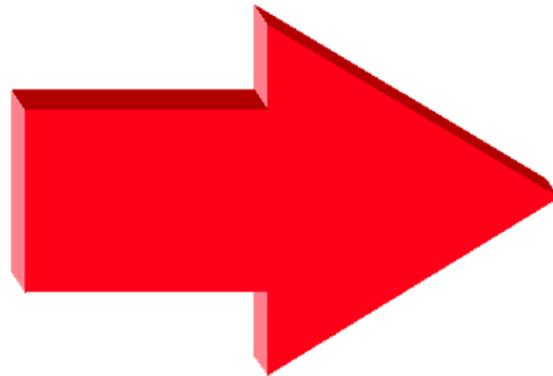
## 2. LA SQUADRA CHE EFFETTUA LA RIMESSA COMMITTE UNA VIOLAZIONE.



Esempio: l'arbitro fischia piede, pugno o violazione di 5 secondi

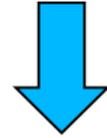


Non appena l'arbitro finisce la segnalazione **si gira la freccia**.

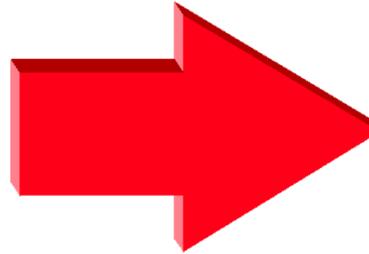




### 3. LA PALLA SI BLOCCA TRA ANELLO E TABELLONE.



Non appena l'arbitro finisce la segnalazione **si gira la freccia.**



**ATTENZIONE: nuova situazione di salto a due!**



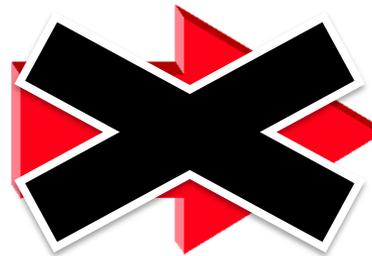
# ATTENZIONE!

Una rimessa per possesso alternato **NON TERMINA**  
(= **NON SI GIRA LA FRECCIA**) quando:

1. **Violazione** commessa dalla **squadra che sta difendendo**
2. **FALLO** prima del tocco legale

Un fallo dell'una o dell'altra squadra:

- Prima dell'inizio di un quarto che non sia il primo, o
- Durante una rimessa per possesso alternato,  
non fa perdere, alla squadra che sta effettuando la rimessa, il diritto a quel possesso alternato.





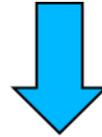
Ricordiamo che una situazione di P.A. si ha quando:

1. L'arbitro fischia una palla trattenuta.
2. La palla esce dal campo di gioco e gli arbitri sono in dubbio o in disaccordo su chi abbia toccato per ultimo la palla.
3. Si verifica una doppia violazione sull'ultimo o unico tiro libero non realizzato.

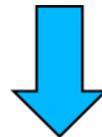


4. Una palla viva si blocca tra anello e tabellone (eccetto tra i tiri liberi e dopo l'ultimo tiro libero seguito da rimessa dalla linea di rimessa nella zona di attacco della squadra).

## Esempio:



A1 tira a canestro dall'area da 2 punti e subisce fallo da B2. Gli arbitri fischiano un fallo antisportivo a B2. Durante l'ultimo tiro libero la palla si blocca tra anello e tabellone.



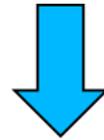
**Il tiro libero sarà considerato non realizzato. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella sua zona di attacco, con 14 secondi a disposizione sull'apparecchio dei 24 secondi.**



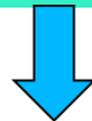


5. La palla diventa morta quando nessuna delle 2 squadre né ha il controllo, né ha diritto alla palla.
6. Dopo la cancellazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre, se non si hanno altre sanzioni per fallo da amministrare e nessuna delle 2 squadre aveva il controllo della palla, né aveva diritto alla palla prima del primo fallo o della violazione.
7. **Devono iniziare tutti i quarti tranne il primo e tutti i tempi supplementari.**

## Esempio:



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



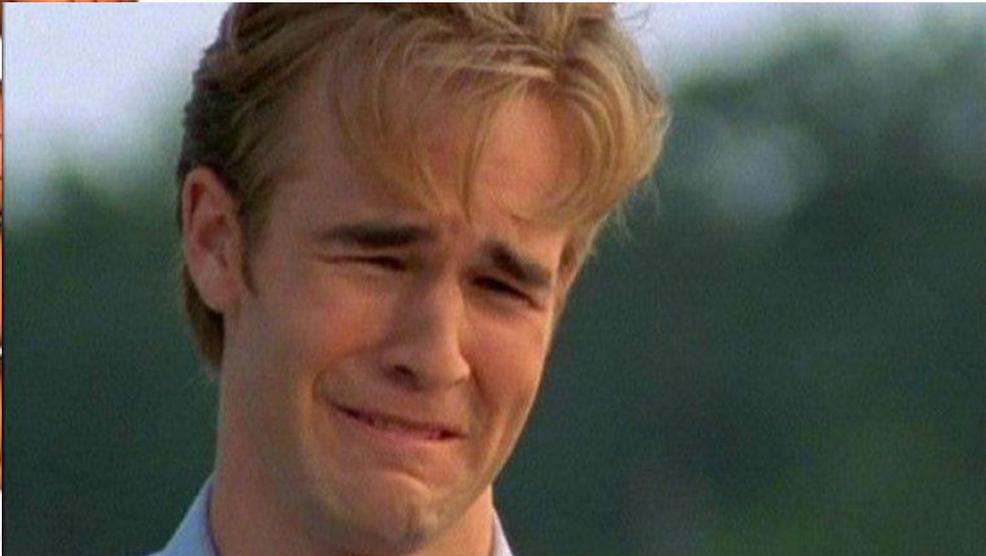
**INT.  
FIBA  
12-5**

**A1 effettuerà 2 tiri liberi, senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo e nessun tempo da giocare. Dopo i 2 minuti di intervallo, il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra A dalla linea di rimessa nella sua zona di attacco con 14 secondi sul cronometro dei 24 secondi. La squadra A non perderà il suo diritto alla successiva rimessa per possesso alternato sulla successiva situazione di salto a due.**



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

## COME GESTIAMO LA SITUAZIONE?



Poiché la palla ha toccato il ferro, alla squadra A sarà assegnata una rimessa con 14 " a disposizione dalla linea di fondo campo. La freccia sarà girata al primo tocco legale della palla viva sul terreno di gioco da parte di un qualsiasi giocatore.

**INT. FIBA 12-15**