IWBF

International Wheelchair Basketball Federation

2023 REGOLAMENTO UFFICIALE DEL BASKET IN CARROZZINA

Regolamento ed attrezzature per il basket in carrozzina

IWBF
International Wheelchair Basketball Federation

molten®
For the real game

IWBF OFFICIAL GAME BALL



BG4500

[Size7] **B7G4500**
[Size6] **B6G4500**

FIBA Approved
Premium Composite Leather

Regolamento ufficiale del Basket in Carrozzina 2023

Come approvato dal

Comitato Esecutivo IWBF

Mies, Svizzera, Gennaio 2023

Valido dal 6 Marzo 2023

Tradotto in lingua italiana da Guglielmo BIANCHI

QUESTO REGOLAMENTO VIENE PUBBLICATO DA

FEDERAZIONE INTERNAZIONALE PALLACANESTRO IN CARROZZINA (IWBF) (Fondata nel 1973)

© Copyright: IWBF
Edited by: IWBF
Version: 2023 Ver#2

Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, archiviata in un Sistema di archiviazione, o trasmessa in alcuna forma o per nessuno scopo, in maniera elettronica o meccanica, fotocopiato, registrato o quant'altro senza il preliminare permesso scritto da parte del soggetto pubblicante.

Indirizzo Postale & Sede degli Uffici:

International Wheelchair Basketball Federation
Route Suisse 5 – P.O. Box 29
1295 Mies, Switzerland
Tel.: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99
E-mail: info@iwbf.org
Website: http://www.iwbf.org

IWBF Technical Commission

Presidente	Mr Cristian Roja, Italy
Segretario	Mr Matt Wells, Australia
Membri	Mr Adolfo Damian Berdun, Argentina Mrs Tonia Gomez-Ruf, Spain Mr Edwin Wallaart, Netherlands Mr Jon Burford, USA
Sotto Commissione	Mr Ricardo Moreno, Spain Mr Haj Bhania, Great Britain Mr José Cardoso, Portugal
Membri ex-officio	Mr Ulf Mehrens, IWBF President Mr Norbert Kucera, IWBF Secretary General

Sommario

REGOLA UNO – LA GARA 8

Art. 1. Definizioni 8

REGOLA DUE – CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE 9

Art. 2. Campo di Gioco 9
Art. 3. Attrezzatura 15

REGOLA TRE - SQUADRE 19

Art. 4. Squadre 19
Art. 5. Giocatori: Infortunio e soccorso 23
Art. 6. Capitano: Diritti e Doveri 24
Art. 7. Allenatori: Diritti e Doveri 24

REGOLA QUATTRO -REGOLE DEL GIOCO 26

Art. 8. Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari 26
Art. 9. Inizio e termine di un quarto, di un tempo supplementare o della gara 27
Art. 10. Status della palla 27
Art. 11. Posizione di un giocatore e di un arbitro 29
Art. 12. Palla a due e possesso alternato 29
Art. 13. Come si gioca la palla 31
Art. 14. Controllo della palla 32
Art. 15. Giocatore in atto di tiro 33
Art. 16. Canestro: realizzazione e valore 34
Art. 17. Rimessa in gioco da fuori campo 35
Art. 18. Sospensione 38
Art. 19. Sostituzione 40
Art. 20. Gara persa per forfait 43

REGOLA CINQUE - VIOLAZIONI 44

Art. 21. Gara persa per forfait 44
Art. 22. Violazioni 44
Art. 23. Giocatore fuori campo e palla fuori campo 45
Art. 24. Palleggio 45
Art. 25. Avanzare con la palla (Tre spinte) 46
Art. 26. 3 secondi 47
Art. 27. Giocatore marcato da vicino 47
Art. 28. 8 secondi 47
Art. 29. 24 secondi. 48
Art. 30. Ritorno della palla nella zona di difesa 52
Art. 31. Sollevamento (Lifting) 53

REGOLA SEI - FALLI 56

Art. 32. Falli 56
Art. 33. Contatto: Principi generali 56
Art. 34. Fallo Personale 64
Art. 35. Doppio fallo 64
Art. 36. Fallo Tecnico 65
Art. 37. Fallo antisportivo 69
Art. 38. Fallo da espulsione 70
Art. 39. Rissa 74

REGOLA SETTE - DISPOSIZIONI GENERALI 76

Art. 40. 5 falli commessi da un giocatore 76
Art. 41. Falli di squadra: Penalità 76
Art. 42. Situazioni speciali 77
Art. 43. Tiri liberi 78
Art. 44. Errori correggibili 80

REGOLA OTTO - ARBITRI, UFFICIALI DI CAMPO, COMMISSARIO: DOVERI E POTERI 84

Art. 45. Arbitri, Ufficiali di Campo e Commissario 84
Art. 46. Primo arbitro: Doveri e poteri 84
Art. 47. Arbitri: doveri e poteri 86
Art. 48. Segnapunti e Assistente segnapunti: Doveri 87
Art. 49. Cronometrista: Doveri 88
Art. 50. Operatore del cronometro dei 24 secondi: Doveri 90

REGOLA NOVE - SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE DEI GIOCATORI 93

Art. 51. Sistema dei punteggi di classificazione 93

APPENDICE A – SEGNALAZIONI ARBITRALI 94

APPENDICE B – IL REFERTO UFFICIALE 106

APPENDICE C - PROCEDURA DI RECLAMO 119

APPENDICE D – CLASSIFICA FINALE DELLE SQUADRE 121

APPENDICE E – SOSPENSIONI PER I MEDIA 137

APPENDICE F - INSTANT REPLAY SYSTEM 139

INDICE DELLE REGOLE 142

Indice delle figure

Figura 1 – Campo di Gioco regolamentare 11
Figura 2 – Area del tiro libero 12
Figura 3 – Area dei 3 secondi 14
Figura 4 – Area di tiro da 2 e da 3 punti 14
Figura 5 – Tavolo degli ufficiali di campo e spazi per i cambi 15
Figura 6 - Dimensioni della carrozzina 18
Figura 7 - Cilindro della carrozzina 57
Figura 8 – Posizione dei giocatori durante i tiri liberi 80
Figura 9 – Segnalazioni degli arbitri 96
Figura 10 – Referto Ufficiale 108
Figura 11 - Parte superiore del referto di gara 109
Figura 12 – Squadra sul referto di gara (prima della gara) 110
Figura 13 – Squadre sul Referto di gara (dopo la gara) 112
Figura 14 – Punteggio progressivo 118
Figura 15 - Punteggio finale 119
Figura 16 – Parte inferiore del referto 120

Nel presente Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro in Carrozzina, ogni riferimento ad allenatore, giocatore, arbitro, ecc., al genere maschile o femminile, deve essere considerato applicabile per tutti gli altri generi e deve essere letto di conseguenza. Deve essere compreso che ciò viene fatto solo per semplice praticità.

REGOLA UNO – LA GARA

Art. 1. Definizioni

1.1. Partita di pallacanestro in carrozzina

La pallacanestro in carrozzina viene giocata da 2 squadre di 5 giocatori ciascuna. Lo scopo di ciascuna squadra è quello di segnare nel canestro avversario e di impedire alla squadra avversaria di realizzare punti.

La gara è controllata dagli arbitri, ufficiali di tavolo e un commissario, se presente.

1.2. Canestro: proprio/degli avversari

Il canestro che viene attaccato da una squadra è quello degli avversari, mentre il canestro che viene difeso da una squadra è il proprio canestro.

1.3. Squadra vincente

La squadra vincente è quella che ha realizzato il maggior numero di punti nella gara, alla fine del tempo di gioco.

REGOLA DUE – CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE

Art. 2. Campo di Gioco

2.1. Terreno di Gioco

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

2.2. Campo di gioco

Il campo di gioco deve comprendere, oltre al terreno di gioco, un'area di almeno 2 m, misurata dal bordo esterno delle linee perimetrali, libera da ostacoli, delimitata da ulteriori linee perimetrali (Figura 2). Pertanto il terreno di gioco avrà dimensioni di minimo 32 m in lunghezza e di minimo 19 m in larghezza.

2.3. Zona di difesa

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

2.4. Zona di attacco

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

2.5. Linee

Tutte le linee devono essere dello stesso colore, dipinte di colore bianco o qualunque altro colore contrastante, della larghezza di 5 cm e chiaramente visibili.

2.5.1. Linea perimetrale

Il terreno di gioco deve essere delimitato dalla linea perimetrale, costituita sia dalle linee di fondo che da quelle laterali. Queste linee non fanno parte del terreno di gioco.

Qualsiasi ostacolo, incluso chi è seduto in panchina Il terreno di gioco deve essere ad almeno due metri da qualsiasi ostacolo incluse le persone sedute in panchina: allenatore, vice-allenatore, sostituti, giocatori esclusi e componenti della delegazione al seguito, deve essere ad almeno 2m dal terreno di gioco.

2.5.2. Linea centrale, cerchio centrale e semicerchi di tiro libero

La linea centrale deve essere tracciata parallelamente alle linee di fondo a partire dal punto medio delle linee laterali; si estende per 0,15 m oltre ciascuna linea laterale. La linea centrale fa parte della zona di difesa.

Il cerchio centrale deve essere tracciato al centro del terreno di gioco e deve avere un raggio di 1,80 m, misurato dal bordo esterno della circonferenza.

I semicerchi di tiro libero devono essere tracciati sul terreno di gioco con un raggio di 1,80 m, misurato dal bordo esterno della circonferenza e aventi il centro nel punto medio delle linee di tiro libero (Figura 3).

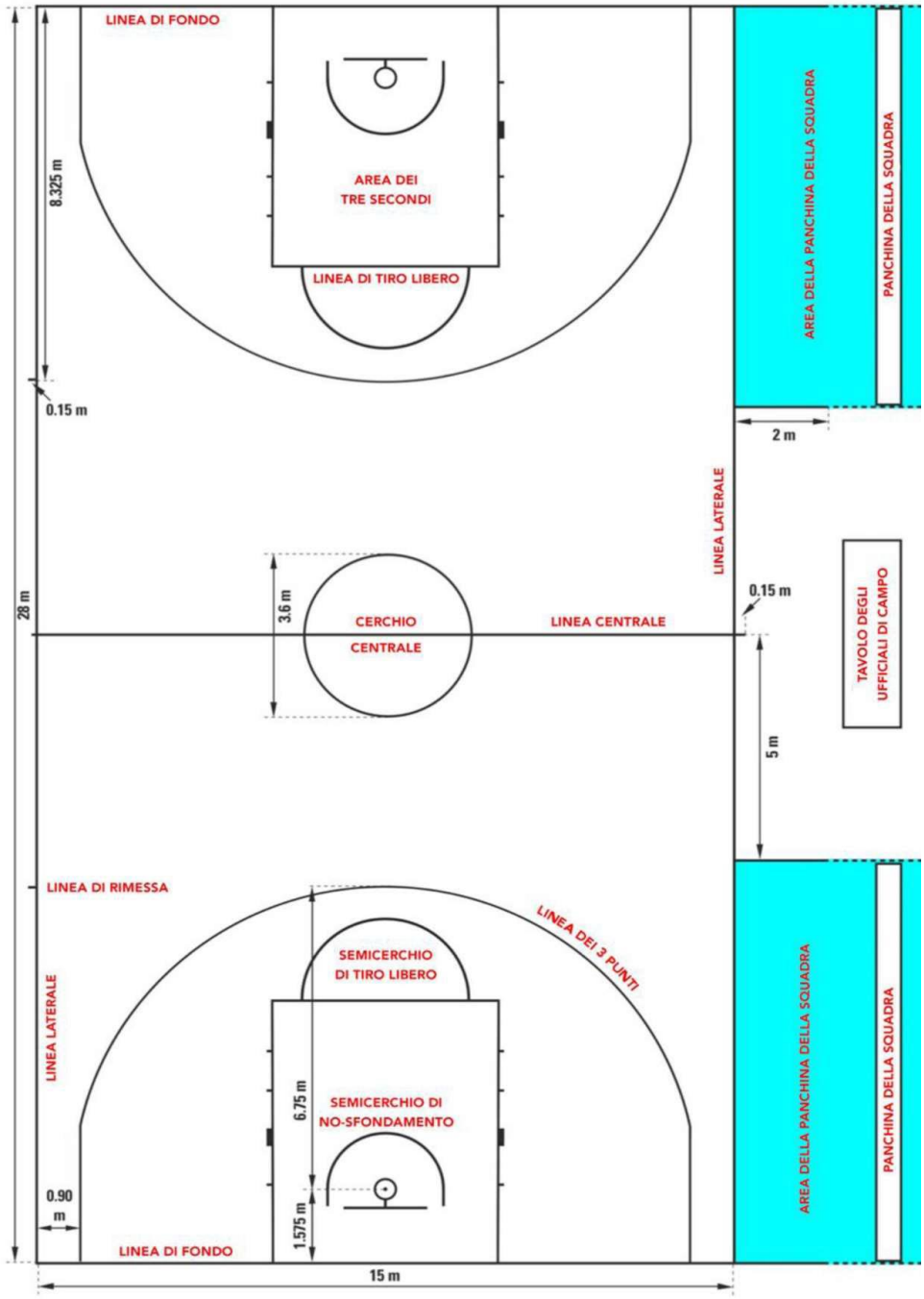


Figura 1- Campo regolamentare

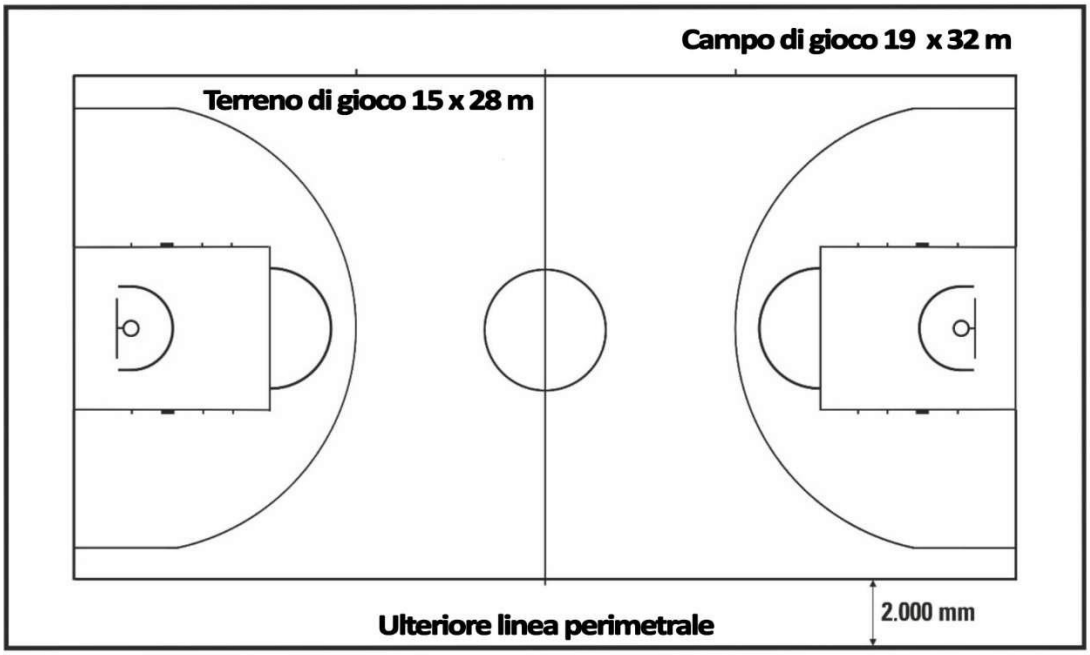


Figura 2- Campo e terreno di gioco

2.5.3. Linee di tiro libero, aree dei tre secondi e postazioni per il rimbalzo sul tiro libero

La linea di tiro libero deve essere tracciata parallelamente a ciascuna linea di fondo. Deve avere il suo bordo più distante a 5,80 m dal bordo interno della linea di fondo e deve misurare 3,60 m in lunghezza. Il suo punto medio deve trovarsi sulla linea immaginaria che unisce il punto medio delle 2 linee di fondo.

Le aree dei 3 secondi sono le aree rettangolari tracciate sul terreno di gioco delimitate dalle linee di fondo, dalle linee di tiro libero estese e dalle linee che hanno origine dalle linee di fondo, i cui bordi esterni sono a 2,45 m dal punto medio delle linee di fondo e terminano sul bordo esterno delle linee di tiro libero estese. Queste linee, con l'esclusione delle linee di fondo, sono parte dell'area dei 3 secondi.

Le postazioni per il rimbalzo sul tiro libero, lungo le aree dei 3 secondi, riservate ai giocatori durantei tiri liberi, devono essere tracciate come nella Figura 3.

2.5.4. Area da 3 punti

L'area da 3 punti della squadra (Figura 1 e Figura 4) è l'intera superficie del terreno di gioco, con l'esclusione dell'area vicina al canestro avversario, che include ed è delimitata da:

- le 2 linee parallele che si estendono perpendicolarmente dalla linea di fondo, con il bordo esterno a 0,90 m dal bordo interno delle linee laterali.
- un arco di raggio 6,75 m misurato a partire dal punto sul terreno di gioco sotto il centro esattodel canestro avversario fino al bordo esterno dell'arco.

La distanza tra il punto sul terreno e il bordo interno del punto medio della linea di fondo è 1,575 m. L'arco è unito alle linee parallele.

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

2.5.5. Aree delle panchine delle squadre

Le aree delle panchine delle squadre devono essere tracciate all'esterno del terreno di gioco e sono delimitate da 2 linee come nella Figura 1.

Devono essere disponibili 16 posti a sedere in ciascuna area della panchina per l'allenatore, gli assistenti allenatori, i sostituti, i giocatori esclusi e i componenti della delegazione al seguito. Tutti I giocatori dovranno utilizzare la carrozzina da gioco quando si trovano in panchina. Qualsiasi altra persona deve stare almeno 2 m dietro la panchina della squadra.

2.5.6. Linee delle rimesse

Le 2 linee di 0,15 m in lunghezza devono essere tracciate all'esterno del terreno di gioco sulla linea laterale opposta al tavolo degli ufficiali di campo, con il bordo esterno delle linee a 8,325 m dal bordo interno della linea di fondo più vicina.

2.5.7. Aree dei semicerchi no-sfondamento

Le linee delle aree dei semicerchi di no-sfondamento devono essere tracciate sul terreno di giocoe sono delimitate da:

- un semicerchio con il raggio di 1,30 m, misurato a partire dal punto sul terreno di gioco sotto il centro esatto del canestro fino al bordo interno del semicerchio. Il semicerchio è unito a:
- le 2 linee parallele perpendicolari alla linea di fondo, il cui bordo interno è a 1,30 m dal punto sul terreno di gioco sotto il centro esatto del canestro, che misurano 0,375 m in lunghezza e terminano a 1,20 m dal bordo interno della linea di fondo.

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

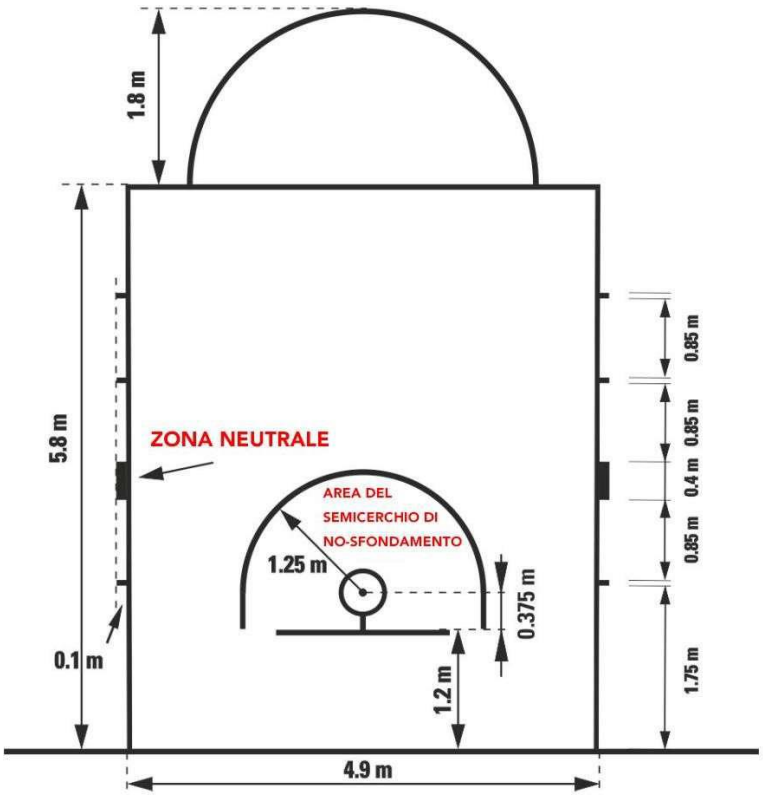


Figura 3 – Area dei 3 secondi



Figura 4 – Area da 2 e da 3 punti

2.6. Posizione del tavolo degli Ufficiali di Campo e degli spazi per le sostituzioni



Il tavolo degli ufficiali di campo e le relative sedie devono essere posizionati su una pedana. Lo speaker e/o gli addetti alle statistiche (se presenti) possono prendere posto a lato e/o dietro il tavolo degli ufficiali di campo.

Figura 5 - Tavolo degli ufficiali di campo e sedie per le sostituzioni

Art. 3. Attrezzatura

Sono necessarie le seguenti attrezzature:

- Unità di sostegno, costituite da:
  - tabelloni
  - canestri comprendenti anelli (con rilascio a pressione) e retine
  - strutture di supporto del tabellone, inclusa l'imbottitura.
- Palloni da pallacanestro
- Cronometro di gara
- Tabellone segnapunti
- Cronometro dei 24 secondi
- Cronometro aggiuntivo idoneo (visibile) dispositivo (non il cronometro di gara) per misurare le sospensioni
- 2 forti segnali acustici, separati e chiaramente differenti, ciascuno per:
  - l'operatore del cronometro dei 24 secondi,
  - il cronometrista.
- Referto
- Indicatori dei falli dei giocatori
- Indicatori dei falli di squadra
- Freccia di possesso alternato

- Campo di gioco
- Terreno di gioco
- Illuminazione adeguata.

Per una descrizione più dettagliata delle attrezzature per la pallacanestro in carrozzina, consultare "FIBA Official Basketball Rules 2022 – Basketball Equipment book version 1 valid as of 1st October 2022".

3.1. Carrozzine di gioco

3.1.1. Particolare attenzione deve essere posta alla carrozzina da gioco, poiché viene o considerata essere parte integrante del giocatore. Il mancato rispetto delle regole seguenti comporterà l'impossibilità di utilizzare in gara la carrozzina da gioco.

3.1.2. Una barra orizzontale protettiva sul lato frontale/laterale della carrozzina deve essere posta a 11 cm dal terreno di gioco nel punto più sporgente della stessa e per tutta la sua lunghezza. Tale barra potrà essere dritta, angolata o **curva** tra le due rotelline frontali. Se l'angolo è costituito da due o più barre diritte unite, **l'angolo esterno** delle barre unite non deve essere superiore a 200°. Le carrozzine che hanno la pedana poggiapiedi posizionata dietro una singola rotella anteriore devono avere una barra orizzontale protettiva che si estende fino alle ruote posteriori posta innanzi alla rotella suddetta**.**

La misurazione sarà effettuata quando la(le) rotellina(e) anteriore(i) sono in direzione di marcia.

In caso di mancanza della barra protettiva la pedana poggiapiedi sarà posta a 11 cm dal terreno di gioco nel punto più esterno della carrozzina e lungo tutta la sua lunghezza. In caso di presenza della barra protettiva la pedana poggiapiedi dietro alla barra può essere posta a qualsiasi altezza senza però toccare il terreno di gioco.

3.1.3. La parte inferiore della pedana poggiapiedi deve essere progettata al fine di evitare danni alla superficie di gioco. Al fine di proteggere il terreno di gioco sono permesse una barra girevole collocata sulla parte inferiore dei supporti della ruota e per motivi di sicurezza una o due rotelline antiribaltamento fissate alla parte posteriore della carrozzina.

3.1.4. Possono essere aggiunti alla carrozzina uno o due dispositivi antiribaltamento per un totale di non più di due rotelline unite o al telaio o all'asse posteriore e poste sul retro della carrozzina; tali rotelline possono frequentemente o continuativamente trovarsi a contatto con il terreno di gioco. La distanza tra le rotelline sarà limitata alla distanza interna delle due ruote grandi. Quando il giocatore è seduto in carrozzina e con le rotelline anteriori in senso di marcia, la distanza massima tollerabile tra la parte inferiore delle rotelline e la superficie di gioco è di 2 cm. Le rotelline antiribaltamento non devono sporgere oltre il piano verticale che tocca i

punti più esterni delle ruote posteriori. Questo allineamento sarà verificato con le rotelline anteriori in senso di marcia.

Nota: ai fini di questo paragrafo una rotellina antiribaltamento non è una ruota.

3.1.5. L'altezza massima dal terreno di gioco alla parte superiore del cuscino, quando viene utilizzato, o al sedile della carrozzina non deve superare

- 63 cm per i giocatori classificati 1.0 – 3.0
- 58 cm per i giocatori classificati 3.5 – 4.5

La misurazione deve essere presa con le rotelline anteriori in senso di marcia e senza che il giocatore sia seduto sulla carrozzina.

3.1.6. La carrozzina potrà avere sia 3 che 4 ruote, vale a dire 2 grandi ruote posteriori e 1 o 2 rotelline anteriori. Le ruote grandi, inclusi gli pneumatici, possono avere un diametro massimo di 69 cm.

I mozzi della ruota devono essere una struttura esterna rotonda senza punti taglienti, spigoli o sporgenze.

Nel caso di carrozzina a 3 ruote, la rotellina anteriore deve essere collocata al centro e all'interno della barra orizzontale che si trova nella parte anteriore della carrozzina. Una seconda rotellina può essere aggiunta alla prima nella parte anteriore della carrozzina. Non sono permesse luci riflettenti o lampeggianti sulle ruote, sulla carrozzina o sulle rotelline.

3.1.7. Ogni ruota grande posteriore dovrà avere un corrimano (mancorrente).

3.1.8. Non sono ammessi sulla carrozzina dispositivi di guida, freno o cambio.

3.1.9. Non sono permessi pneumatici o rotelline che lascino il segno sul terreno di gioco, salvo la dimostrazione che quei segni possono essere facilmente cancellati.

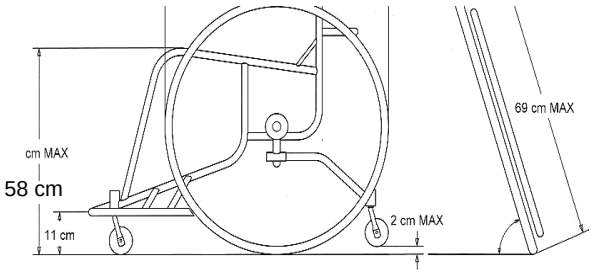
3.1.10. Braccioli ed ogni altro supporto per la parte superiore del corpo collocati sulla carrozzina non devono sporgere oltre la linea delle gambe o del tronco del giocatore quando questi è seduto in posizione naturale.

3.1.11. L'imbottitura della barra orizzontale collocate nella parte posteriore dello schienale dovrà avere uno spessore minimo di 1.5 cm (15mm). Dovrà essere sufficientemente flessibile da consentire uno schiacciamento massimo di un terzo del suo spessore originale e dovrà avere un fattore di assorbimento minimo del cinquanta percento (50%). Ciò significa che quando viene applicata una forza improvvisa all'imbottitura lo schiacciamento non deve superare il 50% del suo spessore originale. L'imbottitura è necessaria per evitare infortuni agli altri giocatori.

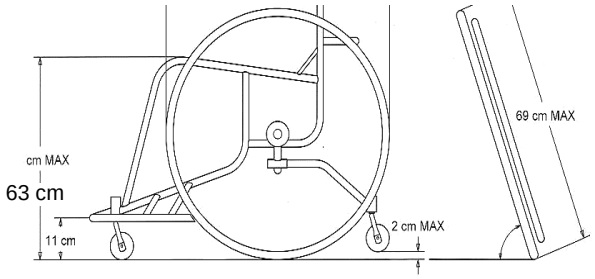
Nota 1: durante una gara possono verificarsi dei problemi con la carrozzina che la rendono non più utilizzabile o sicura. L'arbitro fermerà il gioco per il periodo necessario alla squadra per la completa riparazione della carrozzina. **Se la riparazione non può essere completata entro 50 secondi o meno dall'inizio dell'interruzione della gara il giocatore deve essere sostituito.**

Nota 2: può accadere che un giocatore cada dalla carrozzina senza che si sia verificato un fallo. L'arbitro deve prestare la massima attenzione all'incolumità del giocatore nel determinare il momento in cui interrompere il gioco.

Per giocatori di classe 3.5 – 4.5



Per giocatori di classe 1.0 – 3.0



In tutti i casi l'altezza è misurata dal terreno di gioco al punto più alto del sedile incluso il cuscino (se utilizzato).

Figura 6 – Dimensioni delle carrozzine

REGOLA TRE - SQUADRE

Art. 4. Squadre

4.1. Definizione

4.1.1. Un componente della squadra può partecipare ad una gara quando egli/ella sia stato autorizzato a giocare per una squadra secondo le regole, comprese quelle concernenti i limiti di età, dell'ente organizzatore della competizione.

4.1.2. Un componente della squadra è autorizzato a giocare quando il suo nome è stato iscritto a referto, prima dell'inizio della gara, a patto che egli/ella non sia stato espulso, né abbia commesso 5 falli.

4.1.3. Durante il tempo di gioco, un componente della squadra è:

- Un giocatore/giocatrice quando si trova sul terreno di gioco ed è autorizzato a giocare.
- Un sostituto quando egli/ella non si trova sul terreno di gioco, ma è autorizzato a giocare.
- Un giocatore escluso quando egli/ella ha commesso 5 falli e non è più autorizzato a giocare.

4.1.4. Durante un intervallo di gara, tutti i componenti della squadra autorizzati a giocare sono considerati giocatori.

4.2. Regola

4.2.1. Ciascuna squadra è composta da:

- Un numero di componenti della squadra autorizzati a giocare non superiore a 12, incluso un capitano.
- Un capo allenatore.
- Un massimo di 8 componenti della delegazione al seguito, tra i quali gli assistenti allenatore che possono sedere sulla panchina della squadra. Nel caso in cui una squadra abbia degli assistenti allenatori, il primo assistente allenatore deve essere iscritto a referto.

4.2.2. Durante il tempo di gioco, 5 componenti di ciascuna squadra devono essere sul terreno di gioco e possono essere sostituiti.

4.2.3. Un sostituto diventa giocatore ed un giocatore diventa sostituto quando:

- L'arbitro invita il sostituto ad entrare sul terreno di gioco.
- Durante una sospensione o un intervallo di gara, un sostituto richiede la sostituzione al segnapunti.

4.3. Divise

4.3.1. La divisa di ciascun componente della squadra consiste in:

- Maglie dello stesso colore predominante, sia sul davanti che sul retro. Se le maglie hanno le maniche queste devono terminare sopra del gomito. Non sono ammesse maglie a maniche lunghe.
  Tutti i giocatori devono indossare le maglie dentro i pantaloncini da gioco; i 'tutto in uno' (body) sono permessi.
- T-Shirts, maglie a manica lunga oppure indumenti compressivi, indipendentemente dalla fattura, possono essere indossate sotto le maglie da gioco. Le t-shirts, le maglie a manica lunga oppure gli indumenti compressivi devono essere tutti del medesimo colore omogeneo ma non necessariamente dello stesso colore prevalente delle maglie da gioco.
- Pantaloni o Pantaloncini dello stesso colore predominante, sia sul davanti che sul retro ma non necessariamente dello stesso colore delle maglie.

4.3.2. Ciascun componente della squadra deve indossare una maglia contrassegnata da un numero sul davanti e sul retro. I numeri devono essere di colore pieno che contrasti con quello della maglia.

I numeri devono essere chiaramente visibili e:

- quelli sul retro devono essere alti almeno 16 cm.
- quelli sul davanti devono essere alti almeno 8 cm.
- devono essere larghi almeno 2 cm.
- le squadre possono usare solo i numeri 0 e 00 e quelli da 1 a 99.
- i giocatori della stessa squadra non devono indossare lo stesso numero.
- qualsiasi pubblicità o logo deve essere ad almeno 4 cm di distanza dai numeri.

4.3.3. Le squadre devono avere un minimo di 2 set di maglie:

- La prima squadra riportata nel programma (squadra ospitante) deve indossare maglie di colore chiaro (preferibilmente bianco).
- La seconda squadra riportata nel programma (squadra ospite) deve indossare maglie di colore scuro.
- Tuttavia, se le 2 squadre sono d'accordo, possono scambiarsi i colori delle maglie.

4.3.4. Non è consentito giocare a piedi nudi.

4.4. Altro equipaggiamento

4.4.1. Tutto l'equipaggiamento utilizzato dai giocatori deve essere adatto per il gioco. Non è permesso qualsiasi equipaggiamento che sia progettato per aumentare l'elevazione o la portata di un giocatore o che procuri, in qualunque altro modo, un vantaggio sleale.

4.4.2. I giocatori non devono indossare un equipaggiamento (oggetti) che possa causare infortuni ad altri giocatori.

- Non sono consentiti i seguenti oggetti:
  - Protezioni per dita, mano, polso, gomito o avambraccio, caschetti, ingessature o tutori in cuoio, plastica, plastica malleabile (morbida), metallo o qualsiasi altro materiale duro, anche se ricoperto da imbottitura morbida.
  - Oggetti che possano provocare tagli o abrasioni (le unghie devono essere tagliate corte).
  - Accessori per capelli e gioielli.

- Sono consentiti i seguenti oggetti:
  - Dispositivi di protezione per spalla, parte superiore del braccio, coscia o parte inferiore della gamba, se sufficientemente imbottiti.
  - Indumenti compressivi per braccia e gambe, incluse le sotto maglie ed i sotto pantaloncini.
  - Copricapo. Non deve coprire alcuna parte del viso completamente né parzialmente (occhi, naso, labbra, etc.) e non deve essere pericoloso per il giocatore che lo indossa e/o per gli altri giocatori. Non deve avere elementi di apertura/chiusura attorno al viso e/o al collo e non deve avere nessuna parte che fuoriesca dalla sua superficie.
  - Ginocchiere .
  - Protezioni per naso infortunato, anche se realizzate con materiale duro.
  - Paradenti trasparenti, non colorati.
  - Occhiali da vista, se non creano pericolo per gli altri giocatori.
  - polsini e fasce per la testa, larghi al massimo 10 cm e realizzati in materiale tessile.
  - Taping per braccia, spalle, gambe, etc.
  - Cavigliere.

  Tutti i giocatori della squadra devono avere le T-shirts, le sottomaglie, le maglie a maniche lunghe, i sottopantaloncini, i loro indumenti compressivi, per braccia e gambe, i copricapo, i polsini, le fasce per la testa e i taping dello stesso identico colore.

4.4.3. Durante la gara un giocatore può indossare scarpe di qualunque combinazione di colore, ma la scarpa sinistra e la scarpa destra devono essere identiche. Non sono permesse luci lampeggianti, materiale rifrangente o altri ornamenti.

4.4.4. Durante la gara un giocatore non può mostrare alcuna indicazione commerciale, promozionale o di beneficenza, marchio, logo o altro abbinamento e nemmeno, non limitandosi a questo esempio, sul suo corpo, nei capelli o altrove.

4.4.5. Ogni altro equipaggiamento non specificamente menzionato in questo articolo deve essere approvato dalla Commissione Tecnica IWBF.

Art. 5. Giocatori: Infortunio e soccorso

5.1. In caso di infortunio di un giocatore(i), gli arbitri possono interrompere il gioco.

5.2. Se si verifica un infortunio quando la palla è viva, l'arbitro/arbitro donna non deve fischiare fino a che la squadra in controllo della palla abbia effettuato un tiro a canestro su azione, abbia perso il controllo della palla, abbia trattenuto la palla senza giocarla oppure la palla sia diventata morta, a meno che una squadra sia posta in una situazione di svantaggio. Gli arbitri possono interrompere immediatamente il gioco se necessario a proteggere un giocatore infortunato.

5.3. Se il giocatore/giocatrice infortunato/a non può continuare a giocare immediatamente (approssimativamente entro 15 secondi) o se riceve cure mediche, oppure se riceve un qualunque soccorso dal suo allenatore, dai suoi assistenti allenatori, dai sostituti, dai giocatori esclusi e/o dai componenti della propria delegazione al seguito, deve essere sostituito/a, a meno che la squadra sia ridotta a giocare con meno di 5 giocatori sul terreno di gioco.

5.4. L'allenatore, gli assistenti allenatori, i sostituti, i giocatori esclusi e i componenti della delegazione al seguito possono entrare sul terreno di gioco, solo con il permesso di un arbitro, per assistere un giocatore/una giocatrice infortunato/a prima che venga sostituito.

5.5. Un medico può entrare sul terreno di gioco, senza il permesso di un arbitro se, a giudizio del medico, il giocatore infortunato necessita di cure mediche immediate.

5.6. Durante la gara, qualsiasi giocatore che sanguina o che abbia una ferita aperta deve essere sostituito. Può tornare sul terreno di gioco solamente dopo che la perdita di sangue sia stata bloccata e l'area interessata o la ferita aperta sia stata completamente e perfettamente medicata.

5.7. Se il giocatore infortunato, o qualsiasi giocatore sanguinante o che abbia una ferita aperta, si riprende durante una sospensione richiesta da una qualunque delle due squadre, prima che venga azionato il segnale acustico del cronometrista per la sostituzione, quel giocatore potrà continuare a giocare.

5.8. In caso di infortunio, i giocatori che sono stati indicati dall'allenatore per iniziare la gara possono essere sostituiti, così come i giocatori che ricevono cure mediche tra tiri liberi. In questo caso, anche gli avversari hanno diritto a sostituire lo stesso numero di giocatori, se lo desiderano.

Art. 6. Capitano: Diritti e Doveri

6.1. Il capitano (CAP) è un giocatore indicato dal suo allenatore per rappresentare la propria squadra sul terreno di gioco. Durante la gara può comunicare con gli arbitri in maniera cortese per ottenere informazioni, solamente quando la palla è morta e il cronometro di gara è fermo.

6.2. Il capitano deve informare il primo arbitro, entro 15 minuti dal termine della gara, se la sua squadra intende inoltrare reclamo avverso il risultato della gara, firmando il referto nello spazio "*Firma del capitano in caso di reclamo*"

Art. 7. Allenatori: Diritti e Doveri

7.1. Almeno 40 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara, ciascun allenatore o il suo rappresentante deve fornire al segnapunti una lista con i nomi e i corrispondenti numeri dei componenti della squadra che sono idonei a partecipare alla gara, il nome del capitano della squadra, dell'allenatore e del primo assistente allenatore. Tutti i componenti della squadra i cui nomi siano stati iscritti a referto sono autorizzati a giocare, anche se arrivano dopo l'inizio della gara

7.2. Almeno 10 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara, ciascun allenatore deve approvare e confermare i nomi e i corrispondenti numeri di maglia dei componenti della propria squadra, i nomi dell'allenatore e del primo assistente allenatore trascritti sul referto, firmandolo. Nello stesso momento, deve indicare i 5 giocatori che inizieranno la gara. L'allenatore della squadra A sarà il primo a fornire queste informazioni.

7.3. L'allenatore, gli assistenti allenatori, i sostituti, i giocatori esclusi e i componenti della delegazione al seguito sono le uniche persone autorizzate a sedere sulla panchina della squadra e a rimanere all'interno dell'area della panchina della propria squadra. Durante il tempo di gioco tutti i sostituti, i giocatori esclusi e i componenti della delegazione al seguito devono rimanere seduti.

7.4. L'allenatore o il primo assistente allenatore possono recarsi al tavolo degli ufficiali di campo, durante la gara, per ottenere informazioni statistiche, solo quando la palla diventa morta e il cronometro di gara è fermo.

7.5. L'allenatore può comunicare in maniera cortese con gli arbitri, durante la gara, per ottenere informazioni solo quando la palla è morta e il cronometro di gara è fermo.

7.6. Sia all'allenatore che al primo assistente allenatore viene permesso di rimanere in piedi durante la gara, ma solamente uno di essi alla volta. Si capisce che se sia l'allenatore che al primo assistente siano in sedia a rotelle, la regola deve essere intesa come a loro comunque riferita. Possono rivolgersi verbalmente ai giocatori durante la gara purché rimangano all'interno dell'area della panchina della propria squadra. Al primo assistente allenatore non è permesso comunicare con gli arbitri.

7.7. Se è presente un primo assistente allenatore, il suo nome deve essere iscritto a referto prima dell'inizio della gara (la sua firma non è necessaria). Egli dovrà assumere tutti i diritti e i doveri dell'allenatore se, per qualunque motivo, l'allenatore non fosse in grado di continuare.

7.8. Se il capitano lascia il terreno di gioco, l'allenatore deve comunicare ad un arbitro il numero del giocatore che assumerà le funzioni di capitano sul terreno di gioco.

7.9. Il capitano assumerà le funzioni di giocatore-allenatore se non è presente l'allenatore o se l'allenatore non è in grado di continuare e non c'è nessun primo assistente allenatore iscritto a referto (o quest'ultimo non è in grado di continuare). Se il capitano deve lasciare il terreno di gioco, può continuare a svolgere le funzioni di allenatore. Se deve lasciare il terreno di gioco a seguito di un fallo da espulsione, o se non può continuare a svolgere le funzioni di allenatore a causa di un infortunio, il suo sostituto come capitano assumerà anche le funzioni di allenatore.

7.10. L'allenatore deve indicare il tiratore dei tiri liberi per la propria squadra in tutti i casi in cui il tiratore non è stabilito dalle regole

REGOLA QUATTRO -REGOLE DEL GIOCO

Art. 8. Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari

8.1 La gara si compone di 4 quarti di 10 minuti ciascuno.

8.2 Ci sarà un intervallo di gara di 20 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara.

8.3 Ci saranno intervalli di gara di 2 minuti tra il primo e il secondo quarto (prima metà gara), tra il terzo e il quarto quarto (seconda metà gara) e prima di ciascun tempo supplementare.

8.4 Ci sarà un intervallo di metà gara di 15 minuti.

8.5 Un intervallo di gara inizia:

- 20 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara.
- quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per il termine del quarto o dei tempi supplementari.

8.6 Un intervallo di gara termina:

- quando la palla lascia la(e) mano(i) del primo arbitro durante il lancio per la palla a due, all'inizio del primo quarto.
- quando la palla è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa, all'inizio di tutti gli altri quarti e tempi supplementari.

8.7 Se il punteggio è pari al termine del quarto quarto, la gara deve continuare con tanti tempi supplementari, della durata di 5 minuti ciascuno, quanti ne sono necessari per interrompere la parità.

Se il punteggio complessivo di entrambe le gare, in un sistema di competizione composto da 2 gare (andata e ritorno), è pari al termine della seconda gara, questa gara deve continuare con tanti tempi supplementari, della durata di 5 minuti ciascuno, quanti ne sono necessari per interrompere la parità.

8.8 Se un fallo è commesso verso la fine di un quarto o del tempo supplementare, l'arbitro determinerà il tempo di gioco rimanente. Sul cronometro di gara sarà indicato un minimo di 0.1 secondi.

8.9 Se un fallo tecnico, antisportivo o da espulsione è commesso

durante un intervallo di gara, qualunque eventuale tiro(i) libero sarà amministrato prima dell'inizio del quarto o del tempo supplementare successivo.

Art. 9. Inizio e termine di un quarto, di un tempo supplementare o della gara

9.1. Il primo quarto inizia quando la palla lascia la(e) mano(i) del primo arbitro durante il lancio per il salto a due, nel cerchio centrale.

9.2. Tutti gli altri quarti e i tempi supplementari iniziano quando la palla è a disposizione del giocatoreche effettua la rimessa.

9.3. La gara non può iniziare se una o entrambe le squadre non sono presenti sul terreno di gioco con 5 giocatori pronti a giocare.

9.4. Per tutte le gare, la prima squadra riportata nel programma (squadra ospitante), guardando il terreno di gioco dal tavolo degli ufficiali di campo, deve avere:

- la panchina sul lato sinistro del tavolo degli ufficiali di campo,
- la metà campo per il riscaldamento pre-gara di fronte alla propria panchina.

Tuttavia, se le due squadre sono d'accordo, possono scambiarsi le panchine e/o la metà campo diriscaldamento per la prima metà gara.

9.5. Le squadre devono scambiarsi la metà campo di riscaldamento e i canestri per l'inizio del secondo tempo.

9.6. In tutti i tempi supplementari le squadre devono continuare a giocare verso gli stessi canestri comenel quarto quarto.

9.7. Un quarto, un tempo supplementare o la gara terminano quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per il termine del quarto o del tempo supplementare. Quando il tabellone è provvisto di stop lamp con luce rossa attorno al suo perimetro, questa ha la precedenza rispetto al segnale acustico del cronometro di gara.

Art. 10. Status della palla

10.1. La palla può essere viva o morta.

10.2. La palla diventa **viva** quando:

- lascia la(e) mano(i) del primo arbitro, durante il lancio nel salto a due.
- è a disposizione del tiratore, durante un tiro libero.
- è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa, durante una rimessa.

10.3. La palla diventa **morta** quando:

- viene realizzato un qualunque tiro a canestro su azione o un tiro libero.
- un arbitro fischia mentre la palla è viva.
- È evidente che la palla non entrerà nel canestro durante un tiro libero che sarà seguito da:
  - un altro(i) tiro(i) libero(i).
  - un'ulteriore sanzione (tiro(i) libero(i) e/o possesso della palla).
- il segnale acustico del cronometro di gara suona per il termine del quarto o del tempo supplementare.
- il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi suona mentre una squadra è in controllo della palla.
- la palla, in volo durante un tiro a canestro su azione, viene toccata da un giocatore di una qualunque delle due squadre dopo che:
  - un arbitro fischia.
  - il segnale acustico del cronometro di gara suona per il termine del quarto o del tempo supplementare.
  - il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi suona.

10.4. La palla non diventa morta e il canestro, se realizzato, viene convalidato quando:

- è in volo durante un tiro a canestro su azione e:
  - un arbitro fischia.
  - suona il segnale acustico del cronometro di gara per il termine del quarto o del tempo supplementare.
  - suona il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi.
- è in volo durante un tiro libero e un arbitro fischia per una qualsiasi infrazione alle regole non commessa dal tiratore.
- è controllata da un giocatore in atto di tiro a canestro su azione, che finisce il suo tiro con un movimento continuo iniziato prima che un fallo sia sanzionato a un qualunque

giocatore avversario o a una qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra avversaria.

Questa regola non si applica e il canestro non sarà convalidato se, dopo che l'arbitro abbia fischiato, viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo.

Art. 11. Posizione di un giocatore e di un arbitro

11.1. La posizione di un giocatore è determinata dal punto in cui egli/ella tocca il terreno di gioco.

11.2. La posizione di un arbitro è determinata in modo analogo a quella di un giocatore. Quando la palla tocca un arbitro, è come se toccasse il terreno di gioco nella posizione in cui si trova l'arbitro.

Art. 12. Palla a due e possesso alternato

12.1. Definizione di palla a due

12.1.1. **Una palla a due** ha luogo quando un arbitro lancia la palla, nel cerchio centrale, tra due giocatori avversari all'inizio del primo quarto.

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

12.2. Procedura della palla a due

12.2.1. I due giocatori coinvolti nella palla a due devono stare con la propria carrozzina dentro la metà del cerchio centrale più vicina al proprio canestro e con una ruota vicino alla linea centrale.

12.2.2. I compagni di squadra non possono occupare posizioni adiacenti attorno al cerchio se un avversario desidera occupare una di quelle posizioni.

12.2.3. L'arbitro deve, quindi, lanciare la palla verticalmente verso l'alto tra i 2 avversari, più in alto rispetto al punto che ciascuno di essi possa raggiungere saltando.

12.2.4. La palla deve essere toccata con la(e) mano(i) da almeno uno dei battitori dopo che abbia raggiunto il suo punto più alto.

12.2.5. Nessun battitore deve lasciare la propria posizione fino a quando la palla non sia stata legalmente toccata.

12.2.6. Nessun battitore può prendere la palla, oppure toccarla più di due volte, fino a quando la palla non abbia toccato uno dei giocatori non battitori o il terreno di gioco.

12.2.7. Se la palla non è legalmente toccata da almeno uno dei battitori, la palla a due deve essere ripetuta.

12.2.8. Nessuno degli altri giocatori può avere parte del proprio corpo o della carrozzina sopra la linea del cerchio (cilindro) fino a che la palla non sia stata giocata.

Una infrazione agli Art. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6, and 12.2.8 è una violazione.

12.3. Sanzione

Il gioco deve essere ripreso con una rimessa per la squadra avversaria dal punto più vicino a quello dell'infrazione, tranne che direttamente dietro il tabellone.

12.4. Situazioni di palla a due

Una situazione di palla a due si verifica quando:

- viene fischiata una palla trattenuta.
- la palla esce dal terreno di gioco e gli arbitri sono in dubbio o in disaccordo su chi abbia toccato per ultimo la palla.
- avviene una doppia violazione sull'ultimo tiro libero non realizzato.
- una palla viva si blocca tra l'anello e il tabellone, tranne:
  - tra tiri liberi,
  - dopo l'ultimo tiro libero seguito da una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra.
- la palla diventa morta quando nessuna squadra ha il controllo della palla o ha diritto alla palla.
- dopo la compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre, se non rimangono altre sanzioni per falli da amministrare e nessuna squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla prima del primo fallo o della violazione.
- devono iniziare tutti i quarti diversi dal primo e da tutti i tempi supplementari.

12.5. Definizione di possesso alternato

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

12.6. Procedura di possesso alternato

12.6.1. In tutte le situazioni di palla a due, le squadre devono alternarsi nel possesso della palla per una rimessa dal punto più vicino a dove avviene la situazione di palla a due, tranne che direttamente dietro il tabellone.

12.6.2. La squadra che non ottiene il primo controllo di una palla viva, dopo il salto a due, avrà diritto alla prima rimessa di possesso alternato.

12.6.3. La squadra, che ha diritto al successivo possesso alternato al termine di ogni quarto o tempo supplementare, dovrà iniziare il quarto o tempo supplementare successivo con una rimessa dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, a meno che non ci siano ulteriori sanzioni di tiro libero e possesso della palla da amministrare.

12.6.4. La squadra che ha diritto alla rimessa per possesso alternato dovrà essere indicata dalla freccia di possesso alternato in direzione del canestro avversario. La direzione della freccia dovrà essere invertita immediatamente al termine della rimessa per possesso alternato.

12.6.5. Una violazione commessa da una squadra durante la propria rimessa per possesso alternato ne comporta la perdita. La direzione della freccia di possesso alternato dovrà essere invertita immediatamente, per indicare che gli avversari della squadra, che ha commesso la violazione, avranno diritto alla rimessa per possesso alternato alla successiva situazione di salto a due. Il gioco dovrà quindi riprendere assegnando la palla agli avversari della squadra che ha commesso la violazione, per una rimessa dal punto della rimessa originale.

12.6.6. Un fallo di una qualunque delle due squadre:

- prima dell'inizio di un quarto diverso dal primo o di un tempo supplementare ovvero
- durante una rimessa per possesso alternato,

non fa perdere alla squadra, che ha diritto alla rimessa, quel possesso alternato.

Art. 13. Come si gioca la palla

13.1. Definizione

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

13.2. Regola

Spingere deliberatamente la palla con la carrozzina, calciarla o bloccarla con qualsiasi parte della gamba o colpirla con il pugno è considerate una violazione.
Comunque, entrare in contatto o toccare la palla accidentalmente con la carrozzina o con qualsiasi parte della gamba non costituisce violazione.

Una infrazione all' Art. 13.2 è una violazione.

13.3. Sanzione

Il gioco deve essere ripreso con una rimessa per la squadra avversaria dal punto più vicino a quello dell'infrazione, tranne che direttamente dietro il tabellone.

Art. 14. Controllo della palla

14.1. Definizione

14.1.1. Il controllo della palla da parte di una squadra **inizia** quando un giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva perché la trattiene o la palleggia oppure ha una palla viva a sua disposizione.

14.1.2. Il controllo della palla da parte di una squadra **continua** quando:

- un giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva.
- la palla viene passata tra compagni di squadra.

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

- un avversario ottiene il controllo della palla.
- la palla diventa morta.
- la palla ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore durante un tiro a canestro su azione o un tirolibero.

14.1.4. Costituisce una violazione da parte di un giocatore in controllo di palla o che sta cercando di acquisire il controllo di palla:

14.1.4.1. Toccare il terreno con qualsiasi parte del corpo ad eccezione della(e) mano (i) oppure

14.1.4.2. Sporgersi in avanti o indietro dalla carrozzina facendola inclinare in modo tale che altre parti della carrozzina, oltre ai copertoni e alle rotelline, tocchino il terreno di gioco.

Art. 15. Giocatore in atto di tiro

15.1. Definizione

15.1.1. Un tiro a canestro su azione o un tiro libero si verifica quando la palla, nella(e) mano(i) di un giocatore, viene lanciata in aria verso il canestro avversario.

Un tocco a canestro (tap) si verifica quando la palla viene deviata con la(e) mano(i) verso il canestro avversario.

Un tocco è comunque considerato un tentativo di tiro a canestro.

Un movimento continuo durante una penetrazione a canestro o durante altri tiri in movimento è un'azione di un giocatore che prende la palla, mentre sta avanzando o al termine del palleggio, e continua poi con il movimento di tiro, generalmente verso l'alto.

15.1.2. L'atto di tiro:

- inizia quando il giocatore comincia, a giudizio di un arbitro, a muovere la palla verso l'alto in direzione del canestro avversario.
- termina quando la palla ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore, ovvero quando viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo e il movimento conseguente al tiro è completato (le mani del tiratore completano il movimento verso il terreno di gioco, verso la carrozzina o, in caso di un tiro in “sotto-mano”, verso il canestro.

15.1.3. L'atto di tiro, in una situazione di movimento continuo durante una penetrazione a canestro o durante altri tiri in movimento:

- inizia quando la palla si trova nella(e) mano(i) del giocatore, al termine di un palleggio e il giocatore comincia, a giudizio di un arbitro, il movimento che precede il rilascio della palla per un tiro a canestro.
- Può includere i movimenti del(le) braccio(a) e/o del corpo ed il movimento della carrozzina utilizzati dal(la) giocatore(trice) nel suo tentativo di tiro a canestro.
- Termina quando la palla lascia le mani del giocatore e il movimento conseguente al tiro è completato (le mani del tiratore

completano il movimento verso il terreno di gioco, verso la carrozzina o, in caso di un tiro in “sotto-mano”, verso il canestro) o nel caso in cui venga effettuato un nuovo atto di tiro.

15.1.4. Non vi è alcun collegamento tra il numero di spinte legalmente effettuate e l’atto di tiro.

15.1.5. Durante il suo atto di tiro il(la) giocatore(trice)potrebbe avere il(le) braccio(a) trattenute (a) da un avversario, in modo da impedirgli(le) di segnare. In questo caso non è necessario che la palla lasci la mano(i) del giocatore.

15.1.6. Quando un(a) giocatore(trice) è in atto di tiro e dopo aver subito un fallo passa la palla, non è più considerate in atto di tiro.

Art. 16. Canestro: realizzazione e valore

16.1. Definizione

16.1.1. Un canestro viene realizzato quando una palla viva entra nel canestro dall'alto e vi rimane all'interno oppure passa completamente attraverso il canestro.

16.1.2. La palla si considera all'interno del canestro quando una sua piccola parte è all’interno delcanestro e sotto il livello dell'anello.

16.2. Regola

16.2.1. Alla squadra che realizza nel canestro avversario verranno assegnati:

- 1 punto, per un canestro realizzato su un tiro libero.
- 2 punti, per un canestro realizzato dall'area di tiro da 2 punti.
- 3 punti, per un canestro realizzato dall'area di tiro da 3 punti.

Commento: le due ruote posteriori devono essere nell’area dei tre punti, le rotelline anteriori possono essere sopra o al di là dell’area da tre punti.

16.2.2. Se un giocatore realizza **accidentalmente** nel proprio canestro, il canestro vale 2 punti e sarà registrato a referto come realizzato dal capitano della squadra avversaria sul terreno di gioco.

16.2.3. Se un giocatore realizza **deliberatamente** nel proprio canestro, commette una violazione e ilcanestro non è valido.

16.2.4. Se un giocatore fa passare completamente la palla attraverso il canestro dal basso, commette unaviolazione.

16.2.5. Affinché un giocatore possa ottenere il controllo della palla su una rimessa, oppure su un rimbalzo dopo l'ultimo tiro libero, per tentare un tiro a canestro su azione, il cronometro di gara o il cronometro dei 24 secondi deve indicare 0.3 (3 decimi di secondo) o più. Se il cronometro di gara o il cronometro dei 24 secondi indica 0.2 o 0.1, l'unico modo per realizzare un canestro valido su azione è battere (tap) direttamente la palla, a condizione che la(e) mano(i) del giocatore non stia(no) più toccando la palla quando il cronometro di gara o il cronometro dei 24 secondi indica 0.0.

Art. 17. Rimessa in gioco da fuori campo

17.1. Definizione

17.1.1. Una rimessa si ha quando la palla viene passata all'interno del terreno di gioco dal giocatore fuoricampo incaricato della rimessa.

17.1.2. Una rimessa:

- **Inizia** quando la palla è a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.
- **Termina** quando:
  - La palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore in campo.
  - La squadra che effettua la rimessa commette una violazione.
  - Una palla viva si blocca tra l'anello e il tabellone durante una rimessa.

17.2. Procedura

17.2.1. Un arbitro deve consegnare la palla o metterla a disposizione del giocatore che effettua la rimessa. L'arbitro può anche lanciare o far rimbalzare la palla a condizione che:

- l'arbitro si trovi a non più di 4 m dal giocatore che effettua la rimessa.
- il giocatore che effettua la rimessa sia nel punto corretto, come indicato dall'arbitro.

17.2.2. Il giocatore deve effettuare la rimessa dal punto più vicino all'infrazione o a dove il gioco è stato fermato, tranne che direttamente dietro il tabellone.

17.2.3. All'inizio di tutti i quarti, diversi dal primo, e di tutti i tempi supplementari, la rimessa deve essere amministrata dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.

Il giocatore che effettua la rimessa deve avere le ruote posteriori a cavallo della linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, e ha diritto di passare la palla a un compagno di squadrain qualunque punto del terreno di gioco.

17.2.4. L'allenatore, che richiede una sospensione quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in un tempo supplementare e la sua squadra ha diritto al possesso della palla nella sua zona di difesa, ha diritto di decidere se il gioco deve essere ripreso con una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della propria squadra, oppure dalla zona di difesa della propria squadra nel punto più vicino a dove il gioco è stato fermato.

17.2.5. A seguito di un fallo personale commesso da un giocatore della squadra in controllo di una palla viva o della squadra che aveva diritto alla palla, il gioco deve essere ripreso con una rimessa dal punto più vicino all'infrazione.

17.2.6. A seguito di un fallo tecnico, il gioco deve essere ripreso con una rimessa dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è stato sanzionato il fallo tecnico, salvo diversa indicazione contenuta in questo Regolamento.

17.2.7. A seguito di un fallo antisportivo o da espulsione, il gioco deve essere ripreso con una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra, salvo diversa indicazione contenuta in questo Regolamento.

17.2.8. A seguito di una rissa, il gioco deve essere ripreso come indicato nell'Art. 39.

17.2.9. Ogni volta che la palla entra nel canestro, ma il canestro su azione o il tiro libero non è valido, il gioco deve essere ripreso con una rimessa dalla linea di tiro libero estesa.

17.2.10. A seguito di un canestro su azione o di un ultimo tiro libero realizzato:

- qualunque giocatore della squadra che non ha realizzato deve effettuare la rimessa da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo di quella squadra. Questo si applica anche dopo che un arbitro consegna o mette a disposizione la palla al giocatore che effettua la rimessa dopo una sospensione, o dopo qualunque interruzione del gioco, che avvenga a seguito della realizzazionedi un canestro su azione o di un ultimo tiro libero.

- il giocatore che effettua la rimessa può muoversi lateralmente e/o all'indietro e la palla può essere passata tra compagni di squadra dietro la linea di fondo, ma il conteggio dei 5 secondi inizia quando la palla è a disposizione del primo giocatore fuori campo.

17.3. Regola

17.3.1. Il giocatore che effettua la rimessa non deve:

- impiegare più di 5 secondi per rilasciare la palla.
- entrare all'interno del terreno di gioco mentre ha la palla nella(e) propria(e) mano(i).
- far toccare alla palla il fuori campo, dopo che sia stata rilasciata durante la rimessa.
- toccare la palla all'interno del terreno di gioco prima che essa abbia toccato un altro giocatore.
- far entrare la palla direttamente nel canestro.
- muoversi lateralmente, in una o in entrambe le direzioni, dal punto indicato per la rimessa dietro la linea perimetrale, per una distanza totale superiore a 1 m prima di rilasciare la palla. Tuttavia, al giocatore è permesso muoversi all'indietro rispetto alla linea perimetrale per quanto lo spazio a disposizione lo permetta.

17.3.2. Durante la rimessa gli altri giocatori non devono:

- avere alcuna parte del corpo e della carrozzina sopra la linea perimetrale prima che la palla sia stata lanciata oltre la linea perimetrale.
- trovarsi a meno di 1 m dal giocatore che effettua la rimessa quando, nel punto della rimessa, ci sono meno di 2 m di distanza tra la linea perimetrale e qualunque ostacolo presente nel fuori campo.

17.3.3. Quando c'è una rimessa e il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in un tempo supplementare, l'arbitro che la amministra deve utilizzare il segnale di attraversamento illegale della linea perimetrale come avvertimento.

Se un giocatore difensore:

- muove qualunque parte del corpo sopra la linea perimetrale per interferire con la rimessa, o
- è più vicino di 1 m dal giocatore che effettua la rimessa quando, nel punto della rimessa, ci sono meno di 2 m di distanza tra la

linea perimetrale e qualunque ostacolo presente nel fuori campo,

commette una violazione e deve essere sanzionato un fallo tecnico.

17.3.4. Durante una rimessa da fuori campo, ad un giocatore della squadra in attacco non è consentito entrare nell'area dei 3 secondi fino quando la palla non viene messa a disposizione di un giocatore per effettuare la rimessa (vedi regola 26.1.1).

Una infrazione dell' Art. 17.3 è una violazione.

17.4. Sanzione

La palla viene assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco nello stesso punto della rimessa originale.

Art. 18. Sospensione

18.1. Definizione

Una sospensione è un'interruzione del gioco richiesta dall'allenatore o dal primo assistenteallenatore.

18.2. Regola

18.2.1. Ogni sospensione deve durare 1 minuto.

18.2.2. Una sospensione può essere concessa durante un'opportunità di sospensione.

18.2.3. Un'opportunità di sospensione inizia:

- per entrambe le squadre, quando la palla diventa morta, il cronometro di gara è fermo e l'arbitro ha terminato la sua comunicazione con il tavolo degli ufficiali di campo.
- per entrambe le squadre, quando la palla diventa morta a seguito di un ultimo tiro liberorealizzato.
- per la squadra che subisce un canestro, quando un canestro su azione viene realizzato.

18.2.4. Un'opportunità di sospensione termina quando la palla è a disposizione di un giocatore per una rimessa o per un primo tiro libero.

18.2.5. A ciascuna squadra possono essere concesse:

- 2 sospensioni durante il primo tempo.

- 3 sospensioni durante il secondo tempo, con un massimo di 2 di queste quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto.
- 1 sospensione durante ogni tempo supplementare.

18.2.6. Le sospensioni non utilizzate non possono essere cumulate con quelle concedibili nel secondo tempo o nel successivo tempo supplementare.

18.2.7. Una sospensione viene addebitata alla squadra il cui allenatore ne abbia fatto richiesta per primo, a meno che la sospensione sia concessa a seguito di un canestro su azione realizzato dagli avversari e senza che sia stata fischiata un'infrazione.

18.2.8. Una sospensione non deve essere concessa alla squadra che realizza un canestro su azione quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare, a meno che un arbitro abbia fermato il gioco .

18.3. Procedura

18.3.1. Solo l'allenatore o il primo assistente allenatore ha il diritto di richiedere una sospensione. Egli deve stabilire un contatto visivo con gli ufficiali di campo, oppure recarsi al tavolo degli ufficiali di campo, e chiedere chiaramente una sospensione, facendo l'apposito segnale convenzionale con le mani.

18.3.2. Una richiesta di sospensione può essere annullata solamente prima che venga azionato il segnale acustico del cronometrista.

18.3.3. La sospensione:

- **inizia** quando l'arbitro fischia ed effettua la segnalazione.
- **termina** quando l'arbitro fischia e invita le squadre a rientrare sul terreno di gioco.

18.3.4. Non appena inizia un'opportunità di sospensione, il cronometrista deve azionare il segnale acustico per avvisare gli arbitri che una squadra ha richiesto una sospensione.

Se viene realizzato un tiro a canestro su azione contro la squadra che ha richiesto una sospensione, il cronometrista deve fermare immediatamente il cronometro di gara e azionare il segnale acustico.

18.3.5. Durante una sospensione e durante un intervallo di gara prima dell'inizio del secondo quarto, del quarto quarto o di ogni tempo

supplementare, i giocatori possono lasciare il terreno di gioco e recarsi nell'area della panchina della propria squadra, così come qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina può entrare sul terreno di gioco, purché rimanga nelle vicinanze dell'area della panchina della propria squadra.

18.3.6. Se la richiesta di sospensione viene effettuata da una qualunque delle due squadre dopo che la palla è a disposizione del tiratore per il primo tiro libero, la sospensione deve essere concessa se:

- l'ultimo tiro libero viene realizzato.
- l'ultimo tiro libero, se non realizzato, è seguito da una rimessa.
- un fallo viene fischiato tra tiri liberi. In questo caso il(i) tiro(i) libero(i) deve essere completato e la sospensione deve essere concessa prima che sia amministrata la sanzione del nuovo fallo, salvo diversa indicazione contenuta in questo Regolamento.
- un fallo viene fischiato prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo tiro libero. In questo caso la sospensione deve essere concessa prima che sia amministrata la sanzione del nuovo fallo.
- una violazione viene fischiata prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo tiro libero. In questo caso la sospensione deve essere concessa prima che sia amministrata la rimessa.

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

Art. 19. Sostituzione

19.1. Definizione

Una sostituzione è un'interruzione del gioco richiesta da un sostituto per diventare un giocatore.

19.2. Regola

19.2.1. Una squadra può sostituire uno o più giocatori durante un'opportunità di sostituzione.

19.2.2. Un'opportunità di sostituzione **inizia**:

- per entrambe le squadre, quando la palla diventa morta, il cronometro di gara è fermo e l'arbitro ha terminato la sua comunicazione con il tavolo degli ufficiali di campo.
- per entrambe le squadre, quando la palla diventa morta a seguito di un ultimo tiro libero realizzato.

- per la squadra che ha subito il canestro, quando un canestro su azione viene realizzato e il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare.

19.2.3. Un'opportunità di sostituzione **termina** quando la palla è a disposizione di un giocatore per una rimessa o per un primo tiro libero.

19.2.4. Un giocatore che è diventato un sostituto e un sostituto che è diventato un giocatore non possono rispettivamente rientrare o uscire dal gioco fino a quando la palla non diventi nuovamente morta, dopo una fase di gioco con il cronometro in movimento, a meno che:

- la squadra sia rimasta con meno di 5 giocatori sul terreno di gioco.
- il giocatore che ha diritto a dei tiri liberi, come risultato della correzione di un errore, sia in panchina dopo essere stato legalmente sostituito.

19.2.5. Una sostituzione non deve essere concessa alla squadra che realizza un canestro su azione quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare, a meno che un arbitro abbia fermato il gioco.

19.2.6. Se un giocatore riceve cure mediche o una qualunque assistenza, deve essere sostituito, a meno che la squadra sia rimasta con meno di 5 giocatori sul terreno di gioco.

19.3. Procedura

19.3.1. Solo un sostituto ha il diritto di richiedere una sostituzione. Egli (non l'allenatore o il primo assistente allenatore) deve recarsi al tavolo degli ufficiali di campo e chiedere chiaramente una sostituzione, facendo l'apposito segnale convenzionale con le mani, oppure restando nella zona per le sostituzioni. Deve essere pronto a giocare immediatamente.

19.3.2. Una richiesta di sostituzione può essere annullata solamente prima che venga azionato il segnale acustico del cronometrista.

19.3.3. Non appena inizia un'opportunità di sostituzione, il cronometrista deve azionare il segnale acustico per avvisare gli arbitri che è stata richiesta una sostituzione.

19.3.4. Il sostituto deve rimanere all'esterno della linea perimetrale fino a che l'arbitro non fischia, effettua il segnale di sostituzione e lo invita a entrare sul terreno di gioco.

19.3.5. Al giocatore che viene sostituito è concesso di recarsi direttamente nella panchina della propria squadra senza presentarsi né al cronometrista né all'arbitro.

19.3.6. Le sostituzioni devono essere completate il più velocemente possibile. Un giocatore che ha commesso 5 falli o che è stato espulso deve essere sostituito immediatamente (impiegando non più di 30 secondi). Se, a giudizio di un arbitro, si verifica un ritardo nella ripresa del gioco, deve essere addebitata una sospensione alla squadra responsabile. Se la squadra ha esaurito le sospensioni, può essere addebitato un fallo tecnico per ritardo nella ripresa del gioco all'allenatore, registrato come "B".

19.3.7. Se una sostituzione viene richiesta durante una sospensione o durante un intervallo di gara che non sia quello di metà gara, il sostituto deve presentarsi al cronometrista prima di entrare in gioco.

19.3.8. Se il tiratore di tiri liberi deve essere sostituito perché:

- è infortunato, o
- ha commesso 5 falli, o
- è stato espulso,

il(i) tiro(i) libero(i) deve essere effettuato dal suo sostituto, che non può essere sostituito nuovamente fino a quando non abbia giocato la successiva fase di gioco con il cronometro in movimento.

19.3.9. Se la richiesta di sostituzione viene effettuata da un qualunque giocatore delle due squadre dopo che la palla è a disposizione del tiratore per il primo tiro libero, la sostituzione deve essere concessa se:

- l'ultimo tiro libero viene realizzato.
- l'ultimo tiro libero, se non realizzato, è seguito da una rimessa.
- un fallo viene fischiato tra tiri liberi. In questo caso il(i) tiro(i) libero(i) deve essere completato e la sostituzione deve essere concessa prima che sia amministrata la sanzione del nuovo fallo, salvo diversa indicazione contenuta in questo Regolamento.
- un fallo viene fischiato prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo tiro libero. In questo caso la sostituzione deve essere

concessa prima che sia amministrata la sanzione del nuovo fallo.

- una violazione viene fischiata prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo tiro libero. In questo caso la sostituzione deve essere concessa prima che sia amministrata la rimessa.

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

19.3.10. Una volta effettuata la sostituzione (il giocatore viene autorizzato ad entrare sul terreno di gioco da un arbitro) l'assistente del segnapunti (vedi Art. 48.5) deve verificare che la somma dei punti di classificazione della squadra che ha effettuato la sostituzione non ecceda il limite massimo del punteggio (vedi Art. 51.2.). Se il punteggio è superiore a 14 si deve informare il segnapunti che, a sua volta, avverte l'arbitro suonando il segnale al termine della successiva fase di gioco se la squadra avversaria di quella in difetto controlla la palla, o suonando immediatamente, se la squadra in difetto ha il controllo di palla.

Art. 20. Gara persa per forfait

20.1. Regola

Una squadra perde la gara per forfait se:

- non è presente o non è in grado di schierare 5 giocatori pronti a giocare nel rispetto del limite della regola dei 14 punti entro 15 minutidall'orario previsto per l'inizio della gara.
- il suo comportamento impedisce lo svolgimento della gara.
- si rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo dal primo arbitro.

20.2. Sanzione

20.2.1. La squadra avversaria vincerà la gara con il punteggio di 20 a 0. Inoltre la squadra che perde per forfait non avrà punti in classifica.

20.2.2. Quando è prevista una serie di 2 gare (andata e ritorno, con punteggio complessivo) e per i Play- Off al meglio di 3, la squadra che perde per forfait la prima, la seconda o la terza gara perderà la serie o i Play-Off. Questo non si applica per i Play-Off al meglio delle 5 o delle 7 partite.

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

Art. 21. Gara persa per inferiorità numerica

21.1 Regola

Una squadra perde la gara per inferiorità numerica se, durante la gara, ha meno di 2 giocatori pronti a giocare sul terreno di gioco.

21.2 Sanzione

21.2.1 Se la squadra che vince la gara per inferiorità numerica è in vantaggio, il punteggio rimarrà quello del momento in cui la gara è stata interrotta. Se non è in vantaggio, il punteggio sarà di 2 a 0 in suo favore. La squadra che perde per inferiorità numerica riceverà 1 punto nella classifica generale. Per la sanzione disciplinare si fa riferimento a quanto previsto dal Regolamento Esecutivo.

21.2.2 In una serie composta da 2 gare (andata e ritorno) con punteggio complessivo, la squadra che perde per inferiorità numerica la prima o la seconda gara perderà la serie.

REGOLA CINQUE - VIOLAZIONI

Art. 22. Violazioni

22.1. Definizione

Una violazione è un'infrazione alle regole.

22.2. Sanzione

La palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa dal punto più vicino a dove è stata commessa l'infrazione, tranne che direttamente dietro il tabellone, salvo diversa indicazione contenuta in questo Regolamento.

Art. 23. Giocatore fuori campo e palla fuori campo

23.1. Definizione

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

23.1.2. La **palla** viene considerata fuori campo quando tocca:

- Un giocatore o qualsiasi altra persona che si trovi fuori dal terreno di gioco.
- Il terreno o qualsiasi altro oggetto al di sopra, all'esterno o sulle linee di delimitazione.
- I sostegni del tabellone, la parte posteriore dei tabelloni o qualsiasi oggetto al di sopra del campo di gioco.

23.2. Regola

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

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

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

23.2.4. Se un giocatore lancia deliberatamente o fa sbattere la palla contro un avversario in modo tale da farla uscire fuori dal campo, la palla deve essere assegnata agli avversari, anche se la palla è stata toccata per ultimo dalla squadra avversaria.

Art. 24. Palleggio

24.1. Definizione

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

24.1.2. **Un palleggio inizia quando un giocatore, avendo acquisto il controllo di una palla viva sul terreno**:

- spinge in avanti la carrozzina muovendo le ruote grandi e contemporaneamente palleggia, o

24.1.3. dà una o due spinte alla carrozzina muovendo le ruote grandi mentre la palla è tenuta in grembo, non tra le ginocchia, o trattenuta in una mano, e successivamente fa rimbalzare la palla. Il giocatore può ripetere quanto vuole questa sequenza, oppure

- Utilizza alternativamente entrambe le sequenze, oppure
- lancia, batte, fa rotolare, palleggia la palla sul terreno di gioco o la lancia deliberatamente al tabellone e la riprende prima che questa tocchi un altro giocatore.

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

24.1.5. Non costituiscono palleggio:

- tiri a canestro in successione;
- una presa difettosa all'inizio o alla fine di un palleggio;
- tentativi di ottenere il controllo della palla battendola lontano da altri giocatori;
- toccare la palla per toglierne il controllo a un altro giocatore;
- intercettare un passaggio e acquisire il controllo della palla;
- passare la palla da una mano all'altra e trattenerla prima che tocchi il terreno di gioco, a condizione che non venga commessa una violazione di tre spinte
- Lanciare la palla contro il tabellone e riprenderne il controllo.

Art. 25. Avanzare con la palla (Tre spinte)

25.1. Definizione

25.1.1. Un giocatore può avanzare sul campo con la palla viva in qualsiasi direzione all'interno dei seguenti limiti:

- mentre è in possesso di palla il numero delle spinte non deve essere superiore a due.
- qualsiasi movimento di rotazione della carrozzina deve essere considerato parte del palleggio ed è limitato a due spinte consecutive senza far rimbalzare la palla.

25.1.2. L'azione di frenata sulla ruota senza movimento in avanti o indietro delle mani non costituisce una spinta.

25.2 Una infrazione a questo articolo è una violazione.

Art. 26. 3 secondi

26.1. Regola

26.1.1. Un giocatore **non** deve rimanere nell'area dei tre secondi avversaria per più di tre (3) secondi consecutivi, mentre la sua squadra ha il controllo di una palla viva sul terreno di gioco e il cronometro di gara è in movimento.

26.1.2. Deve essere concessa una tolleranza a un giocatore che:

- Tenta di uscire dall'area dei 3 secondi.
- E' nell'area dei tre secondi quando lui o un suo compagno di squadra è nell'atto di tiro e la palla sta lasciando o ha appena lasciato la mano(i) del giocatore.
- Palleggia nell'area dei 3 secondi per tirare a canestro, dopo esserci rimasto per meno di 3 secondi consecutivi.

26.1.3. Per essere considerato all'esterno dell'area dei tre secondi, il giocatore deve avere tutte le ruote della carrozzina, comprese le rotelline antiribaltamento che entrano continuamente in contatto con il terreno di gioco, all'esterno dell'area stessa.

Art. 27. Giocatore marcato da vicino

27.1. Definizione

Un giocatore in possesso di una palla viva sul terreno di gioco è considerato marcato da vicino quando un avversario è in posizione legale di difesa attiva ad una distanza non superiore ad 1 m.

27.2. Regola

Un giocatore marcato da vicino deve passare, tirare o palleggiare la palla entro 5 secondi.

Art. 28. 8 secondi

28.1. Regola

28.1.1. Ogniqualvolta:

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

- Su una rimessa da fuori campo, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore nella zona di difesa e la squadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo di palla nella propria zona di difesa,

quella squadra deve far pervenire la palla nella propria zona di attacco entro 8 secondi.

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

- non controllata da alcun giocatore, tocca la zona d'attacco.
- Tocca o è legalmente toccata da un attaccante che ha tutte le ruote della carrozzina, comprese le rotelline antiribaltamento che entrano continuamente in contatto con il terreno di gioco, a contatto con la propria zona d'attacco.
- Tocca o è legalmente toccata da un difensore che ha parte della carrozzina a contatto con la propria zona di difesa.
- Tocca un arbitro che ha parte del suo corpo a contatto con la zona d'attacco della squadra in controllo di palla.
- Durante un palleggio dalla zona di difesa a quella d'attacco, il palleggiatore ha la palla e tutte le ruote della carrozzina, comprese le rotelline anti-ribaltamento che entrano continuamente in contatto con il terreno di gioco, completamente a contatto con la zona d'attacco.
- Il palleggiatore che ha tutte le ruote della carrozzina, comprese le rotelline anti-ribaltamento, che toccano completamente la zona d'attacco:
  - tiene la palla in una o entrambe le mani
  - tiene la palla in grembo

28.1.3. Il conteggio del periodo di 8 secondi deve continuare per il tempo residuo, quando viene assegnata una rimessa in zona di difesa alla stessa squadra che aveva il controllo di palla, a seguito di:

- Palla uscita fuori-campo.
- Infortunio di un giocatore della stessa squadra.
- Fallo tecnico commesso da quella squadra
- Situazione di palla a due.
- Doppio fallo.
- Compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre.

28.1.4. Il periodo di otto secondi deve continuare per il tempo residuo quando la squadra che aveva il controllo di palla la lancia o colpisce deliberatamente un avversario nella zona d'attacco causando il suo ritorno nella zona di difesa.

Art. 29. 24 secondi

29.1. Regola

29.1.1. Ogniqualvolta:

- un giocatore acquisisce il controllo di una palla **viva** sul **campo di gioco**

su una rimessa da fuori campo la palla tocca la carrozzina o tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore sul terreno di gioco e la squadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo di palla, quella squadra deve effettuare un tiro a canestro su azione entro ventiquattro (24) secondi.

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

- La palla deve lasciare la mano(i) del giocatore prima che l'apparecchio dei 24" suoni, e
- Dopo che la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore per il tiro, essa deve toccare l'anello o entrare nel canestro.

29.1.2. Quando **un tiro a canestro su azione viene effettuato vicino al termine del periodo di 24 secondi** e il segnale dell'apparecchio suona mentre la palla è in aria:

- Se la palla entra nel canestro, non si verifica alcuna violazione, il segnale deve essere ignorato ed il canestro sarà valido.
- Se la palla tocca l'anello, ma non entra nel canestro, non si verifica alcuna violazione, il segnale deve essere ignorato ed il gioco deve proseguire.
- Se la palla non tocca l'anello, si verifica una violazione. Comunque, se gli avversari acquisiscono un **immediato e chiaro** controllo della palla, il segnale deve essere ignorato ed il gioco deve proseguire.

Quando il tabellone è equipaggiato con illuminazione di colore giallo lungo il suo bordo superiore, l'illuminazione ha la precedenza sul segnale acustico dell'apparecchio dei 24 secondi.

29.2. Procedura

29.2.1. Dopo il salto a due o dopo la rimessa dalla linea centrale estesa all'inizio di un quarto, diverso dal primo, o di un supplementare, se un giocatore ottiene il controllo della palla viva in campo, indifferentemente in zona di difesa o di attacco, il cronometro dei 24 secondi deve iniziare il suo conteggio da 24 secondi.

29.2.2. Il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato ogni volta che il gioco viene fermato da un arbitro:

- per un fallo o una violazione (non quando la palla esce fuori campo) commessi dalla squadra che non controllava la palla,

- per una qualunque valida ragione imputabile alla squadra che non controllava la palla,
- per una qualunque valida ragione non imputabile ad alcuna squadra,

In queste situazioni, il possesso della palla deve essere assegnato alla stessa squadra che in precedenza aveva il controllo della palla. Se la rimessa viene amministrata:

- nella zona di difesa di quella squadra, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a 24 secondi.
- nella zona di attacco di quella squadra, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato come segue:
  - I se indicava 14 secondi o più quando il gioco è stato fermato, non deve essere resettato, ma deve continuare dal tempo in cui è stato fermato.
  - se indicava 13 secondi o meno quando il gioco è stato fermato, deve essere resettato a 14 secondi.

Tuttavia, se il gioco viene fermato da un arbitro per una qualunque valida ragione non imputabile ad alcuna squadra e, a giudizio dell'arbitro, il reset del cronometro dei 24 secondi ponesse gli avversari in una situazione di svantaggio, il cronometro dei 24 secondi deve continuare dal tempo in cui è stato fermato.

29.2.3. Il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato ogni volta che il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo o una violazione (incluso quando la palla esce fuori campo) commessi **dalla squadra in controllo della palla** e la rimessa deve essere assegnata alla squadra avversaria.
Il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato anche quando, per la procedura di possesso alternato, viene assegnata una rimessa alla nuova squadra che attacca.
Se la rimessa per quella squadra viene amministrata:
- nella propria zona di difesa, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a nuovi 24 secondi.
- nella propria zona di attacco, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a 14 secondi

29.2.4. Ogni volta che il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo tecnico commesso dalla squadra in controllo della palla, il gioco deve essere ripreso con una rimessa dal punto più vicino a dove il gioco è stato fermato. Il cronometro dei 24 secondi non deve essere resettato, ma deve continuare dal tempo in cui è stato fermato.

29.2.5. Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in un tempo supplementare, a seguito di una sospensione richiesta dalla squadra che ha diritto al possesso di palla nella propria zona di difesa, l'allenatore di quella squadra può decidere se il gioco deve essere ripreso con una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della propria squadra, oppure dalla zona di difesa della propria squadra nel punto più vicino a dove il gioco è stato fermato.

Dopo la sospensione, la rimessa deve essere amministrata come segue:

- se la rimessa è a seguito di una palla uscita fuori campo e viene amministrata:
  - nella zona di difesa, il cronometro dei 24 secondi deve continuare dal tempo in cui è stato fermato;
  - nella zona di attacco: se il cronometro dei 24 secondi indica 13 secondi o meno, deve continuare dal tempo in cui è stato fermato. Se il cronometro dei 24 secondi indica 14 secondi o più, deve essere resettato.
- se la rimessa è a seguito di un fallo o di una violazione (non quando la palla esce fuori campo) e viene amministrata:
  - nella zona di difesa, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a 24 secondi.
  - nella zona di attacco, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a 14 secondi.
- se la sospensione viene richiesta dalla squadra che ha diritto a un nuovo controllo della palla e viene amministrata:
  - nella zona di difesa, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a 24 secondi.
  - nella zona di attacco, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a 14 secondi.

29.2.6. Quando a una squadra viene assegnata una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco, come parte della sanzione per un fallo antisportivo o da espulsione, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a 14 secondi.

29.2.7. Dopo che la palla ha toccato l'anello del canestro degli avversari, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a:

- 24 secondi, se la squadra avversaria ottiene il controllo della palla.
- 14 secondi, se la squadra che ottiene nuovamente il controllo della palla è la stessa che la controllava prima che toccasse l'anello.

29.2.8. Se il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi **suona per errore** mentre una squadra ha il controllo della palla, oppure nessuna squadra ha il controllo della palla, il segnale acustico deve essere ignorato e il gioco deve continuare.
Tuttavia se, a giudizio di un arbitro, la squadra in controllo della palla è stata posta in una situazione di svantaggio, il gioco deve essere fermato, il cronometro dei 24 secondi deve essere corretto e il possesso della palla deve essere assegnato a quella squadra.

Art. 30. Ritorno della palla nella zona di difesa

30.1. Definizione

30.1.1. Una squadra è in controllo di una palla viva nella propria zona di attacco quando:

- A giocatore di quella squadra tocca la propria zona di attacco con entrambi i piedi mentre trattiene, prende o palleggia la palla nella propria zona di attacco, o
- la palla viene passata tra i giocatori di quella squadra nella propria zona di attacco.

30.1.2. Una squadra in controllo di una palla viva nella propria zona di attacco fa tornare illegalmente la palla nella propria zona di difesa, se un giocatore di quella squadra è l'ultimo a toccare la palla nella propria zona di attacco e la palla è poi toccata per primo da un giocatore di quella squadra:

- che ha parte della propria carrozzina a contatto con la zona di difesa, o
- dopo che la palla ha toccato la zona di difesa di quella squadra.

Questa restrizione si applica a tutte le situazioni nella zona di attacco della squadra, incluso le rimesse. Tuttavia, non si applica a un giocatore che dalla propria zona di attacco, stabilisce un nuovo controllo della palla per la propria squadra come conseguenza di avere intercettato un passaggio degli avversari, con le mani discoste dalle ruote grandi, non potendosi fermare prima di ritornare con la palla nella propria zona di difesa.

30.2. Regola

Una squadra che è in controllo di una palla viva nella propria zona di attacco non può far tornare illegalmente la palla nella propria zona di difesa.

30.3 Sanzione

La palla deve essere assegnata alla squadra avversaria per una rimessa nella propria zona di attacco dal punto più vicino all'infrazione, tranne che direttamente dietro il tabellone.

Art. 31. Sollevamento (Lifting)

31.1. Definizione - Sollevamento

31.1.1. Per sollevamento s'intende l'azione d'innalzamento delle natiche del giocatore in modo tale che entrambi i glutei non siano più in contatto con il cuscino quando utilizzato o con la seduta della carrozzina al fine di guadagnare un vantaggio illegale.

Un giocatore non deve sollevarsi dalla carrozzina per tirare, prendere un rimbalzo, passare la palla o cercare di stoppare un tentativo di tiro od intercettare un passaggio degli avversari oppure cercare di assicurarsi un passaggio di un proprio compagno di squadra od anche durante la palla contesa di inizio gara.

31.1.2. Un giocatore non deve far si che la carrozzina si stacchi dal terreno di gioco con tutte le sue parti quando ha le mani discoste dalle ruote posteriori (saltare).

31.2. Sanzione

31.2.1. A Un **fallo tecnico** sarà sanzionato al giocatore che incorre nel sollevamento.
Un tiro libero verrà concesso alla squadra avversaria, seguito da una rimessa in gioco da fuori campo, amministrata dalla squadra che aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla quando il fallo tecnico è stato fischiato, dal punto più vicino a dove la palla si trovava quando il gioco è stato interrotto. Se nessuna squadra aveva il controllo della palla o diritto alla stessa, si verifica una situazione di palla a due.
Fa eccezione il caso in cui il sollevamento sia avvenuto nel tentativo di stoppare il tiro di un giocatore in atto di tiro.

31.2.2. I Se il fallo di sollevamento è il risultato di un tentativo di stoppare il tiro di un giocatore in atto di tiro, a quel giocatore verrà assegnato un numero di tiri liberi come segue:

- se il tentativo di tiro va a buon fine, il canestro verrà convalidato e verrà assegnato un (1) tiro libero aggiuntivo.
- se il tentativo di tiro da due punti non va a buon fine, verranno assegnati due (2) tiri liberi.
- se il tentativo di tiro da tre punti non va a buon fine, verranno assegnati tre (3) tiri liberi.
- se il giocatore subisce fallo allo scadere, o poco prima, del periodo di gioco o allo scadere, o poco prima, dei ventiquattro (24) secondi mentre la palla è ancora nella(e) sua(e) mano(i) e in seguito il canestro viene realizzato, il canestro non sarà convalidato e verranno assegnati due (2) o tre (3) tiri liberi.

In ciascuno dei punti sopra evidenziati I gioco riprenderà con una rimessa in gioco da fuori campo amministrata dalla squadra che aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla quando il fallo tecnico è stato fischiato, dal punto più vicino a dove la palla si trovava quando il gioco è stato interrotto.

31.3. Sarà sanzionata una violazione contro il giocatore che, inclinandosi in avanti per recuperare una palla vagante, solleva il sedere in maniera tale che entrambi I glutei non siano più a contatto con la seduta od il cuscino laddove questo venga utilizzato.

31.4. Definizione – Inclinarsi (Tilting)

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, un rimbalzo o prende parte a una palla a due. L'inclinazione è un'azione regolare.

REGOLA SEI - FALLI

Art. 32. Falli

32.1. Definizione

32.1.1. Un fallo è un'infrazione alle regole che concerne il contatto personale illegale con un avversario e/o un comportamento antisportivo.

32.1.2. Un qualunque numero di falli può essere fischiato a carico di una squadra. Indipendentemente dalla sanzione, ogni fallo dovrà essere addebitato, registrandolo sul referto ufficiale a carico di chi lo commette e sanzionato secondo quanto previsto dalle regole.

32.1.3. Se un fallo è commesso dopo che la palla è diventata morta quando

- il segnale acustico del cronometro di gara ha suonato per il termine del quarto o del tempo supplementare,
- viene commessa un'infrazione,

deve essere ignorato a meno che non sia un fallo tecnico, antisportivo o d'espulsione.

Nota: La carrozzina viene considerata come parte del giocatore.

Art. 33. Contatto: Principi generali

33.1. Principio del cilindro

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

- **Davanti** dal palmo delle mani e dalla pedana poggiapiedi oppure dalla barra orizzontale posta davanti alla carrozzina,
- **Dietro** dal piano tangente al punto più esterno delle ruote posteriori, e
- Lateralmente dal margine più esterno delle ruote posteriori nel punto dove toccano il terreno di gioco.
- Le mani e le braccia possono essere estese in avanti rispetto al tronco non oltre la posizione della pedana o della barra orizzontale posta davanti alla carrozzina con le braccia piegate all'altezza dei gomiti in modo che gli avambracci e le mani siano sollevati. La distanza tra le ruote posteriori varia a seconda della campanatura delle ruote stesse.



Figura 7 – Cilindro della carrozzina

33.2. Principio della verticalità – Il cilindro della carrozzina

Durante la gara, ciascun giocatore ha il diritto ad occupare una qualsiasi posizione (cilindro) sul terreno di gioco con la propria carrozzina ed il suo tronco quando si trova seduto in posizione normale.

Nota: Il cilindro è definito come la forma geometrica descritta dal giocatore e dalla sua carrozzina con tutte le ruote compreso le rotelline anti-ribaltamento a contatto con il terreno quando viene vista dall'alto.

Questo principio tutela lo spazio occupato sul terreno di gioco dalla carrozzina e lo spazio aereo al di sopra del tronco del giocatore e della sua carrozzina.

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

Il difensore non deve essere penalizzato se alza le mani e le braccia in alto ma sempre all'interno del suo cilindro.

L'attaccante non deve causare un contatto con il difensore che ha una posizione regolare di difesa:

- Usando le braccia per crearsi uno spazio maggiore (clear-out).

- Allungando gambe o braccia per causare un contatto durante o immediatamente dopo un tiro a canestro su azione.

33.3. Posizione legale di difesa

Un difensore ha stabilito una posizione legale di difesa quando:

- ha coperto la direttrice di Marcia di un avversario, oppure
- Ha stabilito una posizione nella direttrice di marcia di un avversario lasciandogli, allo stesso tempo, il tempo di evitare il contatto.
- La direttrice di marcia di un giocatore è la direzione in cui il giocatore si sta muovendo.
- La direttrice di marcia di un giocatore è larga quanto la distanza tra le line parallele tracciate da ciascun lato del sedile della carrozzina nella direzione in cui la carrozzina si sta muovendo.

Nota: le linee parallele che si estendono da ciascun lato del sedile servono come punto di riferimento per l'arbitro. Questa definizione non implica che le ruote della carrozzina non facciano parte della carrozzina o del giocatore.

Per coprire la direttrice di marcia di un avversario un giocatore deve posizionare la sua
carrozzina attraverso la direttrice di marcia dell'avversario, con la propria carrozzina che si estende dall'uno all'altro lato.

Un giocatore non può piazzare la propria carrozzina tra le ruote posteriori della carrozzina
di un avversario
La posizione legale di difesa si estende verticalmente sopra il tronco del giocatore ma all'interno del cilindro formato dal corpo del giocatore e dalla sua carrozzina. Il giocatore può sollevare le sue braccia sopra la testa ma deve mantenerle in posizione verticale all'interno del cilindro immaginario.

33.4. Marcamento di un giocatore in controllo di palla

Un giocatore che si ferma nella traiettoria di un avversario deve dargli il tempo e la distanza necessari per fermarsi o per cambiare direzione.

- Contatti leggeri o accidentali che non arrecano svantaggio possono essere ignorati.
- Un giocatore che copre la direttrice di marcia di un avversario si considera che abbia concesso all'avversario il tempo e la distanza necessari per evitare il contatto.

Il giocatore con la palla, fermo o in movimento, deve aspettarsi di essere marcato e quindi deve essere pronto a cambiare direzione o a fermarsi, ogni qualvolta un avversario assume una posizione legale di difesa.

- Il difensore nel marcare l'avversario deve stabilire una posizione legale di difesa senza causare contatti prima di assumere la sua posizione.
- Una volta che il difensore ha stabilito una posizione legale di difesa deve mantenere tale posizione, non deve quindi estendere le braccia o muovere la carrozzina in una maniera irregolare tale da impedire al giocatore con la palla di oltrepassarlo.

Quando un arbitro deve giudicare una situazione di fallo di blocco difensivo/sfondamento deve seguire i seguenti principi:

- Il difensore deve assumere una posizione iniziale di difesa regolare sia;
  - Coprendo la direttrice di Marcia dell'avversario, oppure
  - Assumendo una posizione nella direttrice di marcia dell'avversario che gli consenta il tempo necessario per evitare il contatto. (Vedi anche Art 33.6, 33.7, 33.8).
- Il difensore può rimanere fermo sul posto o muoversi avanti e indietro per assumere di nuovo la posizione di difesa, specialmente per chiudere la direttrice di marcia di un avversario che sta tentando di allontanarsi.
- Il difensore deve arrivare per primo sul posto. Se il difensore ha coperto legalmente la direttrice di marcia dell'avversario, si considera che il difensore abbia raggiunto il posto per primo.

SE SI VERIFICANO I TRE CASI MENZIONATI ALLORA IL CONTATTO E' CAUSATO DAL GIOCATORE CON LA PALLA**.**

33.5. Marcamento di un giocatore non in controllo di palla

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

- Nello stabilire una posizione legale vicino a un avversario, un giocatore deve occupare per primo la posizione libera.
- Il difensore deve trovarsi sul posto per primo. È considerato in una posizione legale di difesa il difensore che raggiunge il posto prima di un avversario non in controllo di palla.

Una volta che un difensore ha assunto una posizione legale di difesa, non può impedire a un avversario di oltrepassarlo estendendo le

braccia nella direttrice di marcia avversaria. Tuttavia, per evitare un infortunio può girarsi o mettere il suo braccio (braccia) davanti al corpo o girare la propria carrozzina a meno che, a giudizio degli arbitri, girandosi cambi significativamente la sua posizione nella traiettoria dell'avversario.

Una volta che un difensore ha assunto una posizione legale di difesa:

- Deve rimanere fermo oppure può muoversi lateralmente o allontanarsi dall'avversario per mantenere la sua posizione legale in relazione alla posizione dell'avversario.
- Può spostarsi andando verso l'avversario, ma sarà considerate responsabile in caso avvenga un contatto.

Un difensore fermo ad una distanza almeno di lunghezza pari a una carrozzina entro l'area di frenata di un avversario in movimento non in controllo di palla, che poi si muove nell'area di frenata di quell'avversario, deve concedere all'avversario il tempo e la distanza per evitare il contatto.

33.6. Attraversamento della direttrice di marcia

Si verifica un attraversamento della direttrice di marcia quando uno dei due avversari, che si muovono parallelamente (nella stessa direzione) o su traiettorie convergenti, cambia direzione e svolta attraversando la direttrice di marcia dell'avversario.

Un giocatore in movimento, con o senza palla, può attraversare legalmente la traiettoria di un avversario a condizione che:

- L'asse della ruota posteriore della carrozzina del giocatore che attraversa la direttrice di marcia si riesca a vedere oltre la parte più avanzata della carrozzina del suo avversario, cioè della pedana o, in caso di carrozzina dotata di una protezione anteriore, di fronte al punto più avanzato di tale protezione.
- Il giocatore che attraversa la direttrice di marcia deve concedere all'avversario il tempo e la distanza per evitare il contatto.

Se un giocatore attraversa legalmente la direttrice di marcia di un avversario sarà l'avversario a essere responsabile del contatto.

Un attraversamento illegale della direttrice di marcia è un contatto personale che si verifica quando un giocatore, con o senza palla, cambia direzione e tenta di attraversare la direttrice di marcia di un avversario senza concedergli il tempo per fermarsi o cambiare direzione.

33.7. Gli elementi di tempo e distanza

Arrestare immediatamente la carrozzina è impossibile.

Giocatori in movimento che si arrestano di fronte a un avversario devono lasciare sufficiente spazio tra le carrozzine per dare la possibilità all'avversario di fermarsi o cambiare direzione senza causare un contatto rilevante.

Contatti lievi possono essere considerati accidentali se un giocatore **cerca di frenare o di cambiare la direzione** della sua carrozzina.

La distanza necessaria a un giocatore per arrestarsi è direttamente proporzionale alla velocità della carrozzina.

33.8. Portare un blocco - Legale ed illegale

Un blocco si verifica quando un giocatore tenta di ritardare o impedire a un avversario non in controllo di palla, di raggiungere una posizione desiderata sul terreno di gioco.

Il blocco LEGALE quando il giocatore che sta bloccando un avversario:

- **Is fermo** (all'interno del suo cilindro) quando avviene il contatto.
- Ha stabilito una posizione legale di difesa sul terreno.
- Se il blocco viene effettuato **entro** il campo visivo di un avversario fermo (frontalmente o lateralmente), un giocatore può effettuare il blocco il più vicino possibile, senza però causare un contatto.
- Se il blocco viene effettuato **fuori** dal campo visivo di un avversario fermo (frontalmente o lateralmente), un giocatore può effettuare il blocco il più vicino possibile, a patto di non causare un contatto, come meglio crede
- Se l'avversario è in movimento dovranno essere rispettati i principi di tempo e distanza. Il giocatore che effettua il blocco deve coprire la direttrice di marcia del bloccato o lasciarsi sufficiente spazio per permettere al giocatore che sta subendo il blocco di evitare di essere bloccato fermandosi o cambiando direzione.
- Un giocatore che subisce un blocco portato legalmente è responsabile per ogni contatto con il giocatore che ha effettuato il blocco.

Il blocco è IRREGOLARE quando il giocatore che sta effettuando un blocco:

- Era **in movimento** al momento del contatto.
- Non ha rispettato gli elementi di tempo e distanza nei confronti di un avversario in movimento al momento del contatto.
- Non è riuscito a coprire la direttrice di marcia dell'avversario.

33.9. Sfondamento

Lo sfondamento è un contatto personale irregolare, con o senza palla, causato spingendo od andando contro alla carrozzina dell'avversario.

33.10. Blocco irregolare

Il blocco irregolare avviene con un contatto personale non legale che impedisce l'avanzamento di un giocatore avversario con o senza palla.

Un giocatore che sta tentando di portare un blocco commette un fallo per blocco irregolare se il contatto avviene quando si egli sta muovendo e il suo avversario è fermo o sta retrocedendo allontanandosi da lui.

Se un giocatore, disinteressandosi della palla, fronteggia un avversario e modifica la sua posizione contemporaneamente a quella dell'avversario, è il principale responsabile per ogni contatto che ne derivi, a meno che non subentrino altri fattori.

L'espressione "a meno che non subentrino altri fattori" si riferisce a spinte o trattenute intenzionali da parte del giocatore che sta subendo il blocco.

E' legale per un giocatore allungare al di fuori del cilindro uno o entrambe braccia od I gomiti nel prendere posizione sul campo di gioco, ma sia braccia che gomiti devono muoversi all'interno del proprio cilindro quando un avversario tenta di superarlo. Se avviene un contatto quando braccia o gomiti sono al di fuori del cilindro, è fallo di blocco o fallo di trattenuta.

33.11. Contatto con un avversario usando mani(o) e/o braccia(o)

Toccare con le mani un avversario non è, di per sé, necessariamente un'azione fallosa.

Gli arbitri decideranno se il giocatore che ha causato il contatto ha ottenuto un ingiusto vantaggio. Se il contatto causato da un giocatore limita in qualche modo la libertà di movimento di un avversario, tale contatto è un fallo.

L'uso irregolare di mani(o) o braccia(o) estese avviene quando un giocatore in posizione difensiva mette, rimanendovi in contatto, mani(o) o braccia(o) su un avversario, con o senza la palla, e gli impedisce di avanzare.

Toccare o colpire ripetutamente un avversario con o senza la palla è considerato fallo, perché può condurre all'aumento del gioco duro.

Si considera fallo da parte di un attaccante **in controllo di palla**:

- Agganciare o avvinghiare con un braccio o con un gomito il difensore nel tentativo di ottenere un ingiusto vantaggio.
- Spingere via il difensore per impedirgli di giocare o tentare di giocare la palla oppure spingere allo scopo di ottenere più spazio tra sé e il difensore.
- Mentre palleggia usare l'avambraccio esteso o la mano per impedire all'avversario di impossessarsi della palla.

Si considera fallo da parte di un attaccante **non in controllo di palla** lo spingere via l'avversario per:

- Liberarsi per ricevere la palla.
- Impedire al difensore di giocare o di tentare di giocare la palla.
- Ottenere maggiore spazio tra sé ed il difensore.

33.12. Marcamento irregolare da dietro

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

33.13. Trattenere

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

33.14. Spingere

La spinta è un contatto personale irregolare con una qualsiasi parte del corpo o della carrozzina con il quale un giocare costringe a spostarsi o tenta di spostare con forza un avversario che ha, o non ha, il controllo della palla.

33.15. Simulare di aver subito un fallo

Simulare è un'azione di un giocatore che finge di aver subito un fallo o esaspera in maniera teatrale i propri movimenti per far credere di aver subito un fallo in modo da trarne un vantaggio.

Art. 34. Fallo Personale

34.1. Definizione

34.1.1. Un **fallo personale** è un contatto illegale di un giocatore con un avversario (inclusa la sua carrozzina), sia a palla viva che a palla morta.

Un giocatore non deve trattenere, bloccare, spingere, caricare, ostacolare o impedire l'avanzare di un avversario estendendo mani, braccia, gomiti o spalle, né piegare il corpo in una posizione "non naturale" (fuori dal proprio cilindro), né praticare un gioco duro o violento

34.1.2. Un fallo sulla rimessa è un fallo personale commesso da un difensore su un avversario sul campo, quando la palla è fuori campo per una rimessa, ancora nelle mani dell'arbitro o a disposizione del giocatore incaricato della rimessa e non si tratta di una normale azione di gioco di basket in carrozzina.

34.2. Sanzione

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

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

- l gioco deve essere ripreso con una rimessa per la squadra che non ha commesso il fallo, dal punto più vicino a quello dell'infrazione.
- se la squadra che ha commesso il fallo è in situazione di penalità per falli di squadra, si deveapplicare l'Art. 41.

34.2.2. Se il fallo viene commesso su un giocatore che è in atto di tiro, a quel giocatore deve essere assegnato un numero di tiri liberi come segue:

- 1 tiro libero, aggiuntivo, se il tiro a canestro viene realizzato e il canestro convalidato.
- 2 tiri liberi, se il tiro a canestro, rilasciato dall'area di tiro da 2 punti, non viene realizzato.
- 3 tiri liberi, se il tiro a canestro, rilasciato dall'area di tiro da 3 punti non viene realizzato.

34.2.3. Se il fallo è commesso come fallo su rimessa:

- al giocatore che ha subito il fallo deve essere assegnato un tiro libero, a prescindere se la squadra che ha commesso il fallo sia in situazione di penalità per falli di squadra. Il gioco riprenderà con una rimessa per la squadra che non ha commesso il fallo, dal punto più vicino a quello dell'infrazione.

Art. 35. Doppio fallo

35.1. Definizione

35.1.1. Un doppio fallo si verifica quando 2 avversari commettono falli personali o antisportivi/da espulsione, l'uno contro l'altro, approssimativamente nello stesso momento.

35.1.2. Per considerare 2 falli come un doppio fallo, si devono verificare le seguenti condizioni:

- Entrambi i falli sono falli di giocatori.
- Entrambi i falli implicano un contatto fisico.
- Entrambi i falli avvengono tra gli stessi 2 avversari che commettono fallo l'uno contro l'altro.
- Entrambi i falli sono 2 falli personali oppure qualunque combinazione di falli antisportivi e da espulsione.

35.2. Sanzione

Deve essere addebitato un fallo personale o un fallo antisportivo/da espulsione ai giocatori che lo commettono. Non deve essere assegnato alcun tiro libero e il gioco deve essere ripreso come segue:
Se approssimativamente nello stesso momento in cui avviene il doppio fallo

- viene realizzato un canestro valido su azione o un ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che non ha realizzato, per una rimessa da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo di quella squadra.
- una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla deve essere assegnata a questa squadra, per una rimessa dal punto più vicino a quello dell'infrazione.
- nessuna squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.

Art. 36. Fallo Tecnico

36.1. Regole di comportamento

36.1.1. Il corretto svolgimento di una gara richiede la piena e leale collaborazione dei giocatori, degli allenatori, degli assistenti allenatori, dei sostituti, dei giocatori esclusi e dei componenti della delegazione al seguito nei confronti di arbitri, ufficiali di campo e commissario, se presente.

36.1.2. Ciascuna squadra deve fare del proprio meglio per assicurarsi la vittoria, ma questo deve essere fatto nello spirito di sportività e fair play.

36.1.3. Ogni atto deliberato o ripetuto di mancata collaborazione o di non conformità con lo spirito e l'intento di questa regola deve essere considerato un fallo tecnico.

36.1.4. Gli arbitri possono prevenire falli tecnici effettuando dei richiami o anche soprassedendo a delle infrazioni minori che siano chiaramente non intenzionali e non abbiano alcun effetto diretto sulla gara, a meno che non ci sia una reiterazione della stessa infrazione dopo il richiamo.

36.1.5. Se un'infrazione viene rilevata dopo che la palla sia diventata viva, il gioco deve essere fermato e deve essere addebitato un fallo tecnico. La sanzione deve essere amministrata come se il fallo tecnico fosse avvenuto nel momento in cui è stato addebitato. Qualunque cosa si verifichi durante l'intervallo di tempo tra l'infrazione e l'interruzione del gioco deve rimanere valido.

36.2. Definizione

36.2.1. Un fallo tecnico è un fallo di natura comportamentale, senza contatto, commesso da un giocatore ed include, ma non è limitato a:

- ignorare i richiami effettuati dagli arbitri.
- rapportarsi e/o comunicare in modo irrispettoso con gli arbitri, il commissario, gli ufficiali di campo, gli avversari o le persone autorizzate a sedere sulle panchine delle squadre.
- usare un linguaggio o dei gesti che possano offendere o istigare gli spettatori.
- innervosire e provocare un avversario.
- Ostruire il campo visivo di un avversario, agitando / mettendo la(e) mano(i) vicino ai suoi occhi.
- Agitare eccessivamente i gomiti.
- Ritardare il gioco, toccando deliberatamente la palla dopo che sia passata attraverso il canestro oppure impedendo la rapida effettuazione di una rimessa o di un tiro libero o entrare in campo in ritardo all'inizio della gara o all'inizio della seconda metà gara.
- Simulare di aver subito un fallo.
- Uscire dal campo di gioco per ottenere un ingiusto vantaggio.
- Mettere I piedi fuori dalla pedana per ottenere un ingiusto vantaggio.
- Utilizzare una parte degli arti inferiori per ottenere un ingiusto vantaggio o per manovrare la carrozzina.
- Fare sollevamento.

36.2.2. Un fallo tecnico commesso da una qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra è un fallo causato da una comunicazione irrispettosa o dall'aver toccato gli arbitri, il

commissario, se presente, gli ufficiali di campo o gli avversari, o da un'infrazione di natura procedurale o amministrativa.

36.2.3. Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara (espulsione dalla gara) quando gli vengono addebitati 2 falli tecnici, 2 falli antisportivi oppure 1 fallo antisportivo e 1 fallo tecnico.

36.2.4. L'allenatore deve essere espulso per il resto della gara (espulsione dalla gara) quando gli vengono addebitati:

- 2 falli tecnici "C", come risultato del proprio comportamento antisportivo.
- 3 falli tecnici, siano essi tutti "B" oppure uno di essi "C", come risultato del comportamento antisportivo di altre persone autorizzate a sedere sulla panchina della squadra.

36.2.5. Se un giocatore o l'allenatore viene espulso per effetto dell'Art. 36.2.3 o dell'Art. 36.2.4, quel fallo tecnico deve essere l'unico fallo da sanzionare e non deve essere amministrata nessuna ulteriore sanzione per l'espulsione.

36.2.6. Un fallo tecnico può essere inoltre sanzionato come conseguenza di una richiesta proveniente dall'allenatore di effettuare un controllo di una carrozzina per un giocatore avversario. Qualora il primo arbitro determini che la carrozzina è irregolare il giocatore che la stava utilizzando sarà espulso come disposto dall'Articolo 38.1.3. Qualora il primo arbitro determini la regolarità della carrozzina sarà sanzionato un fallo tecnico ("C") all'allenatore che aveva fatto la richiesta di controllo.

36.3. Sanzione

36.3.1 Se un fallo tecnico viene commesso:

- da un giocatore, il fallo tecnico gli deve essere addebitato come fallo di un giocatore e deve contare come un fallo di squadra.
- da una qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra, il fallo tecnico deve essere addebitato all'allenatore e non deve contare come un fallo di squadra.

36.3.2 Deve essere assegnato 1 tiro libero agli avversari. gioco deve essere ripreso come segue:

- il tiro libero deve essere amministrato immediatamente. Dopo il tiro libero, la rimessa deve essere amministrata dalla squadra che aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla quando il fallo tecnico è stato fischiato, dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il gioco è stato fermato.
- il tiro libero, inoltre, deve essere amministrato immediatamente, indipendentemente dal fatto che sia stato determinato l'ordine in cui amministrare eventuali altre sanzioni per qualsiasi altro fallo, oppure che l'amministrazione delle sanzioni sia già iniziata. Dopo il tiro libero per il fallo tecnico, il gioco deve essere ripreso dalla squadra che aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla quando il fallo tecnico è stato fischiato, dal punto dove il gioco è stato interrotto per la sanzione del fallo tecnico.
- con una rimessa da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo se è stato realizzato un canestro su azione valido o un ultimo tiro libero.
- si verifica una situazione di salto a due se nessuna squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla.
- con una palla contesa nel cerchio centrale se deve iniziare il primo quarto.

Art. 37. Fallo antisportivo

37.1. Definizione

37.1.1. Un fallo antisportivo è un contatto di un giocatore che, a giudizio di un arbitro, è:

- un contatto con un avversario e non è un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla all'interno dello spirito e dell'intento delle regole.
- contatto duro ed eccessivo, causato da un giocatore nel tentativo di giocare la palla o di difendere su un avversario.
- un contatto non necessario, causato dal giocatore difensore per interrompere l'avanzamento in transizione del giocatore attaccante. Questo si applica fino a quando il giocatore attaccante nonabbia iniziato il suo atto di tiro.
- un contatto illegale, causato da un giocatore, lateralmente o da dietro, su un avversario che sta avanzando verso il canestro avversario quando non ci sono altri giocatori tra il giocatore che staavanzando e il canestro, e
  - il giocatore che avanza è in controllo di palla, ovvero
  - il giocatore che avanza è nel tentativo di ottenere il controllo di palla, ovvero
  - la palla è stata rilasciata per un passaggio al giocatore che avanza,

  fatta eccezione se si tratti di un legittimo tentativo di attraversare la direttrice di marcia dell'avversario lateralmente.
  Questo si applica fino a quando il giocatore attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.

37.1.2. L'arbitro deve interpretare i falli antisportivi coerentemente durante l'intera gara e giudicare solamente l'azione.

37.2. Sanzione

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

37.2.2. Deve essere assegnato(i) un tiro(i) libero(i) al giocatore che ha subito il fallo, seguito(i) da:

- una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra.
- Una palla contesa nel cerchio centrale se deve iniziare il primo quarto.

Il numero di tiri liberi deve essere assegnato come segue:

- 2 tiri liberi: se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro.
- 1 tiro libero aggiuntivo: se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro, realizzato, viene convalidato.
- 2 o 3 tiri liberi: se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro non viene realizzato.

37.2.3. Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara (espulsione dalla gara) quando gli vengono addebitati 2 falli antisportivi, 2 falli tecnici oppure 1 fallo tecnico ed 1 fallo antisportivo.

37.2.4. Se un giocatore viene espulso per effetto dell'Art. 37.2.3, quel fallo antisportivo deve essere l'unico fallo da sanzionare e non deve essere amministrata nessuna ulteriore sanzione per l'espulsione.

Art. 38. Fallo da espulsione

38.1. Definizione

38.1.1. Un fallo da espulsione è una qualsiasi azione palesemente antisportiva commessa dai giocatori, dai sostituti, dagli allenatori, dagli assistenti allenatori, dai giocatori esclusi e dai componenti della delegazione al seguito.

38.1.2. L'allenatore che viene sanzionato con un fallo da espulsione deve essere sostituito dal primo assistente allenatore iscritto a referto. Se nessun primo assistente allenatore è iscritto a referto, l'allenatore deve essere sostituito dal capitano (CAP).

38.1.3. Per assistere le squadre in modo da assicurarsi che le loro attrezzature di siano conformi a quanto disposto dall'Art. 3.1 il Commissario del Torneo effettuerà le verifiche delle carrozzine prima dell'inizio del torneo. È responsabilità del giocatore, prima di entrare in campo con

la propria carrozzina, assicurarsi che la stessa sia conforme ai requisiti richiesti all'Art. 3.1. Modificare in maniera irregolare una carrozzina è considerato un flagrante comportamento antisportivo. Durante una gara gli arbitri possono effettuare controlli a campione. Qualsiasi attrezzatura trovata modificata durante tali controlli dovrò essere esclusa dal gioco. Il giocatore è responsabile della propria attrezzatura e qualsiasi modifica sarà considerata un atto deliberatamente intenzionale per guadagnare un ingiusto vantaggio. A tale giocatore sarà sanzionato un fallo squalificante. Se un giocatore modifica la propria carrozzina per due volte durante un torneo sarà squalificato per il resto del torneo.

38.2. Violenza

38.2.1. Durante la gara si possono verificare atti di violenza, contrari allo spirito di sportività e al fair play. Questi atti devono essere immediatamente fermati dagli arbitri e, se necessario, dalle forze dell'ordine.

38.2.2. Ogni volta che si verificano atti di violenza che coinvolgono giocatori sul campo o nelle sue vicinanze, gli arbitri devono prendere i provvedimenti necessari a fermarli.

38.2.3. Qualsiasi persona citata sopra che sia responsabile di evidenti atti di aggressione, nei confronti di avversari o degli arbitri, deve essere espulsa. Il primo arbitro deve segnalare i fatti accaduti all'ente organizzatore della competizione.

38.2.4. Le forze dell'ordine possono entrare in campo solo se richiesto dagli arbitri. Tuttavia, nel caso in cui gli spettatori entrino in campo con la chiara intenzione di commettere atti di violenza, le forze dell'ordine devono intervenire immediatamente per proteggere le squadre e gli arbitri.

38.2.5. Tutte le aree oltre il campo di gioco o le sue vicinanze, incluso le entrate, le uscite, i corridoi, gli spogliatoi, etc., rientrano sotto la giurisdizione dell'ente organizzatore della competizione e delle forze dell'ordine.

38.2.6. Le azioni fisiche, commesse da giocatori o da qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina delle squadre, che possono portare al danneggiamento delle attrezzature di gara, non devono essere permesse dagli arbitri.

Quando gli arbitri rilevano comportamenti di questa natura, l'allenatore della squadra responsabile deve essere richiamato.

Nel caso in cui l'azione(i) venga(no) ripetuta(e), deve essere immediatamente fischiato un fallo tecnico o anche un fallo da espulsione alla(e) persona(e) coinvolta(e).

38.3. Sanzione

38.3.1. Deve essere addebitato un fallo da espulsione a chi lo ha commesso.

38.3.2. Ogni volta che quest'ultimo viene espulso in base ai rispettivi articoli di questo regolamento, deve recarsi e rimanere nello spogliatoio della propria squadra per il resto della gara oppure, se lo desidera, deve lasciare l'impianto di gioco.

38.3.3. Devono essere assegnati uno o più tiri liberi:

- a qualsiasi avversario, come indicato dal suo allenatore, nel caso di un fallo senza contatto.
- al giocatore che ha subito il fallo, in caso di un fallo con contatto.

seguiti da:

- una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra.
- Una palla contesa nel cerchio centrale se deve iniziare il primo quarto.

38.3.4. Il numero di tiri liberi deve essere assegnato come segue:

- 2 tiri liberi: se il fallo è senza contatto
- 2 tiri liberi: se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro.
- 1 tiro libero, aggiuntivo: se il fallo viene commesso su un giocatore che è in atto di tiro e il canestro, se realizzato, viene convalidato.
- 2 o 3 tiri liberi: se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro non viene realizzato.
- 2 tiri liberi: se il fallo da espulsione viene sanzionato all'allenatore.
- 2 tiri liberi: se il fallo da espulsione viene sanzionato al primo assistente allenatore, un sostituto, un giocatore escluso o un componente della delegazione al seguito; questo fallo è addebitato all'allenatore come un fallo tecnico.

Inoltre, se il fallo da espulsione viene sanzionato al primo assistente allenatore, un sostituto, un giocatore escluso o un componente della delegazione al seguito per aver lasciato l'area della panchina della squadra e partecipato attivamente ad una qualunque rissa:

- 2 tiri liberi aggiuntivi: per ogni singolo fallo da espulsione del primo assistente allenatore, un sostituto o un giocatore escluso. Tutti i falli da espulsione devono essere addebitati a chi li ha commessi.
- 2 tiri liberi aggiuntivi: per ogni singolo fallo da espulsione di un qualsiasi componente della delegazione al seguito. Tutti i falli da espulsione devono essere addebitati all'allenatore.

Devono essere amministrate tutte le sanzioni di tiro libero, a meno che non ci siano sanzioni uguali a carico della squadra avversaria da compensare.

Art. 39. Rissa

39.1. Definizione

La rissa è uno scontro fisico reciproco tra 2 o più giocatori avversari o qualsiasi persona autorizzataa sedere in panchina.
Questo articolo si applica solamente ai sostituti, agli allenatori, agli assistenti allenatore, ai giocatori esclusi e ai componenti della delegazione al seguito che lasciano i confini dell'area della panchina della squadra durante una rissa o una qualunque situazione che può portare a una rissa.

39.2. Regola

39.2.1. I sostituti, i giocatori esclusi o i componenti della delegazione al seguito che lasciano i confini dell'area della panchina della squadra durante una rissa, o una qualunque situazione che può portare a una rissa, devono essere espulsi.

39.2.2. Solo all'allenatore e/o al primo assistente allenatore viene permesso di lasciare l'area della panchina della squadra durante una rissa, o una qualunque situazione che può portare a una rissa, per aiutare gli arbitri a mantenere o a ristabilire l'ordine. In questa situazione, non devono essereespulsi.

39.2.3. Se l'allenatore e/o un primo assistente allenatore lasciano l'area della panchina della squadra e non aiutano né tentano di aiutare gli arbitri a mantenere o a ristabilire l'ordine, devono essere espulsi.

39.3. Sanzione

39.3.1. A prescindere dal numero di persone espulse per aver lasciato l'area della panchina della squadra, deve essere addebitato un solo fallo tecnico "B" all'allenatore.

39.3.2. Se vengono espulse persone di entrambe le squadre per gli effetti di questo articolo e non rimangono altre sanzioni per falli da amministrare, il gioco deve essere ripreso come segue.

Se, approssimativamente, nello stesso momento in cui il gioco viene fermato a causa della rissa:

- è stato realizzato un canestro su azione convalidato o un ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che non ha realizzato, per una rimessa da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo di quella squadra.
- una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla deve essere assegnata a quella squadra per una rimessa dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è iniziata la rissa.
- nessuna squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.

39.3.3. Tutti i falli da espulsione devono essere registrati a referto come descritto in B.8.3 e non devono contare come falli di squadra.

39.3.4. Tutte le eventuali sanzioni a carico di giocatori in campo, coinvolti in una rissa o in una qualunque situazione che può portare a una rissa, devono essere gestite secondo l'Art. 42.

39.3.5. Tutte le eventuali sanzioni di fallo da espulsione a carico del primo assistente allenatore, di un sostituto, di un giocatore escluso o di un componente della delegazione al seguito, che partecipa attivamente a una rissa o a una qualunque situazione che può portare a una rissa, devono essere sanzionate secondo l'Art. 38.3.4, sesto pallino.

REGOLA SETTE - DISPOSIZIONI GENERALI

Art. 40. 5 falli commessi da un giocatore

40.1. Un giocatore che ha commesso 5 falli deve esserne informato da un arbitro e deve lasciare il terreno di gioco immediatamente. Deve essere sostituito entro 30 secondi.

40.2. Un fallo di un giocatore, che aveva precedentemente commesso 5 falli, è considerato come un fallo di un giocatore escluso ed è addebitato e registrato a referto a carico dell'allenatore come "B".

Art. 41. Falli di squadra: Penalità

41.1. Definizione

41.1.1. Un fallo di squadra è un fallo personale, tecnico, antisportivo o da espulsione commesso da un giocatore. Una squadra è in situazione di penalità per falli di squadra dopo che ha commesso 4 falli di squadra in un quarto.

41.1.2. Tutti i falli di squadra commessi in un intervallo di gara devono essere considerati come commessi nel quarto o tempo supplementare successivo.

41.1.3. Tutti i falli di squadra commessi in ogni tempo supplementare devono essere considerati come commessi nel quarto quarto.

41.2. Regola

41.2.1. Quando una squadra è in situazione di penalità per falli di squadra, tutti i successivi falli personali commessi su un giocatore, che non è in atto di tiro, devono essere sanzionati con 2 tiri liberi, invece che con una rimessa. Il giocatore che ha subito il fallo deve tirare i tiri liberi.

41.2.2. Se un fallo personale viene commesso da un giocatore della squadra in controllo di una palla viva o che ha diritto alla palla, questo fallo deve essere sanzionato con una rimessa per gli avversari.

Art. 42. Situazioni speciali

42.1. Definizione

Nello stesso periodo di cronometro fermo che segue un'infrazione, possono verificarsi delle situazioni speciali quando vengono commesse ulteriori infrazioni.

42.2. Procedura

42.2.1. Tutti i falli devono essere addebitati e tutte le sanzioni devono essere identificate.

42.2.2. Deve essere determinato l'ordine in cui sono avvenute tutte le infrazioni.

42.2.3. Tutte le sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre e tutte le sanzioni di doppio fallo devono essere compensate nell'ordine in cui sono state fischiate. Una volta che le sanzioni sono state registrate a referto e compensate, si devono considerare come mai avvenute.

42.2.4. Se viene fischiato un fallo tecnico, quella sanzione deve essere amministrata per prima, indipendentemente dal fatto che sia stato determinato l'ordine delle sanzioni oppure che l'amministrazione delle sanzioni sia già iniziata.
Se il fallo tecnico viene fischiato all'allenatore per l'espulsione del primo assistente allenatore, di un sostituto, di un giocatore escluso o di un componente della delegazione al seguito, quella sanzione non deve essere amministrata per prima. Deve essere amministrata nell'ordine in cui si sono verificati tutti i falli e le violazioni, a meno che non siano stati compensati.

42.2.5. Il diritto al possesso della palla, come parte dell'ultima sanzione da amministrare, deve annullare qualsiasi altro precedente diritto al possesso della palla.

42.2.6. Una volta che la palla è diventata viva durante il primo tiro libero o una rimessa che sono parte di una sanzione, quella sanzione non può più essere usata per compensarne qualunque altra rimanente.

42.2.7. Tutte le sanzioni rimanenti devono essere amministrate nell'ordine in cui sono state fischiate.

42.2.8. Se, dopo la compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre, non rimangono altre sanzioni da amministrare, la gara deve essere ripresa come segue.
Se approssimativamente nello stesso momento in cui avviene la prima infrazione:

- è stato realizzato un valido canestro su azione o un ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che non ha

realizzato per una rimessa da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo di quella squadra.

- una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla deve essere assegnata a questa squadra per una rimessa dal punto più vicino alla prima infrazione.
- nessuna squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, si verifica una situazionedi salto a due.

Art. 43. Tiri liberi

43.1. Definizione

43.1.1. Un tiro libero è un'opportunità concessa a un giocatore di realizzare 1 punto, senza essere marcato, da una posizione dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio.

43.1.2. Un blocco di tiri liberi viene definito come tutti i tiri liberi, e l'eventuale possesso della palla seguente, che risultano da una singola sanzione di fallo.

43.2. Regola

43.2.1. Quando viene fischiato un fallo con contatto che sia personale, antisportivo o da espulsione, il(i) tiro(i) libero(i) deve(ono) essere assegnato(i) come segue:

- il giocatore che ha subito il fallo deve tentare il(i) tiro(i) libero(i).
- se c'è una richiesta di sostituzione per lui, deve tentare il(i) tiro(i) libero(i) prima di lasciare il terreno di gioco.
- se il giocatore deve lasciare il terreno di gioco a causa di un infortunio, per aver commesso 5 falli oppure per essere stato espulso, il suo sostituto deve tentare il(i) tiro(i) libero(i). Se non è disponibile nessun sostituto, qualsiasi compagno di squadra indicato dal suo allenatore deve tentare il(i) tiro(i) libero(i).

43.2.2. Quando viene fischiato un fallo tecnico o da espulsione senza contatto, qualsiasi componente della squadra avversaria indicato dal proprio allenatore deve tentare il(i) tiro(i) libero(i).

43.2.3. Il tiratore di un tiro libero:

- deve prendere posizione dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio. Le(a) sue rotelline(a) anteriori(e) possono trovarsi oltre la linea di tiro libero.
- può utilizzare qualunque metodo per tirare il tiro libero in maniera tale che la palla entri nel canestro dall'alto o tocchi l'anello.
- deve rilasciare la palla entro 5 secondi dopo che è stata messa a sua disposizione dall'arbitro.

- non deve toccare la linea di tiro libero o entrare nell'area dei 3 secondi fino a quando la palla non sia entrata nel canestro o abbia toccato l'anello.
- non deve fintare il tiro libero.

43.2.4. I giocatori, nelle postazioni per il rimbalzo sul tiro libero, considerate profonde 1 m. (Figura 8), hanno diritto a occupare posizioni alternate.
Durante i tiri liberi, questi giocatori non devono:

- occupare le postazioni a cui hanno diritto gli avversari.
- entrare nell'area dei 3 secondi, nella zona neutra o lasciare le postazioni prima che la palla abbia lasciato la(e) mano(i) del tiratore.
- distrarre il tiratore con le loro azioni.

43.2.5. I difensori vicino alla riga di fondo, che si posizionano nel primo spazio lungo i lati dell'area dei tre secondi possono posizionare la ruota posteriore che si trova più vicina alla linea di fondo, sovrapponendola al segno orizzontale su quel lato della carrozzina che si trova dalla parte della linea di fondo. Le ruote posteriori di tutte le altre carrozzine possono occupare fino a metà dei segni adiacenti (sinistro o destro) che delimitano gli spazi orizzontali, incluso il segno che definisce la zona neutra.

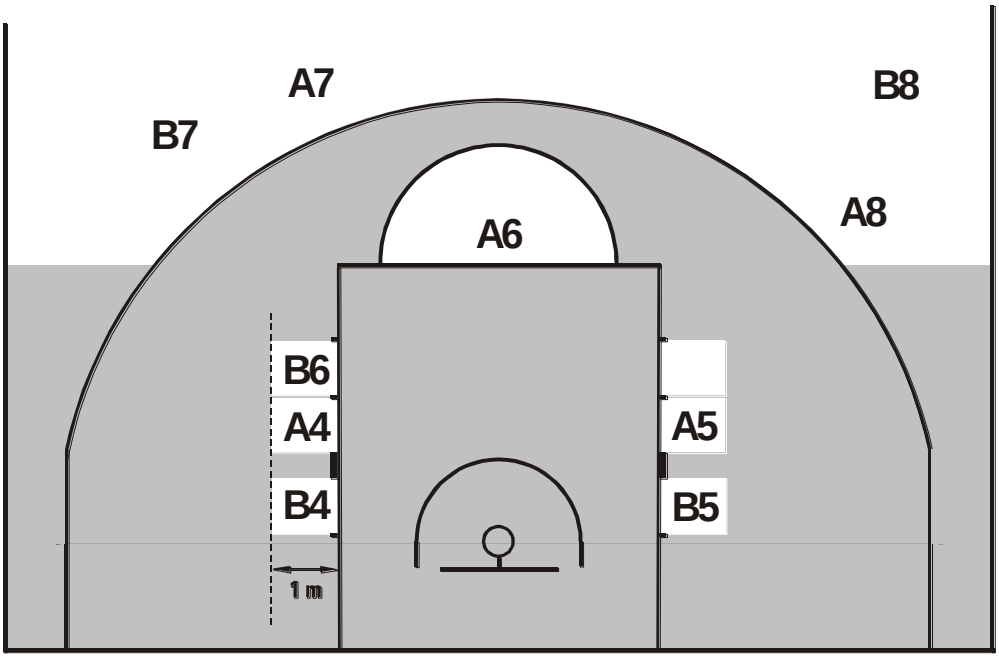


Figura 8 – Posizione dei giocatori durante i tiri liberi

43.2.6. I giocatori, che non si mettono nelle postazioni per il rimbalzo sul tiro libero, devono rimanere dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea del tiro da 3 punti fino a quando termina il tiro libero.

43.2.7. Durante un(i) tiro(i) libero(i) che sarà(anno) seguito(i) da un ulteriore blocco di tiri liberi o da una rimessa, tutti i giocatori devono rimanere dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea del tiro da 3 punti.

Una infrazione agli Artt. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.6 and 43.2.7 è una violazione.

43.3. Sanzione

43.3.1. Se un tiro libero viene realizzato e la(e) violazione (i) viene commessa dal tiratore, il punto non deve essere convalidato.
La palla deve essere assegnata gli avversari per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, a meno che non ci siano da amministrare ulteriori sanzioni di tiro(i) libero(i) o possesso della palla.

43.3.2. Se un tiro libero viene realizzato e la violazione viene commessa da un qualsiasi giocatore che non sia il tiratore:

- Il punto deve essere convalidato.
- La violazione deve essere ignorata.

Nel caso di ultimo tiro libero la palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo di quella squadra.

43.3.3. Se un tiro libero non viene realizzato e la violazione viene commessa da:

- Il tiratore o un suo compagno di squadra, durante l'ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, a meno che quella squadra non abbia diritto ad un successivo possesso della palla.
- Un avversario del tiratore, deve essere assegnato un tiro libero aggiuntivo al tiratore.
- Entrambe le squadre, durante l'ultimo tiro libero, si verifica una situazione di palla contesa.

Art. 44. Errori correggibili

44.1. Definizione

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

- assegnazione di tiro(i) libero(i) non dovuto(i).

- mancata assegnazione di tiro(i) libero(i) dovuto(i).
- errata convalida o annullamento di un punto(i).
- tiro(i) libero(i) eseguito da giocatore non corretto.

44.2. Procedura generale

44.2.1. Per essere correggibili, gli errori di cui sopra devono essere rilevati dagli arbitri, dal commissario, se presente, o dagli ufficiali di campo prima che la palla diventi viva, a seguito della prima palla morta, dopo che il cronometro di gara è stato avviato successivamente all'errore. Questi errori non sono più correggibili dopo che la è diventata morta quando il cronometro di gara suona per la fine della gara.

44.2.2. Un arbitro può fermare immediatamente il gioco nel momento in cui rileva un errore correggibile, purché nessuna squadra venga posta in una situazione di svantaggio.

44.2.3. Qualsiasi fallo commesso, punto segnato, tempo di gioco trascorso o ulteriore attività che si può verificare dopo che è avvenuto l'errore e prima del suo rilevamento, deve rimanere valido.

44.2.4. Dopo la correzione dell'errore, il gioco deve essere ripreso dal punto in cui è stato fermato per correggere l'errore, salvo diversa indicazione contenuta in questo Regolamento. La palla deve essere assegnata alla squadra che aveva diritto alla palla nel momento in cui il gioco è stato fermato per la correzione dell'errore.

44.2.5. Una volta che un errore, ancora correggibile, viene rilevato e:

il giocatore coinvolto nella correzione dell'errore è in panchina, dopo essere stato legalmente sostituito, deve rientrare in campo per partecipare alla correzione dell'errore. A questo punto egli diventa un giocatore. Al termine della correzione, il giocatore coinvolto può rimanere in campo, a meno che sia stata richiesta nuovamente una sostituzione legale. In questo caso il giocatore può lasciare il terreno di gioco.

- il giocatore coinvolto era stato sostituito a causa di un infortunio o per aver ricevuto una qualunque assistenza, per aver commesso 5 falli oppure per essere stato espulso, il suo sostituto deve partecipare alla correzione dell'errore.

44.2.6. Un errore nelle operazioni di registrazione a referto, di cronometraggio o del cronometro dei 24 secondi, che riguarda il punteggio, il numero di falli o di sospensioni, il tempo trascorso o mancante sul cronometro di gara o sul cronometro dei 24 secondi, può essere corretto dagli arbitri in qualunque momento prima che il primo arbitro abbia firmato il referto.

44.3. Procedura specifica

44.3.1. Assegnazione di un tiro(i) libero(i) non dovuto(i).

Il(I) tiro(i) libero(i) tentato(i), come risultato di un errore, deve essere annullato e il gioco deve essere ripreso come segue:

- se il cronometro di gara non è stato avviato, la palla deve essere assegnata, per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, alla squadra a cui sono stati annullati i tiri liberi.
- se il cronometro di gara è stato avviato e:
  - la squadra in controllo della palla, o che ha diritto alla palla nel momento in cui l'errore viene rilevato, è la stessa squadra che era in controllo della palla nel momento in cui l'errore si è verificato, ovvero
  - nessuna squadra è in controllo della palla nel momento in cui l'errore viene rilevato,

  la palla deve essere assegnata alla squadra che aveva diritto alla palla nel momento in cui l'errore si è verificato.
- se il cronometro di gara è stato avviato e, nel momento in cui l'errore viene rilevato, la squadra in controllo della palla o che ha diritto alla palla è la squadra avversaria di quella in controllo della palla nel momento dell'errore, si verifica una situazione di palla contesa.
- se il cronometro di gara è stato avviato e, nel momento in cui l'errore viene rilevato, viene assegnato un tiro(i) libero(i) a seguito di una sanzione di fallo, il(i) tiro(i) libero(i) deve essere amministrato e la palla deve essere assegnata per una rimessa alla squadra che era in controllo della palla nel momento in cui l'errore è avvenuto.

44.3.2. Mancata assegnazione di un tiro(i) libero(i) dovuto(i).

- se non c'è stato un cambio nel controllo della palla dopo che l'errore è avvenuto, il gioco deve essere ripreso, dopo la correzione dell'errore, come a seguito di un qualunque normale ultimotiro libero.
- se la stessa squadra realizza un canestro, dopo che le è stato erroneamente assegnato il possesso della palla per una rimessa, l'errore deve essere ignorato.

44.3.3. Tiro(i) libero(i) eseguito da giocatore non corretto.

Il(I) tiro(i) libero(i) tentato(i) e il possesso della palla, se parte della sanzione, devono essere annullati e la palla deve essere assegnata agli avversari, per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, a meno che il gioco non sia continuato e poi sia stato fermato per la correzione dell'errore oppure non ci siano da amministrare sanzioni

per ulteriori infrazioni. In questo ultimo caso il gioco deve essere ripreso dal punto in cui è stato fermato per correggere l'errore.

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

Art. 45. Arbitri, Ufficiali di Campo e Commissario

45.1. Gli arbitri sono un primo arbitro e 1 o 2 arbitri. Devono essere assistiti dagli ufficiali di campo e da un commissario, se presente Gli ufficiali di campo sono un segnapunti, un assistente segnapunti, un cronometrista e un operatore del cronometro dei 24 secondi.

45.2. Il commissario, se presente, deve sedersi tra il segnapunti e il cronometrista. Il suo compito primario durante la gara è di sovrintendere il lavoro degli ufficiali di campo e di assistere il primo arbitro e gli altri arbitri nel regolare svolgimento della gara.

45.3. Gli arbitri di una determinata gara non devono avere alcun tipo di collegamento con nessuna delle squadre in campo.

45.4. **Gli arbitri, gli ufficiali di campo e il commissario devono dirigere la gara in base a questo Regolamento e non hanno alcuna autorità di cambiarlo.**

45.5. La divisa degli arbitri deve consistere di una maglietta arbitrale, pantaloni lunghi neri, calzini neri e scarpe da pallacanestro nere.

45.6. Gli arbitri e gli ufficiali di campo devono essere vestiti uniformemente.

Art. 46. Primo arbitro: Doveri e poteri

Il primo arbitro deve:

46.1. Controllare e approvare tutte le attrezzature che saranno usate durante la gara.

46.2. Scegliere il cronometro di gara, dei 24 secondi, delle sospensioni e identificare gli ufficiali di campo.

46.3. Scegliere un pallone di gara tra almeno 2 palloni forniti dalla squadra ospitante. Nel caso nessuno di questi palloni fosse idoneo come pallone di gara, può scegliere quello della miglior qualità disponibile.

46.4. Non permettere a nessun giocatore di indossare oggetti che possano causare un infortunio ad altri giocatori.

46.5. Amministrare la palla contesa all'inizio del primo quarto e una rimessa per possesso alternato all'inizio di tutti gli altri quarti e tempi supplementari.

46.6. Avere l'autorità di interrompere una gara quando le condizioni lo richiedano.

46.7. Avere l'autorità di determinare la perdita della gara per rinuncia di una squadra.

46.8. Esaminare accuratamente il referto al termine del tempo di gioco o in qualsiasi momento lo ritenga necessario.

46.9. Approvare e firmare il referto al termine del tempo di gioco, **mettendo fine** all'amministrazione e al coinvolgimento degli arbitri con la gara. La competenza degli arbitri deve **iniziare** quando entrano in campo 20 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara e **terminare** quando il segnale acustico del cronometro di gara, approvato dagli arbitri, suona per il termine della gara.

46.10. Registrare sul retro del referto, all'interno dello spogliatoio, prima di firmarlo:

- qualsiasi rinuncia a giocare o fallo da espulsione,
- qualsiasi comportamento antisportivo commesso dai componenti di una squadra, dagli allenatori, dagli assistenti allenatore e dai componenti della delegazione al seguito che si sia verificato nei 20 minuti precedenti l'orario previsto per l'inizio della gara, oppure tra il termine della gara e l'approvazione e la firma del referto.

In questi casi, il primo arbitro (o il commissario, se presente) deve inviare un rapporto dettagliato all'ente organizzatore della competizione.

46.11. Prendere la decisione finale ogni volta sia necessario o quando gli arbitri sono in disaccordo. Per prendere una decisione finale può consultare gli altri arbitri, il commissario, se presente, e/o gli ufficiali di campo.

46.12. Per le gare in cui si usa l'Instant Replay, fare riferimento all'Allegato F.

46.13. Dopo essere stato informato dal cronometrista, deve fischiare prima dell'inizio del primo e del terzo quarto quando mancano, rispettivamente, 3 minuti e 1:30 minuti all'inizio del quarto. Il primo arbitro deve fischiare anche prima del secondo e del quarto quarto e di ogni tempo supplementare quando mancano 30 secondi all'inizio del quarto o del tempo supplementare**.**

46.14. Effettuare controlli mirati sulle carrozzine per verificare che siano rispondenti a quanto prescritto dall'Art. 3.1:

- se ritiene che una carrozzina sia irregolare oppure
- se richiesto da un allenatore di una delle due squadre.

46.15. **Avere l'autorità di prendere decisioni su qualunque punto non specificamente contemplato da queste regole**.

Art. 47. Arbitri: doveri e poteri

47.1. Gli arbitri hanno l'autorità di prendere decisioni su infrazioni alle regole commesse sia all'interno che all'esterno delle linee di delimitazione del campo di gioco, compresi il tavolo degli ufficiali di campo, le panchine e le aree immediatamente dietro le linee.

47.2. Gli arbitri fischiano quando si verifica un'infrazione delle regole, quando termina un quarto o tempo supplementare credono sia necessario interrompere il gioco. Gli arbitri non devono fischiare dopo un canestro su azione realizzato, un tiro libero realizzato o quando la palla diventa viva.

47.3. Nel prendere una decisione riguardo a un'infrazione, gli arbitri devono, in ogni caso, considerare e ponderare i seguenti principi fondamentali:

- lo spirito e l'intento delle regole e la necessità di preservare l'integrità della gara.
- coerenza nell'applicazione del concetto di "vantaggio / svantaggio". Gli arbitri non dovrebbero interrompere inutilmente il flusso della gara per sanzionare contatti personali accidentali che non danno un vantaggio al giocatore responsabile né pongono il suo avversario in una situazione di svantaggio. Nel basket in carrozzina, contatti lievi possono essere considerati accidentali se un giocatore cerca di frenare o di far cambiare direzione alla propria carrozzina.
- coerenza nell'applicazione del buon senso in ogni gara, tenendo conto delle capacità dei giocatori, del loro atteggiamento e comportamento durante la gara.
- coerenza nel mantenere un equilibrio tra il controllo e il flusso della gara, avendo "feeling" per quello che i partecipanti stanno cercando di fare e fischiare quello che è giusto per la gara.

47.4. Nel caso venga presentato un reclamo da parte di una squadra, il primo arbitro (o il commissario, se presente) deve, dopo aver ricevuto le ragioni del reclamo, segnalare per iscritto gli eventi all'ente organizzatore della competizione.

47.5. Se un arbitro è infortunato, o per una qualunque altra ragione non può continuare a svolgere le sue funzioni entro 5 minuti dall'infortunio, la gara deve essere ripresa. L'arbitro (o gli arbitri) rimanente(i) deve arbitrare da solo, a meno che non ci sia la possibilità di sostituire l'arbitro infortunato con un altro arbitro abilitato. Dopo aver consultato il commissario, se presente,

l'arbitro (o gli arbitri) rimanente(i) deciderà sulla possibile sostituzione.

47.6. Per tutte le gare internazionali, se è necessaria una comunicazione verbale per chiarire una decisione, questa deve essere fatta in lingua inglese.

47.7. **Ciascun arbitro ha l'autorità di prendere decisioni entro i limiti delle proprie funzioni, ma non ha nessuna autorità di ignorare o mettere in discussione le decisioni prese dagli altri arbitri**.

47.8. **L'attuazione e l'interpretazione del Regolamento Ufficiale della Pallacanestro da parte degli arbitri, indipendentemente dal fatto che una decisione esplicita sia stata presa o meno, è definitiva e non può essere contestata o ignorata, tranne nei casi in cui è ammesso un reclamo (consultare l'Allegato C)**.

Art. 48. Segnapunti e Assistente segnapunti: Doveri

48.1. Il segnapunti deve essere provvisto di un referto e deve tenere nota:

- delle squadre, registrando i nomi e i numeri dei giocatori che inizieranno la gara e di tutti i sostituti che parteciperanno alla gara. Quando si verifica un'infrazione alle regole relative ai 5 giocatori che iniziano la gara, alle sostituzioni o ai numeri dei giocatori, deve informare l'arbitro più vicino il prima possibile.
- del riepilogo progressivo dei punti realizzati, registrando i canestri su azione e i tiri liberi realizzati.
- dei falli addebitati a ciascun giocatore. Deve registrare i falli addebitati a ciascun allenatore e deve informare immediatamente un arbitro quando l'allenatore deve essere espulso. Allo stesso modo, deve informare immediatamente un arbitro quando un giocatore deve essere espulso perché ha commesso 2 falli tecnici, o 2 falli antisportivi, oppure 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo.
- delle sospensioni. Deve informare l'allenatore, attraverso un arbitro, quando questi non ha più sospensioni rimanenti nel primo o secondo tempo oppure in un tempo supplementare.
- del successivo possesso alternato, posizionando la freccia di possesso alternato. Il segnapunti deve invertire immediatamente la direzione della freccia dopo il termine del primo tempo, poiché le squadre devono scambiarsi i canestri per il secondo tempo.
- della richiesta di IRS dell'allenatore. Deve informare immediatamente l'arbitro più vicino quando un allenatore effettua erroneamente la sua seconda richiesta.

48.2. L'assistente segnapunti deve aggiornare il tabellone segnapunti e assistere il segnapunti e il cronometrista. Nel caso di una qualsiasi discrepanza tra il tabellone segnapunti e il referto, che non possa essere risolta, il referto deve avere la precedenza e il tabellone segnapunti deve essere corretto di conseguenza.

48.3. **Se viene rilevato un errore di registrazione a referto**:

- durante la gara, il cronometrista deve attendere la prima palla morta prima di azionare il proprio segnale acustico.
- dopo il termine del tempo di gioco e prima che il referto sia stato firmato dal primo arbitro, l'errore deve essere corretto, anche se questa correzione influisce sul risultato finale di gara.
- dopo che il referto sia stato firmato dal primo arbitro, l'errore non può più essere corretto. Il primo arbitro o il commissario, se presente, deve inviare un rapporto dettagliato all'ente organizzatore della competizione.

48.4. Il commissario o l'assistente segnapunti devono assistere il segnapunti nel verificare la correttezza della somma dei punti di classificazione dei cinque giocatori in campo. **Qualora una squadra superi il punteggio massimo di 14 punti (vedi Art. 51.2), il commissario o l'assistente segnapunti avvertiranno il segnapunti che, a sua volta, informerà il primo arbitro e, di conseguenza, sarà assegnato un fallo tecnico all'allenatore della squadra in difetto**.

Art. 49. Cronometrista: Doveri

49.1. Il cronometrista deve essere provvisto di un cronometro di gara e uno per le sospensioni e deve:

- misurare il tempo di gioco, le sospensioni e gli intervalli di gara.
- assicurarsi che il segnale acustico del cronometro di gara suoni ad alto volume e automaticamente al termine di un quarto o di un tempo supplementare.
- usare qualsiasi mezzo possibile per informare immediatamente gli arbitri se il segnale acustico del cronometro di gara non suona o non viene udito.
- comunicare il numero di falli commessi da ciascun giocatore alzando, in maniera visibile a entrambi gli allenatori, l'indicatore con il numero di falli commessi da quel giocatore.
- informare immediatamente un arbitro quando vengono addebitati 5 falli ad un qualunque giocatore.
- posizionare l'indicatore dei falli di squadra sul tavolo degli ufficiali di campo, nel lato più vicino alla panchina della squadra in situazione di penalità per falli di squadra. L'indicatore dei falli di squadra deve mostrare il numero aggiornato dei falli e

essere completamente di colore rosso, senza numeri, quando la palla diventa viva dopo il quarto fallo di squadra in un quarto.
- effettuare le sostituzioni.
- effettuare le sospensioni, informando gli arbitri di un'opportunità di sospensione quando una squadra ne fa richiesta.
- azionare il proprio segnale acustico **solamente** quando la palla diventa morta e **prima** che diventi nuovamente viva. Il suo segnale acustico non ferma il cronometro di gara né interrompe la gara, come pure non fa diventare la palla morta.

49.2. Il cronometrista deve misurare il tempo di gioco come segue:
- Avviando il cronometro di gara quando:
  - la palla è legalmente toccata da un battitore durante una palla a due.
  - la palla tocca o è toccata da un qualsiasi giocatore sul terreno di gioco dopo un ultimo tiro libero non realizzato se la palla continua ad essere viva.
  - la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore sul terreno di gioco durante una rimessa.
- Fermando il cronometro di gara quando:
  - il tempo scade al termine di un quarto o di un tempo supplementare, se non si ferma automaticamente.
  - un arbitro fischia mentre la palla è viva.
  - un canestro su azione viene realizzato contro la squadra che ha richiesto una sospensione.
  - un canestro su azione viene realizzato quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare.
  - il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi suona mentre una squadra è in controllo della palla.

49.3. Il cronometrista deve misurare una sospensione come segue:
- avviando immediatamente il cronometro per le sospensioni quando l'arbitro fischia ed effettua il segnale di sospensione.
- azionando il proprio segnale acustico quando sono trascorsi 50 secondi dall'inizio della sospensione.
- azionando il proprio segnale acustico quando termina la sospensione.

49.4. Il cronometrista deve misurare un intervallo di gara come segue:
- avviando immediatamente il cronometro quando il quarto o il tempo supplementare precedente è terminato.

- informando gli arbitri prima del primo e del terzo quarto quando mancano, rispettivamente, 3 minuti e 1:30 minuti all'inizio del quarto.
- azionando il proprio segnale acustico prima del secondo e del quarto quarto e di ogni tempo supplementare quando mancano 30 secondi all'inizio del quarto o del tempo supplementare.
- azionando il proprio segnale acustico e fermando simultaneamente il cronometro quando termina un intervallo di gara.

Art. 50. Operatore del cronometro dei 24 secondi: Doveri

L'operatore del cronometro dei 24 secondi deve essere provvisto di un cronometro, che deve essere:

50.1. **Avviato o riavviato quando**:

- una squadra ottiene il controllo di una palla viva sul terreno di gioco. Dopo di che, il semplice tocco della palla da parte di un avversario non fa iniziare un nuovo periodo di 24 secondi se la stessa squadra rimane in controllo della palla.
- la palla tocca o è legalmente toccata da un qualunque giocatore sul terreno di gioco durante una rimessa.

50.2. **Fermato, ma non resettato**, con il tempo rimanente visibile, quando alla stessa squadra che aveva precedentemente il controllo della palla viene assegnata una rimessa a seguito di:

- palla uscita fuori campo.
- infortunio di un giocatore di quella stessa squadra.
- fallo tecnico commesso da quella stessa squadra.
- situazione di palla a due (non quando la palla si blocca tra l'anello e il tabellone).
- doppio fallo.
- compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre.

Fermato, e ancora non resettato, con il tempo rimanente visibile, quando alla stessa squadra che aveva precedentemente il controllo della palla viene assegnata una rimessa in zona di attacco come risultato di un fallo o di una violazione e il cronometro dei 24 secondi indica 14 secondi o più.

50.3. **Fermato e resettato a 24 secondi,** con nessun tempo visibile, quando:

- la palla entra legalmente nel canestro.
- la palla tocca l'anello del canestro avversario ed è controllata dalla squadra che non era in controllo della palla prima che toccasse l'anello.

- viene assegnata una rimessa in zona di difesa:
  - a seguito di un fallo o di una violazione (non quando la palla esce fuori campo).
  - alla squadra che non aveva precedentemente il controllo della palla, a seguito di una situazione di palla a due.
  - perché il gioco è stato fermato a causa di qualunque ragione non imputabile alla squadra in controllo della palla.
  - perché il gioco è stato fermato a causa di qualunque ragione non imputabile a nessuna squadra, a meno che gli avversari siano posti in una situazione di svantaggio.
- alla squadra viene assegnato un tiro(i) libero(i).

50.4. **Fermato e resettato a 14 secondi,** con 14 secondi visibili, quando:

- alla stessa squadra che aveva precedentemente il controllo della palla, viene assegnata una rimessa in zona di attacco e il cronometro dei 24 secondi indica 13 secondi o meno:
  - a seguito di un fallo o di una violazione (non quando la palla esce fuori campo).
  - perché il gioco è stato fermato a causa di qualunque ragione non imputabile alla squadra in controllo della palla.
  - perché il gioco è stato fermato a causa di qualunque ragione non imputabile a nessuna squadra, a meno che gli avversari siano posti in una situazione di svantaggio.
- alla squadra che non aveva precedentemente il controllo della palla, viene assegnata una rimessa in zona di attacco a seguito di:
  - fallo personale o violazione (incluso quando la palla esce fuori campo),
  - situazione di palla a due.
- a una squadra deve essere assegnata una rimessa dalla linea della rimessa nella propria zona di attacco a seguito di un fallo antisportivo o da espulsione
- la squadra che ottiene nuovamente il controllo della palla, dopo che questa ha toccato l'anello durante un tiro a canestro su azione non realizzato (incluso quando la palla si blocca tra l'anello e il tabellone), dopo un ultimo tiro libero non realizzato o un passaggio, è la stessa che era in controllo della palla prima che la palla toccasse l'anello.
- l'allenatore, che richiede una sospensione quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in un tempo supplementare e la sua squadra ha diritto al possesso della palla nella sua zona di difesa, decide che

il gioco deve essere ripreso con una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della propria squadra e il cronometro dei 24 secondi, nel momento in cui il gioco è stato fermato, indica 14 secondi o più.

50.5. **Spento,** quando inizia un nuovo controllo della palla per una qualunque delle due squadre, dopo che la palla è diventata morta e il cronometro di gara è stato fermato in un qualsiasi quarto o tempo supplementare, e sul cronometro di gara rimangono meno di 14 secondi.
Il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi non ferma il cronometro di gara né ferma il gioco, così come non fa diventare la palla morta, a meno che una squadra non sia in controllo della palla.

REGOLA NOVE - SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE DEI GIOCATORI

Art. 51. Sistema dei punteggi di classificazione

51.1. Definizione

51.1.1. Per giocare nelle principali competizioni ufficiali della IWBF, ogni giocatore deve possedere un cartellino ufficiale di classificazione emesso dalla Commissione di Classificazione dei Giocatori della IWBF. Durante un torneo ufficiale, i cartellini ufficiali di classificazione dei giocatori possono essere emessi dai classificatori accreditati dalla IWBF sulla base dei loro rilievi secondo i principi enunciati nella Guida Ufficiale delle Classificazioni dei Giocatori. Questo cartellino contiene, tra le altre cose, il punteggio di classificazione del giocatore. Secondo quanto stabilito nel Regolamento della Classificazione dei Giocatori questo punteggio può variare durante il torneo fino alla fase dei playoff. Il commissario di gara, se presente, al tavolo degli ufficiali di campo ha la responsabilità di determinare la validità del cartellino e la correttezza del punteggio del giocatore.

I punteggi di classificazione validi nella IWBF sono 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0 e 4.5.

51.2. Durante una gara, in nessun momento, una squadra deve avere in campo giocatori la cui somma totale dei punteggi sia superiore a 14.

Nota: Questo punteggio si applica alle competizioni ufficiali della IWBF di seguito riportate. Possono essere apportate variazioni nelle altre competizioni.

- i Campionati Mondiali maschili;
- i Campionati Mondiali femminili;
- i Tornei Paralimpici maschili e femminili;
- i Campionati Mondiali Under 23 maschili;
- i Campionati Mondiali Under 25 femminili;
- i Tornei di Qualificazione per i Campionati Mondiali maschili, femminili, Under 25 femminili e Under 23 maschili;
- i Tornei Paralimpici di Qualificazione maschili e femminili.

51.3. Sanzione

Se, in qualsiasi momento della gara una squadra supera il limite di 14 punti, sarà fischiato un fallo tecnico all'allenatore e contestualmente la formazione in campo sarà corretta.

APPENDICE A – SEGNALAZIONI ARBITRALI

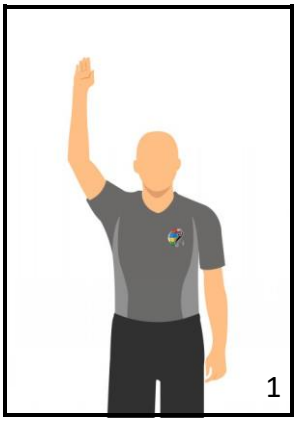
A.1. Le segnalazioni manuali illustrate in queste regole sono le uniche ufficiali e devono essere usate dagli arbitri in ogni gara.

A.2. Durante la segnalazione al tavolo degli Ufficiali di campo, è fortemente raccomandato l'utilizzo della comunicazione verbale (nelle gare internazionali in lingua inglese).

A.3. E' importante che gli ufficiali di campo abbiano familiarità con queste segnalazioni.

Segnali per il cronometro di gara

ARRESTO DEL CRONOMETRO



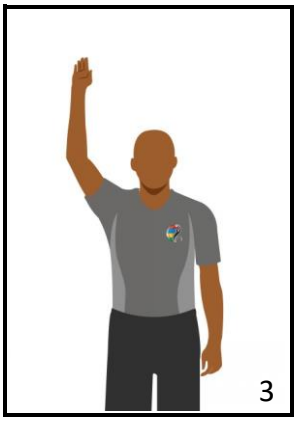
Palmo aperto

ARRESTO DEL CRONOMETRO PER FALLO



Un pugno chiuso

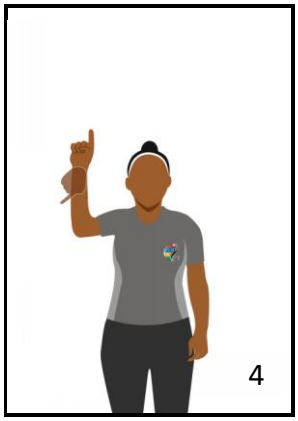
AVVIO DEL CRONOMETRO



Abbassare la mano

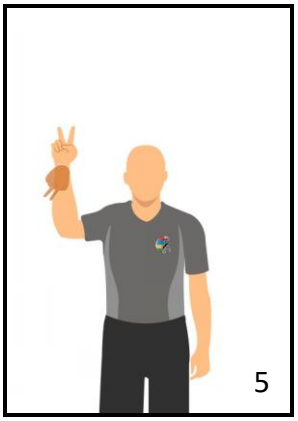
Punteggio

1 PUNTO



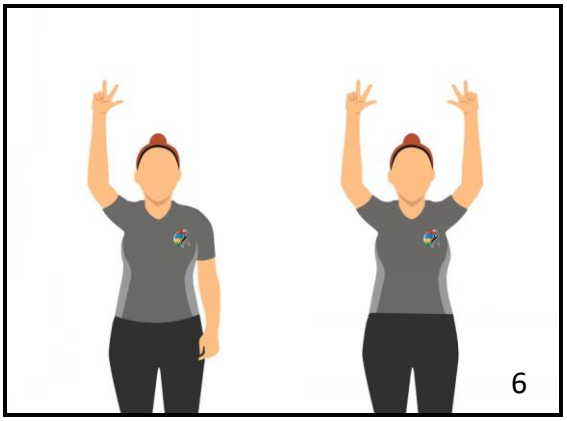
1 dito, spezzando il polso

2 PUNTI



2 dita, spezzando il polso

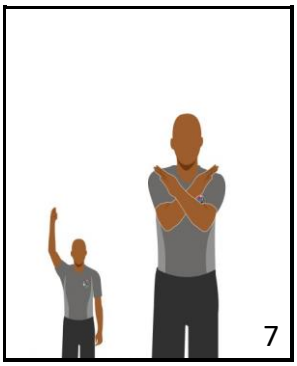
3 PUNTI



3 dita distese
Un braccio: tentativo
Entrambe le braccia: Realizzazione

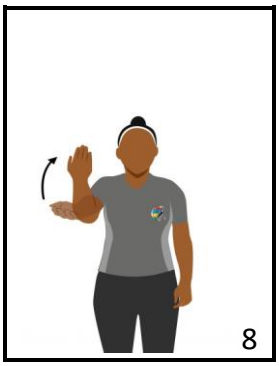
Sostituzione e Sospensione

SOSTITUZIONE ACCORDATA



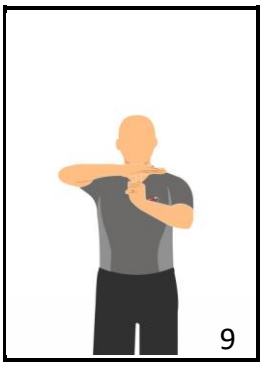
Avambracci Incrociati

INGRESSO SUL TERRENO



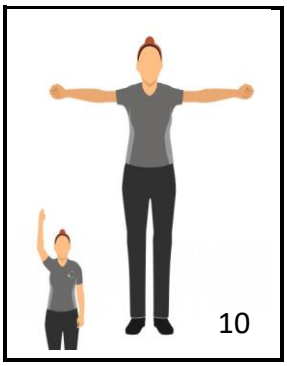
Palmo aperto che si muove verso il corpo

SOSPENSIONE



Formare T, usando il dito indice

SOSPENSIONE PER I MEDIA



Braccia aperte con pugni chiusi

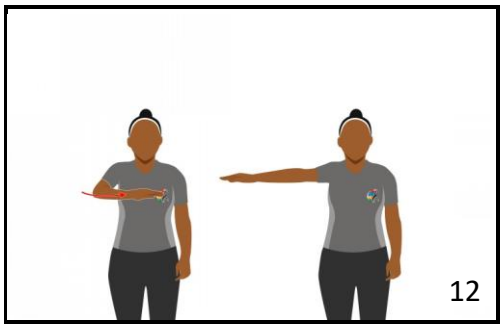
Informativa

CANESTRO ANNULLATO, AZIONE ANNULLATA



Muovere le braccia come una forbice una sola volta davanti al petto

CONTEGGIO VISIBILE



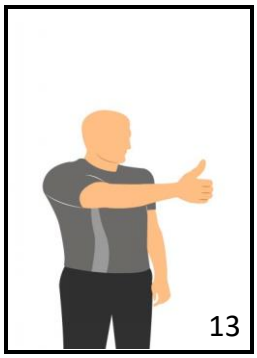
Conteggiare mostrando il palmo di una sola volta davanti al petto

COMUNICAZIONE

RESET APPARECCHIO 24”

DIREZIONE DEL GIOCO E FUORI CAMPO

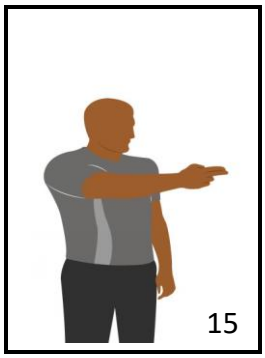
PALLA TRATTENUTA/SALTO A DUE



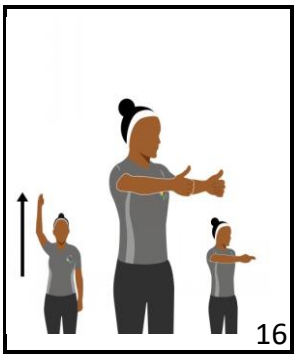
pollice in alto



Ruotare la mano, dito indice teso



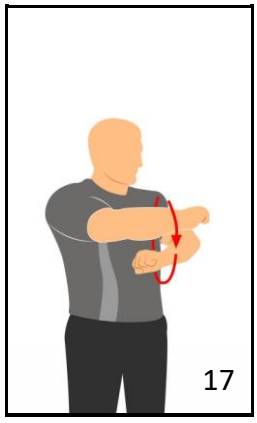
Indicare la direzione del gioco, braccio parallelo alle linee laterali



Pollici in alto, poi indicare la direzione del gioco secondo la freccia di possesso alternato

Violazioni

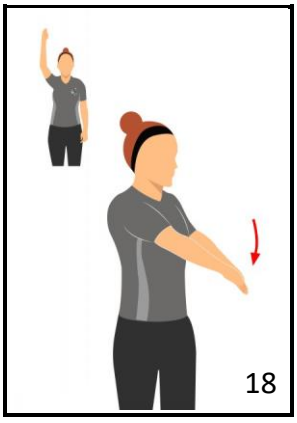
PASSI



Ruotare i pugni

3 SECONDI

TOCCARE TERRA CON I PIEDI E LA PEDANA



Muovere le mani verso il basso

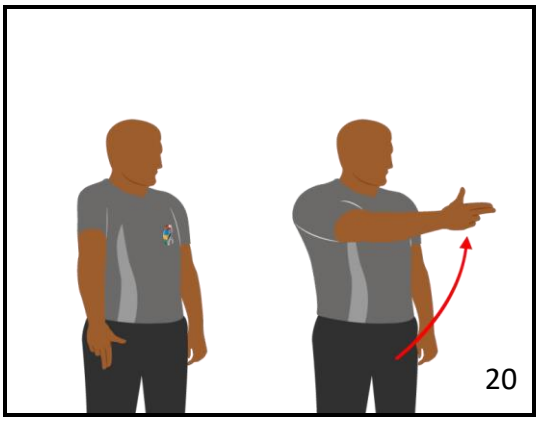
5 SECONDi

DOPPIO PALLEGGIO

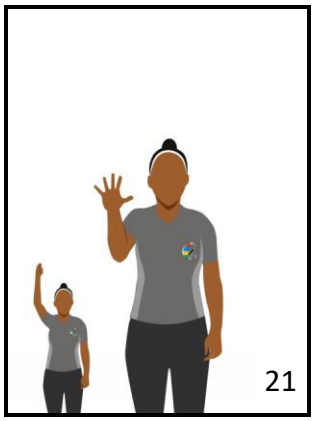
non applicabile

19

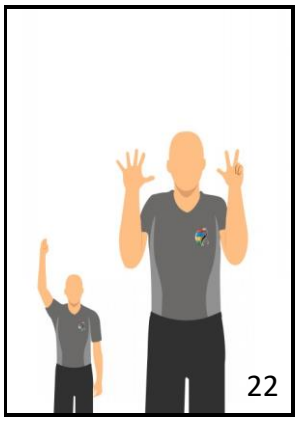
8 SECONDi



Braccio disteso,mostrare 3 dita



Mostrare 5 dita



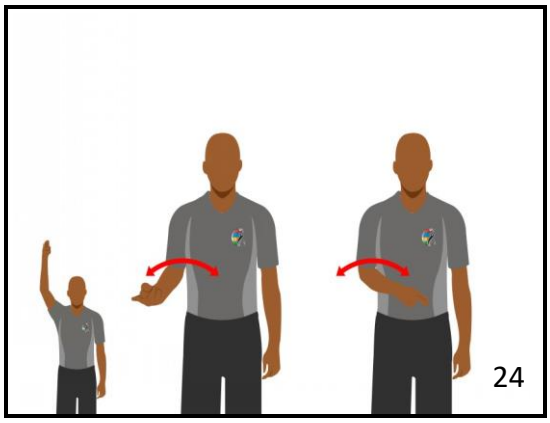
Mostrare 8 dita

24 SECONDI



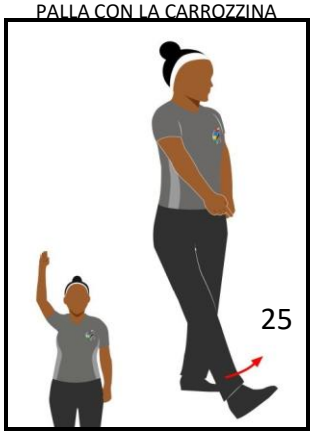
Le dita toccano la spalla

RITORNO DELLA PALLA IN DIFESA



Ondeggiare il braccio davanti al corpo

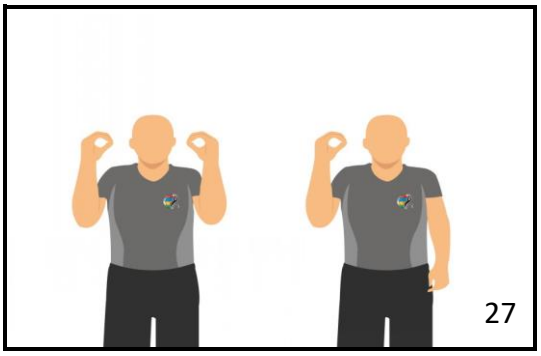
CALCIARE VOLONTARIAMENTE, TRATTENERE O SPINGERE LA PALLA CON LA CARROZZINA



Indicare il piede

Numero dei Giocatori

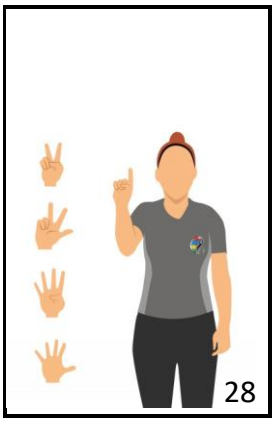
No. 00 and 0



Entrambe le mani mostrano il numero 0

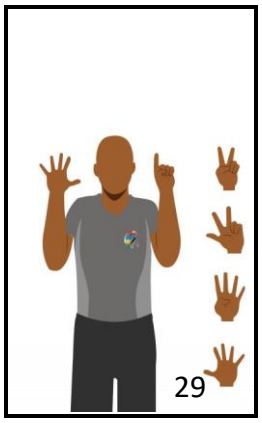
La mano destra mostra il numero 0

No. 1 - 5



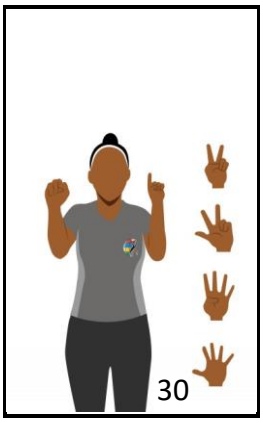
La mano destra mostra il numero da 1 a 5

No. 6 - 10



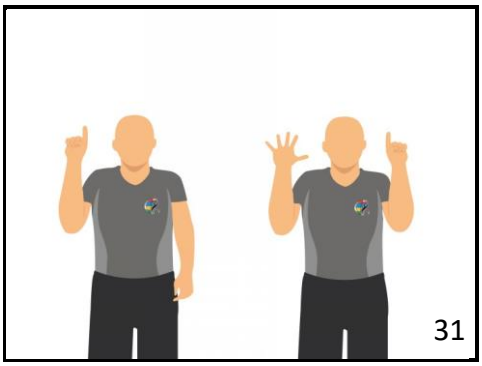
La mano destra mostra il numero 5, la sinistra mostra il numero da 1 a 5

No. 11 - 15



La mano destra mostra il pugno, la sinistra mostra il numero da 1 a 5

No. 16



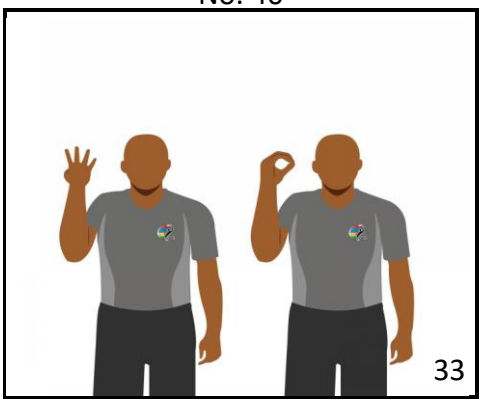
Prima il dorso della mano mostra 1 per la decina – poi le mani aperte mostrano Il numero 6 per le unità

No. 24



Prima il dorso della mano mostra 2 per le decine – poi la mano aperta mostra 4 per le unità

No. 40



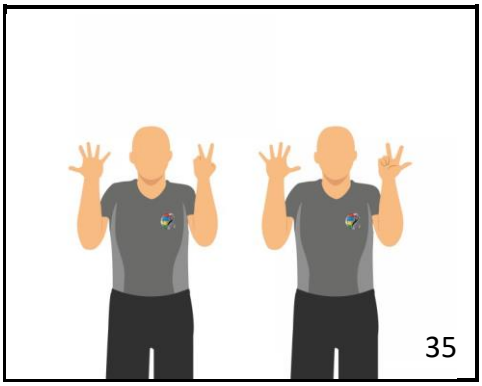
Prima il dorso della mano mostra 4 per le decine – poi la mano aperta mostra il numero 0 per le unità

No. 62



Prima i dorsi della mano mostrano 6 per le decine – poi la mano aperta mostra 2 per le unità

No. 78



Prima i dorsi della mano mostrano 7 per le decine – poi le mani aperte mostrano 8 per le unità

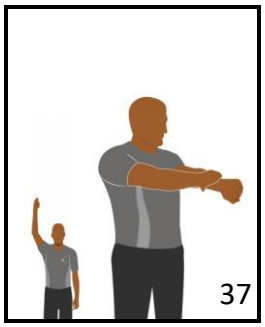
No. 99



Prima i dorsi delle mani mostrano 9 per le decine – poi le mani aperte mostrano il numero 9 per le unità

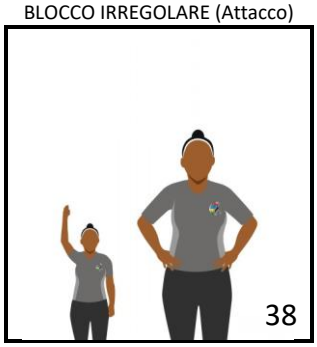
Tipi di Falli

TRATTENUTA



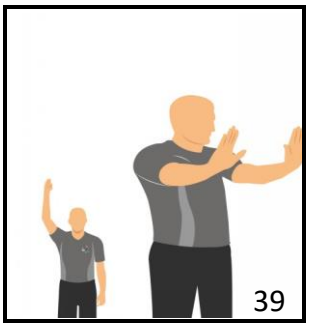
Afferrarsi il polso verso il basso

BLOCCARE (DIFESA), BLOCCO IRREGOLARE (Attacco)



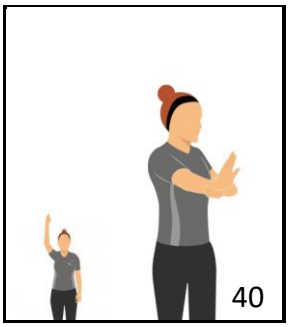
Entrambe le mani sui fianchi

SPINTA O SFONDAMENTO SENZA LA PALLA



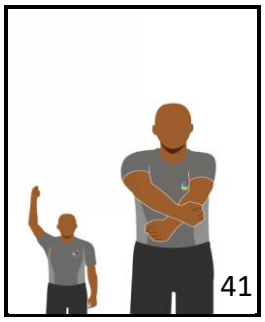
Imitare la spinta

HANDCHECKING



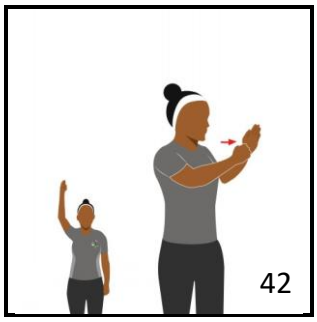
Afferrarsi il palmo e movimento in avanti

USO ILLEGALE DELLE MANI



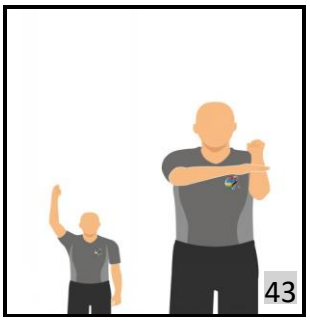
Colpirsi il polso

SFONDAMENTO CON LA PALLA



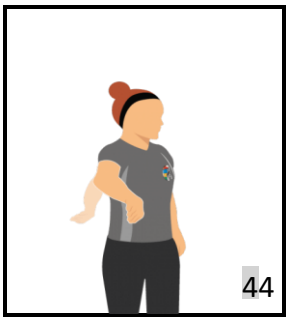
Colpirsi con il pugno chiuso il palmo aperto

CONTATTO ILLEGALE SULLA MANO



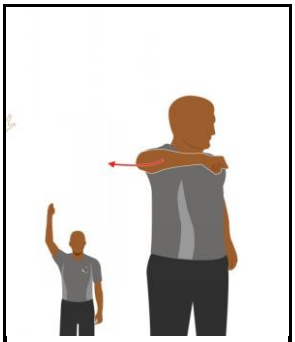
Colpirsi con il palmo l'altro avambraccio

AGGANCIARE



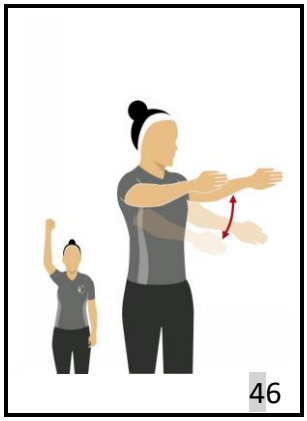
Muovere il braccio in basso e all'indietro

USO ECCESSIVO DEI GOMITI



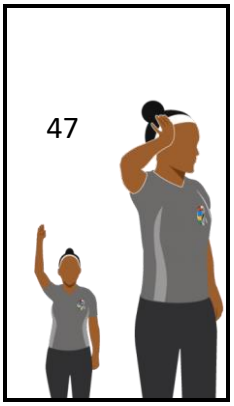
Muovere il gomito all'indietro 45

CILINDRO ILLEGALE



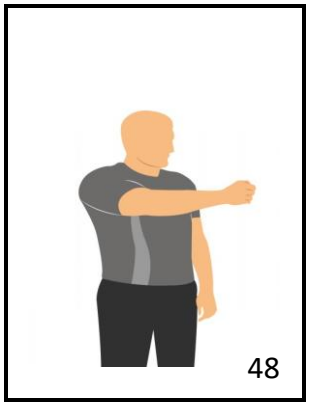
Muovere entrambe le braccia con il palmo aperto verticalmente verso il basso e verso l'alto

COLPIRE ALLA TESTA



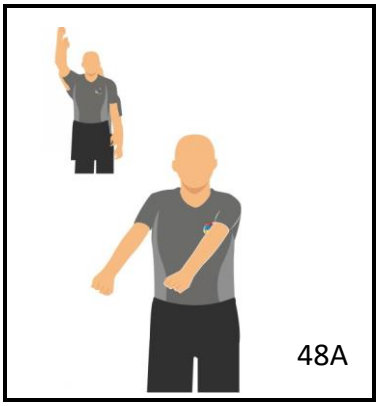
Imitare il contatto alla testa

FALLO DELLA SQUADRA IN CONTROLLO DI PALLA



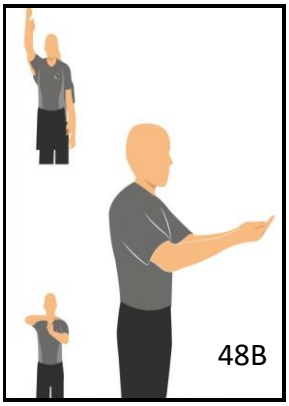
Puntare il pugno verso il canestro della squadra responsabile del fallo

ATTRAVERSARE TROPPO PRESTO LA DIRETTRICE AVVERSARIA



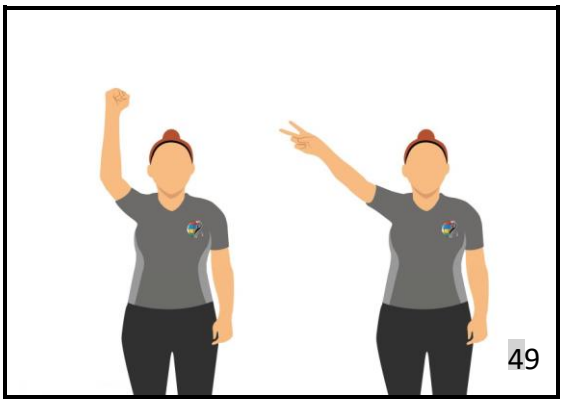
Imitare il movimento della carrozzina con i pugni

SOLLEVAMENTO



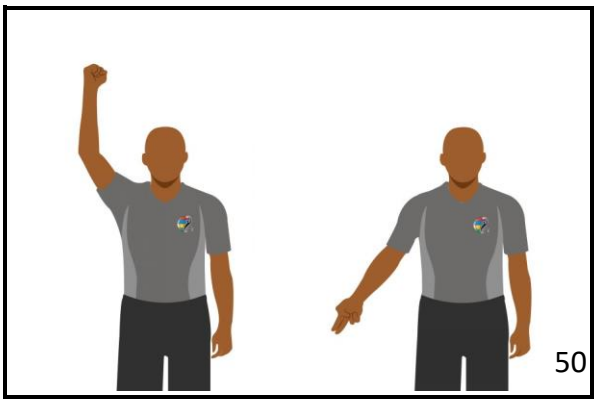
Imitare il sollevamento con le mani

FALLO IN ATTO DI TIRO



Un braccio con il pugno chiuso, seguito dall'indicazione del numero dei tiri liberi

FALLO NON IN ATTO DI TIRO



Un braccio con il pugno chiuso, seguito dalle dita che indicano il terreno di gioco

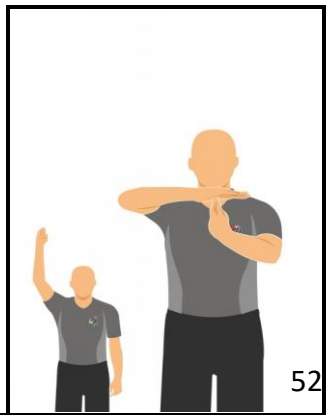
Falli Speciali

DOPPIO FALLO



Muovere entrambi i pugni sopra la testa

FALLO TECNICO



Formare una T, mostrando i palmi

FALLO ANTISPORTIVO



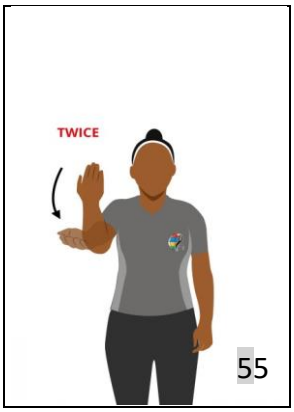
Afferrarsi il posto sopra la testa

FALLO DA ESPULSIONE



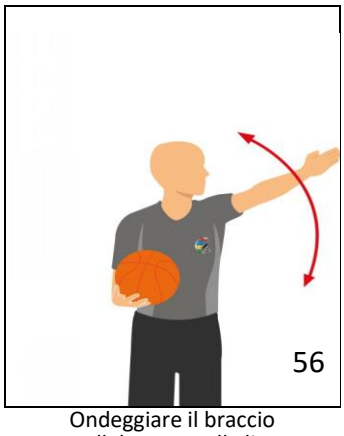
Chiudere entrambi i pugni sopra la testa

SIMULARE UN FALLO



Sollevare l'avambraccio 2 volte

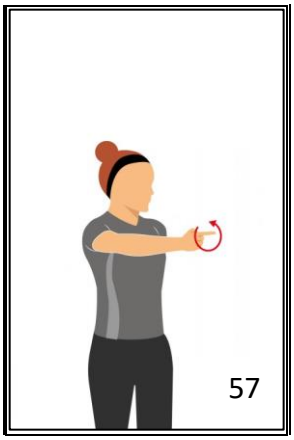
ATTRAVERSAMENTO ILLEGALE DELLA LINEA PERIMETRALE DURANTE UNA RIMESSA



Ondeggiare il braccio parallelamente alla linea perimetrale (ultimi 2 minuti del 4 quarto o del supplementare

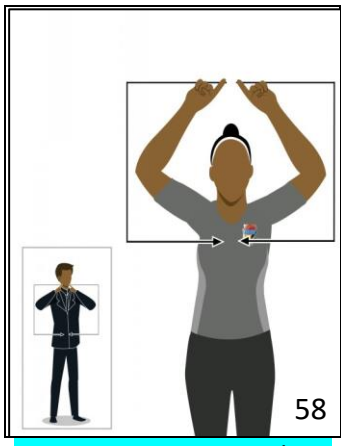
Instant replay System

USO DELL'ISTANT REPLAY



Ruotare la mano con il dito teso orizzontalmente

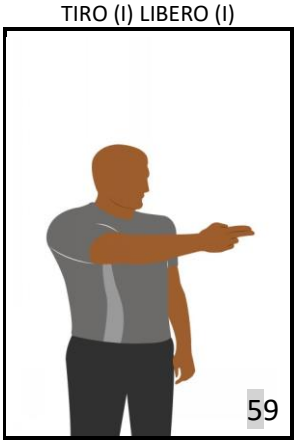
ISTANT REPLAY RICHIESTO DALL'ALLENATORE



Disegnare un rettangolo in aria

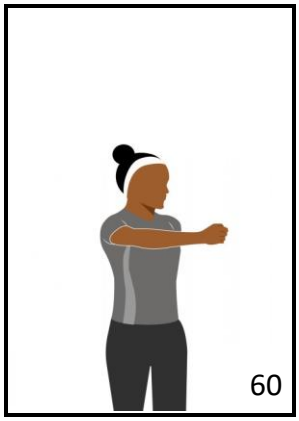
Amministrazione di sanzioni per Fallo – Segnalazione al tavolo

DOPO UN FALLO SENZA TIRO (I) LIBERO (I)



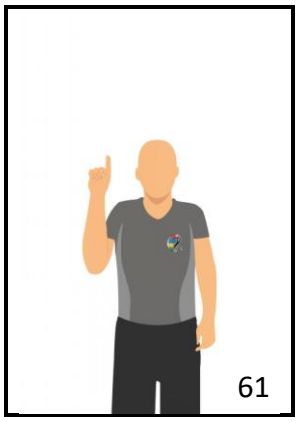
Indicare la direzione del gioco, braccio parallelo alle linee laterali

DOPO UN FALLO DELLA SQUADRA IN CONTROLLO DI PALLA



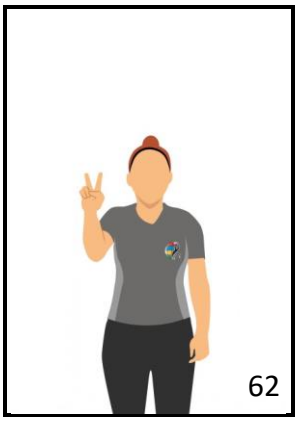
Pugno chiuso in direzione del gioco, braccio parallelo alle linee laterali

1 TIRO LIBERO



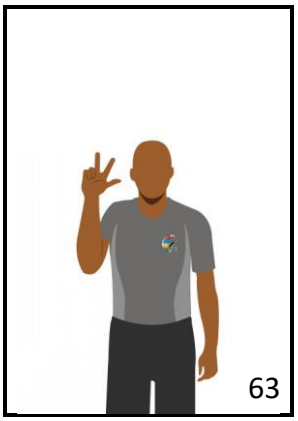
Alzare un diro

2 TIRI LIBERI



Alzare due dita

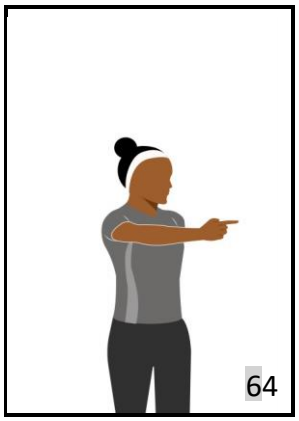
3 TIRI LIBERI



Alzare tre dita

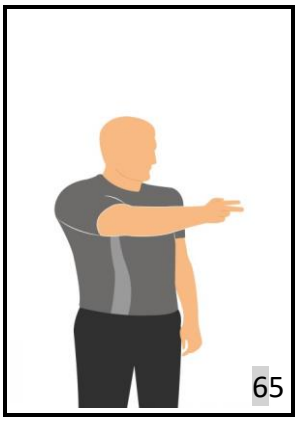
Amministrazione di tiri liberi – Arbitro attivo (Guida)

1 TIRO LIBERO



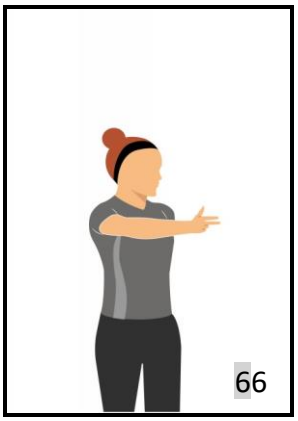
1 dito orizzontale

2 TIRI LIBERI



2 dita orizzontali

3 TIRI LIBERI



3 dita orizzontali

Amministrazione di tiri liberi – Arbitro passivo (Coda nel doppio & Centro nel triplo)

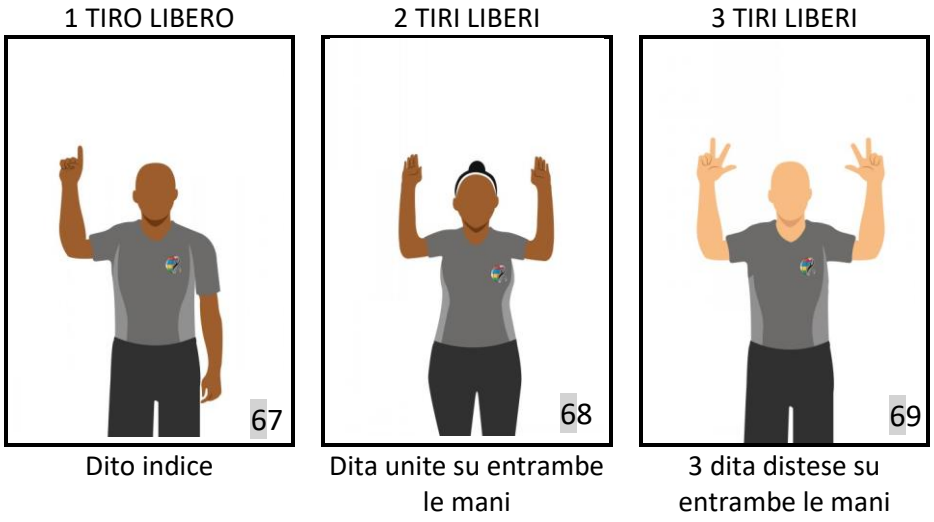
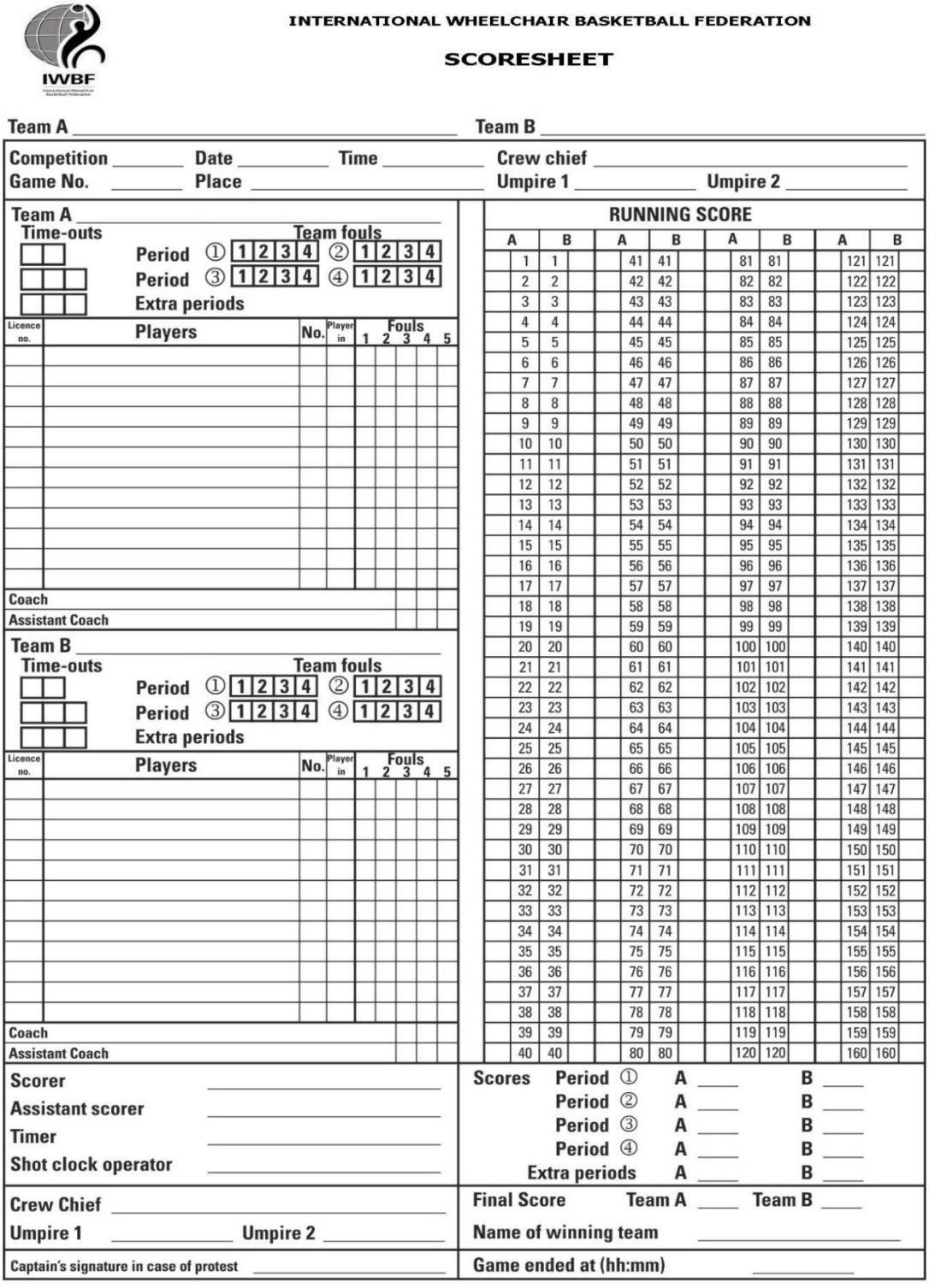


Figura 9 – Segnalazioni arbitrali

APPENDICE B – IL REFERTO UFFICIALE



INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION

SCORESHEET

Team A _____ Team B _____

Competition _____ Date _____ Time _____ Crew chief _____

Game No. _____ Place _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Team A _____

Time-outs: ☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

Team fouls: Period ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4 — Period ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4 — Extra periods

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
Coach								
Assistant Coach								

Team B _____

Time-outs: ☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

Team fouls: Period ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4 — Period ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4 — Extra periods

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
Coach								
Assistant Coach								

RUNNING SCORE

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	49	49	89	89	129	129
10	10	50	50	90	90	130	130
11	11	51	51	91	91	131	131
12	12	52	52	92	92	132	132
13	13	53	53	93	93	133	133
14	14	54	54	94	94	134	134
15	15	55	55	95	95	135	135
16	16	56	56	96	96	136	136
17	17	57	57	97	97	137	137
18	18	58	58	98	98	138	138
19	19	59	59	99	99	139	139
20	20	60	60	100	100	140	140
21	21	61	61	101	101	141	141
22	22	62	62	102	102	142	142
23	23	63	63	103	103	143	143
24	24	64	64	104	104	144	144
25	25	65	65	105	105	145	145
26	26	66	66	106	106	146	146
27	27	67	67	107	107	147	147
28	28	68	68	108	108	148	148
29	29	69	69	109	109	149	149
30	30	70	70	110	110	150	150
31	31	71	71	111	111	151	151
32	32	72	72	112	112	152	152
33	33	73	73	113	113	153	153
34	34	74	74	114	114	154	154
35	35	75	75	115	115	155	155
36	36	76	76	116	116	156	156
37	37	77	77	117	117	157	157
38	38	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
40	40	80	80	120	120	160	160

Scorer _____

Assistant scorer _____

Timer _____

Shot clock operator _____

Scores: Period ① A ____ B ____ — Period ② A ____ B ____ — Period ③ A ____ B ____ — Period ④ A ____ B ____ — Extra periods A ____ B ____

Crew Chief _____

Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Final Score Team A ____ Team B ____

Name of winning team _____

Captain's signature in case of protest _____

Game ended at (hh:mm) _____

Figura 10 - Referto

B.1. Il Referto Ufficiale di gara mostra in Figura 9 è quello approvato dalla Commissione Tecnica della IWBF.

B.1. Consiste di 1 originale e 3 copie, ciascuna su carta di diversi colori. L'originale in bianco è per la FIBA. La prima copia blu va all'ente organizzatore della competizione, la seconda copia, rosa, è per la squadra vincitrice e l'ultima copia, gialla, è per la squadra perdente.

Note:

1. Il segnapunti deve usare 2 penne di colori diversi, ROSSO per il primo e terzo quarto e BLU O NERO per il secondo e quarto quarto. Per tutti i tempi supplementari deve essere usato il colore BLU O NERO (lo stesso colore utilizzato per il secondo e quarto quarto).
2. Il referto di gara può essere preparato e completato elettronicamente.

B.2. **Almeno 40 minuti prima dell'inizio della gara,** il segnapunti deve preparare il referto nel seguente modo:

B.3.1. Deve registrare i nomi delle 2 squadre nello spazio in cima al referto. La prima squadra deve essere sempre la squadra locale (ospitante)**.** In caso di tornei o gare in campo neutro, la prima squadra deve essere quella menzionata per prima nel programma. La prima squadra è la **squadra A** e la seconda la **squadra B**.

B.3.2. Il segnapunti deve registrare inoltre:

- Il nome della competizione.
- Il numero della gara.
- La data, l'ora e il luogo della gara.
- Il nome del primo arbitro e degli(lo) assistenti (e) e la loro (suas9nazionalità (CODICE INTERNAZIONALE OLIMPICO).



Figura 11 Parte superiore del referto di gara

B.3.3. La squadra 'A' deve occupare la parte superiore e la squadra 'B' quella inferiore del referto.

B.3.3.1. Nella prima colonna il segnapunti deve registrare il valore di classificazione (2 cifre) di ciascun giocatore. Durante i tornei i punteggi di classificazione dovranno essere indicati per ogni gara giocata da quella squadra.

B.3.3.2. Nella seconda colonna il segnapunti deve registrare il cognome di ogni giocatore e le sue iniziali accanto al numero di maglia, il tutto in lettere MAIUSCOLE, utilizzando la lista dei componenti la squadra provvista dall'allenatore o dal suo rappresentante. Il capitano della squadra deve essere indicato registrando (CAP) immediatamente dopo il suo nome.

B.3.3.3. Se una squadra si presenta con meno di 12 giocatori, il segnapunti deve tracciare una linea negli spazi del numero di licenza, del cognome, del numero di maglia e dell'entrata in campo, nella riga sotto l'ultimo giocatore registrato. Se ci sono meno di 11 giocatori, la linea deve essere tracciata orizzontalmente fino a raggiungere la sezione dei falli di un giocatore e poi continuare diagonalmente fino in fondo.

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5						
002	JONES,	M.	8						
003	SMITH,	E.	9						
004	FRANK,	Y.	12						
010	NANCE,	L.	18						
012	KING,	H. (CAP)	22						
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25						
021	MARTINEZ,	M.	33						
022	SANCHES,	N.	42						
Head coach	788	LOOR,	A.						
First assistant coach	555	MONTA,	B.						

Figura 12 – Squadre sul referto (prima dell'inizio della gara)

B.3.4. In fondo a ciascuno spazio delle squadre, il segnapunti deve registrare (in MAIUSCOLO) i nomi dell'allenatore e del primo assistente allenatore della squadra.

B.4. **Almeno 10 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara** ogni allenatore deve:

B.4.1. Approvare e confermare i nomi, i punteggi di classificazione e i corrispondenti numeri di maglia dei propri componenti della squadra.

B.4.2. Confermare i nomi dell'allenatore e del primo assistente allenatore. Se non è presente né l'allenatore né il primo assistente allenatore, il capitano deve agire come giocatore-allenatore e deve essere registrato con (CAP) a fianco del proprio nome.

Head coach	607	KING, H. (CAP)			
First assistant coach					

B.4.3. Tracciare una piccola "x" nella colonna "Entrata in campo" ("Player in"), a fianco del numero di maglia del giocatore per i 5 giocatori che inizieranno la gara.

B.4.4. Firmare il referto.
L'allenatore della squadra "A" deve essere il primo a fornire le informazioni di cui sopra.

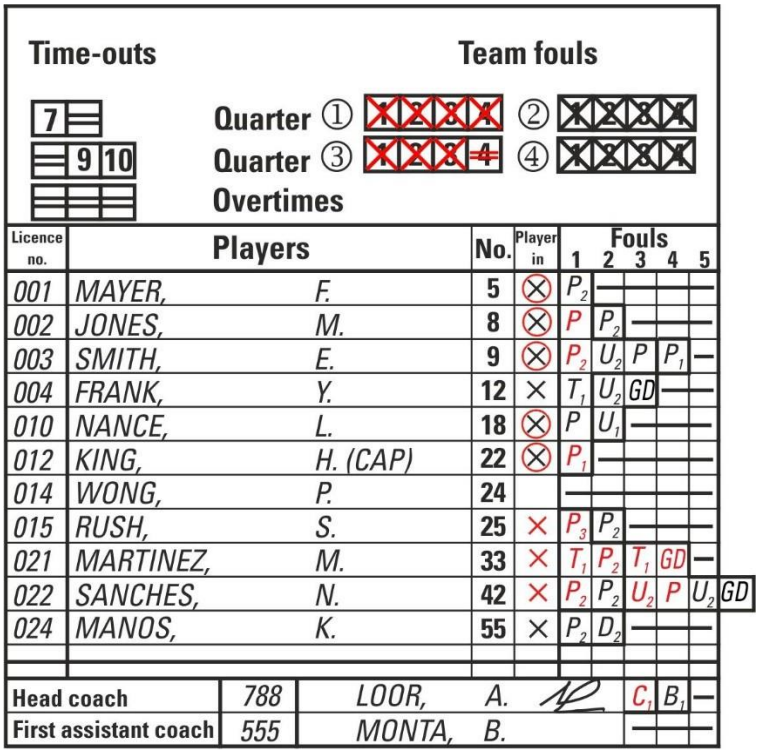
B.5. **All'inizio della gara**, il segnapunti deve cerchiare le piccole "x" nella colonna "Entrata in campo" ("Player in") dei 5 giocatori che inizieranno la gara per ciascuna squadra.

B.6. **Durante la gara**, il segnapunti deve tracciare una piccola "x" (non cerchiata) quando un sostituto entra sul terreno di gioco per la prima volta come giocatore.

B.7. Sospensioni

B.7.1. Le sospensioni concesse devono essere registrate a referto nelle apposite caselle sotto il nome della squadra, indicando il minuto del tempo di gioco del quarto o del tempo supplementare.

B.7.2. Al termine del primo e del secondo tempo e di ogni tempo supplementare, devono essere tracciate 2 linee parallele orizzontali nelle caselle non utilizzate. Nel caso in cui alla squadra non venga concessa la sua prima sospensione prima che il cronometro di gara indichi 2:00 minuti o meno nel quarto quarto, il segnapunti deve tracciare 2 linee orizzontali nella prima casella del secondo tempo.



Time-outs

7

9 10

Team fouls

Quarter ① ② Quarter ③ ④ Overtimes

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5	⊗	P_2				
002	JONES,	M.	8	⊗	P	P_2			
003	SMITH,	E.	9	⊗	P_2	U_2	P	P_1	
004	FRANK,	Y.	12	×	T_1	U_2	GD		
010	NANCE,	L.	18	⊗	P	U_1			
012	KING,	H. (CAP)	22	⊗	P_1				
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25	×	P_3	P_2			
021	MARTINEZ,	M.	33	×	T_1	P_2	T_1	GD	
022	SANCHES,	N.	42	×	P_2	P_2	U_2	P	U_2 GD
024	MANOS,	K.	55	×	P_2	D_2			
Head coach	788	LOOR, A.					C_1	B_1	
First assistant coach	555	MONTA, B.							

Figura 13 – Squadre sul referto (dopo la gara)

B.8. Falli

B.8.1. I falli di un giocatore possono essere personali, tecnici, antisportivi o da espulsione e devono essere registrati a carico del giocatore.

B.8.2. I falli commessi dall'allenatore, dal primo assistente allenatore, dai sostituti, dai giocatori esclusi e dai componenti della delegazione al seguito possono essere tecnici o da espulsione e devono essere registrati a carico dell'allenatore. Inoltre, i falli da espulsione commessi durante una rissa dalle persone iscritte a referto devono essere registrati a carico di queste persone.

B.8.3. Tutti i falli devono essere registrati come segue:

B.8.3.1. Un fallo personale deve essere registrato con una "P".

B.8.3.2. Un fallo tecnico a carico di un giocatore deve essere registrato con una "T". Un secondo fallo tecnico deve essere registrato nuovamente con una "T", seguita da "GD" nello spazio seguente per indicare l'espulsione dalla gara.

B.8.3.3. Un fallo tecnico a carico dell'allenatore per il suo comportamento antisportivo deve essere registrato con una "C". Un secondo fallo tecnico dello stesso tipo deve essere registrato nuovamente con una "C", seguita da "GD" nello spazio seguente.

B.8.3.4. Un fallo tecnico a carico dell'allenatore per una qualunque altra ragione deve essere registrato con una "B". Un terzo fallo tecnico (uno di essi può essere un "C") deve essere registrato con una "B" o una "C", seguita da "GD" nello spazio seguente.

B.8.3.5. Un fallo antisportivo a carico di un giocatore deve essere registrato con una "U". Un secondo fallo antisportivo deve essere registrato nuovamente con una "U", seguita da "GD" nello spazio seguente.

B.8.3.6. Un fallo tecnico a carico di un giocatore che aveva precedentemente commesso un fallo antisportivo, oppure un fallo antisportivo a carico di un giocatore che aveva precedentemente commesso un fallo tecnico, deve essere registrato con una "T" o "U" una seguita da "GD" nello spazio seguente.

B.8.3.7. Un fallo da espulsione deve essere registrato con una "D".

B.8.3.8. Qualsiasi fallo che comporta un tiro(i) libero(i) deve essere registrato aggiungendo il numero corrispondente di tiri liberi (1, 2 o 3) a fianco della "P", "T", "C", "B", "U" o "D".

B.8.3.9. Tutti i falli, a carico di entrambe le squadre, che comportano sanzioni uguali devono essere compensati secondo l'Art. 42 e registrati aggiungendo una piccola "c" a fianco della "P", "T", "C", "B", "U" o "D".

B.8.3.10. Un fallo da espulsione a carico del primo assistente allenatore, di un sostituto, di un giocatore escluso o di un componente della delegazione al seguito, incluso quando è addebitato per aver lasciato l'area della panchina della squadra durante una rissa, deve essere registrato come un fallo tecnico "B2" a carico dell'allenatore.

B.8.3.11. Deve essere registrata una "F", dopo la "D" o "D2", in tutti gli spazi rimanenti dell'allenatore, del primo assistente allenatore, del sostituto o del giocatore escluso che viene espulso durante una rissa.

B.8.3.12. **Esempi di falli da espulsione per allenatore, assistente-allenatore, sostituto, giocatore escluso e componenti della delegazione al seguito:**

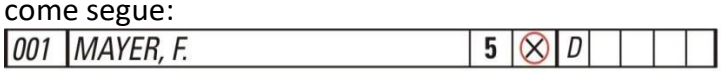
Un fallo da espulsione a carico dell'**allenatore** si dovrà registrare come segue:

Head coach	*788*	*LOOR, A.*	*D2*		
First assistant coach	*555*	*MONTA, B.*			

Un fallo da espulsione a carico dell'**assistente-allenatore** si dovrà registrare come segue:

Head coach	788	LOOR, A.	B 2		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D		

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



e

Head coach	788	LOOR, A.	B 2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Un fallo da espulsione a carico di un **giocatore escluso** dopo il suo quinto fallo si dovrà registrarecome segue



e

Head coach	788	LOOR, A.	B 2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Un fallo da espulsione a carico di componenti della **delegazione al seguito** si dovrà registrare comesegue:

Head coach	788	LOOR, A.	B 2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

B.8.3.13. Esempi di falli da espulsione per rissa a carico dell'allenatore, assistente-allenatore, sostituto, giocatore escluso e componenti della delegazione al seguito**:**

A prescindere dal numero di persone espulse per aver lasciato l'area della panchina, un solo fallo tecnico "B2 o D2" deve essere registrato a carico dell'allenatore.

Un fallo di espulsione all'**allenatore** e all'**assistente-allenatore** deve essere registrato comesegue:

Se viene espulso il solo **allenatore**:

Head coach	788	LOOR, A.	D 2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Se viene espulso il solo **assistente-allenatore**:

Head coach	788	LOOR, A.	B 2		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Se vengono espulsi entrambi:

Head coach	788	LOOR, A.	D 2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Una espulsione a carico di un **sostituto** deve essere registrata come segue:
Se il sostituto ha meno di 4 falli, si dovrà tracciare una 'D', seguita da una 'F' in tutti gli spazirimanenti per i falli:

003	*SMITH, E.*	*9*	X	P_2	P_2	*D*	*F*	*F*

e

Head coach	*788*	*LOOR, A.*	B_2		
First assistant coach	*555*	*MONTA, B.*			

Se si tratta del quinto fallo del **sostituto**, allora si dovrà tracciare una 'D', nell'ultimo spazio per ifalli, seguita da una 'F':

002	*JONES, M.*	*8*	X	T_1	P_3	P_1	P_2	*D*	*F*

e

Head coach	*788*	*LOOR, A.*	B_2		
First assistant coach	*555*	*MONTA, B.*			

Un fallo da espulsione a carico di un **giocatore escluso** deve essere registrato come segue: poiché un giocatore escluso non ha più spazi disponibili nella propria casella dei falli, si dovrà tracciare una 'D', seguita da una 'F' nella colonna dopo l'ultimo fallo:

015	*RUSH, S.*	*25*	X	T_1	P_3	P_1	P_2	P_2	*DF*

e

Head coach	*788*	*LOOR, A.*	B_2		
First assistant coach	*555*	*MONTA, B.*			

Un fallo da espulsione per rissa a carico di un **accompagnatore o qualunque componente della panchina** deve essere addebitato all'allenatore e registrato come segue:

Head coach	*788*	*LOOR, A.*	B_2	B	
First assistant coach	*555*	*MONTA, B.*			

Ciascuna espulsione a carico di un accompagnatore o qualunque componente della panchina deve essere addebitata all'allenatore, registrata come (B) ma non concorre alla somma dei falli tecnici per la sua espulsione.

B.8.3.14. Esempi di falli da espulsione con coinvolgimento attivo nella rissa a carico dell'allenatore, assistente-allenatore, sostituto, giocatore escluso e componenti della delegazione al seguito:
A prescindere dal numero di persone espulse per aver lasciato l'area della panchina, un solo fallo tecnico "B2 o D2" deve essere registrato a carico dell'allenatore.

Se l'allenatore è attivamente coinvolto nella rissa, un solo fallo tecnico "D2" deve essere registrato.

Un fallo di espulsione all'allenatore e all'assistente-allenatore deve essere registrato come segue:

Se viene espulso il solo **allenatore**:

Head coach	788	LOOR, A.	D2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Se viene espulso il solo **assistente-allenatore**:

Head coach	788	LOOR, A.	B2		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D2	F	F

Se vengono espulsi entrambi:

Head coach	788	LOOR, A.	D2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D2	F	F

Una espulsione a carico di un **sostituto** deve essere registrata come segue:
Se il sostituto ha meno di 4 falli, si dovrà tracciare una 'D2', seguita da una 'F' in tutti gli spazi rimanenti per i falli:

001	MAYER, F.	5	X	P2	P2	D2	F	F

e

Head coach	788	LOOR, A.	B2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Se si tratta del quinto fallo del **sostituto**, allora si dovrà tracciare una 'D2', nell'ultimo spazio per i falli, seguita da una 'F':

002	JONES, M.	8	X	T1	P3	P1	P2	D2	F

e

Head coach	788	LOOR, A.	B2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Un fallo da espulsione a carico di un **giocatore escluso** deve essere registrato come segue: poiché un giocatore escluso non ha più spazi disponibili nella propria casella dei falli, si dovrà tracciare una 'D2', seguita da una 'F' nella colonna dopo l'ultimo fallo:

015	RUSH, S.	25	X	T1	P3	P1	P2	P2	D2	F

e

Head coach	788	LOOR, A.	B2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Un fallo da espulsione per rissa a carico di un **accompagnatore o qualunque componente della panchina** deve essere addebitato all'allenatore e registrato come segue:

Head coach	*788*	*LOOR, A.*	B_2	B_2	B_2
First assistant coach	*555*	*MONTA, B.*			

Un fallo da espulsione per rissa a carico di due **accompagnatori o due componenti della panchina**
deve essere addebitato all'allenatore e registrato come segue:

Head coach	*788*	*LOOR, A.*	B_2	B_2	
First assistant coach	*555*	*MONTA, B.*			

Ciascuna espulsione a carico di un accompagnatore o qualunqe compenente della panchina deve essere addebitata all'allenatore, registrata come B2, ma non concorre alla somma dei 3 falli tecnici per la sua espulsione.

Nota: I falli tecnici o da espulsione previsti dall'Art. 39 non conteranno come falli di squadra.

B.8.4. Al termine del secondo quarto e al termine della gara, il segnapunti deve tracciare una linea marcata tra gli spazi che sono stati utilizzati e quelli che non lo sono stati. Al termine della gara, il segnapunti deve annullare gli spazi rimanenti con una linea marcata orizzontale.

B.9. Falli di squadra

B.9.1. Per ciascun quarto (Q1, Q2, Q3 e Q4), sul referto sono previsti 4 spazi (immediatamente sotto il nome della squadra e sopra i nomi dei giocatori) per registrare i falli di squadra.

B.9.2. Ogni volta che un giocatore commette un fallo personale, tecnico, antisportivo o da espulsione, il segnapunti deve registrare il fallo a carico della squadra di quel giocatore, tracciando in successione una grande "X" negli spazi appositi.

B.10. Il punteggio progressivo

B.10.1. Il segnapunti dovrà tenere una registrazione cronologica progressiva dei punti segnati da entrambe le squadre.

B.10.2. Ci sono 4 colonne per il punteggio progressivo nel referto di gara .

B.10.3. Ciascuna colonna è divisa a sua volta in 4 colonne. Le 2 colonne sulla sinistra sono per la squadra 'A' e le 2 sulla destra per la squadra 'B'. Le colonne centrali vengono usate per il punteggio progressivo (160 punti) delle due squadre.

l segnapunti deve :

Per prima cosa tracciare una linea diagonale (/per i destri e\per i mancini) per ogni canestro valido e un cerchio pieno (●) per ciascun tiro libero realizzato al di sopra del **nuovo numero totale** di punti realizzato dalla squadra che ha appena segnato.

Quindi, nello spazio vuoto sullo stesso lato del nuovo numero totale di punti (accanto alla nuova / o \ o ●), registrare il numero del giocatore che ha realizzato il canestro o il tiro libero.



Figura 14 – Punteggio

B.11. Punteggio progressivo: Ulteriori istruzioni

B.11.1. Un tiro da 3 punti segnato da un giocatore deve essere registrato tracciando un cerchio attorno al numero del giocatore.

B.11.2. Un canestro realizzato accidentalmente da una squadra nel proprio canestro deve essere registrato come segnato dal capitano in campo della squadra avversaria.

B.11.3. NON APPLICABILE AL BASKET IN CARROZZINA.

B.11.4. Al termine di ogni quarto o tempo supplementare, il segnapunti traccerà un cerchio marcato (O) attorno all'ultimo numero dei punti segnati da ciascuna squadra e una linea orizzontale marcata sotto questi punti, come sotto il numero dei giocatori che hanno segnato questi ultimi punti.

B.11.5. All'inizio di ciascun quarto o tempo supplementare il segnapunti continuerà a tenere una registrazione cronologica progressiva dei punti segnati dal punto di interruzione.

B.11.6. Ogniqualvolta sia possibile, il segnapunti dovrebbe confrontare il punteggio progressivo con il tabellone

segnapunti. Se c'è discordanza, e il suo punteggio è corretto, egli provvederà immediatamente a far correggere il tabellone. Se in dubbio o se una delle squadre contesta la correzione, deve informare il primo arbitro non appena la palla diventa morta e il cronometro di gara viene fermato.

progressivo

B.11.7. Gli arbitri possono correggere qualunque errore sul referto che riguardi il punteggio, numero di falli o numero di sospensioni secondo quanto previsto dalle regole. Il primo arbitro deve firmare ogni correzione. Ulteriori correzioni dovranno essere documentate sul retro del referto ufficiale.

B.12. Punteggio progressivo: Chiusura

B.12.1. Al termine di ciascun quarto e ultimo tempo supplementare, il segnapunti registrerà il punteggio acquisito in quel quarto e in tutti i tempi supplementari nell'apposito spazio nella parte inferiore del referto.

B.12.1. Immediatamente a fine gara il segnapunti deve registrare l'ora nella colonna "Game ended at" nella forma hh.mm.

B.12.3. Al termine della gara, il segnapunti traccerà 2 linee orizzontali marcate sotto il numero finale di punti di ciascuna squadra e del numero dei giocatori che hanno segnato questi ultimi punti. Inoltre, traccerà una linea diagonale fino alla fine della colonna per annullare i rimanenti numeri (punteggio progressivo) di ogni squadra.

B.12.4. Al termine della gara registrerà il punteggio finale e il nome della squadra vincente .

B.12.5. Quindi il segnapunti registrerà sul referto il proprio cognome, in lettere maiuscole, dopo che la stessa cosa sia stata fatta dall'assistente segnapunti, dal cronometrista e dall'addetto ai 24 secondi. Quindi tutti gli ufficiali di campo dovranno apporre la propria firma accanto al proprio nome.

Figura 15 - Punteggio finale

7	[illegible]	[illegible]	6
7	[illegible]	71	
7	[illegible]	72	6
	73	73	
9	[illegible]	74	
	75	75	
11	[illegible]	76	
	[illegible]	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

B.12.6. Dopo la firma del secondo(i) arbitro(i), il primo arbitro sarà l'ultimo ad approvare e firmare il referto. Questo atto pone fine all'amministrazione e al coinvolgimento con la gara.

Nota: Se uno dei capitani dovesse firmare il referto in caso di reclamo (usando lo spazio "Firma del capitano in caso di reclamo"), gli ufficiali di campo ed il secondo(i) arbitro(i) devono restare a disposizione del primo arbitro fino a che lo ritenga necessario.

Scorer	N. MAIER	**Scores**	**Period ①**	**A** 15	**B** 18
Assistant scorer	O. SABAY		**Period ②**	**A** 19	**B** 10
Timer	R. LEBLANC		**Period ③**	**A** 26	**B** 19
Shot clock operator	K. AUSTIN		**Period ④**	**A** 16	**B** 25
			Extra periods	**A** —	**B** —
Crew chief M. Walton		**Final Score**	**Team A** 76	**Team B** 72	
Umpire 1 Y. Chang **Umpire 2** K. Bartok		**Name of winning team** HOOPERS			
Captain's signature in case of protest		**Game ended at (hh:mm)** 21:50			

Figura 16 – Parte inferiore del referto

B.13 Richiesta IRS dell'allenatore

B.13.1 Nelle gare dove è previsto l'Instant Replay System a ciascuna squadra viene concessa una richiesta (HCC). Se concessa, la HCC deve essere registrata a referto sotto il nome della squadra nelle caselle accanto ad HCC. Nella prima casella il segnapunti deve registrare il quarto o tempo supplementare (Q1, Q2, Q3, Q4 o OT) e nella seconda casella il minuto del tempo di gioco del quarto o del temposupplementare.

APPENDICE C - PROCEDURA DI RECLAMO

Se, durante una competizione ufficiale IWBF una squadra ritiene che i suoi interessi siano stati lesi da una decisione di un arbitro ufficiale o arbitro (i)] o da qualsiasi evento che ha avuto luogo durante una partita, deve procedure nel modo seguente:

C.1. Una squadra può inoltrare un reclamo se i suoi interessi sono stati lesi da

a) un errore nelle operazioni di registrazione a referto, di cronometraggio o del cronometro dei 24 secondi che non è stato corretto dagli arbitri.
b) una decisione sulla gara persa per rinuncia, di annullare, di posticipare, di non riprendere o dinon giocare la gara.
c) una violazione delle norme vigenti riguardo l'idoneità alla partecipazione alle gare.

C.2. I Per essere ammissibile, un reclamo deve attenersi alla seguente procedura:

a) il capitano (CAP) di quella squadra deve, entro 15 minuti dal termine della gara, informare il primo arbitro che la sua squadra intende inoltrare reclamo relativamente al risultato di gara efirmare il referto nello spazio "Firma del capitano in caso di reclamo".
b) la squadra deve presentare per iscritto le ragioni del reclamo al primo arbitro entro 1 ora dal termine della gara.
c) per ciascun reclamo verrà applicata una tassa di USD 250, che verrà corrisposta nel caso in cui il reclamo fosse respinto.

C.3. Il primo arbitro (o il commissario, se presente), dopo aver ricevuto le ragioni del reclamo, deve segnalare per iscritto l'evento che ha portato al reclamo al rappresentante IWBF o all'organo competente.

C.4. L'organo competente deve emanare tutte le richieste procedurali che ritiene opportune e deve decidere in merito al reclamo il prima possibile e, in ogni caso, entro e non oltre 24 ore dal termine della gara. L'organo competente deve usare tutte le prove attendibili e può prendere qualunque opportuna decisione incluso, a titolo esemplificativo, la parziale o totale ripetizione della gara. L'organo competente non può decidere di cambiare il risultato della gara, a meno che ci siano prove chiare e conclusive che, se non fosse stato

per l'errore che ha dato luogo al reclamo, il nuovo risultato si sarebbe certamente materializzato.

C.5. La decisione dell'organo competente è inoltre considerata come una decisione in materia di regole del gioco e non è soggetta a ulteriore revisione o ricorso. In via eccezionale, le decisioni sull'idoneità alla partecipazione alle gare possono essere impugnate come previsto dalle norme vigenti.

C.6. Regole speciali per le competizioni FIBA o le competizioni che non prevedono diversamente nei loro regolamenti:

a) nel caso in cui la competizione sia sotto forma di torneo, l'organo competente per tutti i reclami è la Commissione Tecnica (consultare i Regolamenti Interni IWBF").

b) nel caso di gare di andata e ritorno, l'organo competente per i reclami relativi alle norme di idoneità alla partecipazione alle gare è la IWBF CLME. Per tutte le altre questioni che danno luogo a reclamo, l'organo competente è la IWBF , che agisce attraverso una o più persone con esperienza nell'attuazione e nell'interpretazione del Regolamento Ufficiale della Pallacanestro (consultare i regolamenti interni IWBF).

APPENDICE D – CLASSIFICA FINALE DELLE SQUADRE

D.1. Procedura

D.1.1. Le squadre devono essere classificate in base alle gare vinte e perse, ovvero 2 punti per ogni gara vinta, 1 punto per ogni gara persa (incluso quelle perse per inferiorità numerica) e 0 punti per una gara persa per forfeit.

D.1.2. La procedura si applica a tutte le competizioni che prevedono un girone all'italiana.

D.1.3. Se 2 o più squadre hanno lo stesso numero di vittorie e sconfitte nel girone, la(e) gara(e) tra queste 2 o più squadre (scontri diretti) deciderà la classifica. Se queste 2 o più squadre hanno lo stesso numero di vittorie e sconfitte tra di loro, devono essere applicati ulteriori criteri nell'ordine seguente:

- miglior differenza canestri negli scontri diretti.
- maggior numero di punti realizzati negli scontri diretti.
- miglior differenza canestri considerando tutte le gare giocate nel girone.
- maggior numero di punti realizzati considerando tutte le gare giocate nel girone.

Se c'è ancora parità prima che tutte le gare del girone siano state giocate, le squadre in pareggio condivideranno la stessa posizione. Se questi criteri non riescono ancora a definire la posizione delle squadre al termine della fase a gironi, la classifica finale sarà decisa da un sorteggio.

D.1.4. Se a qualsiasi livello di questi criteri, una o più squadre risultano già classificate, la procedura di cui al punto D.1.3 deve essere ripetuta dall'inizio per tutte le squadre rimanenti non ancora classificate.

D.2. Esempi

D.2.1. Esempio 1

A vs. B	100 – 55	B vs. C	100 – 95
A vs. C	90 – 85	B vs. D	80 – 75
A vs. D	75 – 80	C vs. D	60 – 55

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri	Differenza
A	3	2	1	5	265 : 220	+ 45
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 215	- 5

D.2.2. **Esempio 2**

A vs. B	100 – 55	B vs. C	100 – 85
A vs. C	90 – 85	B vs. D	75 – 80
A vs. D	120 – 75	C vs. D	65 – 55

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri	Differenza
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	- 10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

Pertanto 1° A

Classifica delle gare tra B, C, D:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri	Differenza
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

Quindi: 2°B 3°C-vincente contro D 4°D

D.2.3. **Esempio 3**

A vs. B	85 – 90	B vs. C	100 – 95
A vs. C	55 – 100	B vs. D	75 – 85
A vs. D	75 – 120	C vs. D	65 – 55

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri	Differenza
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Pertanto 4° A

Classifica delle gare tra B, C, D:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri	Differenza
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Quindi: 1°C 2° D 3°B

D.2.4 **Esempio 4**

A vs. B 85 – 90 B vs. C 100 – 90
A vs. C 55 – 100 B vs. D 75 – 85
A vs. D 75 – 120 C vs. D 65 – 55

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri	Differenza
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 : 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Pertanto 4° A

Classifica delle gare tra B, C, D:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri	Differenza
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Pertanto 1° B, 2° C, 3° D

D.2.5 **Esempio 5**

A vs. B	100 – 55	B vs. F	110 - 90
A vs. C	85 – 90	C vs. D	55 - 60
A vs. D	120 – 75	C vs. E	90 - 75
A vs. E	80 – 100	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	70 - 45
B vs. C	100 – 95	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	75 – 80
B vs. E	75 – 80		

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri	Differenza
A	5	3	2	8	470 : 400	+ 70
B	5	3	2	8	420 : 440	- 20
C	5	3	2	8	435 : 395	+ 40
D	5	3	2	8	345 : 360	- 15
E	5	2	3	7	375 : 395	- 20
F	5	1	4	6	385 : 440	- 55

Quindi: 5° E 6° F

Classifica delle gare tra A, B, C, D:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri	Differenza
A	3	2	1	5	305 : 220	+ 85
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 255	- 45

Quindi: 1st A – vincente contro B, 3rd D – vincente contro C
2nd B, 4th C

D.2.6 **Esempio 6**

A vs. B	71 – 65	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 - 100
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	80 – 86	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 - 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	80 – 75
B vs. E	75 – 76		

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri	Differenza
A	5	3	2	8	398 : 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 : 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 : 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 : 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 : 430	- 50

Quindi 6° F

Classifica delle gare tra A, B, C, D:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri	Differenza
A	4	2	2	6	325 : 328	- 3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

Quindi:1°C, 2° A

Classifica delle gare tra B, D, E:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Canestri	Differenza
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Quindi:3° B 4° E 5° D

D.2.7 **Esempio 7**

A vs. B	73 – 71	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 - 96
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	90 – 96	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 - 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	80 – 75
B vs. D	80 – 79	E vs. F	80 – 75
B vs. E	79 – 80		

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti in classifica	Canestri	Differenza canestri
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 : 445	- 50

Quindi: 6° F

Classifica delle gare tra A, B, C, D, E:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti in classifica	Canestri	Differenza canestri
A	4	2	2	6	325 : 328	- 3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

Quindi: 1° C 5° A

Classifica delle gare tra B, D, E:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti in classifica	Canestri	Differenza canestri
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Quindi 2° B, 3° D – vincente contro E,4° E

D.3. Rinuncia

D.3.1. Una squadra che, senza una valida ragione, non si presenta a una gara in programma o si ritira dal terreno di gioco prima del termine della gara, perderà la gara per rinuncia e riceverà 0 punti in classifica.

D.3.2. Se la squadra perde per rinuncia per la seconda volta, i risultati di tutte le gare giocate da questasquadra devono essere annullati.

D.3.3. Se la squadra perde per rinuncia per la seconda volta in una competizione a gironi e la(e)squadra(e) meglio classificata(e) di ciascun girone si qualifica per il turno successivo della competizione, i risultati di tutte le gare giocate

dalla squadra ultima classificata nel girone incrociato devono essere a loro volta annullati.

Esempio

La squadra 4A del girone A perde due volte per forfait, quindi tutte le sue gare sono annullate..

Classifica finale:

Girone A	Vinte	Perse	Punti classifica
Squadra 1A	4	0	8
Squadra 2A	2	2	6
Squadra 3A	0	4	4
Squadra 4A			

Girone B	Vinte	Perse	Punti classifica
Squadra 1 B	6	0	12
Squadra 2 B	4	2	10
Squadra 3 B	1	5	7
Squadra 4 B	1	5	7

Risultati delle gare giocate tra le squadre 3B e 4B:

3B vs 4B 88–71

4B vs 3B 76–75

Quindi: 3rd 3B 4th 4B

Classifica finale corretta del Girone B:

Girone B	Vinte	Perse	Punti classifica
Squadra 1 B	4	0	8
Squadra 2 B	2	2	6
Squadra 3 B	0	4	4

D.4 Classifiche tra gironi

D.4.1 Al fine di classificare le squadre tra i gironi (ad esempio per determinare il miglior secondo o terzo piazzamento delle squadre), si applicano i seguenti criteri.

Se tutte le squadre di tutti i gironi hanno giocato lo stesso numero di gare, le squadre nella stessa posizione in ogni girone saranno inserite in un ulteriore girone e saranno applicati i seguenti criteri nel seguente ordine:

- Migliore numero di vittorie e sconfitte di tutte le gare giocate nella classifica finale aggiornata del girone.
- Maggiore differenza canestri di tutte le gare nella classifica aggiornata del girone.
- Maggior numero di punti realizzati in tutte le gare nella classifica aggiornata del girone
- Se questi criteri non sono ancora sufficienti il ranking IWBF deciderà la classifica finale

Girone	Vinte	Perse	Punti
Squadra 1A	8	0	16
Squadra	6	2	14
Squadra 3A	4	4	12
Squadra 4A	2	6	10
Squadra 5A	0	8	8

Girone	Vinte	Perse	Punti
Squadra 1B	8	0	16
Squadra	6	2	14
Squadra 3B	4	4	12
Squadra 4B	2	6	10
Squadra 5B	0	8	8

Girone	Vinte	Perse	Punti
Squadra	8	0	16
Squadra 2C	6	2	14
Squadra 3C	3	5	11
Squadra 4C	3	5	11
Squadra	0	8	8

Girone	Vinte	Perse	Punti
Squadra	7	1	15
Squadra	7	1	15
Squadra	4	4	12
Squadra	2	6	10
Squadra	0	8	8

Per determinare la migliore seconda squadra classificata:

Girone X	Vinte	Perse	Punti gara	Punti cl.	Differenza canestri
Squadra 2D	7	1	628 - 521	15	
Squadra 2B	6	2	551 - 488	14	+63
Squadra 2A	6	2	531 - 506	14	+25
Squadra 2C	6	2	525 - 500	14	+25

D.4.2 Se dopo aver raggruppato le squadre nella stessa posizione in ogni girone, queste hanno giocato un numero diverso di gare nei loro rispettivi gironi, allora le gare della squadra ultima classificata nel girone o nei gironi delle squadre con il maggior numero di gare saranno annullate. Questo procedimento deve essere ripetuto in tutti i gironi fino a quando il numero di gare sono uguali in tutti i gironi. Verranno quindi applicati i seguenti criteri:

- Migliore numero di vittorie e sconfitte di tutte le gare giocate nella classifica finale aggiornata del girone.
- Maggiore differenza canestri di tutte le gare nella classifica finale

aggiornata del girone.

- Maggior numero di punti realizzati in tutte le gare nella classifica finale aggiornata del girone.
- Se questi criteri non sono ancora sufficienti, il ranking IWBF deciderà la classifica finale.

Nota:

A scanso di equivoci, l'annullamento delle gare di cui sopra, ai fini delle classifiche dei gironi incrociati, non altera la posizione iniziale delle squadre in un particolare girone.

Esempio

Esempio:

Girone A	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1A			10
Squadra 2A	4	1	9
Squadra 3A			8
Squadra 4A			7
Squadra 5A			6
Squadra 6A			5

Girone B	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1B			
Squadra 2B	4	1	9
Squadra 3B			
Squadra 4B			
Squadra 5B			
Squadra 6B			

Girone C	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1C			8
Squadra 2C	3	1	7
Squadra 3C			6
Squadra 4C			5
Squadra 5C			4

Girone D	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1D		1	7
Squadra 3D			
Squadra 4D			
Squadra 5D			

Per determinare la migliore squadra terza classificata, tutte le squadre terze classificate saranno messe in un girone:

Girone X	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 3B			9
Squadra 3A	3	2	8
Squadra 3D			6
Squadra 3C			6

Tuttavia, le squadre 3B e 3A hanno giocato cinque gare, mentre le squadre 3D e 3C ne hanno giocato quattro.

Le gare dell'ultima squadra classificata nei gruppi A e B devono essere annullate per livellare tutte squadre terze classificate a quattro gare, così come esposto nella nuova tabella.

Le gare dei gironi A e B risultano essere:

Girone A

CASA \ FUORI	2A	3A	4A	5A	6A
1A	71 - 65	86 - 85	77 - 75	86 - 80	~~85 - 80~~
2A		80 - 75	90 - 84	98 - 79	~~87 - 85~~
3A			87 - 67	101 - 76	~~86 - 74~~
4A				78 - 54	~~87 - 81~~
5A					~~84 - 65~~

Girone B

CASA \ FUORI	2B	3B	4B	5B	6B
1B	81 - 76	85 - 86	77 - 75	90 - 80	~~85 - 69~~
2B		90 - 85	96 - 79	81 - 73	~~87 - 85~~
3B			87 - 67	101 - 76	~~86 - 74~~
4B				78 - 54	~~87 - 81~~
5B					~~84 - 65~~

Dopo l'annullamento delle gare delle squadre 6A e 6B, la classifica aggiornata del girone per determinare la migliore terza squadra è la seguente:

Girone X	Vinte	Perse	Punti gara	Punti cl.	Differenza canestri
Squadra 3B	3	1	359 - 323	7	
Squadra 3A	2	2	348 - 309	6	+ 39
Squadra 3D	2	2	363 - 359	6	+ 4
Squadra 3C	2	2	302 - 298	6	+ 4

D.5 Classifiche di squadre in un Torneo a Fasi

D.5.1 In un torneo in cui i risultati delle gare in un girone sono riportati da una fase all'altra ma una squadra si ritira dal torneo o rinuncia per la seconda

volta ad una gara per qualsiasi motivo, allora i risultati di tutte le gare giocate dalla squadra ritirata o che ha rinunciato saranno annullati da tutte le fasi pertinenti. Si applicano i seguenti criteri:

- Migliore numero di vittorie e sconfitte di tutte le gare giocate nella classifica finale aggiornata del girone.
- Maggiore differenza canestri più alta di tutte le gare nella classifica finale aggiornata del girone.
- Maggior numero di punti realizzati in tutte le gare nella classifica finale aggiornata del girone.
- Se questi criteri non sono ancora sufficienti, il ranking IWBFdeciderà la classifica finale.

Esempio

Fase 1

Due gironi di quattro squadre ciascuno che giocano in casa ed in trasferta, con la seguente classifica:

Girone A	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1A	6	0	12
Squadra 2A	4	2	10
Squadra 3A	2	4	8
Squadra 4A	0	6	6

Girone B	Vinte	Perse	Punti cl.
Squadra 1B	5	1	11
Squadra 2B	4	2	10
Squadra 3B	2	4	8
Squadra 4B	1	5	7

Girone A

FUORI / CASA	1A	2A	3A	4A
1A		71 - 65	86 - 85	101 - 76
2A	80 - 86		80 - 75	90 - 84
3A	80 - 85	79 - 98		87 - 67
4A	75 - 77	85 - 87	74 - 86	

Girone B

FUORI / CASA	1B	2B	3B	4B
1B		71 - 65	86 - 85	101 - 76
2B	80 - 86		80 - 75	90 - 84
3B	80 - 85	79 - 98		87 - 67
4B	75 - 77	85 - 87	74 - 86	

Fase 2

Le prime tre squadre dei gironi A e B passano al girone C, portando avanti risultati e punti in classifica. La classifica iniziale è la seguente:

Girone C	Vinte	Perse	Punti cl.	Punti gara	Differenza canestri
Squadra 1A	6	0	12	506 - 461	+ 45
Squadra 1B	5	1	11	503 - 462	+ 41
Squadra 2A	4	2	10	500 - 480	+ 20
Squadra 2B	4	2	10	495 - 489	+ 6
Squadra 3A	2	4	8	492 - 490	+ 2
Squadra 3B	2	4	8	490 - 490	+ 0

Se le squadre giocano in casa e in trasferta contro squadre non presenti nel loro girone con i seguenti risultati:

FUORI / CASA	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1B		77 - 98		100 - 89		95 - 74
1B	87 - 83		87 - 75		99 - 92	
2A		71 - 96		87 - 86		88 - 84
2B	65 - 76		RINUNCIA		RINUNCIA	
3A		87 - 97		69 - 73		83 - 81
3B	68 - 96		82 - 81		74 - 67	

Poiché la squadra 2B ha rinunciato due volte, i risultati di tutte le gare che coinvolgono la squadra 2B (in entrambi le gare) saranno annullati, come segue:

Fase 1: risultati aggiornati:

FUORI / CASA	1B	2B	3B	4B
1B		~~71 - 65~~	86 - 85	101 - 76
2B	~~81 - 76~~		~~80 - 75~~	~~90 - 84~~
3B	80 - 92	~~98 - 79~~		87 - 67
4B	75 - 77	~~85 - 100~~	86 - 65	

Fase 2: risultati aggiornati:

FUORI / CASA	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 - 98		~~100 - 89~~		95 - 74
1B	87 - 83		87 - 75		99 - 92	
2A		71 - 96		~~87 - 86~~		88 - 84
2B	~~65 - 76~~		RINUNCIA		RINUNCIA	
3A		87 - 97		~~69 - 73~~		83 - 81
3B	68 - 96		82 - 81		74 - 67	

Classifica finale:

Girone C	Vinte	Perse	Punti cl.	Punti gara	Differenza canestri
Squadra 1B	10	0	20	916 - 801	+ 115
Squadra 1A	8	2	18	857 - 788	+ 69
Squadra 2A	5	5	15	815 - 785	+ 30
Squadra 3A	4	6	14	825 - 837	- 12
Squadra 3B	3	7	13	780 - 841	- 61

D.6 Gare in casa e in trasferta (punteggio cumulato)

D.6.1. Per una competizione di 2 gare in casa e in trasferta a punteggio totale (punteggio cumulato) le 2 gare sono considerate come 1 gara della durata di 80 minuti.

D.6.2. Se il punteggio è pari alla fine della prima gara, non si giocheranno i tempi supplementari.

D.6.3. Se il punteggio complessivo di entrambe le gare è pari, la seconda gara continuerà con tanti tempi supplementari di 5 minuti quanti sono necessari per interrompere la parità.

D.6.4. Vincitrice della fase a gironi sarà la squadra che:

- È vincitrice di entrambe le gare.
- Ha realizzato il maggior numero di punti di gioco cumulati alla fine della seconda gara, se sentrambe le squadre hanno vinto 1 gara.

D.7 **Esempi**

D.7.1 **Esempio 1**

A vs B 80 – 75
B vs A 72 – 73
La squadra A è la vincitrice della fase (vincitrice di entrambe le gare)

D.7.2 **Esempio 2**

A vs B 80 – 75
B vs A 73 – 72
La squadra A è la vincitrice della fase (punteggio cumulato A 152- B 148)

D.7.3 **Esempio 3**

A vs B 80 – 80
B vs A 92 – 85
La squadra B è la vincitrice della fase (punteggio cumulato A 165 – B 172). Nessun tempo supplementare per la prima gara.

D.7.4 **Esempio 4**

A vs B 80 – 85
B vs A 75 – 75
La squadra B è la vincitrice della fase (punteggio cumulato A 155 – B 160). Nessun tempo supplementare per la seconda gara.

D.7.5 **Esempio 5**

A vs B 83 – 81
B vs A 79 – 77
Punteggio cumulato della fase A 160 - B 160.
Dopo il(i) tempo supplementare(i) della secondagara:
B vs A 95 – 88

La squadra B è la vincitrice della fase (punteggio cumulato A 171 - B 176).

D.7.6 **Esempio 6**

A vs B 76–76
B vs A 84–84

Punteggio cumulato della serie A 160 - B 160. Dopo il(i) tempo supplementare(i) della secondagara:

B vs A 94–91

La squadra B è la vincitrice della serie (punteggio cumulato A 167 - B 170)

APPENDICE E – SOSPENSIONI PER I MEDIA

E.1. Definizione

L'organizzatore di una competizione può autonomamente decidere se utilizzare sospensioni per i media e, se sì, di quale durata (60, 75, 90 or 100 secondi).

E.2 Regola

E.2.1 Per ciascun quarto è consentita 1 sospensione per i media, in aggiunta alle regolari sospensioni. Le sospensioni per i media non sono permesse in un tempo supplementare.

E.2.2 La prima sospensione (di squadra o per i media) in ciascun quarto sarà di 60,75,90 o 100 secondi di durata.

E.2.3 La durata di tutte le altre sospensioni in un quarto sarà di 60secondi.

E.2.4 Entrambe le squadre avranno diritto a 2 sospensioni durante la prima metà-gara e a 3 sospensioni durante la seconda.

Queste possono essere richieste in ogni momento durante la gara e possono durare:

- Se considerate come sospensione per i media 60,75,90 o 100 secondi, cioè la prima in un quarto,o
- Se non considerate come sospensione per i media 60 secondi, cioè richiesta da una delle due squadre dopo la concessione della sospensione per i media.

E.3 Procedura

E.3.1 Idealmente, le sospensioni per i media devono essere effettuate prima degli ultimi 5 minuti residui in quel quarto. Tuttavia, **non c'è** alcuna garanzia che questo possa succedere.

E.3.2 Se nessuna delle due squadre ha richiesto una sospensione prima degli ultimi 5 minuti nel quarto, allora si dovrà effettuare una sospensione per i media alla prima opportunità, quando la palla è morta e il cronometro di gara è fermo. Questa sospensione non sarà addebitata a nessuna delle due squadre.

E.3.3 Se ad una delle due squadre viene concessa una sospensione prima degli ultimi 5 minuti nel quarto, allora questa sospensione sarà utilizzata come sospensione per i media.

Questa sospensione conterà sia come sospensione per i media che come una delle sospensioni per la squadra che ne ha fatto richiesta.

E.3.4 Seguendo questa procedura, ci potrebbero essere da un minimo di 1 sospensione in ogni quarto ad un Massimo di 6 sospensioni nella prima metà-gara ed un Massimo di 8 sospensioni nella seconda.

APPENDICE F - INSTANT REPLAY SYSTEM

F.1.1 Definizione

La revisione all'Instant Replay System (IRS) è il metodo di lavoro utilizzato dagli arbitri per verificare le loro decisioni, guardando le situazioni di gioco sullo schermo della tecnologia video approvata.

F.1.2 Procedura

F.1.3 Gli arbitri sono autorizzati a utilizzare l'IRS fino a che il primo arbitro non abbia firmato il referto al termine della gara, entro i limiti previsti in questa Appendice.

F.1.4 La revisione deve avere luogo non appena gli arbitri hanno fermato il gioco, per una qualunque ragione, dopo che la situazione da rivedere si sia verificata.

F.1.5 Per l'utilizzo dell'IRS si deve applicare la seguente procedura:

- il primo arbitro deve approvare, se disponibile, l'attrezzatura IRS prima della gara.
- il primo arbitro prende la decisione se effettuare o meno la revisione IRS.
- se una decisione degli arbitri è soggetta alla revisione IRS, la decisione iniziale deve essere mostrata dagli arbitri sul terreno di gioco.
- dopo aver raccolto tutte le informazioni dagli altri arbitri, dagli ufficiali di campo e dal commissario, la revisione deve iniziare il più velocemente possibile.
- il primo arbitro e almeno 1 altro arbitro (colui che ha fischiato) devono partecipare alla revisione. Se il primo arbitro ha fischiato, deve scegliere uno degli altri arbitri che lo assista nella revisione.
- durante la revisione IRS, il primo arbitro deve assicurarsi che nessuna persona non autorizzata abbia accesso al monitor IRS.
- la revisione deve avere luogo prima che siano amministrate sospensioni o sostituzioni, prima che un intervallo di gara abbia inizio e prima di riprendere la gara.
- se è iniziata una sospensione oppure è stata effettuata una sostituzione e gli arbitri riconoscono la necessità di una revisione, la sospensione e tutte le sostituzioni devono essere annullate fino alla comunicazione della decisione finale.
- dopo che la decisione finale è stata comunicata, ciascun allenatore può richiedere una sospensione o ritirarne una richiesta, o qualsiasi giocatore può richiedere una sostituzione.
- dopo la revisione, l'arbitro che ha fischiato deve segnalare la decisione finale e il gioco deve riprendere di conseguenza.

F.1. La decisione iniziale dell'arbitro(i) può essere corretta solo se la revisione IRS fornisce agli arbitriprove visive chiare e conclusive per la correzione.

F.3 Regola

Possono essere riviste le seguenti situazioni di gioco:

F.3.1 Al termine del quarto o del tempo supplementare,

- se un tiro a canestro, realizzato, è stato rilasciato prima che il segnale acustico del cronometro di gara abbia suonato per il termine del quarto o del tempo supplementare.
- se e quanto tempo deve essere indicato sul cronometro di gara, quando:
  - si è verificata una violazione di fuori campo del tiratore.
  - i è verificata una violazione di 24 secondi.
  - si è verifica una violazione di 8 secondi.
  - un fallo viene commesso prima del termine del quarto o del tempo supplementare.

L'intervallo non avrà inizio fino a quando la decisione non sia stata comunicata e l'eventuale tempodi gioco rimanente nel quarto o nel tempo supplementare sia stato completato.

F.3.2 Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in ogni temposupplementare,

- se un tiro a canestro, realizzato, è stato rilasciato prima che il segnale acustico del cronometrodei 24 secondi abbia suonato.
- gli arbitri sono autorizzati a interrompere il gioco immediatamente per verificare se un tiro a canestro, realizzato, sia stato rilasciato prima che il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi abbia suonato.
- gli arbitri devono riconosce la necessità della revisione IRS e questa deve avvenire, dopo il tiro a canestro, la prima volta che viene fermato il gioco per qualsiasi motivo.
- quando viene commesso un fallo lontano da una situazione di tiro
  - se il tempo indicato sul cronometro di gara o dei 24 secondi era scaduto,
  - se l'atto di tiro era iniziato, quando il difensore sul tiratore ha commesso il fallo, ovvero
  - se la palla era ancora nella(e) mano(i) del tiratore, quando un fallo è stato commesso da un suocompagno di squadra.
- per identificare il giocatore responsabile dell'uscita della palla fuori campo.

F.3.3 Durante qualsiasi momento della gara,

- se il tiro a canestro realizzato deve valere 2 o 3 punti.
- se devono essere assegnati 2 o 3 tiri liberi, dopo che è stato fischiato un fallo su un tiratore, durante un tiro a canestro non realizzato.
- se un fallo personale, antisportivo o da espulsione rientra nei criteri per tale fallo o deve essere incrementato o depenalizzato, oppure deve essere considerato come un fallo tecnico.
- dopo un malfunzionamento del cronometro di gara o dei 24 secondi, per decidere la misuradella correzione del tempo sul(i) cronometro(i).
- per identificare il tiratore corretto dei tiri liberi.

- per identificare il coinvolgimento di giocatori e persone autorizzate a sedere sulle panchine delle squadre durante qualsiasi atto di violenza o di potenziale violenza.

– gli arbitri sono autorizzati ad interrompere il gioco immediatamente per verificare se il tiro a canestro realizzato valga 2 o 3 punti.
– gli arbitri devono riconosce la necessità della revisione IRS e questa deve avvenire, dopo il tiro a canestro, la prima volta che viene fermato il gioco per qualsiasi motivo.

F.4 Richiesta IRS dell'allenatore

F.4.1 In tutte le gare in cui viene impiegato l'Instant Replay System (IRS), l'allenatore può effettuare la richiesta di IRS, cioè chiedere all'arbitro più vicino di verificare la decisione arbitrale usando l'IRS per revisionare la situazione di gioco.

F.4.2 Per la richiesta IRS dell'allenatore si deve applicare la seguente procedura:

- l'allenatore durante la gara può effettuare una sola "richiesta di IRS dell'allenatore", indipendentemente dal fatto che la richiesta abbia o meno un esito positivo.
- possono essere esaminate solo le situazioni di gioco riportate nella Appendice F, articolo F.3
- le restrizioni di tempo nel contesto dell'Articolo F.3 non si applicano. La richiesta di IRS dell'Allenatore può essere effettuata in qualsiasi momento della gara.
- l'allenatore che richiede una revisione IRS dovrà stabilire un contatto visivo con l'arbitro più vicino e chiederla chiaramente. Dovrà dire ad alta voce, in inglese, "challenge" e allo stesso tempo mostrare la segnalazione della richiesta IRS dell'allenatore (disegnando un rettangolo con le mani). La richiesta deve essere finale ed irreversibile.
- l'allenatore deve richiedere la revisione e questa deve avvenire al più tardi quando gli arbitri per la prima volta fermano il gioco per qualsiasi motivo dopo la decisione.
- se il gioco continua senza possibilità di essere interrotto, gli arbitri sono autorizzati a fermare il gioco immediatamente non appena ravvisano una richiesta IRS dell'allenatore, sempre che non comporti uno svantaggio per alcuna squadra.
- l'allenatore dovrà indicare all'arbitro più vicino la situazione da revisionare.
- l'arbitro informerà il segnapunti, con l'apposita segnalazione n. 58, che la richiesta IRS dell'allenatore è stata accettata.
- durante la revisione i giocatori devono rimanere in campo.
- se la verifica determina che la decisione finale è favorevole alla squadra richiedente, la decisione iniziale sarà annullata.
- se la verifica determina che la decisione finale è sfavorevole alla squadra richiedente, la decisione iniziale sarà confermata.
- gli arbitri useranno la stessa procedura della regola dell'IRS.
- dopo che gli arbitri avranno comunicato la loro decisione finale, il gioco riprenderà come a seguito di qualsiasi verifica IRS.

FINE DELLE REGOLE
E DELLE
PROCEDURE DI GIOCO

INDICE DELLE REGOLE

24 secondi
Ventiquattro secondi 50
3 secondi 48
4 falli di una squadra 78
5 falli 20; 78
5 secondi
giocatore marcato da vicino 48
rimessa in gioco 38
8 secondi 49
Accompagnatore 20
Addetto alle statistiche 20
Allenatore
diritti e doveri 25
espulsione 69
fallo tecnico 69
Lista 25
membro di una squadra 20
rimanere in piedi 26
All-in-ones 21
Altezza carrozzina 18
Altro equipaggiamento 22
Arbitri
doveri e poteri 88
Arbitro
divisa 86
momento per la decisione 88
posizione 30
poteri 87
segnalazioni 97
amministrazione sanzioni 107
Cronometro di gara 97
falli speciali 107
informativa 99
numero del giocatore 102

realizzazione 97
sostituzioni e sospensioni 99
Tipi di fallo 103; 104
violazioni 99
Area da 3 punti 13
Area dei 3 secondi 13
Area di tiro da 3 punti 15
Aree delle panchine
definizione 14
Atto di tiro
definizione 34
ffallo sul giocatore 66
Attraversamento della direttrice di marcia 61
Attrezzature 17
Autorizzato a giocare 20
Basketball
equipment 17
Bloccare 63
Bloccare la palla 33
Campo di gioco
dimensioni 10
Campo di gioco
linee 10
Canestro
la palla entra dal basso 36
Palla al suo interno 35
Quando viene realizzato 35
scambio per il secondo tempo 28
valore 35
Canestro degli avversari 9
Canestro proprio 9
Capitano
allenatore 26
ricopre funzioni da allenatore 26
Cavigliere 23
Cerchio centrale 15
Classifica delle squadre 124
Colore delle maglie 21
Colore Maglie 21
Colpire la palla con la carrozzina 33
Commissario
definizione 86
rapporto 87
Componente della squadra 20

definizione 20
Componente della squadra autorizzato a giocare 20
Comportamento antisportivo
rapporto del commissario 87
rapporto del primo arbitro 87
Controllo da parte del giocatore
definizione 33
Controllo da parte della squadra
definizione 33
Controllo della palla 33
Copricapo 22
Cronometrista
doveri 91
Cronometro
funzionamento 91
Cronometro dei ventiquattro (24) secondi
errato reset 51
Decisione
momento per 88
Definizione di gara 9
Dimensioni campo di gioco 10
Dimensioni della carrozzina 19
Divisa 21
ufficiali di campo 86
Divise
arbitri, primo arbitro ed assistente(i) 86
Errori correggibili 83
Espulsione dalla gara 113
Falli di squadra 78
Fallo
5 commessi da un giocatore 20
5 commessi da un giocatore 78
antisportivo 71
da espulsione 73
da espulsione 72
dopo la fine del tempo di gioco 28
durante la procedura di possesso alternato 32
espulsione dell'allenatore 69
giocatore in atto di tiro 66
personale 65
rissa 76
sanzione 80
situazione di bonus 78
situazioni speciali 79

tecnico ad un giocatore 68
tecnico all'allenatore 69
Fallo antisportivo 71
Fallo da espulsione 72; 73
Fallo personale 65
Fasce compressive per le gambe 22
Fasce per la testa 22
Fine della gara
definizione 28
poteri degli arbitri 87
Fine di un quarto 28
Fine gara 28
Fisioterapista 20
Gara
persa per forfait 45
Ginocchiere 22
Giocatore
5 falli 20
5 falli 78
autorizzato a giocare 20
controllo della palla 33
diventa sostituto 21
diventa sostituto 43
fallo tecnico 68
fuori campo 46
in atto di tiro 34
indossare oggetti 86
infortunio 24
marcato da vicino 48
numeri di maglia 21
oggetti indossati 22
posizione 30
quintetto iniziale 25
sostituzione 42
Giocatore allenatore 26
Giocatore escluso
definizione 20
Giocatori
numero di 21
Infortunio
di un arbitro 89
di un giocatore 24
Inizio della gara 28
inizio di un quarto 28

Inizio gara 28
Inozio della gara 28
Interprete 20
Intervallo di gioco
  doveri del cronometrista 92
Linea centrale 15
Linee 10
Linee di fondocampo 10
Linee di tiro libero 13
Linee laterali 10
Linee perimetrali 10
Maglie
  colore 21
  numeri 21
Mani
  a contatto con gli avversari 63
  uso delle 63
Marcamento irregolare da dietro 64
Marcare da vicino un giocatore 48
Medico 20
Membri al seguito 14
Movimento continuo 35
Numeri sulle maglie 21
Numero sulla maglia 21
Oggetti
  indossati da un giocatore 22
  indossati dal giocatore 86
Palla
  all'interno del canestro 35
  calciarla 33
  colpirla con il pugno 33
  controllo 33
  entra nel canestro dal basso 36
  entra nel proprio canestro 36
  fuori campo 46
  morta 29
  vica 29
Palla a due 30
Palla incastrata tra anello e tabellone 31
Palla morta 29
Palla trattenuta 30
Palla viva 29
Palleggio
  definizione 47

Pallone di gara....86
Pantaloncini....21
Pantaloni....21
Paradenti....22
Penalità situazione....78
Polsini....22
Posizione di un arbitro....30
Posizione di un giocatore....30
Posizioni a rimbalzo....81
Posizioni a rimbalzo durante l'esecuzione dei tiri liberi....81
Possesso alternato....30
Postazioni al rimbalzo....13
Presa difettosa....47
Primo arbitro
  doveri e poteri....86
Primo assistente
  diritti e doveri....25
Quarto
  termine....28
Quintetto iniziale....25
Realizzazione
  accidentalmente nel proprio canestro....36
  deliberatamente nel proprio canestro....36
Reclamo
  rapporto del commissario....89
  rapporto del primo arbitro....89
Reclamoi
  procedura....122
Referto di gara
  esame....87
  procedura....110
Regole di comportamento
  definizione....67
Rimessa
  definizione....37
Rimessa in gioco
  5 secondi....38
Rissa....76
Sanzione per
  fallo da espulsione....74
  fallo personale....66
  rissa....77
  violazione del tiratore al tiro libero....83
Sanzione per doppio fallo....67

Sanzione per la gara persa per forfait....45
Sanzione per le violazioni....46
Segnapunti :doveri....89
Semicerchi....15
Simulare di aver subito fallo....64
Sistema die punteggi di classificazione....96
Situazione di bonus di squadra....78
Situazioni di palla a due....31
Situazioni speciali....79
Sollevamento....54
Sospensione
  definizione....39
  doveri del cronometrista....92
  doveri del segnapunti....90
  inizio e termine....41
  opportunità....40
Sospensione per i media....140
Sostituto
  diventa giocatore....21; 43
Sostituzione
  opportunità....42
Spingere....64
Squadra....20
  componenti al seguito....20
Squadra di casa....21
Squadra ospite....22
Squadra vincente....9
Squadre....20
Status della palla....29
Supplementare
  termine....28
Taping....23
Tili liberi
  posizioni al rimbalzo....13
Tilting....55
Tiratore dei tiri liberi
  limitazioni....80
Tiratore del tiro libero
  designazione....80
Tiri liberi....80
Tiro
  entra nel canestro dal basso....36
Tocco....34
Trattenere....64

Ufficiali di campo
definizione 86
divisa 86
Ventiquattrosecondista
doveri 92
Vincitore dell'incontro 9
Violazione
situazioni speciali 79
Violazioni
definizione 46
zona di attacco
palla pervenuta in 49
Zona di difesa
definizione 10



International Wheelchair Basketball Federation
c/o FIBA
Route Suisse 5 - PO Box 29
1295 Mies
Switzerland



www.iwbf.org