



CENTRO SPORTIVO ITALIANO
Direzione Tecnica Nazionale

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO DELLA PALLACANESTRO

a cura della Commissione Tecnica Nazionale Pallacanestro

(aggiornamento ottobre 2007)

Il presente Regolamento riporta integralmente il Regolamento F.I.B.A. nella traduzione operata dalla F.I.P. e le variazioni operate dal Csi, conseguenti al diverso tipo di attività svolta. Infatti il regolamento della F.I.B.A. è stato scritto avendo come "modello" di attività quella dei grandi club e delle nazionali, ben diversa dal modello di attività tipica del Csi e della stessa Fip per l'attività di base, che si possono tecnicamente paragonare.

Le variazioni sono così rappresentate:

- le parti da considerare non valide per l'attività Csi sono riportate scritte **in rosso**;*
- le parti aggiunte dal Csi sono riportate scritte **in verde**;*
- le parti modifiche sono riportate con scritto **in rosso** in testo originale Fip da considerare non valido e scritto **in verde** il testo modificato per l'attività Csi;*

Dal testo federale sono state omesse le seguenti parti, riportate in allegato al Regolamento Tecnico:

- "procedure di reclamo", perchè superate dalle norme contenute nel Regolamento per la Giustizia Sportiva Csi;*
- "classifica finale delle squadre", perchè la nostra attività ha norme diverse (vedi Regolamento dei Campionati nazionali CSI);*
- "time-out televisivi" perchè di nessun interesse per la nostra attività;*
- "attrezzature per la pallacanestro" perché troppo specialistico e di nessun interesse per la nostra attività, per la quale è sufficiente quanto riportato all'art. 3.*

Nel presente "Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro" ogni riferimento ad Allenatore, Giocatore, Arbitro, ecc..., al genere maschile, non vuole essere discriminatorio e, ovviamente, si riferisce anche al femminile. Risulta evidente che ciò viene fatto solo per mera comodità.

Regola 1 - IL GIOCO

Art. 1 - DEFINIZIONI

- 1.1 La pallacanestro viene giocata da due squadre di cinque giocatori ciascuna. Lo scopo di ciascuna squadra è quello di segnare nel canestro avversario e di impedire alla squadra avversaria di realizzare punti.
- La gara viene controllata dagli arbitri, dagli ufficiali di campo e da un commissario, se presente.
- 1.2 **Canestro: proprio/degli avversari**
- Il canestro che viene attaccato da una squadra è il canestro degli avversari, mentre il canestro che viene difeso da una squadra è il proprio canestro.
- 1.3 **Squadra vincente**
- La squadra vincente è quella che ha realizzato il maggior numero di punti alla fine del tempo di gioco.

Regola 2 - CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE

Art. 2 - CAMPO DI GIOCO

2.1 Il campo di gioco

Il campo di gioco è costituito da una superficie, piana, dura, libera da ostacoli (figura 1), avente le dimensioni di m. 28 in lunghezza e di m. 15 in larghezza, misurate dal bordo interno delle linee perimetrali.

Le federazioni nazionali hanno l'autorità di approvare, per le proprie competizioni, campi di gioco già esistenti con dimensioni minime di m. 26 in lunghezza e di m. 14 in larghezza.

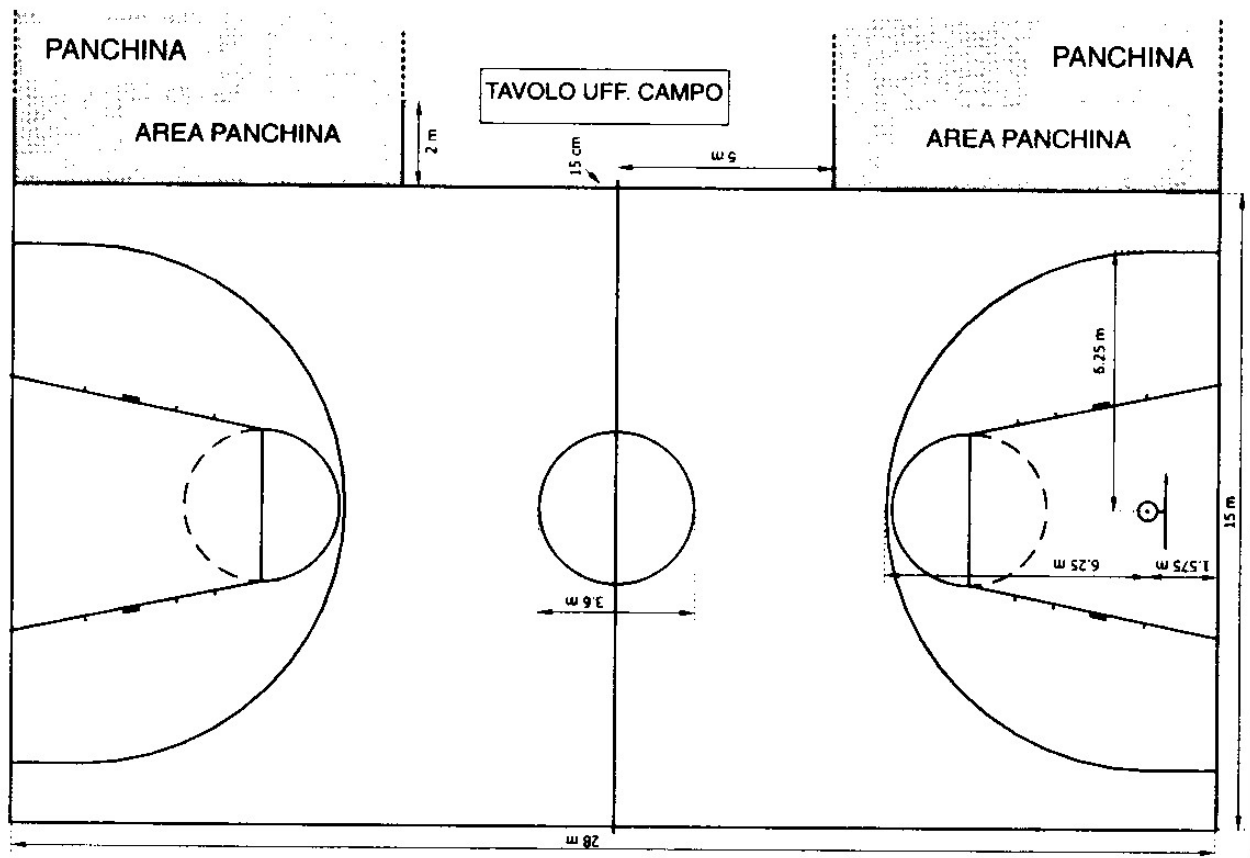


Fig. 1 - Campo di gioco regolamentare

Per l'attività Csi sono da considerare omologati campi delle seguenti dimensioni minime:

- per l'attività adulti (dai 18 anni in su) m. 13 x 24;
- per l'attività giovani (dai 14 ai 18 anni) m. 12 x 22;
- per l'attività ragazzi (dagli 8 ai 14 anni) m. 11 x 20.

I Comitati territoriali possono determinare misure minime diverse da quanto previsto nel presente articolo per seri e comprovati motivi, inviandone comunicazione alla Commissione Tecnica Nazionale.

2.2 Linee

Tutte le linee devono essere tracciate dello stesso colore (preferibilmente bianco), di cm. 5 in larghezza, completamente e perfettamente visibili.

Tutte le linee devono essere tracciate in colore contrastante con il fondo (non necessariamente tutte dello stesso colore), di cm. 5 in larghezza, completamente e perfettamente visibili.

2.2.1 Linea perimetrale

Il campo di gioco è delimitato dalla linea perimetrale, costituita sia dalle linee di fondo (lato corto) che dalle linee laterali (lato lungo); queste linee non fanno parte del campo di gioco.

Il campo di gioco deve essere ad almeno due metri da qualsiasi ostacolo, comprese le persone sedute in panchina.

La distanza tra le linee perimetrali e ogni ostacolo esterno (muri, colonne, tavolo e comprese le persone in panchina) deve essere la maggiore possibile e comunque almeno tale da consentire l'effettuazione senza problemi delle rimesse.

2.2.2 Linea centrale, cerchio centrale e semicirconferenze

La linea centrale deve essere tracciata parallelamente alle linee di fondo, in modo da unire i punti medi delle linee laterali; si estende di cm. 15 all'esterno di ciascuna di esse.

Il cerchio centrale deve essere tracciato al centro del campo di gioco e deve avere un raggio di m. 1,80 misurato dal bordo esterno della circonferenza. Se l'interno del cerchio centrale è colorato esso deve essere dello stesso colore delle aree dei tre secondi. **La mancata tracciatura del cerchio centrale non costituisce motivo di mancata omologazione del campo di gioco.**

Le semicirconferenze devono essere tracciate sul campo di gioco con un raggio di 1,80 metri, misurato dal bordo esterno della circonferenza e aventi il centro nei punti medi delle linee di tiro libero (figura 2). **La presenza sul campo di gioco delle semicirconferenze tratteggiate all'interno dell'area dei tre secondi non costituisce motivo di mancata omologazione del campo di gioco.**

2.2.3 Linee di tiro libero e aree di tre secondi

Una linea di tiro libero deve essere tracciata parallelamente a ciascuna linea di fondo; il suo bordo esterno dista m. 5,80 dal bordo interno della linea di fondo e deve avere una lunghezza di m. 3,60. Il suo punto medio deve essere posizionato sulla linea immaginaria che unisce i punti medi delle due linee di fondo.

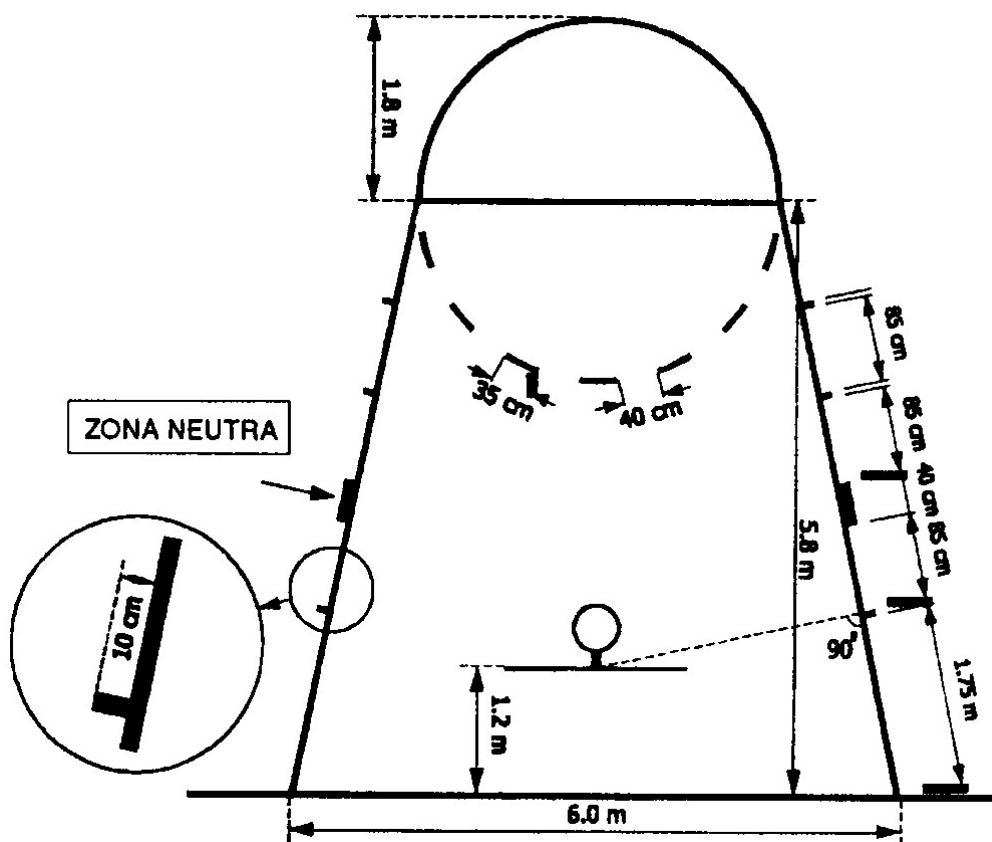


Fig. 2 - Area di tiro libero regolamentare

Le aree dei tre secondi sono le aree tracciate sul terreno di gioco delimitate dalle linee di

fondo, dalle linee di tiro libero e dalle linee che hanno origine sulle linee di fondo, i cui bordi esterni sono distanti m. 3 dal punto medio della linea di fondo e terminano al bordo esterno delle linee di tiro libero. Queste linee, con l'esclusione di quella di fondo, fanno parte dell'area dei 3 secondi. L'interno delle aree dei tre secondi può essere colorato, ma dello stesso colore del cerchio centrale.

Gli spazi per il rimbalzo lungo le aree dei tre secondi, riservati per i giocatori durante i tiri liberi, devono essere tracciati come nella figura 2.

2.2.4 Area di tiro da tre punti

L'area di tiro da tre punti di una squadra (figura 1 e figura 3) è costituita dall'intera superficie di gioco tranne l'area vicino al canestro avversario limitata da e comprensiva di:

- due linee parallele che si estendono perpendicolarmente dalla linea di fondo a m. 6,25 dal punto sul campo direttamente perpendicolare al centro esatto del canestro avversario; la distanza di questo punto dal bordo interno del punto medio della linea di fondo è di m. 1,575;
- un semicerchio avente un raggio di m. 6,25 misurato dal bordo esterno della circonferenza al punto centrale (lo stesso punto definito sopra), che si unisce alle linee parallele.

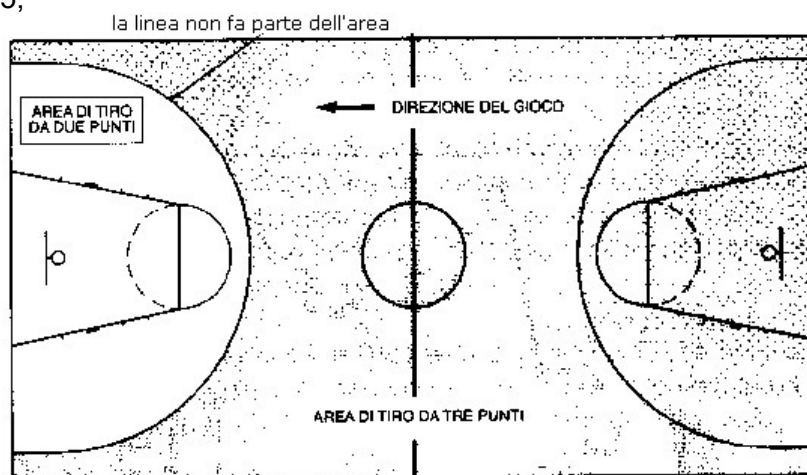


Fig. 3 - Area di tiro da due e da tre punti su campo regolamentare

2.2.4 bis Se il campo di gioco ha una larghezza inferiore a m. 13,30, l'arco deve comunque avere un raggio di m. 6,25 dal centro del canestro. Egli, nei punti ove raggiunge la distanza di cm. 40 dalle linee laterali, deve essere interrotto e unito a queste tramite due tratti di riga parallele a quella di fondo campo (vedi fig. 3)

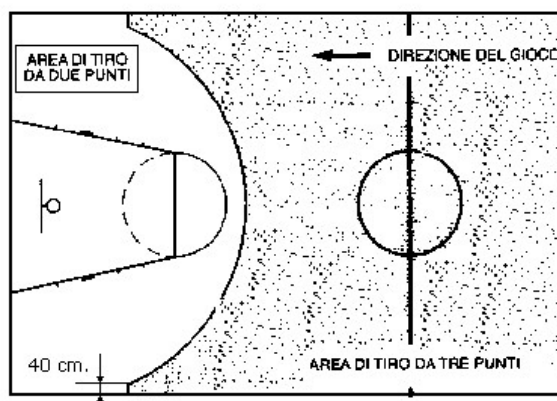


Fig. 3 bis - Area di tiro da due e da tre punti su campo ridotto

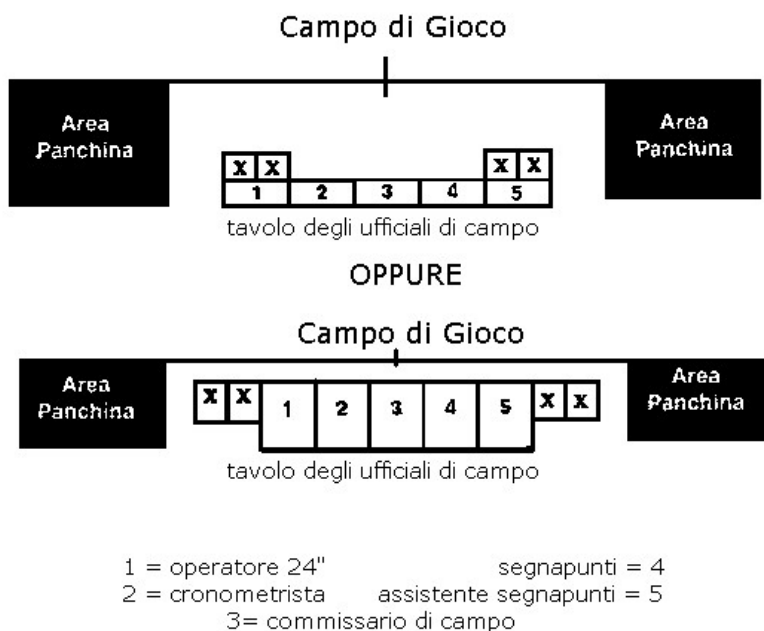
2.2.5 Aree delle panchine delle squadre

Le aree delle panchine delle squadre (figura 1) devono essere tracciate all'esterno del campo di gioco, sullo stesso lato del tavolo degli ufficiali di campo e delle panchine delle squadre.

Ciascuna area deve essere delimitata da una linea che prolunga la linea di fondo per almeno m. 2 di lunghezza e da un'altra linea di almeno m. 2 di lunghezza, distante m. 5 dalla linea centrale e perpendicolare alla linea laterale. La mancata tracciatura delle aree delle panchine delle squadre non costituisce motivo di mancata omologazione del campo di gioco.

Devono essere presenti quattordici (14) posti in ogni area della panchina a disposizione degli allenatori, dei vice-allenatori, dei sostituti e delle persone al seguito. Ogni altra persona deve essere posizionata ad almeno 2 metri dietro la panchina della squadra. La mancanza di quattordici posti nelle aree delle panchine delle squadre non costituisce motivo di mancata omologazione del campo di gioco.

2.3 Posizione del tavolo degli ufficiali di campo e delle sedie per i cambi (fig. 4)



NOTA:

Gli ufficiali di campo devono avere una visione chiara del campo di gioco. Conseguentemente le sedie dei sostituti devono essere più basse di quelle degli ufficiali di campo. Come alternativa il tavolo e le sedie degli ufficiali di campo possono essere posizionate su piattaforma.

Fig. 4 - Tavolo degli Ufficiali di Campo e sedie per i sostituti (versione Fip)

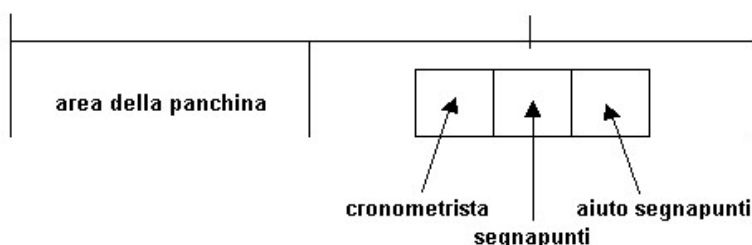


Fig. 4 bis - Tavolo degli Ufficiali di Campo e sedie per i sostituti (versione Csi)

Laddove motivi di spazio impediscano di fare diversamente, le panchine delle squadre ed il tavolo possono essere posizionati dietro una delle linee di fondo campo.

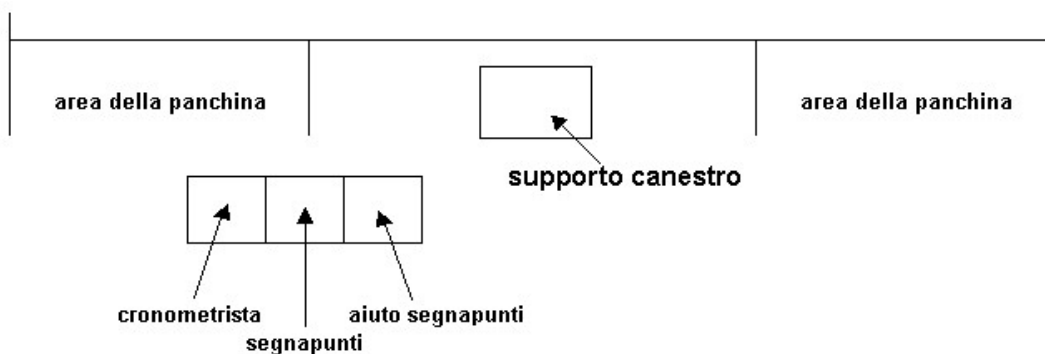


Fig. 4 ter - Tavolo degli Ufficiali di Campo e sedie per i sostituti se dietro linea di fondo

Art. 3 - ATTREZZATURE

Sono necessarie le seguenti attrezzature:

- Unità di supporto che consistono di:
 - tabelloni
 - canestri, che comprendono gli anelli (con sganciamento a pressione) e le retine
 - struttura di sostegno del tabellone, incluse le protezioni
- Palloni
- Cronometro di gara (per l'attività Csi deve essere di tipo "da tavolo" o su tabellone elettronico)
- Tabellone segnapunti
- **Apparecchio dei 24 secondi** (per l'attività Csi non è necessario)
- **Cronometro aggiuntivo o idonea (visibile) apparecchiatura (non il cronometro di gara) per la misurazione delle sospensioni** (per l'attività Csi non è necessario)
- Due forti segnali acustici separati e chiaramente differenti (per l'attività Csi ne basta uno)
- Referto di gara
- Palette indicatrici dei falli dei giocatori
- Indicatori dei falli di squadra
- **Indicatore del possesso alternato** (per l'attività Csi non è necessario)
- Terreno di gioco
- Campo di gioco
- Illuminazione adeguata

Per una descrizione più dettagliata delle attrezzature per la pallacanestro consultare l'appendice "Attrezzature per la pallacanestro".

Regola 3 - LE SQUADRE

Art. 4 - SQUADRE

4.1 Definizione

- 4.1.1 Un componente della squadra può partecipare ad una gara quando ha l'autorizzazione a giocare per una squadra secondo le regole, comprese quelle concernenti i limiti di età, dell'Ente organizzatore della competizione.
- 4.1.2 Un componente della squadra è autorizzato a giocare quando è stato iscritto a referto prima dell'inizio della gara e a patto che non sia stato espulso né abbia commesso cinque falli.
- 4.1.3 Durante il tempo di gioco un componente della squadra è:
- un giocatore, quando si trova sul campo di gioco ed è autorizzato a giocare;
 - un sostituto, quando non si trova sul campo di gioco ma è autorizzato a giocare;
 - un giocatore escluso, quando ha commesso cinque falli e non è più autorizzato a giocare.
- 4.1.4 Durante un intervallo di gara, tutti i componenti della squadra autorizzati a giocare sono considerati giocatori.

4.2 Regola

Ciascuna squadra è composta da:

- * un numero di componenti della squadra autorizzati a giocare non superiore a dodici, incluso un capitano;
- * un allenatore ed eventualmente un vice-allenatore; i Comitati territoriali possono introdurre limitazioni relative alle persone che possono ricoprire il ruolo di allenatore conseguenti a norme legate alla qualificazione degli stessi;
- * un massimo di cinque persone al seguito, che possono prendere posto sulla panchina, con compiti specifici, per esempio accompagnatore, medico, fisioterapista, scorer, interprete, ecc....
- * un numero massimo di accompagnatori come stabilito dalle Norme per l'Attività Sportiva.

- 4.2.1 Durante il tempo di gioco, devono essere presenti sul campo di gioco cinque giocatori per ciascuna squadra, che possono essere sostituiti.
- 4.2.2 Un sostituto diventa giocatore e un giocatore diventa sostituto quando:
- * l'arbitro invita il sostituto ad entrare in campo;
 - * un sostituto richiede la sostituzione al segnapunti durante una sospensione o un intervallo di gara.

4.3 Divise

- 4.3.1 La divisa dei componenti della squadra consiste di:
- * maglie dello stesso colore predominante, sia sul davanti che sul retro; tutti i giocatori devono indossare le maglie dentro i pantaloncini; è permesso l'uso dei "body";
 - * le t-shirt, indipendentemente da come siano, non sono permesse sotto la maglia senza una formale richiesta medica scritta; se questa richiesta viene accettata, la t-shirt deve essere dello stesso colore predominante della maglia; sottomaglie, purché di colore diverso da quello delle divise della squadra avversaria;
 - * pantaloncini dello stesso colore predominante, sia sul davanti che sul retro, ma non necessariamente dello stesso colore delle maglie.
 - * scaldamuscoli che fuoriescono dai pantaloncini possono essere indossati, a condizione che siano dello stesso colore dei pantaloncini. scaldamuscoli che possono essere indossati anche se fuoriescono dai pantaloncini.

- 4.3.2 Ciascun giocatore deve indossare una maglia contrassegnata da un numero applicato sul davanti e sul retro della sua maglia; i numeri devono essere normali, di colore pieno che contrasti con quello della maglia. I numeri devono essere chiaramente visibili e:
- * quelli sul retro devono essere di almeno cm. 20 in altezza;
 - * quelli sul davanti devono essere di almeno cm. 10 in altezza;
 - * devono essere di almeno cm. 2 in larghezza;
 - * **le squadre devono usare i numeri da 4 a 15; le federazioni nazionali hanno l'autorità di approvare, per le proprie competizioni, ogni altro numero composto al massimo di due cifre; le squadre devono usare numeri compresi tra il 4 ed il 99; è ammessa una sola maglia priva di numero, che verrà indicata a referto con il numero 0;**
 - * giocatori di una stessa squadra non possono avere lo stesso numero di maglia.
- Le scritte pubblicitarie o logo devono essere ad almeno 5 cm. di distanza dai numeri.
- 4.3.3 Le squadre devono avere almeno due mute di maglie e:
- **la prima squadra riportata nel programma (squadra ospitante) deve indossare le maglie di colore chiaro (preferibilmente bianco);**
 - **la seconda squadra riportata nel programma (squadra ospitata) deve indossare le maglie di colore scuro;**
 - **comunque se le due squadre raggiungono un accordo possono scambiarsi il colore delle maglie.**
- Per tutta l'attività Csi valgono le regole stabilite dalle Norme Nazionali Attività Sportiva.**
- 4.4 **Altro equipaggiamento**
- 4.4.1 Tutto l'equipaggiamento usato dai giocatori deve essere appropriato per il gioco della pallacanestro. Sono vietati equipaggiamenti che aumentino l'altezza del giocatore, il suo stacco o che procurino, in qualsiasi altra maniera, un vantaggio illegale.
- 4.4.2 I giocatori non possono indossare oggetti che possano risultare pericolosi per gli altri giocatori.
- * **Non** sono permessi:
 - protezioni per dita, mano, polso, gomito o avambraccio; ingessature o protezioni ortopediche di cuoio, plastica, plastica malleabile, metallo o altra sostanza dura anche se ricoperta da protezione morbida;
 - oggetti che possano provocare tagli o abrasioni (le unghie devono essere tagliate corte);
 - copricapo, accessori per capelli e gioielli.
 - * **Sono** permessi:
 - oggetti di protezione delle spalle, della parte superiore del braccio, della coscia o della parte inferiore della gamba se il materiale è sufficientemente protetto;
 - ginocchiere, se opportunamente rivestite;
 - protezioni per naso rotto, anche se costituite da sostanza dura;
 - occhiali da vista, se non creano pericoli per gli altri giocatori;
 - fasce per la testa larghe al massimo cm. 5, costruite in materiale non abrasivo, panno non colorato, in plastica morbida o gomma.
- 4.4.3 **Ogni altro equipaggiamento non specificatamente contemplato dal presente articolo deve essere approvato dalla Commissione Tecnica Mondiale della FIBA.**

Art 5 - GIOCATORI: INFORTUNIO

- 5.1 In caso di infortunio ad un giocatore gli arbitri possono fermare il gioco.
- 5.2 Se si verifica un infortunio quando la palla è viva, gli arbitri non devono fischiare fino a che la squadra con il controllo della palla non abbia tirato a canestro, abbia perso il controllo della palla, abbia trattenuto la palla senza giocarla, oppure la palla sia divenuta morta.
- Se si rende necessario proteggere un giocatore infortunato gli arbitri possono fermare

immediatamente il gioco.

- 5.3 Se il giocatore infortunato non può immediatamente continuare a giocare (approssimativamente entro 15 secondi) oppure se il giocatore viene soccorso, deve essere sostituito o la squadra deve continuare a giocare con meno di 5 giocatori;
- 5.4 Gli allenatori, i vice-allenatori, i sostituti e le persone al seguito della squadra possono entrare sul campo di gioco, con il permesso di un arbitro, per assistere un giocatore infortunato prima che venga sostituito.
- 5.5 Un medico può entrare sul campo di gioco, senza il permesso dell'arbitro se, a giudizio del medico, il giocatore infortunato ha bisogno di cure mediche immediate.
- 5.6 Se durante il gioco un giocatore sanguina o ha una ferita aperta deve essere sostituito. Il giocatore può rientrare sul terreno di gioco solo dopo che la perdita di sangue sia stata fermata e la ferita sia stata curata adeguatamente e completamente protetta.
Se il giocatore infortunato o qualunque giocatore sanguinante o con una ferita aperta si riprende durante una sospensione richiesta da una qualunque delle due squadre nello stesso periodo di cronometro fermo, quel giocatore può continuare a giocare.
- 5.7 I giocatori scelti nel quintetto iniziale possono essere sostituiti in caso di infortunio. In questo caso gli avversari hanno diritto a sostituire lo stesso numero di giocatori, se lo desiderano.

Art. 6 - CAPITANO: DOVERI E DIRITTI

- 6.1 Il Capitano rappresenta la propria squadra sul campo di gioco. Può colloquiare con la dovuta cortesia con gli arbitri durante la gara per avere informazioni, comunque solo nelle fasi di palla morta e cronometro fermo.
- 6.2 Il capitano deve, al termine della gara, informare immediatamente il primo arbitro se la sua squadra intende sporgere reclamo avverso il risultato della gara, firmando il referto nella casella "firma del capitano in caso di reclamo".
Qualora, al termine della gara, una squadra intenda presentare un reclamo dovrà seguire la procedura prevista dalle Norme Nazionali per la Giustizia Sportiva. In ogni caso il capitano dovrà firmare regolarmente il referto.

Art. 7 - ALLENATORI: DIRITTI E DOVERI

- 7.1 Almeno 20 minuti prima dell'orario di inizio per la gara ciascun allenatore o un suo rappresentante deve fornire al segnapunti una lista con i nomi ed i numeri dei giocatori designati a prendere parte alla gara, il nome del Capitano della squadra, quello dell'allenatore e del vice-allenatore.
Tutti i componenti della squadra i cui nomi vengono registrati sul referto ufficiale sono autorizzati a giocare, anche se arrivano dopo l'inizio della gara.
Per l'attività Csi la distinta giocatori deve essere fornita almeno 15 minuti prima dell'orario di inizio della gara.
- 7.2 Almeno 10 minuti prima dell'inizio della gara, entrambi gli allenatori devono confermare i nomi ed i numeri dei rispettivi giocatori firmando il referto ufficiale di gara. Allo stesso tempo indicheranno i cinque atleti che inizieranno la gara. L'allenatore della squadra 'A' deve essere il primo a fornire questa informazione.
Per l'attività Csi gli allenatori dovranno indicare i cinque atleti che inizieranno la gara ma non è necessario firmare il referto.
- 7.3 Gli allenatori e i vice-allenatori (così come i sostituti e le persone al seguito) sono le uniche persone che hanno il permesso di stare e rimanere all'interno della propria area della panchina, salvo diverse indicazioni in questo Regolamento..
- 7.4 L'allenatore e il vice-allenatore possono recarsi al tavolo degli Ufficiali di Campo durante la gara per avere informazioni statistiche. solo quando si verifica palla morta e

cronometro fermo.

- 7.5 Solo l'allenatore ha il permesso rimanere in piedi durante la gara. Può conferire con i giocatori durante la gara a patto che rimanga all'interno della propria area della panchina.
- 7.6 Se è presente un vice-allenatore il suo nome deve essere iscritto sul referto ufficiale prima dell'inizio della gara (la sua firma non è necessaria). Egli assumerà tutte le responsabilità dell'allenatore solo se quest'ultimo, per un qualsiasi motivo, non è in grado di continuare.
- 7.7 Quando il capitano lascia il terreno di gioco, l'allenatore deve comunicare ad un arbitro il numero del giocatore che lo sostituirà come capitano in campo.
- 7.8 Il Capitano della squadra assumerà le funzioni di allenatore, se l'allenatore non è presente o se non è in grado di continuare e non è stato iscritto sul referto un vice-allenatore (o se quest'ultimo non è in grado di continuare).
Se il capitano, deve lasciare il terreno di gioco, può comunque continuare a svolgere le funzioni di allenatore. Tuttavia in caso debba lasciare il campo a causa di un fallo da espulsione, o a causa di un infortunio, il suo sostituto come Capitano assumerà anche le funzioni di allenatore.
- 7.9 L'allenatore deve designare il tiratore dei tiri liberi in tutti i casi in cui il tiratore non venga stabilito dalle regole.

Regola 4 - REGOLE DI GIOCO

Art. 8 - TEMPI DI GIOCO, PUNTEGGIO PARI E TEMPI SUPPLEMENTARI

- 8.1 La gara consiste di quattro periodi di 10 minuti ciascuno.
La gara consiste di quattro periodi di 10 minuti ciascuno per tutte le categorie, tranne che per le categorie giovanissimi ed esordienti, le cui gare si disputano in quattro periodi di 8 minuti ciascuno.
- 8.2 Ci saranno intervalli di 2 minuti tra il primo ed il secondo periodo (prima semi-gara) e tra il terzo e il quarto periodo (seconda semi-gara) e prima di ogni tempo supplementare.
- 8.3 Ci sarà un intervallo di metà gara, tra il secondo ed il terzo periodo, di 15 minuti.
Ci sarà un intervallo di metà gara di durata compresa tra i 5 ed i 15 minuti.
- 8.4 Ci sarà un intervallo di 20 minuti prima dell'orario di inizio della gara.
- 8.5 Un intervallo di gara inizia:
- venti minuti prima dell'inizio della gara;
 - quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine di un periodo
- 8.6 Un intervallo di gara termina:
- all'inizio del primo periodo quando la palla viene legalmente toccata da uno dei giocatori durante il salto a due;
 - all'inizio di tutti gli altri periodi quando la palla tocca o viene toccata legalmente da un giocatore in campo durante la rimessa in gioco.
- Per l'attività Csi, non esistendo la regola del possesso alternato, per tutti i periodi vale il primo caso.
- 8.7 Se il punteggio è pari al termine del quarto periodo, la gara continua con tanti periodi di 5 minuti quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.
- 8.8 Se viene commesso un fallo contemporaneamente o appena prima del segnale acustico del cronometro di gara indicante la fine del tempo di gioco, gli eventuali tiri liberi verranno effettuati dopo la fine del tempo di gioco.
- 8.9 Se, come risultato di questi tiri liberi, si rende necessario un tempo supplementare tutti i falli commessi dopo la fine del tempo di gioco devono essere considerati come accaduti durante un intervallo di gara ed i tiri liberi verranno effettuati prima dell'inizio del tempo supplementare.

Art. 9 - INIZIO E TERMINE DI UN PERIODO O DELLA GARA

- 9.1 Il primo periodo inizia quando nel salto a due la palla viene legalmente battuta da uno dei due giocatori.
- 9.2 Tutti gli altri periodi iniziano quando la palla tocca o viene toccata legalmente da un giocatore in campo dopo la rimessa in gioco. Per l'attività Csi, non esistendo la regola del possesso alternato, per tutti i periodi vale l'art. 9.1.
- 9.3 La gara non può iniziare se una delle due squadre si presenta sul terreno di gioco con meno di cinque giocatori pronti a giocare.
- 9.4 Per tutte le gare la prima squadra nel programma (squadra ospitante) avrà la panchina ed il proprio canestro sul lato sinistro del tavolo degli ufficiali di campo, avendo di fronte il campo di gioco.
Comunque, se le due squadre si accordano diversamente, possono scambiarsi le panchine e/o i canestri.
- 9.5 Prima del primo e del terzo periodo le squadre possono riscaldarsi nella metà campo dove è situato il canestro degli avversari.

- 9.6 Le squadre cambieranno campo per l'inizio della seconda semi-gara.
- 9.7 In tutti i tempi supplementari le squadre devono continuare a giocare nello stesso senso in cui hanno giocato il quarto periodo.
- 9.8 Un periodo, un tempo supplementare o la gara terminano quando il segnale acustico del cronometro di gara indica la fine del tempo di gioco.

Art. 10 - STATUS DELLA PALLA

- 10.1 La palla può essere viva o morta.
- 10.2 La palla diventa viva quando:
- * durante un salto a due viene legalmente toccata da un saltatore;
 - * durante un tiro libero la palla è a disposizione del giocatore che deve eseguire i tiri liberi;
 - * durante una rimessa in gioco da fuori campo, la palla è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa.
- 10.3 La palla diventa morta quando:
- * viene realizzato un canestro su azione o un tiro libero;
 - * un arbitro fischia mentre la palla è viva;
 - * appare evidente che la palla non entrerà nel canestro durante l'esecuzione di un tiro libero che sarà seguito da:
 - un altro tiro libero;
 - una ulteriore sanzione (tiro libero e/o rimessa in gioco) ;
 - * il segnale acustico del cronometro di gara suona indicando la fine del periodo;
 - * **il segnale acustico dei 24 secondi suona mentre una squadra ha il controllo della palla;**
 - * la palla, già in aria per un tiro a canestro su azione, viene toccata da un giocatore di una delle due squadre dopo che:
 - un arbitro fischia;
 - il segnale acustico del cronometro di gara suona indicando la fine del periodo;
 - **il segnale acustico dell'apparecchio dei 24 secondi suona.**
- 10.4 La palla non diventa morta e il canestro, se realizzato, viene convalidato quando:
- * la palla è in aria per un tiro a canestro su azione e
 - un arbitro fischia;
 - il segnale acustico del cronometro di gara suona indicando la fine del periodo;
 - **o di fine il segnale acustico dell'apparecchio dei 24 secondi suona;**
 - * la palla è in aria per un tiro libero quando un arbitro fischia per una qualsiasi infrazione che non sia quella del tiratore;
 - * un giocatore commette un fallo mentre la palla è ancora in controllo di un avversario che è nell'atto di tiro a canestro su azione e che finisce il suo tiro con un movimento continuo iniziato prima di subire il fallo.
- Questa regola non si applica ed il canestro viene annullato se, dopo il fischio di un arbitro viene effettuato un atto di tiro a canestro completamente nuovo.
- Questa regola non si applica ed il canestro viene annullato se, durante il movimento continuo del giocatore in atto di tiro, suona il segnale di fine oppure il segnale acustico dei 24".

Art. 11 - POSIZIONE DI UN GIOCATORE E DI UN ARBITRO

- 11.1 La posizione di un giocatore è determinata dal punto in cui egli tocca il terreno di gioco. Quando il giocatore si trova in aria, a seguito di un salto, mantiene lo stesso status acquisito prima di saltare. Ciò include anche le linee di delimitazione del campo, la linea centrale, la linea dei tre punti, la linea di tiro libero e le linee che delimitano l'area dei 3".
- 11.2 La posizione di un arbitro è determinata in modo analogo a quella di un giocatore. Quando la palla tocca un arbitro si considera che questa abbia toccato il terreno di gioco nel punto in cui l'arbitro si trova.

Art. 12 - SALTO A DUE E POSSESSO ALTERNATO

Nota: per l'attività Csi la Regola del possesso alternato non si applica, pertanto la normativa del salto a due rimane quella in vigore sino al 2003/04.

12.1 Definizione

12.1.1 Un salto a due ha luogo quando l'arbitro lancia la palla in alto, **nel cerchio centrale**, tra due giocatori avversari **all'inizio del primo periodo**.

12.1.2 Una palla trattenuta si ha quando uno o più giocatori avversari hanno una o entrambe le mani saldamente sulla palla, in modo tale che nessun giocatore possa acquisirne il possesso senza eccessiva forza.

12.1 bis Regola

12.1 bis1 Per iniziare un periodo o un tempo supplementare ci sarà un salto a due nel cerchio centrale tra due avversari.

12.1 bis2 Quando viene fischiata una palla trattenuta o quando c'è un doppio fallo e la sanzione è un salto a due, lo stesso deve avvenire nel cerchio più vicino tra i due avversari coinvolti. Se ci sono più di due giocatori coinvolti in una palla trattenuta, il salto sarà tra due avversari all'incirca della stessa altezza, scelti dagli arbitri.

12.1 bis3 Quando la gara deve ricominciare con un salto a due in qualsiasi situazione che non sia quella prevista dagli articoli sopracitati, il salto a due deve avvenire nel cerchio più vicino tra due avversari qualsiasi. I due avversari dovevano essere in campo quando la situazione di salto a due si è verificata.

12.1 bis4 Quando non è possibile determinare quale sia il cerchio più vicino, il salto a due deve avere luogo nel cerchio centrale.

12.2 Procedura

12.2.1 I due saltatori devono stare con i piedi dentro la metà del cerchio centrale più vicino al proprio canestro e con un piede vicino alla linea centrale.

12.2.2 Giocatori di una stessa squadra non possono occupare posizioni adiacenti intorno al cerchio se un avversario desidera occupare una di queste posizioni.

12.2.3 L'arbitro deve lanciare la palla in alto (verticalmente) tra i due avversari ad un'altezza superiore a quella che ciascuno di loro può raggiungere saltando;

12.2.4 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.

12.2.5 I due giocatori non possono lasciare la loro posizione fino a che la palla non sia stata legalmente toccata da uno dei due.

12.2.6 Nessuno dei due atleti può impossessarsi della palla o toccarla più di due volte fino a che essa non abbia toccato uno degli altri giocatori o il terreno di gioco.

12.2.7 Se la palla non viene legalmente toccata da almeno uno dei due atleti il salto a due deve essere ripetuto.

12.2.8 Nessun altro giocatore può avere parte del suo corpo su o sopra la linea del cerchio (cilindro) fino a che la palla sia stata giocata.

Una infrazione alle condizioni contenute negli artt. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 e 12.2.8 è una violazione.

12.3 Situazioni di salto a due

Una situazione di salto a due ha luogo quando:

* l'arbitro fischia una palla trattenuta;

* la palla esce dal campo di gioco e gli arbitri sono in dubbio o in disaccordo su chi abbia toccato per ultimo la palla;

- * si verifica una doppia violazione sull'ultimo o unico tiro libero non realizzato;
- * una palla viva si blocca nel supporto del canestro (eccetto tra i tiri liberi);
- * la palla diventa morta quando nessuna delle due squadre ne aveva il controllo, né aveva diritto alla palla per una rimessa in gioco;
- * dopo la cancellazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre, non si hanno altre sanzioni da amministrare e nessuna delle due squadre aveva il controllo della palla, né aveva diritto alla palla prima del primo fallo o violazione;
- * devono iniziare tutti i periodi tranne il primo.

12.4 Possesso alternato

- 12.4.1 Il possesso alternato è un metodo per far diventare viva la palla con una rimessa in gioco invece che con un salto a due.
- 12.4.2 In tutte le situazioni di salto a due, le squadre si alterneranno nel possesso di palla per una rimessa da fuori campo nel punto più vicino a quello in cui si è verificata la situazione di salto a due.
- 12.4.3 La squadra che non ottiene il controllo della palla viva sul campo, dopo il salto a due all'inizio del primo periodo, darà inizio al possesso alternato.
- 12.4.4 La squadra che ha diritto al successivo possesso alternato alla fine di un periodo inizierà il periodo successivo effettuando una rimessa in gioco all'altezza della linea centrale, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.
- 12.4.5 Il possesso alternato:
- * Inizia quando la palla è a disposizione di un giocatore per la rimessa.
 - * Termina quando:
 - la palla tocca o viene toccata legalmente da un giocatore in campo;
 - quando la squadra che effettua la rimessa commette una violazione;
 - una palla viva si blocca nel supporto del canestro durante la rimessa.
- 12.4.6 La squadra che ha diritto alla palla per la rimessa in gioco per possesso alternato viene indicata dalla freccia di possesso alternato, puntata in direzione del canestro avversario. La direzione della freccia viene invertita immediatamente al termine della rimessa per possesso alternato.
- 12.4.7 Una violazione commessa da parte di una squadra durante l'effettuazione della propria rimessa per possesso alternato ne comporta la perdita. La freccia di possesso alternato verrà invertita immediatamente, ad indicare che gli avversari della squadra che ha commesso la violazione avranno diritto alla rimessa nella successiva situazione di salto a due. Il gioco riprenderà assegnando la palla agli avversari della squadra che ha commesso la violazione per una rimessa in gioco, come accade normalmente a seguito di una violazione (cioè non con una rimessa per possesso alternato).

Un fallo dell'una o dell'altra squadra:

- * Prima dell'inizio di un periodo che non sia il primo, o
 - * durante una rimessa per possesso alternato,
- non fa perdere, alla squadra che sta effettuando la rimessa, il diritto alla rimessa per possesso alternato.
- Se tale fallo si verifica durante la rimessa iniziale per l'inizio di un periodo, dopo che la palla è stata messa a disposizione del giocatore per la rimessa, ma prima che la palla abbia toccato un giocatore sul campo, questo fallo si deve considerare come commesso durante il tempo di gioco e sanzionato di conseguenza.

Art. 13 - COME SI GIOCA LA PALLA

13.1 Definizione

Durante la gara la palla viene giocata solo con la mano / le mani e può essere passata, tirata, deviata, rotolata o palleggiata in qualunque direzione, nei limiti consentiti da questo Regolamento.

13.2 **Regola**

- 13.2.1 Correre con la palla, calciarla o bloccarla deliberatamente con qualsiasi parte della gamba o colpirla con il pugno è una violazione. Comunque, entrare in contatto o toccare accidentalmente la palla con qualsiasi parte della gamba non costituisce violazione.
- 13.2.2 L'attraversare con la mano il canestro da sotto e toccare la palla su un passaggio o un rimbalzo costituisce violazione.

Art. 14 - CONTROLLO DELLA PALLA

- 14.1 Il controllo della palla da parte di una squadra inizia quando un giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva, poichè trattiene o palleggia o ha a disposizione una palla viva.
- 14.2 Il controllo della palla da parte di una squadra continua quando:
- * un giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva;
 - * la palla viene passata tra i giocatori della stessa squadra.
- 23.3 Il controllo della palla da parte di una squadra termina quando
- * un avversario guadagna il controllo della palla;
 - * la palla diventa morta;
 - * la palla non è più in contatto con la mano del tiratore, in occasione di un tiro a canestro su azione o di un tiro libero.

Art. 15 - GIOCATORE IN ATTO DI TIRO

- 15.1 Un **tiro a canestro**, su azione e tiro libero, si ha quando la palla, che è nelle mani di un giocatore, viene indirizzata verso il canestro avversario.
Un **tocco** (tap) si ha quando la palla viene deviata con la mano verso il canestro avversario.
Una **schacciata** si ha quando la palla viene schiacciata con forza o si tenta di forzarla ad entrare nel canestro avversario con una o entrambe le mani.
Un tocco o una schacciata sono considerati come tiro a canestro.
- 15.2 L'atto di tiro:
- * inizia quando il giocatore comincia l'azione di movimento continuo che precede normalmente il rilascio della palla e, a giudizio dell'arbitro, ha iniziato un tentativo di realizzazione lanciando, deviando o schiacciando la palla verso il canestro avversario.
 - * termina quando la palla lascia la mano del giocatore e, nel caso di giocatore con i piedi staccati da terra, entrambi i piedi sono tornati a contatto con il terreno.
- Il giocatore che tenta un tiro a canestro potrebbe avere il braccio trattenuto da un avversario in modo da non poter realizzare il tiro, ciò è considerato un tentativo di realizzazione. In questo caso non è necessario che la palla lasci la mano del giocatore. Non c'è nessuna relazione tra il numero di passi legali fatti e l'atto di tiro.
- 15.3 Un movimento continuo nell'atto di tiro:
- * inizia quando la palla si trova saldamente nella mano del giocatore ed è stato iniziato il movimento, generalmente verso l'alto, di tiro a canestro;
 - * può includere i movimenti del braccio e/o del corpo utilizzati dal giocatore nel suo tentativo di tiro a canestro;
 - * termina se viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo.

Art. 16 - CANESTRO: REALIZZAZIONE E VALORE

16.1 **Definizione**

- 16.1.1 Un canestro è valido quando una palla viva entra dall'alto attraverso l'anello e si ferma nella retina o la attraversa.

- 16.1.2 La palla è considerata dentro il canestro anche quando una piccola parte è all'interno dell'anello e sotto il livello dello stesso.
- 16.2 **Regola**
- 16.2.1 Alla squadra che fa entrare la palla nel canestro avversario vengono assegnati:
- * un punto, per un canestro realizzato su tiro libero;
 - * due punti, per un canestro realizzato su azione dall'area di tiro da due punti;
 - * tre punti, per un canestro realizzato su azione dall'area di tiro da tre punti;
 - * due punti, se sull'ultimo o unico tiro libero la palla, dopo aver toccato l'anello, viene toccata legalmente da un difensore o da un attaccante prima di entrare nel canestro.
- 16.2.2 Se una squadra segna nel proprio canestro accidentalmente, il canestro varrà due punti e verrà registrato come realizzato dal capitano della squadra avversaria.
- 16.2.3 Se un giocatore segna deliberatamente nel proprio canestro, commette una violazione e il canestro non è valido.
- 16.2.4 Se un giocatore fa passare interamente la palla attraverso il canestro dal basso, commette una violazione.

Art. 17 - RIMESSA IN GIOCO DA FUORI CAMPO

- 17.1 **Definizione**
Si ha una rimessa in gioco da fuori campo quando il giocatore fuori campo passa la palla all'interno del campo di gioco.
- 17.2 **Procedura**
- 17.2.1 Un arbitro deve consegnare o mettere la palla a disposizione del giocatore che effettuerà la rimessa in gioco. Egli può anche passare la palla direttamente o facendola rimbalzare al giocatore incaricato della rimessa in gioco, a condizione che:
- * l'arbitro si trovi a non più di quattro metri dal giocatore incaricato di effettuare la rimessa;
 - * il giocatore incaricato la rimessa si trovi nel punto corretto, come indicato dall'arbitro.
- 17.2.2 Il giocatore effettuerà la rimessa in gioco nel punto più vicino all'infrazione stabilito dall'arbitro, o dove il gioco è stato fermato, tranne direttamente dietro il tabellone.
- 17.2.3 Soltanto nelle situazioni seguenti la rimessa in gioco consequenziale avverrà all'altezza della linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo:
- * all'inizio di tutti i periodi tranne il primo; (siccome in Csi non si applica la regola del possesso alternato all'inizio di tutti i periodi di giochi si effettuerà il salto a due)
 - * a seguito ad un tiro libero per fallo tecnico, antisportivo o da espulsione;
 - * durante gli ultimi due minuti del quarto periodo e durante gli ultimi due minuti di ciascun supplementare, a seguito di una sospensione concessa alla squadra che ha diritto al possesso della palla nella propria zona di difesa.
- Il giocatore deve avere i piedi a cavallo della linea di metà campo e può passare la palla ad un giocatore in qualsiasi punto del campo.
- 17.2.4 La rimessa in gioco a seguito di un fallo personale commesso da un giocatore della squadra in controllo di palla viva o della squadra che deve effettuare la rimessa in gioco, sarà effettuata dal punto più vicino all'infrazione.
- 17.2.5 Quando la palla entra nel canestro, ma il tiro su azione o il tiro libero non è valido, la rimessa da fuori campo che segue deve essere effettuata dalla linea laterale sul prolungamento della linea di tiro libero.
- 17.2.6 Dopo un canestro su azione o l'ultimo tiro libero realizzato:
- * uno dei giocatori della squadra che ha subito il canestro effettuerà la rimessa in gioco da qualunque punto dietro la linea di fondo campo dove è stato realizzato il canestro;
 - * ciò si applica anche quando l'arbitro consegna la palla o la mette a disposizione di un giocatore che effettua la rimessa dopo una sospensione o una qualsiasi interruzione del gioco, a seguito di un canestro su azione o di un tiro libero realizzato;

* il giocatore che effettua la rimessa può muoversi lateralmente e/o indietro e la palla può essere passata tra compagni di squadra che si trovano sulla o dietro la linea di fondo, ma il conteggio dei 5 secondi inizia dal momento in cui la palla è a disposizione del primo giocatore fuori campo.

17.3 **Regola**

17.3.1 Un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo non deve:

- * far trascorrere più di 5 secondi prima del rilascio della palla;
- * toccare il terreno di gioco mentre trattiene la palla tra le mani;
- * far toccare alla palla il fuori campo dopo averla rilasciata durante la rimessa;
- * toccare la palla in campo prima che la stessa abbia toccato un qualsiasi giocatore;
- * farla entrare la palla nel canestro direttamente;
- * muoversi di una distanza superiore a 1 metro, lateralmente in una o ambedue le direzioni dal punto indicato dall'arbitro prima o durante il rilascio della palla. Ha comunque ampia possibilità di spostarsi direttamente all'indietro, rispetto alla linea, se le circostanze lo consentono.

17.3.2 Gli altri giocatori non devono:

- * avere qualsiasi parte del corpo oltre le linee di delimitazione, prima che la palla sia stata lanciata oltre la linea;
- * trovarsi a meno di 1 metro dal giocatore che effettua la rimessa in gioco quando lo spazio fuori campo libero da impedimenti è meno di 2 metri.

Una infrazione dell'articolo 17.3 è una violazione.

17.4 **Sanzione**

La palla viene assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco dallo stesso punto.

Art. 18 - SOSPENSIONE

18.1 **Definizione**

Una sospensione è una interruzione del gioco richiesta dall'allenatore o dal viceallenatore.

18.2 **Regola**

18.2.1 Ogni sospensione deve durare un minuto.

18.2.2 Una sospensione può essere concessa durante un'opportunità per una sospensione.

18.2.3 L'opportunità per una sospensione inizia:

- * quando la palla diventa morta, il cronometro di gara viene fermato e l'arbitro ha terminato la sua comunicazione con il tavolo degli ufficiali di campo;
- * quando la palla diventa morta dopo l'ultimo o unico tiro libero realizzato;
- * per la squadra che subisce un canestro, quando viene realizzato un canestro su azione.

18.2.4 L'opportunità per una sospensione termina quando:

- * la palla è a disposizione del giocatore per il primo o l'unico tiro libero;
- * **un arbitro entra nel cerchio per amministrare il salto a due;**
- * la palla è a disposizione di un giocatore per la rimessa da fuori campo.

18.2.5 Due sospensioni possono essere accordate per ciascuna squadra in qualunque momento durante la prima semi-gara; tre in qualunque momento della seconda semi-gara ed una durante ogni tempo supplementare.

18.2.6 Le sospensioni non utilizzate non possono essere riportate nella successiva semi-gara o nel successivo tempo supplementare.

18.2.7 La sospensione viene addebitata alla squadra il cui allenatore ne ha fatto richiesta per primo, a meno che la sospensione sia assegnata a seguito di un canestro su azione degli

avversari e senza che venga rilevato un fallo.

18.3 **Procedura**

18.3.1 Solo un allenatore o un vice-allenatore ha il diritto di richiedere una sospensione. A tale scopo egli deve stabilire un contatto visivo con il segnapunti o recarsi personalmente al tavolo degli ufficiali di campo e chiedere chiaramente una sospensione effettuando l'apposita segnalazione convenzionale con le mani.

Qualora sia un atleta della squadra a svolgere le funzioni di allenatore, quando egli si trova in campo come "giocatore" potrà richiedere la sospensione direttamente ad uno dei due arbitri.

18.3.2 Una richiesta di una sospensione può essere ritirata solo prima che venga azionato il relativo segnale del segnapunti.

18.3.3 La sospensione:

- * inizia quando un arbitro fischia e effettua l'apposita segnalazione;

- * termina quando l'arbitro fischia ed invita le squadre a ritornare sul campo di gioco.

18.3.4 Il segnapunti deve comunicare agli arbitri che è stata richiesta una sospensione azionando il suo segnale acustico non appena inizia una opportunità per una sospensione.

Se viene realizzato un canestro su azione contro la squadra che aveva richiesto una sospensione, il cronometrista fermerà immediatamente il cronometro di gioco e azionerà il suo segnale acustico.

18.3.5 Durante la sospensione (e durante gli intervalli di gara prima dell'inizio del secondo, e del quarto periodo o di ogni tempo supplementare), i giocatori possono uscire dal terreno di gioco e sedersi in panchina, come pure le persone autorizzate a stare nell'area della panchina possono entrare in campo, a condizione di rimanere nelle vicinanze dell'area della loro panchina.

18.3.6 Se la richiesta per una sospensione è effettuata dopo che la palla sia stata messa a disposizione del giocatore per il primo o unico tiro libero, la sospensione deve essere concessa per ambedue le squadre se:

- * l'ultimo o unico tiro libero è realizzato;

- * è seguito da una rimessa dalla linea centrale estesa;

- * un fallo avviene tra i tiri liberi. In questo caso i tiri liberi vengono completati e la sospensione effettuata prima di amministrare la nuova sanzione;

- * un fallo avviene prima che la palla diventi viva in seguito all'ultimo o unico tiro libero; in questo caso la sospensione sarà effettuata prima di amministrare la nuova sanzione;

- * una violazione viene fischiate prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo o unico tiro libero; in questo caso la sospensione sarà effettuata prima di amministrare la rimessa in gioco.

Nel caso di blocchi consecutivi di tiri liberi e/o possesso di palla risultanti da più di una sanzione per falli, ogni blocco deve essere trattato separatamente.

18.3.7 Non deve essere accordata una sospensione alla squadra realizzatrice quando il cronometro di gara è fermo in seguito alla realizzazione di un canestro su azione durante gli ultimi due minuti del quarto periodo o tempo supplementare a meno che

- * un arbitro non abbia interrotto il gioco;

- * una sospensione o sostituzione sia stata concessa alla squadra che ha subito canestro.

Art. 19 - SOSTITUZIONE

19.1 **Definizione**

Una sostituzione è una interruzione del gioco richiesta dal sostituto.

19.2 **Regola**

19.2.1 Una squadra può sostituire un giocatore durante una opportunità per la sostituzione.

- 19.2.2 Un'opportunità di sostituzione inizia:
- * quando la palla diviene morta, il cronometro di gara viene fermato e l'arbitro ha terminato la sua comunicazione con il tavolo degli ufficiali di campo;
 - * quando la palla diventa morta dopo l'ultimo o unico tiro libero realizzato;
 - * per la squadra che ha subito il canestro, quando viene realizzato un canestro su azione negli ultimi due minuti del 4° periodo o tempo supplementare.
- 19.2.3 Un'opportunità di sostituzione termina quando:
- * la palla è a disposizione del giocatore per il primo o l'unico tiro libero;
 - * **un arbitro entra nel cerchio per amministrare il salto a due;**
 - * la palla è a disposizione di un giocatore per una rimessa da fuori campo.
- 19.2.4 Un giocatore che è diventato sostituto e un sostituto che è diventato giocatore non possono rispettivamente rientrare o uscire dal gioco fino a che la palla non diventi di nuovo morta, dopo una fase di gioco con cronometro in movimento.
- Eccezioni:
- * la squadra è rimasta con meno di cinque giocatori in campo;
 - * il giocatore tenuto ad effettuare dei tiri liberi a seguito della correzione di un errore si trova in panchina dopo essere stato legalmente sostituito.
- 19.3 **Procedura**
- 19.3.1 Solo un sostituto ha il diritto di chiedere una sostituzione. Egli stesso (non l'allenatore o il vice-allenatore) deve recarsi al tavolo degli ufficiali di campo richiedendo in modo chiaro "sostituzione", effettuando l'apposito segnale convenzionale con le mani o sedendosi sulla sedia del cambio. Deve essere pronto a giocare immediatamente.
- 19.3.2 Una richiesta di sostituzione può essere annullata solo prima che venga azionato il relativo segnale del segnapunti.
- 19.3.3 Non appena l'opportunità per la sostituzione inizia, il segnapunti deve segnalare agli arbitri che è stata fatta una richiesta di sostituzione, azionando il proprio segnale acustico.
- 19.3.4 Il sostituto deve rimanere all'esterno della linea di delimitazione fino a che l'arbitro lo invita ad entrare in campo con l'apposito segnale.
- 19.3.5 Un giocatore sostituito può andare direttamente alla panchina della propria squadra senza l'obbligo di presentarsi al segnapunti o all'arbitro.
- 19.3.6 Le sostituzioni devono essere effettuate il più rapidamente possibile. Un giocatore che ha commesso il suo quinto fallo o che è stato espulso deve essere sostituito immediatamente (approssimativamente entro 30 secondi).
Se, a giudizio dell'arbitro, avviene un ritardo senza motivo, deve essere addebitata una sospensione alla squadra responsabile. Se la squadra ha esaurito le sospensioni a disposizione, può essere addebitato un fallo tecnico (di tipo B) all'allenatore.
- 19.3.7 Se viene richiesta una sostituzione durante una sospensione o durante un intervallo di gara, il sostituto deve presentarsi al segnapunti prima di entrare in gioco.
- 19.3.8 Se il giocatore che deve effettuare i tiri liberi deve essere sostituito poichè
- * è infortunato
 - * ha commesso il suo quinto fallo
 - * è stato espulso
- il tiro libero essere effettuati dal suo sostituto, il quale non potrà essere a sua volta sostituito prima di aver partecipato ad una fase di gioco con cronometro in movimento.
- 19.3.9 Se la richiesta per una sostituzione è effettuata da una qualsiasi delle due squadre dopo che la palla sia stata messa a disposizione del giocatore per il primo o unico tiro libero, la sostituzione deve essere concessa se:
- * l'ultimo o unico tiro libero è realizzato;
 - * è seguito da una rimessa dalla linea centrale estesa;
 - * un fallo avviene tra i tiri liberi. in questo caso i tiri liberi vengono completati e la

sostituzione sarà effettuata prima di amministrare la nuova sanzione;

* un fallo avviene prima che la palla diventi viva in seguito all'ultimo o unico tiro libero; in questo caso la sostituzione sarà effettuata prima di amministrare la nuova sanzione;

* una violazione viene fischiata prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo o unico tiro libero; in questo caso la sostituzione sarà effettuata prima di amministrare la rimessa in gioco.

In caso di blocchi consecutivi di tiri liberi causati da più di una sanzione per falli, ogni blocco deve essere trattato separatamente.

- 19.3.10 Non deve essere accordata una sostituzione alla squadra realizzatrice quando il cronometro di gara è fermo in seguito alla realizzazione di un canestro su azione, durante gli ultimi due minuti del quarto periodo o tempo, supplementare a meno che
- * un arbitro non abbia interrotto il gioco o
 - * una sospensione o sostituzione sia stata concessa alla squadra che ha subito il canestro.

Art. 20 - GARA PERSA PER FORFAIT

20.1 Regola

Una squadra perde la gara per forfait se:

- * 15 minuti dopo l'orario fissato per l'inizio della gara essa non è presente sul campo di gioco o non è in grado di schierare sul terreno 5 giocatori;
- * il suo comportamento sia tale da impedire lo svolgimento della gara;
- * si rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo dal primo arbitro.

20.2 Sanzione:

- 20.2.1 La squadra avversaria vincerà la gara con il punteggio di 20-0. Per la sanzione disciplinare si fa riferimento a quanto previsto **dal R.E. dalle Norme Nazionali per l'Attività Sportiva**.
- 20.2.2 Quando è prevista una serie di due gare (andata e ritorno) e per i play off al meglio di tre la squadra che perde per forfait la prima, la seconda o la terza perderà la serie o i play off. Questo non si applica per i play off al meglio di cinque partite.

Art. 21 - GARA PERSA PER INFERIORITA' NUMERICA

21.1 Regola

Una squadra perde per inferiorità numerica se, durante la gara, il numero dei suoi giocatori in campo è inferiore a due.

21.2 Sanzione

- 21.2.1 Se la squadra a cui viene assegnata la vittoria per inferiorità numerica è in vantaggio, il punteggio finale rimane quello del momento in cui viene interrotta la partita.
Se la squadra a cui viene assegnata la vittoria per inferiorità numerica è in svantaggio, il punteggio finale sarà di 2-0 in suo favore.
Per la sanzione disciplinare si fa riferimento a quanto previsto **dal R.E. dalle Norme Nazionali per l'Attività Sportiva**.
- 21.2.2 Quando è prevista una serie di due gare (andata e ritorno) la squadra che perde per inferiorità numerica la prima o la seconda gara, perderà la serie.

Regola 5 - VIOLAZIONI

Art. 22 - VIOLAZIONI

22.1 Definizione

Una violazione è una infrazione alle regole.

22.2 Sanzione:

La palla deve essere assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco da fuori campo, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione, tranne che direttamente dietro al tabellone, salvo diverse indicazioni delle regole.

Art. 23 - GIOCATORE FUORI CAMPO E PALLA FUORI CAMPO

23.1 Definizione

23.1.1 Un giocatore viene considerato fuori campo quando una qualsiasi parte del suo corpo tocca il terreno o qualsiasi altro oggetto che non sia un giocatore, sopra o all'esterno delle linee di delimitazione.

23.1.2 La palla viene considerata fuori campo quando tocca:

- * un giocatore o qualsiasi altra persona che si trovi fuori dal terreno di gioco;
- * il terreno o qualsiasi altro oggetto sopra o all'esterno delle linee di delimitazione;
- * i sostegni del tabellone, la parte posteriore dei tabelloni o qualsiasi oggetto al di sopra del campo di gioco.

23.2 Regola

23.2.1 Quando la palla esce dal campo di gioco, responsabile della sua uscita è l'ultimo giocatore che l'ha toccata o che è stato toccato dalla stessa prima che uscisse dal campo; ciò è valido anche se la palla esce dal campo toccando qualsiasi altra cosa che non sia un giocatore.

23.2.2) Se la palla esce dal campo dopo aver toccato od essere stata toccata da un giocatore che si trova sulla o all'esterno della linea di delimitazione, questo giocatore è responsabile dell'uscita dal campo della palla.

23.2.3 Se un giocatore si sposta fuori dal campo o nella propria zona di difesa durante una situazione di palla trattenuta, si verifica una situazione di salto a due.

Art. 24 - PALLEGGIO

24.1 Definizione

24.1.1 Un palleggio inizia quando un giocatore, avendo acquisito il controllo di una palla viva sul campo, la batte, la rotola o la fa cadere sul terreno di gioco e la ritocca prima che essa venga toccata da un altro giocatore.

Il palleggio termina quando il giocatore tocca la palla simultaneamente con entrambe le mani o trattiene la palla in una o entrambe le mani.

Durante un palleggio la palla può essere lanciata in aria a condizione che tocchi il terreno di gioco prima che il giocatore la tocchi di nuovo.

Non c'è limite al numero di passi che un giocatore può compiere quando la palla non è a contatto con la sua mano.

24.1.2 Un giocatore che accidentalmente perde e poi riacquista il controllo di una palla viva sul campo esegue una presa difettosa.

24.1.3 Non costituiscono palleggio:

- * tiri a canestro in successione;
- * una presa difettosa all'inizio o alla fine di un palleggio;

- * 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;
- * passare la palla da una mano all'altra e trattenerla prima che tocchi il terreno di gioco, a condizione non venga commessa una violazione di passi.

24.2 **Regola**

Un giocatore non deve palleggiare una seconda volta dopo aver interrotto il suo primo palleggio, a meno che ciò non avvenga dopo aver perso il controllo della palla a causa di:

- * un tiro a canestro,
- * un tocco della palla da parte di un avversario,
- * un passaggio o presa difettosa che ha poi toccato o è stata toccata da un altro giocatore.

Art. 25 - PASSI

25.1 **Definizioni**

25.1.1 Passi è un movimento illegale di uno o entrambi i piedi in una direzione qualsiasi, tenendo la palla viva in mano oltre i limiti definiti in questo articolo.

25.1.2 Un "giro" è il movimento legale che si ha quando un giocatore, in possesso di una palla viva, si muove una o più volte in una direzione qualsiasi con lo stesso piede, mentre l'altro piede, chiamato "piede perno", viene tenuto fermo a contatto con il terreno di gioco.

25.2 **Regola**

25.2.1 Come si stabilisce un piede perno per un giocatore che trattiene una palla viva sul campo

- * Mentre ha entrambi i piedi sul terreno di gioco:
 - nel momento in cui viene sollevato un piede l'altro diventa piede perno.
- * Mentre è in movimento o palleggia:
 - se un piede è a contatto il terreno di gioco quel piede diventa il piede perno;
 - se entrambi i piedi sono sollevati dal terreno ed il giocatore ricade sul terreno con entrambi i piedi simultaneamente nel momento in cui viene sollevato un piede l'altro diviene piede perno;
 - se entrambi i piedi sono sollevati dal terreno ed il giocatore ricade sul terreno su un piede, allora quel piede diventa piede perno. Se poi il giocatore salta con quel piede e ricade sul terreno di gioco simultaneamente con entrambi i piedi, allora nessuno dei due piedi può essere considerato piede perno;

25.2.2 Come avanzare con la palla per un giocatore in controllo di una palla viva sul campo che ha stabilito un piede perno:

- * Mentre ha entrambi i piedi sul terreno di gioco:
 - * per iniziare un palleggio il piede perno non può essere alzato prima che la palla abbia lasciato la mano;
 - * per passare o tirare a canestro, il giocatore può saltare con il piede perno ma non può ritoccare il terreno prima che la palla abbia lasciato la mano.
- * Mentre è in movimento:
 - * per iniziare un palleggio il piede perno non può essere alzato prima che la palla abbia lasciato la mano;
 - * per passare o tirare a canestro il giocatore può saltare con il piede perno e ricadere su uno o entrambi i piedi simultaneamente; dopo questo uno o entrambi i piedi possono essere sollevati, ma non possono ritoccare il terreno prima che la palla abbia lasciato la mano del giocatore.
- * Mentre compie un arresto, nel caso in cui nessuno dei due piedi è il piede perno:
 - * per iniziare un palleggio nessuno dei due piedi può essere sollevato prima che la

palla abbia lasciato la mano;

* per passare o tirare a canestro uno o entrambi i piedi possono essere sollevati, ma non possono ritoccare il terreno di gioco prima che la palla abbia lasciato la mano del giocatore.

25.2.3 **Giocatore caduto, sdraiato o seduto sul terreno di gioco.**

L'azione è legale quando un giocatore cade a terra mentre trattiene la palla o se ottiene il controllo della palla mentre è sdraiato o seduto sul terreno di gioco.

Il giocatore commette violazione se, dopo aver trattenuto la palla, scivola, rotola o tenta di alzarsi senza palleggiare.

Art. 26 - TRE SECONDI.

26.1 **Regola**

26.1.1 Un giocatore non deve rimanere nell'area dei tre secondi avversaria per più di tre secondi consecutivi quando la sua squadra ha il controllo di una palla viva nella zona di attacco ed il cronometro di gara è in movimento.

26.1.2 Deve essere concessa una tolleranza a un giocatore che:

* tenta di uscire dall'area dei 3 secondi;

* è nell'area dei 3 secondi quando lui o un compagno di squadra è nell'atto di tiro e la palla sta lasciando o ha appena lasciato la mano del giocatore;

* si trova nell'area dei tre secondi da meno di tre secondi e palleggia per tirare a canestro.

26.1.3 Per essere considerato all'esterno dell'area dei 3 secondi, il giocatore deve mettere entrambi i piedi all'esterno dell'area stessa.

Art. 27 - GIOCATORE MARCATO DA VICINO

27.1 **Definizione**

Un giocatore in possesso di palla è marcato da vicino quando un avversario è in posizione di difesa attiva ad una distanza di non più di un metro.

27.2 **Regola**

Un giocatore marcato da vicino deve passare, tirare, o palleggiare la palla entro cinque secondi.

Art. 28 - REGOLA DEGLI OTTO SECONDI

28.1 **Definizione**

28.1.1 La zona di difesa di una squadra è costituita dal proprio canestro, dalla parte anteriore del tabellone e dalla parte di campo limitata dalla linea di fondo campo dietro il canestro della squadra, dalle linee laterali e dalla linea centrale.

28.1.2 La zona di attacco di una squadra è costituita dal canestro avversario, dalla parte anteriore del tabellone, dalla parte del campo delimitata dalla linea di fondo campo dietro il canestro avversario, dalle linee laterali e dal bordo della linea centrale più vicino al canestro avversario.

28.1.3 La palla è nella zona di attacco di una squadra quando:

* tocca la zona di attacco;

* tocca un giocatore o un arbitro che ha una parte del suo corpo a contatto con la zona di attacco.

28.2 **Regola**

28.2.1 Quando un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva nella sua zona di difesa, la sua squadra deve farla arrivare nella propria zona di attacco entro otto secondi.

- 28.2.2 Il conteggio del periodo degli otto secondi riprende per il tempo rimanente, se viene assegnata una rimessa nella zona di difesa alla stessa squadra che aveva il controllo di palla, a seguito di:
- * palla uscita fuori campo;
 - * infortunio di un giocatore della stessa squadra;
 - * situazione di salto a due;
 - * doppio fallo;
 - * compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre.

Art. 29 - REGOLA DEI 24 SECONDI

Nota. Per tutta l'attività Csi la Regola dei 24 si applica senza utilizzo del relativo apparecchio. Pertanto, a modifica di quanto contenuto nel presente articolo (che viene riportato per pura conoscenza personale di chi legge questo Regolamento) il periodo di 24 secondi per una squadra:

- inizia ogniqualvolta un suo giocatore acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno;

- termina quando la squadra perde il controllo della palla (vedi art. 14.3);

- in caso di tiro a canestro, qualora il periodo di 24 secondi termini dopo che la palla si è staccata dalla mano del tiratore, lo stesso si considera esteso sino a quando la palla non tocca l'anello o è evidente che non lo toccherà; la violazione si concretizza qualora non tocchi l'anello e la palla non venga controllata stabilmente da un avversario.

Il conteggio dei 24" verrà effettuato dall'arbitro coda, che segnalerà gli ultimi 5" alzando il braccio dicendo a voce "cinque" e quindi scandendoli.

29.1 Regola

29.1.1 Ogniqualvolta un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno, la sua squadra deve effettuare un tiro a canestro entro 24 secondi.

Un tiro a canestro entro 24 secondi è considerato tale quando si realizzano le seguenti condizioni:

* la palla deve lasciare la mano del giocatore prima che l'apparecchio dei 24 secondi suoni e

* dopo che la palla ha lasciato la mano del giocatore per il tiro, essa deve toccare l'anello o entrare nel canestro.

29.1.2 Quando un tiro a canestro viene effettuato vicino al termine del periodo di 24 secondi e il segnale suona mentre la palla è in aria:

* se la palla entra nel canestro non si verifica alcuna violazione, il segnale deve essere ignorato ed il canestro è valido;

* se la palla tocca l'anello, ma non entra nel canestro, non si verifica alcuna violazione, il segnale deve essere ignorato ed il gioco deve proseguire;

* se la palla colpisce solo il tabellone o non tocca l'anello si verifica una violazione, a meno che gli avversari non abbiano guadagnato un immediato e chiaro controllo della palla; in quest'ultimo caso il segnale deve essere ignorato ed il gioco deve proseguire.

Devono essere applicate tutte le restrizioni relative all'interferenza sul canestro e sulla palla.

29.2 Procedura

29.2.1 Se il gioco viene fermato da un arbitro per una qualunque valida ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre (apparecchio dei 24" viene azzerato per errore, ecc...) oppure imputabile agli avversari della squadra in controllo di palla, deve essere assegnato un nuovo periodo di ventiquattro secondi con possesso di palla alla squadra che la controllava in precedenza.

Comunque, se a giudizio degli arbitri, gli avversari venissero svantaggiati, il conteggio dei ventiquattro secondi riprenderà dal momento dell'interruzione.

29.2.2 Se il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" suona per errore mentre una squadra ha il controllo della palla, il segnale dovrà essere ignorato e il gioco dovrà continuare. Comunque, se, a giudizio degli arbitri, la squadra in controllo di palla viene svantaggiata, il gioco dovrà essere fermato, si dovrà correggere il tempo sull'apparecchio dei 24" ed assegnare la palla a quella squadra.

29.3 Sanzione

La palla sarà assegnata agli avversari per una rimessa dal punto più vicino a dove il gioco è stato fermato dagli arbitri, tranne direttamente dietro il tabellone.

Art. 30 - RITORNO DELLA PALLA NELLA ZONA DI DIFESA

30.1 Definizione

30.1.1 La palla è nella zona di difesa quando:

- * tocca la zona di difesa;
- * tocca un giocatore o un arbitro che ha una parte del suo corpo in contatto con la zona di difesa.

30.1.2 La palla è considerata ritornata illegalmente nella zona di difesa quando un giocatore della squadra che ha il controllo della palla viva è:

- * l'ultimo a toccare la palla nella propria zona di attacco dopodiché quello stesso giocatore o un giocatore della stessa squadra è il primo a toccare la palla nella zona di difesa;
- * l'ultimo a toccare la palla nella propria zona di difesa, dopodiché la palla tocca la zona di attacco e poi quello stesso giocatore o un giocatore della stessa squadra nella zona di difesa è il primo a toccare la palla.

Questa restrizione si applica in tutte le situazioni nella zona di attacco di una squadra, comprese le rimesse in gioco da fuori campo.

30.2 Regola

Un giocatore in controllo di una palla viva nella propria zona di attacco non può farla ritornare nella propria zona di difesa.

Art. - INTERFERENZA SUL CANESTRO E SULLA PALLA

31.1 Definizione

31.1.1 Un tiro a canestro su azione o un tiro libero:

- * inizia quando la palla lascia la mano di un giocatore che è nell'atto di tiro.
- * termina quando la palla:
 - entra nel canestro direttamente da sopra e vi rimane dentro o lo attraversa;
 - non ha più la possibilità di entrare nel canestro;
 - tocca l'anello;
 - tocca il terreno;
 - diventa morta.

31.2 Regola

31.2.1 Si verifica un'interferenza sul canestro durante un tiro su azione quando un giocatore tocca la palla mentre questa è completamente al di sopra del livello dell'anello e:

- * è in fase di parabola discendente;
- * ha toccato il tabellone.

31.2.2 Si verifica un'interferenza sul canestro durante un tiro libero quando un giocatore tocca la palla mentre questa è in volo verso il canestro e prima che tocchi l'anello.

31.2.3 Le restrizioni sull'interferenza sul canestro si applicano fino a che:

- * la palla non ha più la possibilità di entrare nel canestro durante il tiro;
- * la palla non abbia toccato l'anello.

31.2.4 Si verifica un'interferenza sulla palla 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;

- * un giocatore attraversa con la mano il canestro da sotto e tocca la palla;
- * un difensore tocca la palla o il canestro mentre la palla è dentro il canestro e ne impedisce il passaggio;
- * un difensore fa vibrare il tabellone o l'anello così da impedire, a giudizio dell'arbitro, alla palla di entrare nel canestro;
- * un attaccante fa vibrare il tabellone o l'anello così da causare, a giudizio dell'arbitro, l'entrata della palla nel canestro.

31.2.5 Si verifica un'interferenza sulla palla durante un tiro libero quando:

- * un giocatore tocca la palla, il canestro o il tabellone mentre la palla ha la possibilità di entrare a canestro, durante un tiro libero a cui farà seguito un altro tiro libero;
- * un giocatore tocca il canestro o il tabellone mentre la palla è a contatto con l'anello durante l'ultimo o unico tiro libero;
- * un giocatore attraversa con la mano il canestro da sotto e tocca la palla;
- * un difensore, durante l'ultimo o unico tiro libero, mentre la palla ha la possibilità di entrare a canestro e dopo che la palla stessa ha toccato l'anello, fa vibrare il tabellone o l'anello così da impedire, a giudizio dell'arbitro, alla palla di entrare nel canestro;
- * un attaccante, durante l'ultimo o unico tiro libero, mentre la palla ha la possibilità di entrare a canestro e dopo che la stessa ha toccato l'anello, fa vibrare il tabellone o l'anello così da causare, a giudizio dell'arbitro, l'entrata della palla nel canestro.

31.2.6 Mentre la palla è in volo durante un tiro a canestro su azione e dopo che:

- * un arbitro ha fischiato
 - * il segnale acustico del cronometro di gara ha suonato per la fine di un periodo
- nessun giocatore deve toccare la palla dopo che la stessa ha toccato l'anello, mentre ha ancora la possibilità di entrare a canestro.
Devono essere applicate tutte le restrizioni relative all' interferenza sul canestro e sulla palla.

31.3 **Sanzione**

31.3.1 Se la violazione viene commessa da un attaccante, nessun punto viene accordato. La palla viene assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco da fuori campo all'altezza del prolungamento della linea di tiro libero, salvo diverse indicazioni delle regole.

31.3.2 Se la violazione viene commessa da un difensore, alla squadra in attacco vengono assegnati:

- * un punto quando viene effettuato un tiro libero;
- * due punti quando il tiro viene effettuato dall'area di tiro da due punti;
- * tre punti quando il tiro viene effettuato dall'area di tiro da tre punti.

L'attribuzione dei punti è la stessa come se un la palla fosse entrata nel canestro.

31.3.3 Se la violazione viene commessa da un difensore durante un ultimo o unico tiro libero, un punto verrà accordato alla squadra avversaria, seguito dalla sanzione di un fallo tecnico a carico del giocatore difensore.

Regola 6 - FALLI

Art. 32 - FALLI

32.1 Definizione.

- 32.1.1 In una gara in cui dieci giocatori si spostano velocemente in uno spazio limitato il contatto personale non può essere evitato.
- 32.1.2 Un fallo è un'infrazione alle regole che concerne il contatto personale con un avversario e/o un comportamento antisportivo.
- 32.1.3 Un qualunque numero di falli può essere fischiato a carico di una squadra. Indipendentemente dalla sanzione, ogni fallo deve essere addebitato, registrandolo sul referto ufficiale a carico di chi lo commette e sanzionato di conseguenza.

Art. 33 – CONTATTO: PRINCIPI GENERALI

33.1 PRINCIPIO DEL CILINDRO.

Il principio del cilindro è definito come lo spazio all'interno di un cilindro immaginario occupato da un giocatore sul terreno di gioco. Include lo spazio sopra il giocatore ed è limitato:

- * davanti dal palmo delle mani,
- * dietro dai glutei,
- * lateralmente dai margini esterni delle braccia e delle gambe.

Le mani e le braccia possono essere estese in avanti ma non oltre la posizione dei piedi, con le braccia piegate all'altezza dei gomiti in modo che gli avambracci e le mani siano sollevati. La distanza tra i piedi del giocatore sarà proporzionale alla sua altezza.

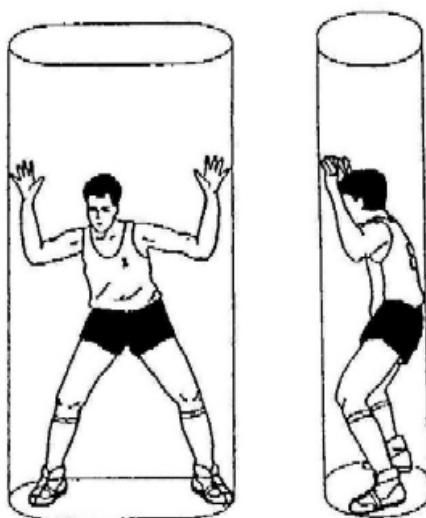


Fig. 13 - Principio del cilindro

33.2 PRINCIPIO DELLA VERTICALITA'.

Durante la gara ciascun giocatore ha il diritto di occupare una qualsiasi posizione (cilindro) sul terreno di gioco, a condizione che non sia occupata da un avversario.

Questo principio tutela lo spazio occupato sul terreno di gioco e lo spazio al di sopra del giocatore allorché salti verticalmente all'interno di questo spazio.

Non appena il giocatore lascia la sua posizione verticale (cilindro) ed avviene un contatto di corpo con un avversario che aveva precedentemente stabilito la propria posizione verticale (cilindro), sarà responsabile del contatto il giocatore che ha lasciato la sua posizione verticale (cilindro).

Il difensore non deve essere punito se salta verticalmente (all'interno del suo cilindro) oppure alza le mani e le braccia in alto ma sempre all'interno del suo cilindro.

L'attaccante, sia con i piedi a contatto con il terreno di gioco, sia in aria, non deve causare un contatto con il difensore che è in posizione legale di difesa:

- * usando le braccia per crearsi uno spazio maggiore (clear-out);
- * allargando le sue gambe o le braccia per creare un contatto durante o immediatamente dopo un tiro a canestro.

33.3 POSIZIONE LEGALE DI DIFESA.

Un difensore stabilisce una posizione iniziale di difesa legale quando:

- * sta fronteggiando il suo avversario e
- * ha entrambi i piedi sul terreno di gioco.

La posizione legale di difesa si estende verticalmente sopra di lui (cilindro). Egli può sollevare le sue braccia sopra la testa o saltare verticalmente, ma deve mantenerle in posizione verticale all'interno del cilindro immaginario.

33.4 MARCAMENTO DI UN GIOCATORE CHE CONTROLLA LA PALLA.

Nel marcare un giocatore che controlla la palla (trattenendola o palleggiando) non devono essere considerati gli elementi di tempo e di distanza.

Il giocatore con la palla deve aspettarsi di essere marcato e quindi deve essere preparato a fermarsi o a cambiare direzione ogni qualvolta un avversario assume una posizione iniziale di difesa legale davanti a lui, persino se ciò è fatto entro una frazione di secondo.

Il difensore deve stabilire una posizione iniziale di difesa legale senza causare contatti con il corpo prima di assumere la sua posizione.

Nel momento in cui un difensore stabilisce una posizione iniziale di difesa legale esso può spostarsi per marcare il suo avversario ma non può estendere le sue braccia, spalle, fianchi o gambe e nel fare questo provocare un contatto che impedisca al palleggiatore di oltrepassarlo.

Quando un arbitro deve giudicare una situazione di blocco difensivo/sfondamento di un giocatore con la palla deve seguire i seguenti principi:

- * il difensore deve assumere una posizione iniziale di difesa legale fronteggiando l'avversario con la palla e avendo entrambi i piedi a contatto con il terreno;
- * può rimanere fermo, saltare verticalmente o spostarsi lateralmente o all'indietro, per mantenere la posizione iniziale di difesa legale;
- * nel movimento per mantenere la posizione di difesa uno o entrambi i piedi possono essere sollevati un istante dal terreno, purché il movimento sia laterale o all'indietro ma non diretto verso il giocatore che ha la palla;
- * se il contatto avviene sul tronco, si dovrà ritenere che il difensore abbia raggiunto il punto per primo;
- * il difensore che ha stabilito una posizione di difesa legale può girarsi all'interno del suo cilindro per assorbire il colpo o evitare infortuni.

Se si sono verificati i principi sopracitati il fallo deve essere considerato come causato dal giocatore con la palla.

33.5 MARCAMENTO DI UN GIOCATORE CHE NON HA IL CONTROLLO DELLA PALLA.

Un giocatore senza il controllo della palla può muoversi liberamente sul campo e occupare qualunque posizione che non sia già occupata da un altro giocatore.

Quando si marca un giocatore che non ha il controllo della palla devono essere rispettati gli elementi di tempo e di distanza. Un difensore non può prendere posizione così vicino e/o velocemente nella direzione di spostamento di un avversario a meno che questi non abbia tempo o distanza sufficiente per fermarsi o per cambiare direzione.

La distanza è direttamente proporzionale alla velocità dell'avversario, mai inferiore ad un passo e mai superiore a due passi normali. Se un giocatore non rispetta gli elementi di

tempo e di distanza nel prendere la posizione iniziale di difesa legale e avviene un contatto con un avversario, egli è responsabile del contatto.

Non appena un difensore ha assunto una posizione iniziale di difesa legale, può muoversi per marcare il suo avversario. Non può impedirgli di oltrepassarlo utilizzando l'estensione delle sue braccia, spalle, fianchi o gambe. Tuttavia può girarsi o porre il suo braccio davanti e vicino al suo corpo, all'interno del suo cilindro, per evitare un infortunio.

33.6 GIOCATORE IN ARIA.

Un giocatore che salta da un punto del campo ha il diritto di ricadere nello stesso punto. Egli ha diritto di ricadere anche in un altro punto del campo, a condizione che il percorso diretto tra il punto di stacco per il salto e quello di ricaduta e il punto di ricaduta stesso non sia già stato occupato da un avversario al momento del salto.

Se un giocatore salta e ricade ma il suo slancio provoca un contatto con un avversario che ha assunto una posizione legale di difesa oltre il punto di ricaduta, allora il saltatore è responsabile del contatto.

Un giocatore non può spostarsi nella traiettoria di un avversario dopo che questi ha spiccato il salto. Spostarsi sotto un giocatore che è in aria causando un contatto è generalmente considerato un fallo antisportivo e in alcune circostanze può anche essere fallo da espulsione.

33.7 BLOCCO: LEGALE E ILLEGALE.

Un blocco è un tentativo di ritardare o impedire ad un avversario che non ha la palla di raggiungere una posizione desiderata sul terreno.

Il blocco è legale quando il giocatore che sta bloccando un avversario:

- * è fermo (all'interno del suo cilindro) quando avviene il contatto;
- * ha entrambi i piedi sul terreno quando avviene il contatto.

Il blocco è illegale quando il giocatore che sta bloccando un avversario:

- * è in movimento al momento del contatto;
- * non lascia una distanza appropriata nel portare un blocco fuori dal campo visivo di un avversario che era fermo al momento del contatto;
- * non rispetta gli elementi di tempo e di distanza nei confronti di un avversario in movimento al momento del contatto.

Se il blocco viene effettuato entro il campo visivo di un avversario fermo (frontalmente o lateralmente), il giocatore può effettuare il blocco il più vicino possibile, senza però causare contatto.

Se il blocco viene effettuato fuori dal campo visivo di un avversario fermo, il giocatore che effettua il blocco deve permettere all'avversario di fare un normale passo verso il blocco senza provocare contatto.

Se l'avversario è in movimento devono essere rispettati gli elementi di tempo e di distanza. Il giocatore che effettua il blocco deve lasciare sufficiente spazio in modo che il giocatore che sta subendo il blocco sia in grado di evitarlo fermandosi o cambiando direzione. La distanza richiesta è meno di un normale passo ma mai più di due.

Un giocatore che subisce un blocco legale è responsabile per ogni contatto con il giocatore che lo ha bloccato.

33.8 SFONDAMENTO

Lo sfondamento è un contatto personale illegale, con o senza palla, causato da una spinta o da un movimento contro il tronco di un giocatore avversario.

33.9 BLOCCAGGIO.

Il bloccaggio è un contatto personale illegale che impedisce ad un avversario di avanzare liberamente, con o senza palla.

Un giocatore che sta cercando di effettuare un blocco commette un fallo di bloccaggio se il contatto avviene mentre è in movimento e il suo avversario è fermo o sta retrocedendo. Se un giocatore si disinteressa della palla, fronteggia un avversario e modifica la sua posizione contemporaneamente a quella dell'avversario, è il principale responsabile per ogni contatto che ne derivi, a meno che non subentrino altri fattori. L'espressione "a meno che non subentrino altri fattori" si riferisce a spinte, urti o trattenute volontarie da parte del giocatore che sta subendo il blocco. E' legale per un giocatore allungare il suo braccio o gomito nel prendere posizione sul terreno, ma sia il braccio che il gomito devono essere abbassati (all'interno del cilindro) quando un avversario tenta di superarlo. Altrimenti, se avviene un contatto, si ha un fallo di blocco o un fallo di trattenuta.

33.10 TOCCARE UN AVVERSAIO CON LA MANO E/O CON IL BRACCIO.

Toccare con la mano un avversario non è, di per sé, necessariamente un fallo. Gli arbitri devono decidere se il giocatore che ha causato il contatto ha ottenuto un vantaggio indebito. Se il contatto causato da un giocatore limita in qualche modo la libertà di movimento di un avversario, tale contatto è un fallo. L'uso illegale di una mano o di un braccio esteso si ha quando la mano o il braccio del difensore sono posti su un avversario con o senza palla e ne rimangono a contatto per impedirgli di avanzare. Toccare ripetutamente o "punzecchiare" un avversario con o senza la palla è un fallo, perché può condurre ad un aumento del gioco sporco. Viene considerato fallo di un attaccante con la palla:

- * l'avvinghiare o agganciare con un braccio o con un gomito il difensore nel tentativo di ottenere un vantaggio indebito;
- * lo spingere un difensore per impedirgli di giocare o di tentare di giocare la palla o per ottenere più spazio tra sé e il difensore;
- * l'uso dell'avambraccio o della mano, durante il palleggio, per impedire all'avversario di ottenere il controllo della palla.

Viene considerato fallo di un attaccante senza la palla lo spingere per ottenere di:

- * liberarsi per ricevere la palla;
- * impedire al difensore di giocare o di tentare di giocare la palla;
- * creare più spazio tra sé e il difensore.

33.11 GIOCO DEL POST.

Il principio di verticalità si applica anche nel gioco del post. L'attaccante nella posizione di post e il difensore che lo sta marcando, devono rispettare vicendevolmente il principio di verticalità (cilindro). Per un attaccante o un difensore che giochino nella posizione di post è illegale spingere fuori posizione con un colpo di spalla o un colpo di anca il proprio avversario, o interferire con la libertà di movimento di quest'ultimo allungando i gomiti, le braccia, le ginocchia o altre parti del corpo.

33.12 MARCAMENTO ILLEGALE DA DIETRO

Il marcamento illegale da dietro è un contatto personale, effettuato da un difensore che si trova dietro al giocatore avversario. Il fatto che il difensore stia tentando di giocare la palla non giustifica il contatto con un avversario effettuato da dietro.

33.13 TRATTENUTA

La trattenuta è un contatto personale illegale con un avversario che interferisce con la sua libertà di movimento. Questo contatto (trattenuta) può essere provocato con qualsiasi parte del corpo.

33.14 SPINTA

La spinta è un contatto personale illegale con una qualsiasi parte del corpo che si verifica quando il giocatore spinge con forza o tenta di spostare un avversario che ha, o non ha, il controllo della palla.

Art. 34 - FALLO PERSONALE

34.1 Definizione

34.1.1 Un fallo personale è un contatto illegale di un giocatore con un avversario, sia a palla viva che a palla morta.

Un giocatore non deve trattenere, bloccare, spingere, caricare, sgambettare o impedire l'avanzare di un avversario estendendo la sua mano, braccio, gomito, spalla, fianco, gamba, ginocchio o piede, né piegando il suo corpo in una posizione "non naturale" (fuori dal suo cilindro), né praticare un gioco duro o violento.

34.2 Sanzione

Deve essere addebitato un fallo personale al giocatore che lo ha commesso.

34.2.1 Se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro:

* il gioco deve essere ripreso con una rimessa da fuori campo da parte della squadra che ha subito il fallo, nel punto più vicino a quello dove è stata commessa l'infrazione;

* se la squadra che ha commesso il fallo ha esaurito il bonus dei falli di squadra, si applica l'art. 41.

34.2.2 Se il fallo viene commesso su un giocatore che è in atto di tiro, a quel giocatore devono essere assenati dei tiri liberi come segue:

* un tiro libero aggiuntivo se il canestro viene realizzato e convalidato;

* due tiri liberi se il tiro a canestro da due punti non viene realizzato;

* tre tiri liberi se il tiro a canestro da tre punti non viene realizzato;

* due o tre tiri liberi e il canestro non sarà valido, se un giocatore subisce fallo nel momento stesso o appena prima del suono del cronometro di gara per la fine del periodo o del tempo supplementare o nel momento stesso o appena prima del suono dell'apparecchio dei 24" mentre la palla è ancora nelle mani del giocatore ed il pallone entra a canestro.

Art. 35 - DOPPIO FALLO

35.1 Definizione.

Si verifica un doppio fallo quando due avversari commettono fallo personale, l'uno contro l'altro, approssimativamente nello stesso tempo.

35.2 Sanzione

35.2.1 Deve essere addebitato un fallo personale ad entrambi i giocatori. Non viene assegnato alcun tiro libero.

35.2.2 Il gioco deve essere ripreso come segue se, approssimativamente nello stesso tempo del doppio fallo:

* viene realizzato un canestro valido su azione o un ultimo o unico tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa in gioco dalla linea di fondo;

* una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa da fuori campo nel punto più vicino all'infrazione.

* nessuna squadra aveva il controllo o il diritto alla palla si verifica una situazione di salto

a due.

Art. 36 - FALLO ANTISPORTIVO

36.1 Definizione

- 36.1.1 Un fallo antisportivo è un fallo personale che, a giudizio dell'arbitro, non è un tentativo legittimo di giocare direttamente la palla nello spirito e nell'intendimento delle regole.
- 36.1.2 I falli antisportivi devono essere interpretati coerentemente durante l'intero arco della gara.
- 36.1.3 L'arbitro deve giudicare solo l'azione.
- 36.1.4 Per giudicare se un fallo è antisportivo, gli arbitri devono applicare i seguenti principi:
- * se un giocatore non effettua un legittimo tentativo di giocare la palla e avviene un contatto, il fallo è antisportivo;
 - * se, nel tentativo di giocare la palla, il giocatore provoca un contatto eccessivo (fallo duro), allora il contatto deve essere giudicato come antisportivo;
 - * se un giocatore commette un fallo mentre sta effettuando un legittimo tentativo di giocare la palla (gioco normale), non è un fallo antisportivo.

36.2 Sanzione

- 36.2.1 Deve essere addebitato un fallo antisportivo al giocatore che lo ha commesso.
- 36.2.2 Devono essere assegnati uno o più tiri liberi al giocatore che ha subito il fallo seguiti da:
- * una rimessa in gioco da metà campo sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo;
 - * **un salto a due nel cerchio centrale per l'inizio del primo periodo.**
 - * **un salto a due nel cerchio centrale per l'inizio dei periodi di gioco.**
- Il numero dei tiri liberi da assegnare è il seguente:
- * due tiri liberi se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro;
 - * un tiro libero aggiuntivo e canestro valido se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che realizza;
 - * due o tre tiri liberi se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che non realizza il canestro.

Art. 37 - FALLO DA ESPULSIONE

37.1 Definizione

- 37.1.1 Qualsiasi flagrante comportamento antisportivo tenuto da un giocatore, un sostituto, un giocatore escluso, un allenatore, un vice-allenatore o da una persona al seguito della squadra è un fallo da espulsione.
- 37.1.2 Un giocatore deve essere espulso anche quando gli vengono addebitati due falli antisportivi.
- 37.1.3 Un allenatore deve essere espulso anche quando:
- * gli vengono addebitati due falli tecnici ("C") a seguito di un suo personale comportamento antisportivo;
 - * gli vengono addebitati tre falli tecnici ("B") accumulati a seguito di comportamenti antisportivi da parte della panchina (vice-allenatore, sostituto o persona al seguito della squadra) oppure a seguito di una combinazione di tre falli tecnici di cui uno addebitato all'allenatore stesso ("C").
- 37.1.4 Se un giocatore o un allenatore viene espulso a causa degli artt. 37.1.2 o 37.1.3, quel fallo antisportivo o tecnico deve essere l'unico fallo ad essere sanzionato e non deve essere amministrata nessuna ulteriore sanzione a causa dell'espulsione.
- 37.1.5 Un allenatore che è stato espulso deve essere sostituito dal vice-allenatore indicato a referto. Se nessun vice-allenatore è indicato a referto sarà sostituito dal capitano.

37.2 Sanzione

- 37.2.1 Deve essere addebitato un fallo da espulsione a chi lo commette.
- 37.2.2 Quest'ultimo, una volta espulso, deve recarsi e rimanere nello spogliatoio della propria squadra per il resto della gara oppure, a sua scelta, lasciare l'impianto di gioco.
- 37.2.3 Devono essere assegnati uno o più tiri liberi:
- * ad un avversario qualsiasi nel caso di un fallo senza contatto;
 - * al giocatore che ha subito il fallo nel caso di un fallo con contatto.
- Seguiti da:
- * una rimessa in gioco da metà campo sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo;
 - * un salto a due nel cerchio centrale per l'inizio del primo periodo.
- 37.2.4 Il numero dei tiri liberi da assegnare è il seguente:
- * se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro o se è un fallo tecnico: due tiri liberi;
 - * se il fallo viene commesso su un giocatore che è in atto di tiro: il canestro è valido, se realizzato, più un tiro libero aggiuntivo;
 - * se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che non realizza: due o tre tiri liberi.

Art. 38 - FALLO TECNICO

38.1 Regole di comportamento

- 38.1.1 Il corretto comportamento in gara richiede da parte dei componenti di entrambe le squadre (giocatori, sostituti, allenatori, vice-allenatori e le persone al seguito delle squadre) una piena e leale collaborazione con arbitri, ufficiali di campo e Commissario.
- 38.1.2 Entrambe le squadre sono chiamate a dare il loro massimo per assicurarsi la vittoria, ma ciò deve essere sempre fatto seguendo una condotta improntata a sportività, correttezza e fair-play.
- 38.1.3 Qualsiasi deliberata o ripetuta violazione a questa collaborazione o allo spirito di questa regola deve essere considerata fallo tecnico.
- 38.1.4 L'arbitro può prevenire falli tecnici con degli avvertimenti o anche soprassedendo a infrazioni tecniche minori di carattere amministrativo, che siano chiaramente involontarie e non abbiano una influenza diretta sul gioco, a meno che la stessa infrazione non sia ripetuta dopo l'avvertimento.
- 38.1.5 Se viene rilevata una infrazione tecnica dopo che la palla è viva, la gara deve essere fermata e deve essere addebitato un fallo tecnico. La sanzione deve essere amministrata come se il fallo tecnico fosse avvenuto nel momento in cui è stato addebitato. Tutto quanto accaduto nel tempo intercorrente tra l'infrazione tecnica e l'arresto della gara deve ritenersi valido.

38.2 Violenza

- 38.2.1 Durante la gara possono avvenire atti di violenza contrari allo spirito di sportività e correttezza. Tali atti devono essere immediatamente fermati dagli arbitri e, se necessario, dalle forze responsabili dell'ordine pubblico.
- 38.2.2 Quando accadono atti di violenza tra giocatori, sostituti, allenatori, vice-allenatori o persone al seguito della squadra sul campo di gioco o nelle vicinanze dello stesso, gli arbitri prenderanno i provvedimenti necessari a fermarli.
- 38.2.3 Qualsiasi persona sopracitata, colpevole di flagranti atti di aggressione agli avversari o agli arbitri deve essere immediatamente espulsa. Gli arbitri devono riferire l'episodio all'ente responsabile della competizione.
- 38.2.4 La Forza Pubblica può entrare nel campo di gioco solo se richiesto dagli arbitri. Se

comunque gli spettatori entrano nel campo di gioco con l'evidente intento di commettere atti di violenza, la Forza Pubblica deve intervenire immediatamente per proteggere le squadre e gli arbitri.

- 38.2.5 Tutte le altre aree, comprese le entrate, le uscite, le vie di accesso, gli spogliatoi, ecc... cadono sotto la giurisdizione degli organizzatori della competizione e delle forze responsabili dell'ordine pubblico.
- 38.2.6 Le azioni fisiche dei giocatori, dei sostituti, degli allenatori, dei vice-allenatori e delle persone al seguito della squadra che potrebbero portare al danneggiamento delle attrezzature di gioco, non devono essere permesse dagli arbitri.
Quando vengono rilevati dagli arbitri comportamenti di questa natura, l'allenatore della squadra che li commette deve essere immediatamente richiamato.
Se tale comportamento viene ripetuto, deve essere immediatamente fischiato un fallo tecnico alla persona che ha commesso l'azione scorretta.
- 38.2.7 Le decisioni degli arbitri sono inoppugnabili e non possono essere ignorate o contestate.

38.3 Definizione

- 38.3.1 Un fallo tecnico è un fallo di un giocatore che non comporta un contatto, di natura comportamentale che comprende, ma non è limitato, ai seguenti comportamenti:
- * ignorare i richiami degli arbitri;
 - * entrare in contatto in modo irrispettoso con gli arbitri, con il commissario, con gli ufficiali di campo o con il personale sulla panchina della squadra;
 - * rivolgersi in modo irrispettoso agli arbitri, al commissario, agli ufficiali di campo o agli avversari **o ai compagni di squadra**;
 - * usare un linguaggio o gesti tali da offendere o provocare gli spettatori;
 - * innervosire un avversario o ostruirne il campo visivo agitandogli le mani davanti agli occhi;
 - * ritardare il gioco toccando deliberatamente la palla dopo che la stessa è passata attraverso il canestro;
 - * ritardare il gioco non permettendo di effettuare prontamente una rimessa in gioco;
 - * cadere per simulare un fallo;
 - * aggrapparsi all'anello in modo tale che il peso del giocatore sia sostenuto dall'attrezzo, a meno che il giocatore non lo faccia momentaneamente dopo una schiacciata o, a giudizio dell'arbitro, stia cercando di evitare un infortunio a sé stesso o ad un altro giocatore;
 - * commettere (da parte di un difensore) un'interferenza sulla palla o sul canestro durante l'ultimo o unico tiro libero; deve essere assegnato un punto alla squadra in attacco, seguito dalla sanzione per il fallo tecnico addebitato al difensore.
- 38.3.2 Un fallo tecnico, commesso da un allenatore, vice-allenatore, sostituto o da una persona al seguito della squadra, può essere determinato dal rivolgersi o toccare irrispettosamente gli arbitri, il commissario, gli ufficiali di campo o gli avversari, o da una infrazione di natura procedurale o amministrativa.

38.4 Sanzione

- 38.4.1 Se un fallo tecnico viene commesso:
- * da un giocatore, gli deve essere addebitato un fallo tecnico come fallo del giocatore e deve essere conteggiato tra i falli di squadra;
 - * da un allenatore ("C"), da un vice-allenatore ("B"), da un sostituto ("B") o da una persona al seguito della squadra ("B"), deve essere addebitato un fallo tecnico all'allenatore e non dovrà essere conteggiato tra i falli di squadra.
- 38.4.2 Devono essere assegnati due tiri liberi agli avversari, seguiti da:
- * una rimessa in gioco da metà campo sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo;
 - * un salto a due nel cerchio centrale per l'inizio del primo periodo.

Art. 39 - RISSA

- 39.1 **Definizione:**
La rissa è uno scontro fisico tra due o più avversari (giocatori, sostituti, allenatori, vice-allenatori e persone al seguito della squadra).
Questo articolo si riferisce solo a sostituti, allenatori, vice-allenatori e persone al seguito della squadra che oltrepassano i confini dell'area della panchina della squadra durante una rissa o durante una qualsiasi situazione che possa portare ad una rissa.
- 39.2 **Regola**
- 39.2.1 I sostituti o le persone al seguito della squadra che oltrepassano i confini dell'area della panchina durante una rissa o una qualsiasi situazione che può portare ad una rissa dovranno essere espulsi.
- 39.2.2 Solo l'allenatore e/o il vice-allenatore hanno il permesso di oltrepassare i confini dell'area della panchina durante una rissa o una qualsiasi situazione che può portare ad una rissa, per aiutare gli arbitri a mantenere o ripristinare l'ordine. In questa situazione l'allenatore e/o il vice-allenatore non verranno espulsi.
- 52.4 Se un allenatore o un vice-allenatore oltrepassano i confini dell'area della panchina e non aiutano, o non tentano di aiutare, a mantenere o ripristinare l'ordine, dovranno essere espulsi.
- 39.3 **Sanzione**
- 39.3.1 Qualsiasi sia il numero di allenatori, sostituti o persone al seguito della squadra espulse per aver oltrepassato i confini dell'area della panchina deve essere addebitato un solo fallo tecnico all'allenatore ("B").
- 39.3.2 Se vengono espulsi componenti di entrambe le squadre a causa di quanto previsto in questo articolo e non ci sono altre sanzioni per falli da dover amministrare la gara deve riprendere come segue. Se, approssimativamente nello stesso tempo, in cui la gara è stata interrotta a causa della rissa:
* viene realizzato un canestro valido su azione, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa in gioco dalla linea di fondo;
* una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa da metà campo, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo;
* nessuna squadra aveva il controllo o il diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.
- 39.3.3 Tutti i falli da espulsione devono essere registrati come descritto in B.8.3 e non devono essere conteggiati tra i falli di squadra.
- 39.3.4 Tutte le sanzioni relative a falli accaduti prima della situazione di rissa devono essere amministrate come previsto dall'art. 42 (situazioni speciali).

Regola 7 - DISPOSIZIONI GENERALI

Art. 40 - QUINTO FALLO COMMESSO DA UN GIOCATORE

- 40.1 Un giocatore che ha commesso cinque falli, personali e/o tecnici, deve essere informato ed abbandonare la gara immediatamente. Deve essere sostituito entro 30 secondi.
- 40.2 Un fallo commesso da un giocatore che aveva precedentemente commesso il suo quinto fallo viene considerato come commesso da un giocatore escluso e viene addebitato e registrato a referto a carico dell'allenatore ("B").

Art. 41 - FALLI DI SQUADRA: PENALITA'

41.1 Definizione

- 41.1.1 Una squadra esaurisce il bonus dei falli di squadra (situazione di penalità) quando ha commesso quattro falli in un periodo.
Per le categorie ove è previsto l'obbligo di difesa individuale il bonus dei falli di squadra in un periodo si esaurisce dopo il quinto fallo.
- 41.1.2 Tutti i falli commessi in un intervallo di gara devono essere considerati come avvenuti nel periodo o tempo supplementare successivo.
- 41.1.3 Tutti i falli commessi in un tempo supplementare devono essere considerati come avvenuti nel quarto periodo.

41.2 Regola

- 41.2.1 Quando una squadra ha esaurito il bonus, tutti i successivi falli personali dei giocatori, commessi su un avversario che non è in atto di tiro, devono essere sanzionati con due tiri liberi, invece che con una rimessa in gioco.
- 41.2.2 Se viene commesso un fallo personale da un giocatore della squadra in controllo della palla viva o della squadra che deve effettuare una rimessa in gioco, tale fallo deve essere sanzionato con l'assegnazione di una rimessa in gioco per gli avversari.

Art. 42 - SITUAZIONI SPECIALI

42.1 Definizione

Nel periodo di cronometro fermo che segue un fallo o una violazione, si possono verificare situazioni speciali quando vengono commessi ulteriori falli.

42.2 Procedura

- 42.2.1 Devono essere addebitati tutti i falli e si devono identificare tutte le sanzioni.
- 42.2.2 Gli arbitri devono determinare l'ordine cronologico in cui i falli si sono verificati.
- 42.2.3 Tutte le sanzioni uguali contro entrambe le squadre e tutte le sanzioni di doppio fallo devono compensarsi. Una volta compensate le sanzioni devono essere considerate come mai avvenute.
- 42.2.4 Il diritto al possesso della palla che sia parte dell'ultima sanzione da amministrare, cancellerà ogni precedente diritto al possesso della palla.
- 42.2.5 Quando la palla diventa viva per il primo o unico tiro libero o per una rimessa, quella stessa penalità non può più essere usata per compensarne un'altra.
- 42.2.6 Tutte le sanzioni che rimangono devono essere amministrate nell'ordine in cui sono state rilevate.
- 42.2.7 Se dopo la compensazione di sanzioni uguali contro entrambe le squadre non rimangono altre sanzioni da amministrare, la gara riprenderà come segue. Se, approssimativamente

nello stesso momento della prima infrazione:

- * viene realizzato un canestro valido su azione, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa in gioco dalla linea di fondo;
- * una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa in gioco dal punto più vicino alla prima infrazione;
- * nessuna squadra aveva il controllo o il diritto alla palla si verifica una situazione di salto a due.

Art. 43 - TIRI LIBERI

43.1 Definizione

- 43.1.1 Un tiro libero è un'opportunità concessa ad un giocatore di segnare un punto, non disturbato, da una posizione dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio.
- 43.1.2 Un blocco di tiri liberi si compone di tutti i tiri liberi e/o il successivo possesso di palla risultanti dalla sanzione di un singolo fallo.

43.2 Regola

- 43.2.1 Quando viene fischiato un fallo personale e la sanzione consiste nell'assegnazione di un tiro libero:
- * il giocatore contro il quale è stato commesso il fallo dovrà effettuare il tiro libero;
 - * se c'è una richiesta di sostituzione del giocatore che ha subito il fallo, questi deve effettuare i tiri liberi prima di lasciare il terreno;
 - * se il giocatore incaricato di effettuare i tiri liberi deve lasciare il terreno a causa di un infortunio, dell'aver commesso il suo quinto fallo o per una espulsione, il suo sostituto deve effettuare i tiri liberi. Se non è disponibile nessun sostituto i tiri liberi devono essere effettuati da un qualsiasi altro suo compagno di squadra.
- 43.2.2 Quando viene fischiato un fallo tecnico i tiri liberi possono essere effettuati da un qualsiasi giocatore della squadra avversaria.
- 43.2.3 Il giocatore designato per i tiri liberi:
- * deve prendere posizione dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio;
 - * può usare qualsiasi metodo per tirare a canestro, ma deve tirare in modo tale che la palla entri nel canestro dall'alto oppure tocchi l'anello;
 - * deve effettuare il tiro entro 5 secondi dal momento in cui la palla viene messa a sua disposizione dall'arbitro;
 - * non deve toccare la linea di tiro libero o entrare nell'area dei tre secondi fino a che la palla sia entrata nel canestro o abbia toccato l'anello;
 - * non deve fintare l'azione di tiro libero.
- 43.2.4 I giocatori negli spazi per il rimbalzo sui tiri liberi hanno diritto ad occupare posizioni alternate in questi spazi, che sono considerati di un metro di profondità (figura 14)

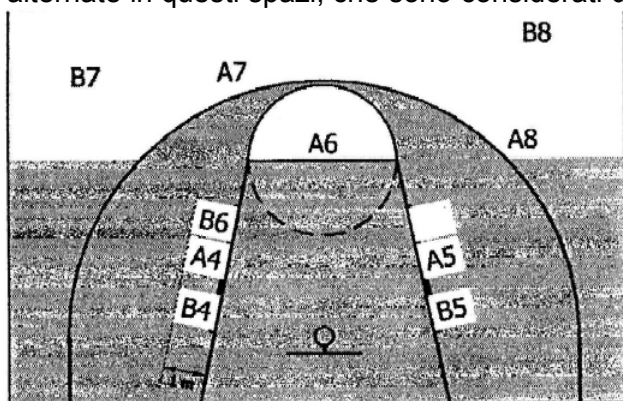


Fig. 14 Disposizione dei giocatori durante i tiri liberi

Questi giocatori non devono:

- * occupare spazi per il rimbalzo che a loro non competono;

- * entrare nell'area dei tre secondi, nella zona neutra o lasciare lo spazio per il rimbalzo fino a che la palla non lascia la mano del giocatore incaricato di effettuare i tiri liberi;
- * gli avversari del tiratore non devono disturbarlo.

43.2.5 I giocatori che non si posizionano negli spazi per il rimbalzo devono rimanere dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea del tiro da tre punti fino al momento in cui la palla tocca l'anello oppure il tiro libero termina.

43.2.6 Durante un tiro libero che deve essere seguito da un altro blocco di tiri oppure da una rimessa in gioco tutti i giocatori devono stare dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea dei tre punti.

Una infrazione degli artt. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 o 43.2.6 è una violazione.

43.3 Sanzione

43.3.1 Se viene commessa una violazione da parte del giocatore incaricato di effettuare un tiro libero:

- * il punto, se realizzato, non viene convalidato;
 - * ogni altra violazione commessa da un giocatore, che si verifica approssimativamente nello stesso tempo o dopo la violazione del tiratore, deve essere ignorata.
- La palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa in gioco dalla linea di tiro libero estesa, a meno che non debba essere amministrato un ulteriore tiro libero o un possesso.

43.3.2 Se un tiro libero viene realizzato e la violazione avviene da parte di un qualsiasi giocatore che non sia il tiratore:

- * il punto, se realizzato, viene convalidato;
- * la violazione deve essere ignorata.

Nel caso dell'ultimo o unico tiro libero, la palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa in gioco dalla linea di fondo.

43.3.3 Se un tiro libero non viene realizzato e la violazione avviene da parte di:

- * un compagno di squadra del giocatore tiratore, sull'ultimo o unico tiro libero, la palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa in gioco all'altezza del prolungamento della linea di tiro libero, a meno che quella squadra non abbia diritto ad un nuovo possesso;
- * un avversario del tiratore, il tiro libero deve essere ripetuto;
- * entrambe le squadre, sull'ultimo o unico tiro libero, si verifica una situazione di salto a due.

Art. 44 - ERRORI CORREGGIBILI

44.1 Definizione.

Gli arbitri possono correggere un errore se inavvertitamente una regola viene non applicata, solo nelle seguenti situazioni:

- * aver concesso un tiro libero non dovuto;
- * mancata concessione di tiro libero dovuto;
- * annullamento o convalida di punti per errore;
- * esecuzione di tiro libero da parte di giocatore non beneficiario.

44.2 Procedura:

44.2. Per essere correggibili, errori di cui sopra, devono essere rilevati dagli arbitri, commissario o ufficiali di campo prima che la palla diventi viva in seguito alla prima palla morta, dopo che il cronometro di gara è stato azionato dopo l'errore. (vedi fig. 15)



Fig. 15 Grafico tempistica errori correggibili

- 44.2.2 Un arbitro può fermare immediatamente il gioco quando si accorge dell'errore correggibile, purché ciò non comporti svantaggio all'una o all'altra squadra.
- 44.2.3 Qualsiasi fallo commesso, punto segnato, tempo di gioco trascorso e ulteriori azioni che possono essere accadute dopo che l'errore si è verificato e prima del suo rilevamento, non devono essere annullate.
- 44.2.4 Se l'errore consiste in un tiro libero non dovuto, il tiro libero effettuato come risultato dell'errore deve essere cancellato, e il gioco deve riprendere come segue:
- * se il cronometro di gara non è stato avviato dopo l'errore, la palla deve essere assegnata per una rimessa in gioco alla squadra a cui sono stati cancellati i tiri liberi;
 - * se il cronometro di gara è stato avviato dopo l'errore e:
 - la squadra in controllo di palla (o che aveva diritto alla palla) nel momento in cui l'errore viene rilevato è quella che aveva il controllo della palla nel momento in cui l'errore si era verificato, o
 - nessuna delle due squadre ha il controllo della palla nel momento in cui l'errore viene rilevato
- la palla deve essere assegnata alla squadra che aveva diritto alla rimessa in gioco al momento dell'errore;
- * se il cronometro di gara è stato avviato dopo l'errore e nel momento in cui l'errore viene rilevato la squadra in controllo di palla (o che aveva diritto alla palla) è la squadra avversaria di quella che era in controllo della palla al momento dell'errore si verifica una situazione di salto a due;
 - * se il cronometro di gara è stato avviato dopo l'errore e nel momento in cui l'errore viene rilevato è stata assegnata una sanzione per fallo che comporta dei tiri liberi, i tiri liberi devono essere amministrati e la palla deve essere assegnata per una rimessa in gioco alla squadra che ne aveva il controllo nel momento in cui si è verificato l'errore.
- 44.2.5 Se l'errore consiste nella mancata attribuzione di tiri liberi dovuti:
- * 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 dopo la correzione come dopo un normale tiro libero;
 - * se la stessa squadra realizza un canestro a seguito dell'errata attribuzione del possesso di palla per una rimessa in gioco, l'errore deve essere ignorato.
- 44.2.6 Dopo la correzione di un'errata concessione o cancellazione di un canestro, il gioco deve riprendere nel punto in cui era stato interrotto per correggere l'errore, consegnando la palla alla squadra che ne aveva diritto al momento dell'interruzione.
- 44.2.7 Se l'errore consiste nel giocatore sbagliato che ha eseguito un tiro(i) libero(i), i tiri effettuati per errore dovranno essere cancellati e la palla assegnata alla squadra avversaria per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa.
- 44.2.8 Dopo aver rilevato un errore che è ancora correggibile:
- * se il giocatore implicato nella correzione dell'errore è in panchina dopo essere stato legalmente sostituito (non per essere stato espulso o per aver commesso il suo quinto fallo), deve rientrare sul campo di gioco per effettuare la correzione dell'errore (a questo punto egli diviene giocatore); dopo aver completato la correzione può rimanere in campo,

a meno che una sostituzione legale sia stata richiesta, nel qual caso il giocatore può lasciare il campo di gioco;

* se il giocatore è stato sostituito per aver commesso il suo quinto fallo oppure è stato espulso, il suo sostituto deve effettuare la correzione dell'errore.

44.2.8 Gli errori correggibili non possono essere corretti dopo che il primo arbitro ha firmato il referto ufficiale di gara.

44.2.9 Qualunque errore di registrazione da parte del segnapunti o di cronometraggio da parte del cronometrista che riguardi il punteggio, il numero dei falli, il numero delle sospensioni o il tempo trascorso, può essere corretto dagli arbitri in qualunque momento prima della firma del primo arbitro sul referto ufficiale di gara.

Regola 8 - ARBITRI, UFFICIALI DI CAMPO, COMMISSARIO: DOVERI E POTERI

Art. 45 - ARBITRI, UFFICIALI DI CAMPO E COMMISSARIO

- 45.1 Gli Ufficiali di Gara sono un primo arbitro e uno o due secondi arbitri. Essi devono essere assistiti dagli ufficiali di campo e da un Commissario, se presente.
Le gare possono essere dirette anche da un solo arbitro, che in tal caso assume i compiti di entrambi gli arbitri.
- 45.2 Gli Ufficiali di campo sono: un segnapunti, un suo assistente, un cronometrista ed un addetto all'apparecchio dei 24 secondi.
Gli Ufficiali di campo devono essere un segnapunti ed un cronometrista. Qualora l'impianto sia dotato di tabellone elettronico potrà essere presente anche un assistente segnapunti.
- 45.3 Un Commissario deve sedersi tra il segnapunti ed il cronometrista. Il suo dovere principale durante la gara è quello di sovrintendere al lavoro degli Ufficiali di Campo e di assistere gli arbitri affinché la gara si svolga regolarmente.
- 45.4 Gli arbitri di una determinata gara non devono avere alcun rapporto con l'una o con l'altra squadra sul campo di gioco.
Gli arbitri che risultino tesserati per una società sportiva e in essa ricoprano il ruolo di giocatore o allenatore o dirigente non potranno essere designati per arbitrare gare della loro società sportiva.
- 45.5 Gli arbitri, gli ufficiali di campo ed il commissario devono dirigere la gara secondo queste regole e non hanno nessuna autorità di apportare modifiche al regolamento.
- 45.6 La divisa: degli arbitri consiste di una maglietta arbitrale, pantaloni lunghi neri, calzini di colore nero e scarpe da pallacanestro nere.
In Csi gli arbitri devono indossare la divisa ufficiale, composta dalla maglietta prevista dall'Associazione, pantaloni lunghi neri, scarpe da pallacanestro nere e calzini di colore nero.
- 45.7 Gli arbitri e gli ufficiali di campo, se ufficialmente designati dal Csi, devono indossare una divisa.

Art.46 - IL PRIMO ARBITRO: DOVERI E POTERI

Il primo arbitro deve

- 46.1 Controllare ed approvare tutte le attrezzature che dovranno essere usate durante la gara.
- 46.2 Scegliere il cronometro di gara, l'apparecchio dei 24 secondi, il cronometro per le sospensioni e identificare gli ufficiali di campo.
Verificare l'efficienza del cronometro di gara fornito e identificare gli ufficiali di campo.
- 46.3 Scegliere un pallone di gara tra almeno due palloni usati forniti dalla squadra ospitante. Se nessuno dei due palloni dovesse essere adatto come pallone di gara, può scegliere il pallone della miglior qualità disponibile.
- 46.4 Non permettere ad alcun giocatore di indossare oggetti che possano risultare pericolosi.
- 46.5 Amministrare il salto a due per l'inizio del primo periodo e una rimessa in gioco per l'inizio di tutti gli altri periodi o tempi supplementari.
Amministrare il salto a due per l'inizio di tutti i periodi e tempi supplementari.
- 46.6 Fermare una gara quando le condizioni lo richiedano.
- 46.7 Determinare la perdita per forfait di una squadra.
- 46.8 Esaminare attentamente il referto di gara alla fine del periodo di gioco o in qualsiasi

momento lo ritenga necessario.

- 46.9 Approvare e firmare il referto alla fine del tempo di gioco, mettendo fine all'amministrazione della gara da parte degli arbitri e al loro coinvolgimento con la gara. L'autorità degli arbitri inizia dal momento in cui giungono sul campo di gioco venti minuti prima dell'inizio ufficiale della gara e cessa con lo scadere del tempo di gioco determinato dagli arbitri.
- 46.10 Registrare, sul rovescio del referto di gara, prima di firmarlo, qualunque condotta di rinuncia a giocare (forfait) o antisportiva da parte dei giocatori, degli allenatori, dei vice-allenatori o delle persone al seguito della squadra che si verifichi prima dei 20 minuti antecedenti l'inizio ufficiale della gara o tra la fine del tempo di gioco e l'approvazione e la firma del referto. In questo caso il primo arbitro (e il Commissario se presente) deve inviare un rapporto dettagliato all'ente responsabile della competizione.
- 46.11 Prendere la decisione finale quando necessario o quando gli arbitri sono in disaccordo; per prendere la decisione finale può consultare il secondo arbitro, il Commissario e/o gli ufficiali di campo.
- 46.12 Ha l'autorità di prendere decisioni su qualsiasi punto non specificatamente contemplato nel presente Regolamento Tecnico.
- 46.13 I doveri del primo arbitro devono essere condivisi tra il primo ed il secondo arbitro, anche se formalmente l'azione o la decisione finale spetta al primo arbitro.

Art. 47 - ARBITRI: DOVERI E POTERI

- 47.1 Gli arbitri hanno l'autorità di prendere decisioni su infrazioni alle regole commesse sia all'interno che all'esterno delle linee di delimitazione del campo di gioco, compresi il tavolo degli ufficiali di campo, le panchine e le aree immediatamente dietro le linee.
- 47.2 Gli arbitri fischiano quando si verifica una infrazione alle regole, quando termina un periodo o credono sia necessario interrompere il gioco. Gli arbitri non devono fischiare dopo un canestro su azione realizzato, un tiro libero realizzato o quando la palla diventa viva.
- 47.3 Per assumere una decisione su un contatto personale o una violazione, gli arbitri in ogni caso devono tenere in considerazione e ben presenti i seguenti principi fondamentali:
- * lo spirito e l'intento delle regole e la necessità di preservare l'integrità del gioco;
 - * coerenza nell'applicare il concetto di "vantaggio-svantaggio"; cioè gli arbitri non dovrebbero interrompere lo scorrere della gara senza motivo, per sanzionare il contatto personale che è accidentale e non provoca un vantaggio al giocatore responsabile, né uno svantaggio all'avversario;
 - * coerenza nell'applicare il buon senso in ogni gara, tenendo in considerazione l'abilità dei giocatori coinvolti, il loro atteggiamento e comportamento durante la gara;
 - * coerenza nel mantenere un giusto equilibrio tra il controllo della gara e lo scorrere della gara, con una sensibilità (feeling) per quello che i partecipanti stanno cercando di fare e fischiare ciò che è giusto per il gioco.
- 47.4 Se viene presentato un reclamo da parte di una delle due squadre, il primo arbitro (il Commissario, se presente) entro l'ora successiva al termine del tempo di gioco deve inviare un rapporto dettagliato all'ente responsabile della competizione.
Se vengono presentati delle riserve o delle osservazioni scritte da parte di una o entrambe le due squadre, gli arbitri dovranno comportarsi come previsto dalle Norme Nazionali per l'Attività Sportiva.
- 47.5 Se un arbitro si infortuna o, per qualsiasi altra ragione, non può continuare il suo compito entro 5 minuti dall'incidente, il gioco deve essere ripreso. L'altro arbitro deve arbitrare da solo fino a che l'altro arbitro non dovesse riprendersi o fino al termine della partita, a meno che non ci sia la possibilità di rimpiazzare l'arbitro infortunato con un altro arbitro qualificato (art. 94 R.E.). Dopo essersi consultato con il commissario, l'altro arbitro

deciderà sulla possibile sostituzione.

In caso di infortunio di un arbitro deve essere applicato quanto previsto in merito dalle "Norme Nazionali per l'Attività Sportiva".

- 47.6 In tutte le gare internazionali, se si rende necessaria una comunicazione verbale per meglio precisare una decisione, questa deve essere fatta in inglese.
- 47.7 Ogni arbitro ha il potere di prendere decisioni entro i limiti dei propri doveri, ma non ha l'autorità di annullare o mettere in discussione le decisioni prese dall'altro,.

Art. 48 - SEGNAPUNTI E ASSISTENTE SEGNAPUNTI: DOVERI

- 48.1 Il segnapunti deve avere a disposizione il referto ufficiale e tenere nota:
- * delle squadre, registrando i numeri ed i nomi dei giocatori che inizieranno la gara nonché di tutti i sostituti che vi partecipano; quando si verifica una infrazione alle regole relative alla lista dei 5 giocatori iniziali, alle sostituzioni o ai numeri di maglia dei giocatori, il segnapunti deve darne comunicazione all'arbitro più vicino, non appena possibile;
 - * del punteggio progressivo della gara, registrando i canestri su azione ed i tiri liberi realizzati;
 - * dei falli addebitati a ciascun giocatore; il segnapunti deve avvertire immediatamente un arbitro quando un giocatore ha commesso il quinto fallo; deve registrare i falli addebitati a ciascun allenatore e deve avvertire immediatamente un arbitro quando un allenatore deve essere espulso; analogamente deve avvertire immediatamente un arbitro quando un giocatore ha commesso due falli antisportivi e deve essere espulso;
 - * delle sospensioni; deve avvertire gli arbitri, alla prima opportunità di sospensione, che una squadra ha richiesto una sospensione e avvertire l'allenatore per mezzo di un arbitro quando non ha più sospensioni a disposizione nella semi-gara o tempo supplementare;
 - * **del successivo possesso alternato, azionando la freccia del possesso alternato; il segnapunti deve adeguare la direzione della freccia del possesso alternato immediatamente al termine della prima semi-gara, poiché le squadre devono scambiarsi i canestri nella seconda metà.**
- 48.2 Il segnapunti deve anche:
- * indicare il numero dei falli commessi da ciascun giocatore alzando, in modo che sia visibile ad entrambi gli allenatori, la paletta indicante il numero dei falli commessi da quel giocatore;
 - * posizionare l'indicatore dei falli di squadra sul tavolo degli ufficiali di campo sul lato più vicino alla panchina della squadra in questione, nel momento in cui la palla diventa viva dopo il quarto fallo di squadra in un periodo (**per le gare che si disputano con obbligo di difesa individuale dopo il quinto fallo di squadra in un periodo**);
 - * **accordare le sostituzioni; segnalare le richieste di sostituzioni;**
 - * attivare il suo segnale acustico solo quando la palla è morta e prima che la palla diventi di nuovo viva; il segnale acustico del segnapunti non ferma il cronometro di gara o il gioco, né fa diventare la palla morta.
- 48.3 L'assistente segnapunti aziona il tabellone ed è di supporto al segnapunti. In caso di qualsiasi discrepanza tra il tabellone segnapunti e il referto ufficiale di gara, è il referto che conta e pertanto il tabellone segnapunti deve essere ripristinato in conformità al referto **dopo che un arbitro ha verificato la sua regolarità.**
- 48.4 Se viene rilevato un errore di registrazione:
- * durante la gara, il segnapunti deve attendere la prima palla morta prima di attivare il segnale acustico;
 - * prima della fine del tempo di gioco e prima che il referto venga firmato dal primo arbitro, l'errore deve essere corretto, anche se questa correzione influenza il risultato finale della gara;
 - * dopo che il referto di gara è stato firmato dal primo arbitro, l'errore non è più correggibile. Il primo arbitro deve inviare un rapporto dettagliato all'ente organizzatore della competizione.

Art. 49 – CRONOMETRISTA: DOVERI

- 49.1 Il cronometrista deve essere provvisto di un cronometro di gara e di uno per le **sospensioni** e deve:
- * misurare il tempo di gioco, **le sospensioni e gli intervalli di gara**;
 - * assicurarsi che un forte segnale acustico suoni automaticamente allo scadere del tempo di gioco di ciascun periodo; **se l'impianto non è dotato di cronometraggio automatico con sirena deve fischiare per segnalare lo scadere del tempo di gioco di ciascun periodo**;
 - * usare ogni altro mezzo possibile per informare immediatamente gli arbitri se il suo segnale acustico non funziona o non viene udito;
 - * **avvertire le squadre e gli arbitri con almeno tre minuti di anticipo dell'inizio del terzo periodo.**
- 49.2 Il cronometrista deve misurare il tempo di gioco come segue:
- * attivando il cronometro di gara quando:
 - durante un salto a due, la palla viene legalmente toccata da un giocatore;
 - dopo un ultimo o unico tiro libero non realizzato (con la palla che continua ad essere viva), la palla tocca o viene toccata da un giocatore in campo;
 - durante una rimessa in gioco la palla tocca o viene toccata da un giocatore in campo.
 - * fermando il cronometro di gara quando:
 - il tempo scade al termine di un periodo;
 - un arbitro fischia mentre la palla è viva;
 - viene realizzato un canestro su azione contro la squadra che ha richiesto una sospensione;
 - viene realizzato un canestro su azione negli ultimi due minuti del quarto periodo o negli ultimi due minuti di un tempo supplementare;
 - **suona il segnale acustico dell'apparecchio dei 24 secondi mentre una squadra ha il controllo della palla.**
- 49.3 Il cronometrista deve misurare una sospensione come segue **(in Csi lo fa l'arbitro)**:
- * **attivando il cronometro per le sospensioni immediatamente quando l'arbitro effettua la segnalazione per la sospensione**;
 - * azionando il suo segnale acustico quando sono trascorsi 50 secondi dall'inizio della sospensione;
 - * azionando il suo segnale acustico al termine della sospensione.
- 49.4 Il cronometrista deve misurare un intervallo di gara come segue **(in Csi lo fa l'arbitro)**:
- * attivando il cronometro immediatamente al termine del periodo precedente;
 - * azionando il suo segnale acustico prima del primo e del terzo periodo quando mancano 3 minuti, 1 minuto e 30 secondi all'inizio del periodo;
 - * azionando il suo segnale acustico prima del secondo e del quarto periodo e di ogni tempo supplementare quando mancano 30 secondi all'inizio del periodo;
 - * azionando il suo segnale e simultaneamente fermando il cronometro quando un intervallo di gioco termina.

Art. 50 - ADDETTO ALL'APPARECCHIO DEI 24 SECONDI - DOVERI

L'addetto all'apparecchio dei 24 secondi deve essere provvisto dell'attrezzatura ed utilizzarla in modo che sia ... (omissis) ...

Per tutta l'attività Csi non si utilizza l'apparecchio dei 24".

Allegato A – ATTREZZATURE PER LA PALLACANESTRO

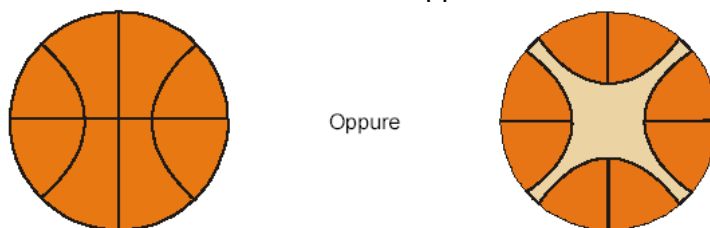
Questa appendice del Regolamento Ufficiale della Pallacanestro descrive tutte le attrezzature per la pallacanestro necessarie per una partita.

Per l'attività Csi sono sufficienti le seguenti indicazioni, estratte da questo allegato.

1 - Palloni di gioco

La palla deve:

- avere la superficie esterna di vero cuoio o cuoio artificiale, composito, sintetico o gomma.; la sua superficie non deve contenere materiali tossici o qualunque materiale che possa causare una reazione allergica;
- essere sferica, con scanalature nere, e di una singola sfumatura di arancione o della combinazione di colore arancio/marrone chiaro approvato dalla FIBA;



- avere otto (8) oppure dodici (12) scanalature, che non superino 6,35 mm in larghezza
- essere gonfiata ad una pressione tale che, lasciata cadere sulla superficie di gioco da un'altezza di circa 1800 mm, misurata dalla parte inferiore della palla, rimbalzi fino ad un'altezza compresa tra 1200 mm e 1400 mm, misurata dalla parte superiore della palla
- riportare impresso il rispettivo numero di formato.

Per tutte le categorie di competizioni maschili **dalla categoria ragazzi in su**, la circonferenza della palla non deve essere minore di 749 mm e non maggiore di 780 mm (formato 7) e la palla deve pesare non meno di 567 g e non più di 650 g.

Per l'attività della categoria giovanissimi e per il minibasket la circonferenza della palla non deve essere minore di 680 mm e non maggiore di 730 mm (formato 5) e la palla deve pesare non meno di 400 g e non più di 500 g.

Per tutte le categorie di competizioni femminili, la circonferenza della palla non deve essere minore di 724 mm e non maggiore di 737 mm (formato 6) e la palla deve pesare non meno di 510 g e non più di 567 g.

2 - Tabelloni

I tabelloni devono:

- essere di appropriato materiale (legno, plexiglass, vetro di sicurezza temperato), costruiti in un solo pezzo, antiriflesso, con la superficie frontale piatta;
- essere dipinti di bianco se il materiale costruttivo non è trasparente;
- avere una intelaiatura protettiva intorno al bordo esterno della struttura di supporto;
- essere costruiti in modo che, in caso di rottura, non se ne stacchino pezzi di vetro;
- misurare 1800 mm (tolleranza: +30 mm) orizzontalmente e 1050 mm (tolleranza: +20 mm) verticalmente; **tuttavia possono essere utilizzati anche i tabelloni di vecchio tipo che misurano 1200 mm verticalmente;**
- avere i bordi dei tabelloni tracciati con una linea (vedi figura)
- avere tracciato un rettangolo aggiuntivo dietro l'anello come segue:
 - dimensioni esterne 590 mm (tolleranza: + 20 mm) orizzontalmente e 450 mm (tolleranza: + 8 mm) verticalmente;
 - il bordo superiore della base del rettangolo deve essere al livello della parte superiore dell'anello e 150 mm (- 2 mm) al di sopra del lato inferiore del tabellone **(300 mm per i tabelloni di tipo vecchio);**

-
- Technical drawing of a rectangular frame with dimensions and a central cutout. The overall dimensions are 1800⁺³⁰₀ (width) and 1050⁺²⁰₀ (height). The central cutout has dimensions 590⁺²⁰₀ (width) and 450⁺⁸₀ (height). The distance from the bottom edge to the bottom of the cutout is 150⁰₋₂. The label "Livello dell'anello" points to the bottom edge of the cutout.

Technical drawing of a basketball hoop and backboard assembly, showing dimensions in centimeters (cm).

Main Assembly Dimensions:

- Backboard:** 300 cm wide, 150 cm high.
- Support Structure:** 300 cm wide, 150 cm high.
- Protection:** 1.200 cm wide, 25 cm high.
- Minimum Clearance:** 100 cm.
- Linea di fondo:** 50 cm.
- Minimum Clearance:** 2.000 cm.
- Minimum Clearance:** 2.150 cm.
- Protection:** 100 cm high.

Inset Details:

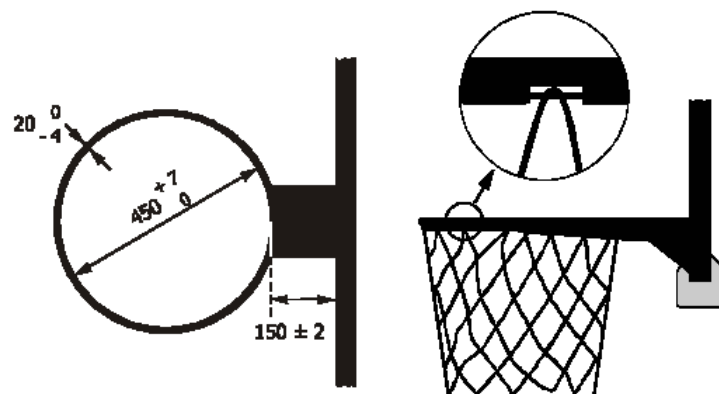
- Top Inset:** Cronometro di gioco e Apparato dei 24 secondi. 300 cm wide, 150 cm high.
- Bottom Inset:** 450 cm wide, 150 cm high.
- Right Inset:** 1.050 cm high, 150 cm wide.

- essere costruiti in acciaio pieno con un diametro minimo di 16 mm e un diametro massimo di 20 mm;
- avere un diametro interno minimo di 450 mm e massimo di 457 mm;

- essere verniciati in arancione;
- avere la parte superiore posizionata orizzontalmente a 3050 mm (± 6 mm) dal terreno ed equidistante dai due lati verticali del tabellone;
- avere il punto della circonferenza interna dell'anello più vicino al tabellone a 150 mm (± 2 mm) dalla superficie del tabellone.

Può essere utilizzato un anello sganciabile a pressione conforme alle seguenti specifiche:

- deve avere qualità di rimbalzo il più possibile simili a quelle di un anello fisso; il meccanismo di rilascio a pressione deve assicurare queste caratteristiche, ma non deve causare danni né all'anello né al tabellone;
- la progettazione dell'anello e la sua costruzione devono essere tali da assicurare la sicurezza dei giocatori.
- dopo il rilascio e allorché il carico non sia più applicato, l'anello deve ritornare automaticamente ed istantaneamente nella sua posizione originale; nessuna rottura e nessuna deformazione permanente devono essere riportate dall'anello.
- ambedue gli anelli debbono avere identiche caratteristiche di rimbalzo.



Le retine devono:

- essere attaccate a ciascun anello in 12 punti differenti;
- avere un sistema di attacco senza bordi taglienti o spazi;
- non avere spazi più piccoli di 8 mm., per evitare il passaggio delle dita;
- essere di corda bianca;
- essere costruite in modo tale che blocchino momentaneamente la palla mentre passa attraverso il canestro;
- essere lunghe non meno di 400 mm e non più di 450 mm;
- avere la sezione superiore della retina semi rigida per impedire che la retina risalga attraverso l'anello, creando un possibile intreccio e che la palla rimanga intrappolata nella retina o che rimbalzi al di fuori di essa.

4 - Struttura di supporto del tabellone

La struttura di supporto del tabellone deve:

- essere ad una distanza minima di 2000 mm, inclusa la protezione, dal bordo esterno della linea di fondo (per l'attività Csi è sufficiente una distanza minima di 500 mm);
- essere di colore brillante, in contrasto con lo sfondo, in modo che sia chiaramente visibile ai giocatori
- essere ancorata al terreno in modo da impedirne qualunque movimento; se l'ancoraggio al terreno non dovesse essere possibile, si dovrà posizionare un peso aggiuntivo sul supporto del canestro per evitare qualsiasi movimento;
- essere protetta da una copertura sui bordi verticali su ogni lato, fino ad un'altezza minima di 2150 mm a partire dal terreno e con uno spessore minimo di 100 mm;
- **se possibile** essere protetta da una copertura sulla base e le superfici laterali del braccio di sostegno del tabellone, a partire dalla parte posteriore del tabellone per una lunghezza di 1200 mm lungo il braccio, con uno spessore minimo di 25 mm.

Possono essere usate anche strutture di supporto del tabellone sospese al soffitto o fissate al

muro.

Allegato B - SEGNALAZIONI ARBITRALI

RIPORTATE SU PUBBLICAZIONE A PARTE

Allegato C – IL REFERTO UFFICIALE

RIPORTATO SU PUBBLICAZIONE A PARTE

Allegato D - PROCEDURA DI RECLAMO

OMESSO

Per le procedure di reclamo fare riferimento alle
Norme Nazionali per l'Attività Sportiva del Csi

Allegato E - CLASSIFICA FINALE DELLE SQUADRE

OMESSO

Per le procedure di reclamo fare riferimento alle
Norme Nazionali per l'Attività Sportiva del Csi

Allegato F - SOSPENSIONI TELEVISIVE

OMESSO perchè di nessun interesse per l'attività Csi

INDICE ANALITICO

Allenatore: doveri e diritti	7	Contatti: principio della verticalità	33.2
Allenatore: espulso per somma di falli tecnici	37.1.3	Contatti: spinta	33.14
Allenatore: fallo tecnico	38	Contatti: trattenuta	33.13
Allenatore: vice-allenatore	4.2	Contatti: uso delle mani	33.10
Anelli	all. a 3	Cronometrista	49
Arbitri	45	Divisa di gioco	4.3.1
Arbitri: disaccordo	12.3 – 46.11	Errori correggibili	44
Arbitri: doveri	47	Fallo sfondamento	33.8
Arbitri: infortunio	47	Fallo: antisportivo	36
Arbitri: posizione sul campo	11	Fallo: bonus falli di squadra	41.1.1
Arbitri: poteri	47	Fallo: compensazione delle sanzioni	42
Arbitri: primo arbitro	46	Fallo: da espulsione	37
Area dei tre secondi	2.2.3	Fallo: di squadra	41
Area delle panchine delle squadre	2.2.5	Fallo: doppio	35
Area di tiro da tre punti	2.2.4	Fallo: in attacco	41.2.2
Assistente segnapunti	48	Fallo: personale	32 - 34
Atto di tiro: inizio e termine	15.2 – 31.1.1	Fallo: quinto di un giocatore	40
Atto di tiro: movimento continuo	15.3	Fallo: rissa	39
Attrezzatura tecnica	3	Fallo: situazioni speciali	42
Attrezzature di gara	3	Fallo: tecnico di un allenatore o di persona al seguito	38.3.2
Attrezzature di gara: anelli e retine	all. a 3	Fallo: tecnico di un giocatore	38.3.1
Attrezzature di gara: struttura di supporto del tabellone	all. a 4	Forfait	20
Attrezzature di gara: tabelloni	all. a 2	Gara inizio	9.1
Blocco	33.7 – 33.9	Gara termine	9.8
Campo di gioco: dimensioni	2.1	Giocatore: controllo della palla	14.1
Campo di gioco: linee	2.2	Giocatore: infortunio	5
Canestro: attraversare da sotto	16.2.4	Giocatori: atto di tiro	15
Canestro: autocanestro	16.2	Giocatori: caduto a terra	25.2.3
Canestro: cambio	9.6	Giocatori: cambio di status tra giocatore e sostituto	4.2.2
Canestro: nei supplementari	9.7	Giocatori: che diventa sostituto	4.2
Canestro: scelta del	9.4	Giocatori: definizione	4.1
Canestro: validità	16.1	Giocatori: equipaggiamento	4.3
Canestro: valore	16.2	Giocatori: escluso	4.1.3
Capitano: che assume le funzioni di allenatore	6.2 – 7.8	Giocatori: espulso per somma di falli antisportivi	37.1.2
Capitano: doveri e diritti	6	Giocatori: fuori campo	23.1
Capitano: sostituto del	7.7	Giocatori: giocatore	4.1.3
Cerchio centrale	2.2.2	Giocatori: in aria	33.6
Cinque secondi (gioc. marcato da vicino)	27	Giocatori: marcato da vicino	27
Componente della squadra autorizzato a giocare	4.11	Giocatori: numero minimo	9.3
con la palla	33.4 – 33.8	Giocatori: oggetti pericolosi	4.4
Contatti: blocco	33.7 – 33.9	Giocatori: posizione sul campo	11
Contatti: giocatore in aria	33.6	Giocatori: quinto fallo	40
Contatti: gioco del post	33.11	Giocatori: seduto o sdraiato a terra	25.2.3
Contatti: marcamento da dietro	33.12	Giocatori: sostituto	4.1.3
Contatti: marcamento di un giocatore con la palla	33.4	Giro	25.1.2
Contatti: marcamento di un giocatore senza la palla	33.5	Inferiorità numerica	21
Contatti: posizione legale di difesa	33.3	Interferenza sul canestro e sulla palla	31
Contatti: principio del cilindro	33.1	Intervallo di gara	8
		Linee	2.2
		Marcare da dietro	33.12
		Marcare un giocatore con la palla	33.4 – 33.8

Marcare un giocatore senza palla	33.5	senza la palla	33.5
Metà campo (violazione)	30	Sfondamento	33.8
Movimento continuo	15.3	Situazione di rissa	39
Numerazione maglie	4.3.2	Situazioni speciali	42
Oggetti pericolosi per i giocatori	4.4	Sospensione: negli ultimi 2 minuti	18.2.7
Otto secondi	28	Sospensione: opportunità	18.2.2 – 18.2.3
Palla: caratteristiche	all. a 1	Sospensione: procedura	18.3
Palla: colpirla con il pugno	13.2	Sospensione: quantità	18.2.4
Palla: colpirla con un piede	13.2	Sospensione: restrizioni ed eccezioni	18.4
Palla: come si gioca	13	Sostituzione: opportunità	19.2.2 – 19.2.3
Palla: controllo	14	Sostituzione: procedura	19.3
Palla: dentro il canestro	16.1	Sostituzione: restrizioni ed eccezioni	19.4
Palla: entra da sotto	16.2.4	Spinta	33.14
Palla: fuori campo	23.1.2	Squadra: composizione	4.2
Palla: morta	10	Squadra: controllo della palla	14
Palla: nel proprio canestro	16.2	Squadra: incompleta	9.3 – 20.1
Palla: nella zona d'attacco	28.1.3	Squadra: mancata presentazione	20.1
Palla: nella zona di difesa	30.1.1	Squadra: vincente / perdente	1.3 – 21.1
Palla: possesso alternato	12.4	Tabelloni e struttura	all. a 2 – all. a 4
Palla: scelta	all. a 1	Tempi di gioco: inizio e termine	9
Palla: status	10	Tempi di gioco: intervalli inizio /termine	8.5-8.6
Palla: viva	10	Tempi di gioco: intervalli	8.2 – 8.3 – 8.4
Palleggio: doppio	24.2	Tempi di gioco: quanti	8.1
Palleggio: inizio / termine	24.1.1	Tempi di gioco: supplementari	8.7
Palleggio: presa difettosa	24.1.2	Tiro a canestroO movimento continuo	15.3
Panchina: scelta della	9.4	Tiro a canestro: definizione	15.1
Passi	13.2.1 - 25	Tiro a canestro: inizio / termine	15.2 – 31.1.1
Periodi di gioco	vedi Tempi di gioco	Tiro libero: blocco di tiri liberi	43.1.2
Piede perno	25.1.2	Tiro libero: definizione	43.1.1
Posizione legale di difesa	33.3	Tiro libero: designazione tiratore	7.9
Possesso alternato	12.4	Tiro libero: giocatore designato per i	
Post	33.11	tiri liberi	43.2.1 – 43.2.2 – 43.2.3
Presa difettosa	24.1.2	Tiro libero: giocatori “fuori”	43.2.5
Principio del cilindro	33.1	Tiro libero: giocatori negli spazi	43.2.4
Principio della verticalità	33.2	Tiro libero: violazioni	43.3
Punteggio di parità	8.7	Tocco (tap)	15.1
Quattro falli di squadra	41	Trattenuta	33.13
Quinto fallo di giocatore	40	Tre secondi	26
Referto ufficiale	all. c	Ufficiali di campo	45
Regole di comportamento	38.1	Ufficiali di campo: cronometrista	49
Retine	all. a 3	Ufficiali di campo: segnapunti ed assistente	48
Rimessa da fuori campo: all'altezza della linea centrale	17.2.3	Ufficiali di gara	45
Rimessa da fuori campo: dopo canestro annullato	17.2.5	Ventiquattro secondi	29
Rimessa da fuori campo: dopo un canestro subito	17.2.6	Violazioni	22
Rimessa da fuori campo: procedura	17.2	Violenza	38.2
Rimessa da fuori campo: violazioni	17.3	Zona di attacco / difesa	28.1
Rissa	39		
Ritorno della palla nella zona di difesa	30		
Salto a due: possesso alternato	12.4		
Salto a due: procedura	12.2		
Salto a due: situazioni	12.3		
Schiacciata	15.1		
Segnalazioni arbitrali	all. b		
Segnapunti ed assistente	48		