FIPIC
FEDERAZIONE ITALIANA
PALLACANESTRO IN CARROZZINA

INTERPRETAZIONI AL

REGOLAMENTO UFFICIALE

DELLA PALLACANESTRO IN CARROZZINA

In vigore dal 1° ottobre 2010

INTRODUZIONE E CHIAVI INTERPRETATIVE..... 4

REGOLA DUE – CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE..... 5

ART. 2 CAMPO DI GIOCO..... 5
ART. 3 ATTREZZATURE..... 5

REGOLA TRE – SQUADRE..... 10

ART. 4 SQUADRE..... 10
ART. 5 GIOCATORI: INFORTUNI..... 10
ART. 6 CAPITANO: DOVERI E POTERI..... 13
ART. 7 ARBITRI: DOVERI E POTERI..... 13

REGOLA QUATTRO – REGOLE DI GIOCO..... 15

ART. 8 PERIODO DI GIOCO, PARITA' E PERIODI SUPLEMENTARI..... 15
ART. 9 INIZIO E TERMINE DI UN PERIODO O DELLA GARA..... 15
ART. 10 STATO DELLA PALLA..... 17
ART. 12 PALLA A DUE E POSSESSO ALTERNATO..... 17
ART. 13 COME SI GIOCA LA PALLA..... 21
ART. 14 CONTROLLO DELLA PALLA..... 21
ART. 15 GIOCATORE IN ATTO DI TIRO..... 22
ART. 16 CANESTRO: REALIZZAZIONE E VALORE..... 24
ART. 17 RIMESSA IN GIOCO..... 26
ART. 19 SOSTITUZIONE..... 32

REGOLA CINQUE – VIOLAZIONI..... 39

ART. 23 GIOCATORE E PALLA FUORI CAMPO..... 39
ART. 24 PALLEGGIO..... 39
ART. 25 AVANZARE CON LA PALLA (3 SPINTE)..... 40
ART. 26 TRE SECONDI..... 41
ART. 28 OTTO SECONDI..... 41
ART. 29 VENTIQUATTRO SECONDI..... 44
ART. 30 RITORNO DELLA PALLA NELLA ZONA DI DIFESA..... 52
ART. 31 SOLLEVAMENTO E RUOTE POSTERIORI SOLLEVATE DAL PAVIMENTO..... 53

REGOLA SEI – FALLI..... 57

ART. 32 FALLI..... 57
ART. 33 CONTATTO: PRINCIPI GENERALI..... 57
ART. 35 DOPPIO FALLO..... 62
ART. 36 FALLO ANTISPORTIVO..... 62

ART. 37 FALLO DA ESPULSIONE..... 67
ART. 38 FALLO TECNICO..... 67
ART. 39 RISSA..... 75
REGOLA SETTE – DISPOSIZIONI GENERALI..... 76

ART. 42 SITUAZIONI SPECIALI..... 76
ART. 43 TIRI LIBERI..... 80
ART. 44 ERRORI CORREGGIBILI..... 82

REGOLA OTTO - ARBITRI, UFFICIALI DI CAMPO, COMMISSARIO: DOVERI E POTERI 86

ART. 45 ARBITRI, UFFICIALI DI CAMPO, COMMISSARIO..... 86
ART. 46 PRIMO ARBITRO: DOVERI E POTERI..... 86
ART. 48 SEGNAPUNTI E ASSISTENTE SEGNAPUNTI: DOVERI..... 88
ART. 50 ADDETTO AL CRONOMETRO DEI 24": DOVERI..... 88

REGOLA NOVE – SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE DEI GIOCATORI..... 89

ART. 51 SISTEMA DEI PUNTEGGI DI CLASSIFICAZIONE..... 89

INTRODUZIONE E CHIAVI INTERPRETATIVE

I numeri prima di ogni caso trattato si riferiscono all'articolo equivalente del Regolamento Ufficiale della Pallacanestro in Carrozzina 2010.

Lo scopo di queste interpretazioni è di unificare l'applicazione delle regole nei diversi paesi. Inoltre, questo documento si occupa delle situazioni di gioco, dove le norme non sono specificatamente menzionate nelle regole, ma che possono derivare dallo spirito e dal senso delle regole nel contesto delle sviluppo moderno della pallacanestro in carrozzina.

Poiché la lotta per lo spazio libero sul campo di gioco è significativamente accentuata nella pallacanestro in carrozzina, va data più attenzione a quei momenti della gara senza la palla. Un discreto ammontare di contatti avviene senza il possesso della palla richiedendo quindi l'attenzione degli arbitri.

Introduzione

Talvolta le regole del gioco stabiliscono o implicano che una palla è morta, o che conseguano falli o violazioni. In caso negativo si deve assumere che la palla è viva e che non sono avvenuti falli o violazioni che hanno influito sulla situazione data. Una singola infrazione non è complicata da una seconda infrazione, o soggetta alla situazione dei 4 falli di squadra salvo che non sia così stabilito o sottinteso.

Nota

A4 – A8 i cinque (5) giocatori della squadra A autorizzati a iniziare la gara

B4 – B8 i cinque (5) giocatori della squadra B autorizzati a iniziare la gara

A9 – A15 i sette (7) giocatori della squadra A autorizzati a sostituire durante la gara

B9 – B15 i sette (7) giocatori della squadra B autorizzati a sostituire durante la gara

Tutti i casi inseriti in questo documento sono basati sul formato di gioco 4 x 10'

REGOLA DUE – CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE

Art. 2 Campo di gioco
2.4.7 Aree dei semicerchi no-sfondamento

Precisazione
Le aree dei semicerchi no-sfondamento come definite dalla FIBA non sono applicabili per la pallacanestro in carrozzina.

Art. 3 Attrezzature

3 Commento
Una volta che la palla è stata selezionata dagli arbitri, questa non potrà essere usata dalle squadre per il riscaldamento.

Art. 3.1 Carrozzine

Commenti generali sul controllo delle carrozzine

Controllo della carrozzina
Nei tornei ufficiali principali della IWBF, I controlli sulle carrozzine non si effettuano prima delle gare. Di solito i controlli del commissario di gioco vengono fatti prima dell'inizio del torneo, per identificare qualsiasi problema esistente e per far sì che il giocatore se ne occupi prima che la carrozzina sia usata in gara. L'Art. 37.1.3 dichiara che è responsabilità del giocatore assicurarsi che la propria carrozzina sia regolare.

La carrozzina non viene controllata una seconda volta salvo che il commissario, il primo arbitro o l'allenatore della squadra avversaria non lo richiedano (Art. 37.1.3). Se viene richiesto un controllo della carrozzina, il primo arbitro, assistito dal commissario (se presente), la controllerà per assicurarsi che ci siano i requisiti richiesti dall'Art. 3.1, prestando maggiore attenzione all'altezza della carrozzina dal pavimento alla parte superiore del cuscino. Il primo arbitro e/o il commissario ordineranno al giocatore di lasciare la propria carrozzina e non toccare il cuscino (se presente). Ciò è particolarmente importante se il cuscino può essere stato modificato o sistemato in modo tale da dare al giocatore un vantaggio in altezza non previsto dal regolamento. Questioni secondari come la protezione esterne delle rotelline, ecc. saranno messe in evidenza e corrette ma non saranno considerate tali da portare all'espulsione.

Si noti che la carrozzina potrà essere controllata solo per gli scopi richiesti dall'Art. 37.1.3 quando questa sia in campo con il giocatore come da Art. 4.1.3. Non è violazione essere nell'area panchina su una carrozzina non conforme all'Art. 3.1.

È possibile che in alcune gare o tornei il primo arbitro o il commissario siano responsabili della conferma che la carrozzina soddisfi i requisiti dell'Art. 3.1 e la sua regolarità nell'essere utilizzata in gara. Poiché i controlli sulle carrozzine servono come misure preventive per assistere il giocatore, dovranno essere effettuate il più anticipatamente possibile per avere il tempo di fare le dovute

modifiche. Se questo non fosse possibile allora il giocatore non potrà utilizzare la carrozzina fino a che questa non abbia i requisiti come da Art. 3.1.

Tale interpretazione vale anche per gli Art. 37.1.3 e 46.1.

3.1 Situazione
Il gioco viene interrotto dopo la rottura di un asse della carrozzina di A4 e dopo che il direttore tecnico della squadra A ha difficoltà a effettuare una riparazione immediata.

Provvedimento
Se la riparazione non può essere completata entro 50 secondi dal momento in cui la gara è stata interrotta, l'arbitro darà istruzioni alla squadra A di 1) eliminare la carrozzina danneggiata e 2) sostituire A4. Questo provvedimento si applica a tutti gli altri difetti della carrozzina.

3.1 Commento
Non esistono limitazioni per assicurare il corpo del giocatore alla carrozzina.

Per la maggior parte dei giocatori ogni cinghia utilizzata non ha bisogno di essere evidenziata sul cartellino, essi possono quindi aggiungere o eliminare delle cinghie senza che questo modifichi i punti di classificazione.

Si fa eccezione per quei giocatori affetti da doppia amputazione degli arti inferiori.

Tutti quei giocatori affetti da doppia amputazione degli arti inferiori possono assicurare le proprie gambe alla carrozzina solo al di sotto delle ginocchia con cinghie, disegni protesici o della carrozzina se indicati nel proprio cartellino.

Cinghie al di sopra del ginocchio o delle gambe che assicurano l'una all'altra possono essere aggiunte o eliminate senza alterare il punteggio di classificazione.

Precisazione 1
La Commissione Classificazioni IWBF ha determinato che il giocatore con amputazione al di sotto del ginocchio, che abbia la gamba legata o che indossi una protesi, ha un vantaggio considerevole rispetto a quello con un'amputazione di una gamba non legata alla carrozzina. Un'amputazione al di sotto del ginocchio con la gamba legata è vista allo stesso modo di una gamba "normale" e deve essere classificata come una gamba non amputata. Poiché questo è considerato come un notevole vantaggio, si dovrà registrare sul cartellino di classificazione e il giocatore dovrà giocare con le cinghie così come indicato sul cartellino stesso.

Precisazione 2
Per quei giocatori che hanno un movimento ridotto o assente degli arti inferiori, l'aggiunta o l'eliminazione delle cinghie non modifica la loro classe perché queste servono a stabilizzarli nella carrozzina. In queste classificazioni non è considerato un vantaggio notevole avere gli arti inferiori legati.

3.1.1 Situazione 1
Dopo una sospensione, A4 entra in campo con una carrozzina priva dei requisiti come da Art. 3.1.

Provvedimento
Un fallo da espulsione sarà addebitato ad A4.

3.1.1 Situazione 2
Durante il primo periodo un arbitro scopre che un giocatore sta utilizzando una carrozzina che era stata precedentemente dichiarata irregolare.

Provvedimento
Un fallo da espulsione sarà addebitato al giocatore e la carrozzina sarà eliminata dal gioco.

3.1.1 Situazione 3
Dietro richiesta di un giocatore o durante un controllo mirato di una carrozzina, il primo arbitro scopre che A4 desidera giocare con un "cuscino terapeutico" che è stato tagliato in modo tale da adeguarsi ai suoi arti inferiori e ai glutei.

Provvedimento
Purché l'altezza dal pavimento alla parte superiore del cuscino posto sulla seduta non superi l'altezza regolare per la classe del giocatore, il cuscino è regolare. L'unico requisito è che il cuscino sia delle stesse dimensioni della seduta.

3.1.2 Situazione
Durante il gioco, B4 **appoggia** il piede sopra una cinghia tra il telaio della carrozzina.

Provvedimento
È regolare, non c'è violazione.

3.1.2 Precisazione 1
La pedana poggiapiedi priva di una barra orizzontale protettiva aggiuntiva, deve trovarsi a 11 cm dal pavimento. Il punto più esterno della pedana poggiapiedi, con una barra orizzontale protettiva aggiuntiva, non deve necessariamente trovarsi a 11 cm dal pavimento.

3.1.2. Commento
Per coerenza con l'Art. 3.1.2, la barra orizzontale protettiva nella parte frontale della carrozzina deve essere posta a 11 cm dal pavimento al suo punto più esterno di contatto. Le condizioni dichiarate negli Art. 3.1.2 e 3.1.3 si applicheranno alle parti frontali della barra orizzontale.

3.1.2 Precisazione 2
Questa misurazione viene presa quando le rotelle anteriori sono poste in senso di marcia. Ove non sia presente una barra orizzontale protettiva, la pedana poggiapiedi deve essere a 11 cm dal pavimento al suo punto più esterno e per tutta la sua lunghezza. Ove sia presente una barra orizzontale protettiva, la

pedana poggiapiedi posta dietro la barra può essere a una qualsiasi altezza purché non tocchi il pavimento.

3.1.2 Esempio

(a) la pedana poggiapiedi di A4, priva di una barra orizzontale protettiva aggiuntiva, è a 10 cm dal pavimento.
(b) la pedana poggiapiedi di A4 è a 10 cm dal pavimento, ma con una barra orizzontale protettiva aggiuntiva che è esattamente a 11 cm dal pavimento.

Provvedimento

Nel caso (a) la carrozzina di A4 non è regolare. Potrebbe non essere autorizzato a giocare con quella carrozzina.
Nel caso (b) la carrozzina di A4 è regolare.

3.1.4 Situazione

Dietro richiesta di un giocatore o durante un controllo mirato di una carrozzina, il primo arbitro nota che una rotella antiribaltamento ha una distanza di 3 cm tra il suo punto più basso e il pavimento e, oltre a ciò, sporge oltre il piano verticale più esterno definito dalle ruote posteriori.

Provvedimento

La carrozzina non è regolare. Il punto più basso delle rotelle antiribaltamento non deve essere a più di 2 cm dal pavimento e non devono sporgere oltre il diametro delle ruote posteriori. Il giocatore è espulso. (Art. 37.1.3).

3.1.5 Situazione 1

Dietro richiesta del giocatore o durante un controllo mirato di una carrozzina, gli arbitri scoprono che la piastra della seduta di A4 non è fissata alla carrozzina. L'altezza massima della piattaforma della carrozzina è regolare. A4 può giocare con questa carrozzina?

Provvedimento

No. La carrozzina di A4 non è regolare. La seduta è parte della carrozzina e deve essere fissata a essa. Il giocatore deve abbandonare il campo per effettuare la correzione, e deve avere la conferma della stessa dal primo arbitro o dal commissario prima di poter rientrare in campo con la carrozzina. Tale infrazione non è sufficiente per un'espulsione. Se lo stesso problema dovesse essere riscontrato in gare future, sarà preso in considerazione il fatto che il giocatore modifichi la propria attrezzatura per ottenere un vantaggio e sarà quindi espulso (Art. 37.1.3).

3.1.5 Situazione 2

Stessa situazione della precedente. A4 fissa temporaneamente la piastra della seduta con qualsiasi materiale così che diventi parte della carrozzina ma **possa** essere tolta facilmente dopo la gara.

Provvedimento

La carrozzina è regolare e la piastra della seduta deve essere parte della carrozzina durante la gara.

3.1.5 Commento
Se la piastra della seduta eccede l'altezza delle guide laterali della seduta, con o senza cuscino, allora la misurazione deve essere presa al punto più alto della piastra (B) invece del punto più alto delle guide laterali della seduta (A).

FIGURA

3.1.6 Commento
Il diametro di una ruota include lo pneumatico perfettamente gonfio.

3.1.6 Precisazione
Non sono permesse luci riflettenti o lampeggianti sulle ruote, sulla carrozzina o sulle rotelle.

3.1.6 Situazione
A4 ha delle luci riflettenti sulla carrozzina. Può giocare con questa carrozzina?

Provvedimento
No. Non sono permesse luci riflettenti o lampeggianti sulle ruote, sulla carrozzina o sulle rotelle.

3.1.9 Commento
Non sono permessi pneumatici e rotelle che lasciano segni permanenti sul pavimento. I segni sul pavimento che si rimuovono facilmente non sono considerati segni permanenti.

3.1.10 Situazione
A4 utilizza un cuscino sullo schienale della carrozzina per ragioni "terapeutiche".

Provvedimento u
Un cuscino sullo schienale è permesso solo se fissato allo schienale stesso.

REGOLA TRE – SQUADRE

Art. 4 Squadre

4.3.1 Situazione
La squadra A desidera giocare con una combinazione di pantaloni e pantaloncini.

Provvedimento
È regolare, purché i pantaloni e i pantaloncini siano dello stesso colore.

4.3.4 Situazione 1
A4 gioca con i calzini anziché con le scarpe.

Provvedimento
È regolare. Non è permesso giocare scalzi.

4.3.4 Situazione 2
A5 vuole giocare con scarpe da strada.

Provvedimento
È irregolare. Sono permesse solo scarpe sportive.

4.4.2 Commento
Se un giocatore indossa attrezzature o gioielli che non riesce a togliere, non gli è permesso giocare. Fa eccezione la fede matrimoniale che se non può essere tolta sarà permessa ma dovrà essere coperta con nastro adesivo.
Gli arbitri non indosseranno gioielli ad eccezione della fede matrimoniale se questa non può essere tolta.

4.4.2 Precisazione
Maniche di compressione e calze lunghe sono permesse purché siano dello stesso colore della maglietta o dei pantaloncini.

Art. 5 Giocatori: infortuni

5.2 Situazione 1
A4 cade dalla carrozzina vicino al canestro dopo un tiro. Gli altri giocatori cercano di guadagnare il rimbalzo della palla.

Provvedimento
Il gioco viene interrotto immediatamente a causa del potenziale pericolo per A4.

a) Se il fischio dell'arbitro avviene quando nessuna delle squadre è in controllo di palla, si verifica una palla trattenuta e il possesso è aggiudicato alla squadra che deve effettuare una rimessa in gioco come da regole di possesso alternato.

b) Se una delle due squadre ha il controllo della palla al momento del fischio dell'arbitro, una rimessa in gioco da fuori campo è aggiudicata alla squadra che ha il possesso della palla.

5.2 Situazione 2 l
La squadra A ha il controllo della palla. A4 cade dalla carrozzina mentre cerca di guadagnare una posizione favorevole. Nessun contatto è stato intentato da un avversario. A4 non è in pericolo, ma la squadra A nega la palla dal gioco e non vuole terminare la fase d'attacco senza A4.

Provvedimento
L'arbitro è autorizzato a fermare il gioco per permettere ad A4 di riposizionarsi sulla carrozzina e il gioco continuerà senza azzerare il cronometro dei 24".

5.2 Situazione 3

La squadra A ha il controllo della palla e sta effettuando un attacco deciso vicino al canestro avversario quando B4 cade dalla carrozzina sotto al canestro.

Provvedimento
Il primo arbitro deve interrompere immediatamente il gioco a causa del potenziale pericolo per B4. La squadra A ottiene il possesso di palla per una rimessa in gioco da fuori campo sulla linea di fondo campo, ma non dietro il tabellone, e il cronometro dei 24" non deve essere riportato a 24" se sul display sono visualizzati 14" (quattordici secondi) o più. Se sono visualizzati 13" (tredici secondi) o meno, il cronometro dovrà ripartire da 14" (quattordici secondi).

5.2 Situazione 4
A4 passa la palla ad A6 e poi si sbilancia e cade dalla carrozzina. I suoi compagni di squadra (A6 e A7) continuano la fase d'attacco al canestro avversario.
Quando deve essere fermato il gioco o è facoltà dell'arbitro, che si trova vicino ad A4, aiutarlo a riposizionarsi sulla carrozzina mentre il gioco sta andando avanti?

Provvedimento

1. L'arbitro non dovrà aiutare il giocatore a riposizionarsi sulla carrozzina.
2. Se A4 non è in pericolo, il gioco non verrà interrotto immediatamente.
3. Se, comunque, secondo il giudizio dell'arbitro è indubbio se A4 riesca a riposizionarsi sulla carrozzina senza aiuto, il gioco dovrà essere interrotto quando questo sia completato, e cioè:
   a) quando la palla diventa morta;
   b) quando un avversario ottiene il controllo della palla.

5.2 Commento 1
In ogni caso, se nella situazione sopra descritta il giocatore infortunato o caduto si trova in una situazione di pericolo, l'arbitro può interrompere il gioco immediatamente.

5.2 Commento 2
Gli arbitri devono fare particolare attenzione circa la possibilità dei giocatori, nelle circostanze sopra descritte, di cadere deliberatamente dalla carrozzina al fine di interrompere un attacco pericoloso della squadra avversaria. Tali azioni sono evidenti infrazioni antisportive atte a ottenere un vantaggio sleale e dovranno essere penalizzate con un fallo tecnico contro il giocatore in questione. Tali comportamenti, se ripetuti, saranno penalizzati con l'espulsione del giocatore in questione.

Informazioni aggiuntive sull'Articolo 5

Precisazione 1
Se un giocatore s'infortuna o sembra infortunato e, di conseguenza, l'allenatore, il vice-allenatore, un sostituto o altro personale della propria panchina entrano in campo, si considera che il giocatore abbia ricevuto un

trattamento anche se effettivamente tale trattamento non è stato mai effettuato.

Esempio
A4 sembra infortunato e il gioco viene interrotto.
(a) - il medico della squadra A entra in campo e tratta l'infortunio.
(b) - il medico della squadra A entra in campo ma A4 non ha più bisogno di assistenza.
(c) – l'allenatore della squadra A entra in campo per valutare l'infortunio.
(d) – il vice-allenatore, un sostituto o una persona al seguito della squadra A entrano in campo ma non trattano l'infortunio di A4.

Interpretazione
Nei casi (a), (b), (c) e (d) si considera che A4 abbia ricevuto un trattamento e sarà sostituito.

Precisazione 2
Non c'è un tempo limite per l'uscita dal campo di gioco di un giocatore gravemente infortunato se, a giudizio del medico, lo spostamento è pericoloso per il giocatore.

Esempio
A4 è gravemente infortunato e il gioco viene interrotto per circa quindici (15) minuti perché il medico dichiara che lo spostamento dal campo di gioco è pericoloso per il giocatore.

Interpretazione
Il giudizio del medico determinerà il tempo appropriato per lo spostamento dal campo del giocatore infortunato. Dopo la sostituzione, il gioco riprenderà senza alcuna penalità.

Precisazione 3
Se un giocatore è infortunato, sanguina o ha una ferita aperta e non può continuare a giocare deve essere sostituito entro circa 15 secondi. Se, durante lo stesso periodo di cronometro interrotto, una delle squadre si avvale di una sospensione, e quel giocatore si ristabilisce durante tale sospensione, può continuare a giocare solo se la segnalazione del segnapunti per la sospensione sia suonata prima che l'arbitro abbia invitato un sostituto a diventare giocatore.

Esempio
A4 si è infortunato e il gioco viene interrotto. Poiché il giocatore non è in grado di continuare immediatamente a giocare, un arbitro fischia e dà la segnalazione convenzionale per la sostituzione. L'allenatore di una delle due squadre chiede una sospensione:

(a) – prima che il sostituto di A4 abbia iniziato a giocare.
(b) - dopo che il sostituto di A4 abbia iniziato a giocare. Al termine della sospensione A4 sembra essersi ristabilito dall'infortunio e chiede di rimanere in gioco.

Interpretazione
(a) la sospensione è concessa e se A4 si è ristabilito dall'infortunio durante la sospensione può continuare a giocare.
(b) la sospensione è concessa ma il sostituto di A4 ha già iniziato a giocare. Quindi A4 non può rientrare fino al termine della fase di cronometro in movimento.

Art. 6 Capitano: doveri e poteri

6.1 Commento
Se il capitano ha bisogno di un tempo più lungo per parlare con il primo arbitro, la squadra può ottenere una sospensione.

Art. 7 Allenatori: doveri e poteri

Informazioni sull'Articolo 7

Precisazione 1
Almeno venti (20) minuti prima dell'orario d'inizio della gara, ciascun allenatore o un suo rappresentante devono fornire al segnapunti una lista con i nomi e i numeri corrispondenti dei membri della squadra designati a prendere parte alla gara, così come il nome del capitano, dell'allenatore e del vice-allenatore della squadra. L'allenatore è personalmente responsabile che i numeri sulla lista corrispondano ai numeri sulle maglie dei giocatori e che ciascuna classificazione sulla lista sia corretta. Almeno dieci (10) minuti prima dell'inizio della gara, l'allenatore deve confermare i nomi, i numeri e la classificazione dei rispettivi membri delle squadre e i nomi dell'allenatore, del vice-allenatore e del capitano firmando il referto ufficiale di gara.

Esempio
La squadra A presenta nei tempi dovuti la lista al segnapunti. I numeri di due (2) giocatori non sono gli stessi di quelli sulle maglie o il nome di un giocatore è omesso nel referto di gara. Questo viene scoperto:

(a) prima dell'inizio della gara.
(b) dopo l'inizio della gara.

Interpretazione
(a) i numeri errati vengono corretti o il nome del giocatore è aggiunto nel referto senza alcuna penalità.
(b) il primo arbitro interrompe il gioco nel momento più opportuno così da non svantaggiare nessuna delle squadre. I numeri errati vengono corretti senza alcuna penalità, ma il nome del giocatore non può essere aggiunto al referto di gara.

Precisazione 2
Almeno dieci (10) minuti prima dell'inizio della gara, entrambi gli allenatori indicheranno i cinque (5) giocatori che inizieranno la gara. Prima che inizi il gioco, il segnapunti controllerà se ci sono errori riguardo a questi cinque (5) giocatori, e in caso di errori, lo notificherà il prima possibile all'arbitro più vicino. Se questo viene scoperto prima dell'inizio della gara, i nomi dei cinque

(5) giocatori saranno corretti. Se invece viene scoperto dopo che la gara è iniziata il fatto sarà ignorato.

Esempio
Si scopre che uno (1) dei giocatori in campo non è tra quei cinque (5) confermati che devono iniziare la gara. Questo accade:

(a) prima dell'inizio della gara.
(b) dopo l'inizio della gara.

Interpretazione
(a) il giocatore sarà sostituito senza alcuna penalità da quello che doveva essere tra i cinque (5) che iniziano la gara.
(b) l'errore è ignorato e il gioco continua.

REGOLA QUATTRO – REGOLE DI GIOCO

Art. 8 Periodo di gioco, parità e periodi supplementari

8.6 Precisazione
L'intervallo di gioco termina quando la palla lascia le mani del primo arbitro per la palla a due, o quando la palla è a disposizione del giocatore per una rimessa in gioco.

8.6 Esempio
All'inizio della gara, il primo arbitro entra nel cerchio per amministrare la palla a due tra i due avversari A4 e B4.
(a) prima che la palla sia lanciata dal primo arbitro;
(b) dopo che la palla sia lanciata, ma prima che sia regolarmente colpita;
(c) dopo che la palla sia regolarmente colpita

B5 spinge A5. L'arbitro fischia un fallo a B5.

Interpretazione
Nel caso (a) l'azione di B5 è considerata un fallo tecnico perché la gara non è iniziata. Nei casi (b) e (c) l'azione di B5 è considerata un fallo personale.

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

9.1 Commento
Quando un fallo tecnico, antisportivo o da espulsione vengono commessi dopo che la palla ha lasciato le mani del primo arbitro in una palla a due, vengono assegnati dei tiri liberi. Dopo i tiri liberi, la gara riprenderà con una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

Esempio
Prima che il primo arbitro lanci la palla per una palla a due, il Commissario si accorge che la formazione iniziale della squadra A ha un punteggio maggiore di

14 e avvisa il primo arbitro. Il primo arbitro deve amministrare un fallo tecnico alla squadra A e poi iniziare la gara con una palla a due?

Provvedimento
No. Articolo 7, Precisazione 2, informazione sull'articolo 7. Se ci si accorge prima dell'inizio della gara, i cinque (5) giocatori iniziali saranno corretti senza penalità. (vedi anche Articolo 51.2 Situazione 2)

Informazioni aggiuntive sull'Articolo 9

Precisazione 1
Non si darà inizio a una gara finché non saranno in campo almeno cinque (5) giocatori autorizzati per ogni squadra e pronti a giocare. Se saranno in campo meno di cinque (5) giocatori e la gara deve iniziare, gli arbitri dovranno tener conto di eventuali circostanze imprevedibili che motivino il ritardo; in caso di ragionevole spiegazione fornita per tale ritardo non sarà amministrato alcun fallo tecnico. Se, al contrario, non sarà fornita alcuna spiegazione ragionevole, un fallo tecnico e/o la perdita per forfait della gara potranno essere amministrati all'arrivo dei giocatori autorizzati.

Esempio
All'orario previsto dell'inizio della gara, la squadra A ha meno di cinque (5) giocatori in campo e pronti a giocare.

(a) I rappresentanti della squadra A sono in grado di fornire una spiegazione ragionevole e accettabile per il ritardo dei propri giocatori.
(b) I rappresentanti della squadra A non sono in grado di fornire una spiegazione ragionevole e accettabile per il ritardo dei propri giocatori.

Interpretazione
(a) L'inizio della gara sarà ritardato per un massimo di quindici (15) minuti. Se i giocatori assenti arrivano sul campo e sono pronti a giocare entro i quindici (15) minuti, la gara avrà inizio. In caso contrario la gara sarà persa per forfait e la squadra B vincerà con un punteggio di 20:0.

(b) L'inizio della gara sarà ritardato per un massimo di quindici (15) minuti. Se i giocatori assenti arrivano sul campo e sono pronti a giocare entro i quindici (15) minuti, può essere amministrato un fallo tecnico (di tipo B) all'allenatore della squadra A e la gara avrà inizio. In caso contrario la gara sarà persa per forfait e la squadra B vincerà con un punteggio di 20:0. In entrambi i casi, il primo arbitro dovrà fare rapporto dell'evento all'ente organizzativo della competizione sul retro del referto di gara.

Precisazione 2
L'art. 9 stabilisce quale canestro deve essere difeso e quale deve essere attaccato da una squadra. Se, per errore, uno dei periodi inizia con entrambe le squadre che difendono/attaccano il canestro sbagliato, si dovrà correggere la situazione non appena individuato l'errore, senza svantaggiare una delle squadre. Rimarranno validi eventuali punti segnati, periodi utilizzati, falli amministrati, ecc. prima dell'interruzione della gara.

Esempio 1
Dopo l'inizio della gara, gli arbitri scoprono che entrambe le squadre stanno giocando nella direzione errata.

Interpretazione
La gara sarà interrotta prima possibile senza svantaggiare le due squadre, che scambieranno i canestri. La gara ricomincerà rispettando la posizione opposta più vicina a quella in cui si stava giocando quando la gara è stata interrotta.

Esempio 2
All'inizio di un periodo, la squadra B sta difendendo il proprio canestro quando A4 palleggia erroneamente verso il proprio canestro e segna.

Interpretazione
I due (2) punti saranno assegnati al capitano in campo della squadra A.

Art. 10 Status della palla

10.4 Situazione 1
Mentre è in atto di tiro A4 subisce un fallo da B4; A4 prosegue il suo movimento di tiro, ma la sirena che segnala la fine del periodo suona prima che la palla sia lanciata nel tentativo di tiro. Dopo che la sirena è suonata, il tiro è completato e la palla passa attraverso il canestro. Il canestro vale?

Provvedimento
No. Per far sì che il canestro valga, la palla deve lasciare le mani di A4 prima che suoni la sirena. Viene amministrato un fallo a B4 e vengono assegnati due (2) o tre (3) tiri liberi ad A4 (vedi Art. 15.3 Situazione 3).

10.4 Situazione 2
A8 tira a canestro e subisce un fallo da B5 dopo che l'atto di tiro è stato completato. Che succede se:
a) viene fatto canestro.
b) non viene fatto canestro.
c) viene fatto canestro ed è il quinto (5°) fallo del periodo della squadra B.
d) non viene fatto canestro ed è il quinto (5°) fallo del periodo della squadra B.

Provvedimento
Viene amministrato un fallo a B5 e
a) viene assegnato il canestro ad A8 e il possesso della palla con una rimessa in gioco alla squadra A dal punto più vicino fuori campo.
b) viene assegnata una rimessa in gioco alla squadra A dal punto più vicino fuori campo.
c) vengono assegnati ad A8, oltre al canestro, due (2) tiri liberi.
d) vengono assegnati ad A8 due (2) tiri liberi.

Art. 12 Palla a due e possesso alternato

12.2 Situazione 1

Durante l'esecuzione di una palla a due A4 si sostiene con una mano sulla ruota o sul cerchione.

Provvedimento
E' regolare.

12.2 Situazione 2
Durante l'esecuzione di una palla a due A4 si solleva dalla carrozzina per cercare di colpire la palla dopo che questa ha lasciato le mani del primo arbitro.

Provvedimento
Sarà amministrato un fallo da sollevamento ad A4 e sarà assegnata la palla alla squadra B per una rimessa in gioco dalla linea centrale opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

12.2.1 Situazione
Durante l'esecuzione di una palla a due, uno dei due giocatori coinvolti posiziona la ruota posteriore sulla linea centrale.

Provvedimento
Non è regolare. Il primo arbitro dovrà correggere la posizione del giocatore prima di amministrare la palla a due.

12.2.2 Situazione
Durante l'esecuzione di una palla a due, due (2) giocatori della squadra A occupano posizioni adiacenti fuori dal cerchio. B4 vuole mettersi tra i due.

Provvedimento
La richiesta di B4 è valida se fatta prima che la palla diventi viva; gli arbitri chiederanno ai giocatori della squadra A di creare lo spazio sufficiente.

12.2.8 Situazione 1
Durante l'esecuzione di una palla a due A4 posiziona la carrozzina fuori dal cerchio, parallela alla linea centrale, mentre B4 si trova ad angolo retto rispetto alla linea.

Provvedimento
Entrambi i giocatori sono in posizione regolare ma nessuna parte del loro corpo o delle carrozzine può sporgere nel cerchio prima che la palla venga toccata.

12.2.8 Situazione 2
Durante l'esecuzione di una palla a due A4 posiziona la carrozzina vicina al cerchio in linea con il canestro. B4 si posiziona esattamente dietro di lui e anch'esso in linea con il canestro.

FIGURA

Provvedimento

È regolare, ma se la posizione di B4 ostacola A4 nel normale movimento rotatorio, qualsiasi contatto potrà essere giudicato dal primo arbitro responsabilità di B4.

12.2.8 Situazione 3
Prima che la palla lasci le mani del primo arbitro per una palla a due, A4 lascia la sua posizione fuori dal cerchio e si sposta verso il canestro avversario.

Provvedimento
È regolare a patto che il giocatore che si sposta non interferisca con i due giocatori coinvolti nella palla a due.

12.4.3 Situazione 1
A4 e B4 si disputano la palla a due all'inizio della gara. La palla viene colpita e va direttamente fuori campo; il primo arbitro segnala un'ulteriore palla a due.

Provvedimento
Sebbene il cronometro sarà partito nel momento in cui la palla è stata colpita, nessuna squadra ha guadagnato il controllo di palla, non si può quindi applicare il possesso alternato di palla per una rimessa in gioco. Si ripeterà la palla a due tra gli stessi due giocatori nel cerchio centrale.

12.4.3 Situazione 2
A4 e B4 si disputano la palla a due all'inizio della gara. La palla viene colpita e presa dai due avversari A5 e B5. Il primo arbitro fischia la palla trattenuta e segnala una palla a due.

Provvedimento
Sebbene il cronometro sarà partito nel momento in cui la palla è stata colpita, nessuna squadra ha guadagnato il controllo di palla, non si può quindi applicare il possesso alternato di palla per una rimessa in gioco. Una nuova palla a due sarà effettuata nel cerchio più vicino a dove la palla è stata trattenuta tra i giocatori A5 e B5.

Informazioni aggiuntive sull'Articolo 12

Precisazione 1
Alla squadra che non ottiene il controllo di una palla viva dopo una palla a due all'inizio di una gara, sarà assegnata la palla per una rimessa in gioco dal punto più vicino a quello dove avviene la successiva palla a due.

Esempio 1
Il primo arbitro lancia la palla per iniziare la palla a due. Subito dopo la palla viene colpita regolarmente da A4:

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

Interpretazione
Poiché il controllo della palla viva sul campo non è ancora iniziato, l'arbitro non può utilizzare la freccia del possesso alternato per assegnare il possesso. Il

primo arbitro dovrà amministrare una successiva palla a due nel cerchio centrale tra A5 e B5. Dopo che la palla è stata regolarmente toccata e prima che si verifichi la situazione di palla trattenuta/doppio fallo, qualsiasi tempo trascorso, segnalato dal display, sarà considerato tempo consumato.

Esempio 2
Il primo arbitro lancia la palla per iniziare la palla a due. Subito dopo la palla viene colpita regolarmente da A4 e:

(a) va direttamente fuori campo;
(b) viene presa da A4 prima di toccare uno dei giocatori non coinvolti nella palla a due o il pavimento.

Interpretazione
In entrambi i casi, la squadra B si aggiudica una rimessa in gioco a causa della violazione di A4. Dopo la rimessa in gioco, la squadra che non ottiene il controllo della palla viva **sul campo di gioco** avrà il diritto al primo possesso alternato nel posto più vicino a quello dove avviene la successiva palla a due.

Esempio 3
La squadra B deve effettuare una rimessa in gioco come da procedura di possesso alternato. Un arbitro e/o il segnapunti commettono un errore e la palla viene erroneamente assegnata per la rimessa in gioco alla squadra A.

Interpretazione
Una volta che la palla tocchi o sia regolarmente toccata da un giocatore in campo, l'errore non può essere più corretto. In ogni caso, la squadra B non perderà la sua opportunità di rimessa in gioco per possesso alternato a seguito dell'errore e avrà diritto alla successiva rimessa in gioco per possesso alternato.

Esempio 4
Nello stesso istante in cui suona il segnale che avvisa il termine di un periodo, B5 commette un fallo su A5 e viene fischiato un fallo antisportivo.

Interpretazione
A5 effettuerà due (2) tiri liberi senza lo schieramento dei giocatori e senza il cronometro in azione. Dopo i due (2) minuti d'intervallo la gara riprenderà con una rimessa in gioco della squadra A dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo. Nessuna delle due squadre perderà il diritto di effettuare la prossima rimessa in gioco per possesso alternato nella successiva situazione di palla a due.

Precisazione 2
Quando una palla s'incastra tra l'anello e il tabellone, tranne che nei tiri liberi, si verifica una situazione di palla a due che porta a una rimessa in gioco per possesso alternato. Poiché questo non porta a una situazione di rimbalzo, non è come avere la stessa influenza sul gioco come quando la palla tocca semplicemente l'anello. Quindi, se la squadra che era in possesso di palla prima che questa si fosse incastrata tra l'anello e il tabellone ha diritto alla

rimessa in gioco, avrà solo il tempo rimanente sul display dei 24" così come in tutte le situazioni di palla a due.

Esempio 1
In un tiro a canestro di A4 la palla s'incastra tra l'anello e il tabellone. La squadra A ha diritto a una rimessa in gioco come da procedura di possesso alternato.

Interpretazione
Dopo la rimessa in gioco la squadra A ha a disposizione solo il tempo rimanente come segnalato dal display dei 24".

Esempio 2
Mentre la palla è in aria dopo un tiro a canestro di A4 i 24" scadono, e poi la palla s'incastra tra l'anello e il tabellone. La squadra A ha diritto a una rimessa in gioco come da procedura di possesso alternato.

Interpretazione
Poiché la squadra A non possiede tempo rimanente, come da display dei 24", si verifica una violazione dei 24". La squadra B ha diritto a una rimessa in gioco. La squadra A non perderà il diritto di effettuare la prossima rimessa in gioco per possesso alternato nella successiva situazione di palla a due.

Art. 13 Come si gioca la palla

13.2.1 Situazione
A4 avanza con la palla spingendola lungo il pavimento con la pedana poggiapiedi o palleggiandola con la testa.

Provvedimento
Se la palla viene deliberatamente giocata in questo modo sarà fischiata una violazione e la squadra avversaria avrà diritto a una rimessa in gioco dal punto più vicino fuori campo. Non è violazione se la palla colpisce accidentalmente una carrozzina o la testa di un giocatore.

Art. 14 Controllo della palla

14.3 Situazione
Mentre si avvia verso il canestro, A4 si scontra con B4,

a) prima del rilascio della palla per il tentativo di tiro o
b) dopo il rilascio della palla per il tentativo di tiro. È il quinto (5°) fallo di quel periodo per la squadra A.

Provvedimento
a) non vengono assegnati tiri liberi a B4. Controllo del fallo di squadra;
b) vengono assegnati due (2) tiri liberi a B4. Una volta che la palla viene lanciata in un tentativo di tiro a canestro, il controllo di squadra finisce.

14.4.1 Situazione 1

A4, in possesso di palla, comincia a inclinarsi in avanti. Per evitare che la carrozzina tocchi il pavimento, spinge con la palla contro il pavimento e si rimette in posizione.

Provvedimento
È regolare. Sostenersi con la palla è considerato regolare come sostenersi con la mano.

14.4.1 Situazione 2
A4 si piega di lato per ottenere il possesso della palla. Così facendo la carrozzina s'inclina per un attimo di lato, sollevando la ruota piccola e quella grande dal pavimento.

Provvedimento
È regolare purché nessuna parte del telaio tocchi il pavimento.

14.4.1 Situazione 3
Un giocatore in possesso di palla inizia a inclinarsi in avanti con la carrozzina. Poco prima che una parte della carrozzina, tranne gli pneumatici/le rotelline, tocchi il pavimento, fa rimbalzare la palla sul pavimento. Dopo che una qualsiasi parte della carrozzina ha toccato il pavimento, il giocatore solleva il corpo e la carrozzina e ricomincia a palleggiare.

Provvedimento
È una violazione. Il giocatore non ha perso il controllo della palla.

14.4.1 Situazione 4
B4 tenta di evitare che la palla vada fuori campo ma così facendo si sbilancia e cade dalla carrozzina. Mentre è ancora in campo, ma disteso sul pavimento, colpisce la palla verso il suo compagno di squadra B6.

Provvedimento
È una violazione della squadra B. Viene assegnata una rimessa in gioco alla squadra A dal punto fuori campo più vicino.

Art. 15 Giocatore in atto di tiro

15.1 Precisazione
L'espressione "frustata di polso a braccio teso" (cock) applicata all'atto di tiro è stata eliminata.

15.2 Commento 1
Nella pallacanestro in carrozzina non è facile identificare l'inizio di un movimento continuo di tiro. L'inizio dell'azione di tiro deve essere identificata con precisione dall'arbitro e includerà la considerazione di normali movimenti del braccio, della mano e del corpo di un giocatore, precedenti al rilascio della palla per il tiro. In ogni caso, come per il salto nella pallacanestro in piedi, un tentativo di canestro spesso include movimenti con la carrozzina. Non si tratterà mai di movimenti eccessivi, ma se, secondo il giudizio del primo arbitro, avviene un fallo dopo l'inizio di una normale azione di tiro che include

movimenti con la carrozzina, il fallo potrebbe essere considerato come commesso contro il giocatore in atto di tiro.

15.2 Situazione 1
A4 si avvicina al canestro e riceve un passaggio all'altezza della vita e al di sotto delle braccia estese del difensore B4, che immediatamente abbassa le braccia, stabilendo un contatto con A4 che sta iniziando a muovere la mano per il tiro verso il canestro, ma non necessariamente nella classica posizione di tiro.

Provvedimento
Viene fischiato un fallo a B4 e vengono assegnati due (2) tiri liberi ad A4.

Spiegazione: si dovrebbe fischiare un fallo alla minima indicazione che le braccia si sono mosse verso l'alto in direzione del canestro. È una situazione analoga a quella del giocatore di pallacanestro in piedi che riceve un passaggio e simultaneamente salta verso il canestro per effettuare un tiro a canestro subdolo con le braccia abbassate. Il giocatore in piedi non ha le mani nella classica posizione di tiro, ciononostante il fallo è commesso. Inoltre, in tale situazione viene fischiato un fallo perché l'azione di corsa/salto evidenzia l'intenzione del giocatore di tirare. L'intenzione del giocatore in carrozzina di tirare è ridotta perché non può saltare. Bisogna quindi prestare particolare attenzione al movimento verso l'alto delle braccia.

15.3 Commento
Il **movimento continuo** è quel movimento che abitualmente precede un tiro e include un movimento qualsiasi del corpo, delle braccia, delle mani o della carrozzina effettuato normalmente per tirare ma non include l'atto di colpire la palla durante una palla a due o schiaffeggiarla durante un rimbalzo (vedi Art. 24.1.3).

15.3 Situazione 1
Il fallo commesso su un giocatore in atto di tiro fa sì che immediatamente la palla diventi morta?

Provvedimento
No, purché il movimento continuo non sia interrotto. L'atto di tiro non termina fino al rilascio del tentativo di tiro. Se, comunque, il movimento continuo è interrotto, la palla diventa immediatamente morta (vedi Art. 10.4).

15.3 Situazione 2
A5 si muove e/o palleggia all'interno dell'area dei 3" per tentare un tiro da sotto canestro. Mentre è ancora in movimento raccoglie la palla per prepararsi a effettuare il tiro o per un'ultima spinta verso il canestro. B4 commette un fallo su A5.
a) il movimento continuo di A5 non è interrotto, egli completa il tentativo e realizza un canestro;
b) A5 interrompe il movimento continuo a seguito del fallo ma inizia un secondo tentativo che si realizza in un canestro.

Provvedimento

a) il punto sarà considerato e A5 avrà diritto a un (1) tiro libero perché il movimento continuo non è stato interrotto (vedi Art. 10.4).
b) la palla diventa morta quando si interrompe il movimento iniziale di A5. Nessun punto sarà aggiudicato e A5 ha diritto a due (2) tiri liberi.

15.3 Situazione 3
Durante un atto di tiro A4 subisce un fallo da B4. A4 continua il suo movimento di tiro ma il segnalatore di fine periodo suona prima che la palla sia rilasciata per il tentativo. Dopo il suono, il tiro è completato e la palla passa attraverso il canestro. In questo caso il canestro vale?

Provvedimento
No. Per poter essere convalidato il canestro, la palla avrebbe dovuto lasciare le mani di A4 prima del suono che indica la fine del periodo. Viene amministrato un fallo a B4 e A4 ha diritto a due (2) o tre (3) tiri liberi (vedi Art. 10.4 Situazione 1).

15.3 Situazione 4
A5 inizia un tentativo di canestro. Prima di tirare la palla A4 subisce un fallo da B4. È il quinto (5°) fallo della squadra B di quel periodo. Il tentativo di A5 realizza il canestro.

Provvedimento
Il canestro di A5 è valido e A4 ha diritto a due (2) tiri liberi.

15.3 Situazione 5
A4 tenta un canestro da tre (3) punti. Dopo aver iniziato l'atto di tiro ma prima che la palla abbia lasciato le mani di A4, A5 commette fallo su B4. Il tentativo realizza un canestro.

Provvedimento
Viene amministrato un fallo ad A5. La palla diventa subito morta e il canestro non vale. Un giocatore della squadra B riprende il gioco con una rimessa dal punto più vicino fuori campo (vedi Art. 14.3)

Art. 16 Canestro: realizzazione e valore

16.2.1 Situazione 1
Durante un tentativo di tiro da tre (3) punti le rotelle frontali della carrozzina di A4 sono sulla linea di tiro da tre (3) punti.

Provvedimento
È regolare. Le rotelle frontali possono essere posizionate anche oltre la linea di tiro da tre (3) punti. La palla deve lasciare le mani del tiratore prima che le ruote grandi posteriori tocchino la linea di tiro da tre (3) punti, altrimenti saranno assegnati solo due (2) punti.

16.2.1 Situazione 2
A4 subisce un fallo sulla barra protettrice della pedana poggiapiedi, che sporge nell'area di tiro da due (2) punti, da B4 durante un tentativo di tiro da tre (3)

punti. Nessuna delle due ruote posteriori grandi della carrozzina di A4 è nell'area di tiro da due (2) punti.

Provvedimento
Viene amministrato un fallo a B4 e, in caso di realizzazione del canestro, vengono assegnati tre (3) punti e A4 ha diritto anche a un (1) tiro libero. In caso di non realizzazione del canestro A4 ha diritto a tre (3) tiri liberi.

16.2.5 Precisazione 1: durata secondo tiro
Il cronometro di gara deve indicare un minimo di 0:00.3 (tre decimi di secondo) per garantire a un giocatore di assicurarsi il possesso della palla su una rimessa in gioco o su un rimbalzo della palla dopo l'ultimo o unico tiro libero per tentare di realizzare un tiro a canestro.

16.2.5 Precisazione 2
Se il cronometro di gara indica 0:00.2 (due decimi di secondo) o 0:00.1 (un decimo di secondo) l'unico modo valido di tiro a canestro è colpendo la palla direttamente nel canestro.

16.2.5 Situazione 1
Con 0:00.2 (due decimi di secondo) residui sul display, A4 si assicura il controllo della palla a seguito della rimessa in gioco di A5 e tenta un canestro prima che il segnale di fine periodo suoni. Mentre la palla è in aria il segnale suona e questa entra a canestro dopo il suono.

Provvedimento
Il canestro non è valido.

16.2.5 Situazione 2
Con 0:00.2 (due decimi di secondo) residui sul display e su rimessa in gioco di A5, A4 tocca la palla mandandola verso il canestro. Mentre la palla è in aria il segnale suona e questa entra a canestro dopo il suono.

Provvedimento
Il canestro è valido.

Informazioni aggiuntive sull'Articolo 16

Precisazione
In una situazione di rimessa in gioco o di rimbalzo dopo l'ultimo o unico tiro libero, passa sempre un periodo di tempo dal momento in cui il giocatore in campo tocca la palla fino a che la lascia per un tiro. È molto importante tenerne conto all'avvicinarsi del termine di un periodo. Deve esserci un tempo minimo disponibile per tale tiro prima che il tempo scada. Se sul display sono visualizzati 0:00.3 (tre decimi di secondo), è dovere dell'arbitro (o degli arbitri) determinare se il tiratore ha lanciato la palla prima che sia suonato il segnale di fine periodo. Comunque, se il display di gara indica 0:00.2 (due decimi di secondo) o 0:00.1 (un decimo di secondo) l'unico modo valido di tiro a canestro è toccando la palla.

Esempio:

la squadra A ha diritto a un tiro libero con

(a) 0:00.3 (tre decimi di secondo)
(b) 0:00.2 (due decimi di secondo) o 0:00.1 (un decimo di secondo)

visualizzati sul display.

Interpretazione
Nella situazione (a), se c'è un tentativo di tiro a canestro e il segnale di fine periodo suona durante il tentativo, è responsabilità degli arbitri determinare se la palla sia stata lasciata prima che il segnale di fine periodo abbia suonato.

Nella situazione (b), il canestro è valido solo se la palla che si trova in aria, passata su rimessa in gioco, è toccata verso il canestro.

Art. 17 Rimessa in gioco

17.1 Commento
Per aiutare gli arbitri nel decidere se la rimessa in gioco debba essere fatta dalla linea di fine campo o da quella laterale, dovrà essere disegnata una linea immaginaria da entrambi i punti finali della linea di tiro libero all'angolo più vicino.

FIGURA

17.2 Commento
Esistono situazioni in cui l'arbitro deve consegnare la palla o metterla a disposizione del giocatore che deve effettuare la rimessa in gioco da fuori campo sulla linea di fine campo:

a) dopo una sospensione registrata a referto a seguito di due (2) o tre (3) punti effettuati con canestri;
b) dopo una regolare interruzione di gioco per infortunio di un giocatore o di un arbitro quando la palla sarebbe stata giocata normalmente dalla linea di fine campo;
c) se, dopo un canestro valido, l'arbitro consegna la palla al giocatore per accelerare il gioco;
d) dopo un doppio fallo o dopo falli che si compensano come da Art. 42;
e) quando la palla rimane nella zona d'attacco.

17.2.4 Precisazione: ultimi due (2) minuti di gioco
La squadra autorizzata a effettuare una rimessa in gioco in zona di difesa utilizza una sospensione e la rimessa in gioco è effettuata dalla linea di rimessa in gioco nella propria zona d'attacco.

17.2.4 Situazione
Con 1:45 (un minuto e quarantacinque secondi) rimasti da giocare nel quarto periodo, B4 commette un fallo antisportivo su A4 che sta palleggiando la palla nella propria zona di difesa. Viene concessa una sospensione alla squadra A. Dopo i due (2) tiri liberi concessi ad A4, la squadra A ha diritto a una rimessa in gioco.

Provvedimento
La rimessa in gioco della squadra A dovrà essere effettuata dalla linea di rimessa in gioco nella propria zona d'attacco e non dall'estensione della linea centrale opposta al tavolo degli ufficiali di campo. Se sul display dei 24" sono visualizzati 14" (quattordici secondi) o più quando il gioco è stato interrotto, il cronometro non dovrà essere riportato a 24". Se invece sul display dei 24" sono visualizzati meno di 14" (quattordici secondi), il cronometro dovrà essere regolato sui 14" (quattordici secondi).

17.3.1 Commento
Dopo che la palla è stata messa a disposizione del giocatore che effettuerà la rimessa in gioco da fuori campo, il giocatore non dovrà spostare la carrozzina lateralmente per più di un (1) metro lungo le linee laterali **o le linee di fondo campo** ma gli è permesso muoversi all'indietro rispetto alle linee.

17.3.2 Situazione
A4 ha passato la palla ad A6 da fuori campo. Subito dopo, B4 impedisce l'entrata in campo di A4 rimanendo sul posto vicino alla linea laterale. A4, che è fuori campo, cerca di avanzare per entrare in campo da un altro punto ma B4 lo segue parallelo alla linea laterale per non farlo entrare.

Provvedimento
L'azione di B4 è contro lo spirito del gioco e, in caso di ammonizione e ripetizione di tale azione può essere penalizzato con un fallo tecnico (vedi Art. 47.3 del Regolamento). A4 deve poter entrare in campo nel posto dove la palla gli è stata messa a disposizione.

17.3.3 Situazione 1
Nel momento in cui l'arbitro sta per consegnare la palla ad A4 per una rimessa in gioco in zona d'attacco, nota che A6 **non ha lasciato** l'area dei 3".

Provvedimento
Prima di consegnare la palla ad A4, l'arbitro comunica ad A6 di lasciare l'area dei 3" (**arbitrato preventivo**).

17.3.3 Situazione 2
Subito prima che l'arbitro consegni la palla ad A4 per la rimessa in gioco, A6 **entra** nell'area dei 3".

Provvedimento
A6 commette una violazione. La squadra B ha diritto a una rimessa in gioco nello stesso punto fuori campo.

17.3.3 Situazione 3
Subito dopo che A4 ha ricevuto la palla per la rimessa in gioco, A6 entra nell'area dei 3". A4 è ancora in possesso di palla.

Provvedimento
È regolare. Appena la palla diventa viva A6 può entrare nell'area dei 3".

Informazioni aggiuntive sull'Articolo 17

Precisazione 1
Prima che il giocatore abbia tirato la palla in una rimessa in gioco è possibile che il movimento di rimessa in gioco possa far sì che le mani del giocatore rompano il piano della linea di confine che separa l'area interna da quella fuori campo. In tali situazioni, è responsabilità del difensore evitare di interferire con la rimessa in gioco entrando in contatto con la palla mentre si trova ancora nelle mani di chi effettua la rimessa in gioco.

Esempio
A4 ha diritto a una rimessa in gioco. Mentre trattiene la palla, le sue mani incrociano il piano della linea di confine in modo tale che la palla si trova all'interno del campo. B4 afferra la palla ancora nelle mani di A4 o la colpisce togliendogliela dalle mani senza causare alcun contatto fisico con A4.

Interpretazione
B4 interferisce con la rimessa in gioco e di conseguenza ritarda la ripresa del gioco. B4 dovrà essere ammonito; tale ammonizione dovrà essere comunicata all'allenatore della squadra B e si applicherà a tutti i giocatori della squadra B per il resto del gioco. Eventuali ripetizioni di azioni simili da giocatori della squadra B saranno considerati falli tecnici.

Precisazione 2
In una rimessa in gioco, il giocatore che rimette deve passare la palla (non consegnarla) a un compagno di squadra che si trova sul campo di gioco.

Esempio
In una rimessa in gioco A4 consegna la palla ad A5 che si trova nel campo di gioco.

Interpretazione
A4 commette una violazione della rimessa in gioco. In una rimessa in gioco regolare la palla deve lasciare le mani di chi rimette. La palla è assegnata alla squadra B per una rimessa in gioco nello stesso punto di quella originale.

Precisazione 3
Durante una rimessa in gioco gli altri giocatori non devono avere parti del corpo o della carrozzina oltre la linea di confine prima che la palla sia lanciata oltre tale linea.

Esempio 1
Dopo una violazione fuori campo A4 ha ricevuto la palla per la rimessa in gioco dall'arbitro. Quindi:

(a) mette la palla sul pavimento che viene presa da A5;
(b) consegna la palla ad A5 nell'area fuori campo.

Interpretazione

A5 commette una violazione quando si sposta oltre la linea di confine prima che la palla sia lanciata da A4 oltre tale linea.

Esempio 2
Dopo un canestro o un ultimo o unico tiro libero realizzato della squadra A, viene concessa una sospensione alla squadra B. Dopo la sospensione B4 riceve la palla dall'arbitro per una rimessa in gioco dalla linea di fondo campo. Quindi B4:

(a) mette la palla sul pavimento che viene presa da B6;
(b) consegna la palla a B5 che è anche lui dietro la linea di fondo campo.

Interpretazione
Gioco regolare. L'unica limitazione per la squadra B per consegnare la palla nella rimessa in gioco è che non devono impiegare più di cinque (5) secondi per lasciare la palla nella rimessa in gioco.

Precisazione 4
Se viene concessa una sospensione alla squadra che ha guadagnato il possesso di palla nella propria zona di difesa durante gli ultimi due (2) minuti del quarto periodo o gli ultimi due (2) minuti di ciascun periodo supplementare, la rimessa in gioco dovrà essere amministrata dalla linea di rimessa in gioco opposta al tavolo degli ufficiali di campo nella zona d'attacco della squadra che effettua la rimessa in gioco. Il giocatore che effettua la rimessa in gioco deve passare la palla al compagno di squadra nella zona d'attacco.

Esempio 1
Nell'ultimo minuto di gioco, A4 sta palleggiando nella sua zona di difesa quando un giocatore della squadra B colpisce la palla che va fuori campo all'estensione della linea dei tiri liberi.

(a) viene concessa una sospensione alla squadra B;
(b) viene concessa una sospensione alla squadra A;
(c) viene concessa una sospensione prima alla squadra B e subito dopo alla squadra A (o viceversa).

Interpretazione
Nel caso (a) il gioco ricomincerà con una rimessa in gioco della squadra A dall'estensione della linea dei tiri liberi.
Nei casi (b) e (c) il gioco ricomincerà con una rimessa in gioco della squadra A dalla linea di rimessa in gioco nella propria zona d'attacco, dalla parte opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

Esempio 2
Nell'ultimo minuto di gioco, A4 sta effettuando due (2) tiri liberi. Durante il secondo tiro libero le ruote posteriori di A4 attraversano la linea di tiro libero e viene fischiata una violazione. La squadra B chiede una sospensione.

Interpretazione
Il gioco ricomincerà con una rimessa in gioco della squadra B dalla linea di rimessa in gioco nella propria zona d'attacco, opposta al tavolo degli ufficiali di

campo. Il cronometro dei 24" dovrà essere riportato a 14" (quattordici secondi).

Esempio 3
Durante gli ultimi due (2) minuti di gioco, A4 ha palleggiato per sei (6) secondi nella propria zona di difesa, quando

(a) B4 colpisce la palla che va fuori campo;
(b) B4 commette il terzo fallo di squadra del periodo.

Viene concessa una sospensione alla squadra A. Dopo la sospensione, il gioco riprende con una rimessa in gioco di A4 dalla linea di rimessa in gioco nella propria zona d'attacco, dalla parte opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

Interpretazione
In entrambi i casi, la squadra A avrà 18" (diciotto secondi) a disposizione nel display dei 24".

Esempio 4
Durante gli ultimi due (2) minuti di gioco, A4 palleggia nella propria zona d'attacco. B4 colpisce la palla che va nella zona di difesa della squadra A dove uno dei giocatori della squadra A inizia nuovamente a palleggiare. Quindi:

(a) B4 colpisce la palla che va fuori campo nella zona di difesa della squadra A con 6" (sei secondi) residui nel display dei 24";
(b) B4 commette il terzo fallo di squadra del periodo nella zona di difesa della squadra A con 6" (sei secondi) residui nel display dei 24". Viene concessa una sospensione alla squadra A. Dopo la sospensione, il gioco riprende con una rimessa in gioco di A4 dalla linea di rimessa in gioco nella propria zona d'attacco, dalla parte opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

Interpretazione
La squadra A avrà

(a) 6" (sei secondi) residui nel display dei 24";
(b) 14" (quattordici secondi) residui nel display dei 24".

Precisazione 5
Ci sono altre situazioni oltre a quelle elencate nell'Art. 17.2.3 nelle quali la successiva rimessa in gioco dovrà essere amministrata dall'estensione della linea centrale opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

Esempio
(a) il giocatore che effettua la rimessa in gioco dall'estensione della linea centrale opposta al tavolo degli ufficiali di campo commette una violazione e la palla è assegnata agli avversari per una rimessa in gioco dal suo punto originale;
(b) se durante una rissa alcuni membri di entrambe le squadre vengono squalificati, il bonus dei falli di squadra è esaurito e all'interruzione del gioco la squadra aveva il controllo di palla o aveva diritto alla palla.

Interpretazione
Nelle situazioni sopra descritte chi effettua la rimessa in gioco può passare la palla sia nella zona d'attacco che in quella di difesa.

Precisazione 6
In una rimessa in gioco può accadere che:

(a) la palla si incastri tra l'anello e il tabellone;
(b) la palla venga intenzionalmente lanciata sull'anello per azzerare il cronometro dei 24".

Esempio 1
A4, che effettua la rimessa in gioco, passa la palla verso il canestro che si incastra tra l'anello e il tabellone.

Interpretazione
Avviene una situazione di palla a due. Il gioco riprende applicando la procedura di possesso alternato. Se la squadra A ha diritto alla rimessa in gioco, il cronometro dei 24" non andrà riportato a 24".

Esempio 2
Con 5" (cinque secondi) residui nel display dei 24", durante la rimessa in gioco A4 passa la palla verso il canestro e questa tocca l'anello.

Interpretazione
L'addetto non dovrà azzerare il cronometro dei 24" poiché il cronometro non era ancora partito. Il gioco continuerà senza interruzione.

Art. 19 Sostituzioni

19.2.2 Situazione
A9 è in attesa al tavolo degli ufficiali di campo per entrare come sostituto. Il gioco è interrotto per palla trattenuta e, come da procedura di possesso alternato, la palla è assegnata alla squadra B per una rimessa in gioco. A9 può entrare in campo a giocare?

Provvedimento
Sì.

19.3.2 Situazione
A9 richiede al tavolo degli ufficiali di campo la sostituzione. Dopo il segnale acustico che avverte la richiesta di sostituzione, l'allenatore della squadra A chiede di cancellare la richiesta.

Provvedimento
Non è permesso. La cancellazione della richiesta di sostituzione è possibile solo prima che il segnale sia azionato dal tavolo degli ufficiali di campo.

19.3.4 Situazione

Il primo arbitro ha chiamato il sostituto B9 per entrare in campo a sostituire B4. Mentre si sta spostando verso la linea laterale B4 commette un fallo tecnico. Qual è la penalità?

Provvedimento
Nel momento in cui il primo arbitro ha chiamato B9 per entrare in campo, B9 diventa un giocatore. Il fallo di B4 è, quindi, amministrato contro l'allenatore della squadra B e il gioco riprende con due (2) tiri liberi della squadra A seguiti dal possesso di palla con una rimessa in gioco dall'estensione della linea centrale opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

19.3.8 Situazione
I sostituti A9 e A10 si avvicinano al segnapunti e chiedono la sostituzione. L'occasione successiva d'interruzione del gioco è data da un fallo fischiato a B4 con successivi tiri liberi di A4. Il sostituto A9 indica che deve sostituire A4 ma sia lui che A10 devono entrare in campo nello stesso momento per mantenere l'equilibrio dei punti di classificazione.

Provvedimento
Sostituzioni multiple sono permesse per il giocatore e la squadra che deve tirare i tiri liberi, purché tale squadra sia conforme con l'Art. 19.3.8 del Regolamento. La squadra avversaria ha dunque diritto allo stesso numero di sostituzioni.

19.3.8 Commento
Se in una situazione di tiro libero il tiratore può essere sostituito solo da una sostituzione multipla e la squadra avversaria ha, quindi, diritto a sostituzioni multiple, gli arbitri dovranno osservare attentamente che nessun giocatore, di nessuna delle squadre, sia sostituito dalla panchina o dal campo con un giocatore al quale è stato concesso lo stato di sostituto nello stesso periodo di palla morta (vedi Art. 19.2.4).

19.3.9 Situazione
A4 effettua il primo dei due tiri liberi ma, prima di effettuare il secondo, A6 commette un fallo tecnico. A4 effettua il secondo tiro libero. La squadra B può fare una sostituzione prima di effettuare i tiri liberi concessi per il fallo tecnico?

Provvedimento
Sì.

19.3.10 Commento
Per evitare un'infrazione alla regola del limite dei 14 punti (vedi Art. 51.2), i cartellini di classificazione di tutti i giocatori saranno tenuti al tavolo degli ufficiali di campo.

Quando si richiede una sostituzione, il nuovo giocatore andrà dal segnapunti e segnalerà il giocatore che andrà a sostituire. Quando il sostituto è chiamato ad entrare in campo da un arbitro, i punti totali della squadra coinvolta nella sostituzione vengono controllati dal commissario o dall'assistente segnapunti. Non sono permessi ritardi nella sostituzione. Se una squadra supera il limite dei 14 punti, il commissario o l'assistente segnapunti informeranno il

segnapunti il quale, a sua volta, informerà il primo arbitro suonando il segnale al termine della successiva fase di gioco se gli avversari della squadra in difesa sono in controllo di palla, o immediatamente, se la squadra in difesa è in controllo di palla. Sarà amministrato un fallo tecnico all'allenatore della squadra in difesa.

Informazioni aggiuntive sull'Articolo 19

Precisazione 1
Non può essere concessa una sospensione prima del tempo di gioco per un periodo che è iniziato o dopo il tempo di gioco per un periodo che è terminato.
Non può essere concessa una sostituzione prima del tempo di gioco per il primo periodo che è iniziato o dopo il tempo di gioco per il gioco che è terminato. Le sostituzioni possono essere concesse durante gli intervalli di gioco.

Esempio 1
Dopo che la palla ha lasciato le mani del primo arbitro in una situazione di palla a due ma prima che la palla sia regolarmente colpita, A5 che sta giocando la palla a due commette una violazione e la palla è assegnata alla squadra B per una rimessa in gioco. In questo momento entrambi gli allenatori chiedono una sospensione o una sostituzione.

Interpretazione
Sebbene il gioco sia già iniziato, la sospensione o la sostituzione non saranno concesse perché il cronometro non è ancora partito.

Esempio 2
All'incirca nello stesso momento che il segnale del cronometro suona per indicare il termine di un periodo o di un periodo supplementare, viene commesso un fallo e A4 ha diritto a due (2) tiri liberi. Entrambi gli allenatori chiedono:

(a) una sospensione;
(b) una sostituzione.

Interpretazione
(a) non può essere concessa una sospensione perché il tempo di gioco di un periodo o di un periodo supplementare è terminato.

(b) può essere concessa una sostituzione solo dopo che i tiri liberi siano stati effettuati e l'intervallo di gioco per il periodo successivo o il periodo supplementare successivo sia iniziato.

Precisazione 2
Se il segnale del cronometro dei 24" suona mentre la palla è in aria durante un tiro a canestro, non è considerata violazione e il cronometro non si ferma. Se tale tiro va a buon fine, a determinate condizioni, è un'occasione per una sospensione e una sostituzione per entrambe le squadre.

Esempio

In un tiro a canestro, la palla è in aria quando il segnale del cronometro dei 24" suona. Successivamente la palla entra nel canestro. In questo momento una o entrambe le squadre chiedono:

(a) sospensioni;
(b) sostituzioni.

Interpretazione

(a) è un'occasione di sospensione solo per la squadra che non ha segnato. Se viene concessa una sospensione a tale squadra, si può concedere anche agli avversari una sospensione e, in caso di richiesta, ad entrambe le squadre si può concedere anche una sostituzione;

(b) è un'occasione di sostituzione solo per la squadra che non ha segnato e solo negli ultimi due (2) minuti del quarto periodo o negli ultimi due (2) minuti di ciascun periodo supplementare. Se viene concessa una sostituzione alla squadra che non ha segnato, può essere concessa una sostituzione anche agli avversari e, in caso di richiesta, ad entrambe le squadre si può concedere anche una sospensione.

Precisazione 3

Se la richiesta di sospensione o sostituzione (per qualsiasi giocatore incluso quello che deve effettuare i tiri liberi) viene fatta dopo che la palla è a disposizione di chi deve effettuare il primo o unico tiro libero, la sospensione o sostituzione saranno concesse a entrambe le squadre se:

(a) l'ultimo o unico tiro libero si realizzano o
(b) l'ultimo o unico tiro libero sono seguiti da una rimessa in gioco dall'estensione della linea centrale opposta al tavolo degli ufficiali di campo, o se per valide ragioni la palla rimane morta dopo l'ultimo o unico tiro libero.

<u>Esempio 1</u>

A4 ha diritto a due (2) tiri liberi. La squadra A o la squadra B chiedono una sospensione o una sostituzione:

(a) prima che la palla sia a disposizione di A4 che effettuerà i tiri liberi;

(b) dopo il primo tiro libero;

(c) dopo il secondo tiro libero realizzato ma prima che la palla sia messa a disposizione del giocatore che effettuerà la rimessa in gioco;

(d) dopo il secondo tiro libero realizzato ma dopo che la palla sia stata messa a disposizione del giocatore che effettuerà la rimessa in gioco.

Interpretazione

(a) la sospensione o la sostituzione sono concesse immediatamente, prima del primo tiro libero;

(b) la sospensione o la sostituzione sono concesse dopo l'ultimo tiro libero se realizzato;

(c) la sospensione o la sostituzione sono concesse immediatamente prima della rimessa in gioco;

(d) non sono concesse sospensioni o sostituzioni.

Esempio 2
A4 ha diritto a due (2) tiri liberi. Dopo il primo tiro libero, la squadra A o la squadra B chiedono una sospensione o una sostituzione. Durante l'ultimo tiro libero:

(a) la palla rimbalza dall'anello e il gioco continua;

(b) il tiro libero si realizza;

(c) la palla non tocca l'anello o non entra nel canestro;

(d) le ruote posteriori della carrozzina di A4 toccano o attraversano la linea di tiro libero durante il tiro e viene fischiata una violazione;

(e) B4 entra nell'area dei 3" prima che la palla abbia lasciato le mani di A4. Viene fischiata la violazione di B4 e il tiro libero di A4 non si realizza.

Interpretazione
(a) non sono concesse sospensioni o sostituzioni;

(b), (c) e (d) la sospensione o la sostituzione sono concesse immediatamente;

(e) viene effettuato un tiro libero sostitutivo da A4 e, in caso di realizzo, la sospensione o la sostituzione sono concesse immediatamente.

Precisazione 4
Se, a seguito di richiesta di sospensione, viene commesso un fallo da una delle squadre, la sospensione non inizierà fino a che l'arbitro non abbia completato di comunicare con il tavolo degli ufficiali di campo relativamente a quel fallo. Nel caso di quinto (5°) fallo di un giocatore, la comunicazione includerà la procedura di sostituzione necessaria. Una volta terminata la comunicazione, il periodo di sospensione inizierà al relativo fischio di segnalazione dell'arbitro.

Esempio 1
L'allenatore della squadra A chiede una sospensione e subito dopo B4 commette il suo quinto (5°) fallo.

Interpretazione
L'opportunità di sospensione non inizierà fino a che tutte le comunicazioni relative al fallo con il tavolo degli ufficiali di campo non siano terminate e il sostituto di B4 non sia diventato giocatore.

Esempio 2
L'allenatore della squadra A chiede una sospensione e subito dopo un giocatore commette un fallo.

Interpretazione
Se sono a conoscenza della richiesta di sospensione le squadre potranno recarsi alle proprie panchine, anche se quel periodo di sospensione non è formalmente iniziato.

Precisazione 5
Se gli arbitri si accorgono che in campo stanno giocando nello stesso momento più di cinque (5) giocatori della stessa squadra, tale errore dovrà essere corretto prima possibile senza svantaggiare gli avversari.
Ipotizzando che gli arbitri e gli ufficiali di campo stiano svolgendo correttamente il loro lavoro, uno dei giocatori deve essere rimasto o rientrato in campo irregolarmente. Gli arbitri ordineranno a un giocatore di lasciare subito il campo e amministreranno un fallo tecnico di tipo B all'allenatore di quella squadra, poiché è lui il responsabile della corretta sostituzione dei giocatori e deve assicurarsi che il giocatore sostituito lasci subito il campo dopo la sostituzione.

Esempio
Durante il gioco si scopre che una squadra ha più di cinque (5) giocatori in campo.

(a) Nel momento in cui si scopre l'errore, la squadra A, che ha cinque (5) giocatori in campo, ha il controllo della palla, mentre la squadra B ne ha più di cinque (5);
(b) nel momento in cui si scopre l'errore, la squadra A, che ha più di cinque (5) giocatori in campo, ha il controllo della palla.

Interpretazione
(a) il gioco dovrà essere subito interrotto a meno che la squadra A non venga svantaggiata;
(b) il gioco dovrà essere interrotto subito.

In entrambi i casi, il giocatore rientrato o rimasto in campo irregolarmente dovrà essere allontanato dal gioco e sarà amministrato un fallo tecnico di tipo B all'allenatore della squadra B nella situazione (a), o all'allenatore della squadra A nella situazione (b).

Precisazione 6
Dopo aver scoperto che la squadra A sta giocando con più di cinque (5) giocatori in campo, si scopre inoltre che sono stati segnati dei punti e che A5 ha commesso un fallo durante la sua partecipazione irregolare al gioco. I punti segnati rimarranno validi ed eventuali falli commessi da, o contro, quel giocatore saranno qualificati come falli del giocatore.

Esempio

Gli arbitri scoprono che A5 è il sesto giocatore in campo della squadra e interrompono il gioco dopo che:

(a) viene fischiato un fallo in attacco ad A5;
(b) A5 segna un canestro;
(c) B5 commette un fallo su A5 mentre quest'ultimo tira a canestro ma non realizza.

Interpretazione
(a) il fallo di A5 è un fallo del giocatore;
(b) il canestro di A5 è valido;
(c) ogni giocatore della squadra A presente in campo quando viene fischiato il fallo tirerà dei tiri liberi.

Precisazione 7
Gli Art. 18 e 19 chiariscono quando un'opportunità di sostituzione o sospensione inizia e finisce. Gli allenatori che richiedono sostituzioni o sospensioni devono essere a conoscenza di questi limiti, altrimenti la sospensione o la sostituzione non saranno concesse subito.

Esempio
Un'opportunità di sostituzione o sospensione è appena terminata quando l'allenatore A corre al tavolo degli ufficiali di campo chiedendo ad alta voce una sostituzione o una sospensione. Di conseguenza il segnapunti suona per errore il segnale e l'arbitro fischia e interrompe il gioco.

Interpretazione
A causa dell'interruzione dell'arbitro la palla è morta e il cronometro di gara rimane fermo, come quando accade in una normale opportunità di sostituzione o sospensione. Ma, poiché la richiesta è stata fatta troppo tardi, non verranno concesse sostituzioni o sospensioni e il gioco verrà ripreso immediatamente.

Precisazione 8
Tutte le sospensioni avranno la durata di un 1' (1 minuto). Le squadre dovranno ritornare subito in campo al fischio dell'arbitro che avvisa del loro rientro. A volte una squadra supera la durata della sospensione oltre al minuto assegnato, guadagnando così un vantaggio e causando un ritardo del gioco. In questo caso l'arbitro dovrà avvisare la squadra e, se questa non rispetta tale avvertimento, le sarà registrata una sospensione aggiuntiva. Nel caso in cui la squadra abbia terminato le sospensioni, può essere amministrato un fallo tecnico di tipo C all'allenatore.

Esempio
Il minuto di sospensione termina e l'arbitro richiama in campo la squadra A. L'allenatore della squadra A continua a dare istruzioni alla propria squadra che rimane nell'area di panchina. L'arbitro richiama in campo la squadra A e:

(a) la squadra A arriva finalmente in campo;
(b) la squadra A rimane nell'area di panchina.

Interpretazione

(a) dopo che la squadra inizia a tornare in campo, l'arbitro avverte l'allenatore che se lo stesso comportamento si ripeterà verrà registrata una sospensione aggiuntiva alla squadra A;

(b) verrà registrata una sospensione aggiuntiva alla squadra A senza effettuare alcun avvertimento. Se la squadra non ha più sospensioni da chiedere verrà amministrato un fallo tecnico di tipo C all'allenatore per aver causato un ritardo del gioco.

REGOLA CINQUE – VIOLAZIONI

Art. 23 Giocatore fuori campo e palla fuori campo

23.2.1 Situazione
A4 cerca di evitare che la palla vada fuori campo colpendo la palla all'indietro verso il campo che però rimbalza contro la ruota posteriore della carrozzina di B4 e va fuori campo.

Provvedimento
Viene concessa una rimessa in gioco alla squadra A dal punto più vicino fuori campo.

23.2.4 Situazione
A4 riesce ad assicurarsi il controllo della palla che sta rotolando verso la linea di confine, ma così facendo si trova quasi fuori campo. Lancia intenzionalmente la palla contro la carrozzina del suo avversario B4 facendola uscire di campo.

Provvedimento
Viene concessa una rimessa in gioco alla squadra B dal punto più vicino fuori campo.

23.2.4 Commento
I giocatori e le squadre che continuano ad agire come descritto nell'Art. 23.2.4 dovranno essere avvisati dagli arbitri **alla presenza del proprio allenatore** riguardo alla possibilità di causare infortuni agli avversari. Ogni azione futura, considerata pericolosa, sarà sanzionata al responsabile con un fallo tecnico.

Art. 24 Palleggio

24.1.1 Situazione 1
Mentre spinge la carrozzina, un giocatore tiene la palla tra le ginocchia.

Provvedimento
Violazione. La palla deve rimanere in grembo.

24.1.1 Situazione 2
A4 lancia deliberatamente la palla contro il tabellone e la riprende prima che questa tocchi un altro giocatore.

Provvedimento
Dopo aver preso la palla, che rimane nelle sue mani, A4 può palleggiare, passare o tirare la palla.

Commento
Quest'azione è considerata regolare. L'unica limitazione del palleggiatore nella pallacanestro in carrozzina è indicata nell'Art. 25 - Avanzare con la palla (tre spinte).

Art. 25 Avanzare con la palla (tre spinte)

25.1.1 Situazione 1
A4 dà due spinte e poi inizia a palleggiare. Subito dopo che la palla ha lasciato le sue mani, ma prima che abbia toccato il pavimento, A4 dà un'ulteriore spinta.

Provvedimento
Regolare. La violazione d'avanzamento è applicabile solo se un giocatore è in reale contatto con la palla.

25.1.1 Situazione 2
A4 fa rimbalzare la palla e la mette in grembo. Per lasciare l'area dei 3", il giocatore spinge la ruota destra in avanti con la mano destra, poi indietreggia con l'altra mano sulla ruota sinistra, e poi dà un'altra spinta con entrambe le mani.

Provvedimento
Violazione delle tre spinte.

25.1.1 Situazione 3
A4 si sposta con due spinte verso la difesa avversaria. Prova a tirare ma capisce che non può finire l'azione a causa di un difensore in avvicinamento. Mette allora la palla in grembo e supera il difensore con una spinta inaspettata.

Provvedimento
Irregolare, le spinte sono tre (3). A volte è difficile riconoscere questa violazione a causa dell'intervallo relativamente lungo tra la seconda e la terza spinta.

25.1.1 Situazione 4
Un giocatore riceve la palla mentre si sta spostando. Mette la palla in grembo, frena con una mano su una ruota, poi indietreggia l'altra ruota per cambiare direzione. Subito dopo muove la carrozzina in avanti con due spinte.

Provvedimento
Violazione delle tre spinte.

25.1.2 Situazione
A4 è in controllo di palla e ha dato due spinte regolari alla carrozzina. Subito dopo cambia direzione frenando con la ruota sinistra senza muovere la mano all'indietro.

Provvedimento
È regolare. Frenare una ruota non è considerata una spinta. Dopo, il giocatore può passare, palleggiare o tirare prima di essere autorizzato a dare un'altra spinta.

Art. 26 Tre secondi (3")

26.1.2 Situazione 1
A4 rimane nell'area dei 3" avversaria per più di 3" (tre secondi) perché i giocatori della squadra B lo ostacolano.

Provvedimento
Non è violazione purché A4 faccia dei tentativi di lasciare l'area dei 3" e non si coinvolga attivamente nel gioco.

26.1.2 Situazione 2
A4 è rimasto nell'area dei 3" avversaria per 2" (due secondi) e poi inizia a spostarsi fuori dell'area dei 3". Dopo essere passati 3" (tre secondi), le ruote posteriori della sua carrozzina toccano ancora l'area dei 3".

Provvedimento
Nessun fischio dell'arbitro purché A4 non riceva un passaggio o tenti di coinvolgersi attivamente nel gioco.

26.1.2 Situazione 3
A4 rimane nell'area dei 3" avversaria per più di 3" (tre secondi) perché le ruote della sua carrozzina sono incastrate con quelle dell'avversario B4.

Provvedimento
Non è violazione purché A4 faccia dei tentativi di lasciare l'area dei 3" e non si coinvolga attivamente nel gioco.

Art. 28 Otto secondi (8")

Commento 1
Nella pallacanestro in carrozzina il palleggio termina quando un giocatore perde il controllo di una palla viva.

28.1.1 Precisazione
Il conto inizierà appena uno dei giocatori tocchi o viene toccato dalla palla in zona di difesa e la squadra che effettua la rimessa in gioco rimane in controllo della palla nella propria zona di difesa.

28.1.1 Situazione 1
Il passaggio della rimessa in gioco di A4 dalla zona di difesa della squadra A viene toccato da A5 e la palla rotola sul pavimento.

Provvedimento
L'arbitro inizierà subito il conteggio degli 8" (otto secondi).

28.1.1 Situazione 2
Il passaggio della rimessa in gioco di A4 dalla zona di difesa della squadra A viene deviato da B4 e la palla rotola sul pavimento.

Provvedimento
L'arbitro inizierà subito il conteggio degli 8" (otto secondi).

28.1.2 Precisazione
Durante un palleggio dalla zona di difesa a quella di attacco, la palla va nella zona d'attacco di una squadra quando tutte le ruote della carrozzina del giocatore che palleggia e una delle sue ruote anti-ribaltamento, che entrano continuamente in contatto con il pavimento, sono in contatto con la zona d'attacco.

28.1.2 Situazione 1
A4 si trova a cavallo della linea centrale con la propria carrozzina, e riceve la palla da A5 dalla zona di difesa. A4 quindi ripassa la palla ad A5 che è ancora in zona di difesa.

Provvedimento
Gioco regolare. A4 non ha nessuna delle ruote della carrozzina o le ruote anti-ribaltamento, che entrano continuamente in contatto con il pavimento, nella zona d'attacco e quindi è autorizzato a passare la palla in zona di difesa. Il conteggio degli 8" (otto secondi) dovrà continuare.

28.1.2 Situazione 2
A4 sta palleggiando dalla propria zona di difesa e termina il palleggio trattenendo la palla e rimanendo a cavallo della linea centrale. A4 poi passa la palla ad A5 che come lui è a cavallo della linea centrale.

Provvedimento
Gioco regolare. A4 non ha tutte le ruote della carrozzina o le ruote anti-ribaltamento, che entrano continuamente in contatto con il pavimento, nella zona d'attacco e quindi è autorizzato a passare la palla in zona di difesa. Il conteggio degli 8" (otto secondi) dovrà continuare.

28.1.2 Situazione 3
A4 sta palleggiando la palla dalla propria zona di difesa e ha una rotellina e una ruota grande (ma non entrambe le ruote grandi e le rotelline) già nella zona d'attacco. Dopodiché A4 passa la palla ad A5, che si trova a cavallo della linea centrale, che inizia a palleggiare nella propria zona di difesa.

Provvedimento
Gioco regolare. A4 non ha tutte le ruote della carrozzina o le ruote anti-ribaltamento, che entrano continuamente in contatto con il pavimento, nella zona d'attacco e quindi è autorizzato a passare la palla ad A5 che anche lui non è nella propria zona d'attacco. A5 è quindi autorizzato a palleggiare nella zona di difesa. Il conteggio degli 8" (otto secondi) dovrà continuare.

28.1.2 Situazione 4

A4 sta palleggiando nella propria zona di difesa e interrompe il suo movimento in avanti durante il palleggio mentre:

a) è a cavallo della linea centrale;
b) tutte le ruote della carrozzina e le ruote anti-ribaltamento, che entrano continuamente in contatto con il pavimento, sono in zona d'attacco ma la palla è palleggiata nella zona di difesa;
c) tutte le ruote della carrozzina e le ruote anti-ribaltamento, che entrano continuamente in contatto con il pavimento, sono in zona di difesa ma la palla è palleggiata nella zona d'attacco;
d) tutte le ruote della carrozzina e le ruote anti-ribaltamento, che entrano continuamente in contatto con il pavimento, sono in zona d'attacco ma la palla è palleggiata nella zona di difesa, dopodiché A4 riporta le ruote della carrozzina e le ruote anti-ribaltamento, che entrano continuamente in contatto con il pavimento, nella propria zona di difesa.

Provvedimento
In tutti i casi A4 continua a trovarsi nella zona di difesa fino a che tutte le ruote della carrozzina e le ruote anti-ribaltamento, che entrano continuamente in contatto con il pavimento, così come anche la palla, toccano la zona d'attacco. In tutte le suddette situazioni, il conteggio degli 8" (otto secondi) dovrà continuare.

28.1.2 Situazione 5
La palla è in grembo di A5 nel momento in cui attraverso la linea centrale. Tutte le ruote e le rotelle sono in contatto con la zona d'attacco.

Provvedimento
Quando la palla è in grembo del palleggiatore mentre attraversa la linea centrale, la palla va in zona d'attacco quando tutte le ruote della carrozzina e le ruote anti-ribaltamento, che entrano continuamente in contatto con il pavimento, sono in contatto con la zona d'attacco.

28.1.4 Situazione
Quasi alla fine di un periodo di 8" (otto secondi), A4 passa la palla dalla zona di difesa ad A5 che si trova nella propria zona d'attacco. B4 è nella propria zona di difesa, devia il passaggio e la palla viene toccata prima da A6 nella propria zona di difesa. Sarà concesso un nuovo conteggio di 8" (otto secondi) alla squadra A?

Provvedimento
Sì. La squadra A ha fatto sì che la palla sia andata nella propria zona d'attacco quando la palla tocca la zona d'attacco, tocchi o sia toccata regolarmente da un difensore che ha parte della carrozzina in contatto con la propria zona di difesa.

Commento 2
Se la squadra che aveva precedentemente il controllo della palla la lancia o la colpisce deliberatamente su un avversario in zona d'attacco causando il ritorno della palla in zona di difesa, il periodo degli 8" (otto secondi) continuerà fino ad esaurimento (Art. 28.1.4).

Informazioni aggiuntive sull'Articolo 28

Precisazione 1
L'applicazione di questa regola è basata solamente sul conteggio individuale degli 8" (otto secondi) fatto da un arbitro. In caso di discrepanza tra il numero dei secondi contati da un arbitro e quelli visualizzati sul display dei 24", la decisione dell'arbitro avrà la priorità.

Esempio
A4 sta palleggiando nella propria zona di difesa quando l'arbitro fischia una violazione degli 8" (otto secondi). Il display dei 24" mostra che sono passati solo 7" (sette secondi).

Interpretazione
La decisione dell'arbitro è corretta, ed egli è responsabile unicamente nel decidere quando il periodo degli 8" (otto secondi) è terminato.

Precisazione 2
Il conteggio degli 8" (otto secondi) nella zona di difesa viene fermato a causa di una situazione di palla a due. Se la rimessa in gioco da possesso alternato risultante è aggiudicata alla squadra che era in controllo di palla, tale squadra avrà solo il tempo rimanente nel periodo degli 8" (otto secondi).

Esempio
La squadra A ha avuto il controllo della palla nella propria zona di difesa per 5" (cinque secondi) quando si verifica una situazione di palla trattenuta. La squadra A ha diritto alla prossima rimessa in gioco da possesso alternato.

Interpretazione
La squadra A avrà solo 3" (tre secondi) per mandare la palla nella zona d'attacco.

Art. 29 Ventiquattro secondi (24")

29.2.1 Precisazione 1
In una rimessa in gioco, il cronometro dei 24" parte appena la palla tocca o è toccata da un giocatore sul pavimento di gioco e la squadra che ha effettuato la rimessa in gioco rimane in controllo di palla.

29.2.1 Situazione 1
Dopo che la squadra B ha fatto canestro, il passaggio della rimessa in gioco di A4 è deviato prima da B4 e poi da A5, mentre nessun giocatore ha ottenuto il controllo della palla in campo.

Provvedimento
Il cronometro dei 24" dovrà partire subito dopo che B4 ha toccato la palla.

29.2.1 Precisazione 2
Se il gioco è **interrotto** da un arbitro:

- per fallo o violazione (non a causa dell'uscita di campo della palla) della squadra non in controllo di palla;
- per una valida ragione della squadra non in controllo di palla;
- per una valida ragione non collegata a una delle squadre;

IL POSSESSO DELLA PALLA SARA' AGGIUDICATO ALLA STESSA SQUADRA CHE AVEVA IN PRECEDENZA IL CONTROLLO DELLA PALLA.

29.2.1 Precisazione 3
Se la rimessa in gioco è amministrata nella zona di difesa, il cronometro dei 24" sarà azzerato e ripartirà da 24". Se invece la rimessa in gioco è amministrata nella zona d'attacco, il cronometro dei 24" sarà resettato come segue:

- se, quando il gioco è stato interrotto, sul display dei 24" sono visualizzati 14" (quattordici secondi) o più, il cronometro non sarà riportato a 24" ma continuerà dal momento dell'interruzione;
- se, quando il gioco è stato interrotto, sul display dei 24" sono visualizzati 13" (tredici secondi) o meno, il cronometro sarà riportato a 14" (quattordici secondi).

29.2.1 Situazione 2
Mentre sono rimasti 1:45 secondi da giocare nel quarto periodo, A4 palleggia nella propria zona di difesa per 5" (cinque secondi) quando B4 devia deliberatamente la palla con il piede o la carrozzina. Sul display dei 24" sono visualizzati 19" (diciannove secondi). Viene poi concessa una sospensione alla squadra A. Il gioco riprende con una rimessa in gioco della squadra A dalla linea di rimessa in gioco.

Provvedimento
Il cronometro dei 24" non sarà riportato a 24" ma, se sono visualizzati 14" (quattordici secondi) o più, rimarrà al tempo visualizzato sul display.

29.2.1 Situazione 3
A4 sta palleggiando nella propria zona d'attacco quando subisce un fallo da B4. Sul display dei 24" sono visualizzati 18" (diciotto secondi). Il gioco riprende con una rimessa in gioco della squadra A.

Provvedimento
Il cronometro dei 24" non dovrà essere riportato a 24".

29.2.1 Precisazione 4
Il cronometro dei 24" viene interrotto ma non riportato a 24", quando la stessa squadra che aveva il controllo della palla ottiene una rimessa in gioco perché:

- la palla è andata fuori campo;
- un giocatore della stessa squadra si è infortunato;
- si verifica una situazione di palla a due;
- si verifica un doppio fallo o uguali penalità di entrambe le squadre si compensano.

29.2.1 Situazione 4
A4 sta palleggiando nella propria zona d'attacco quando B4 devia la palla che finisce fuori campo nella zona di difesa della squadra A. Sul display dei 24" sono visualizzati 10" (dieci secondi). Il gioco riprende con una rimessa in gioco della squadra A.

Provvedimento
Il cronometro dei 24" non sarà riportato a 24" ma ripartirà da 10" (dieci secondi).

29.2.1 Situazione 5
A4 sta palleggiando nella propria zona d'attacco quando il gioco viene interrotto a causa di un infortunio di A5. Sul display dei 24" sono visualizzati 10" (dieci secondi). Il gioco riprende con una rimessa in gioco della squadra A.

Provvedimento
Il cronometro dei 24" non sarà riportato a 24" ma ripartirà da 10" (dieci secondi).

29.2.1 Situazione 6
A4 sta palleggiando nella propria zona di difesa quando B4 commette un fallo antisportivo su A5. Sul display dei 24" sono visualizzati 19" (diciannove secondi). Dopo i tiri liberi di A5 il gioco riprende con una rimessa in gioco della squadra A a cavallo della linea centrale del campo.

Provvedimento
Il cronometro dei 24" sarà riportato a 24".

29.2.1 Situazione 7
Mentre la squadra A è in controllo della palla e sul display dei 24" sono visualizzati 5" (cinque secondi), viene fischiato un doppio fallo per A4 e B4 nell'area dei 3" della squadra B. Il gioco riprende con una rimessa in gioco della squadra A nella propria zona d'attacco.

Provvedimento
Il cronometro dei 24" non sarà resettato a 14" (quattordici secondi). Poiché è stato commesso un doppio fallo e la squadra A riprende il gioco con una rimessa in gioco, viene concesso solo il tempo rimasto sul display dei 24".

29.2.1 Situazione 8
Quando sul display dei 24" sono visualizzati 8" (otto secondi) viene fischiato un fallo per sollevamento a B6 che si trova nella zona d'attacco della squadra A.

Provvedimento
La squadra A effettuerà una rimessa in gioco in zona d'attacco. Il cronometro dei 24" sarà resettato a 14" (quattordici secondi).

29.2.1 Situazione 9
Quando sul display dei 24" sono visualizzati 15" (quindici secondi), viene fischiato un fallo per sollevamento a B7 che si trova nella zona d'attacco della squadra A.

Provvedimento
La squadra A effettuerà una rimessa in gioco in zona d'attacco. Il cronometro dei 24" non sarà riportato a 24" ma ripartirà dal momento in cui è stato interrotto (quindici secondi).

Informazioni aggiuntive sull'Articolo 29

Precisazione 1
Un tiro a canestro viene effettuato vicino al termine del periodo di 24" e il segnale suona mentre la palla è in aria. Se la palla non tocca l'anello, si verifica una violazione a meno che gli avversari non abbiano acquisito un immediato e chiaro controllo della palla. La palla sarà assegnata agli avversari per una rimessa in gioco nel punto più vicino a quello dove il gioco è stato interrotto dall'arbitro, tranne che da dietro al tabellone.

Esempio 1
Il tiro a canestro di A5 è in aria quando suona il segnale dei 24". La palla tocca il tabellone e poi rotola sul pavimento dove viene toccata prima da B4 poi da A4 e viene infine controllata da B5.

Interpretazione
È una violazione alla regola dei 24" perché la palla non ha toccato l'anello e quindi non c'è stato un immediato e chiaro controllo della palla da parte degli avversari.

Esempio 2
Il tiro a canestro di A5 colpisce il tabellone ma non tocca l'anello. La palla viene quindi toccata sul rimbalzo, ma non controllata, da B5 dopodiché A5 ottiene il controllo della palla. In questo momento suona il segnale del cronometro dei 24".

Interpretazione
È una violazione alla regola dei 24". Il cronometro dei 24" non viene interrotto mentre la palla manca l'anello ed è nuovamente controllata da un giocatore della squadra A.

Esempio 3
A4 effettua un tiro a canestro alla fine del periodo dei 24". La palla è regolarmente bloccata da B4 e subito dopo suona il segnale del cronometro dei 24". Dopo il suono B4 commette un fallo su A4.

Interpretazione
È una violazione alla regola dei 24". Il fallo di B4 deve essere ignorato a meno che non sia un fallo tecnico, antisportivo o da espulsione.

Esempio 4
Il tiro a canestro di A4 è in aria quando suona il segnale dei 24". La palla non tocca l'anello, dopodiché viene fischiata una palla trattenuta tra A5 e B5.

Interpretazione

È una violazione alla regola dei 24". La squadra B non ha ottenuto un immediato e chiaro controllo della palla.

Precisazione 2
Se il segnale del cronometro dei 24" suona in una situazione dove, a giudizio degli arbitri, gli avversari avrebbero ottenuto un immediato e chiaro controllo della palla, il segnale andrà ignorato e il gioco dovrà continuare.

Esempio
Quasi allo scadere del periodo dei 24" il passaggio di A4 non viene intercettato da A5 (entrambi i giocatori sono nella loro zona d'attacco) e la palla rotola nella loro zona di difesa. Prima che B4 ottenga il controllo della palla senza avversari sulla sua traiettoria verso il canestro, il segnale del cronometro dei 24" suona.

Interpretazione
Se B4 ottiene un immediato e chiaro controllo della palla il segnale sarà ignorato e il gioco continuerà.

Precisazione 3
Se viene assegnata una rimessa in gioco da possesso alternato ad una squadra che aveva il controllo della palla, tale squadra avrà solo il tempo visualizzato sul display dei 24" al momento in cui si è verificata la situazione di palla a due.

Esempio 1
La squadra A è in controllo di palla, si verifica una situazione di palla trattenuta e rimangono 10" (dieci secondi) sul display dei 24". Viene assegnata una rimessa in gioco da possesso alternato alla:

(a) squadra A;
(b) squadra B.

Interpretazione
(a) la squadra A avrà solo 10" (dieci secondi) sul display dei 24";
(b) la squadra B avrà un nuovo periodo di 24".

Esempio 2
La squadra A è in controllo di palla e quando rimangono 10" (dieci secondi) sul display dei 24" la palla finisce fuori campo. Gli arbitri non sono d'accordo su chi sia stato l'ultimo a toccare la palla e mandarla fuori campo tra A4 e B4. Viene fischiata una situazione di palla a due e la rimessa in gioco da possesso alternato è assegnata alla:

(a) squadra A;
(b) squadra B.

Interpretazione
(a) la squadra A avrà solo 10" (dieci secondi) sul display dei 24";
(b) la squadra B avrà un nuovo periodo di 24".

Precisazione 4

Se il gioco viene interrotto da un arbitro per un fallo o una violazione (non a causa dell'uscita dal campo della palla) commessi dalla squadra che non ha il controllo della palla e il possesso della stessa viene assegnato alla stessa squadra che ne aveva precedentemente il possesso nella zona d'attacco, il cronometro dei 24" sarà resettato come segue:
- se sul display sono visualizzati 14" (quattordici secondi) o più nel momento in cui il gioco è stato interrotto, il cronometro dei 24" non sarà riportato a 24" ma continuerà dal momento in cui il gioco è stato interrotto;
- se sul display sono visualizzati 13" (tredici secondi) o meno nel momento in cui il gioco è stato interrotto, il cronometro dei 24" sarà riportato a 14" (quattordici secondi).

Esempio 1
B4 provoca una violazione di fuori campo nella zona d'attacco della squadra A. Il display indica 8" (otto secondi).

Interpretazione
La squadra A avrà solo 8" (otto secondi) sul display dei 24".

Esempio 2
A4 palleggia nella propria zona d'attacco e subisce un fallo da B4. È il secondo fallo di questo periodo della squadra B. Il display dei 24" segna 3" (tre secondi).

Interpretazione
La squadra A avrà 14" (quattordici secondi) sul display dei 24".

Esempio 3
La squadra A ha il controllo della palla in zona d'attacco e rimangono 4" (quattro secondi) sul display quando:

(a) A4
(b) B4

si infortuna e gli arbitri interrompono il gioco.

Interpretazione
La squadra A avrà

(a) 4" (quattro secondi)
(b) 14" (quattordici secondi)

residui sul display dei 24".

Esempio 4
A4 effettua un tiro a canestro. Mentre la palla è in aria, viene fischiato un doppio fallo contro A5 e B5 e rimangono 6" (sei secondi) sul display dei 24". La palla non entra nel canestro. La freccia del possesso alternato è a favore della squadra A.

Interpretazione

La squadra A avrà solo 6” (sei secondi) a disposizione sul display dei 24”.

Esempio 5
Con 5” (cinque secondi) residui sul display dei 24”, A4 sta palleggiando quando viene fischiato un fallo tecnico contro B4 seguito da un fallo tecnico contro l’allenatore della squadra A.

Interpretazione
Dopo la cancellazione per compensazione, il gioco riprenderà con una rimessa in gioco della squadra A e 5” (cinque secondi) a disposizione sul display dei 24”.

Esempio 6
Con

(a) 16” (sedici secondi)
(b) 12” (dodici secondi)

residui sul display dei 24”, B4 nella propria zona di difesa calcia deliberatamente la palla con un piede o la colpisce con un pugno.

Interpretazione
È una violazione della squadra B. Dopo la rimessa in gioco nella zona d’attacco la squadra A avrà a disposizione sul display dei 24”:

(a) 16” (sedici secondi)
(b) 14” (quattordici secondi)

Esempio 7
Durante una rimessa in gioco di A5, B4 nella propria zona di difesa mette le braccia al di là della linea perimetrale e blocca il passaggio di A4 con

(a) 19” (diciannove secondi)
(b) 11” (undici secondi)

residui sul display dei 24”.

Interpretazione
B4 commette una violazione. Dopo la rimessa in gioco nella zona d’attacco la squadra A avrà a disposizione sul display dei 24”:

(a) 19” (diciannove secondi)
(b) 14” (quattordici secondi)

Esempio 8
A4 palleggia nella propria zona d’attacco quando subisce un fallo antisportivo da B4 con 6” (sei secondi) residui sul display dei 24”.

Interpretazione
Indipendentemente dalla realizzazione o meno dei tiri liberi, alla squadra A sarà concessa una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa, opposta al

tavolo degli ufficiali di campo. La squadra A avrà a disposizione un nuovo periodo di 24". La stessa interpretazione è valida per un fallo tecnico o da espulsione.

Precisazione 5
Se il gioco viene fermato da un arbitro per una valida ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre e se, a giudizio degli arbitri, gli avversari venissero messi in svantaggio, il cronometro dei 24" dovrà continuare per il tempo residuo al momento dell'interruzione.

Esempio 1
Con 0:25 secondi da giocare nell'ultimo minuto della gara e sul punteggio di A 72 – B 72, la squadra A ottiene il controllo della palla e ha palleggiato per 20" (venti secondi) quando il gioco viene fermato dagli arbitri poiché:

(a) il cronometro di gara o il cronometro dei 24" non riesce a scorrere o a partire;
(b) una bottiglia è stata lanciata sul campo di gioco;
(c) il cronometro dei 24" è stato riportato a 24" per errore.

Interpretazione
In tutti i casi il gioco sarà ripreso con una rimessa in gioco della squadra A e 4" (quattro secondi) a disposizione sul display dei 24". La squadra B verrebbe svantaggiata se il gioco venisse ripreso con un nuovo periodo di 24".

Esempio 2
A seguito di un tiro a canestro di A4, la palla rimbalza sull'anello ed è poi controllata da A5. Dopo 9" (nove secondi) il cronometro dei 24" suona per errore. Gli arbitri interrompono il gioco.

Interpretazione
La squadra A in controllo di palla verrebbe svantaggiata se questa fosse una violazione dei 24". Dopo essersi consultati con il commissario di gara e l'operatore dei 24", gli arbitri riprendono il gioco con una rimessa della squadra A con 15" (quindici secondi) residui sul display dei 24".

Art. 30 Ritorno della palla nella zona di difesa

30.1.2 Situazione 1
A4 nella propria zona d'attacco intercetta un passaggio di B4. Prima di poter fermare la carrozzina, le rotelle anteriori di A4 toccano la linea centrale.

Provvedimento
Non è violazione.
La restrizione dell'Art. 30 si applica alle situazioni che avvengono nella zona d'attacco di una squadra, incluse le rimesse in gioco. **In ogni caso non viene applicata a quel giocatore che ottiene un nuovo controllo di squadra a seguito dell'intercettazione di un passaggio avversario vicino alla linea centrale, senza che le mani tocchino le ruote, non potendo quindi interrompere il suo slancio prima di ritornare in zona di difesa.**

30.1.2 Situazione 2
A4 ha le rotelle anteriori sulla linea centrale quando passa indietro la palla ad A6 che si trova in zona di difesa.

FIGURA

Provvedimento
Regolare. La linea centrale fa parte della zona difesa (vedi Art. 2.2).

30.1.2 Situazione 3
A4 ha le rotelle anteriori in zona d'attacco e le ruote posteriori in zona di difesa. Riceve la palla da A5 che è in zona di difesa. Il suo compagno di squadra A6 ha 3 ruote in zona d'attacco e una ruota posteriore che tocca la linea centrale. A4 passa la palla ad A6.

Provvedimento
Regolare. A4 è ancora nella propria zona di difesa per la posizione delle rotelle anteriori e A6 è in zona di difesa per la posizione della ruota posteriore.

30.1.2 Situazione 4
A4 è sulla linea centrale con due ruote in zona d'attacco e due ruote in zona di difesa. Riceve un passaggio da un compagno di squadra dalla propria zona di difesa. Ruota la carrozzina e una o entrambe le ruote che erano nella zona d'attacco ritornano in zona di difesa.

Provvedimento
Regolare. A4 non è mai stato nella propria zona d'attacco.

Art. 31 Sollevamento e ruote posteriori sollevate dal pavimento

31.1 Commento 1: sollevamento
Le cinghie sono diventate sempre più una caratteristica accettata dell'attrezzatura del giocatore e di conseguenza è diventato più difficile notare il sollevamento del giocatore. In ogni caso, se nella pallacanestro in carrozzina il giocatore solleva completamente entrambi i glutei dalla seduta, ciò è considerato una grave infrazione alle regole. Anche se in maniera minima una parte dei glutei deve essere in contatto con la seduta.

L'arbitro deve prestare particolare attenzione alla seduta del giocatore nel momento del contatto con la palla. Il miglior modo per identificare un sollevamento è spesso quello di guardare il recupero della "caduta all'indietro" del giocatore sulla seduta.

Il sollevamento non è effettuato solo da giocatori che hanno l'uso delle gambe (confrontare i giocatori con punti 3.0 e 4.0). il sollevamento dei glutei è possibile anche inclinandosi su un lato della carrozzina e sorreggendosi sulla ruota con un braccio (confrontare i giocatori con punti 1.0 e 2.0).

31.2.1 Situazione 1
A4 si solleva dalla seduta per tentare di prendere un rimbalzo. Tocca la palla con le dita ma non riesce a trattenerla.

Provvedimento
A4 commette un fallo da sollevamento. Il possesso della palla va alla squadra B.

31.2.1 Situazione 2
A4 sta prendendo parte a una palla a due all'inizio del gioco, si solleva dalla seduta ma non riesce a toccare la palla.

Provvedimento
A4 commette un fallo da sollevamento. Il possesso della palla va alla squadra B.

31.2.3 Situazione 1
Mentre tenta di bloccare un tiro di A4 (la palla ha lasciato le sue mani), B4 si solleva dalla seduta. Riesce a toccare la palla e a farle cambiare direzione e questa non entra nel canestro.

Provvedimento
B4 commette un fallo da sollevamento. A4 ottiene 2 (due) o 3 (tre) tiri liberi.

31.2.3 Situazione 2
Stessa situazione di prima ma il tiro di A4 entra nel canestro.

Provvedimento
B4 commette un fallo da sollevamento. A4 si aggiudica 2 (due) o 3 (tre) punti oltre a 1 (un) tiro libero.

31.4.1 Situazione 1
Mentre ha il controllo della palla, senza che le mani tocchino le ruote, A4 viene a contatto con un compagno di squadra e le sue ruote posteriori si staccano dal pavimento durante un tentativo di tiro a canestro.

Provvedimento
A4 commette un fallo da sollevamento. La squadra A era in possesso di palla e quindi la squadra B prenderà il nuovo possesso con una rimessa in gioco dal punto più vicino a dove si è verificata l'infrazione (vedi Art. 41.2.3).

31.4.1 Situazione 2
Stessa situazione di prima ma si tratta del quinto (5°) fallo di quel periodo della squadra A.

Provvedimento
A4 commette un fallo da sollevamento. Non vengono assegnati tiri liberi come penalità perché la squadra era in controllo di una palla viva (vedi Art. 41.2.3).

31.4.1 Situazione 3
A4 sta prendendo parte a una palla a due all'inizio del primo periodo, solleva le ruote posteriori dal pavimento senza toccarle con le mani.

Provvedimento

A4 commette un fallo da sollevamento. Il possesso della palla per una rimessa in gioco va alla squadra B.

31.4.1 Situazione 4
A4 fa saltare la carrozzina lateralmente (per esempio per allontanarsi da un blocco) senza avere le mani sulle ruote posteriori.

Provvedimento
A4 commette un fallo da sollevamento. Il possesso della palla per una rimessa in gioco va alla squadra B.

31.4.1 Situazione 5
B4, con le mani staccate dalle ruote posteriori, viene a contatto con un compagno di squadra e le sue ruote posteriori si staccano dal pavimento mentre tenta un rimbalzo.

Provvedimento
B4 commette un fallo da sollevamento. Il possesso della palla per una rimessa in gioco va alla squadra A.

31.4.2 Precisazione
Un fallo da sollevamento della squadra difensiva che si trova in una situazione di penalità a seguito di fallo di squadra sarà penalizzato con 2 (due) tiri liberi della squadra avversaria.

31.4.2 Situazione 1
B5, con le mani staccate dalle ruote posteriori, viene a contatto con un compagno di squadra e le sue ruote posteriori si staccano dal pavimento mentre tenta di bloccare il tiro di A7. Il tiro di A7 entra nel canestro. È il quinto (5°) fallo di squadra di quel periodo.

Provvedimento
B5 commette un fallo da sollevamento. La squadra A si aggiudica 2 (due) o 3 (tre) punti oltre a 1 (un) tiro libero di A7.

31.4.2 Situazione 2
B4, con le mani staccate dalle ruote posteriori, viene a contatto con un compagno di squadra e le sue ruote posteriori si staccano dal pavimento mentre tenta un rimbalzo. È il quinto (5°) fallo di quel periodo della squadra B.

Provvedimento
B4 commette un fallo da sollevamento. Sono assegnati 2 (due) tiri liberi a uno dei giocatori della squadra A scelto dal proprio allenatore.

31.4.3 Precisazione
Per un giocatore in atto di tiro si applica l'Art. 15 del regolamento.

31.4.3 Situazione 1
B4, con le mani staccate dalle ruote posteriori, viene a contatto con un compagno di squadra e le sue ruote posteriori si staccano dal pavimento mentre blocca con successo un tiro di A6.

Provvedimento
B4 commette un fallo da sollevamento. Sono assegnati 2 (due) o 3 (tre) tiri liberi ad A6.

31.4.3 Situazione 2
B5, con le mani staccate dalle ruote posteriori, tenta di bloccare un tentativo di tiro a canestro di A4 ed entrambe le ruote posteriori si staccano dal pavimento (nessun contatto avviene tra B5 e un compagno di squadra).

Provvedimento
B5 commette un fallo da sollevamento. Se il tentativo di A4 è stato fatto dall'area dei 2 punti saranno assegnati 2 (due) tiri. Se è stato fatto dall'area dei 3 punti saranno assegnati 3 (tre) tiri. In entrambe le situazioni, se il tiro si realizza, oltre al punteggio del canestro realizzato, sarà assegnato un tiro libero.

31.4.3 Situazione 3
B5, con le mani staccate dalle ruote posteriori, viene a contatto con un compagno di squadra e le sue ruote posteriori si staccano dal pavimento mentre tenta di bloccare un tiro di A7. Il tentativo di tiro di A7 si realizza.

Provvedimento
B5 commette un fallo da sollevamento. La squadra A si aggiudica 2 (due) o 3 (tre) punti oltre a 1 (un) tiro libero di A7.

31.4.4 Precisazione
Il sollevamento delle ruote posteriori dal pavimento a seguito del contatto con un **avversario** è generalmente il risultato del contatto, e viene considerato secondario.
Non sarà fischiato un fallo ma, se a giudizio dell'arbitro il contatto porta uno svantaggio all'avversario, sarà considerato un fallo personale.

31.5 Situazione 1
A4 fa saltare la carrozzina lateralmente sollevando verso l'alto e lateralmente con una o entrambe le mani che esercitano una forza sulle ruote.

Provvedimento
È regolare.

31.5 Situazione 2
B4, afferrando una ruota con la mano, solleva entrambe le ruote posteriori dal pavimento e s'inclina su entrambe le rotelle anteriori mentre difende con un braccio allungato verso A4.

Provvedimento
È regolare.

31.5 Situazione 3

A4, afferrando una ruota con la mano, s'inclina su una ruota posteriore: (a) mentre tira; (b) durante un rimbalzo; (c) mentre raggiunge un passaggio; (d) mentre difende con un braccio allungato.

Provvedimento
È regolare in tutti e quattro gli esempi.

31.5 Situazione 4
A4 s'inclina su una ruota posteriore e una rotella anteriore: (a) mentre tira con entrambe le mani sulla palla; (b) durante un rimbalzo effettuato con entrambe le mani; (c) mentre raggiunge un passaggio con entrambe le mani; (d) mentre difende con un braccio allungato.

Provvedimento
È regolare in tutti e quattro gli esempi.

REGOLA SEI – FALLI

Art. 32 Falli

32 Commento
Le dinamiche di gioco e le abilità atletiche dei giocatori sono migliorate in maniera significante. Poiché oggi i giocatori in carrozzina si muovono più velocemente che nel passato, si verificano più contatti con le altre carrozzine. Nella pallacanestro in carrozzina questo succede sia per quanto riguarda il contatto tra i giocatori al di sopra del livello della seduta sia per il contatto tra le carrozzine stesse. Gli arbitri dovranno essere tolleranti per quei contatti che non causano svantaggi al giocatore coinvolto nel contatto, e dovranno cercare di mantenere il gioco fluido evitando di fischiare e considerare fallo un contatto accidentale (vedi Art. 47.3 del Regolamento).

Art. 33 Contatto: principi generali

33.2 Definizione – Inclinazione
L'inclinazione è un'azione iniziata da un giocatore che, con una o due mani staccate dalle ruote, solleva dal terreno di gioco una ruota posteriore e una rotellina anteriore mentre tira, difende, riceve o cerca di intercettare un passaggio, prende parte a una palla a due o a un rimbalzo. **L'inclinazione è un'azione regolare.**

33.2 Situazione 1
A4 inclina regolarmente la carrozzina nel tentativo di tiro. Appena rilascia la palla s'inclina troppo ed entra in contatto con B4.

Provvedimento
A4 commette un fallo d'attacco perché ha lasciato il suo cilindro ed è entrato in contatto con quello di B4.

33.2 Situazione 2
A4 cambia la sua posizione inclinandosi su una ruota. B4 si sposta sulla posizione che A4 ha liberato durante l'inclinazione e mette la pedana poggiapiedi sotto la ruota sollevata di A4 in modo che la ruota di A4, ritornando nella posizione originale, entra in contatto con B4.

Provvedimento
B4 commette un fallo di blocco entrando nel cilindro di A4. A4 ha il diritto di ritornare nel posto che la sua ruota aveva lasciato purché rimanga all'interno del suo cilindro.

33.3 Situazione 1
A4 si sposta con la palla verso il canestro. Il difensore B4 cerca di prendere posizione di fronte ad A4 ma viene a contatto con la sua carrozzina, obbligando l'attaccante a cambiare direzione.

Provvedimento
B4 commette un fallo. Poiché A4 non era in atto di tiro la squadra A ottiene una rimessa in gioco dal punto fuori campo più vicino.

33.3 Situazione 2
A4 tira a canestro. Subito dopo che le mani di A4 hanno completato l'accompagnamento, B4 tocca leggermente la pedana poggiapiedi di A4.

Provvedimento
Il contatto è accidentale, non viene commesso fallo poiché A4 non è stato svantaggiato (vedi Art. 47.3 del Regolamento).

33.3 Situazione 3
A4, in atto di tiro, e il difensore B4 si muovono uno verso l'altro. Il difensore B4 frena e si ferma mentre il tiratore A4, subito dopo aver lasciato la palla, si scontra con lui senza frenare (vedi Artt. 33.4 e 33.5).

Provvedimento
A4 commette un fallo.
1. se A4 realizza il tiro il canestro sarà valido e il gioco riprenderà con una rimessa in gioco della squadra B da dietro la linea di fondo campo;
2. se A4 non realizza il canestro il gioco riprenderà con una rimessa in gioco della squadra B dal punto più vicino fuori campo;
3. se la squadra A si trova in una situazione di penalità a seguito di fallo di squadra, B4 dovrà effettuare 2 (due) tiri liberi.

33.3 Situazione 4
Stessa situazione di prima ma in questo caso il tiratore A4 riesce a frenare dopo il tiro, tuttavia spinge leggermente il difensore B4.

Provvedimento
Il contatto di A4 è considerato accidentale, quindi non viene commesso alcun fallo.

33.4.3 Commento

La spinta deve essere arbitrata con attenzione. Se un giocatore si sta muovendo mentre tira o effettua un passaggio e ignora la frenata, rischia di sbattere su un avversario. In queste circostanza, viene quindi fischiato un fallo al giocatore responsabile se **ignora la propria responsabilità nell'evitare un contatto** (vedi Artt. 33.5.2 e 33.5.3). in ogni caso, se gli arbitri considerano accidentale un contatto, questo sarà tollerato.

33.6 Situazione
A4 si muove con la palla in direzione del canestro. B4 si muove parallelamente. Vicino alla linea di confine dell'area dei 3" A4 capisce che non può avvicinarsi al canestro per effettuare un tiro da sotto senza correggere la propria direzione. La pedana poggiapiedi di A4 è più avanti rispetto a quella di B4. A4 frena la ruota interna per spostare la carrozzina in direzione del canestro. B4 entra in contatto con A4 con la sua pedana poggiapiedi e il contatto provoca la caduta dalla carrozzina di A4.

FIGURA

Provvedimento
A4 commette un fallo perché ha attraversato troppo presto la traiettoria di B4. La palla viene assegnata alla squadra B per una rimessa in gioco dal punto più vicino fuori campo.

33.6.4 Situazione
B4 cerca di mettersi in posizione difensiva di fronte ad A4. Quando la ruota posteriore di B4 passa davanti alla carrozzina di A4, B4 gira improvvisamente la carrozzina con un'angolazione di 45° nella traiettoria di A4. Così facendo si verifica un brutto contatto tra i due giocatori..

FIGURA

Provvedimento
B4 commette un fallo perché non ha rispettato il principio dell'attraversamento della traiettoria come da Art. 33.7. La squadra A guadagna una rimessa in gioco dal punto più vicino fuori campo.

33.6.4 Commento
Bisogna fare particolare attenzione nell'attraversare frontalmente la traiettoria di un avversario. Il giocatore che è di fronte, B4 nella figura e nell'esempio sopra descritti, è autorizzato a girare leggermente nella traiettoria dell'avversario A4 solo quando l'asse delle sue ruote posteriori può essere vista frontalmente alla pedana poggiapiedi di A4.

L'intera azione dipende dalla velocità del giocatore che attraversa e la relativa posizione dell'asse delle ruote posteriori di un giocatore rispetto alla pedana poggiapiedi dell'altro. Nell'esempio descritto nella figura precedente, B4 attraversa con un'angolazione troppo acuta la traiettoria di A4 e non rispetta il principio di tempo e distanza come da Art. 33.7 del Regolamento.

Osservando da una posizione laterale, le ruote posteriori di entrambe le carrozzine potrebbero essere viste come se descrivessero una figura

orizzontale a "8". **Se B4 è in grado regolarmente di guadagnare una posizione in anticipo su A4, la responsabilità di evitare un conseguente contatto sarà quindi di A4.**

FIGURA

33.8.2 Situazione
in zona di difesa B4 cerca di evitare che A4 vada in zona d'attacco. Si muove di fianco a lui entrando in contatto con la carrozzina di A4 ed esegue forti azioni di spinta contro la sua carrozzina.

Provvedimento
B4 commette un fallo. La squadra A ottiene una rimessa in gioco dal punto più vicino fuori campo. Secondo le circostanze, gli arbitri possono considerare la sua azione un fallo antisportivo.

33.9 & 33.14 Situazione 1
Ai limiti dell'area dei 3", B4 e B6 sono posizionati con le pedane poggiapiedi una di fronte all'altra. Lo spazio tra le carrozzine è troppo stretto per essere attraversato da un avversario. Per entrare nell'area dei 3" A4, facendo leva energicamente con la parte frontale della propria carrozzina, spinge la carrozzina nello spazio ristretto ed entra in contatto con le carrozzine di B4 e B6 provocando la loro separazione.

FIGURA

Provvedimento
A4 commette un fallo. La palla viene assegnata alla squadra B per una rimessa in gioco dal punto più vicino fuori campo.

33.9 & 33.14 Situazione 2
Come sopra: lo spazio tra B4 e B6 è sufficientemente largo per essere attraversato dall'attaccante A4. Dopo che A4 è entrato tra B4 e B6, il difensore B4 cerca di fermarlo riducendo la spazio e causando un contatto dopo che A4 ha preso posizione.

FIGURA

Provvedimento
B4 commette un fallo. La palla viene assegnata alla squadra A per una rimessa in gioco dal punto più vicino fuori campo.

33.11 Situazione 1
A4 tiene la palla sopra la testa per tirare. Un difensore si avvicina lateralmente e, senza un iniziale contatto di carrozzine, riesce a colpire la palla dalle mani di A4 ma in questo modo genera un contatto rilevante con la mano.

Provvedimento
Azione irregolare. Il difensore non può toccare la mano che trattiene la palla. Commette un fallo e 2 (due) o 3 (tre) tiri liberi vengono assegnati se il primo arbitro considera già iniziato l'atto di tiro.

33.11 Situazione 2
A4 tiene la palla in grembo con entrambi le mani. Il difensore B4 raggiunge la palla ma, così facendo, entra in contatto con entrambe le mani di A4.

Provvedimento
Azione irregolare. B4 commette un fallo.

33.13 Commento
Nella pallacanestro in carrozzina accade molto spesso che la carrozzina dell'avversario sia trattenuta. Il giocatore responsabile può trattenerla con la mano, con la ruota, con la barra protettrice della pedana poggiapiedi o con i piedi. Sarà fischiato un fallo quando un giocatore che sta cercando di spostarsi non è in grado di liberare la propria carrozzina dal contatto continuo di un avversario.

FIGURA

Trattenuta laterale – bloccaggio frontale – trattenuta o spinta in avanti – trattenuta all'indietro

Nota: in tutte le situazioni sopra descritte A è il giocatore responsabile.

33.13 Situazione
A4 effettua un velo regolare su B4 vicino alla linea mediana. Per permettere al suo compagno di squadra di liberarsi dal velo, B6 trattiene A4.

Provvedimento
B6 commette un fallo e la squadra A ottiene il possesso della palla per una rimessa in gioco dal punto più vicino fuori campo.

33.14 Situazione 1
A4, con la palla tra le mani, è in atto di tiro quando B4 entra leggermente in contatto con la sua carrozzina.

Provvedimento
B4 commette un fallo. Normalmente, ogni contatto effettuato da un difensore su un giocatore in atto di tiro provoca uno svantaggio.

33.14 Situazione 2
Il difensore B4 ha la pedana poggiapiedi frontalmente a quella dell'avversario A4 che ha la palla tra le mani ed è in atto di tiro. Durante il tiro, B4 spinge leggermente all'indietro A4 spostando in avanti la propria carrozzina.

Provvedimento
B4 commette un fallo. Se il canestro si realizza valgono i 2 (due) o 3 (tre) punti e sarà assegnato anche un tiro libero ad A4; in caso di non realizzazione A4 ottiene 2 (due) o 3 (tre) tiri liberi.

33.14 Situazione 3

A4 è vicino alla linea di tiro libero accanto al difensore B4. La barra protettiva della pedana poggiapiedi di A4 è di fronte a quella di B4. A4 tiene ferma la sua ruota interna e spinge B4 lateralmente spingendo con forza sulla sua ruota esterna, e libera così il suo tragitto per il canestro.

FIGURA

Provvedimento
A4 commette un fallo. La squadra B ottiene il possesso di palla per una rimessa in gioco dal punto più vicino fuori campo.

33.14 & 47.3 Situazione
A4 effettua un velo regolare su B4. B4 cerca di allontanarsi da A4 spostandosi all'indietro ma entra in contatto con A6 che è fermo poco lontano da lui.

Provvedimento
Il contatto sarà considerato accidentale se B4 si allontana subito da A6.

Art. 35 Doppio fallo

Informazioni sull'Articolo 35

Precisazione 1
Quando si presentano delle decisioni contrastanti da parte degli arbitri o infrazioni alle regole avvengono approssimativamente nello stesso momento ed una delle sanzioni è la cancellazione del canestro realizzato, quella sanzione prevale e non deve essere assegnato alcun punto.

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

Interpretazione
È un doppio fallo e il canestro non sarà valido. Il gioco verrà ripreso con una rimessa in gioco per la squadra A dalla linea di tiro libero estesa. La squadra A avrà a disposizione per l'azione i secondi residui sul cronometro dei 24" al momento del doppio fallo.

Art. 36 Fallo antisportivo

36 Commento 1

a) Un fallo antisportivo è un fallo personale che, a giudizio dell'arbitro, è stato deliberatamente commesso da un giocatore.

b) Proprio perché il fallo antisportivo è intenzionale è più grave di un normale fallo personale ma non è necessariamente così grave da portare all'espulsione.

c) Un giocatore che commette ripetuti falli antisportivi deve essere espulso.

d) Un fallo antisportivo normalmente causa una penalità di 2 (due) tiri liberi oltre al possesso della palla per una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

Eccezioni:

1) quando un giocatore, che deliberatamente subisce un fallo nell'atto di tiro, e realizza il canestro, guadagnerà quindi 1 (uno) solo tiro libero oltre al possesso di palla,

2) quando un giocatore, che deliberatamente subisce un fallo nel tentativo di tiro da 3 (tre) punti, e non realizza il canestro, guadagnerà quindi 3 (tre) tiri liberi oltre al possesso di palla.

36 Commento 2
I falli antisportivi possono rientrare in due categorie secondo l'intensità. Nella prima categoria, il fallo antisportivo che esula dai falli per "errore arbitrale", è fischiato e amministrato senza necessariamente avvisare il giocatore. Nella seconda categoria invece ci sono i falli antisportivi, non gravi da causare l'espulsione, ma che esigono un richiamo del giocatore e del suo capitano di squadra per avvisarli che in caso di ripetizione il giocatore responsabile sarà espulso. In caso di falli tattici di natura antisportiva, se ne vengono fischiati più di uno alla stessa squadra, l'arbitro deve avvisare l'allenatore o il capitano che il successivo fallo simile fischiato alla squadra porterà all'espulsione del giocatore responsabile.

36 Commento 3
I falli antisportivi posso essere considerati come commessi da giocatori che con quel fallo hanno intenzione di guadagnarne un vantaggio.

36 Commento 4
In tutti i casi dove ai tiri liberi segue il possesso di palla, la rimessa in gioco si effettua dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

36 Situazione 1
B4 si trova dietro A4 mentre quest'ultimo effettua una frenata improvvisa. Mentre A4 tenta il tiro, B4 non cerca di giocare la palla ma (a) sbatte contro lo schienale di A4, o (b) colpisce la ruota posteriore di A4 con la pedana poggiapiedi.

Provvedimento
In entrambi i casi, l'arbitro può valutare le azioni di B4 commesse deliberatamente e gli addebiterà un fallo antisportivo. Se il tiro di A4 si realizza il gioco riprenderà con 1 (un) tiro libero (senza schieramento di giocatori sulla linea di tiro libero), seguito da una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo. Se il tiro non si realizza vengono assegnati 2 (due) tiri liberi (senza schieramento di giocatori sulla linea di tiro libero), seguiti da una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

36 Situazione 2
Negli ultimi 30 (trenta) secondi di gioco, B4 commette un fallo personale su A4 che a giudizio dell'arbitro è stato commesso con lo scopo di interrompere il cronometro.

Provvedimento
Falli tattici di questo tipo dovrebbero essere controllati rigorosamente dagli arbitri e addebitati al giocatore responsabile come falli antisportivi. Ripetizioni continue di tali falli causeranno avvisi ai giocatori e all'allenatore ed eventuali intensificazioni di tali falli porteranno all'espulsione. In questo caso viene addebitato il fallo antisportivo a B4 e A4 ottiene 2 (due) tiri liberi seguiti da una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

36.1.3 Situazione 1
Mentre B4 gioca una marcatura a uomo, A4 guadagna una posizione vantaggiosa, come evidenziato nella figura seguente. Proprio nel momento in cui cerca di allontanarsi dall'avversario per prendere un passaggio, B4 trattiene energicamente la sua ruota posteriore. A4 si libera ma è in ritardo per prendere il passaggio e la palla finisce fuori campo.

FIGURA

Provvedimento
Viene addebitato un fallo antisportivo a B4 e A4 ottiene 2 (due) tiri liberi oltre al possesso di palla per la squadra A per una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

36.1.3 Situazione 2
A4 effettua un velo regolare su B4 per allontanarsi ed effettuare un "give and go". B4 evita questa manovra trattenendo A4.

Provvedimento
Viene addebitato un fallo antisportivo a B4 e A4 ottiene 2 (due) tiri liberi oltre al possesso di palla per la squadra A per una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

36.1.3 Situazione 3
Per creare uno squilibrio di punteggio tra due giocatori avversari in attacco (5 su 4, 3 su 2, ecc.) A4 blocca il difensore B4 nella propria zona di difesa. Mentre A4 cerca di allontanarsi viene trattenuto da B4.

Provvedimento
Nel valutare il gioco nel suo insieme, gli arbitri possono decidere di addebitare un fallo antisportivo a B4 se la sua trattenuta è intenzionale.

Commento 5
Quando la palla è fuori campo per una rimessa in gioco ed è ancora nelle mani dell'arbitro o e già a disposizione del tiratore, un difensore in campo provoca un contatto INTENZIONALE con un compagno di squadra del tiratore. In questo caso viene fischiato un fallo e tale azione sarà giudicata come antisportiva.

36.1.3 Situazione 4
A4 ha la palla tra le mani o a sua disposizione per una rimessa in gioco quando B5 provoca un contatto con A5. Viene fischiato un fallo di B5.

Provvedimento
Se B5 non fa nessun tentativo di giocare la palla e provoca intenzionalmente un contatto con A5 per ottenere un vantaggio antisportivo non permettendo al cronometro di gara di ripartire, verrà fischiato un fallo antisportivo senza alcun richiamo preventivo.

Commento 6
I falli antisportivi devono essere costantemente interpretati durante tutta la durata della gara.

36.1.3 Precisazione
Durante gli ultimi 2 (due) minuti del quarto periodo e durante gli ultimi 2 (due) minuti di ciascun periodo supplementare, la palla è fuori campo per una rimessa in gioco e ancora tra le mani dell'arbitro o già a disposizione del tiratore. Se un difensore in campo provoca un contatto INTENZIONALE con un compagno di squadra del tiratore, il fallo fischiato è antisportivo.

36.1.3 Situazione 5
A4 ha la palla tra le mani o a sua disposizione per una rimessa in gioco quando B5 provoca un contatto tra la sedia e il braccio di A5 per tentare di assicurarsi il possesso della palla.

Provvedimento
L'azione di B5 non è considerata antisportiva. Sarà addebitato un fallo personale a B5.

36.1.3 Situazione 6
Con 1:29 (un minuto e ventinove secondi) rimasti da giocare nel secondo periodo, la palla è fuori campo a disposizione di A4 per una rimessa in gioco. B4 provoca un contatto con A5 e viene fischiato un fallo.

Provvedimento
Sarà addebitato un fallo personale a B4.

Informazioni aggiuntive sull'Articolo 36

Precisazione
Nell'ultimo minuto (o negli ultimi minuti) di una partita tirata, dopo che la palla ha lasciato le mani del giocatore incaricato della rimessa, un difensore, al fine di fermare o non far ripartire il cronometro di gara, provoca un contatto con un attaccante che è sul punto di ricevere o ha già ricevuto la palla sul terreno di gioco. Questo contatto dovrà essere **immediatamente** fischiato come fallo personale, salvo che non si tratti di un contatto duro che possa essere considerato antisportivo o da espulsione. **Il principio di vantaggio/svantaggio non dovrà essere applicato.**

Esempio 1
Con 1:02 (un minuto e due secondi) da giocare e sul punteggio di A83 – B80, la palla ha lasciato le mani di A4, incaricato della rimessa, quando B5 provoca un contatto sul terreno di gioco ai danni di A5 che è sul punto di ricevere la palla. Un fallo è fischiato contro B5.

Interpretazione
Un fallo personale sarà fischiato ad A5 immediatamente, salvo che gli arbitri non giudichino che la gravità del contatto richieda la sanzione di un fallo antisportivo o da espulsione.

Esempio 2
Con 1:02 (un minuto e due secondi) da giocare e sul punteggio di A83 – B80, la palla ha lasciato le mani di A4, incaricato della rimessa, quando A5 provoca un contatto sul terreno di gioco ai danni di B5. Un fallo è fischiato contro A5.

Interpretazione
A5 non ha ottenuto alcun vantaggio nel commettere il fallo. Un fallo personale sarà **immediatamente** fischiato contro A5, salvo che non si tratti di un contatto duro. Alla squadra B sarà assegnata la palla per una rimessa in gioco dal punto più vicino a dove si è verificata l'infrazione.

Esempio 3
Con 1:02 (un minuto e due secondi) da giocare e sul punteggio di A83 – B80, la palla ha lasciato le mani di A4, incaricato della rimessa, quando B5 provoca un contatto ai danni di A5, **in una zona di gioco diversa da quella dove avviene la rimessa**. Un fallo è fischiato contro B5.

Interpretazione
In questo caso B5 non sta facendo alcun tentativo di giocare la palla ed è stato ottenuto un vantaggio nel non far ripartire il cronometro di gara. Deve essere sanzionato un fallo antisportivo senza alcun richiamo preventivo.

Art. 37 Fallo da espulsione

37 Commento
Quando una persona espulsa si rifiuta di andare negli spogliatoi o ritorna nel luogo da dove è stato espulso, il primo arbitro chiederà a una persona al seguito della squadra, durante un periodo di cronometro fermo, di allontanare la persona espulsa. In caso ciò non avvenisse, la gara potrebbe terminare con la perdita per forfait e il primo arbitro dovrà sottoporre un rapporto all'autorità competente.

37.1.3 Vedi Commenti dell'Art. 3.1

Art. 38 Fallo tecnico

38.3.1 Commento 1
Uscire dal campo è più frequente nella pallacanestro in carrozzina che nella pallacanestro in piedi. Il regolamento richiede un fallo tecnico solamente in quei casi quando il giocatore tenta di ottenere un vantaggio sleale, per

esempio ogni volta che si esce dal campo per eludere un'azione di velo o blocco regolare vicino le linee di confine del campo di gioco.

Viene applicata la seguente procedura: se il giocatore della squadra attaccante A4 viola le regole per la prima volta, l'arbitro fischia l'infrazione (e si verifica la perdita di possesso di palla), e richiama A4 alla presenza del suo **allenatore**. Tale richiamo si applica a tutta la squadra. Dopo la successiva violazione di uno dei giocatori della squadra A, viene fischiato un fallo tecnico.

Se la squadra B in difesa viola le regole, il richiamo viene fatto alla fine della fase di gioco. Ogni violazione successiva è considerata un fallo tecnico.

38.3.1 Commento 2
In caso di richiamo arbitrale fatto a un giocatore a causa di un'azione o comportamento che se ripetuto può portare a un fallo tecnico, **tale richiamo dovrà essere comunicato anche all'allenatore di quella squadra e varrà per tutti i giocatori di quella squadra e per tutto il resto della gara**. Il richiamo ufficiale sarà fatto solo a cronometro fermo e con la palla morta.

38.3.1 Situazione 1
Viene fatto un richiamo a un componente della squadra A per:

(a) aver interferito con la rimessa in gioco;
(b) aver battuto le mani davanti al viso di un avversario che sta tirando a canestro;
(c) un comportamento antisportivo;
(d) una qualunque azione che, se ripetuta, può portare a un fallo tecnico.

Provvedimento
Il richiamo deve essere comunicato al giocatore e all'allenatore della squadra A e si applicherà anche a tutti i componenti della squadra A e per tutto il resto della partita.

38.3.1 Commento 3
Gli arbitri non devono interrompere il gioco solo per fare un richiamo a un giocatore o all'allenatore. Essi dovranno trovare un momento ideale durante la gara o, se il richiamo deve essere fatto alla presenza del capitano, lo potranno fare alla successiva interruzione di gioco. **Se è necessario interrompere immediatamente il gioco, si dovrà fischiare un fallo tecnico.**

38.3.1 Situazione 2
Dopo un contropiede, A4, che ha tirato realizzando un canestro, esce dalla linea di fondo campo. Dove può rientrare in campo il giocatore?

Provvedimento
A4 può rientrare da qualsiasi punto della linea di fondo campo, ma non può ostacolare il giocatore che sta riportando la palla per giocare.

38.3.1 Situazione 3
Dopo un contropiede non riuscito, A4 esce dalla linea di fondo campo. La palla è ancora viva. Dove può rientrare in campo il giocatore?

Provvedimento
A4 può rientrare da qualsiasi punto del campo.

38.3.1 Situazione 4
A4 riesce ad evitare che la palla vada fuori campo ma, così facendo e mentre non è in contatto con la palla, esce fuori campo. Rientra subito in campo e prende il controllo della palla.

Provvedimento
È regolare.

38.3.1 Situazione 5
A4 è obbligato a rimanere sulla linea laterale fino a uscire dal campo a causa della tattica del difensore B4.

Provvedimento
Le buone capacità difensive di B4 dovrebbero essere riconosciute e A4 dovrebbe essere penalizzato se esce dal campo per ottenere un vantaggio. Se tuttavia l'arbitro giudica la sua azione involontaria non sarà fischiata alcuna violazione.

38.3.1 Situazione 6
A4 è bloccato sulla linea laterale dalla buona tattica difensiva di B4. A4 si libera da B4 uscendo dal campo. È la prima infrazione della squadra A.

FIGURA

Provvedimento
Si verifica una violazione delle regole e viene fatto un richiamo alla squadra A. in caso di ripetizione si sanzionerà un fallo tecnico alla squadra A.

38.3.1 Situazione 7
L'attaccante A4 si libera da B4 attraversando la linea laterale del campo con le due ruote (destre o sinistre) e rientra dalla linea di fondo campo. È la prima infrazione della squadra A.

Provvedimento
Si verifica una violazione delle regole e viene fatto un richiamo alla squadra A. in caso di ripetizione si sanzionerà un fallo tecnico alla squadra A.

38.3.1 Situazione 8
Il difensore B4 evita un velo regolare effettuato da A4 vicino alla linea di fondo campo uscendo e rientrando in campo. È la prima infrazione della squadra B.

Provvedimento
Al momento opportuno viene fatto un richiamo alla squadra B. in caso di ripetizione si sanzionerà un fallo tecnico alla squadra B.

38.3.1 Situazione 9

Le ruote delle carrozzine di A4 e del difensore B4 sono parallele tra loro e i due giocatori si muovono in avanti in direzione diagonale. In questo modo A4 esce dal campo dalla linea laterale, e cerca di rientrare muovendosi all'indietro. B4 tenta di evitare il suo rientro muovendosi parallelamente ad A4.

Provvedimento
A4 è autorizzato a rientrare in campo e B4 deve, quindi, essere richiamato. Ogni altra azione simile di uno dei giocatori della squadra B porterà al sanzionamento di un fallo tecnico per la squadra B. il richiamo viene fatto secondo il commento che segue.

38.3.1 Commento 4
Una ripetizione evidente di un fallo tecnico può causare l'espulsione del giocatore dalla gara in corso, specialmente in caso di falli sanzionati per infrazioni simili. Tale fallo è quindi penalizzato come un fallo da espulsione con successivi 2 (due) tiri liberi oltre al possesso di palla per la rimessa in gioco dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

38.3.1 Situazione 10
A4 solleva la gamba dalla pedana poggiapiedi e la oscilla a lato della carrozzina per bilanciarsi mentre riceve un passaggio.

Provvedimento
A4 viene sanzionato con un fallo tecnico. La squadra B ottiene 2 (due) tiri liberi oltre al possesso di palla per la rimessa in gioco dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo. Il sollevamento accidentale di piedi o gambe non causa un fallo tecnico e l'arbitro deve valutare se l'azione porta un vantaggio sleale.

38.3.1 Situazione 11
A4, dopo aver lasciato la palla per un tiro a canestro, evita un contatto con la carrozzina di un avversario frenando con i piedi.

Provvedimento
A4 viene sanzionato con un fallo tecnico. Vengono assegnati 2 (due) o 3 (tre) punti in caso di canestro realizzato e la gara continua con 2 (due) tiri liberi per la squadra B e al successivo possesso di palla per la rimessa in gioco dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

38.3.1 Situazione 12
A4 frena la carrozzina con la coscia e/o alternativamente con il piede sulla ruota.

Provvedimento
A4 viene sanzionato con un fallo tecnico. La squadra B ottiene 2 (due) tiri liberi oltre al possesso di palla per la rimessa in gioco dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

38.3.1 Situazione 13
Sul display del cronometro dei 24" sono visualizzati 10" (dieci secondi) quando la squadra A è in controllo di palla e sta effettuando un forte attacco vicino al

canestro avversario; B4 cade involontariamente dalla carrozzina al di sotto del canestro.

Provvedimento
L'arbitro interrompe subito il gioco per il potenziale pericolo in cui si trova B4. La squadra A ottiene il possesso di palla per una rimessa in gioco dal punto più vicino a quello in cui è stato interrotto e il cronometro dei 24" viene riportato a 14" (quattordici secondi).

38.3.1 Situazione 14
Sul display del cronometro dei 24" sono visualizzati 18" (diciotto secondi) quando la squadra A è in controllo di palla e sta effettuando un forte attacco vicino al canestro avversario; B4 involontariamente cade dalla carrozzina al di sotto del canestro.

Provvedimento
L'arbitro interrompe subito il gioco per il potenziale pericolo in cui si trova B4. La squadra A ottiene il possesso di palla per una rimessa in gioco dal punto più vicino a quello in cui è stato interrotto e il cronometro dei 24" rimane a 18" (diciotto secondi).

38.3.1 Commento 5
Se, nell'azione sopra descritta, B4 cade dalla carrozzina volontariamente, l'arbitro fermerà immediatamente il gioco per il potenziale pericolo in cui si trova B4 e penalizzerà la sua azione con un fallo tecnico. La squadra A ottiene 2 (due) tiri liberi oltre al possesso di palla dalla linea centrale opposta al tavolo degli ufficiali di campo, e il cronometro dei 24" sarà portato a 24" (ventiquattro secondi). Se rimangono meno di 24" (ventiquattro secondi) al termine della gara, il cronometro dei 24" sarà interrotto e il tempo rimanente da giocare sarà quello indicato dal cronometro di gara.

38.3.1 Commento 6
Nel caso in cui sia permesso un eccessivo agitare dei gomiti, specialmente nelle situazioni di rimbalzo e di marcamento ravvicinato, possono verificarsi gravi infortuni. Se tale azione provoca un contatto, potrà essere fischiato un fallo personale. Se l'azione non provoca alcun contatto, potrà essere fischiato un fallo tecnico.

38.3.1 Situazione 15
A4 acquisisce il controllo della palla su un rimbalzo e viene immediatamente marcato da vicino da B4. Senza entrare in contatto con B4, A4 agita in maniera eccessiva i gomiti nel tentativo di intimidire B4 o di procurarsi spazio sufficiente per girare, passare o palleggiare.

Provvedimento
L'azione di A4 non è conforme allo spirito e all'intento delle regole. Un fallo tecnico potrà essere sanzionato ad A4.

38.3.2 Commento
Quando viene espulso un allenatore (vedi Art. 37), l'arbitro non mostrerà il segnale per il fallo da espulsione ma l'allenatore verrà semplicemente invitato

a lasciare il campo. L'arbitro informerà il segnapunti se il fallo da espulsione sanzionato all'allenatore è stato:

1) causato da un comportamento personale antisportivo (Art. 37.1.2), o

2) un fallo della panchina (Art. 38.3.3) causato da condotta antisportiva.

Informazioni aggiuntive sull'Articolo 38

Precisazione 1
Un richiamo ufficiale viene fatto ad un giocatore per un'azione o per un comportamento che se ripetuto può portare a un fallo tecnico. Questo avvertimento deve essere comunicato anche all'allenatore di quella squadra e varrà per tutti i componenti di quella squadra, per azioni similari e per tutto il resto della partita. Un richiamo ufficiale deve essere fatto solo quando il cronometro è fermo e la palla è morta.

Esempio
Viene fatto un richiamo ad un componente della squadra A per:

(a) aver interferito con la rimessa in gioco;
(b) il suo comportamento;
(c) altra azione che, se ripetuta, può portare ad un fallo tecnico.

Interpretazione
Il richiamo deve essere comunicato anche all'allenatore A e si applicherà in caso di azioni simili anche a tutti i componenti della squadra A, per tutto il resto della partita.

Precisazione 2
Durante un intervallo di gioco viene commesso un fallo tecnico da un componente della squadra autorizzato a giocare in veste di giocatore-allenatore. Il fallo tecnico deve essere addebitato come fallo del giocatore e deve essere conteggiato tra i falli di squadra nel periodo successivo.

Esempio
Il giocatore-allenatore A4 viene sanzionato con un fallo tecnico a causa del suo comportamento durante un intervallo di gara.

Interpretazione
Sarà addebitato un fallo tecnico ad A4 come giocatore. Il fallo deve essere conteggiato come 1 (uno) dei falli di squadra del periodo successivo, così come 1 (uno) dei 5 (cinque) falli personali del giocatore A4 che causano la sua uscita dalla gara.

Precisazione 3
Mentre un giocatore è in atto di tiro, non deve essere permesso agli avversari di deconcentrare quel giocatore con azioni come agitare le mani per ostruire il campo visivo del tiratore, gridare o battere le mani nella vicinanze del tiratore. Adottare questo comportamento può causare un fallo tecnico se il tiratore viene svantaggiato, oppure un richiamo se il tiratore non viene svantaggiato.

Esempio
A4 è in atto di tiro quando B4 prova a distrarlo gridando. Il tiro:

(a) si realizza;
(b) non si realizza.

Interpretazione
Deve essere fatto un richiamo a B4 e al suo allenatore.

(a) In caso di comportamenti simili tale richiamo si applicherà a tutti i giocatori della squadra B per il resto della partita.

(b) Un fallo tecnico sarà addebitato a B4.

Precisazione 4
Un giocatore rientra in gioco dopo aver commesso il quinto (5°) fallo e dopo che gli sia stato notificato di non essere più autorizzato a giocare. La partecipazione irregolare deve essere sanzionata immediatamente non appena scoperta, senza creare uno svantaggio per gli avversari.

Esempio
Dopo aver commesso il quinto (5°) fallo, B4 viene informato di non essere più autorizzato a giocare. In seguito, B4 rientra in gioco come sostituto. La partecipazione irregolare di B4 viene scoperta:

(a) prima che la palla diventi viva con la ripresa del gioco;
(b) dopo che la palla è tornata viva e mentre è controllata dalla squadra A;
(c) dopo che la palla è tornata viva e mentre è controllata dalla squadra B;
(d) dopo che la palla è tornata morta successivamente al rientro in gioco di B4.

Interpretazione
(a) B4 deve essere escluso dal gioco immediatamente e deve essere addebitato un fallo tecnico di tipo B all'allenatore della squadra 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 di tipo B all'allenatore della squadra B;
(c) e (d) il gioco deve essere fermato immediatamente. B4 deve essere escluso dal gioco e deve essere addebitato un fallo tecnico di tipo B all'allenatore della squadra B.

Precisazione 5
Se, dopo essere stato informato di non essere più autorizzato a giocare a causa del suo quinto (5°) fallo, un giocatore entra di nuovo in campo e realizza un canestro, commette un fallo, o subisce un fallo da un avversario prima che venga scoperta la sua partecipazione irregolare, il canestro sarà valido e il fallo dovrà essere considerato come fallo di un giocatore.

Esempio
Dopo aver commesso il quinto (5°) fallo ed essere stato informato di non essere più autorizzato a giocare, B4 entra di nuovo in gioco come sostituto. La

sua partecipazione irregolare viene scoperta dopo che:

(a) B4 realizza un canestro;
(b) B4 commette un fallo;
(c) B4 subisce un fallo da A4 (quinto (5°) fallo di squadra).

Interpretazione
(a) Il canestro realizzato da B4 è valido;
(b) il fallo commesso da B4 deve essere considerato fallo di un giocatore;
(c) i 2 (due) tiri liberi assegnati a B4 devono essere effettuati dal suo sostituto. In tutti i casi, un fallo tecnico di tipo B sarà addebitato all'allenatore della squadra B.

Precisazione 6
Se, dopo aver commesso il suo quinto (5°) fallo e non essere stato avvertito di non essere più autorizzato a giocare, un giocatore rimane o rientra in gioco, quel giocatore dovrà essere escluso dal gioco non appena viene scoperto l'errore, senza creare uno svantaggio per gli avversari. Nessuna sanzione dovrà essere applicata per la sua partecipazione irregolare. Se quel giocatore realizza un canestro, commette un fallo o subisce un fallo da un avversario, il canestro sarà valido e i falli dovranno essere considerati falli di un giocatore.

Esempio 1
A10 chiede di sostituire A4. Poi la palla diventa morta a causa di un fallo di A4 e A10 entra in gioco. Gli arbitri non avvertono A4 che quel fallo è il suo quinto (5°). A4 in seguito rientra in gioco da sostituto. La partecipazione irregolare di A4 viene scoperta:

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

Interpretazione
(a) Il gioco deve essere fermato e A4 deve essere immediatamente escluso dal gioco e sostituito, senza creare uno svantaggio per la squadra B. Nessuna sanzione sarà assegnata per la partecipazione irregolare di A4;
(b) il canestro di A4 è valido;
(c) il fallo commesso da A4 deve essere considerato come fallo di un giocatore e sanzionato di conseguenza;
(d) il fallo commesso da B4 deve essere considerato. Il sostituto di A4 dovrà effettuare 2 (due) o 3 (tre) tiri liberi.

Esempio 2
10 (dieci) minuti prima dell'inizio della gara, un fallo tecnico è sanzionato ad A4. Prima dell'inizio gara, l'allenatore della squadra B sceglie B4 per effettuare i 2 (due) tiri liberi, anche se B4 non risulta tra i 5 giocatori che iniziano la gara.

Interpretazione

I tiri liberi devono essere effettuati da uno dei 5 giocatori della squadra B indicati ad iniziare la gara. Sostituzioni non possono essere concesse prima che il tempo di gioco sia iniziato.

Precisazione 7
Quando un giocatore cade a terra per simulare un fallo al fine di procurarsi un vantaggio illecito, ottenendo un fallo fischiato ingiustamente contro un avversario, o al fine di creare un'atmosfera antisportiva tra gli spettatori verso gli arbitri, tale comportamento dovrà essere considerato antisportivo.

Esempio
A4 è in penetrazione a canestro quando B4 cade a terra senza che alcun contatto sia avvenuto tra i due giocatori oppure a seguito di un contatto irrilevante, seguito da un atteggiamento esagerato di B4. Un richiamo per tale comportamento è già stato fatto ai giocatori della squadra B, attraverso il loro allenatore.

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

Precisazione 8
Nel caso in cui sia permesso un eccessivo agitare dei gomiti, specialmente nelle situazioni di rimbalzo e di marcamento ravvicinato, possono verificarsi gravi infortuni. Se tale azione provoca un contatto, potrà essere fischiato un fallo personale. Se l'azione non provoca alcun contatto, potrà essere fischiato un fallo tecnico.

Esempio
A4 acquisisce il controllo della palla su un rimbalzo e di conseguenza viene immediatamente marcato stretto da B4. Senza provocare alcun contatto con B4, A4 agita in maniera eccessiva i gomiti nel tentativo di intimidire B4 oppure di procurarsi spazio sufficiente per girare, passare o palleggiare.

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

Art. 39 Rissa

Informazioni sull'Articolo 39

Precisazione
Una squadra ha diritto a una rimessa poiché era in controllo della palla nel momento in cui è scoppiata o c'è stato il rischio che potesse avvenire una rissa. Alla ripresa del gioco, quella squadra avrà a disposizione solo il tempo residuo visualizzato sul display dei 24".

Esempio
La squadra A ha il possesso della palla da 20 (venti) secondi quando si verifica una situazione che può portare ad una rissa. Gli arbitri espellono dei

componenti di entrambe le squadre per aver oltrepassato i confini dell'area della propria panchina.

Interpretazione
Alla squadra A, che aveva il controllo della palla prima della situazione di rissa, verrà assegnata una rimessa dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, con solo 4" (quattro secondi) residui sul display dei 24".

REGOLA SETTE – DISPOSIZIONI GENERALI

Art. 42 Situazioni speciali

42 Situazione
A4 effettua il primo di due tiri liberi ma, prima di effettuare il secondo, A6 viene sanzionato con un fallo tecnico. A4 effettua poi il secondo tiro libero. La squadra B effettuare una sostituzione prima dei nuovi tiri liberi assegnati per il fallo tecnico?

Provvedimento
Sì (vedi Art. 19.3.9).

42.2 Situazione 1
1) B4 commette un fallo antisportivo su A4 durante un tiro a canestro che si realizza. Penalità: A4 ottiene 1 (un) tiro libero e il possesso della palla va alla squadra A.
2) L'allenatore della squadra B viene sanzionato con un fallo tecnico. Penalità: la squadra A ottiene 2 (due) tiri liberi e il possesso della palla.
3) A5 viene sanzionato con un fallo tecnico. Penalità: la squadra B ottiene 2 (due) tiri liberi e il possesso della palla.

Provvedimento
Le penalità 2) e 3) si compensano e vengono quindi cancellate. La gara continuerà con 1 (un) tiro libero effettuato da A4 e il possesso della palla andrà alla squadra A dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

42.2 Situazione 2
1) A4 commette un fallo antisportivo su B4. Penalità: 2 (due) tiri liberi per B4 e possesso della palla per la squadra B.
2) B5 commette un fallo tecnico. Penalità: 2 (due) tiri liberi e possesso della palla per la squadra A.
3) Viene fischiato un doppio fallo di A6 e B6, quindi la squadra che aveva la palla al momento del doppio fallo effettuerà una rimessa in gioco.
4) L'allenatore della squadra B commette un fallo tecnico. Penalità: 2 (due) tiri liberi e il possesso della palla per la squadra A.

Provvedimento

La penalità 1) e 2) si compensano e si annullano a vicenda. Il diritto per il possesso di palla per la squadra A (per il doppio fallo) è cancellato a causa delle penalità successive. La gara prosegue con 2 (due) tiri liberi seguiti dal possesso di palla per la squadra A dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

42.2.2 Situazione 1

A5 si sta dirigendo verso il canestro e subisce un fallo da B6; è il quinto (5°) fallo del periodo della squadra B. La reazione di A5, per essere stato interrotto nell'azione, è di lanciare la palla a B6 e viene quindi sanzionato con un fallo tecnico per condotta antisportiva.

Provvedimento

Vengono amministrati i relativi falli ad A5 e B6. A5 ottiene 2 (due) tiri liberi, seguiti da 2 (due) tiri liberi e il possesso della palla dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo degli ufficiali di campo, per la squadra B.

42.2.2 Situazione 2

La situazione è la stessa di quella sopra descritta, ma il fallo tecnico di A5 è il suo quinto (5°) e deve quindi uscire dal campo. A5 continua comunque a discutere con l'arbitro che sanziona un altro fallo tecnico all'allenatore della squadra A. Come riprenderà la gara?

Provvedimento

B6 viene sanzionato con un fallo personale. A5 e il suo allenatore vengono sanzionati con un fallo tecnico ciascuno (è il quinto (5°) fallo di A5). Le penalità non si compensano. Il sostituto di A5 effettuerà 2 (due) tiri liberi, seguiti da 2 (due) tiri liberi per la squadra B a causa del fallo tecnico, seguiti da 2 (due) tiri liberi e il possesso di palla dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo degli ufficiali di campo, per la squadra B.

42.2.3 Situazione

1) B4 commette un fallo su A4 che è in atto di tiro; il tiro non si realizza. Penalità: 2 (due) tiri liberi per A4.
2) L'allenatore della squadra B commette un fallo tecnico. Penalità: 2 (due) tiri liberi e possesso della palla per la squadra A.
3) A5 commette un fallo tecnico. Penalità: 2 (due) tiri liberi e possesso della palla per la squadra B.

Provvedimento

Le penalità 2) e 3) si compensano e vengono cancellate. Vengono assegnati 2 (due) tiri liberi ad A4 per il fallo subito in atto di tiro.

42.2.5 Situazione 1

A4 deve effettuare 2 (due) tiri liberi.

1) Prima che la palla diventa viva per il primo tiro libero, A5 commette un fallo personale ed è il quinto (5°) fallo della squadra A del periodo;
2) dopo che la palla diventa viva per il primo tiro libero, A5 commette un fallo personale ed è il quinto (5°) fallo della squadra A del periodo.

Provvedimento
Per far sì che una penalità possa compensarne un'altra, la cancellazione deve avvenire prima che la palla sia viva per il primo o unico tiro libero (vedi Art. 42.2.5). Nell'esempio 1), i due falli con penalità uguali si cancellano uno con l'altro e il gioco riprenderà secondo il possesso alternato.

Nell'esempio 2) invece, la cancellazione non è più possibile poiché la palla è già viva per il primo tiro libero. A4 effettua quindi 2 (due) tiri liberi, poi la squadra B effettua 2 (due) tiri liberi e il gioco prosegue.

42.2.5 Situazione 2
1) B6 commette un fallo su A6. È il quinto (5°) fallo della squadra B del periodo. Penalità: 2 (due) tiri liberi per la squadra A.
2) L'allenatore della squadra B commette un fallo tecnico. Penalità: 2 (due) tiri liberi e possesso della palla per la squadra A.
3) L'arbitro ha già consegnato la palla ad A6 quando viene fischiato un fallo commesso dall'allenatore della squadra A. Penalità: 2 (due) tiri liberi e possesso della palla per la squadra B.

Provvedimento
I due falli tecnici comportano eguali penalità e quindi si cancellano uno con l'altro. A6 effettua 2 (due) tiri liberi e il gioco riprende.
L'esempio serve per illustrare che il procedimento di cancellazione per le penalità causate da falli nelle "situazioni speciali", è un "procedimento aperto" durante l'intero periodo di cronometro fermo.

42.2.7 Situazione
B6 commette un fallo antisportivo su A5 **mentre la squadra A ha il controllo della palla.** L'allenatore della squadra A, a seguito del fallo, adotta un comportamento che viene sanzionato con un fallo tecnico.

Provvedimento
Entrambi i falli saranno sanzionati. Le penalità sono le stesse per entrambe le squadre e saranno quindi cancellate. Senza resettare il cronometro dei 24" la palla sarà assegnata alla squadra A per una rimessa in gioco nel posto più vicino a quello dove è avvenuta la prima infrazione (vedi Art. 50.4 del Regolamento).

Informazioni aggiuntive sull'Articolo 42

Precisazione 1
Nelle situazioni speciali con un numero di penalità da amministrare durante lo stesso periodo di cronometro fermo, gli arbitri devono fare particolare attenzione all'ordine in cui la violazione o il fallo avvengono nel determinare quale penalità sono da amministrare e quali da cancellare.

Esempio 1
A4 effettua un tiro a canestro. Mentre la palla è in aria, il segnale del cronometro dei 24" suona. Dopo il segnale, con A4 ancora in atto di tiro (l'accompagnamento del tiro non è stato completato), B4 commette un fallo antisportivo su A4 e:

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

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

(a) A4 ha subito fallo da B4 mentre era in atto di tiro. La violazione dei 24" della squadra A sarà ignorata, come se fosse successa dopo il fallo antisportivo. Verranno assegnati 2 (due) o 3 (tre) tiri liberi ad A4, seguiti dalla rimessa in gioco per la squadra A dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo degli ufficiali di campo;
(b) non si è verificata una violazione dei 24"; vengono assegnati 2 (due) o 3 (tre) tiri liberi ad A4, seguiti da una rimessa in gioco per la squadra A dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo degli ufficiali di campo;
(c) vengono assegnati 2 (due) o 3 (tre) punti ad A4 seguiti da 1 (un) tiro libero aggiuntivo per A4. Viene quindi assegnata la palla alla squadra A per una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

Esempio 2
A4 effettua un tiro a canestro e subisce fallo da B4. Dopodiché, mentre è ancora in atto di tiro, A4 viene di nuovo contattato da B4.

Interpretazione
Il secondo contatto di B4 sarà ignorato, salvo che non sia un fallo antisportivo o da espulsione.

Precisazione 2
Se durante l'attività di tiro libero, viene commesso un doppio fallo o vengono commessi falli che comportano penalità uguali, i falli saranno addebitati, ma le penalità non saranno amministrate.

Esempio 1
Vengono assegnati 2 (due) tiri liberi ad A4. Dopo il primo tiro libero:

(a) A5 e B5 commettono un doppio fallo;
(b) A5 e B5 commettono falli tecnici.

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

Esempio 2
Vengono assegnati 2 (due) tiri liberi ad A4. Entrambi i tiri vengono realizzati. Prima che la palla diventi di nuovo viva dopo l'ultimo tiro libero:

(a) A5 e B5 commettono un doppio fallo;
(b) A5 e B5 commettono falli tecnici.

Interpretazione
In entrambi i casi, i falli saranno addebitati ai giocatori coinvolti, dopodiché il gioco riprenderà con una rimessa in gioco dalla linea di fondo campo, come dopo un qualunque ultimo o unico tiro libero realizzato.

Precisazione 3
Nel caso di doppi falli e dopo compensazioni di penalità identiche contro entrambe le squadre, se non restano ulteriori penalità da amministrare, il gioco riprenderà con una rimessa in gioco da parte della squadra che aveva il controllo della palla o che ne aveva il diritto, prima della prima infrazione.
Nel caso in cui nessuna delle due squadre fosse in controllo di palla o ne avesse il diritto prima della prima infrazione, si verificherà una situazione di palla a due. La gara riprenderà con una rimessa in gioco come da possesso alternato.

Esempio
Durante l'intervallo di gioco tra il primo e il secondo periodo, A5 e B5 commettono falli da espulsione oppure l'allenatore A e l'allenatore B commettono falli tecnici. La freccia di possesso alternato punta verso:

(a) La squadra A;
(b) la squadra B.

Interpretazione
(a) La gara riprenderà con una rimessa in gioco della squadra A dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo. Nel momento in cui la palla tocca o è regolarmente toccata da un giocatore sul campo di gioco, la direzione della freccia dovrà essere invertita verso la squadra B;
(b) sarà seguita la stessa procedura, iniziando con una rimessa in gioco della squadra B.

Art. 43 Tiri liberi

43.2.1 e 44.1 Situazione
Dopo aver subito un fallo antisportivo, A4 ottiene 2 (due) tiri liberi e una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo degli ufficiali di campo. A6 però sostituisce A4 ed effettua il primo tiro libero che si realizza. Il capitano dell'altra squadra protesta e identifica in A4 il tiratore incaricato al tiro libero.

<u>Provvedimento</u>
Il tiro libero viene cancellato. La palla viene assegnata alla squadra A che effettuerà una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

43.2.3 Situazione
Il giocatore incaricato al tiro libero posiziona la propria carrozzina non sulla linea di tiro libero ma comunque dentro al semicerchio. Durante il tiro libero avanza, attraversa la linea di tiro libero con le ruote piccole anteriori o rotelle e la palla tocca l'anello prima che anche le due ruote posteriori tocchino la linea

di tiro libero.

Provvedimento
È regolare. Il giocatore che effettua il tiro libero può avere le ruote frontali o le rotelle oltre la linea di tiro libero purché le ruote posteriori non tocchino o attraversino la linea di tiro libero prima che la palla tocchi l'anello.

43.2.4 e 43.2.5 Commento
Gli spazi per il rimbalzo del tiro libero possono essere occupati solo da cinque (5) giocatori. Tutti gli altri giocatori devono rimanere dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea di tiro da 3 punti. Se una squadra sceglie di non occupare il posto destinato, tale posto dovrà essere lasciato vuoto.
I cinque giocatori che si trovano negli spazi per il rimbalzo del tiro libero devono essere al massimo 3 difensori e 2 attaccanti.

43.2.4 Commento 1
a) Il difensore più vicino alla linea di fondo campo non può sporgersi oltre il segno orizzontale esteso nella zona neutra.
b) se la larghezza della carrozzina supera quella dello spazio tra i due segni orizzontali estesi (85 cm) tali segni possono essere superati;
c) quando avviene una sovrapposizione lo spazio orizzontale deve essere interamente occupato.

43.2.4 Commento 2
Le pedane poggiapiedi o le barre orizzontali protettive dei giocatori che non devono tirare possono sporgere nell'area di tiro libero, ma le rotelle anteriori non possono toccare la linea di confine dell'area di tiro libero.

Precisazione
La regola che una violazione del tiratore del tiro libero ha la precedenza su altre violazioni commesse da altri giocatori è stata eliminata dal Regolamento.

43.3.3 Situazione 1
A4 deve effettuare l'unico o ultimo tiro libero. Prima che A4 rilasci la palla, B4 entra nell'area dei 3" senza infastidire A4. Prima che la palla sia stata rilasciata, le ruote posteriori di A4 toccano la linea di tiro libero o entrano nell'area dei 3". Il tiro libero si realizza.

Provvedimento
Il tiro libero realizzato sarà cancellato. Il possesso della palla andrà alla squadra autorizzata come da possesso alternato dalla linea di tiro libero estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

43.3.3 Situazione 2
Come la situazione precedente, ma il tiro libero non si realizza.

Provvedimento
Si applicherà la stessa procedura come da Provvedimento del 43.3.3 Situazione 1.

Commento 1

In entrambe le situazioni avviene una doppia violazione che porta a una situazione di palla a due e a un possesso alternato.

43.3.3 Situazione 3
A4 deve effettuare l'unico o ultimo tiro libero. Prima che A4 rilasci la palla, B4 entra nell'area dei 3" e infastidisce il tiratore A4. Prima che la palla sia stata rilasciata, le ruote posteriori di A4 toccano la linea di tiro libero o entrano nell'area dei 3". Il tiro libero si realizza.

Provvedimento
Il tiro libero realizzato sarà cancellato. Sarà penalizzato solo B4 per aver infastidito A4, che sarà autorizzato ad effettuare un nuovo tiro libero.

43.3.3 Situazione 4
Come la situazione precedente, ma il tiro libero non si realizza.

Provvedimento
Sarà penalizzato solo B4 per aver infastidito A4, che sarà autorizzato a effettuare un nuovo tiro libero.

Commento 2
In entrambe le situazioni, sarà penalizzato solo il fastidio procurato e ciò comporterà un nuovo tiro libero.

Commento 3
È importante ricordare che in tutte le situazioni descritte, le violazioni sono commesse sull'unico o ultimo tiro libero.

Art. 44 Errori correggibili

44 Commento
Nel caso in cui il tiro libero viene effettuato da un giocatore non autorizzato, l'errore può essere corretto prima che la palla diventi viva, in seguito alla prima palla morta dopo che il cronometro di gara è stato azionato successivamente all'errore.

44.2.5 Situazione
A4 effettua 2 (due) tiri liberi guadagnati da A5. L'errore viene scoperto dopo che la palla diventa di nuovo viva e mentre la palla è controllata dalla squadra B.

Provvedimento
Si verifica una situazione di palla a due e vengono cancellati i tiri liberi realizzati.

Informazioni aggiuntive sull'Articolo 44

Precisazione 1
Per essere correggibile, l'errore deve essere rilevato dagli arbitri, ufficiali di campo o commissario (se presente) prima che la palla diventi viva, in seguito alla prima palla morta, dopo che il cronometro di gara è stato azionato

successivamente all'errore. Cioè:

Si verifica l'errore	tutti gli errori avvengono durante una palla morta
Palla viva	l'errore è correggibile
Il cronometro viene azionato o il tempo va avanti	l'errore è correggibile
Palla morta	l'errore è correggibile
Palla viva	l'errore non è più correggibile

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

Esempio
B4 commette fallo su A4 ed è il 2° fallo della squadra B. L'arbitro commette un errore concedendo 2 (due) tiri liberi, non dovuti, ad A4. Dopo l'ultimo tiro libero, realizzato, il gioco continua e il cronometro di gara parte. B5 riceve la palla, palleggia e segna. L'errore è scoperto:

(a) prima
(b) dopo

che la palla sia stata messa a disposizione del giocatore della squadra A per la rimessa dal fondo campo.

Interpretazione
Il canestro di B5 è valido. Nella situazione (a), qualunque tiro libero realizzato deve essere cancellato. L'errore è ancora correggibile e alla squadra A sarà concessa la palla per una rimessa dalla linea di fondo campo, dove il gioco è stato interrotto per correggere l'errore. Nella situazione (b), l'errore non è più correggibile e la gara continua.

Precisazione 2
Nel caso in cui i tiri liberi vengano effettuati da un giocatore non autorizzato, i tiri liberi eseguiti come risultato dell'errore saranno cancellati. La palla sarà concessa alla squadra avversaria per una rimessa in gioco all'altezza della linea di tiro libero estesa. Se il gioco è stato ripreso, la palla deve essere concessa agli avversari per una rimessa dal punto più vicino a quello dove il gioco è stato interrotto, a meno che non ci siano da amministrare sanzioni per ulteriori infrazioni.
Se gli arbitri si accorgono che un giocatore non autorizzato sta per effettuare un tiro libero prima che la palla abbia lasciato le mani del tiratore per il primo o unico tiro libero, egli deve immediatamente essere sostituito con il giocatore autorizzato, senza alcuna sanzione.

Esempio 1
B4 commette fallo su A4 e questo è il 6° fallo della squadra B. A4 ha diritto a 2 (due) tiri liberi ma è A5 che li effettua al suo posto. L'errore è scoperto:

(a) prima che la palla abbia lasciato le mani di A5 per il primo tiro libero;

(b) dopo che la palla ha lasciato le mani di A5 per il primo tiro libero;
(c) dopo l'effettuazione e realizzazione del secondo tiro libero.

Interpretazione
Nella situazione (a), l'errore è immediatamente corretto e A4 viene invitato ad effettuare i 2 (due) tiri liberi, senza alcuna sanzione per la squadra A.
Nelle situazioni (b) e (c), i 2 (due) tiri liberi vengono cancellati ed il gioco riprenderà con una rimessa in gioco per la squadra B dalla linea di tiro libero estesa.
La stessa procedura sarà applicata se il fallo di B4 è antisportivo. In questo caso, anche il diritto al possesso di palla facente parte della sanzione sarà cancellato e il gioco riprenderà con una rimessa della squadra B dalla linea centrale estesa.

Esempio 2
B4 commette fallo su A4 in atto di tiro, seguito da un fallo tecnico dell'allenatore della squadra B. Invece di A4, è A5 che effettua tutti i 4 (quattro) tiri liberi. L'errore viene scoperto prima che la palla abbia lasciato le mani del giocatore della squadra A per la rimessa in gioco, facente parte della sanzione del fallo tecnico.

Interpretazione
I 2 (due) tiri liberi di A5 che dovevano essere eseguiti da A4 vengono annullati e la gara riprenderà con una rimessa in gioco della squadra A dalla linea centrale estesa, opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

Precisazione 3
Dopo che un errore è stato corretto, il gioco deve essere ripreso dal punto dove è stato interrotto per la correzione, a meno che la stessa non includa la concessione di tiri liberi dovuti e:

a) se non si è verificato un cambio di possesso della palla dopo che è stato commesso l'errore, il gioco deve essere ripreso come dopo un normale tiro libero;
(b) se non si è verificato un cambio di possesso della palla dopo che è stato commesso l'errore e la stessa squadra realizza un canestro, l'errore sarà ignorato ed il gioco riprenderà come dopo un normale canestro.

Esempio 1
B4 commette fallo su A4 e questo è il quinto (5°) fallo della squadra B. Erroneamente, non vengono concessi i 2 (due) tiri liberi ad A4, bensì una rimessa. A5 sta palleggiando, quando B5 colpisce la palla che va fuori campo. L'allenatore della squadra A chiede una sospensione. Durante la sospensione, gli arbitri si accorgono dell'errore o vengono informati del fatto che A4 avrebbe dovuto effettuare 2 (due) tiri liberi.

Interpretazione
A4 dovrà effettuare i 2 (due) tiri liberi e la gara continuerà normalmente come dopo qualsiasi tiro libero.

Esempio 2

B4 commette fallo su A4 e questo è il quinto (5°) fallo della squadra B. Erroneamente, ad A4 non vengono concessi i 2 (due) tiri liberi, bensì una rimessa. Dopo la rimessa, A5 tenta un tiro a canestro, ma subisce fallo da B4 e gli vengono concessi 2 (due) tiri liberi. Durante la sospensione, gli arbitri riconoscono l'errore o vengono informati del fatto che fatto che A4 avrebbe dovuto effettuare due tiri liberi.

Interpretazione
A4 dovrà effettuare 2 (due) tiri liberi senza alcun giocatore negli spazi per il rimbalzo. Poi A5 dovrà effettuare 2 (due) tiri liberi e la gara continuerà normalmente come dopo qualsiasi tiro libero.

Esempio 3
B4 commette fallo su A4 e questo è il quinto (5°) fallo della squadra B. Erroneamente, ad A4 non vengono concessi i 2 (due) tiri liberi, bensì una rimessa. Dopo la rimessa in gioco, A5 tira a canestro e realizza. Prima che la palla diventi nuovamente viva, gli arbitri riconoscono l'errore.

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

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

Art. 45 Arbitri, ufficiali di campo e commissario

45.4 Commento
È dovere di ogni arbitro evitare qualsiasi comportamento che possa compromettere la propria obiettività.

Art. 46 Il primo arbitro: doveri e poteri

46.1 Vedi Commento all'Art. 3.1

46.9 Commento
Tutti gli arbitri dovranno arrivare almeno 20 minuti prima dell'inizio della gara per adempiere ai doveri pre-partita. Se, per una qualsiasi ragione, uno degli arbitri deve lasciare il campo, il proprio assistente arbitro dovrà rimanere in campo fino al suo ritorno.

46.10 Commento
Se, dopo che il referto ufficiale è stato firmato e riguardo alla gara, si verificano dei comportamenti antisportivi, il primo arbitro (il commissario, se presente) dovrà sottoporre un rapporto dettagliato all'autorità responsabile che si occuperà della questione con la dovuta severità.

Informazioni aggiuntive sull'Articolo 46

Precisazione 1
Il primo arbitro è autorizzato a identificare situazioni nelle quali l'uso di attrezzature tecniche sia appropriato oppure, dietro richiesta di un allenatore, a verificare se l'ultimo tiro alla fine di un periodo sia stato effettuato durante il tempo di gioco e/o se questo ultimo tiro valga 2 (due) o 3 (tre) punti. Egli è l'unico a decidere se tale attrezzatura sia da usare o meno.
In caso di esame al replay, questo controllo sarà effettuato dagli arbitri, dal commissario se presente, e dal cronometrista. Il primo arbitro prenderà la decisione finale. La richiesta per l'utilizzo del replay deve essere fatta prima dell'inizio del periodo successivo o prima che il primo arbitro abbia firmato il referto di gara.

Esempio 1
A4 tira a canestro e realizza, quando suona il segnale di fine periodo o di gara. Secondo l'allenatore della squadra B nel tiro conclusivo la palla è stata rilasciata da A4 dopo la fine del tempo di gioco e richiede l'uso del replay.

(a) Gli arbitri sono assolutamente sicuri della loro decisione;
(b) gli arbitri hanno qualche dubbio o sono in disaccordo se il tiro sia partito prima del segnale di fine gara o di fine periodo.

Interpretazione
(a) Il primo arbitro respinge la richiesta dell'allenatore B;
(b) il primo arbitro accetta la richiesta dell'allenatore B.

La verifica al replay è effettuata alla presenza degli arbitri, del commissario se presente e del cronometrista. Se il controllo fornisce chiara e definitiva evidenza visiva che la palla è stata rilasciata dopo la fine del tempo del periodo o della gara, il canestro sarà annullato. Se il replay accerta che la palla è stata rilasciata prima della fine del tempo di gioco del periodo o della gara, il primo arbitro confermerà i 2 (due) punti per la squadra A.

Esempio 2
La squadra A sta vincendo di 2 (due) punti. Il segnale di fine gara o periodo suona quando viene fischiato un fallo personale di A4 e 2 (due) tiri liberi sono concessi a B4. Entrambi i tiri liberi vengono realizzati e il risultato va in parità. Prima dell'inizio del periodo successivo o del tempo supplementare, l'allenatore della squadra A chiede il ricorso al replay.

Interpretazione
L'attrezzatura tecnica può essere utilizzata solo per accertare se il tiro finale (non il fallo fischiato) è stato effettuato prima o dopo la fine del tempo di gioco di un periodo. La richiesta dell'allenatore A sarà respinta.

Esempio 3
La squadra B sta vincendo di 2 (due) punti. Il segnale di fine gara o periodo suona quando A4 tira a canestro e segna, ma vengono concessi dagli arbitri solo 2 (due) e non 3 (tre) punti. Prima dell'inizio del periodo successivo o del

tempo supplementare o prima che il primo arbitro abbia firmato il referto, l'allenatore della squadra A chiede il ricorso al replay.

Interpretazione
L'attrezzatura tecnica può essere utilizzata per accertare se il tiro finale alla fine del periodo sia stato effettuato durante il tempo di gioco per il periodo e/o se quel canestro valga 2 (due) o 3 (tre) punti. La richiesta dell'allenatore B sarà accettata.

Precisazione 2
Prima della gara, il primo arbitro approva l'attrezzatura tecnica e informa i due allenatori che questa è disponibile. Solo l'attrezzatura tecnica controllata dall'arbitro può essere utilizzata per l'esame al replay.

Esempio
A4 tira a canestro e realizza quando suona il segnale di fine periodo o di gara. L'allenatore della squadra B chiede l'esame del replay poiché crede che il tiro sia stato rilasciato dopo che il cronometro abbia suonato per la fine del periodo. Sul campo non è presente alcuna attrezzatura tecnica approvata, ma il dirigente della squadra B asserisce che la gara è stata filmata dall'equipe televisiva da una posizione innalzata e presenta agli arbitri il materiale video per il controllo.

Interpretazione
La richiesta dell'allenatore B sarà respinta.

Art. 48 Segnapunti e assistente segnapunti: doveri

48.5 Commento 1
Quando vengono fatte richieste di sostituzione, il commissario o l'assistente segnapunti devono completare tutti i controlli di classificazione necessari. La sostituzione non viene ritardata. Se il punteggio totale supera i limiti delle regole (14 punti), il commissario o l'assistente segnapunti informeranno il segnapunti di avvisare il primo arbitro, il quale valuterà immediatamente un fallo tecnico contro l'allenatore non appena i giocatori iniziano a giocare o alla prima palla morta (vedi Art. 19.3.10).

48.5 Commento 2
Nel caso venga nominato un assistente segnapunti, e in caso di assenza del commissario, i doveri dell'assistente segnapunti potrebbero includere il controllo dei cartellini di classificazione.

Art. 50 Addetto al cronometro dei 24": doveri

<u>Informazioni sull'Articolo 50</u>

Precisazione
Il cronometro dei 24" deve essere spento, dopo che la palla diventa morta e il cronometro di gara è stato fermato, quando rimangono meno di 24" (ventiquattro secondi) o 14" (quattordici secondi) sul cronometro di gara in ciascun periodo.

Esempio 1
Con 18" (diciotto secondi) sul cronometro di gara e 3" (tre secondi) sul display dei 24", B4 nella propria zona difensiva calcia la palla deliberatamente.

Interpretazione
Il gioco viene ripreso con una rimessa in gioco della squadra A nella propria zona d'attacco con 18" (diciotto secondi) sul cronometro di gara e 14" (quattordici secondi) sul display dei 24".

Esempio 2
Con 7" (sette secondi) sul cronometro di gara e 3" (tre secondi) sul display dei 24", il giocatore B4 nella propria zona difensiva calcia la palla deliberatamente.

Interpretazione
La gara viene ripresa con una rimessa in gioco della squadra A nella propria zona d'attacco con 7" (sette secondi) sul cronometro di gara e con il cronometro dei 24" spento.

REGOLA NOVE – SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE DEI GIOCATORI

Art. 51 Sistema dei punteggi di classificazione

51 Situazione 1
Durante una sospensione la squadra A effettua una sostituzione. Dopo che la palla è viva il commissario o l'assistente segnapunti si accorgono che la squadra A sta giocando con un punteggio superiore al limite delle regole (14 punti).

Provvedimento
Il commissario o l'assistente segnapunti informeranno il segnapunti che, a sua volta, informerà gli arbitri suonando il segnale al termine della fase successiva di gioco se gli avversari della squadra in attacco sono in controllo di palla, o suonandolo immediatamente se la squadra in attacco è in controllo di palla. Viene chiesto alla squadra A di effettuare le sostituzioni necessarie per correggere la formazione rispettando le regole del limite dei 14 punti. L'allenatore della squadra A viene sanzionato con un fallo tecnico e la squadra B ottiene 2 (due) tiri liberi oltre al possesso di palla per la rimessa in gioco dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo.

51 Situazione 2
La squadra A gioca con 14 punti in campo (4 + 4 + 3 + 2 + 1).
A4 (giocatore con 1 punto) commette il suo quinto (5°) fallo. Per la sostituzione la squadra A ha disponibili solo un giocatore con 3 punti e uno con 2 punti.

Provvedimento

Una squadra è obbligata a giocare con 5 giocatori il più a lungo possibile. Di conseguenza, per rispettare la regola del limite dei 14 punti la squadra A deve sostituire solo 1 punto. (4 + 3 + 3 + 2 + 2). Non è permesso giocare con solo 4 giocatori incluso il secondo giocatore con 4 punti.

51.2 Situazione 1
La squadra A si presenta con solo 5 giocatori. Subito dopo l'inizio della gara, il segnapunti scopre che la squadra A sta giocando con un punteggio di 14.5.

Provvedimento
Al momento più opportuno, il segnapunti richiama l'attenzione degli arbitri sul problema e, malgrado sia già iniziata la gara, il primo arbitro dovrà annullarla. Tutti quello segnato fino a quel momento sarà ignorato (punti segnati, ecc.). Una gara può iniziare solo con 5 giocatori che rispettino il limite dei 14 punti. La squadra A non può continuare la gara con 4 giocatori.

51.2 Situazione 2
Dopo che il primo arbitro lancia la palla per la palla a due, il commissario si accorge che la formazione della squadra A supera il limite dei 14 punti e avvisa il primo arbitro. Il primo arbitro deve sanzionare un fallo tecnico all'allenatore della squadra A e concedere alla squadra B 2 (due) tiri liberi oltre al possesso di palla con una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo? (vedi anche Articolo 9.1 Commento/Provvedimento)

Provvedimento
Sì. Articolo 51.3

FINE DELLE INTERPRETAZIONI