

REGOLAMENTO UFFICIALE DELLA PALLACANESTRO 2004

INTERPRETAZIONI UFFICIALI

Le interpretazioni presentate in questo documento sono le Interpretazioni Ufficiali della FIBA per il Regolamento della Pallacanestro 2004 e sono valide dal 1° settembre 2004. Se le interpretazioni presenti in questo documento differiscono dalle interpretazioni precedenti, questo documento ha la precedenza.

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

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

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

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

Il documento principale alla base della pallacanestro FIBA rimarrà, comunque, il Regolamento Ufficiale FIBA e l'arbitro avrà piena facoltà nel prendere decisioni su qualunque punto non coperto dal Regolamento o nelle interpretazioni ufficiali che seguono.

Art. 5 Giocatori - Infortunio

Precisazione 1:

Se un giocatore è infortunato o sembra infortunato e, come risultato, un allenatore, un vice-allenatore, un sostituto o una qualunque delle persone in panchina della stessa squadra entra in campo, quel giocatore viene considerato 'soccorso', senza considerare se il trattamento medico vero e proprio venga effettuato o meno.

Esempio 1:

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

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

Interpretazione:

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

Precisazione 2:

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

Esempio 2:

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

Interpretazione:

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

Art. 9 Inizio e fine di un periodo

Precisazione 1:

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

Esempio 1:

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

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

Interpretazione:

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

Precisazione 2:

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

Esempio 1:

Dopo l'inizio di un periodo, gli arbitri si accorgono che le squadre stanno giocando nelle direzioni sbagliate.

Interpretazione:

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

Esempio 2:

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

Interpretazione:

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

Art. 12 Salto a due e possesso alternato

Precisazione:

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

Esempio 1:

Il primo arbitro lancia la palla per il salto a due iniziale tra A4 e B4. Immediatamente dopo che la palla è stata legalmente toccata dal giocatore A4:

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

Interpretazione:

Poiché non è stato stabilito il possesso, l'arbitro non può utilizzare la freccia del possesso alternato per assegnare il possesso. Il primo arbitro dovrà amministrare un altro salto a due nel cerchio centrale ed A5 e B5 effettueranno il salto.

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

Esempio 2:

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

Interpretazione:

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

Art. 17 Rimessa da fuori campo

Precisazione 1:

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

Esempio:

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

Interpretazione:

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

Precisazione 2:

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

Esempio:

A4, durante una rimessa, porge la palla ad A5 che si trova in campo.

Interpretazione:

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

Art. 18/19 Sospensioni / Sostituzioni**Precisazione 1:**

Una sospensione o una sostituzione non si possono concedere prima dell'inizio o dopo la fine del tempo di gioco di un periodo.

Esempio 1:

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

Interpretazione:

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

Esempio 2:

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

Interpretazione:

La sospensione o la sostituzione non può essere concessa poiché il tempo di gioco è terminato.

Precisazione 2:

Il suono del segnale acustico dell'apparecchio dei 24" non ferma il cronometro di gara e quindi non crea un'opportunità di sostituzione o di sospensione.

Esempio:

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

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

Interpretazione:

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

Precisazione 3:

Se il tiratore commette una violazione sull'ultimo o unico tiro libero, la risultante situazione di palla morta crea un'opportunità di sostituzione per entrambe le squadre, sia che la richiesta di sostituzione sia stata fatta prima che la palla fosse messa a disposizione del tiratore per il primo o unico tiro libero, o che non sia stata fatta prima.

Esempio:

Durante un ultimo tiro libero, il tiratore A4 commette una violazione. I sostituti A10 e/o B10 richiedono in questo momento di entrare in gioco. La sostituzione per entrambe le squadre non era stata richiesta prima dell'ultimo tiro libero.

Interpretazione:

La sostituzione(i) viene permessa. A seguito di una violazione, entrambe le squadre possono effettuare una sostituzione.

Precisazione 4:

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

Esempio 1:

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

Interpretazione:

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

Esempio 2:

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

Interpretazione:

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

Precisazione 5:

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

Esempio:

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

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

Interpretazione:

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

Precisazione 6:

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

Esempio:

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

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

Interpretazione:

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

Precisazione 7:

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

Esempio:

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

Interpretazione:

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

Art. 24 Palleggio

Precisazione:

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

Esempio:

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

Interpretazione:

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

Esempio 2:

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

Interpretazione:

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

Art. 28 Otto secondi

Precisazione 1:

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

Esempio:

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

Interpretazione:

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

Precisazione 2:

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

Esempio:

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

Interpretazione:

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

Art. 29 Ventiquattro secondi

Precisazione 1:

Quando viene effettuato un tiro a canestro su azione vicino al termine del periodo di ventiquattro secondi ed il segnale viene attivato mentre la palla è in aria, se la palla colpisce il tabellone o non colpisce l'anello, si verifica una violazione a meno che gli avversari non abbiano guadagnato **immediatamente e chiaramente** il controllo della palla.

Esempio 1:

La palla è in aria per un tiro a canestro di A5 quando viene attivato il segnale dell'apparecchio dei 24". La palla tocca il tabellone e dopo rotola sul terreno, dove viene toccata da B6, poi da A6 e infine controllata da B7.

Interpretazione:

Questa è una violazione dei ventiquattro secondi poiché la palla non ha colpito l'anello e non c'è stato un immediato controllo da parte degli avversari. La palla viene assegnata alla squadra B per una rimessa dalla linea di fondo nel punto più vicino a quello in cui si è verificata la violazione (ma non direttamente dietro il tabellone).

Esempio 2:

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

Interpretazione:

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

Esempio 3:

Alla fine del periodo di ventiquattro secondi, A4 tira a canestro con uno o entrambi i piedi sul terreno. Il tiro viene bloccato legalmente da B4 e dopo viene azionato il segnale dei ventiquattro secondi. Dopo il segnale, B4 commette fallo su A4.

Interpretazione:

Si è verificata una violazione dei ventiquattro secondi. Il fallo di B4 deve essere ignorato a meno che non sia tecnico, antisportivo o da espulsione. La palla viene assegnata alla squadra B per una rimessa dalla linea laterale o di fondo nel punto più vicino a quello in cui era stato effettuato il tiro.

Esempio 4:

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

Interpretazione:

Si è verificata una violazione dei ventiquattro secondi. La squadra B non ha ottenuto un immediato e chiaro controllo della palla sul rimbalzo. La palla viene assegnata alla squadra B per una rimessa in gioco dalla linea di tiro libero estesa.

Precisazione 2:

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

Esempio 1:

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

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

Interpretazione:

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

Esempio 2:

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

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

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

Interpretazione:

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

Art. 31 Interferenza sul canestro e sulla palla

Precisazione 1:

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

Esempio:

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

Interpretazione:

Si è verificata una violazione da parte di B4 per aver toccato la palla illegalmente. Viene assegnato un punto alla squadra A. In questo particolare caso, trattandosi dell'ultimo o unico tiro libero, dovrà essere in aggiunta sanzionato un fallo tecnico a carico di B4 (art. 38.3.1).

Precisazione 2:

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

Esempio:

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

Interpretazione:

Si è verificata una semplice violazione (non un'interferenza sul canestro o sulla palla). La palla viene assegnata alla squadra B (ed un nuovo periodo di ventiquattro secondi) per una rimessa dalla linea di fondo nel punto più vicino a quello in cui si è verificata la violazione (ma non direttamente dietro il tabellone)

Precisazione 3:

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

Esempio:

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

Interpretazione:

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

Precisazione 4:

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

Esempio:

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

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

Interpretazione:

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

- (a) La palla viene assegnata alla squadra B per una rimessa in gioco.
- (b) Vengono assegnati due o tre punti alla squadra A.

Precisazione 5:

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

Esempio:

A4 effettua un tiro a canestro da tre punti al limite della fine della gara. Mentre la palla è in aria suona il segnale del cronometro di gara per la fine della partita. Dopo il segnale, B4 provoca una vibrazione

dell'anello o del tabellone e a causa di tale gesto, a giudizio dell'arbitro, viene impedito alla palla l'entrata nel canestro.

Interpretazione:

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

Art. 35 Doppio fallo

Precisazione:

Quando si presentano delle decisioni contraddittorie approssimativamente nello stesso momento e una delle sanzioni è la cancellazione del canestro realizzato, quella sanzione prevale e non deve essere assegnato alcun punto.

Esempio:

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

Interpretazione:

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

Art. 38 Fallo tecnico

Precisazione 1:

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

Esempio:

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

- (a) Aver interferito con la rimessa in gioco.
- (b) Aver battuto le mani direttamente di fronte ad un avversario che effettua un tiro a canestro.
- (c) Comportamento antisportivo.
- (d) Qualunque altra azione che, se ripetuta, può portare ad un fallo tecnico.

Interpretazione:

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

Precisazione 2:

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

Esempio:

A4 è in veste di giocatore-allenatore della squadra A. Viene addebitato un fallo tecnico ad A4 per:

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

Interpretazione:

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

Precisazione 3:

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

Esempio:

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

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

Interpretazione:

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

Precisazione 4:

Se un giocatore rientra in gioco dopo aver commesso il 5° fallo ed esserne stato informato, la partecipazione illegale al gioco deve essere sanzionata immediatamente non appena scoperta, senza creare uno svantaggio per gli avversari.

Esempio:

Dopo aver commesso il 5° fallo, B4 ne viene informato e non è più autorizzato a giocare. In seguito, B4 entra in gioco da sostituto. La partecipazione illegale di B4 viene scoperta:

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

Interpretazione:

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

Precisazione 5:

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

Esempio:

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

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

Interpretazione:

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

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

Precisazione 6:

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

Esempio:

A10 chiede di sostituire A4. La palla diventa morta a causa di un fallo di A4 e A10 entra in gioco. Gli arbitri non avvertono A4 che il fallo è il suo 5°. A4 in seguito rientra in gioco da sostituto. La partecipazione illegale di A4 viene scoperta:

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

Interpretazione:

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

Art. 39 Rissa

Precisazione:

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

Esempio:

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

Interpretazione:

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

Art. 42 Situazioni speciali**Precisazione 1:**

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

Esempio 1:

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

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

Interpretazione:

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

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

Precisazione 2:

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

Esempio 1:

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

Interpretazione:

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

Esempio 2:

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

Interpretazione:

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

Esempio 3:

Vengono assegnati due tiri liberi ad A4. Vengono realizzati entrambi i tiri. Prima che la palla diventi di nuovo viva dopo l'ultimo tiro libero:

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

Interpretazione:

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

Art. 46 Primo arbitro: Doveri e poteri**Precisazione:**

Durante una normale partita di pallacanestro è possibile che si verifichi un problema o una situazione non specificamente coperta dal Regolamento FIBA o dalle Interpretazioni Ufficiali. In questi casi il primo arbitro ha il potere di prendere una decisione, basata sul giudizio personale, entro lo spirito e l'intento della correttezza e della filosofia del regolamento. Il primo arbitro ha il potere di prendere decisioni su qualunque punto non specificamente coperto dalle regole (il 'potere elastico' del primo arbitro).

Esempio:

Dopo un canestro su azione della squadra A, negli ultimi due minuti della gara, la palla rotola lontano dal campo.

Interpretazione:

In circostanze normali, durante il gioco, l'arbitro fischierebbe per arrestare il cronometro di gara. Così facendo, mentre il cronometro è fermo e la palla è morta, verrebbero permesse sospensioni e sostituzioni per entrambe le squadre. La cosa non si applica, comunque, dopo un canestro su azione realizzato durante gli ultimi due minuti di gioco nel 4° periodo e di ogni tempo supplementare. Se un arbitro fischiasse in questo momento, la cosa creerebbe uno svantaggio per la squadra che ha diritto alla rimessa poiché permetterebbe alla squadra realizzatrice di effettuare una sostituzione o richiedere una sospensione. Quindi, l'arbitro non deve fischiare poiché la cosa creerebbe un'interruzione del gioco.