



CENTRO SPORTIVO ITALIANO
Direzione Tecnica Nazionale

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO DELLA PALLACANESTRO

a cura della Commissione Tecnica Nazionale Pallacanestro
e della Commissione Nazionale Arbitri e Giudici

(aggiornamento ottobre 2012)

Le modifiche 2012 sono evidenziate in giallo

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 e barrate~~;*
- le parti aggiunte dal Csi sono riportate scritte **in verde**;*
- le parti modificate sono riportate con scritto ~~in rosso e barrato~~ 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.*

Vengono invece riportate al termine:

- l'allegato "segnalazioni arbitrali", che sono integralmente quelle federali;*
- l'allegato compilazione del "referto ufficiale", che è la stessa della Fip.*
- l'appendice "attrezzature per la pallacanestro"; il testo federale, troppo specialistico e di nessun interesse per la nostra attività, è stato notevolmente semplificato;*

Il regolamento Fip usa costantemente il termine "terreno di gioco" sia per indicare l'intera area in cui trovano le persone ammesse a giocare, comprensiva di panchine, tavolo, supporti dei canestri, ecc..., sia per indicare la zona (delimitata dalle linee laterali) in cui avviene il gioco, che è più corretto definire "campo di gioco".

Per una migliore comprensione, in questo regolamento vengono utilizzati i termini

- "campo di gioco" per indicare la zona dove si gioca
- "terreno di gioco" per indicare il complesso costituito da campo di gioco e aree esterne.

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 **Partita di pallacanestro**

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 28 m in lunghezza e di 15 m 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 26 m in lunghezza e di 14 m in larghezza.~~

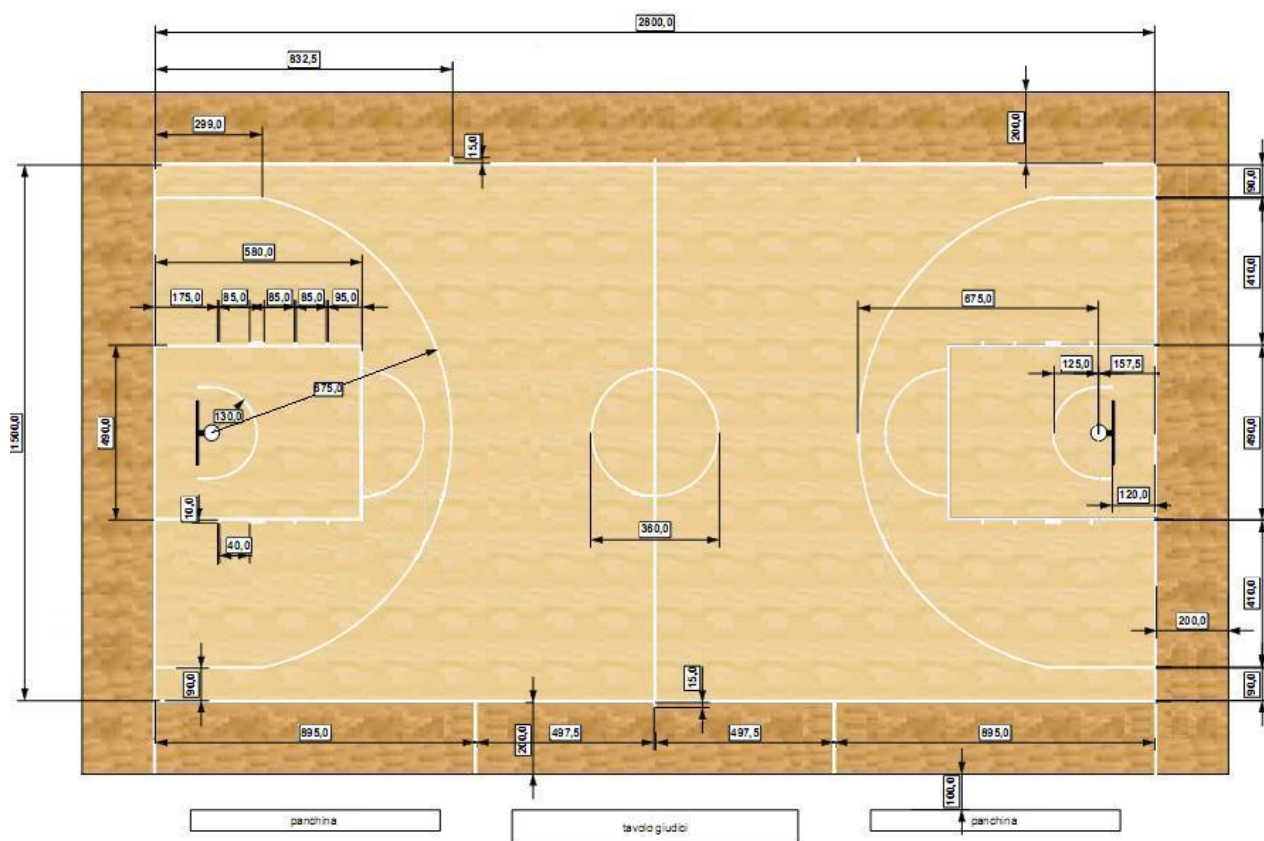


Fig. 1 - Campo di gioco regolamentare

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

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

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 Zona di difesa

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

2.3 Zona di attacco

La zona d'attacco di una squadra è costituita dal canestro avversario, dalla parte anteriore del tabellone e dalla parte del terreno di gioco delimitata dalla linea di fondo

campo dietro il canestro avversario, dalle linee laterali e dal bordo della linea centrale più vicino al canestro avversario.

2.4 Linee

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

2.4.1 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.

2.4.2 Linea centrale, cerchio centrale e semicerchi di tiro libero

La linea centrale deve essere tracciata parallelamente alle linee di fondo, a partire dai punti medi delle linee laterali; si estende per 15 cm all'esterno di ciascuna di esse. La linea centrale fa parte della zona di difesa.

Il cerchio centrale deve essere tracciato al centro del campo di gioco e deve avere un raggio di 1,80 m 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.~~

I semicerchi di tiro libero devono essere tracciati 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.~~

2.4.3 Linee di tiro libero, aree di tre secondi e spazi per il rimbalzo

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

Le aree dei tre secondi sono le aree rettangolari tracciate sul terreno di gioco delimitate dalle linee di fondo, dalle linee di tiro libero estese e dalle linee che hanno origine sulle linee di fondo, i cui bordi esterni sono distanti 2,45 m dal punto medio della linea di fondo e terminano al bordo esterno delle linee di tiro libero estese. Queste linee, con

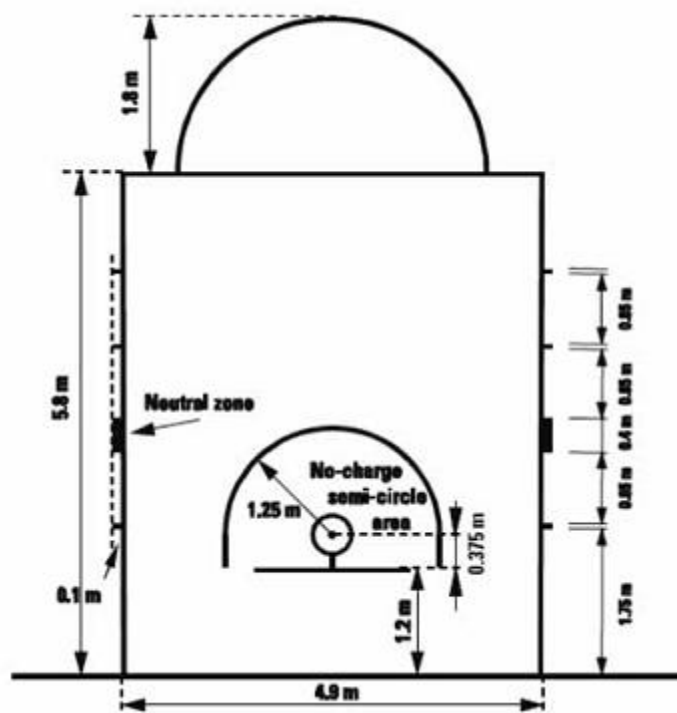


Fig. 2 - Area di tiro libero regolamentare

l'esclusione di quella di fondo, fanno parte dell'area dei tre secondi. L'interno delle aree dei tre secondi **deve può** essere colorato **in tinta unita**.

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.

2.4.4 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 del campo 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, con il bordo esterno a 0,90 m dal bordo interno delle linee laterali;
- un arco avente un raggio di 6,75 m misurato dal punto sul campo sotto il centro esatto del canestro avversario al bordo esterno dell'arco; la distanza del punto sul terreno dal bordo interno del punto medio della linea di fondo è 1,575 m; l'arco è unito alle linee parallele.

La linea dei 3 punti non è parte dell'area di tiro da 3 punti.

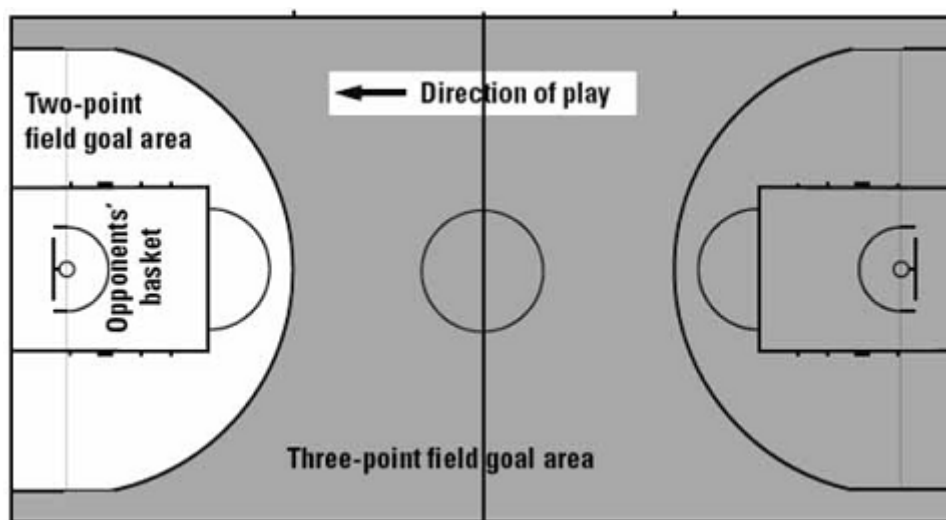


Fig. 3 - Area di tiro da due e da tre punti su campo regolamentare

2.4.4 bis Se il campo di gioco ha una larghezza uguale o superiore a metri 14,00 (ma inferiore a metri 15,00), le due linee parallele dovranno essere a 0,40 m dal bordo interno delle linee laterali, mentre l'arco rimane come previsto (vedi fig. 3 bis).

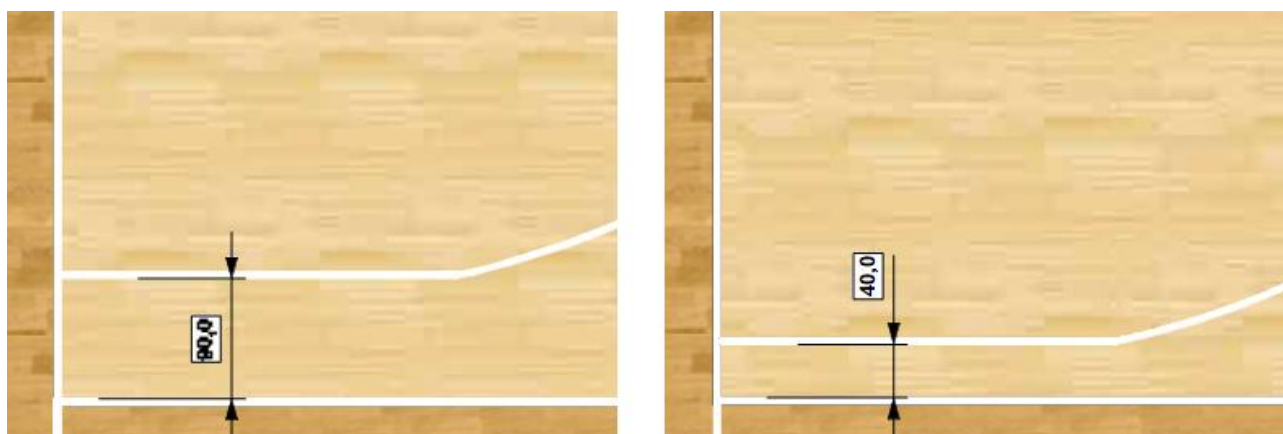


Fig. 3 bis - Particolare dell'area di tiro da tre punti su campo da 15 metri di larghezza (a sinistra) e di 14 metri di larghezza (a destra)

2.4.4 ter Se il campo di gioco ha una larghezza inferiore a 14,00 m, non sarà possibile prevedere le linee parallele alle linee laterali. L'arco di 6,75 m, nei punti ove raggiunge la distanza di 40 cm dalle linee laterali, deve essere interrotto e unito a queste tramite due tratti di riga parallele a quella di fondo campo (vedi fig. 3 ter)

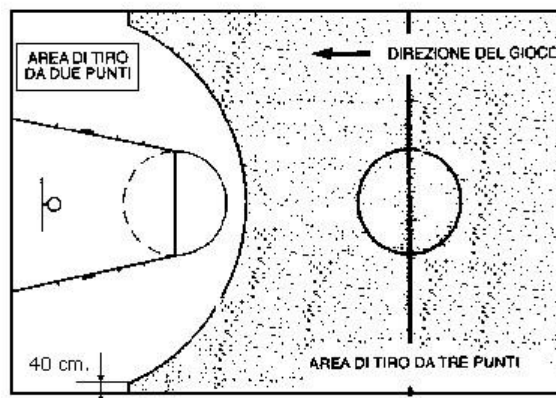


Fig. 3 ter - Area di tiro da due e da tre punti su campo ridotto

2.4.5 Aree delle panchine delle squadre

Le aree delle panchine delle squadre devono essere tracciate all'esterno del campo di gioco, delimitate da due linee come mostrato nella figura 1. 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 per il personale di squadra in panchina che consiste 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, tuttavia si raccomanda che siano disponibili almeno 10 posti (7 sostituti e 3 dirigenti).

2.4.6 Linee delle rimesse

Due linee di 15 cm di lunghezza devono essere tracciate all'esterno del terreno di gioco, sulle linee laterali opposte al tavolo degli ufficiali di campo, con il bordo esterno delle linee a 8,325 m dal bordo interno della linea di fondo viciniore.

2.4.7 Area dei semicerchi no-sfondamento

Le linee dei semicerchi no-sfondamento devono essere tracciate sul terreno di gioco, limitate da:

- un semicerchio avente un raggio di 1,25 m misurato dal punto sul campo sotto il centro esatto del canestro al bordo interno del semicerchio; il semicerchio è unito a
- due linee perpendicolari alla linea di fondo, il bordo interno a 1,25 m dal punto sul terreno sotto il centro esatto del canestro, di 0,375 m di lunghezza e terminanti a 1,20 m dal bordo interno della linea di fondo.

Le aree dei semicerchi no-sfondamento sono completate da linee immaginarie che uniscono la fine delle linee parallele con i bordi anteriori dei tabelloni.

Le linee dei semicerchi no-sfondamento non sono parte delle aree dei semicerchi no-sfondamento.

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



Il tavolo e le sedie degli ufficiali di campo possono essere posizionate su piattaforma. Lo speaker e/o gli addetti alle statistiche (se presenti) possono essere posizionati al tavolo e/o dietro il tavolo.

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

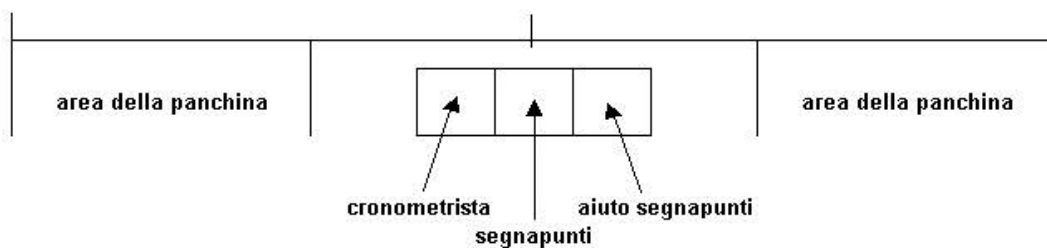


Fig. 4 bis - Tavolo degli Ufficiali di Campo e sedie per i sostituti (versione Csi)

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.

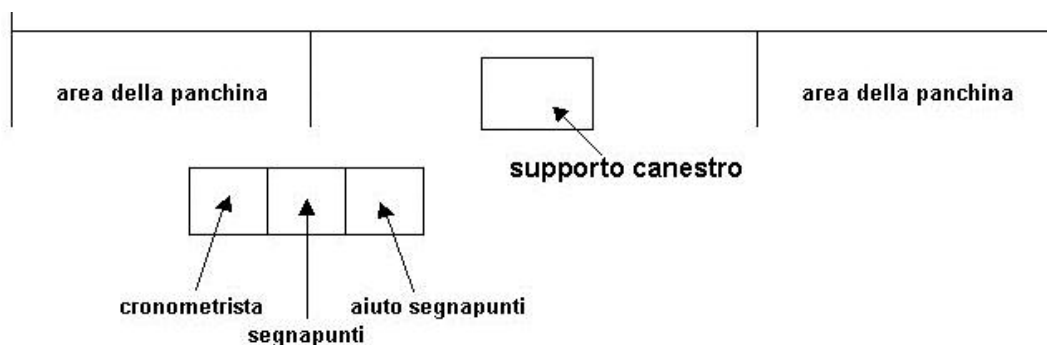


Fig. 4 ter - Tavolo degli Ufficiali di Campo e sedie per i sostituti se dietro linea di fondo

Art. 3 - ATTREZZATURE

Sono necessarie le seguenti attrezzature:

- Unità di supporto che consistono di:
 - tabelloni
 - canestri, che coprendono 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
- Freccia di possesso alternato
- 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

- 4.2.1 Ciascuna squadra è composta da:
- un numero di componenti della squadra autorizzati a giocare non superiore a dodici, incluso un capitano;
 - un allenatore e, se la squadra lo desidera, 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.
- 4.2.2 Durante il tempo di gioco, devono essere presenti sul campo di gioco cinque giocatori per ciascuna squadra, che possono essere sostituiti.
- 4.2.3 Un sostituto diventa giocatore e un giocatore diventa sostituto quando:
- l'arbitro invita il sostituto ad entrare in campo;
 - durante una sospensione o un intervallo di gara, un sostituto richiede la sostituzione al segnapunti.

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";
 - pantaloncini dello stesso colore predominante, sia sul davanti che sul retro, ma non necessariamente dello stesso colore delle maglie; **l'utilizzo di pantaloncini non della stessa foggia o colore non è condizione ostativa a prendere parte alla gara;**
 - calzettoni dello stesso colore predominante per tutti i giocatori della squadra; **l'utilizzo di calzettoni non della stessa foggia o colore non è condizione ostativa a prendere parte alla gara.**

- 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 di colore pieno che contrasti con quello della maglia. I numeri devono essere chiaramente visibili e:
- quelli sul retro devono essere di almeno 20 cm in altezza;
 - quelli sul davanti devono essere di almeno 10 cm in altezza;
 - devono essere di almeno 2 cm 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. 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;
- ~~scaldamuscoli che fuoriescano dai pantaloncini, dello stesso colore dominante dei pantaloncini;~~
- scaldamuscoli che fuoriescano dai pantaloncini, dello stesso colore dominante dei pantaloncini;
- maniche compressive, dello stesso colore dominante delle maglie;
- calze compressive, dello stesso colore dominante dei pantaloncini; se usate per la coscia devono terminare sopra al ginocchio, se usate per la gamba devono terminare sotto al ginocchio;
- ginocchiere, se opportunamente rivestite;
- protezioni per naso infortunato, anche se realizzate in materiale duro;
- paradenti non colorati, trasparenti;
- occhiali da vista, se non creano pericoli per gli altri giocatori;
- fasce per la testa larghe al massimo 5 cm, costruite in materiale non abrasivo, panno non colorato, in plastica morbida o gomma;
- bendaggio trasparente non colorato di braccia, spalle, gambe, ecc...

- 4.4.3 Durante la gara un giocatore non può mostrare alcuna indicazione commerciale, promozionale o assistenziale, marchio, logo o altro abbinamento sia, sul corpo, sui suoi capelli o altrove.
- 4.4.4 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(i) 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 continuare immediatamente a giocare (approssimativamente entro 15 secondi) oppure se il giocatore viene soccorso, deve essere sostituito a meno che la squadra sia ridotta a giocare con meno di 5 giocatori;
- 5.4 Il personale di squadra in panchina può 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 potrà continuare a giocare.
- 5.7 I giocatori che sono stati indicati dall'allenatore per il 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 (CAP) è un giocatore designato dall'Allenatore a rappresentare 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, immediatamente al termine della gara, informare 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: DOVERI E DIRITTI

- 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 **Unicamente il personale di squadra in panchina ha il** permesso di sedere sulla panchina della squadra e rimanere all'interno della propria area della panchina.
- 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 **Sia l'allenatore che il vice-allenatore, ma solo uno di essi alla volta, hanno** il permesso rimanere in piedi durante la gara. **Possono** conferire con i giocatori durante la gara a patto che **rimangano** all'interno della propria area della panchina. **Al vice-allenatore non è consentito rivolgersi agli arbitri.**
- 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 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.

Decisione del Consiglio Federale della Fip del 26/07/06 valida dal campionato 2006/07:

All'allenatore o al vice-allenatore, ma non contemporaneamente a tutti e due, è permesso di rimanere in piedi durante la gara e di rivolgersi ai propri giocatori rimanendo all'interno dell'area panchina.

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 la categoria under 10, le cui gare si disputano in quattro periodi di 8 minuti ciascuno.
- 8.2 Ci sarà un intervallo di 20 minuti prima dell'orario di inizio della gara.
- 8.3 Ci saranno intervalli di gioco 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.
- 8.4 ~~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.
- 8.5 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 lascia la mano dell'arbitro durante il salto a due;
 - all'inizio di tutti gli altri periodi quando la palla tocca è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa in gioco.
- 8.7 Se il punteggio è pari al termine del tempo di gioco per il quarto periodo, la gara continuerà con tanti tempi supplementari 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 per 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 la palla lascia la mano dell'arbitro sul salto a due.
- 9.2 Tutti gli altri periodi iniziano quando la palla è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa in gioco.
- 9.3 La gara non può iniziare se una delle squadre non è presente sul terreno di gioco con 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 si scambieranno i canestri per l'inizio della seconda semi-gara.
- 9.7 In tutti i tempi supplementari le squadre devono continuare a giocare verso gli stessi

canestri come nel 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 periodo. **Quando il tabellone è regolarmente provvisto di illuminazione lungo il suo perimetro, tale accensione ha la precedenza sul segnale acustico di fine gara.**

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 la palla lascia la mano dell'arbitro sul lancio;
 - 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 possesso di palla) ;
 - 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 per la fine del periodo;
 - ~~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 su un qualsiasi avversario, mentre la palla è 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;
- durante il movimento continuo di un 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. Quando il giocatore si trova in aria, 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, le linee che delimitano l'area dei 3" e le linee che delimitano l'area del semicerchio no-sfondamento.
- 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

12.1 Definizione

12.1.1 Un salto a due ha luogo quando l'arbitro lancia la palla, 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 controllo senza eccessiva forza.

12.2 Procedura del salto a due

12.2.1 Ciascun saltatore deve stare con ambedue 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 poi 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 almeno uno dei due saltatori dopo che essa abbia raggiunto il suo punto più alto.

12.2.5 Nessuno dei due saltatori può lasciare la propria posizione fino a che la palla non sia stata legalmente giocata.

12.2.6 Nessuno dei due saltatori 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 giocata da almeno uno dei due saltatori, il salto a due deve essere ripetuto.

12.2.8 Nessuno degli altri giocatori può avere parte del proprio corpo su o sopra la linea del cerchio (cilindro) fino a che la palla non 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 tra anello e tabellone (eccetto tra i tiri liberi);
- la palla diventa morta mentre nessuna delle due squadre ne aveva il controllo, né aveva diritto alla palla;
- dopo la cancellazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre, non si hanno altre sanzioni per fallo 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 Definizione di 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 La rimessa per possesso alternato:

- * Inizia quando la palla è a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.

- * Termina quando:
 - - la palla tocca o viene toccata legalmente da un giocatore in campo;
 - - la squadra che effettua la rimessa commette una violazione;
 - - una palla viva si blocca tra anello e tabellone durante la rimessa.

12.5 Procedura di possesso alternato

- 12.5.1 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.
- 12.5.2 La squadra che non ottiene il controllo della palla viva sul campo, dopo il salto a due avrà diritto al primo possesso alternato.
- 12.5.3 La squadra che ha diritto al successivo possesso alternato alla fine di un periodo inizierà il periodo successivo con una rimessa all'altezza della linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, a meno che non ci sia una sanzione di tiri liberi o possesso di palla da amministrare.
- 12.5.4 La squadra che ha diritto alla palla per la rimessa in gioco per possesso alternato sarà 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.
- 12.5.5 Una violazione commessa da parte di una squadra durante l'effettuazione della propria rimessa per possesso alternato ne comporta la perdita. La direzione della freccia di possesso alternato verrà invertita immediatamente, ad indicare che gli avversari della squadra che ha commesso la violazione avranno diritto alla rimessa per possesso alternato 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 dal punto della rimessa originale.
- 12.5.6 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 a quel possesso alternato.

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

- 1 Un giocatore non deve correre con la palla, deliberatamente calciarla o bloccarla con qualsiasi parte della gamba o colpirla con il pugno. Comunque, entrare in contatto o toccare la palla accidentalmente con qualsiasi parte della gamba non costituisce violazione.
Un'infrazione all'Art. 13.2 costituisce una violazione.

Art. 14 - CONTROLLO DELLA PALLA

14.1 Definizione

- 14.1.1 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.
- 14.1.2 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 giocatori della stessa squadra.

14.1.3 Il controllo della palla da parte di una squadra termina quando

* un avversario guadagna il controllo della palla;

* la palla diventa morta;

* la palla ha lasciato la mano del giocatore, in occasione di un tiro a canestro su azione o di un tiro libero.

Art. 15 - GIOCATORE IN ATTO DI TIRO

15.1 Definizione

15.1.1 Un tiro a canestro, su azione o 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 schiacciata si ha quando la palla viene forzata verso il basso dentro il canestro avversario con una o entrambe le mani.

Un tocco o una schiacciata sono ugualmente considerati come tiro a canestro.

15.1.2 L'atto di tiro:

- inizia quando il giocatore comincia il movimento continuo che normalmente precede 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 ha lasciato 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 di realizzare potrebbe avere il braccio trattenuto da un avversario in modo tale da impedirgli di segnare: anche questo 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.

15.1.3 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 quando la palla ha lasciato la mano del giocatore o se viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo.

Art. 16 - CANESTRO: REALIZZAZIONE E VALORE

16.1 Definizione

16.1.1 Un canestro è realizzato quando una palla viva entra nel canestro dall'alto e si ferma nella retina o la attraversa.

16.1.2 La palla è considerata dentro il canestro quando una sua piccola parte è all'interno dell'anello e sotto il livello dello stesso.

16.2 Regola

16.2.1 Alla squadra in attacco 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 un giocatore 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.
- 16.2.5 Il cronometro di gara deve indicare 0:00.3 (tre decimi di secondo) o più per garantire ad un giocatore il controllo della palla su una rimessa in gioco o su un rimbalzo a seguito dell'unico o ultimo tiro libero, al fine di tentare un tiro a canestro su azione. Se il cronometro indica 0:00.2 o 0:00.1, l'unica possibilità di tiro valido risulta essere il tocco (tap) o direttamente la schiacciata.

Art. 17 - RIMESSA IN GIOCO DA FUORI CAMPO

17.1 Definizione

- 17.1.1 Si ha una rimessa in gioco da fuori campo quando la palla è passata all'interno del campo di gioco dal giocatore fuori campo incaricato della rimessa.

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, 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, o dove il gioco è stato fermato, tranne direttamente dietro il tabellone.
- 17.2.3 Nelle seguenti situazioni la rimessa in gioco consequenziale sarà amministrata dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo:
- all'inizio di tutti i periodi tranne il primo;
 - a seguito ad un tiro libero per fallo tecnico, antisportivo o da espulsione.
- Il giocatore incaricato della rimessa deve avere i piedi a cavallo della linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, e può passare la palla ad un giocatore in qualsiasi punto del campo.
- 17.2.4 Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed ogni tempo supplementare, a seguito di una sospensione concessa alla squadra che ha diritto al possesso della palla nella propria zona di difesa, la successiva rimessa in gioco sarà amministrata dalla linea della rimessa opposta al tavolo nella zona di attacco della squadra.
- 17.2.5 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.
- 17.2.6 Ogniquale volta la palla entra nel canestro, ma il tiro su azione o il tiro libero non è valido, la conseguente rimessa in gioco sarà amministrata dalla linea laterale sul prolungamento della linea di tiro libero.
- 17.2.7 A seguito di un canestro su azione oppure di ultimo o unico tiro libero realizzato:

- uno dei giocatori della squadra che ha subito il canestro effettuerà la rimessa in gioco da punto qualunque dietro la linea di fondo; ciò si applica anche quando l'arbitro consegna la palla o la mette a disposizione del giocatore che effettua la rimessa dopo una sospensione o una qualsiasi interruzione del gioco, a seguito di un canestro su azione o di ultimo o unico tiro libero realizzato;
- il giocatore che effettua la rimessa può muoversi lateralmente e/o all'indietro e la palla può essere passata tra compagni di squadra che si trovano dietro la linea di fondo, ma 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;
- entrare nel campo 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 altro giocatore;
- far entrare la palla direttamente nel canestro;
- prima del rilascio della palla, muoversi di una distanza totale superiore a 1 metro, lateralmente in una o ambedue le direzioni dal punto indicato per la rimessa dietro la linea perimetrale, ad eccezione della linea di fondo a seguito di un canestro su azione oppure un ultimo o unico tiro libero realizzato. Ha comunque la possibilità di spostarsi direttamente all'indietro, rispetto alla linea, quando le circostanze lo consentono.

17.3.2 Durante la rimessa da fuori campo gli altri giocatori non devono:

- avere qualsiasi parte del corpo al di là delle 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 all'altezza del punto di rimessa è minore 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 dal punto della rimessa originale.

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:

- per ambedue le squadre 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;
- per ambedue le squadre 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 di un giocatore per la rimessa da fuori campo oppure per il primo o l'unico tiro libero.
- 18.2.5 Due sospensioni per ciascuna squadra possono essere accordate 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, eccetto quando la sospensione sia assegnata a seguito di un canestro su azione degli avversari e senza che sia stata sanzionata una infrazione.
- 18.2.8 Una sospensione non deve essere accordata alla squadra realizzatrice, quando il cronometro di gara **indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed ogni tempo supplementare**, in seguito alla realizzazione di un canestro su azione **durante gli ultimi due (2) minuti del quarto periodo o tempo supplementare**, a meno che un arbitro non abbia fermato il gioco.

18.3 Procedura

- 18.3.1 Solo un allenatore o un vice-allenatore ha il diritto di richiedere una sospensione. 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 l'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 un intervallo 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 **il personale di squadra in panchina può** entrare in campo, a condizione di rimanere nelle vicinanze dell'area della **propria** 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;
 - lo stesso è seguito da una rimessa dalla linea centrale estesa, sul lato opposto del tavolo;
 - un fallo avviene tra i tiri liberi; in questo caso i tiri liberi verranno 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 fischiata 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.

Art. 19 - SOSTITUZIONE

19.1 Definizione

Una sostituzione è una interruzione del gioco richiesta dal sostituto per diventare giocatore.

19.2 Regola

19.2.1 Una squadra può sostituire uno o più giocatori durante una opportunità per la sostituzione.

19.2.2 Un'opportunità di sostituzione inizia:

- per ambedue le squadre 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;
- per ambedue le squadre quando la palla diventa morta dopo l'ultimo o unico tiro libero realizzato;
- per la squadra che ha subito il canestro, quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed ogni tempo supplementare.

19.2.3 Un'opportunità di sostituzione termina quando la palla è a disposizione di un giocatore per una rimessa da fuori campo oppure per il primo o l'unico tiro libero.

19.2.4 Un giocatore che è diventato sostituto e un sostituto che è divenuto 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.

19.2.5 Una sostituzione non deve essere accordata 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 fermato il gioco.

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 e richiedere chiaramente una sostituzione, facendo con le sue mani il previsto segnale convenzionale, 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 inizia l'opportunità per una sostituzione, 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 non lo inviti ad entrare in campo con l'apposita gestualità e procedura.

19.3.5 Il 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, può essere addebitato un fallo tecnico all'allenatore, registrato come "B".
- 19.3.7 Se viene richiesta una sostituzione durante una sospensione o durante un intervallo di gara, ad eccezione dell'intervallo di metà 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 poiché
- è infortunato
 - ha commesso il suo quinto fallo
 - è stato espulso
- il tiro libero essere effettuati dal suo sostituto, il quale non potrà essere di nuovo sostituito prima di aver partecipato alla successiva 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, sul lato opposto al tavolo;
 - 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.

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 5 giocatori pronti per giocare;
- 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 gara perderà la serie o i play-off. Questo non si applica per i play-off al meglio di cinque partite.~~

~~20.2.3 Se in un torneo una squadra perde per forfait per la seconda volta, dovrà essere esclusa dal torneo ed i risultati di tutte le gare da essa giocate saranno annullate.~~

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 è in vantaggio, il punteggio finale rimarrà quello del momento in cui viene interrotta la partita.

Se la squadra a cui viene assegnata la vittoria non è in vantaggio, 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 nel fuori 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 nel fuori campo o nella propria zona di difesa durante una palla trattenuta, si verifica una situazione di salto a due.

Art. 24 - PALLEGGIO

24.1 Definizione

24.1.1 Un palleggio è il movimento di una palla viva causato da un giocatore in controllo di quella palla che la lanci, batta, rotoli sul terreno o deliberatamente la lanci contro il tabellone.

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

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

Durante un palleggio la palla può essere lanciata in aria a condizione che tocchi il campo di gioco prima che il giocatore che l'ha lanciata la tocchi di nuovo con le mani.

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

24.1.3 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 guadagnare il controllo della palla;
- passare la palla da una mano all'altra e trattenerla con una o due mani prima che tocchi il campo 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 sul campo di gioco a causa di:

- un tiro a canestro su azione,
- un tocco della palla da parte di un avversario,
- un passaggio o presa difettosa che abbia toccato o sia stato toccato da un altro giocatore.

Art. 25 - PASSI

25.1 Definizione

25.1.1 Passi è il movimento illegale di uno o entrambi i piedi in una direzione qualsiasi, trattenendo 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 sul campo, si muove una o più volte in una direzione qualsiasi con lo stesso piede, mentre l'altro piede, chiamato "piede perno", viene tenuto fermo sul suo punto di contatto con il terreno.

25.2 Regola

25.2.1 Come si stabilisce un piede perno per un giocatore che prende 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:

- se un piede è a contatto con il campo di gioco, quel piede diventa il piede perno;
- se entrambi i piedi sono sollevati dal terreno ed il giocatore ricade sul campo di gioco 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 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 sua mano;
- per iniziare un palleggio il piede perno non può essere alzato prima che la palla abbia lasciato la mano.

* 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 e scivola sul terreno mentre trattiene la palla oppure 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, 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 mentre 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 suo un compagno di squadra è nell'atto di tiro e la palla sta lasciando o ha appena lasciato la mano del giocatore;
- palleggia nell'area dei tre secondi per tirare a canestro, dopo esserci rimasto per meno di tre secondi consecutivi.

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 una palla viva sul campo di gioco è considerato marcato da vicino quando un avversario è in posizione di difesa attiva ad una distanza non superiore ad un metro.

27.2 **Regola**

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

Art. 28 - OTTO SECONDI

28.1 **Regola**

28.1.1 Ogniqualvolta

- un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva nella sua zona di difesa,

- su una rimessa da fuori campo, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore nella zona di difesa e la squadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo della palla nella propria zona di difesa
quella squadra deve far pervenire la palla nella propria zona di attacco entro otto secondi.

28.1.2 La palla si considera pervenuta nella zona di attacco di una squadra quando:

- non controllata da alcun giocatore, tocca la zona di attacco;
- tocca o è legalmente toccata da un attaccante che ha ambedue i piedi **completamente** a contatto col propria zona d'attacco,
- tocca o è legalmente toccata da un difensore che ha parte del suo corpo a contatto con la propria zona di difesa,
- tocca un arbitro che ha parte del suo corpo a contatto con la zona d'attacco della squadra in controllo di palla,
- durante un palleggio dalla zona di difesa alla zona d'attacco, **la palla e** ambedue i piedi del palleggiatore **e la palla** sono **completamente** a contatto con la zona d'attacco.

28.1.3 Il conteggio del periodo degli otto secondi continua per il tempo residuo, quando viene assegnata una rimessa in 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 - 24 SECONDI

NOTA PRELIMINARE.

Per tutta l'attività Csi non è previsto l'utilizzo dell'apparecchiatura dei ventiquattro secondi. Pertanto, come nell'analoga attività federale, ferma restando la regola (art. 29.1) non si applica la procedura dell'art. 29.2, ma ogniqualvolta si verifica una nuova rimessa da fuori campo riprende un nuovo periodo di 24".

Il conteggio dei 24" è di competenza degli arbitri, che comunicheranno a voce alta quando mancano 5 secondi al termine dell'azione e li scandiranno con l'apposita segnalazione.

29.1 Regola

29.1.1 Ogniqualvolta

- un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva sul campo di gioco,
- su una rimessa da fuori campo, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore sul campo di gioco e la squadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo della palla

quella squadra deve effettuare un tiro a canestro su azione entro 24 secondi.

Un tiro a canestro su azione 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 su azione viene effettuato vicino al termine del periodo di 24 secondi e il segnale dell'apparecchio 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 sarà 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 non tocca l'anello si verifica una violazione; comunque se gli avversari hanno guadagnato un immediato e chiaro controllo della palla; il segnale deve essere ignorato ed il gioco deve proseguire.

Devono essere applicate tutte le restrizioni relative all'interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro.

29.2 **Procedura**

29.2.1 Se il gioco viene fermato da un arbitro

- per un fallo o una violazione (non per essere la palla finita fuori campo) commessa dalla squadra non in controllo di palla
 - per una qualunque valida ragione imputabile alla squadra non in controllo di palla
 - per una qualunque valida ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre
- il possesso della palla deve essere assegnato alla squadra che la controllava in precedenza.

Se la rimessa in gioco è amministrata in zona di difesa, l'apparecchio dei ventiquattro secondi deve essere resettato a 24 secondi.

Se la rimessa in gioco è amministrata in zona d'attacco, l'apparecchio dei ventiquattro secondi deve essere resettato come segue:

- se 14 secondi o più appaiono sul display nel momento in cui il gioco viene fermato, l'apparecchio dei ventiquattro secondi non verrà resettato, ma dovrà continuare per il tempo residuo;
- se 13 secondi o meno appaiono sul display nel momento in cui il gioco viene fermato, l'apparecchio dei ventiquattro secondi verrà resettato a 14 secondi.

Comunque, se a giudizio degli arbitri, la squadra avversaria venisse svantaggiata, l'apparecchio dei ventiquattro secondi dovrà continuare per il tempo residuo.

29.2.2 Se il segnale acustico dell'apparecchio dei 24" suona per errore mentre una squadra oppure nessuna delle squadre 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 venisse svantaggiata, il gioco dovrà essere fermato, si dovrà correggere il tempo sull'apparecchio dei ventiquattro secondi ed assegnare **il possesso della** palla a quella squadra.

Art. 30 - RITORNO DELLA PALLA NELLA ZONA DI DIFESA

30.1 **Definizione**

30.1.1 **Una palla viva che sia in zona d'attacco di una squadra si considera pervenuta** nella zona di difesa **della squadra** quando:

- tocca la zona di difesa;
- tocca o è legalmente toccata da un giocatore che ha una parte del suo corpo in contatto con la zona di difesa;
- tocca 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, dopodichè quel giocatore o un suo compagno di squadra è il primo a toccare la palla nella zona di difesa.

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

Comunque, ciò non troverà applicazione per il giocatore che, saltando dalla sua zona d'attacco, acquisisce un nuovo controllo di palla per la propria squadra, mentre è ancora in aria, e poi atterra nella propria zona di difesa.

30.2 **Regola**

Un giocatore la cui squadra è in controllo di una palla viva nella propria zona di attacco non può farla ritornare illegalmente nella propria zona di difesa.

30.3 **Sanzione**

La palla viene assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco nella sua zona di attacco, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione, tranne che direttamente dietro il tabellone.

Art. 31 - INTERFERENZA SUL TENTATIVO DI REALIZZAZIONE E SUL CANESTRO

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 tentativo di realizzazione durante un tiro a canestro su azione quando un giocatore tocca la palla mentre questa è completamente al di sopra del livello dell'anello e:

- è nella sua parabola discendente verso il canestro, oppure
- dopo che ha toccato il tabellone.

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

31.2.3 Le restrizioni relative all'interferenza sul tentativo di realizzazione si applicano fino a che:

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

31.2.4 Si verifica un'interferenza sul canestro quando:

- un giocatore tocca il canestro o il tabellone mentre la palla è a contatto con l'anello, dopo un tiro su azione oppure un ultimo o unico tiro libero;
- 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 ulteriore tiro libero;
- un giocatore attraversa 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 attraverso la retina;
- un giocatore fa vibrare il canestro oppure lo strattone in modo da impedire, a giudizio dell'arbitro, alla palla di entrare nel canestro o da facilitarne l'entrata nel canestro;
- un giocatore si aggrappa al canestro per giocare la palla.

31.2.5 Quando:

- un arbitro fischia mentre la palla è nelle mani di un giocatore in atto di tiro a canestro, oppure in volo durante un tiro a canestro su azione
- il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine di un periodo, mentre la palla è in volo per un tiro a canestro su azione

nessun giocatore deve toccare la palla dopo che la stessa abbia toccato l'anello, mentre ha ancora la possibilità di entrare nel canestro.

Devono essere applicate tutte le restrizioni relative all'interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro.

31.3 **Sanzione**

- 31.3.1 Se la violazione è commessa da un attaccante, nessun punto può essere accordato. La palla verrà assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco 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, in caso sia stato effettuato un tiro libero;
 - due punti, in caso il tiro sia stato effettuato dall'area di tiro da due punti;
 - tre punti, in caso il tiro sia stato effettuato dall'area di tiro da tre punti.
- L'attribuzione dei punti è da considerarsi come se la palla fosse entrata nel canestro.
- 31.3.3 Se l'interferenza sul tentativo di realizzazione 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 Un fallo è un'infrazione alle regole che concerne il contatto personale illegale con un avversario e/o un comportamento antisportivo.

32.1.2 Un qualunque numero di falli può essere fischiato a carico di una squadra. Indipendentemente dalla sanzione, ogni fallo dovrà 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 davanti al busto 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 varierà in relazione alla sua altezza.



Fig. 5 - 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 dal giocatore 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 penalizzato se salta verticalmente (all'interno del suo cilindro) oppure alza le mani e le braccia verso l'alto, sempre all'interno del suo cilindro. L'attaccante, sia a contatto con il terreno di gioco o mentre è 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 (pushing off);
- allargando le gambe o le braccia per causare un contatto durante o immediatamente dopo un tiro a canestro.

33.3 POSIZIONE LEGALE DI DIFESA.

Un difensore ha stabilitouna 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.

Non appena il difensore ha stabilito una posizione iniziale di difesa legale può spostarsi per marcare il suo avversario, ma non può estendere le sue braccia, spalle, fianchi o gambe per impedire al palleggiatore di oltrepassarlo.

Quando deve giudicare una situazione di bloccaggio difensivo/sfondamento che coinvolge un giocatore con la palla, un arbitro 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;
- il difensore 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 in avanti verso il giocatore con la palla;
- se il contatto avviene sul tronco, si dovrà ritenere che il difensore abbia raggiunto per primo il punto di contatto;
- il difensore che abbia stabilito una posizione di difesa legale può girarsi all'interno del suo cilindro per assorbire il colpo o evitare infortuni.

In qualunque delle situazioni sopraccitate il contatto 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 che non sia in controllo di 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 difensore 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 all'interno del suo cilindro, per evitare un infortunio.

33.6 GIOCATORE IN ARIA.

Un giocatore che abbia saltato da un punto del campo di gioco ha il diritto di ricadere nello stesso punto.

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

Se un giocatore è saltato e ritornato sul campo di gioco, ma il suo slancio gli 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 abbia spiccato un 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:

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

Se il blocco viene portato entro il campo visivo di un avversario fermo (frontalmente o lateralmente), il bloccante può effettuare il blocco tanto vicino quanto desidera, senza però causare contatto.

Se il blocco viene effettuato fuori dal campo visivo di un avversario fermo, il bloccante 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 bloccante 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 non è mai meno di un passo normale e non più di due.

Un giocatore che subisce un blocco legale è responsabile per qualsiasi 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 del 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 portare 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 propria posizione contemporaneamente a quella dell'avversario, egli 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 fuori dal suo cilindro nel prendere posizione sul terreno, ma gli stessi devono essere riportati all'interno del cilindro qualora un avversario tenti di superarlo. Altrimenti, se avviene un contatto, si ha un fallo di blocco o di trattenuta.

33.10 AREA DEI SEMICERCHI NO-SFONDAMENTO.

Le aree dei semicerchi no-sfondamento sono disegnate sul terreno di gioco con il proposito di definire un'area specifica per l'interpretazione delle situazioni fallose attacco/difesa sotto il canestro.

Su qualsiasi situazione di penetrazione nell'area del semicerchio no-sfondamento, un contatto causato da un attaccante in volo con un difensore all'interno del semicerchio no-sfondamento non sarà sanzionato come fallo d'attacco, a meno che l'attaccante non usi illegalmente le mani, braccia, gambe o il corpo, allorché:

- l'attaccante è in controllo della palla mentre è in volo, e
- tenta un tiro a canestro o passa la palla, e
- il difensore ha ambedue i piedi all'interno dell'area del semicerchio no-sfondamento.

33.11 TOCCARE UN AVVERSARIO 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 un difensore è in posizione difensiva e la sua mano o il braccio 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 per sé stesso;
- l'uso dell'avambraccio esteso 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 per sé stesso.

33.12 GIOCO DEL POST.

Il principio di verticalità (cilindro) 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 le braccia, le spalle, le ginocchia, le gambe o altre parti del corpo.

33.13 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.

33.14 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.

33.15 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 sia, o non sia, in controllo di 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 dell'infrazione;
- se la squadra che ha commesso il fallo ha esaurito il bonus dei falli di squadra, si applica l'art. 41 (Falli di squadra: penalità).

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

- un tiro libero aggiuntivo, se il canestro viene realizzato e convalidato;
- due tiri liberi, se il tiro a canestro dall'area da due punti non viene realizzato;
- tre tiri liberi, se il tiro a canestro dall'area 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 ~~oppure nel momento stesso o appena prima del suono dell'apparecchio dei ventiquattro secondi~~ mentre la palla è ancora nelle mani del giocatore ed il pallone entra a canestro.

Art. 35 - DOPPIO FALLO

35.1 Definizione.

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

35.2 Sanzione

Deve essere addebitato un fallo personale ad entrambi i giocatori. Non viene assegnato alcun tiro libero e il gioco deve essere ripreso come segue.

Se, approssimativamente nello stesso tempo del doppio fallo:

- viene realizzato un canestro valido su azione oppure un ultimo o unico tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una da un punto qualsiasi della 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 dal 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 contatto falloso di un giocatore 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, giudicando soltanto l'azione.

36.1.3 Per giudicare se un fallo è antisportivo, gli arbitri devono applicare i seguenti principi:

- se un giocatore non sta effettuando alcun 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), il fallo è antisportivo;
- se un difensore provoca un contatto con un avversario da dietro o lateralmente nel tentativo di bloccare un contropiede e non c'è alcun avversario tra l'attaccante e il canestro avversario, il fallo è antisportivo;
- se un giocatore commette un fallo mentre sta effettuando un legittimo tentativo di giocare la palla (gioco normale), il fallo non è 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 dalla linea centrale estesa sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo;
- un salto a due nel cerchio centrale per l'inizio del primo periodo.

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 al canestro convalidato, 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.

36.2.3 Un giocatore deve essere espulso quando gli vengono addebitati due (2) falli antisportivi.

36.2.4 Se un giocatore viene espulso a causa dell'art. 36.2.3, quel fallo antisportivo deve essere l'unico fallo ad essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione.

Art. 37 - FALLO DA ESPULSIONE

37.1 Definizione

37.1.1 Qualsiasi flagrante comportamento antisportivo tenuto da un giocatore o dal personale di squadra in panchina è un fallo da espulsione.

37.1.2 Un allenatore che è stato espulso deve essere sostituito dal vice-allenatore già iscritto 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 nel rispetto degli articoli di questo Regolamento, 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 dalla linea centrale estesa 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: due tiri liberi;
- se il fallo viene commesso su un giocatore 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 giocatori e del personale di squadra in panchina una piena e leale collaborazione con arbitri, ufficiali di campo e Commissario, se presente.

38.1.2 Ogni squadra è chiamata a dare il 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 minori, che siano chiaramente involontarie e non abbiano una influenza diretta sul gioco, a meno che la stessa infrazione non sia ripetuta dopo il richiamo.

38.1.5 Se viene rilevata una infrazione dopo che la palla sia diventata 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 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 **che coinvolgono** giocatori **o personale di** squadra **in panchina** sul campo di gioco o nelle vicinanze dello stesso, gli arbitri prenderanno i provvedimenti necessari a fermarli.
- 38.2.3 Qualsiasi persona sopraccitata, 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. Comunque, se 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 **e del personale di** squadra **in panchina** 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.

38.3 **Definizione**

- 38.3.1 Un fallo tecnico di un giocatore è un fallo di natura comportamentale che non implica un contatto ed include, ma non è limitato, a:
- ignorare i richiami effettuati dagli arbitri;
 - entrare a 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;
 - **usare un linguaggio o fare gesti scorretti o contrari alla pubblica decenza, alla morale o comunque offensivi, anche nei confronti dell'Associazione**;
 - innervosire un avversario o ostruirne il campo visivo agitandogli le mani davanti agli occhi;
 - agitare eccessivamente i gomiti;
 - 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 a terra 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 sul tentativo di realizzazione 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 **dal personale di** squadra **in panchina**, 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.
- 38.3.3 Un allenatore deve essere espulso quando:

- gli vengono addebitati due falli tecnici ("C") a seguito di un suo personale comportamento antisportivo;
- gli vengono addebitati tre falli tecnici, siano essi tutti ("B") oppure uno di essi ("C"), a seguito di comportamenti antisportivi da parte di altro personale di squadra in panchina.

38.3.4 Se un allenatore viene espulso a causa dell'art. 38.3.3, quel fallo tecnico deve essere l'unico fallo ad essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione.

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;
- dal personale di squadra in panchina, 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 dalla linea centrale estesa 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 e personale di squadra in panchina).

Questo articolo si riferisce solo al personale di squadra in panchina che oltrepassi 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, i giocatori esclusi 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 all'allenatore e/o al vice-allenatore è 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 dovranno essere 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 gli arbitri, a mantenere o ripristinare l'ordine, dovranno essere espulsi.

39.3 **Sanzione**

39.3.1 Qualsiasi sia il numero di persone del personale di squadra in panchina espulse per aver oltrepassato i confini dell'area della panchina, deve essere addebitato un solo fallo tecnico ("B") all'allenatore.

39.3.2 Se personale di squadra in panchina di entrambe le squadre viene espulso 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 dalla linea centrale estesa, 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 (allegato compilazione referto) e non devono essere conteggiati tra i falli di squadra.

39.3.4 Tutte le sanzioni relative a falli a carico di giocatori sul terreno coinvolti in una rissa, o qualsiasi situazione che può portare ad una rissa, saranno amministrare 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 esserne informato da un arbitro ed abbandonare il gioco 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 è in situazione di penalità per falli (bonus di squadra esaurito) quando ha commesso quattro falli di squadra 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 di squadra 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 è in situazione di penalità per falli, tutti i successivi falli personali dei giocatori, commessi su un giocatore 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 ha diritto alla palla, tale fallo deve essere sanzionato con l'assegnazione di una rimessa in gioco per gli avversari.

Art. 42 - SITUAZIONI SPECIALI

42.1 Definizione

Durante lo stesso 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 le infrazioni si sono verificate.
- 42.2.3 Tutte le sanzioni uguali contro entrambe le squadre e tutte le sanzioni di doppio fallo devono essere compensate nell'ordine in cui sono state sanzionate. Una volta cancellate 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 Non appena la palla sia diventata viva per il primo o unico tiro libero oppure per una rimessa, quella stessa penalità non può più essere usata per compensarne un'altra rimanente.
- 42.2.6 Tutte le sanzioni rimanenti 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 da un punto qualsiasi 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 saranno assegnati tiri liberi come segue:
- il giocatore contro il quale è stato commesso il fallo dovrà effettuare il tiro libero;
 - se c'è una richiesta di sostituzione per lui, egli deve effettuare i tiri liberi prima di lasciare il gioco;
 - se lui deve lasciare il gioco a causa di un infortunio, per aver commesso il suo quinto fallo o per essere stato espulso, il suo sostituto dovrà effettuare i tiri liberi. Se nessun sostituto è disponibile, i tiri liberi saranno effettuati da un qualsiasi suo compagno di squadra scelto dall'allenatore.
- 43.2.2 Quando viene fischiato un fallo tecnico un qualsiasi componente della squadra avversaria autorizzato a giocare, a scelta dell'allenatore, potrà effettuare i tiri liberi.
- 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, in modo tale che la palla entri nel canestro dall'alto oppure tocchi l'anello;
 - deve effettuare il tiro entro 5 secondi dopo che la palla sia stata 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.

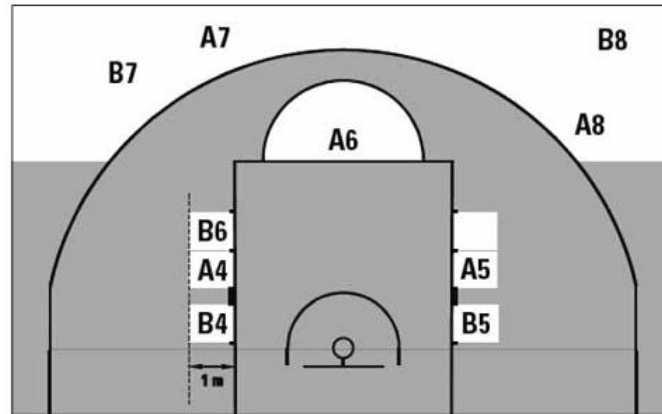


Fig. 6 Disposizione dei giocatori durante i tiri liberi

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 6)

Durante i tiri liberi questi giocatori non devono:

- occupare spazi per il rimbalzo che a loro non sono riservati;
- 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;
- disturbare il tiratore con le loro azioni.

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 il tiro libero termina.

43.2.6 Durante un tiro libero che deve essere seguito da un altro blocco di tiri liberi 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 un tiro libero viene realizzato e viene commessa una violazione da parte del tiratore, il punto non verrà convalidato.

Qualsiasi altra violazione di un giocatore che si verifichi immediatamente prima, approssimativamente allo stesso tempo o dopo la violazione del tiratore deve essere ignorata.

La palla sarà 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 di palla.

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 da un punto qualsiasi della linea di fondo.

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

- un **giocatore tiratore o di un suo** 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 possesso successivo;
- un avversario del giocatore 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:

- concessione di un tiro/i libero/i non dovuto;
- mancata concessione di tiro/i libero/i dovuto;
- errata convalida o annullamento di punto/i;
- esecuzione di tiro/i libero/i da parte di giocatore non beneficiario.

44.2 Procedura generale

44.2.1 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. 7)

44.2.2 Un arbitro può fermare immediatamente il gioco quando si accorge di un errore correggibile, purché ciò non comporti svantaggio all'una o all'altra squadra.

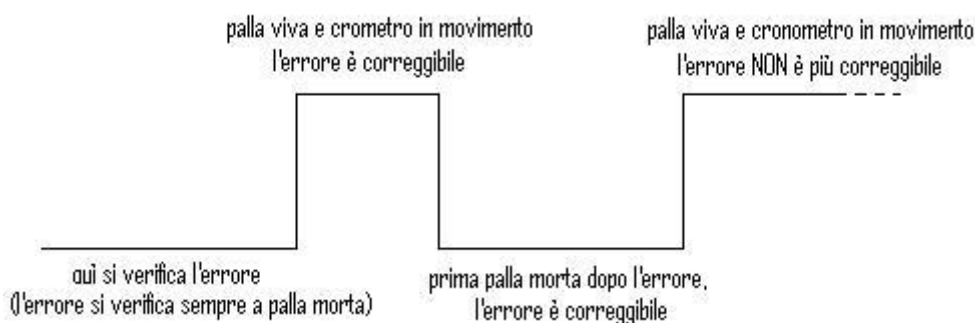


Fig. 7 Grafico tempistica errori correggibili

44.2.3 Qualsiasi fallo commesso, punto segnato, tempo di gioco trascorso e ulteriori azioni che possono essere accaduti dopo che l'errore si è verificato e prima del suo rilevamento, dovranno rimanere validi.

44.2.4 Dopo la correzione dell'errore, a meno di diversa indicazione nelle presenti regole, il gioco deve riprendere dal punto in cui era stato interrotto per correggere l'errore. La palla dovrà essere consegnata alla squadra che ne aveva diritto al momento dell'interruzione per la correzione.

44.2.5 Non appena rilevato un errore che sia 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 i suoi cinque falli), deve rientrare sul terreno di gioco per partecipare alla correzione dell'errore, a meno che non sia infortunato a questo punto egli diviene giocatore; dopo aver completato la correzione, può rimanere in gioco, a meno che una sostituzione legale sia stata di nuovo richiesta, nel qual caso il giocatore può lasciare il campo di gioco;

- se il giocatore è stato sostituito a seguito di suo infortunio, per aver commesso il suo quinto fallo oppure per essere stato espulso, il suo sostituto deve partecipare alla correzione dell'errore.

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

44.2.7 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 o mancante, può essere corretto dagli arbitri in qualunque momento prima della firma del primo arbitro sul referto ufficiale di gara.

44.3 Procedura specifica

44.3.1 Concessione di tiro/i libero/i non dovuto,

Un tiro libero eseguito come risultato dell'errore deve essere cancellato, e il gioco dovrà 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, dalla linea di tiro libero estesa;
- se il cronometro di gara è stato avviato dopo l'errore e:
 - la squadra in controllo di palla (o che ha diritto alla palla) nel momento in cui l'errore viene rilevato è la stessa che aveva il controllo della palla nel momento in cui l'errore si era verificato, oppure
 - 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 palla al momento dell'errore;

- se il cronometro di gara è stato avviato e nel momento in cui l'errore viene rilevato la squadra in controllo di palla (o che ha diritto alla palla) è la squadra avversaria di quella che era in controllo di palla al momento dell'errore si verifica una situazione di salto a due;
- se il cronometro di gara è stato avviato e nel momento in cui l'errore viene rilevato è stata assegnata una sanzione per fallo che comporta 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.

44.3.2 Mancata concessione di tiro/i libero/i dovuto

- se non si è verificato un cambio di possesso della palla dopo che sia 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 dovrà essere ignorato.

44.3.3 Esecuzione di tiro(i) libero(i) da parte di giocatore non beneficiario

I tiri liberi effettuati come risultato dell'errore e il possesso della palla, se parte della sanzione, dovranno essere cancellati e la palla assegnata alla squadra avversaria per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, a meno che non siano da amministrare sanzioni per ulteriori infrazioni.

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 oppure due secondi arbitri. Essi saranno 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 Il 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 nel regolare svolgimento della gara.
- 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 ricoprono il ruolo di giocatore o allenatore o dirigente non potranno essere designati per arbitrare gare della loro società sportiva, salvo deroga motivata decisa dal Comitato.
- 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 per gli altri giocatori.
- 46.5 Amministrare il salto a due per l'inizio del primo periodo e una rimessa per possesso alternato per l'inizio di tutti gli altri periodi.
- 46.6 Avere l'autorità di fermare una gara quando le condizioni lo richiedano.
- 46.7 Avere l'autorità di determinare la perdita per forfait di una squadra.
- 46.8 Esaminare attentamente il referto di gara alla fine del tempo di gioco o in qualsiasi momento lo ritenga necessario.

- 46.9 Approvare e firmare il referto alla fine del tempo di gioco, mettendo fine da parte degli arbitri all'amministrazione e al 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 termina quando il cronometro di gara suonerà la fine del tempo di gioco, approvato dagli arbitri.
- 46.10 Registrare, sul rovescio del referto di gara, prima di firmarlo:
- qualunque rinuncia a giocare (forfait) o fallo da espulsione;
 - qualunque condotta antisportiva da parte di giocatori o personale di squadra in panchina 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 responsabili 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, se presente, e/o gli ufficiali di campo.
- ~~46.12 Essere autorizzato ad approvare ed utilizzare, se disponibile, l'attrezzatura tecnica per decidere, prima di firmare il referto, se l'ultimo tiro alla fine di ciascun periodo o tempo supplementare sia stato effettuato durante il tempo di gioco e/o se quel tiro valesse due o tre punti.
Per l'attività della Federazione Italiana Pallacanestro, l'impiego dell'attrezzatura tecnica Instant Replay è previsto soltanto nei Campionati e nelle gare stabilite da apposita annuale delibera del Consiglio Federale~~
- 46.13 Avere l'autorità di prendere decisioni su qualsiasi punto non specificatamente contemplato nel presente Regolamento Tecnico.
- 46.14 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 prendere 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 un 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 equilibrio tra il controllo della gara e lo scorrere della stessa, avendo 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 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".
In ogni caso, se l'arbitro infortunato si riprende e non è stato sostituito, potrà riprendere ad arbitrare la gara.
- 47.6 In tutte le gare internazionali, se si rende necessaria una comunicazione verbale per meglio precisare una decisione, questa deve essere fatta in lingua 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.
- 47.8 Le decisioni assunte dagli arbitri sono definitive e non possono essere contestate o disconosciute.

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 nomi ed i numeri dei giocatori che inizieranno la gara nonché di tutti i sostituti che vi partecipano; quando si verifica una infrazione alle regole relative ai 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 invertire la direzione della freccia del possesso alternato immediatamente dopo il termine della prima semi-gara, poiché le squadre si scambieranno 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 situazione di penalità, 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;

- 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, che non può essere risolta, è il referto che deve avere la precedenza e pertanto il tabellone segnapunti dovrà essere ripristinato in conformità al referto.

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 può più essere corretto; il primo arbitro o il commissario, se presente, deve inviare un rapporto dettagliato all'ente responsabile 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 saltatore;
 - dopo un ultimo o unico tiro libero non realizzato e la palla continua ad essere viva, la palla tocca o viene toccata da un giocatore sul campo di gioco;
 - durante una rimessa in gioco la palla tocca o viene legalmente toccata da un giocatore sul campo di gioco.
- fermando il cronometro di gara quando:
 - il tempo scade al termine di un periodo, se l'apparecchiatura non si ferma automaticamente da sola;
 - 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 quando il cronometro di gara indica 2:00minuti o meno nel 4° periodo ed ogni tempo supplementare;

~~○ suona il segnale acustico dell'apparecchio dei 24 secondi mentre una squadra è in controllo di palla.~~

49.3 Il cronometrista deve misurare una sospensione come segue ~~(in mancanza di ufficiali di campo designati 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 mancanza di ufficiali di campo designati 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, e poi 1 minuto e 30 secondi all'inizio del periodo;
 - azionando il suo segnale acustico prima del secondo periodo, 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~~

~~50.1 Attivata o riattivata quando:~~

- ~~• una squadra acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco.~~
- ~~• su una rimessa da fuori campo, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore sul terreno di gioco.~~

~~Il semplice tocco della palla da parte di un avversario non dà inizio ad un nuovo periodo di 24 secondi se la stessa squadra rimane in controllo della palla.~~

~~50.2 Ogniquale volta un arbitro fischia a seguito di:~~

- ~~• un fallo o una violazione (non per essere la palla finita fuori campo per causa della squadra non in controllo di palla),~~
- ~~• per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile alla squadra in controllo di palla,~~
- ~~• per essere stata la gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre, a meno che gli avversari non vengano svantaggiati,~~

~~l'apparecchio dei 24 secondi sarà:~~

~~1. Fermato e resettato a ventiquattro (24) secondi, con i display spenti, se:~~

- ~~• la palla entra legalmente nel canestro;~~
- ~~• la palla tocca l'anello del canestro avversario (a meno che non si blocchi tra anello e tabellone);~~
- ~~• alla squadra è assegnata una rimessa in zona di difesa~~
- ~~• alla squadra è assegnato un tiro(i) libero(i);~~
- ~~• l'infrazione alle regole è commessa dalla squadra in controllo di palla.~~

~~2. Fermato ma non resettato a ventiquattro (24) secondi,~~

~~quando alla stessa squadra che prima era in controllo di palla è assegnata una rimessa in zona d'attacco e il display dell'apparecchio dei 24" indica quattordici (14) secondi o più.~~

~~3. Fermato e resettato a quattordici (14) secondi, quando~~

~~alla stessa squadra che prima era in controllo di palla è assegnata una rimessa in zona d'attacco e il display dell'apparecchio dei 24" indica tredici (13) secondi o meno.~~

~~50.3 Fermata, ma non resettata, quando alla stessa squadra che aveva in precedenza il controllo della palla viene assegnata una rimessa in gioco perché:~~

- ~~• la palla è uscita fuori campo.~~
- ~~• un giocatore della stessa squadra è infortunato.~~
- ~~• si verifica una situazione di salto a due.~~
- ~~• viene fischiato un doppio fallo.~~
- ~~• vengono compensate sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre.~~

~~50.4 Spenta, dopo che la palla è diventata morta ed il cronometro di gara è stato fermato, in un qualsiasi periodo quando:~~

- ~~• Una qualsiasi delle due squadre ottiene un nuovo controllo della palla e sul cronometro di gara rimangono meno di ventiquattro (24) secondi.~~

• L'apparecchio dei 24" deve essere resettato a quattordici (14) secondi in zona di attacco, mentre il tempo residuo sul cronometro di gara è inferiore a quattordici (14) secondi.

— Il segnale dell'apparecchio dei 24" non ferma il cronometro di gara o il gioco, né fa diventare morta la palla, a meno che una squadra non sia in controllo di palla.