

**FIBA  
COMMISSIONE TECNICA  
MONDIALE**

**Interpretazioni e applicazioni  
pratiche del Regolamento  
Ufficiale 2000**

**Gennaio 2002**

### **1. Art. 10 Cronometrista: Doveri**

#### **Situazione:**

A4 segna un canestro a 2:02 minuti al termine del 4 ° periodo. Dopo il canestro, la palla rotola via dalla linea di fondo campo sprecando 4 secondi di gioco. Può il cronometrista fermare il cronometro a 2:00 minuti prima della termine del periodo

#### **Interpretazione:**

No. L'orologio si ferma solo dopo un canestro realizzato durante gli ultimi due minuti.

### **2. Art. 11 Operatore dei 24 secondi: Doveri**

#### **Situazione 1:**

L'arbitro fischia una violazione contro B4 per aver deliberatamente calciato il pallone ma si dimentica di fare il segnale di "azzeramento dei 24 secondi".

Può l'operatore dei 24 secondi resettare e far ripartire l'apparecchio dei 24 secondi di sua iniziativa?

#### **Interpretazione:**

No. In questa situazione un nuovo periodo di 24 secondi può essere dato solo se viene fatto il segnale appropriato dall'arbitro.

Se è chiarissima l'intenzionalità di colpire con il piede la palla e l'arbitro non fa il segnale, è raccomandato all'operatore dei 24 secondi di richiamare immediatamente la sua attenzione e farsi chiarire la situazione.

#### **Situazione 2:**

La squadra A ha la palla quando gli arbitri fermano il gioco per una valida ragione connessa con la squadra B (B4 perde una lente a contatto, B5 si infortuna, ecc.).

L'arbitro è obbligato a segnalare agli ufficiali di campo che deve essere accordato un nuovo periodo di 24 secondi?

#### **Interpretazione:**

No. In tutte le situazione nelle quale l'arbitro ferma il gioco per un motivo connesso alla squadra che non ha il controllo di palla, l'operatore dei 24 secondi dovrà resettare l'apparecchio senza aspettare l'appropriato segnale da parte degli arbitri.

### **3. Art. 25 Canestro: Realizzazione e valore**

#### **Situazione 1:**

Mentre avviene un'azione di tiro, c'è un contatto fisico tra il tiratore A4 e B4. La palla entra a canestro. L'arbitro guida chiama un fallo contro A4 e indica che il canestro non è valido.

L'arbitro coda fischia un fallo a B4 e indica che il canestro è valido.

#### **Interpretazione:**

Doppio fallo e canestro non valido. Il gioco riprenderà con una rimessa laterale dal prolungamento della linea di tiro libero.

#### **Situazione 2:**

Dopo un tiro a canestro di A4, la palla viene toccata in parabola discendente sopra l'anello da A5 e B5 simultaneamente e,

- a) la palla entra a canestro
- b) la palla non entra a canestro

#### **Interpretazione:**

Nessun punto sarà assegnato in entrambe le situazione. Il gioco riprenderà con un salto a due tra due giocatori qualsiasi.

#### **Ricorda:**

Ogniqualevolta ci sono delle decisioni contraddittorie fra i due arbitri o delle infrazioni alle regole fischiate contemporaneamente e una di queste annulla un canestro, questa sanzione prevarrà e **nessun punto sarà assegnato!**

**Situazione 3:**

A4 sta per tentare un tiro da 3. B4 è nella zona da due ed è pronto a stoppare il tiro in parabola ascendente. B4 devia la palla e dopo commette fallo su A4,

- a) prima che A4 ritorni con i piedi stabilmente al suolo
- b) dopo che A4 è ritornato con i piedi stabilmente al suolo

In entrambi i casi la palla entra a canestro.

**Interpretazione:**

- a) Due punti e un tiro libero aggiuntivo saranno assegnati ad A4
- B1) Due punti e possesso di palla per la rimessa dalla linea del tiro libero per la squadra A.

Se la squadra B ha raggiunto il bonus:

- B2) Due punti e due tiri liberi per il giocatore A4

**Situazione 4:**

Mentre la palla è in aria per un tiro di A4, viene fischiato un doppio fallo per A5 e B5.

1. La palla entra a canestro.
2. La palla non entra a canestro.

**Interpretazione:**

1. Due o tre punti saranno assegnati ad A4. Il gioco riprenderà con una rimessa da fondo campo per la squadra B.
2. Il gioco riprenderà con un salto a due tra A5 e B5 nel cerchio più vicino. Né la squadra che aveva il controllo di palla avrà diritto a riaverlo quando viene fischiato un doppio fallo.

## **4. Art. 27 Addebito di sospensione (time-out)**

**Art. 27.3.1: Un allenatore o un vice allenatore ha il diritto a richiedere un cambio del time out. Egli potrà solo recarsi di persona al segnapunti e chiedergli chiaramente il time out, facendo l'apposito segnale con le mani.**

**Situazione 1:**

Può l'allenatore richiedere il time – out direttamente dalla panchina invece di recarsi di persona dal segnapunti?

**Interpretazione:**

Attualmente, questa pratica è molto comune nella maggioranza degli allenatori. In questa situazione il segnapunti dovrà tollerare e indicare con l'apposito segnale alla prima situazione di time out la richiesta agli arbitri.

Ma molto spesso il segnapunti è concentrato sul gioco e, non avendo la visione laterale dell'allenatore, non sempre potrà accorgersi della richiesta di time out.

In situazioni analoghe, dove il segnapunti non si accorgerà della richiesta, una comunicazione verbale fra gli ufficiali di campo può essere vantaggiosa. Tuttavia l'allenatore dovrà tenere presente che corre un rischio di non avere accordata la sospensione se il cronometrista non ha sentito o se non ha visto il segnale dalla panchina.

**Situazione 2:**

Mentre la palla è morta e il cronometro di gara è fermo, l'allenatore A, nella sua area di panchina, richiede un time out direttamente all'arbitro più vicino. Può essere accordato all'allenatore il time out?

**Interpretazione:**

Gli arbitri possono indicare all'allenatore il cronometrista e aspettare il suo segnale. Il cronometrista approverà la richiesta di time out all'allenatore e il time out sarà garantito.

**5. Art. 28 Sostituzioni**

**Art. 28.2.1: Un sostituto ha il diritto di richiedere una sostituzione. Egli lo potrà fare di persona al segnapunti in maniera chiara facendo l'apposito segnale con le sue mani. Egli potrà sedersi sul posto delle sostituzioni fino alla prima possibilità di sostituzione.**

**Situazione 1:**

Durante una opportunità di sostituzione per la squadra A, gli arbitri stanno per fare effettuare la rimessa. In questo momento il sostituto A10 arriva dalla panchina e richiede la sostituzione al tavolo.

**Interpretazione:**

La possibilità di sostituzione non è ancora finita, l'ufficiale di campo collaborerà e lo indicherà agli arbitri facendo immediatamente il suono e l'appropriato segnale, cosicché la richiesta di sospensione venga esaudita.

Potrà però fare le opportune procedure (suono e segnale) solo quando il sostituto si presenterà e si siederà nello spazio apposito per il cambio.

**Situazione 2:**

La squadra A ha richiesto una sostituzione. I giocatori A10 e A11 sono seduti sulla sedia del cambio e sono già entrati all'accenno del segnale da parte degli arbitri. In questo momento, altri quattro giocatori, due per squadra, lasciano la loro panchina e vanno al tavolo degli ufficiali di campo per richiedere una sostituzione.

**Interpretazione:**

L'opportunità di effettuare la sostituzione non è ancora finita e il segnapunti collaborerà e indicherà tramite l'apposito suono e segnale la richiesta di sostituzione.

Questo per precisare la regola di suonare solo quando un sostituto si siede sulla sedia del cambio.

**Situazione 3:**

Durante una sostituzione per la squadra A gli arbitri sostengono che:

1. I sostituti possono entrare e i giocatori uscire al centro del campo, davanti agli ufficiali di campo.
2. I giocatori che sono sostituiti possono lasciare il campo nello stesso istante in cui i sostituti entrano.

**Interpretazione:**

- I sostituti devono rimanere fuori dal campo, vicino al tavolo degli ufficiali di campo, finché gli arbitri non invitano loro a entrare in campo
- I giocatori che vengono sostituiti non serve che lo facciano notare né agli arbitri né agli ufficiali di campo e possono lasciare il campo dal punto dove vogliono.

Dopo aver stabilito un contatto visivo con il tavolo degli ufficiali di campo e con i sostituti, gli arbitri possono fare il segnale di sostituzione da dove sono. Non è necessario che vadano a centro campo davanti al tavolo degli ufficiali di campo.

Dopo che viene fatto il segnale, i sostituti possono entrare nel terreno di gioco partendo da un punto vicino al tavolo (da dove hanno richiesto la sostituzione), comunque, i giocatori possono lasciare il campo da qualsiasi punto.

**Ricorda:**

- Accertati che il numero dei giocatori che esce sia uguale a quello dei sostituti che entrano.
- Completa la sostituzione e ricomincia il gioco il prima possibile.

**Situazione 4:**

Una opportunità di sostituzione (o di time out) è già finita quando l'allenatore A corre al tavolo degli ufficiali di campo, e a gran voce richiede la sostituzione o il time out.

Il segnapunti reagisce e erroneamente fa il segnale sonoro. Gli arbitri fischiano e interrompono il gioco.

**Interpretazione:**

Poiché gli arbitri hanno fischiato, la palla è diventata morta e il cronometro di gara rimane fermo. Esempio: c'è una opportunità di sostituzione (o di un time out). Ma la richiesta è arrivata troppo tardi, la sostituzione o il time out non viene accordato. Il gioco riprenderà immediatamente.

## **6. Art. 38 Regola degli 8 secondi**

**Situazione:**

Vicino al termine degli otto secondi, A4 passa la palla dalla sua zona difensiva a quella di attacco. Prima che gli 8 secondi finiscano la palla tocca un giocatore della squadra opposta nella metà campo di attacco e ritorna nella metà campo di difesa della squadra A. Può la squadra A avere ancora 8 secondi?

**Interpretazione:**

Sì. La palla è considerata nella metà campo di attacco quando tocca il terreno di gioco, un giocatore o un arbitro nella metà campo di attacco.

## **7. Art. 40 Ritorno della palla nella zona di difesa**

**Situazione 1:**

La squadra A sta effettuando una rimessa laterale nella metà campo di attacco vicino alla linea di centro campo.

Mentre la palla è ancora nelle mani di A4, fa un normale passo laterale cosicché entrambi i suoi piedi sono nella metà campo di difesa. Egli potrà passare la palla a un suo compagno A5 nella metà campo di difesa?

**Interpretazione:**

Violazione. Non importa se A4 si muove lateralmente e legalmente, è determinante la posizione iniziale della rimessa per decidere dove dovrà essere passata la palla.

**Situazione 2:**

Un fallo antisportivo è fischiato ad B4 su A4. Dopo i tiri liberi, A4 ha la palla in mano per la rimessa laterale dalla linea di centro campo. Fa un normale passo laterale e si ritrova quindi con entrambi i piedi nella metà campo di attacco. Quindi passa la palla a un suo compagno nella metà campo di difesa.

**Interpretazione:**

Giocata legale. A5 può muoversi lateralmente purché legalmente e la sua posizione iniziale determinerà dove può passare la palla.

## **8. Art. 41 Interferenza sul canestro o sulla palla**

**Situazione 1:**

A4 passa la palla a A5 sopra il canestro per un alley-oop. Nello stesso tempo, B4 fa vibrare l'anello del canestro o il tabellone. Di conseguenza A5, dopo aver ricevuto il passaggio, perde l'occasione di realizzare. Può essere considerata una interferenza?

**Interpretazione:**

Sì. In accordo con le regole, una schiacciata è considerata un tiro a canestro. Se, a giudizio degli arbitri, la vibrazione impedisce alla palla di entrare a canestro, chiameranno l'interferenza ad B4 e daranno due punti alla squadra A.

**Situazione 2:**

A4 tira da 3 punti vicino allo scadere della gara. Mentre la palla è in aria, il segnale di fine gara suona. Dopo il segnale B4 fa vibrare il tabellone o l'anello e con questo, a giudizio degli arbitri, impedisce alla palla di entrare.

**Interpretazione:**

E' interferenza e 3 punti saranno assegnati al giocatore A4.

## **9. Art. 56 Situazione Speciali**

**Situazione 1:**

Mentre la squadra A è in controllo di palla, A4 commette fallo in attacco su B4, subito seguito da un fallo personale di B5 su A5. E' il quinto fallo del periodo della squadra B

**Interpretazione:**

a) A4 fa fallo su B4, squadre con bonus non esaurito

Penalità: La squadra B prenderà la palla.

b) B5 fa fallo su A5, squadre con bonus non esaurito

Penalità: Nonostante sia il quinto fallo per la squadra B, la squadra A avrà solo il possesso di palla.

Due penalità equivalenti di squadre opposte si cancellano. La gara riprenderà con la rimessa laterale per la squadra A perché la stessa era in controllo di palla prima che venisse fischiato il primo fallo.

**Situazione 2:**

B4 commette fallo antisportivo sul tiratore A4 e la palla entra a canestro. Quindi A5 commette fallo tecnico.

**Interpretazione:**

Due o tre punti sono assegnati ad A4 e:

a) Un fallo antisportivo viene dato a carico di B4

Penalità: un tiro libero e possesso di palla da metà campo per la squadra A

b) Un fallo tecnico è chiamato ad A5.

Penalità: Un tiro libero e possesso di palla a metà campo per la squadra B.

Due penalità uguali si cancellano. Il gioco riprenderà con una rimessa da fondo campo per la squadra B.

**Situazione 3:**

A4 sta saltando per un tiro. Mentre la palla è in aria, il segnale dei 24 secondi suona. Dopo il segnale, ma mentre la palla è ancora in aria, B4 commette un fallo antisportivo su A4.

**Interpretazione:**

Il fallo antisportivo di B4 non può essere ignorato.

a) La palla entra nel canestro.

Due o tre punti saranno assegnati ad A4 perché non c'è stata la violazione della regola dei 24 secondi.

Penalità: Un tiro libero ad A4 e possesso di palla a metà campo.

b) La palla non entra a canestro.

b1) Prima la squadra ha commesso la violazione dei 24 secondi. Allora A4 non potrà più essere considerato in atto di tiro.

Penalità: Possesso della palla per la squadra B.

b2) Dopo B4 ha commesso fallo antisportivo.

Penalità: Due tiri liberi per A4 e possesso di palla per la squadra A.

La penalità per la violazione dei 24 secondi è cancellata, e non sarà l'ultima penalità da essere amministrata. Il gioco riprenderà con due tiri per A4 seguito dal possesso di palla a metà campo per la squadra A.

## **10. Meccanica**

### **Situazione 1:**

Alcune volte succede che dopo un tiro o un passaggio, la palla rotola via fuori dal campo e nessuno la va a prendere.

### **Interpretazione:**

Gli arbitri sono raccomandati di mantenere il gioco il più attivo possibile in ogni situazione. Correte qualche metro e prendete la palla che non minerà la vostra autorità.

### **Situazione 2:**

La squadra A realizza un canestro, la palla è sul campo di gioco e tutti i giocatori della squadra B, per varie ragioni, guardano altrove, ritardando la rimessa in gioco.

### **Interpretazione:**

Al più presto, l'arbitro più vicino prenderà la palla. Se non c'è ancora nessuno sulla linea di fondo campo, metterà la palla per terra e comincerà a contare i 5 secondi.

**Ricorda: Il primo dovere è di riprendere il gioco il più presto possibile!**