

FIPIC

**REGOLAMENTO UFFICIALE
PALLACANESTRO IN CARROZZINA**

2010

Approvato dal

Consiglio esecutivo IWBF

Birmingham, Gran Bretagna, 13 Luglio 2010

in vigore dal 1° Ottobre 2010

QUESTO REGOLAMENTO E' STATO PUBBLICATO DALLA

INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION (IWBF)

(fondata nel 1973)

© Copyright: IWBF

Redatto da: IWBF

Versione: Ver#1 01.10.2010

È vietata qualsiasi utilizzazione, totale o parziale, dei contenuti inseriti nella presente pubblicazione, ivi inclusa la memorizzazione, riproduzione, rielaborazione, diffusione o distribuzione dei contenuti stessi mediante qualunque piattaforma tecnologica, supporto o rete telematica, senza previa autorizzazione scritta dell'editore.

Indirizzo:

International Wheelchair Basketball
Federation
181 Watson Street #108
Winnipeg, MB, Canada, R2P 2P8
Tel: 1-204-632-6475
Fax: 1-204-415-6515
E-Mail: IWBFSecretariat@aol.com
Sito: <http://www.iwbf.org>

Commissione Tecnica IWBF

Presidente

Norbert Kucera, Germania

Membri

Membro d'ufficio

Sig.ra. Maureen
Orchard,
Presidente & Segretario Generale
IWBF

REGOLA UNO – IL GIOCO.....	5
Art. 1 Definizioni	5
REGOLA DUE – CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE.....	5
Art. 2 Campo di gioco.....	6-7-8
Art. 3 Attrezzature.....	8-9-10-11
REGOLA TRE – LE SQUADRE.....	11
Art. 4 Squadre.....	11-12-13
Art. 5 Giocatori: infortuni.....	14
Art. 6 Capitano: doveri e poteri.....	14
Art. 7 Allenatori: doveri e poteri.....	15-16
REGOLA QUATTRO – REGOLE DI GIOCO.....	16
Art. 8 Periodo di gioco, parità e periodi supplementari.....	16-17
Art. 9 Inizio e termine di un periodo o della gara.....	17
Art. 10 Status della palla.....	17-18
Art. 11 Posizione di un giocatore e di un arbitro.....	18-19
Art. 12 Palla a due e possesso alternato.....	19-20-21
Art. 13 Come si gioca la palla.....	21
Art. 14 Controllo della palla.....	21
Art. 15 Giocatore in atto di tiro.....	22-23
Art. 16 Canestro: realizzazione e valore.....	23-24
Art. 17 Rimessa in gioco.....	24-25-26
Art. 18 Sospensione.....	26-27-28
Art. 19 Sostituzione.....	28-29-30
Art. 20 Gara persa per forfait.....	30-31
Art. 21 Gara persa per inferiorità numerica.....	31
REGOLA CINQUE – VIOLAZIONI.....	31
Art. 22 Violazioni.....	31
Art. 23 Giocatore e palla fuori campo.....	32
Art. 24 Palleggio.....	33
Art. 25 Avanzare con la palla (tre spinte).....	33
Art. 26 Tre secondi.....	34
Art. 27 Giocatore marcato da vicino.....	34
Art. 28 Otto secondi.....	35-36
Art. 29 Ventiquattro secondi.....	36-37
Art. 30 Ritorno della palla nella zona di difesa.....	37-38
Art. 31 Sollevamento e ruote posteriori sollevate dal pavimento.....	38-39-40

REGOLA SEI – FALLI.....	40
Art. 32 Falli.....	40
Art. 33 Contatto: principi generali.....	41-42-43-44-45-46-47
Art. 34 Fallo personale.....	47-48
Art. 35 Doppio fallo.....	48
Art. 36 Fallo antisportivo.....	49-50
Art. 37 Fallo da espulsione.....	50-51
Art. 38 Fallo tecnico.....	51-52-53
Art. 39 Rissa.....	54-55
REGOLA SETTE – DISPOSIZIONI GENERALI.....	55
Art. 40 Quinto fallo commesso da un giocatore	55
Art. 41 Falli di squadra: penalità.....	55-56
Art. 42 Situazioni speciali.....	56-57
Art. 43 Tiri liberi.....	57-58-59
Art. 44 Errori correggibili.....	59-60-61
REGOLA OTTO – ARBITRI, UFFICIALI DI CAMPO, COMMISSARIO: DOVERI E POTERI	61
Art. 45 Arbitri, ufficiali di campo e commissario.....	61-62
Art. 46 Il primo arbitro: doveri e poteri.....	62-63
Art. 47 Arbitri: doveri e poteri.....	63-64
Art. 48 Segnapunti e assistente segnapunti: doveri.....	64-65-66
Art. 49 Cronometrista: doveri.....	66-67
Art. 50 Addetto al cronometro dei 24": doveri.....	67-68
REGOLA NOVE – SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE DEI GIOCATORI.....	69
Art. 51 Sistema dei punteggi di classificazione.....	69
A – SEGNALAZIONI ARBITRALI.....	70-71
B – REFERTO DI GARA.....	72-73-74-75-76-77-78
C – PROCEDURA DI RECLAMO.....	78-79
D – CLASSIFICA FINALE DELLE SQUADRE.....	80-81-82-83
E – SOSPENSIONI TELEVISIVE.....	83-84
INDICE DELLE REGOLE.....	85-86-87-88-89-90-91

INDICE DELLE FIGURE

Figura 1	Campo da gioco regolamentare.....	7
Figura 2	Area di tiro libero.....	8
Figura 3	Area di tiro da due e da tre punti.....	8
Figura 4	Tavolo degli ufficiali di campo e zone per le sostituzioni.....	8
Figura 5	Dimensioni della carrozzina.....	10
Figura 6	Principio del cilindro.....	41
Figura 7	Disposizione dei giocatori durante i tiri liberi.....	58
Figura 8	Segnalazioni arbitrali.....	69-72
Figura 9	Referto ufficiale.....	72
Figura 10	Intestazione del referto.....	73
Figura 11	Squadre sul referto.....	73
Figura 12	Punteggio progressivo.....	74
Figura 13	Chiusura del punteggio.....	78
Figura 14	Parte inferiore del referto.....	78

Nel presente "Regolamento ufficiale della pallacanestro in carrozzina" ogni riferimento ad allenatore, giocatore, arbitro, ecc., al genere maschile, si applica anche al genere femminile. Ciò è fatto solo per semplice praticità.

REGOLA UNO - IL GIOCO

Art. 1 Definizioni

- 1.1 Gara di pallacanestro in carrozzina.
La pallacanestro in carrozzina è giocata da due (2) squadre di cinque (5) giocatori ciascuna. Lo scopo di ciascuna squadra è di segnare nel canestro avversario e di impedire alla squadra avversaria di realizzare punti.
La gara è controllata dagli arbitri, dagli ufficiali di campo e da un commissario, se presente.
- 1.2 Canestro: proprio/degli avversari.
Il canestro attaccato da una squadra è il canestro degli avversari, mentre il canestro difeso da una squadra è il proprio canestro.
- 1.3 Squadra vincente.
La squadra vincente è quella che ha realizzato il maggior numero di punti alla fine del periodo di gioco.

REGOLA DUE – CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE

Art. 2 Campo di gioco

2.1 Il campo di gioco è costituito da una superficie piana, dura, libera da ostacoli (figura 1) avente le dimensioni di 28 m in lunghezza e di 15 m in larghezza, misurate dal bordo interno delle linee perimetrali.

2.2 Zona di difesa

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

2.3 Zona di attacco

2.3.1 La zona di attacco di una squadra è costituita dal canestro degli avversari, dalla parte interna del tabellone e dalla zona del campo di gioco delimitata dalla linea di fondo dietro il canestro avversario, dalle linee laterali e dal bordo interno della linea centrale più vicino al canestro avversario.

2.4 Linee

Tutte le linee devono essere tracciate di colore bianco, avere una larghezza di 5 cm ed essere perfettamente visibili.

2.4.1 Linea perimetrale

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

Il campo di gioco deve essere ad almeno due metri da qualsiasi ostacolo, incluse le persone sedute in panchina.

2.4.2 Linea centrale, cerchio centrale e semicerchi

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

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

circonferenza. Se l'interno del cerchio centrale è colorato, esso deve essere dello stesso colore delle aree dei 3".

I semicerchi del tiro libero devono essere tracciati sul campo di gioco con un raggio di 1,80 m, misurato dal bordo esterno della circonferenza e avente il centro nei punti medi delle linee di tiro libero.

2.4.3 Linee di tiro libero, aree dei 3" e spazi di rimbalzo del tiro libero

Una linea di tiro libero deve essere tracciata parallelamente a ciascuna linea di fondo. Il suo bordo esterno dista 5,80 m dal bordo interno della linea di fondo e deve avere una lunghezza di 3,60 m. Il suo punto medio deve essere posto sulla linea immaginaria che unisce i punti medi delle due (2) linee di fondo.

Le aree dei 3" sono le aree rettangolari tracciate sul campo di gioco delimitate dalle linee di fondo, dalle linee di tiro libero e dalle linee, che hanno origine sulle linee di fondo, i cui bordi esterni sono distanti 2,45 m dal punto medio delle linee di fondo e terminano al bordo esterno delle linee di tiro libero. Queste linee, con l'esclusione di quelle di fondo, fanno parte dell'area dei 3". L'interno delle aree dei 3" deve essere colorato.

Gli spazi per il rimbalzo del tiro libero lungo le aree dei 3", riservati per i giocatori durante i tiri liberi, devono essere tracciati come nella Figura 2.

2.4.4 Area di tiro da tre punti

L'area di tiro da tre punti di una squadra (Figura 1 e Figura 3) è costituita dall'intera superficie del campo di gioco tranne l'area vicino al canestro avversario limitata da e comprensiva di:

- due (2) linee parallele che si estendono da e perpendicolarmente alla linea di fondo, a 90 cm dal bordo interno delle linee laterali;
- un semicerchio avente un raggio di 6,75 m misurato dal punto sul campo direttamente perpendicolare al centro esatto del canestro avversario al bordo esterno del semicerchio. La distanza del punto sul terreno di gioco dal bordo interno del punto medio della linea di fondo è di 1,575 m. Il semicerchio è unito alle linee parallele.

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

FIGURA 1 – CAMPO DA GIOCO REGOLAMENTARE

2.4.5 Area delle panchine delle squadre

Le aree delle panchine delle squadre devono essere tracciate all'esterno del campo di gioco e delimitate da due (2) linee come mostrato nella Figura 1.

Devono essere disponibili sette (7) posti in ogni area della panchina a disposizione degli allenatori, dei vice-allenatori e delle persone al seguito. Nell'area della panchina tutti i giocatori utilizzeranno la propria carrozzina. Ogni altra persona deve essere posta ad almeno due (2) m dietro la panchina della squadra.

2.4.6 Linee di rimessa in gioco

Le due (2) linee della lunghezza di 15 cm devono essere tracciate all'esterno del campo di gioco alla linea laterale di fronte 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.

FIGURA 2 – AREA DEI 3"

FIGURA 3 – AREA DI TIRO DA DUE E DA TRE PUNTI

FIGURA 4 – TAVOLO DEGLI UFFICIALI DI CAMPO E ZONE PER LE SOSTITUZIONI

(Il tavolo degli ufficiali di campo e le sedie possono essere poste sopra una piattaforma. In questo caso la piattaforma deve avere una rampa di accesso per carrozzine. L'annunciatore e/o gli statistici (se presenti) possono sedersi a lato di e/o dietro il tavolo degli ufficiali di campo.)

Art. 3 Attrezzature

Sono necessarie le seguenti attrezzature:

- unità di supporto che consistono in:
 - tabelloni
 - canestri (con sganciamento a pressione) compresi di anelli e retine
 - struttura di sostegno del tabellone incluse le protezioni
- palloni
- cronometro di gara
- tabellone segnapunti
- cronometro dei ventiquattro (24) secondi
- cronometro aggiuntivo o idonea (visibile) apparecchiatura (non il cronometro di gara) per la misurazione delle sospensioni
- due (2) forti segnali acustici separati e chiaramente differenti
- referto di gara
- indicatori dei falli dei giocatori

- indicatori dei falli di squadra
- indicatore del possesso alternato
- pavimento di gioco
- campo di gioco
- illuminazione adeguata

Per una descrizione più dettagliata delle attrezzature della pallacanestro in carrozzina, consultare l'Appendice al punto "Attrezzature per la pallacanestro in carrozzina".

3.1 **Carrozze**

- 3.1.1 Particolare attenzione deve essere rivolta alla carrozzina come parte integrante del giocatore. La violazione alle seguenti regole comporterà la sospensione dal gioco della carrozzina.
- 3.1.2 Una barra orizzontale protettiva sul lato frontale della carrozzina deve essere posta a 11 cm dal pavimento nel punto più sporgente della stessa e per tutta la sua lunghezza. Tale barra sarà dritta o curva ma non appuntita. La misurazione sarà effettuata quando le rotelline anteriori sono in direzione di marcia. In caso di assenza della barra protettiva la pedana poggiapiedi sarà posta a 11 cm dal pavimento 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 pavimento.
- 3.1.3 La parte inferiore della pedana poggiapiedi deve essere progettata al fine di evitare danni alla superficie di gioco. Per la sicurezza sono permesse una barra girevole collocata sulla parte inferiore dei supporti della ruota a protezione del pavimento e una o due rotelle antiribaltamento attaccate 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 sia al telaio sia all'asse posteriore e poste sul retro della carrozzina; tali rotelline possono frequentemente o continuativamente venire a contatto con il terreno di gioco. La distanza tra le rotelle sarà limitata alla distanza interna delle due ruote grandi. Quando il giocatore è seduto in carrozzina e in senso di marcia, la distanza massima tollerabile tra la parte inferiore delle rotelle e la superficie di gioco è di 2 cm. Le rotelle antiribaltamento non devono sporgere oltre il piano verticale che tocca i punti più esterni delle ruote posteriori. Questo allineamento sarà stimato con la carrozzina in senso di marcia.

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

3.1.5 L'altezza massima dal pavimento alla parte superiore del cuscino (se questo è usato) o al sedile non deve superare:

- 63 cm per i giocatori con punti da 1.0 a 3.0
- 58 cm per i giocatori con punti da 3.5 a 4.5

La misurazione deve essere presa con le ruote orientabili in senso di marcia e senza il giocatore.

3.1.6 La carrozzina avrà sia tre che quattro ruote, vale a dire due grandi ruote posteriori e una o due rotelle anteriori. Le ruote grandi, inclusi gli pneumatici, possono avere un diametro massimo di 69 cm. Nel caso di carrozzina a tre 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 rotella può essere aggiunta alla prima nella parte anteriore della carrozzina. Non sono permesse luci riflettenti o lampeggianti sulle ruote, sulla carrozzina o sulle rotelle.

3.1.7 Ogni ruota motrice dovrà avere un corrimano.

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

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

3.1.10 Supporti per le braccia e 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 situata sul retro dello schienale della carrozzina deve avere uno spessore minimo di 15 mm. Deve essere sufficientemente flessibile da consentire uno schiacciamento massimo di un terzo del suo spessore originale e può avere un fattore di assorbimento minimo del cinquanta per cento (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 può essere sostituito.**

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

Per giocatori con punti da 3.5 a 4.5

Per giocatori con punti da 1.0 a 3.0

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

Figura 5 – Dimensioni della carrozzina

REGOLA TRE – LE SQUADRE

Art. 4 Le squadre

4.1 Definizione

- 4.1.1 Un membro della squadra può partecipare a una gara quando ha l'autorizzazione a giocare per una squadra secondo le regole, comprese quelle concernenti i limiti di età, dell'ente organizzatore della competizione.
- 4.1.2 Un membro della squadra è autorizzato a giocare quando è stato iscritto a referto, prima dell'inizio della gara, a patto che non sia stato espulso, né abbia commesso cinque (5) falli.
- 4.1.3 Durante il periodo di gioco, un membro della squadra è:
- un giocatore quando si trova sul campo di gioco ed è autorizzato a giocare;
 - un sostituto quando non si trova sul campo di gioco, ma è autorizzato a giocare;
 - un giocatore escluso quando ha commesso cinque (5) falli e non è più autorizzato a giocare.
- 4.1.4 Durante un intervallo di gara, tutti i membri della squadra autorizzati a giocare sono considerati giocatori.
- #### **4.2 Regola**
- 4.2.1 Ciascuna squadra è composta da:

- un numero di membri della squadra autorizzati a giocare non superiore a dodici (12), incluso un capitano;
- un allenatore e, a discrezione della squadra, un vice-allenatore;
- un massimo di cinque (5) persone al seguito che possono prendere posto sulla panchina con compiti specifici come un direttore tecnico, un medico, un fisioterapista, uno statistico, un interprete, ecc.

4.2.2 Durante il periodo di gioco, devono essere presenti sul campo di gioco cinque (5) giocatori per ciascuna squadra, che possono essere sostituiti.

4.2.3 Un sostituto diventa giocatore e un giocatore diventa sostituto quando:

- l'arbitro invita il sostituto a entrare in campo;
- un sostituto richiede la sostituzione al segnapunti durante una sospensione o un intervallo di gara.

4.3 **Divise**

4.3.1 La divisa dei membri della squadra consiste in:

- maglie dello stesso colore predominante sia sul davanti che dietro;
- tutti i giocatori devono indossare le maglie dentro i pantaloncini. Le divise a un pezzo unico (all-in-ones) sono permesse;
- T-shirt, indipendentemente dallo stile, che possono essere indossate sotto la maglia, ma devono essere dello stesso colore predominante;
- pantaloncini dello stesso colore predominante, sia sul davanti che sul retro, ma non necessariamente dello stesso colore delle maglie.

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

I numeri devono essere chiaramente visibili e:

- quelli sul retro devono essere alti almeno venti (20) cm;
- quelli sul davanti devono essere alti almeno dieci (10) cm;
- devono essere larghi almeno due (2) cm;
- le squadre devono usare i numeri da quattro (4) a quindici (15). Le federazioni nazionali hanno l'autorità di approvare, per le proprie competizioni, ogni altro numero composto di un massimo di due (2) cifre;
- giocatori di una stessa squadra non possono avere lo stesso numero di maglia;
- le scritte pubblicitarie o i logo devono essere ad almeno cinque (5) cm di distanza dai numeri.

4.3.3 Le squadre devono avere almeno due (2) set di maglie e:

- 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;
- in ogni caso, se le due squadre raggiungono un accordo, possono scambiare i colori delle maglie.

4.3.4 Non è permesso giocare a piedi nudi.

4.4 **Attrezzature diverse**

4.4.1 Tutta l'attrezzatura usata dai giocatori deve essere appropriata per il gioco. Sono vietati equipaggiamenti che aumentino l'altezza del giocatore, il suo stacco o che procurino, in qualsiasi altra maniera, un vantaggio sleale.

4.4.2 I giocatori non possono indossare oggetti pericolosi per gli altri giocatori.

- **Non** sono permessi:
 - Protezioni per dita, mani, polsi, gomiti o avambraccia, ingessature o protezioni ortopediche di cuoio, plastica, plastica malleabile, metallo o altra sostanza dura anche se ricoperta da protezione morbida;
 - oggetti che possano provocare tagli o abrasioni (le unghie devono essere tagliate corte);
 - copricapo, accessori per capelli e gioielli.
- **Sono** permessi:
 - equipaggiamenti di protezione delle spalle, della parte superiore del braccio, della coscia o della parte inferiore della gamba se il materiale è sufficientemente imbottito;
 - indumenti intimi estesi al disotto dei pantaloncini dello stesso colore predominante dei pantaloncini;
 - maniche di compressione dello stesso colore predominante delle maglie;
 - calzini di compressione dello stesso colore predominante dei pantaloncini. Per la parte superiore della gamba deve arrivare sopra il ginocchio; per la parte inferiore della gamba deve partire da sotto il ginocchio;
 - ginocchiere, se opportunamente rivestite;
 - protezioni per naso rotto, anche se costituite da sostanza dura;
 - paradenti trasparenti non colorati;
 - occhiali da vista, se non creano pericoli per gli altri giocatori;
 - fasce per la testa larghe al massimo cinque (5) cm, costruite in materiale non abrasivo, panno non colorato, in plastica morbida o gomma;
 - taping trasparente non colorato per braccia, spalle, gambe, ecc.

4.4.3 Ogni altra attrezzatura non specificamente contemplata dal presente articolo deve essere approvata dalla Commissione Tecnica IWBF.

Art. 5 Giocatori: infortuni

5.1.1 In caso d'infortunio a un giocatore gli arbitri possono fermare il gioco.

5.1.2 Se si verifica un infortunio quando la palla è viva, gli arbitri non devono fischiare fino a che la squadra con il controllo della palla non abbia tirato a canestro, abbia perso il controllo della palla, abbia trattenuto la palla senza giocarla, oppure la palla sia divenuta morta. Se è necessario proteggere un giocatore infortunato, gli arbitri possono fermare immediatamente il gioco.

5.1.3 Se il giocatore infortunato non può continuare immediatamente a giocare (approssimativamente entro 15 secondi) o, se il giocatore viene soccorso, deve essere sostituito o la squadra deve continuare a giocare con meno di cinque (5) giocatori.

5.1.4 Con il permesso dell'arbitro gli allenatori, i vice-allenatori, i sostituti, i giocatori esclusi e le persone al seguito della squadra possono entrare sul campo di gioco per assistere un giocatore infortunato prima che sia sostituito.

5.1.5 Senza il permesso dell'arbitro un medico può entrare sul campo di gioco se, a suo giudizio, il giocatore infortunato ha bisogno di cure mediche immediate.

5.1.6 Se, durante il gioco, un giocatore sanguina o ha una ferita aperta, deve essere sostituito. Il giocatore può rientrare sul terreno di gioco solo dopo che la perdita di sangue sia stata fermata e la zona interessata o la ferita sia stata curata adeguatamente e completamente protetta.

Se il giocatore infortunato o qualunque altro giocatore sanguinante o con una ferita aperta si riprende durante una sospensione richiesta da una delle due squadre prima del segnale del segnapunti relativo alla sostituzione, quel giocatore può continuare a giocare.

5.1.7 I giocatori scelti dall'allenatore per il quintetto iniziale possono essere sostituiti in caso d'infortunio. In questo caso, se lo desiderano, gli avversari hanno diritto a sostituire lo stesso numero di giocatori.

Art. 6 Capitano: doveri e poteri

6.1 Il capitano è uno dei giocatori scelto dall'allenatore per rappresentare

la propria squadra sul campo di gioco. Può comunicare con la dovuta cortesia con gli arbitri durante la gara per avere informazioni, e comunque solo nelle fasi di palla morta e cronometro fermo.

- 6.2 Il capitano, immediatamente al termine della gara, deve informare il primo arbitro se la sua squadra intende sporgere reclamo per il risultato della gara, firmando il referto nella casella "Firma del capitano in caso di reclamo".

Art. 7 Allenatori: doveri e poteri

- 7.1 Almeno venti (20) minuti prima dell'orario d'inizio della gara, ciascun allenatore o un suo rappresentante deve fornire al segnapunti una lista con i nomi, i numeri corrispondenti e i punteggi di classificazione dei membri della squadra designati a prendere parte alla gara, così come deve fornire il nome del capitano della squadra, quello dell'allenatore e del vice-allenatore. Tutti i membri della squadra i cui nomi sono registrati sul referto ufficiale sono autorizzati a giocare, anche se arrivano dopo l'inizio della gara.
- 7.2 Almeno dieci (10) minuti prima dell'inizio della gara, entrambi gli allenatori devono confermare i nomi, i numeri e i punteggi di classificazione dei rispettivi membri delle squadre e i nomi degli allenatori firmando il referto ufficiale di gara. Contemporaneamente indicheranno i cinque (5) giocatori che inizieranno la gara. L'allenatore della squadra A sarà il primo a fornire questa informazione.
- 7.3 Gli allenatori, i vice-allenatori, i membri della squadra e le persone al seguito sono le uniche persone che hanno il permesso di sedere nella panchina della propria squadra e rimanere all'interno dell'area della stessa.
- 7.4 L'allenatore e il vice-allenatore possono recarsi al tavolo degli ufficiali di campo durante la gara per avere informazioni statistiche, solo quando la palla è morta e il cronometro è fermo.
- 7.5 Solo l'allenatore ha il permesso di rimanere in piedi durante la gara. Può conferire con i giocatori durante la gara a patto che rimanga all'interno della propria area della panchina.
- 7.6 Se è presente un vice-allenatore, il suo nome deve essere registrato sul referto ufficiale prima dell'inizio della gara (la sua firma non è necessaria). Egli assumerà tutti i diritti e doveri dell'allenatore se quest'ultimo, per un qualsiasi motivo, non è in grado di continuare.
- 7.7 Quando il capitano lascia il terreno di gioco, l'allenatore deve comunicare a un arbitro il numero del giocatore che lo sostituirà in campo come capitano.

- 7.8 Il capitano della squadra assumerà le funzioni di allenatore, se questi non è presente o se non è in grado di continuare e non è stato registrato a referto un vice-allenatore (o se quest'ultimo non è in grado di continuare). Se il capitano deve lasciare il terreno di gioco, può comunque continuare a svolgere le funzioni di allenatore. Tuttavia, nel caso in cui debba lasciare il campo a causa di un fallo da espulsione o a causa d'infortunio, il suo sostituto come capitano assumerà anche le funzioni di allenatore.
- 7.9 L'allenatore deve designare il tiratore dei tiri liberi della sua squadra in tutti quei casi in cui il tiratore non sia stabilito dalle regole.

REGOLA QUATTRO – REGOLE DI GIOCO

Art. 8 Periodo di gioco, parità e periodi supplementari

- 8.1 La gara comprende quattro (4) periodi di dieci (10) minuti ciascuno.
- 8.2 Ci sarà un intervallo di gioco di venti (20) minuti prima dell'orario stabilito di inizio gara.
- 8.3 Ci saranno intervalli di due (2) minuti tra il primo e il secondo periodo (prima metà), tra il terzo e il quarto (seconda metà) e prima di ogni periodo supplementare.
- 8.4 Ci sarà un intervallo tra la prima e la seconda metà gara di quindici (15) minuti.
- 8.5 Un intervallo di gara inizia:
- venti (20) minuti prima dell'orario stabilito di inizio gara;
- quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine di un periodo.
- 8.6 Un intervallo di gara finisce:
- all'inizio del primo periodo quando la palla lascia le mani del primo arbitro per la palla a due;
- all'inizio degli altri tempi quando la palla è a disposizione del giocatore per la rimessa in gioco.
- 8.7 Se il punteggio è pari al termine del quarto periodo, la gara continuerà con tanti tempi di cinque (5) minuti ciascuno quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.

- 8.8 Se viene commesso un fallo contemporaneamente o appena prima del segnale acustico del cronometro di gara per la fine del periodo di gioco, gli eventuali tiri liberi verranno effettuati dopo la fine del periodo di gioco.
- 8.9 Se, come risultato di questi tiri liberi, si renda necessario un periodo supplementare, tutti i falli commessi dopo la fine del periodo di gioco devono essere considerati come accaduti durante un intervallo di gara e i tiri liberi saranno effettuati prima dell'inizio del periodo supplementare.

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

- 9.1 Il primo periodo inizia quando la palla lascia le mani del primo arbitro per la palla a due.
- 9.2 Tutti gli altri tempi iniziano quando la palla è a disposizione del giocatore per la rimessa in gioco.
- 9.3 La gara non può iniziare se una delle due squadre si presenta sul campo di gioco con meno di cinque (5) giocatori pronti a giocare.
- 9.3.1 Per tutte le gare, la prima squadra nel programma (squadra ospitante) avrà la panchina e il proprio canestro alla sinistra del tavolo degli ufficiali di campo con il campo di gioco di fronte. Comunque, se le due squadre si accordano diversamente, possono scambiarsi le panchine e/o i canestri.
- 9.3.2 Prima del primo e del terzo periodo le squadre sono autorizzate a riscaldarsi nella metà campo dove è situato il canestro avversario.
- 9.3.3 Le squadre cambieranno campo all'inizio della seconda metà di gioco.
- 9.3.4 In tutti i periodi supplementari, le squadre continueranno a giocare nello stesso senso nel quale hanno giocato durante il quarto periodo.
- 9.3.5 Un periodo, un periodo supplementare o la gara terminano quando il segnale acustico del cronometro di gara indica la fine del periodo di gioco.

Art. 10 Status della palla

- 10.1 La palla può essere viva o morta.
- 10.2 La palla diventa **viva** quando:
- durante la palla a due, la palla lascia le mani del primo arbitro;
 - durante un tiro libero la palla è a disposizione del giocatore che deve effettuare il tiro libero;

- durante una rimessa in gioco la palla è a disposizione del giocatore che deve effettuare la rimessa.

10.3 La palla diventa **morta** quando:

- viene realizzato un canestro su azione o un tiro libero;
- un arbitro fischia mentre la palla è viva;
- è evidente che la palla non entrerà nel canestro durante un tiro libero e che sarà seguito da:
 - un altro tiro libero;
 - un'ulteriore penalità (tiro libero e/o rimessa in gioco);
- il segnale acustico del cronometro di gara suona indicando la fine del periodo;
- il segnale acustico del cronometro dei ventiquattro (24) secondi suona mentre una squadra ha il controllo della palla;
- la palla è in volo per un tiro a canestro su azione e viene toccata da un giocatore di una delle due squadre dopo che:
 - un arbitro fischia;
 - il segnale acustico del cronometro di gara suona indicando la fine del periodo;
 - il segnale acustico del cronometro dei ventiquattro (24) secondi suona.

10.3.1 La palla **non** diventa **morta** e il canestro è valido se effettuato quando:

- la palla è in aria per un tiro a canestro su azione e:
 - un arbitro fischia;
 - il segnale acustico del cronometro di gara suona indicando la fine del periodo;
 - il segnale acustico del cronometro dei ventiquattro (24) secondi suona;
- la palla è in aria per un tiro libero quando un arbitro fischia per una qualsiasi violazione che non sia quella del tiratore del tiro libero;
- un giocatore commette un fallo su un avversario quando la palla è in controllo di un altro avversario che è nell'atto di tiro a canestro su azione e che termina il suo tiro con un movimento continuo iniziato prima che il fallo avvenisse.

Questa regola non si applica e il canestro viene annullato se:

- dopo il fischio di un arbitro viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo;
- durante il movimento continuo di un giocatore in atto di tiro suona il cronometro di gara per indicare la fine di un periodo o suona il cronometro dei ventiquattro (24) secondi.

Art. 11 Posizione di un giocatore e di un arbitro

11.1 La posizione di un giocatore è determinata dal punto in cui la sua carrozzina tocca il pavimento.

11.2 La posizione di un arbitro è determinata dal punto in cui tocca il terreno di gioco. Quando la palla tocca un arbitro, si considera che questa abbia toccato il terreno di gioco nel punto in cui l'arbitro si trova. Mentre l'arbitro è in aria per un salto, mantiene lo stesso status che aveva prima del salto.

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 all'inizio del primo periodo un arbitro lancia la palla in alto, nel cerchio centrale, tra due giocatori avversari.

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 nessuno dei giocatori possa acquisirne il controllo senza imprimere una forza eccessiva.

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 giocatori di una stessa squadra non possono occupare posizioni adiacenti intorno al cerchio, se un avversario desidera occupare una di queste posizioni.

12.2.3 L'arbitro deve lanciare la palla in alto (verticalmente) tra i due avversari a un'altezza superiore a quella che ciascuno di loro può raggiungere.

12.2.4 La palla deve essere colpita con la mano di almeno uno dei giocatori, **dopo** aver raggiunto il suo punto più alto.

12.2.5 I due giocatori non possono lasciare la loro posizione fino a che la palla non sia stata regolarmente colpita.

12.2.6 Nessuno dei due giocatori può impossessarsi della palla o toccarla più di due volte fino a che questa non abbia toccato uno degli altri otto giocatori o il terreno di gioco.

12.2.7 Se la palla non viene colpita da almeno uno dei due giocatori si dovrà ripetere la palla a due.

12.2.8 Nessuno degli altri otto giocatori può avere parte del proprio corpo o

della propria carrozzina sopra o oltre la linea del cerchio (cilindro) prima che la palla venga colpita.

Un'infrazione degli Artt. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 e 12.2.8 è una violazione.

12.3 **Situazioni di palla a due**

Una situazione di palla a due ha luogo quando:

- l'arbitro fischia una palla trattenuta;
- la palla esce dal campo di gioco e gli arbitri sono in dubbio o in disaccordo su chi abbia toccato per ultimo la palla;
- si verifica una doppia violazione sull'ultimo o unico tiro libero non realizzato;
- una palla viva si blocca nel supporto del canestro (eccetto tra i tiri liberi);
- la palla diventa morta quando nessuna delle due squadre ne aveva il controllo, né aveva diritto alla palla;
- dopo la cancellazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre, non si hanno altre sanzioni per fallo da amministrare e nessuna delle due squadre aveva il controllo della palla, né aveva diritto alla palla prima del primo fallo o della violazione;
- devono iniziare tutti i tempi oltre il primo.

12.4 **Definizione di possesso alternato**

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

12.4.2 Il possesso alternato con rimessa in gioco:

- **inizia** quando la palla è a disposizione di un giocatore per la rimessa;
- **finisce** quando:
 - la palla tocca o è toccata regolarmente da un giocatore in campo;
 - la squadra che esegue la rimessa commette una violazione;
 - una palla viva si blocca nel supporto del canestro durante la rimessa.

12.5 **Procedura di possesso alternato**

12.5.1 In tutte le situazioni di palla a due, le squadre si alterneranno nel possesso di palla per una rimessa da fuori campo nel punto più vicino a quello in cui si verifica.

12.5.2 La squadra che non ottiene il controllo della palla viva sul campo dopo la palla a due darà inizio al primo possesso alternato.

12.5.3 La squadra che ha diritto al successivo possesso alternato alla fine di un periodo inizierà il periodo successivo eseguendo una rimessa in

gioco all'altezza della linea centrale, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, sempre che non ci siano ulteriori tiri liberi e una penalità di possesso da amministrare.

- 12.5.4 La squadra che ha diritto alla rimessa in gioco per possesso alternato è indicata dalla freccia di possesso alternato, puntata in direzione del canestro avversario. La direzione della freccia sarà invertita immediatamente al termine della rimessa per possesso alternato.
- 12.5.5 Una violazione commessa da parte di una squadra durante l'effettuazione della rimessa per possesso alternato ne comporta la perdita. La freccia di possesso alternato sarà invertita immediatamente, a indicare che gli avversari della squadra che ha commesso la violazione avranno diritto alla rimessa nella successiva situazione di palla a due. Il gioco riprenderà assegnando la palla agli avversari della squadra che ha commesso la violazione per una rimessa in gioco che sarà effettuata nello stesso punto di quella originale.
- 12.5.6 Un fallo dell'una e dell'altra squadra:
- prima dell'inizio di un periodo diverso dal primo, o
- durante una rimessa per possesso alternato,
non fa perdere, alla squadra che deve effettuare la rimessa, il diritto alla rimessa per possesso alternato.

Art. 13 Come si gioca la palla

13.1 Definizione

Durante la gara, la palla è giocata solo con le mani 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 sono delle violazioni. Entrare in contatto o toccare accidentalmente la palla con la carrozzina o con qualsiasi parte della gamba non costituisce violazione.

Un'infrazione all'art. 13.2 costituisce una violazione.

Art. 14 Controllo della palla

14.1 Definizione

- 14.1.1 Il controllo della palla da parte di una squadra inizia quando un

giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva, poiché trattiene o palleggia o ha a disposizione una palla viva.

- 14.1.2 Il controllo di una palla da parte di una squadra **continua** quando:
- un giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva;
 - la palla viene passata tra giocatori di una stessa squadra.
- 14.1.3 Il controllo di una palla da parte di una squadra **termina** quando:
- un avversario guadagna il controllo della palla;
 - la palla diventa morta;
 - la palla non è più in contatto con le mani del giocatore in occasione di un tiro a canestro su azione o di un tiro libero.
- 14.1.4 Un giocatore in possesso di palla o nel tentativo di ottenerne il controllo commette una violazione quando:
- 14.1.5 tocca il pavimento con qualsiasi parte del proprio corpo tranne le mani,
o
- 14.1.6 si sporge 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 tiro libero, si ha quando la palla che è nelle mani di un giocatore viene tirata in aria verso il canestro avversario.

Un **tocco** si ha quando la palla è diretta con le mani verso il canestro avversario.

Un tocco è anche considerato come tiro a canestro.

- 15.1.2 L'atto di tiro:
- **inizia** quando il giocatore comincia l'azione di movimento continuo che precede normalmente il rilascio della palla e, a giudizio dell'arbitro, ha iniziato un tentativo di realizzazione lanciando o deviando la palla verso il canestro avversario;
 - **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).

Il giocatore che tenta un tiro a canestro potrebbe avere uno o entrambe le braccia trattenute da un avversario in modo tale da non

poter realizzare il tiro, ciò è considerato un tentativo di realizzazione. In questo caso non è necessario che la palla lasci le mani del giocatore.

Non c'è alcuna relazione tra il numero delle spinte regolari fatte e l'atto di tiro.

15.1.3 Un **movimento continuo** nell'atto di tiro:

- inizia quando la palla si trova saldamente nelle mani del giocatore ed è stato iniziato il movimento, generalmente verso l'alto, di tiro a canestro;
- può includere i movimenti delle braccia e/o del corpo e/o della carrozzina utilizzati dal giocatore 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.

Art. 16 Canestro: realizzazione e valore

16.1 Definizione

16.1.1 Un canestro è valido quando una palla viva entra dall'alto attraverso l'anello del canestro e si ferma nella retina o la attraversa.

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

16.2 Regola

16.2.1 Alla squadra che fa entrare la palla nel canestro avversario, vengono assegnati:

- un (1) punto per un canestro realizzato su tiro libero;
- due (2) punti per un canestro realizzato su azione dall'area di tiro da due punti;
- tre (3) punti per un canestro realizzato su azione dall'area di tiro da tre punti.

Nota: 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 segna **accidentalmente** nel **proprio canestro**, il canestro è valido, saranno assegnati due (2) punti e sarà registrato come realizzato dal capitano in campo della squadra avversaria.

- 16.2.3 Se un giocatore segna **deliberatamente** nel **proprio canestro**, commette una violazione e il canestro non è valido.
- 16.2.4 Se un giocatore fa passare interamente la palla attraverso il canestro dal basso, commette una violazione.
- 16.2.5 Il cronometro di gara deve indicare un minimo di 0:00.3 (tre decimi di secondo) per garantire a un giocatore di assicurarsi il possesso della palla su una rimessa in gioco o su un rimbalzo della palla dopo l'ultimo o unico tiro libero per tentare di realizzare un tiro a canestro su azione. Se il cronometro di gara indica 0:00.2 o 0:00.1 l'unico modo valido di tiro a canestro su azione è toccando la palla.

Art. 17 Rimessa in gioco

17.1 Definizione

- 17.1.1 Si ha una rimessa in gioco quando il giocatore fuori campo passa la palla all'interno del campo di gioco.

17.2 Procedura

- 17.2.1 Un arbitro deve consegnare o mettere la palla a disposizione del giocatore che effettuerà la rimessa in gioco. Egli può anche passare la palla direttamente o facendola rimbalzare a condizione che:
- l'arbitro si trovi a non più di quattro (4) m dal giocatore incaricato di effettuare la rimessa in gioco;
 - il giocatore incaricato di effettuare la rimessa si trovi nel punto corretto come indicato dall'arbitro.
- 17.2.2 Il giocatore effettuerà la rimessa in gioco nel punto più vicino all'infrazione o dove il gioco era stato fermato dall'arbitro, tranne dietro il tabellone.
- 17.2.3 Soltanto nelle situazioni seguenti la rimessa in gioco consequenziale avverrà all'altezza della linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo:
- all'inizio di tutti i tempi tranne il primo;
 - a seguito di uno o più tiri liberi eseguiti per fallo tecnico, antisportivo o da espulsione.

Il giocatore che esegue la rimessa deve avere una ruota posteriore su un qualsiasi lato della linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, e può passare la palla a un compagno di squadra in qualsiasi punto del campo.

- 17.2.4 Durante gli ultimi due (2) minuti del 4° periodo e durante gli ultimi due

(2) minuti di ciascun periodo supplementare, a seguito di una sospensione concessa alla squadra che avrà diritto al possesso di palla nella propria zona di difesa, la rimessa in gioco sarà effettuata alla linea di rimessa in gioco opposta al tavolo degli ufficiali di campo nella zona d'attacco della squadra.

- 17.2.5 A seguito di un fallo personale commesso da un giocatore della squadra in controllo di palla viva o della squadra che deve effettuare una rimessa in gioco, questa sarà effettuata dal punto più vicino all'infrazione.
- 17.2.6 Quando la palla entra nel canestro, ma il tiro su azione o il tiro libero non sono validi, la rimessa in gioco da fuori campo che segue deve essere effettuata dalla linea laterale sul prolungamento della linea di tiro libero.
- 17.2.7 Dopo un canestro su azione o un ultimo o unico tiro libero realizzato:
- uno dei giocatori della squadra che ha subito il canestro effettuerà la rimessa in gioco da qualunque punto dietro la linea di fondo campo dove è stato realizzato il canestro. Ciò si applica anche quando l'arbitro consegna la palla o la mette a disposizione del giocatore che effettua la rimessa dopo una sospensione o una qualsiasi interruzione del gioco a seguito di un canestro su azione o di un ultimo o unico tiro libero realizzato;
 - il giocatore che effettua la rimessa può muoversi lateralmente e/o indietro e la palla può essere passata tra compagni di squadra che si trovano dietro la linea di fondo, ma il conteggio dei cinque (5) secondi inizia dal momento in cui la palla è a disposizione del primo giocatore fuori campo.

17.3 **Regola**

- 17.3.1 Un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo **non** deve:
- impiegare più di cinque (5) secondi a rilasciare la palla;
 - entrare in campo con la palla tra le mani;
 - permettere alla palla di toccare la zona fuori campo dopo averla rilasciata per la rimessa;
 - toccare la palla in campo prima che questa abbia toccato un altro giocatore;
 - far entrare la palla direttamente nel canestro;
 - muoversi dal punto di rimessa indicato dall'arbitro dietro la linea perimetrale, diversa dalla linea di fondo della propria squadra dopo aver realizzato un canestro su azione o con un tiro libero, lateralmente (né a destra né a sinistra) superando una distanza di 1 m prima del rilascio della palla. Ha, comunque, ampia possibilità di spostarsi direttamente all'indietro rispetto alla linea, se le circostanze lo consentono.

- 17.3.2 Durante la rimessa gli altri giocatori **non** devono:
- avere una delle parti del corpo o della carrozzina oltre la linea perimetrale prima che la palla sia stata rimessa oltre la linea perimetrale;
 - trovarsi a meno di un (1) m dal giocatore che effettua la rimessa quando il punto della rimessa ha meno di due (2) m tra la linea perimetrale e un qualsiasi ostacolo fuori campo.
- 17.3.3 Durante una rimessa da fuori campo, a un attaccante non è consentito di entrare nell'area dei 3" fino a quando la palla è a disposizione di un giocatore per la rimessa (vedi Regola 26.1.1).

Un'infrazione dell'Art. 17.3 è una violazione.

17.4 **Penalità**

La palla è assegnata alla squadra avversaria per una rimessa dal suo punto originale.

Art. 18 Sospensione

18.1 **Definizione**

Una sospensione è un'interruzione del gioco richiesta dall'allenatore o dal vice-allenatore.

18.2 **Regola**

18.2.1 Ogni sospensione deve durare un (1) minuto.

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

18.2.3 Un'opportunità per una sospensione inizia:

- per entrambe le squadre, quando la palla diventa morta, il cronometro di gara viene fermato e l'arbitro ha terminato di comunicare con il tavolo degli ufficiali di campo;
- per entrambe le squadre, quando la palla diventa morta dopo l'ultimo o unico tiro realizzato;
- per la squadra che subisce un canestro, quando viene realizzato un canestro su azione.

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

18.2.5 Possono essere concesse due (2) sospensioni a ciascuna squadra in qualunque momento durante la prima metà della gara; tre (3) in

qualunque momento della seconda metà e una (1) durante ogni periodo supplementare.

18.2.6 Le sospensioni non utilizzate non possono essere utilizzate nella successiva metà della gara o nel successivo periodo supplementare.

18.2.7 Una sospensione è attribuita alla squadra il cui allenatore ne ha fatta richiesta per primo, salvo che la sospensione sia concessa a seguito di un canestro su azione degli avversari e senza che sia stata segnalata un'infrazione.

18.2.8 Non sarà permessa una sospensione alla squadra che ha effettuato un canestro quando il cronometro di gara viene fermato a seguito di un canestro su azione realizzato durante gli ultimi due (2) minuti del quarto periodo o durante gli ultimi due (2) minuti di ogni periodo supplementare, a meno che l'arbitro non abbia fermato il gioco.

18.3 **Procedura**

18.3.1 Solo un allenatore o un vice-allenatore hanno il diritto di richiedere una sospensione. A tale scopo si deve stabilire un contatto visivo con il segnapunti o recarsi personalmente al tavolo degli ufficiali di campo e chiedere chiaramente una sospensione ed effettuare la segnalazione convenzionale con le mani.

18.3.2 Una richiesta di sospensione può essere ritirata solo prima che suoni il relativo segnale del segnapunti.

18.3.3 La sospensione:

- inizia quando un arbitro fischia e dà l'apposita segnalazione;
- termina quando l'arbitro fischia e invita le squadre a ritornare in campo.

18.3.4 Non appena inizia un'opportunità per una sospensione, il segnapunti deve comunicare agli arbitri che è stata richiesta una sospensione azionando il suo segnale acustico. Se viene realizzato un canestro su azione contro la squadra che aveva richiesto una sospensione, il cronometrista fermerà immediatamente il cronometro di gioco e azionerà il suo segnale acustico.

18.3.5 Durante la sospensione e durante gli intervalli di gara prima dell'inizio del secondo, del quarto periodo o di ogni periodo supplementare, i giocatori possono uscire dal terreno di gioco e rimanere nell'area della panchina, e le persone autorizzate a stare nell'area della panchina possono entrare in campo, a condizione di rimanere nelle vicinanze dell'area della loro panchina.

18.3.6 Se la richiesta per una sospensione è fatta da una delle squadre dopo

che la palla sia stata messa a disposizione del giocatore per il primo o unico tiro libero, la sospensione deve essere concessa se:

- l'ultimo o unico tiro libero è realizzato;
- l'ultimo o unico tiro libero è seguito da una rimessa dalla linea centrale estesa, dalla parte opposta del tavolo degli ufficiali di campo;
- un fallo avviene tra i tiri liberi. In questo caso i tiri liberi vengono completati e la sospensione sarà permessa prima di amministrare la nuova penalità;
- un fallo avviene prima che la palla diventi viva in seguito all'ultimo o unico tiro libero. In questo caso la sospensione sarà permessa prima di amministrare la nuova penalità;
- una violazione viene fischiata prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo o unico tiro libero. In questo caso la sospensione sarà permessa prima di amministrare la rimessa in gioco.

Nel caso di blocchi consecutivi di tiri liberi e/o possesso di palla risultanti da più di una (1) penalità per falli, ogni blocco deve essere trattato separatamente.

Art. 19 Sostituzione

19.1 Definizione

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

19.2 Regola

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

19.2.2 Un'opportunità di sostituzione inizia:

- per entrambe le squadre, quando la palla diventa morta, il cronometro di gara viene fermato e l'arbitro ha terminato di comunicare con il tavolo degli ufficiali di campo;
- per entrambe le squadre, quando la palla diventa morta dopo l'ultimo o unico tiro libero realizzato;
- per la squadra che ha subito il canestro, quando viene realizzato un canestro su azione negli ultimi due (2) minuti del quarto periodo o di ogni periodo supplementare.

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

19.2.4 Un giocatore diventato sostituito e un sostituto diventato giocatore non possono rispettivamente rientrare o uscire dal gioco fino a che la palla

non diventi di nuovo morta, dopo una fase di gioco con cronometro in movimento a meno che:

- la squadra sia rimasta con meno di cinque (5) giocatori in campo;
- il giocatore autorizzato ai tiri liberi a seguito della correzione di un errore si trovi in panchina dopo essere stato correttamente sostituito.

19.2.5 Non sarà permessa una sostituzione alla squadra che ha effettuato un canestro quando il cronometro di gara viene fermato a seguito di un canestro su azione realizzato durante gli ultimi due (2) minuti del quarto periodo o durante gli ultimi due (2) minuti di ogni periodo supplementare, a meno che l'arbitro non abbia fermato il gioco.

19.3 **Procedura**

19.3.1 Solo un sostituto ha il diritto di chiedere una sostituzione. Egli stesso (non l'allenatore o il vice-allenatore) deve recarsi al tavolo degli ufficiali di campo, richiedendo in modo chiaro la sostituzione o rimanere nella zona di sostituzione. Deve essere pronto a giocare immediatamente.

19.3.2 Una richiesta di sostituzione può essere annullata solo prima che venga azionato il relativo segnale del segnapunti.

19.3.3 Non appena si verifica l'opportunità per una sostituzione, il segnapunti deve segnalare agli arbitri che è stata fatta una richiesta di sostituzione azionando il proprio segnale acustico.

19.3.4 Il sostituto deve rimanere all'esterno della linea perimetrale fino a quando l'arbitro lo invita a entrare in campo dopo aver fischiato l'apposito segnale.

19.3.5 Il giocatore sostituito può andare direttamente alla panchina della propria squadra senza l'obbligo di presentarsi al segnapunti o all'arbitro.

19.3.6 Le sostituzioni devono essere effettuate il più rapidamente possibile. Un giocatore che ha commesso il quinto fallo o che è stato espulso deve essere sostituito immediatamente (approssimativamente entro 30 secondi). Se, a giudizio dell'arbitro, si verifica un ritardo inutile di gioco, sarà addebitata una sospensione alla squadra responsabile. Se la squadra in questione ha già esaurito le sospensioni a disposizione, può essere addebitato un fallo tecnico (di tipo B) all'allenatore.

19.3.7 Se viene richiesta una sostituzione durante una sospensione o durante un intervallo di gara diverso dall'intervallo di metà gara, il sostituto deve presentarsi al segnapunti prima di entrare in gioco.

19.3.8 Se il giocatore incaricato di effettuare uno o più tiri liberi deve essere sostituito poiché:

- è infortunato;
- ha commesso il suo quinto fallo;
- è stato espulso;

i tiri liberi devono essere effettuati dal suo sostituto il quale non potrà essere sostituito di nuovo prima di aver partecipato a una fase di gioco con cronometro in azione.

19.3.9 Se la richiesta per una sostituzione è effettuata da entrambe le squadre dopo che la palla sia stata messa a disposizione del giocatore per il primo o unico tiro libero, la sostituzione deve essere concessa se:

- l'ultimo o unico tiro libero è realizzato;
- l'ultimo o unico tiro libero è seguito da una rimessa dalla linea centrale estesa opposta al tavolo degli ufficiali di campo;
- avviene un fallo tra i tiri liberi. In questo caso i tiri liberi saranno completati e la sostituzione sarà permessa prima di amministrare la nuova penalità;
- avviene un fallo prima che la palla diventi viva in seguito all'ultimo o unico tiro libero. In questo caso la sostituzione sarà permessa prima di amministrare la nuova penalità;
- viene fischiata una violazione prima che la palla diventi viva in seguito all'ultimo o unico tiro libero. In questo caso la sostituzione sarà permessa prima di amministrare la rimessa in gioco.

Nel caso di blocchi consecutivi di tiri liberi risultanti da più di una penalità per falli, ogni blocco deve essere trattato separatamente.

19.3.10 Una volta effettuata la sostituzione, il classificatore, se presente, o 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 della palla.

Art. 20 Gara persa per forfait

20.1 Regola

Una squadra perde la gara per forfait se:

- quindici (15) minuti dopo l'orario fissato per l'inizio della gara, essa non è presente sul campo di gioco o non è in grado di schierare sul terreno di gioco cinque (5) giocatori entro il limite di 14 punti:
- il suo comportamento sia tale da impedire lo svolgimento della gara;
- si rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo dal primo arbitro.

20.2 **Penalità**

- 20.2.1 La squadra avversaria vincerà la gara con il punteggio di venti a zero (20 – 0). La squadra che ha perso per forfait riceverà inoltre zero (0) punti in classifica.
- 20.2.2 Quando è prevista una serie di due gare (andata e ritorno) e per i play-off al meglio di tre, la squadra che perde per forfait la prima, la seconda o la terza gara perderà la serie o i play-off per forfait. Questa regola non si applica per i play-off al meglio di cinque partite.
- 20.2.3 Se una squadra perde per forfait per la seconda volta durante un torneo, sarà squalificata dal torneo stesso e i risultati ottenuti in tutte le gare precedentemente giocate saranno annullati.

Art. 21 Gara persa per inferiorità numerica

21.1 **Regola**

Una squadra perde per inferiorità numerica se, durante la gara, il numero dei suoi giocatori in campo è inferiore a due (2).

21.2 **Penalità**

- 21.2.1 Se la squadra cui viene assegnata la vittoria è in vantaggio, il punteggio finale sarà quello del momento in cui viene interrotta la partita. Se la squadra cui viene assegnata la vittoria è in svantaggio, il punteggio finale sarà di due a zero (2 – 0) in suo favore. La squadra perdente riceverà un (1) punto in classifica.
- 21.2.2 Quando è prevista una serie di due gare (andata e ritorno) la squadra che perde per "inferiorità numerica" la prima o la seconda gara, perderà la serie per "inferiorità numerica".

REGOLA CINQUE – VIOLAZIONI

Art. 22 Violazioni

22.1 Definizione

Una **violazione** è un'infrazione alle regole.

22.2 Penalità

La palla deve essere assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco da fuori campo, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione, tranne che dietro al tabellone, salvo diverse indicazioni delle regole.

Art. 23 Giocatore e palla fuori campo

23.1 Definizione

23.1.1 Un **giocatore** è considerato fuori campo quando una qualsiasi parte del suo corpo o della sua carrozzina tocca il pavimento o qualsiasi altro oggetto, che non sia un giocatore, sopra o all'esterno della linea perimetrale.

23.1.2 La **palla** è considerata fuori campo quando tocca:

- un giocatore, una carrozzina o qualsiasi altra persona che si trovi fuori dal campo;
- il pavimento o qualsiasi altro oggetto sopra o all'esterno della linea perimetrale;
- i sostegni del tabellone, la parte posteriore del tabellone o qualsiasi oggetto al di sopra del campo di gioco.

23.2 Regola

23.2.1 Quando la palla esce dal campo di gioco, responsabile della sua uscita è l'ultimo giocatore che l'ha toccata o che è stato toccato dalla stessa prima che uscisse dal campo, anche se la palla esce dal campo toccando altri oggetti dopo il giocatore.

23.2.2 Se la palla esce dal campo dopo aver toccato o essere stata toccata da un giocatore che si trova sopra o all'esterno della linea perimetrale, questo giocatore è responsabile dell'uscita dal campo della palla.

23.2.3 Se un giocatore si sposta fuori campo o nella propria zona di difesa durante una situazione di palla trattenuta, si verifica una situazione di palla 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 Si definisce palleggio quel movimento della palla viva eseguito da un giocatore che ne ha acquisito il controllo e che la tira, la colpisce, la fa rotolare sul pavimento o la tira deliberatamente al tabellone.

24.1.2 Un **palleggio inizia** quando un giocatore, avendo acquisito il controllo di una palla viva sul campo:

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

24.1.3 dà una o due spinte alla carrozzina con 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, o

- utilizzare alternativamente entrambe le sequenze , o
- tirare, colpire, far rotolare, palleggiare la palla sul pavimento o tirarla deliberatamente al tabellone e riprenderla prima che questa tocchi un altro giocatore.

24.1.4 Un giocatore che accidentalmente perde e riacquista il controllo di una palla viva in campo 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 colpendola lontano da altri giocatori;
- colpire 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 pavimento, a condizione che non venga commessa una violazione di passi.

24.2 Un'infrazione a quest'articolo è una violazione.

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 qualunque direzione entro i seguenti limiti:

- mentre è in possesso di palla il numero delle spinte non deve essere superiore a due;
- qualsiasi movimento rotatorio 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 della ruota senza movimento in avanti o indietro delle mani non costituisce una spinta.

25.2 Un'infrazione a quest'articolo è una violazione.

Art. 26 3 secondi (3")

26.1 **Regola**

Un giocatore **non** deve rimanere nell'area dei 3" avversaria per più di tre (3) secondi consecutivi, mentre la sua squadra ha il controllo di una palla viva nella zona di attacco 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";
- è nell'area dei 3" quando lui o un compagno di squadra è nell'atto di tiro e la palla sta lasciando o ha appena lasciato le mani del giocatore che è in atto di tiro;
- palleggia per tirare a canestro nell'area dei 3" dopo essere rimasto nell'area per meno di tre (3) secondi.

26.1.3 Per essere considerato all'esterno dell'area dei 3", il giocatore deve avere tutte le ruote della carrozzina, comprese le rotelline anti-ribaltamento che entrano continuamente in contatto con il pavimento, all'esterno dell'area stessa.

Art. 27 Giocatore marcato da vicino

27.1 **Definizione**

Un giocatore in possesso di palla viva sul campo da gioco è marcato da vicino quando un avversario è in posizione di difesa attiva a una distanza di non più di un (1) metro.

27.2 **Regola**

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

Art. 28 Otto secondi (8")

28.1 Regola

28.1.1 Ogni volta che:

- un giocatore acquisisce il controllo di una palla **viva** nella sua **zona di difesa**,
- in una rimessa in gioco, la palla tocca o è regolarmente toccata da un giocatore nella zona di difesa e la squadra del giocatore che effettua la rimessa rimane in controllo della palla nella propria zona di difesa,

la squadra deve far arrivare la palla nella propria zona d'attacco entro 8".

28.1.2 La squadra ha fatto arrivare la palla nella propria zona d'attacco quando:

- la palla, non controllata da nessun giocatore, tocca la zona d'attacco;
- la palla tocca o è regolarmente toccata da un attaccante che ha tutte le ruote della carrozzina, comprese le rotelline anti-ribaltamento che entrano continuamente in contatto con il pavimento, a contatto con la propria zona d'attacco;
- la palla tocca o è regolarmente toccata da un difensore che ha parte della carrozzina a contatto con la propria zona di difesa;
- la palla tocca un arbitro che ha parte del suo corpo nella zona d'attacco della squadra che ha il controllo della palla;
- durante un palleggio dalla zona di difesa a quella d'attacco, il palleggiatore ha tutte le ruote della carrozzina, comprese le rotelline anti-ribaltamento che entrano continuamente in contatto con il pavimento, e la palla in contatto con la zona d'attacco;
- il palleggiatore che ha tutte le ruote della carrozzina, comprese le rotelline anti-ribaltamento, che toccano la zona d'attacco:
 - lascia la palla saldamente in una o entrambe le mani;
 - tiene la palla in grembo.

28.1.3 Il conteggio del periodo di 8" riprende per il tempo rimanente, se viene assegnata una rimessa nella zona di difesa alla stessa squadra che aveva il controllo di palla, a seguito di:

- palla uscita fuori campo;

- infortunio di un giocatore della stessa squadra;
- situazione di palla a due;
- doppio fallo;
- compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre.

28.1.4 Il periodo di 8" riprende per il tempo rimanente quando la squadra che aveva il controllo di palla la tira o colpisce deliberatamente un avversario nella zona d'attacco causando il suo ritorno nella zona di difesa.

Art. 29 Ventiquattro secondi (24")

29.1 Regola

29.1.1 Quando:

- un giocatore acquisisce il controllo di una palla **viva** sul **campo di gioco**;
- in una rimessa la palla tocca la carrozzina o tocca o è regolarmente toccata da un giocatore sul campo 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 entro 24".

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

- la palla deve lasciare le mani del giocatore prima che il cronometro dei 24" suoni, e
- dopo che la palla ha lasciato le mani del giocatore per il tiro, essa deve toccare l'anello o entrare nel canestro.

29.1.2 Quando un **tiro a canestro viene effettuato vicino al termine del periodo di 24"** e il segnale suona mentre la palla è in aria:

- se la palla entra nel canestro, non si verifica alcuna violazione, il segnale deve essere ignorato e il canestro è valido;
- se la palla tocca l'anello, ma non entra nel canestro, non si verifica alcuna violazione, il segnale deve essere ignorato e il gioco deve proseguire;
- se la palla manca l'anello si verifica una violazione. In ogni caso, se gli avversari acquisiscono un immediato e chiaro controllo della palla, il segnale deve essere ignorato e il gioco deve proseguire.

29.2 Procedura

29.2.1 Se il gioco viene **fermato** da un arbitro:

- per un fallo o una violazione (non a causa di uscita dal campo della

- palla) effettuati dalla squadra non in controllo di palla;
- per una qualunque valida ragione accampata dalla squadra non in controllo di palla;
- per una qualunque valida ragione non collegata a nessuna delle due squadre,

il possesso di palla sarà assegnato alla squadra che la controllava in precedenza.

Se la rimessa in gioco è amministrata nella zona di difesa, il cronometro dei 24" sarà azzerato e regolato sui 24".

Se la rimessa in gioco è amministrata nella zona d'attacco, il cronometro dei 24" sarà regolato come segue:

- se sul cronometro dei 24" sono visualizzati 14" o più quando il gioco viene fermato, tale apparecchio non sarà azzerato ma continuerà dal momento in cui il gioco è stato fermato;
- se sul cronometro dei 24" sono visualizzati 13" o meno quando il gioco viene fermato, tale apparecchio sarà regolato sui 14".

Comunque, se a giudizio degli arbitri, gli avversari venissero svantaggiati, il conteggio dei 24" riprenderà dal momento dell'interruzione.

- 29.2.2 Se il segnale acustico del cronometro dei 24" suona per errore mentre una squadra ha il controllo della palla o mentre la palla non è controllata da nessuna squadra, il segnale dovrà essere ignorato e il gioco dovrà continuare. Comunque, se, a giudizio degli arbitri, la squadra in controllo di palla viene svantaggiata, il gioco dovrà essere fermato, si dovrà correggere il tempo sul cronometro dei 24" ed assegnare la palla a quella squadra.

Art. 30 Ritorno della palla nella zona di difesa

30.1 Definizione

30.1.1 La palla è nella **zona di difesa** quando:

- tocca la zona di difesa;
- tocca o è regolarmente toccata da un avversario che ha parte della sua carrozzina o una delle mani in contatto con la zona di difesa;
- tocca un arbitro che ha parte del suo corpo in contatto con la zona di difesa.

30.1.2 La palla è considerata ritornata irregolarmente nella zona di difesa quando un giocatore della squadra che ha il controllo della palla viva è l'ultimo a toccarla nella propria zona d'attacco, e dopodiché lo stesso

giocatore o un suo compagno di squadra è il primo a toccare la palla nella zona di difesa.

Questa restrizione si applica in tutte le situazioni nella zona d'attacco di una squadra, comprese le rimesse in gioco da fuori campo. Non si applica comunque a un giocatore che stabilisce un nuovo controllo di squadra della palla a seguito d'intercettazione di un passaggio effettuato da un avversario vicino alla linea centrale, mentre le sue mani sono staccate dalle ruote e non è in grado di fermare il proprio slancio prima di ritornare nella sua zona di difesa.

30.2 **Regola**

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

30.3 **Penalità**

30.3.1 La palla sarà assegnata agli avversari per una rimessa da fuori campo nella loro zona d'attacco nel punto più vicino a dove è avvenuta l'infrazione, tranne che dietro al tabellone.

Art. 31 Sollevamento e ruote posteriori sollevate dal pavimento

31.1 **Definizione – Sollevamento**

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

Un giocatore non deve sollevarsi dalla carrozzina per tirare, far rimbalzare o passare la palla o per tentare di intercettare un tiro o un passaggio di un avversario o **per tentare di assicurarsi un passaggio da un proprio compagno di squadra.**

31.2 **Penalità**

Un **fallo di sollevamento** sarà sanzionato al giocatore.

Il gioco sarà ripreso con una rimessa da fuori campo effettuata dalla squadra non sanzionata dal punto più vicino a dove è avvenuta l'infrazione.

Se la squadra sanzionata si trova in una situazione di penalità a seguito di fallo di squadra, si applicherà l'Art. 41 (Falli di squadra: penalità) e saranno riconosciuti alla squadra avversaria due (2) tiri liberi che saranno effettuati dai giocatori designati dal proprio

allenatore.

31.3 **Definizione – Ruote posteriori sollevate dal pavimento**

31.3.1 **Di solito questo avviene quando un giocatore, ben assicurato alla carrozzina con cinghie e con entrambe le mani non in contatto con le ruote posteriori, solleva contemporaneamente entrambe le ruote posteriori e:**

- si allunga in avanti per prendere la palla sul pavimento;
- si verifica un contatto con un giocatore della propria squadra o della squadra avversaria;
- solleva la carrozzina per tirare, far rimbalzare, passare la palla o tentare di bloccare un tiro o un passaggio di un avversario o per tentare di assicurarsi un passaggio da un giocatore della propria squadra;
- fa saltare lateralmente la carrozzina, per es. per separarsi da una barriera regolare o da un avversario che si trova in posizione regolare di marcamento;
- sta disputando una palla a due all'inizio del primo periodo.

31.3.2 È un'azione regolare sollevare dal pavimento entrambe le ruote posteriori quando il giocatore tiene una o entrambe le ruote con una o entrambe le mani.

31.3.3 È considerato fallo di sollevamento o fallo personale o violazione ogni qualvolta un giocatore in possesso di palla o che tenta di conquistarla solleva entrambe le ruote posteriori dal pavimento con le mani staccate dalle ruote posteriori.

31.4 **Penalità**

31.4.1 Un fallo di sollevamento deve essere sanzionato contro il giocatore che solleva entrambe le ruote posteriori dal pavimento avendo entrambe le mani staccate dalle ruote posteriori quando:

- tenta di tirare o passare la palla o tenta di assicurarsi un passaggio da un compagno di squadra ●
- prende un rimbalzo o tenta di bloccare un tiro o un passaggio da un avversario;
- sta disputando una palla a due all'inizio del primo periodo;
- fa saltare lateralmente la carrozzina, per es. per separarsi da un blocco.

Un fallo di sollevamento deve essere sanzionato contro il giocatore.

Il gioco sarà ripreso con una rimessa da fuori campo effettuata dalla squadra non sanzionata dal punto più vicino a dove è avvenuta

l'infrazione.

Se la squadra sanzionata si trova in una situazione di penalità a seguito di fallo di squadra, si applicherà l'Art. 41 (Falli di squadra: penalità) e saranno riconosciuti alla squadra avversaria due (2) tiri liberi che saranno effettuati dai giocatori designati dal proprio allenatore.

- 31.4.2 Sarà sanzionato un fallo personale contro il giocatore che, con entrambe le mani staccate dalle ruote posteriori, solleva dal pavimento entrambe le ruote posteriori e che, a giudizio dell'arbitro, entrando in contatto con un avversario lo svantaggia.

In questo caso il sollevamento delle ruote posteriori dal pavimento che segue il contatto è solitamente il risultato del contatto che deve essere considerato secondario e quindi ignorato.

- 31.4.3 Sarà sanzionata una violazione contro il giocatore quando le ruote posteriori della carrozzina sono sollevate dal pavimento a causa dell'inclinazione in avanti per recuperare la palla dallo stesso e mentre entrambe le mani sono staccate dalle ruote posteriori, con o senza contatto con un giocatore.

31.5 **Definizione – Inclinazione**

L'inclinazione è un'azione iniziata da un giocatore che, con una o due mani staccate dalle ruote, solleva dal terreno di gioco **una ruota posteriore e una rotellina anteriore** mentre tira, difende, riceve o cerca di intercettare un passaggio, 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**

Un fallo è un'infrazione alle regole che concerne un contatto personale irregolare con un avversario o con la sua carrozzina e/o un comportamento antisportivo o il sollevamento dalla carrozzina o il sollevamento delle ruote posteriori dal pavimento.

- 32.1.1 Un qualunque numero di falli può essere fischiato a carico di una squadra. Indipendentemente dalla penalità, ogni fallo deve essere addebitato, registrandolo sul referto ufficiale a carico di chi lo commette e sanzionato di conseguenza.

Nota: la carrozzina è considerata parte del giocatore.

Art. 33 Contatto: principi generali

33.1 Principio del cilindro

Il principio del cilindro è definito come lo spazio all'interno di un cilindro immaginario occupato da un giocatore e dalla sua carrozzina sul terreno di gioco. Include lo spazio sopra il giocatore ed è limitato:

- **davanti** dal palmo delle mani e dalla pedana o dalla barra orizzontale posta davanti la carrozzina;
- **dietro** dal margine più esterno della parte posteriore delle ruote posteriori, e
- **lateralmente** dal margine più esterno delle ruote posteriori nel punto dove toccano il pavimento;
- le mani e le braccia possono essere estese in avanti non oltre la posizione della pedana o della barra orizzontale posta davanti la carrozzina, con le braccia piegate all'altezza dei gomiti in modo che gli avambracci e le mani siano sollevati. La distanza tra le due ruote posteriori varia a seconda della loro campanatura.

Figura 6 – Principio del cilindro

33.2 Principio della verticalità –Il cilindro della carrozzina

Sul campo di pallacanestro ogni giocatore ha diritto allo spazio (cilindro) sul campo occupato dalla sua carrozzina e dal suo tronco quando è seduto in posizione normale.

Nota: Il cilindro è definito come la forma geometrica descritta dal giocatore e dalla sua carrozzina con tutte le ruote in contatto con il pavimento come vista dall'alto.

Questo principio tutela lo spazio occupato sul terreno di gioco dalla carrozzina e lo spazio 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;
- allungando gambe o braccia per causare un contatto durante o immediatamente dopo un tiro a canestro su azione.

33.3 **Posizione regolare di difesa**

Un difensore ha stabilito una posizione regolare di difesa quando:

- ha coperto la traiettoria di un avversario, o
- ha stabilito una posizione nella traiettoria dell'avversario lasciandogli, allo stesso tempo, il tempo di evitare il contatto;
- la traiettoria di un giocatore è la direzione in cui il giocatore si sta muovendo;
- la traiettoria di un giocatore è larga quanto le 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 fanno parte della carrozzina o del giocatore.

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

Un giocatore non può piazzare la propria carrozzina tra le ruote posteriori della carrozzina di un avversario.

La posizione regolare 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 che controlla la palla**

33.4.1 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 chiude la traiettoria di un avversario si considera che gli abbia concesso il tempo e la distanza per evitare il contatto.

33.4.2 Il giocatore con la palla, fermo o in movimento, deve aspettarsi di essere marcato e quindi deve essere preparato a cambiare direzione o a fermarsi, ogni qualvolta un avversario assume una posizione iniziale di difesa regolare davanti a lui (vedi art. 33.4.1 relativo al tempo e alla distanza per fermarsi o cambiare direzione).

- Il difensore che sta marcando deve stabilire una posizione regolare di difesa senza causare contatti prima di assumere la sua posizione.
- Una volta che il difensore ha stabilito una posizione regolare di difesa deve mantenere tale posizione, non deve quindi estendere le braccia o muovere la carrozzina in una maniera irregolare tale da impedire al palleggiatore di passargli vicino.

33.4.3 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:
 - chiudendo la traiettoria dell'avversario, o
 - assumendo una posizione nella traiettoria dell'avversario che gli consenta il tempo per evitare il contatto (vedi anche art. 33.6.4, 33.7.1, 33.8.2);
- il difensore può rimanere fermo sul posto o muoversi avanti e indietro per assumere di nuovo la posizione di difesa, specialmente per chiudere la traiettoria di un avversario che sta tentando di allontanarsi;
- il difensore deve arrivare per primo sul posto. Se il difensore ha chiuso regolarmente la traiettoria 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 che NON ha il controllo della palla**

33.5.1 Un giocatore senza il controllo della palla può muoversi liberamente sul campo e occupare qualunque posto che non sia già occupato da un altro giocatore.

- Nel prendere una posizione regolare vicino a un avversario, un giocatore deve occupare il posto per primo.
- Il difensore deve trovarsi sul posto per primo. È considerata una posizione regolare del difensore se raggiunge il posto prima di un avversario che non controlla la palla.

33.5.2 Una volta che un difensore ha preso una posizione regolare di difesa, non può impedire a un avversario di passargli vicino estendendo le braccia nella sua traiettoria. Tuttavia, per evitare un infortunio può girarsi o mettere le sue braccia davanti al corpo o girare la propria carrozzina a meno che, a giudizio degli arbitri, girandosi non cambi significativamente la sua posizione nella traiettoria dell'avversario.

Una volta che un difensore ha preso una posizione regolare di difesa:

- può rimanere fermo, muoversi lateralmente o allontanarsi dall'avversario per mantenere la posizione regolare in relazione all'avversario;
- può spostarsi verso l'avversario, ma sarà responsabile in caso di contatto.

33.5.3 Un difensore fermo entro l'area di frenata, di lunghezza pari a una carrozzina, di un avversario in movimento che non controlla la palla, e 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 traiettoria**

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

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

- l'asse della ruota posteriore della carrozzina del giocatore che attraversa la traiettoria si veda prima della parte più avanzata della carrozzina del suo avversario, cioè della pedana o, in caso di carrozzina dotata di sporgenza anteriore, di fronte al punto anteriore più esterno di tale sporgenza;
- il giocatore che attraversa la traiettoria deve concedere all'avversario il tempo e la distanza per evitare il contatto.

33.6.3 Se un giocatore attraversa regolarmente la traiettoria di un avversario sarà l'avversario a essere responsabile del contatto.

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

33.7 **Tempo e distanza**

È impossibile arrestare di colpo la carrozzina.

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.

Leggeri contatti 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 **Velo regolare e irregolare**

Un velo si verifica quando un giocatore tenta di ritardare o impedire a un avversario che non ha il controllo della palla, di raggiungere una posizione voluta sul campo.

33.8.1 Il velo è REGOLARE quando il giocatore che sta effettuando un velo su un avversario:

- **è fermo** (all'interno del suo cilindro) quando avviene il contatto;
- ha stabilito una posizione regolare sul terreno di gioco;
- se il velo viene effettuato **entro** il campo visivo di un avversario fermo (frontalmente o lateralmente), un giocatore può effettuare il velo il più vicino possibile, senza però causare un contatto;
- se il velo viene effettuato **fuori** dal campo visivo di un avversario fermo (frontalmente o lateralmente), un giocatore può effettuare il velo il più vicino possibile, senza però causare un contatto; se l'avversario è **in movimento** dovranno essere rispettati i principi di tempo e distanza. Il giocatore che effettua il velo deve chiudere la traiettoria del giocatore che lo sta subendo o, concedergli il tempo e la distanza per evitare un contatto fermandosi o cambiando direzione;
- un giocatore che subisce un velo regolare è responsabile per ogni contatto con il giocatore che ha effettuato il velo.

33.8.2 Il velo è IRREGOLARE quando il giocatore che sta effettuando un velo su un avversario:

- era in **movimento** al momento del contatto;
- non ha rispettato il tempo e la distanza di un avversario **in movimento** al momento del contatto;
- non ha chiuso la traiettoria dell'avversario.

33.9 **Sfondamento**

E' un contatto personale irregolare, con o senza palla, causato da una spinta o da un movimento contro la carrozzina di un avversario.

33.10 **Blocco irregolare**

E' un contatto personale irregolare che impedisce l'avanzamento di un avversario con o senza palla.

33.10.1 Un giocatore che sta tentando di effettuare un blocco irregolare commette un fallo di blocco se il contatto avviene quando questi è in movimento e il suo avversario è fermo o sta retrocedendo.

Se un giocatore, ignorando la 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.

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

33.10.2 E' regolare per un giocatore allungare al di fuori del cilindro uno o entrambi braccia e 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 passare. Se avviene un contatto quando braccia o gomiti sono al di fuori del cilindro, è fallo di blocco o fallo di trattenuta.

33.11 **Toccare un avversario con mani e/o braccia**

Toccare con le mani un avversario non è, di per sé, necessariamente un fallo.

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.

33.11.1 L'uso irregolare di mani o braccia estese avviene quando un difensore in posizione difensiva mette, rimanendovi in contatto, mani o braccia su un avversario, con o senza la palla, per impedirgli di avanzare.

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

33.11.2 È un fallo di un **attaccante con la palla** quando:

- aggancia o avvinghia con un braccio o con un gomito il difensore

- nel tentativo di ottenere un ingiusto vantaggio;
- spinge verso l'esterno il difensore per impedirgli di giocare o di ottenere più spazio tra sé e il difensore;
- mentre palleggia usa l'avambraccio esteso o la mano per impedire all'avversario di impossessarsi della palla.

33.11.3 E' un fallo di un **attaccante senza la palla** spingere verso l'esterno per:

- liberarsi per ricevere la palla.
- impedire al difensore di giocare;
- ottenere più spazio tra sé e il difensore.

33.12 **Marcamento irregolare da dietro**

Un marcammento 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 **Trattenuta**

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 avvenire con qualsiasi parte del corpo o della carrozzina.

33.14 **Spinta**

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

Art. 34 Fallo personale

34.1 **Definizione**

34.1.1 Un fallo personale è un fallo di contatto di un giocatore effettuato su un avversario (compresa la sua carrozzina), sia a palla viva sia a palla morta.

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

34.2 **Penalità**

Sarà addebitato un fallo personale al giocatore che l'ha commesso.

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

- il gioco sarà ripreso con una rimessa da fuori campo da parte della squadra che ha subito il fallo, nel punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo;
- se la squadra che ha commesso il fallo ha esaurito il bonus dei falli di squadra, si applicherà l'Art. 41 (Falli di squadra: penalità).

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

- un (1) tiro libero aggiuntivo, se il canestro viene realizzato e convalidato;
- due (2) tiri liberi, se il tiro a canestro da due punti non viene realizzato;
- tre (3) tiri liberi, se il tiro a canestro da tre punti non viene realizzato;
- se il giocatore subisce fallo nel momento stesso o appena prima del suono del cronometro di gara per la fine del periodo o nel momento stesso o appena prima del suono del cronometro dei 24", mentre la palla è ancora nelle mani del giocatore e il pallone entra a canestro, due (2) o tre (3) tiri liberi e il canestro realizzato non sarà valido.

Art. 35 Doppio fallo

35.1 Definizione

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

35.2 Penalità

A entrambi i giocatori sarà addebitato un fallo personale. Non saranno assegnati tiri liberi e il gioco riprenderà come segue:

se approssimativamente nello stesso momento del doppio fallo:

- viene realizzato un canestro valido su azione o un ultimo o unico tiro libero, la palla sarà assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa in gioco in qualsiasi punto della linea di fondo;
- una squadra aveva il controllo o diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa in gioco nel punto più vicino all'infrazione;
- nessuna squadra aveva il controllo o diritto alla palla, si verifica una

situazione di palla a due.

Art. 36 Fallo antisportivo

36.1 Definizione

36.1.1 Un fallo antisportivo è un fallo personale che, a giudizio dell'arbitro, non è un tentativo valido di giocare la palla nello spirito e nell'intendimento delle regole.

36.1.2 I falli antisportivi devono essere interpretati coerentemente dall'arbitro durante l'intero arco della gara e sarà giudicata solo l'azione.

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

- se un giocatore non fa alcun tentativo di giocare la palla e avviene un contatto, è fallo antisportivo;
- se, nel tentativo di giocare la palla, un giocatore provoca un contatto eccessivo (fallo duro), è fallo antisportivo;
- se un difensore causa un contatto con un avversario da dietro o lateralmente per interrompere una corsa veloce e non c'è un avversario tra l'attaccante e il canestro avversario, è fallo antisportivo;
- se un giocatore commette un fallo mentre sta effettuando un legittimo tentativo di giocare la palla (gioco normale), non è fallo antisportivo.

36.2 Penalità

36.2.1 Al giocatore che l'ha commesso sarà addebitato un fallo antisportivo.

36.2.2 Al giocatore che ha subito il fallo saranno assegnati uno o più tiri liberi seguiti da:

- una rimessa in gioco da metà campo sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo;
- una palla a due nel cerchio centrale per l'inizio del primo periodo.

Il numero dei tiri liberi da assegnare è il seguente:

- due (2) tiri liberi se il fallo è commesso su un giocatore non in atto di tiro;
- un (1) tiro libero aggiuntivo e canestro valido se il fallo è commesso

- su un giocatore in atto di tiro che realizza il canestro;
- due (2) o tre (3) tiri liberi se il fallo è commesso su un giocatore in atto di tiro che non realizza il canestro.

36.2.3 Un giocatore sarà espulso quando commette due (2) falli antisportivi.

36.2.4 Se un giocatore è espulso come da Art. 36.2.3 tale fallo antisportivo sarà l'unico fallo a essere sanzionato e non sarà amministrata alcuna penalità aggiuntiva a causa dell'espulsione.

Art. 37 Fallo da espulsione

37.1 Definizione

37.1.1 Qualsiasi esplicita azione antisportiva di giocatori, sostituti, giocatori esclusi dal gioco, allenatori, vice-allenatori o da persone al seguito della squadra è fallo da espulsione.

37.1.2 Un allenatore che commette fallo da espulsione sarà sostituito dal vice-allenatore indicato sul referto ufficiale di gara. Se su tale referto non è segnalato nessun vice-allenatore sarà sostituito dal capitano della squadra.

37.1.3 Per confermare che l'attrezzatura di squadra sia conforme all'Art. 3.1 il Commissario del Torneo effettuerà controlli alla carrozzina prima dell'inizio della gara. 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 esplicito comportamento antisportivo. Durante una gara gli arbitri possono effettuare controlli a campione. Qualsiasi attrezzatura trovata modificata durante tali controlli sarà esclusa dal gioco. Il giocatore è responsabile della propria attrezzatura e qualsiasi modifica sarà considerata un atto intenzionale per guadagnare un ingiusto vantaggio. Se un giocatore modifica la propria carrozzina per due volte durante un torneo sarà espulso.

37.2 Penalità

37.2.1 Sarà addebitato a chi lo commette un fallo da espulsione.

37.2.2 Il giocatore espulso deve recarsi e rimanere nello spogliatoio della propria squadra per il resto della gara, oppure, se desidera, lasciare l'impianto di gioco.

37.2.3 Saranno assegnati tiri liberi:

- a un avversario qualsiasi indicato dal proprio allenatore in caso di

- fallo non da contatto;
- al giocatore che ha subito il fallo in caso di fallo da contatto;

seguiti da:

- una rimessa in gioco da metà campo sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo;
- una palla a due nel cerchio centrale per l'inizio del primo periodo.

37.2.4 Il numero dei tiri liberi da assegnare è il seguente:

- due (2) tiri liberi se il fallo è commesso su un giocatore non in atto di tiro;
- un (1) tiro libero aggiuntivo e canestro valido se il fallo è commesso su un giocatore in atto di tiro che realizza il canestro;
- due (2) o tre (3) tiri liberi se il fallo è commesso su un giocatore in atto di tiro che non realizza il canestro.

Art. 38 Fallo tecnico

38.1 Regole di comportamento

38.1.1 Il corretto comportamento in gara richiede da parte dei membri di entrambe le squadre (giocatori, sostituti, allenatori, vice-allenatori, giocatori esclusi e persone al seguito) una piena e leale collaborazione con arbitri, ufficiali di campo e commissario.

38.1.2 Entrambe le squadre daranno il massimo per assicurarsi la vittoria, ma sempre con spirito sportivo e correttezza.

38.1.3 Qualsiasi atto ripetuto o intenzionale di non collaborazione o che contrasti con lo spirito di questa regola sarà considerato fallo tecnico.

38.1.4 L'arbitro può prevenire falli tecnici tramite richiami o anche non tenendo conto d'infrazioni minori chiaramente involontarie e che non hanno influenza diretta sul gioco, a meno che la stessa infrazione non sia ripetuta dopo l'avvertimento.

38.1.5 Se viene rilevata un'infrazione tecnica dopo che la palla è viva, la gara sarà fermata e sarà addebitato un fallo tecnico. La penalità sarà amministrata come se il fallo tecnico fosse avvenuto nel momento in cui è stato addebitato. Quanto accade tra l'infrazione tecnica e l'arresto della gara sarà ritenuto valido.

38.2 Violenza

38.2.1 Durante la gara possono avvenire atti di violenza contrari allo spirito sportivo e alla correttezza. Tali atti dovranno essere immediatamente

fermati dagli arbitri e, se necessario, dai responsabili dell'ordine pubblico.

- 38.2.2 In caso di atti di violenza tra giocatori, sostituti, giocatori esclusi, allenatori, vice-allenatori o persone al seguito della squadra, sul campo di gioco o nelle sue vicinanze, gli arbitri dovranno prendere i provvedimenti necessari a interromperli.
- 38.2.3 Qualsiasi persona sopraccitata, colpevole di flagranti atti di aggressione nei confronti di avversari o arbitri, sarà immediatamente espulsa. Il primo arbitro dovrà riferire l'episodio all'ente organizzativo della competizione.
- 38.2.4 La forza pubblica può entrare nel campo di gioco solo se richiesto dagli arbitri. In ogni caso, se alcuni spettatori entrano nel campo di gioco con l'evidente intento di commettere atti di violenza, la forza pubblica dovrà intervenire immediatamente per proteggere le squadre e gli arbitri.
- 38.2.5 Tutte le altre aree, comprese le entrate, le uscite, le vie di accesso, gli spogliatoi, ecc. rientrano nella giurisdizione degli organizzatori della competizione e delle forze responsabili dell'ordine pubblico.
- 38.2.6 Non devono essere permesse dagli arbitri quelle azioni fisiche dei giocatori, dei sostituti, dei giocatori esclusi, degli allenatori, dei vice-allenatori e delle persone al seguito della squadra che potrebbero portare al danneggiamento delle attrezzature di gioco.

Quando gli arbitri osservano comportamenti di questa natura, l'allenatore della squadra che li commette sarà immediatamente richiamato.

Se tali comportamenti sono ripetuti, sarà immediatamente fischiato un fallo tecnico alla persona che ha commesso l'azione scorretta.

38.3 **Definizione**

- 38.3.1 Un fallo tecnico è un fallo senza contatto di natura comportamentale di un giocatore che comprende, ma non è limitato a, i seguenti comportamenti:
- ignorare i richiami degli arbitri;
 - toccare in modo irrispettoso gli arbitri, il commissario, gli ufficiali di campo o le persone in panchina;
 - rivolgersi in modo irrispettoso agli arbitri, al commissario, agli ufficiali di campo o agli avversari;
 - usare un linguaggio o fare gesti tali da offendere o incitare gli spettatori;

- infastidire un avversario o ostacolargli il campo visivo agitandogli le mani vicino agli occhi;
- dondolare eccessivamente i gomiti;
- ritardare il gioco toccando deliberatamente la palla dopo il suo passaggio nel canestro o ostacolando una rimessa in gioco;
- cadere per simulare un fallo;
- lasciare il campo di gioco senza autorizzazione;
- mettere i piedi fuori dalla pedana poggiapiedi per ottenere un ingiusto vantaggio;
- utilizzare una parte degli arti inferiori per ottenere un ingiusto vantaggio o per manovrare la carrozzina.

38.3.2 Un fallo tecnico, commesso da un allenatore, vice-allenatore, sostituto, giocatore escluso o persona al seguito della squadra, è determinato per essersi rivolto o aver toccato in maniera irrispettosa gli arbitri, il commissario, gli ufficiali di campo o gli avversari, o un'infrazione di natura procedurale o amministrativa.

38.3.3 Un allenatore sarà espulso se:

- gli vengono addebitati due (2) falli tecnici (tipo C) a seguito di un comportamento personale antisportivo;
- gli vengono addebitati tre (3) falli tecnici (sia tipo B sia C) a seguito di comportamento antisportivo della squadra in panchina (vice-allenatore, sostituti, giocatori esclusi o persone al seguito).

38.3.4 Se un allenatore viene espulso come da Art. 38.3.3 tale fallo tecnico sarà l'unico a essere sanzionato e non sarà amministrata alcuna penalità aggiuntiva a causa dell'espulsione.

38.3.5 Un fallo tecnico può essere causato dalla richiesta fatta da un allenatore di controllare la carrozzina di un giocatore avversario. Se il primo arbitro determina che la carrozzina è irregolare, il giocatore verrà espulso come prescritto dall'Art. 37.1.3. Se il primo arbitro viceversa determina che la carrozzina è regolare l'allenatore che ha richiesto il controllo sarà punito con un fallo tecnico (tipo C).

38.4 **Penalità**

38.4.1 Se viene commesso un fallo tecnico:

- da un giocatore, gli sarà addebitato un fallo tecnico come fallo del giocatore e sarà conteggiato tra i falli di squadra;
- da un allenatore (tipo C), da un vice-allenatore (tipo B), da un sostituto (tipo B), da un giocatore escluso (tipo B) o da una persona al seguito della squadra (tipo B) sarà addebitato un fallo tecnico all'allenatore e non sarà conteggiato tra i falli di squadra.

38.4.2 Saranno assegnati agli avversari due (2) tiri liberi seguiti da:

- una rimessa di gioco da metà campo sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo;
- una palla a due nel cerchio centrale per l'inizio del primo periodo.

Art. 39 Rissa

39.1 Definizione

La rissa è uno scontro fisico tra due o più avversari (giocatori, sostituti, giocatori esclusi, allenatori, vice-allenatori e persone al seguito della squadra).

Questo articolo si applica solo ad allenatori, vice-allenatori, sostituti, giocatori esclusi e persone al seguito della squadra che oltrepassano i confini dell'area della panchina di squadra durante una qualsiasi situazione che può portare a una rissa.

39.2 Regola

39.2.1 I sostituti, i giocatori esclusi o le persone al seguito della squadra che oltrepassano i confini dell'area della panchina durante una rissa, o durante una qualsiasi situazione che può portare a una rissa, saranno espulsi.

39.2.2 Solo l'allenatore e/o il vice-allenatore hanno il permesso di oltrepassare i confini dell'area della panchina durante una rissa, o durante una qualsiasi situazione che può portare a una rissa, per aiutare gli arbitri a mantenere o ripristinare l'ordine. In questa situazione l'allenatore e/o il vice-allenatore non dovranno essere espulsi.

39.2.3 Se un allenatore e/o un vice-allenatore oltrepassano i confini dell'area della panchina e non aiutano, o non tentano di aiutare gli arbitri, a mantenere o ripristinare l'ordine, dovranno essere espulsi.

39.3 Penalità

39.3.1 Indipendentemente dal numero degli allenatori, vice-allenatori, sostituti, giocatori esclusi o persone al seguito della squadra espulse per aver oltrepassato i confini dell'area della panchina, sarà addebitato all'allenatore un solo fallo tecnico (tipo B).

39.3.2 Se vengono espulsi componenti di entrambe le squadre a causa di quanto previsto in questo articolo e non ci sono altre penalità per falli da dover amministrare, la gara deve riprendere come segue.

Se approssimativamente nello stesso momento in cui la gara è stata interrotta a causa della rissa:

- viene realizzato un canestro valido su azione, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa in gioco da qualsiasi punto della linea di fondo;
- una squadra aveva il controllo della palla o il diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa da metà campo, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo;
- nessuna squadra aveva il controllo della palla o il diritto alla palla, si verifica una situazione di palla a due.

39.3.3 Tutti i falli da espulsione saranno registrati come descritto nell'Art. B.8.3 e non saranno conteggiati tra i falli di squadra.

39.3.4 Tutte le penalità relative a falli addebitati a giocatori sul campo durante una rissa o durante una qualsiasi situazione che poteva portare a una rissa saranno trattate come previsto dall'Art. 42 (Situazioni speciali).

REGOLA SETTE – DISPOSIZIONI GENERALI

Art. 40 Quinto fallo commesso da un giocatore

40.1 Un giocatore che ha commesso cinque (5) falli, personali e/o tecnici, deve esserne informato dall'arbitro e abbandonare la gara immediatamente. Deve essere sostituito entro trenta (30) secondi.

40.2 Un fallo commesso da un giocatore che aveva già commesso il suo quinto fallo viene considerato come commesso da un giocatore escluso e viene addebitato e registrato a referto a carico dell'allenatore (tipo B).

Art. 41 Falli di squadra: penalità

41.1 Definizione

41.1.1 Una squadra esaurisce il bonus dei falli di squadra (situazione di penalità) quando commette quattro (4) falli di squadra in un periodo.

41.1.2 Tutti i falli commessi in un intervallo di gara saranno considerati come avvenuti nel periodo o periodo supplementare successivo.

41.1.3 Tutti i falli commessi in un periodo supplementare saranno considerati come avvenuti nel quarto periodo.

41.2 **Regola**

- 41.2.1 Quando una squadra ha esaurito il bonus dei falli di squadra, tutti i successivi falli personali dei giocatori, commessi su un giocatore che non è in atto di tiro, saranno penalizzati con due (2) tiri liberi invece che con una rimessa in gioco.
- 41.2.2 Quando una squadra ha esaurito il bonus dei falli di squadra, tutti i successivi falli da sollevamento delle ruote posteriori dal pavimento commessi saranno penalizzati da due (2) tiri liberi invece che con una rimessa in gioco.
- 41.2.3 Se viene commesso un fallo personale o un fallo da sollevamento delle ruote posteriori dal pavimento da un giocatore della squadra in controllo della palla viva, o della squadra che ha diritto alla palla, tale fallo sarà penalizzato con l'assegnazione di una rimessa in gioco per gli avversari.

Art. 42 Situazioni speciali

42.1 **Definizione**

Durante lo stesso periodo di cronometro fermo, che segue una violazione, possono verificarsi situazioni speciali se vengono commessi ulteriori falli.

42.2 **Procedura**

- 42.2.1 Tutti i falli saranno addebitati e saranno individuate tutte le penalità.
- 42.2.2 Sarà determinato l'ordine cronologico in cui si sono verificate le violazioni.
- 42.2.3 Le penalità uguali per entrambe le squadre e le penalità di doppio fallo saranno compensate nell'ordine in cui sono state determinate. Una volta compensate, le penalità saranno considerate come mai avvenute.
- 42.2.4 Il diritto al possesso della palla, come parte dell'ultima penalità da amministrare, cancellerà ogni precedente diritto al possesso della palla.
- 42.2.5 Quando la palla diventa viva per il primo o unico tiro libero o per una rimessa a seguito di penalità, quella stessa penalità non può più essere usata per compensarne un'altra.
- 42.2.6 Tutte le penalità rimanenti saranno amministrare nell'ordine in cui sono state rilevate.

42.2.7 Se, dopo la compensazione di penalità uguali per entrambe le squadre, non rimangono altre penalità da amministrare, la gara riprenderà come segue.

Se approssimativamente nello stesso momento della prima violazione:

- viene realizzato un canestro valido su azione, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa in gioco da qualsiasi punto della linea di fondo;
- una squadra aveva il controllo della palla o il diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa dal punto più vicino a dove è stata effettuata la prima violazione;
- nessuna squadra aveva il controllo della palla o il diritto alla palla, si verifica una situazione di palla a due.

Art. 43 Tiri liberi

43.1 Definizione

43.1.1 Un tiro libero è un'opportunità concessa a un giocatore incontrastato di segnare un (1) punto da dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio.

43.1.2 Una serie di tiri liberi si compone di tutti i tiri liberi e/o il successivo possesso di palla risultanti dalla penalità di un singolo fallo.

43.2 Regola

43.2.1 Quando viene fischiato un fallo personale i tiri liberi saranno assegnati come segue:

- il giocatore contro il quale è stato commesso il fallo dovrà effettuare i tiri liberi;
- se c'è una richiesta di sostituzione del giocatore che ha subito il fallo questi dovrà effettuare i tiri liberi prima di lasciare la gara;
- se il giocatore incaricato di effettuare i tiri liberi deve lasciare la gara a causa di infortunio, o dopo aver commesso il suo quinto fallo o dopo essere stato espulso, il suo sostituto effettuerà i tiri liberi. Se non è disponibile un sostituto, i tiri liberi saranno effettuati da un compagno di squadra scelto dall'allenatore.

43.2.2 Quando viene fischiato un fallo tecnico, i tiri liberi possono essere effettuati da un qualsiasi giocatore della squadra avversaria scelto dall'allenatore.

43.2.3 Il giocatore designato per i tiri liberi:

- deve posizionarsi con le ruote posteriori dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio. Le ruote anteriori possono essere avanzate rispetto alla linea di tiro libero;
- può usare qualsiasi metodo per tirare a canestro in modo che la palla entri nel canestro dall'alto o tocchi l'anello;
- deve effettuare il tiro entro cinque (5) secondi dal momento in cui la palla viene messa a sua disposizione dall'arbitro;
- non deve toccare la linea di tiro libero o entrare nell'area dei 3" con nessuna parte del corpo o con nessuna parte delle ruote posteriori fino a che la palla sia entrata nel canestro o abbia toccato l'anello;
- non deve fingere il tiro libero.

43.2.4 I giocatori negli spazi per il rimbalzo sui tiri liberi hanno diritto a occupare posizioni alternate in questi spazi, che sono considerati di un (1) metro di profondità (figura 7).

43.2.5 I difensori che si posizionano nel primo spazio lungo i lati dell'area dei 3" possono posizionare la ruota posteriore che si trova più vicina alla linea di fondo, facendo coincidere il 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.

Durante i tiri liberi questi giocatori non devono:

- occupare spazi per il rimbalzo che a loro non competono;
- entrare nell'area dei 3", nella zona neutra o lasciare lo spazio per il rimbalzo fino a che il giocatore che ha effettuato il tiro libero non abbia lasciato la palla;
- distrarre il giocatore che deve effettuare il tiro libero.

Figura 7 – Disposizione dei giocatori durante i tiri liberi

43.2.6 I giocatori che non sono negli spazi per il rimbalzo del tiro libero devono rimanere dietro il prolungamento della linea di tiro libero e dietro la linea del tiro da tre punti fino al momento in cui termina il tiro libero.

43.2.7 Durante un tiro libero che deve essere seguito da un'altra serie di tiri liberi o da una rimessa in gioco, tutti i giocatori devono stare dietro il prolungamento della linea di tiro libero e dietro la linea dei tre punti.

Un'infrazione degli Artt. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.6, o 43.2.7 è una violazione.

43.3. **Penalità**

43.3.1 Se il **tiro libero realizza un canestro** e la violazione (o le violazioni) è commessa dal tiratore, il punto non è valido.

La palla sarà assegnata agli avversari per una rimessa in gioco all'altezza del prolungamento della linea di tiro libero, a meno che non debbano essere amministrati ulteriore tiri liberi o un possesso di palla.

43.3.2 Se il **tiro libero realizza un canestro** e la violazione (o le violazioni) è commessa da altri giocatori:

- il punto (o i punti) è valido;
- la violazione sarà ignorata.

In caso di ultimo o unico tiro libero, la palla sarà assegnata agli avversari per una rimessa in gioco da qualsiasi punto della linea di fondo.

43.3.3 Se il **tiro libero non realizza un canestro** e la violazione (o le violazioni) è commessa da:

- un **compagno di squadra** del tiratore, sull'ultimo o unico tiro libero, la palla sarà assegnata agli avversari per una rimessa in gioco all'altezza del prolungamento della linea di tiro libero, a meno che quella squadra non abbia diritto a un nuovo possesso;
- un **avversario** del tiratore, il tiro libero sarà ripetuto;
- **entrambe le squadre**, sull'ultimo o unico tiro libero, si verifica una situazione di palla a due.

Art. 44 Errori correggibili

44.1 **Definizione**

Gli arbitri possono correggere un errore, se involontariamente una regola non viene applicata, solo nelle seguenti situazioni:

- Concessione di tiri liberi non dovuti;
- mancata concessione di tiri liberi dovuti;
- annullamento o assegnazione di punti per errore;
- concessione di tiri liberi a un giocatore non autorizzato.

44.2 **Procedura**

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, in seguito alla prima palla morta, dopo

che il cronometro di gara è stato azionato successivamente all'errore.

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

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

44.2.4 Dopo la correzione dell'errore il gioco ricomincerà al punto in cui si era fermato per correggere tale errore, tranne che diversamente indicato in queste regolamento. La palla sarà assegnata alla squadra che ne aveva il diritto nel momento in cui il gioco si è fermato per la correzione.

44.2.5 Una volta che l'errore correggibile viene riconosciuto:

- se il giocatore coinvolto nella correzione dell'errore è in panchina dopo essere stato regolarmente sostituito (non per aver commesso il suo quinto fallo o per essere stato espulso), rientrerà sul campo di gioco, a meno che non sia ferito, per partecipare alla correzione dell'errore, diventando a questo punto nuovamente un giocatore. Subito dopo la correzione tale giocatore può rimanere in campo fino a che viene richiesta una nuova sostituzione regolare; in quel caso il giocatore può lasciare il campo di gioco;
- se il giocatore è stato sostituito per infortunio, o per aver commesso il suo quinto fallo o per espulsione, il suo sostituto dovrà partecipare alla correzione dell'errore.

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

44.2.7 Errori di registrazione da parte del segnapunti o di cronometrando da parte del cronometrista che riguardi punteggio, numero dei falli, numero delle sospensioni o tempo trascorso o omissis, possono essere corretti dagli arbitri in qualunque momento prima della firma del primo arbitro sul referto ufficiale di gara.

44.3 **Procedura speciale**

44.3.1 Assegnazione di tiri liberi non dovuti.

Il tiro libero eseguito come risultato dell'errore sarà cancellato e il gioco riprenderà come segue:

- se il cronometro di gara non è stato avviato, la palla sarà assegnata per una rimessa in gioco, dal prolungamento della linea di tiro

- libero, alla squadra alla quale sono stati cancellati i tiri liberi;
- se il cronometro di gara è stato avviato e:
 - la squadra in controllo di palla, o che ha il diritto, nel momento in cui l'errore viene rilevato è quella che aveva il controllo della palla nel momento in cui l'errore si era verificato, o
 - nessuna delle due squadre ha il controllo della palla nel momento in cui l'errore viene rilevato,
la palla sarà assegnata alla squadra che aveva il diritto alla palla al momento dell'errore;
 - se il cronometro di gara è stato avviato e, nel momento in cui l'errore viene rilevato, la squadra in controllo di palla (o che ha diritto alla palla) è la squadra avversaria di quella che era in controllo di palla al momento dell'errore, si verifica una situazione di palla a due;
 - se il cronometro di gara è stato avviato e, nel momento in cui l'errore viene rilevato, è stata assegnata una penalità per fallo che comporta dei tiri liberi, i tiri liberi saranno amministrati e la palla sarà assegnata per una rimessa in gioco alla squadra che ne aveva il controllo al momento dell'errore.

44.3.2 Mancanza di assegnazione di tiri liberi dovuti.

- Se non si è verificato un cambio di possesso di palla dal momento in cui è stato commesso l'errore, il gioco sarà ripreso dopo la correzione dell'errore come dopo un normale tiro libero;
- se la stessa squadra realizza un canestro a seguito dell'errata attribuzione del possesso di palla per una rimessa in gioco, l'errore sarà ignorato.

44.3.3 Attribuzione di tiri liberi al giocatore sbagliato.

I tiri liberi effettuati per errore, e il possesso di palla è parte della penalità, saranno cancellati e la palla sarà assegnata alla squadra avversaria per una rimessa dal prolungamento della linea di tiro libero, a meno che non debbano essere amministrare ulteriori penalità a seguito di infrazioni.

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

Art. 45 Arbitri, ufficiali di campo e commissario

- 45.1 Gli **ufficiali di gara** sono un primo arbitro e uno (1) o due (2) secondi arbitri. Essi devono essere assistiti dagli ufficiali di campo, e da un commissario se presente.

- 45.2 Gli **ufficiali di campo** sono un segnapunti, un suo assistente, un cronometrista e un addetto al cronometro dei 24”.
- 45.3 Un **commissario**, se presente, deve sedersi tra il segnapunti e il cronometrista. Il suo dovere principale durante la gara è sovrintendere al lavoro degli ufficiali di campo e assistere gli arbitri affinché la gara si svolga regolarmente.
- 45.4 Gli arbitri di una determinata gara non devono avere alcun rapporto con le squadre in campo.
- 45.5 **Gli arbitri, gli ufficiali di campo e il commissario devono dirigere la gara secondo questo regolamento e non hanno nessuna autorità di apportare modifiche alle regole inserite.**
- 45.6 La divisa degli arbitri consiste di una maglietta arbitrale, pantaloni lunghi neri, calzini neri e scarpe da pallacanestro nere.
- 45.7 **Arbitri e ufficiali di campo devono indossare una divisa.**

Art. 46 Il primo arbitro: doveri e poteri

Il primo arbitro:

- 46.1 Deve controllare e approvare tutte le attrezzature che dovranno essere usate durante la gara.
- 46.2 Deve scegliere il cronometro di gara, il cronometro dei 24”, il cronometro per le sospensioni e identificare gli ufficiali di campo.
- 46.3 Deve scegliere una palla di gara tra almeno due (2) palle usate fornite dalla squadra ospitante. Se nessuna delle due dovesse essere adatta come palla di gara, può scegliere quella della miglior qualità disponibile.
- 46.4 Non deve permettere ad alcun giocatore di indossare oggetti che possano risultare pericolosi.
- 46.5 Deve amministrare una palla a due per l’inizio del primo periodo e una rimessa in gioco per l’inizio di tutti gli altri periodi.
- 46.6. Ha l’autorità di interrompere la gara quando le condizioni lo richiedano.
- 46.7 Ha l’autorità di determinare la perdita per forfait di una squadra.
- 46.8 Deve esaminare attentamente il referto ufficiale di gara alla fine del tempo di gioco o in qualsiasi momento lo ritenga necessario.

46.9 Deve approvare e firmare il referto alla fine del tempo di gioco, **mettendo fine** all'amministrazione della gara da parte degli arbitri e al loro **coinvolgimento** con la gara. **L'autorità** degli arbitri **inizia** dal momento in cui giungono sul campo di gioco venti (20) minuti prima dell'inizio ufficiale della gara e **termina** al suono del cronometro di gara che segnala lo scadere del tempo di gioco determinato dagli arbitri.

46.10 Prima di firmare il referto di gara, deve registrare sul lato posteriore:

- condotte di rinuncia a giocare (forfait) o falli da espulsione;
- comportamenti antisportivi da parte di giocatori, allenatori, vice-allenatori o persone al seguito della squadra che si verificano prima dei venti (20) minuti antecedenti l'inizio ufficiale della gara o tra la fine del tempo di gioco e l'approvazione e la firma del referto.

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

46.11 Deve prendere la decisione finale quando necessario o quando gli arbitri sono in disaccordo. Per prendere la decisione finale può consultare gli altri arbitri, il commissario (se presente) e/o gli ufficiali di campo.

46.12 Deve essere autorizzato a utilizzare e approvare l'attrezzatura tecnica (se disponibile) prima di firmare il referto, se un ultimo tiro a canestro alla fine di ciascun periodo o periodo supplementare è stato effettuato durante il tempo di gioco e/o se tale tiro a canestro vale due (2) o tre (3) punti.

46.13 Deve effettuare controlli mirati sulle carrozzine per verificare che siano rispondenti a quanto prescritto dall'Art. 3.1:

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

46.14 **Ha l'autorità di prendere decisioni su qualsiasi punto non specificamente contemplato dal presente Regolamento.**

Art. 47 Arbitri: doveri e poteri

47.1 Gli arbitri hanno l'autorità di prendere decisioni su infrazioni alle regole commesse sia all'interno sia 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 fischieranno quando si verifica un'infrazione delle regole,

quando termina un periodo o quando credono sia necessario interrompere il gioco. Gli arbitri non devono fischiare dopo un canestro su azione realizzato, dopo un tiro libero realizzato o quando la palla diventa viva.

47.3 Per decidere su un contatto personale o una violazione, gli arbitri, in ogni caso, dovranno tenere in considerazione e valutare i seguenti principi fondamentali:

- lo spirito e l'intento delle regole e la necessità di preservare l'integrità del gioco;
- coerenza nell'applicare il concetto di "vantaggio/svantaggio"; gli arbitri non dovrebbero interrompere la gara senza motivo per sanzionare un contatto personale accidentale e che non provoca un vantaggio al giocatore responsabile né uno svantaggio all'avversario. Nella pallacanestro in carrozzina contatti lievi possono essere considerati accidentali quando un giocatore tenta di fermarsi o cambiare direzione con la sua carrozzina;
- coerenza nell'applicare il buon senso in ogni gara, tenendo in considerazione l'abilità dei giocatori coinvolti, il loro atteggiamento e comportamento durante la gara;
- coerenza nel mantenere un equilibrio tra il controllo della gara e lo scorrere della gara, disponendo di una sensibilità per quello che i partecipanti stanno cercando di fare e fischiare ciò che è giusto per il gioco.

47.4 In caso di reclamo da parte di una delle due squadre, il primo arbitro (il commissario, se presente), entro l'ora successiva al termine del tempo di gioco, dovrà inviare un rapporto all'ente organizzativo della competizione.

47.5 Se un arbitro s'infortuna o, per qualsiasi altra ragione, non può continuare il suo compito, entro cinque (5) minuti dall'incidente, il gioco deve essere ripreso. Gli arbitri rimasti arbitreranno da soli a meno che non ci sia la possibilità di sostituire l'arbitro infortunato con un altro qualificato. Dopo essersi consultati con il commissario, gli arbitri rimasti decideranno sulla possibile sostituzione.

47.6 In tutte le gare internazionali, qualsiasi comunicazione verbale per rendere chiara una decisione sarà fatta in lingua inglese.

47.7 **Ogni arbitro ha il potere di prendere decisioni entro i limiti dei propri doveri, ma non può disattendere o mettere in discussione le decisioni prese dagli altri arbitri.**

47.8 **Le decisioni prese dagli arbitri sono finali e non possono essere contestate o disattese.**

Art. 48 Segnapunti e assistente segnapunti: doveri

48.1 Il **segnapunti** deve avere a disposizione il referto ufficiale e registrare:

- le squadre, scrivendo i nomi e i numeri dei giocatori che inizieranno la gara nonché di tutti i sostituti che vi partecipano. In caso di infrazione delle regole relative alla lista dei cinque (5) giocatori iniziali, alle sostituzioni o ai numeri di maglia dei giocatori, il segnapunti deve comunicarlo all'arbitro più vicino non appena possibile;
- il punteggio progressivo della gara, scrivendo i canestri su azione e i tiri liberi realizzati;
- i falli addebitati a ciascun giocatore. Il segnapunti deve avvertire immediatamente un arbitro quando un giocatore ha commesso il suo quinto fallo. Deve registrare i falli addebitati a ciascun allenatore e deve avvertire immediatamente un arbitro quando un allenatore deve essere espulso. Analogamente, deve avvertire immediatamente un arbitro quando un giocatore ha commesso due (2) falli antisportivi e deve quindi essere espulso;
- le sospensioni. Alla prima opportunità deve avvertire gli arbitri che una squadra ha richiesto una sospensione e avvertire l'allenatore tramite un arbitro quando l'allenatore non ha più sospensioni a disposizione nella semi-gara o periodo supplementare;
- il successivo possesso alternato, azionando la freccia del possesso alternato. Il segnapunti deve adeguare la direzione della freccia del possesso alternato immediatamente al termine della prima semi-gara, poiché le squadre devono scambiarsi i canestri nella seconda metà.

48.2 Il **segnapunti** deve anche:

- indicare il numero dei falli commessi da ciascun giocatore alzando, in modo che sia visibile a entrambi gli allenatori, la paletta indicante il numero dei falli commessi da quel giocatore;
- posizionare l'indicatore dei falli di squadra sul tavolo degli ufficiali di campo sul lato più vicino alla panchina della squadra in questione in caso di esaurimento del bonus dei falli di squadra, quando la palla diventa viva dopo il quarto fallo di squadra in un periodo;
- effettuare le sostituzioni;
- attivare il suo segnale acustico **solo** quando la palla diventa morta e prima che la palla diventi di nuovo viva. Il segnale acustico del segnapunti **non** ferma il cronometro di gara o il gioco, né fa diventare la palla morta.

48.3 L'**assistente segnapunti** aziona il tabellone ed è di supporto al segnapunti. In caso di discrepanza tra il tabellone segnapunti e il

referto ufficiale di gara è il referto che conta e pertanto il tabellone segnapunti deve essere ripristinato in conformità al referto.

48.4 Se viene rilevato un errore di registrazione:

- durante la gara, il segnapunti deve attendere la prima palla morta prima di attivare il suo segnale acustico;
- dopo la fine del tempo di gioco e prima che il referto venga firmato dal primo arbitro, l'errore deve essere corretto, anche se questa correzione influenza il risultato finale della gara;
- dopo che il referto di gara è stato firmato dal primo arbitro, l'errore non è più correggibile. Il primo arbitro o il commissario (se presente) devono inviare un rapporto dettagliato all'ente organizzatore della competizione.

48.5 Il commissario o l'assistente segnapunti assisteranno il segnapunti verificando 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 turno, 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 avere 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 un forte segnale acustico suoni automaticamente allo scadere del tempo di gioco di ciascun periodo;
- usare ogni mezzo possibile per informare immediatamente gli arbitri se il segnale acustico non funziona o non è udito;
- avvertire le squadre e gli arbitri con almeno tre (3) minuti di anticipo dell'inizio del terzo periodo.

49.2 Il cronometrista deve misurare il **tempo di gioco** come segue:

- attivando il cronometro di gara quando:
 - durante una palla a due, la palla è regolarmente toccata da uno dei due giocatori coinvolti;
 - dopo un ultimo o unico tiro libero non realizzato e la palla continua a essere viva, la palla tocca o è toccata da un giocatore in campo;
 - durante una rimessa in gioco, la palla tocca o è regolarmente toccata da un giocatore in campo.
- Fermando il cronometro di gara quando:
 - il tempo scade al termine di un periodo, se non fermato

- automaticamente dal cronometro stesso;
- un arbitro fischia mentre la palla è viva;
- viene realizzato un canestro su azione contro la squadra che ha chiesto una sospensione;
- viene realizzato un canestro su azione negli ultimi due (2) minuti del quarto periodo e negli ultimi due (2) minuti di ciascun periodo supplementare;
- suona il segnale acustico del cronometro dei 24" mentre una squadra è in controllo di palla.

49.3 Il cronometrista deve misurare una **sospensione** come segue:

- attivando il cronometro per le sospensioni immediatamente quando l'arbitro segnala la sospensione;
- attivando il segnale acustico quando sono trascorsi 50 secondi dall'inizio della sospensione;
- attivando il segnale acustico al termine della sospensione.

49.4 Il cronometrista deve misurare un **intervallo di gara** come segue:

- attivando il cronometro immediatamente al termine del periodo precedente;
- attivando il segnale acustico prima del primo e del terzo periodo quando mancano tre (3) minuti, un (1) minuto e trenta (30) secondi all'inizio del periodo;
- attivando il segnale acustico prima del secondo e del quarto periodo e di ogni periodo supplementare quando mancano trenta (30) secondi all'inizio del periodo;
- attivando il segnale e simultaneamente fermando il cronometro appena termina un intervallo di gioco.

Art. 50 Addetto al cronometro dei 24": doveri

L'addetto al cronometro dei 24" deve avere un cronometro dei 24" che sarà:

50.1 **Attivato o riattivato quando:**

- una squadra acquisisce il controllo di una palla viva sul campo;
- in una rimessa in gioco, la palla **tocca** o è regolarmente toccata da un giocatore in campo.

Il semplice tocco della palla effettuato da un avversario non dà inizio a un nuovo periodo di 24" se il controllo della palla rimane alla stessa squadra.

50.2 Quando un arbitro fischia:

- per un fallo o una violazione (non se la palla viene mandata fuori

dal campo dalla squadra non in controllo della palla);

- quando il gioco viene fermato a causa di un'azione non imputabile alla squadra che ha il controllo della palla;
- quando il gioco è fermato a causa di un'azione non imputabile ad alcuna delle due squadre, a meno che gli avversari non ne subiscano uno svantaggio,

il cronometro dei 24" deve essere:

1. fermato e resettato a 24", con i display spenti, non appena:

- la palla entra regolarmente nel canestro;
- la palla tocca l'anello del canestro degli avversari (a meno che la palla non si incastri tra l'anello e il tabellone);
- alla squadra viene assegnata una rimessa dalla zona di difesa o dei tiri liberi;
- viene commessa violazione delle regole dalla squadra che ha il controllo della palla.

2. Fermato ma non resettato a 24" quando alla stessa squadra che aveva in precedenza il controllo della palla viene assegnata una rimessa dalla zona d'attacco e sul cronometro dei 24" sono visualizzati tredici (13) secondi o meno.

3. Fermato e resettato a 14" quando alla stessa squadra che aveva il controllo della palla è stata assegnata una rimessa in gioco nella zona d'attacco e 13" o meno sono visualizzati nel cronometro dei 24".

50.3 **Fermato, ma non resettato**, quando alla stessa squadra che aveva in precedenza il controllo della palla viene assegnata una rimessa in gioco perché:

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

50.4 **Spento**, dopo che la palla diventa morta e il cronometro è stato fermato, e rimangono meno di 24" o 14" sul cronometro di gara in ciascun periodo.

Il segnale del cronometro dei 24" non ferma il cronometro di gara o il gioco, né fa diventare morta la palla, a meno che una squadra abbia il controllo della palla.

REGOLA 9 – 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 play-off. Il classificatore 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.

51.1.2 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. Le principali competizioni della IWBF sono:

- 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.

51.2 **Penalità**

Se, in un 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.

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

I. PUNTEGGIO

1. UN PUNTO – un dito, oscillare la mano facendo perno sul polso
2. DUE PUNTI – due dita, oscillare la mano facendo perno sul polso
3. TENTATIVO DI TIRO DA 3 PUNTI – mostrare 3 dita (pollice, indice, medio)
4. TIRO DA 3 PUNTI REALIZZATO – mostrare 3 dita su entrambe le mani (pollice, indice, medio)
5. CANESTRO NON VALIDO – muovere le braccia incrociandole all'altezza del petto

II. CRONOMETRO

6. ARRESTARE IL CRONOMETRO PER VIOLAZIONE O PER FERMARE IL GIOCO (fischiando nello stesso momento) O NON AZIONARE IL CRONOMETRO – alzare la mano con il palmo aperto
7. ARRESTARE IL CRONOMETRO PER FALLO – (fischiando nello stesso momento) – alzare un braccio con il pugno chiuso e con l'altro con il palmo rivolto verso il basso che indica chi ha commesso il fallo
8. RIPRESA DEL GIOCO – muovere l'avambraccio in senso verticale
9. I 24" RIPRENDONO DA CAPO – ruotare la mano con l'indice esteso

III. AMMINISTRAZIONE

10. SOSTITUZIONE (fischiando nello stesso momento) – avambracci incrociati
11. INGRESSO IN CAMPO – un palmo aperto che si muove verso il corpo
12. SOSPENSIONE (fischiando nello stesso momento) – braccia in alto, l'indice sinistro sotto il palmo destro

13. COMUNICAZIONE TRA ARBITRI E UFFICIALI DI CAMPO – pollice in alto
14. CONTEGGIO VISIBILE (5 e 8 secondi) – contare mostrando le dita

IV. VIOLAZIONI

15. AVANZAMENTO CON LA PALLA (3 spinte) – ruotare i pugni
16. TOCCATO IL PAVIMENTO CON PIEDI O PEDANA – spingere le mani verso il basso
17. PALLEGGIO IRREGOLARE: TRASPORTO DI PALLA – non applicabile
18. 3 SECONDI – braccio allungato che mostra 3 dita
19. 5 SECONDI – mostrare 5 dita
20. 8 SECONDI – mostrare 8 dita
21. 24 SECONDI – le dita toccano la spalla
22. RITORNO DELLA PALLA NELLA ZONA DI DIFESA – oscillare un braccio con l'indice allungato
23. CALCIO DELLA PALLA VOLONTARIO – indicare il piede con il dito
24. FUORI CAMPO E/O DIREZIONE DI GIOCO – indicare con il dito parallelo alle linee
25. PALLA TRATTENUTA / PALLA A DUE – pollici rivolti in alto seguiti dall'indicazione con il dito in direzione della freccia di possesso alternato

V. RAPPORTO DI UN FALLO AL TAVOLO DEGLI UFFICIALI DI CAMPO (3 fasi)

FASE 1 – NUMERO DEL GIOCATORE

26. No. 4
27. No. 5
28. No. 6
29. No. 7
30. No. 8
31. No. 9
32. No. 10
33. No. 11
34. No. 12
35. No. 13
36. No. 14
37. No. 15

FASE 2 – TIPO DI FALLO

38. USO IRREGOLARE DELLE MANI – colpirsi il polso
39. BLOCCO IRREGOLARE (attacco o difesa) – mettere entrambe le mani sui fianchi
40. GOMITATA – muovere il gomito all'indietro
41. TRATTENUTA – afferrare il polso
42. SPINTA **SENZA** PALLA – imitare la spinta

- 43. SFONDAMENTO **CON** LA PALLA – colpire la mano aperta con pugno chiuso
- 44. FALLO DELLA SQUADRA IN CONTROLLO DI PALLA – estendere il braccio con il pugno chiuso verso il canestro della squadra
- 45. DOPPIO FALLO – muovere i pugni sopra la testa
- 46. FALLO TECNICO – formare con le mani la lettera T
- 47. FALLO ANTISPORTIVO – afferrare il polso con le braccia alzate
- 48. FALLO DA ESPULSIONE – chiudere i pugni con le braccia alzate
- 49. SOLLEVAMENTO – imitare il sollevamento con le mani
- 50. ATTRAVERSAMENTO ANTICIPATO DELLA TRAIETTORIA DI UN AVVERSARIO – imitare il movimento della carrozzina con i pugni

FASE 3 – NUMERO DEI TIRI LIBERI ASSEGNATI

- 51. UN TIRO LIBERO – alzare 1 dito
- 52. DUE TIRI LIBERI – alzare 2 dita
- 53. TRE TIRI LIBERI – alzare 3 dita

OPPURE

DIREZIONE DEL GIOCO

- 54. DOPO UN FALLO SENZA TIRI LIBERI – indicare con il dito e il braccio parallelo alle linee laterali
- 55. DOPO UN FALLO DELLA SQUADRA IN CONTROLLO DI PALLA – pugno chiuso e il braccio parallelo alle linee laterali

VI. AMMINISTRAZIONE DEI TIRI LIBERI (2 fasi)

FASE 1 – DENTRO L'AREA DEI 3"

- 56. UN TIRO LIBERO – 1 dito orizzontale
- 57. DUE TIRI LIBERI – 2 dita orizzontali
- 58. TRE TIRI LIBERI – 3 dita orizzontali

FASE 2 – FUORI L'AREA DEI 3"

- 59. UN TIRO LIBERO – dito indice
- 60. DUE TIRI LIBERI – dita unite di entrambe le mani
- 61. TRE TIRI LIBERI – 3 dita aperte di entrambe le mani

FIGURA 8 – SEGNALAZIONI ARBITRALI

B – REFERTO DI GARA

FIGURA 9 – IL REFERTO DI GARA

B.1 Il referto di gara mostrato è quello approvato dalla Commissione Tecnica della IWBF.

B.2 Il referto di gara è composto da un (1) originale e tre (3) copie, ognuno di un colore diverso. L'originale in bianco è per la IWBF. La prima copia blu è per l'ente organizzatore della competizione, la seconda copia rosa è per la squadra vincitrice e l'ultima copia gialla è per la squadra perdente.

Nota:

1. Si raccomanda al segnapunti di usare due penne di colori diversi, una per il primo e terzo periodo e un'altra per il secondo e quarto periodo.
2. Il referto di gara può essere preparato e completato elettronicamente.

B.3 **Almeno 20 minuti prima dell'inizio della gara**, il segnapunti deve preparare il referto nel seguente modo:

B.3.1 Deve registrare i nomi delle due squadre nello spazio in cima al referto. La **squadra A** sarà sempre la squadra locale (ospitante). In caso di tornei o gare in campo neutro, la suddetta squadra sarà quella menzionata per prima nel programma. L'altra sarà la **squadra B**.

B.3.2 Il segnapunti dovrà poi registrare:
- il nome della competizione;
- il numero della gara;
- la data, l'ora e il luogo della gara;
- il nome del primo arbitro e degli altri arbitri.

FIGURA 10 – INTESTAZIONE DEL REFERTO

B.3.3. Il segnapunti registrerà poi i nomi dei membri di entrambe le squadre così come riportati nelle liste fornite dagli allenatori o dai loro rappresentanti. La squadra A occuperà la parte superiore e la squadra B quella inferiore del referto.

B.3.3.1 Nella prima colonna registrerà i punti di classificazione di ciascun giocatore come segnalati sul loro cartellino.

B.3.3.2 Nella seconda colonna registrerà a caratteri MAIUSCOLI il cognome di ogni giocatore e l'iniziale del nome accanto al numero corrispondente che indosserà durante la gara. Il capitano della squadra sarà indicato dalla sigla (CAP) immediatamente dopo il suo nome.

B.3.3.3 Se una squadra presenta meno di dodici (12) giocatori, il segnapunti tratterà una linea negli spazi per il numero del cartellino, il nome, il numero, ecc. dei giocatori che non partecipano.

B.3.4 In fondo a ogni sezione della squadra, il segnapunti registrerà (in lettere MAIUSCOLE) i nomi dell'allenatore e del vice-allenatore.

B.4 Almeno dieci (10) minuti prima dell'inizio della gara, entrambi gli allenatori devono:

B.4.1 Confermare i nomi, la classificazione e i numeri corrispondenti dei membri delle rispettive squadre.

B.4.2 Confermare il nome dell'allenatore e del vice-allenatore.

B.4.3 Indicare i cinque (5) giocatori che inizieranno la gara tracciando una piccola "x" accanto al numero del giocatore nella colonna "Player in".

B.4.4 Firmare il referto di gara.

B.5 All'inizio della gara il segnapunti cercherà la piccola "x" dei cinque (5) giocatori di entrambe le squadre che dovranno iniziare la partita.

B.6 Durante la gara il segnapunti deve tracciare una piccola "x" (non cerchiata) accanto al numero del giocatore nella colonna "Player in" quando un sostituto entra per la prima volta in gioco.

FIGURA 11 – SQUADRE SUL REFERTO

B.7 Sospensioni

B.7.1 Le sospensioni concesse devono essere registrate sul referto riportando il minuto del tempo di gioco del periodo o del periodo supplementare nelle caselle appropriate, sotto il nome della squadra.

B.7.2 Alla fine di ogni metà periodo e di ogni periodo supplementare, le caselle inutilizzate devono essere annullate con due (2) linee orizzontali parallele.

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 da allenatori, vice-allenatori, sostituti e persone al seguito della squadra possono essere falli tecnici o da espulsione e devono essere registrati a carico dell'allenatore.

- B.8.3 La registrazione di tutti i falli deve essere fatta come segue:
- B.8.3.1 Un fallo personale deve essere indicato con una P.
- B.8.3.2 Un fallo tecnico a carico di un giocatore deve essere indicato con una T.
- B.8.3.3 Un fallo tecnico a carico dell'allenatore per il suo comportamento antisportivo personale, sarà indicato con una C. Un secondo fallo tecnico simile sarà indicato con una C, seguito da una D nello spazio rimanente.
- B.8.3.4 Un fallo tecnico a carico dell'allenatore per qualsiasi altra ragione sarà indicato con una B.
- B.8.3.5 Un fallo antisportivo deve essere indicato con una U. Un secondo fallo antisportivo sarà indicato ugualmente con una U, seguito da una D negli spazi rimanenti.
- B.8.3.6 Un fallo da espulsione sarà indicato con una D.
- B.8.3.7 Qualsiasi fallo che comporti dei tiri liberi, sarà indicato con l'aggiunta del corrispondente numero di tiri liberi (1, 2 o 3) accanto alla P, T, C, B, U o D.
- B.8.3.8 Tutti i falli a carico di entrambe le squadre che comportino penalità della stessa gravità e compensate come previsto dall'Art. 42 (Situazioni speciali) saranno indicati con l'aggiunta di una c minuscola accanto a P, T, C, B, U o D.
- B.8.3.9 Al termine di ogni periodo, il segnapunti tratterà una linea marcata tra gli spazi che sono stati usati e quelli che non lo sono ancora. Al termine della gara, annullerà gli spazi rimanenti con una linea orizzontale marcata.

B.8.3.10 Esempi di falli da espulsione

I falli da espulsione a carico di allenatori, vice-allenatori, sostituti, giocatori esclusi e persone al seguito della squadra per aver lasciato l'area della panchina (Art. 39), devono essere registrati come mostrato sotto. In tutti i rimanenti spazi per i falli della persona espulsa, deve essere scritta una F.

Se viene espulso solo l'allenatore:
(schema)

Se viene espulso solo il vice-allenatore:
(schema)

Se vengono espulsi entrambi:
(schema)

Se il sostituto ha meno di 4 falli, allora si dovrà tracciare una F in tutti i rimanenti spazi per falli:
(schema)

Se è il quinto fallo del sostituto, allora si dovrà scrivere una F nell'ultimo spazio per falli:
(schema)

Se il giocatore escluso ha già commesso cinque (5) falli, allora si dovrà scrivere una F nella colonna dopo l'ultimo fallo:
(schema)

Oltre agli esempi di cui sopra dei giocatori Tesch, Wild e Johnson o se una persona al seguito della squadra viene espulsa, si dovrà registrare un fallo tecnico:
(schema)

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

B.8.3.11 Un fallo da espulsione a carico di un sostituto (non incluso nell'Art. 39) si dovrà registrare come segue:
(schema)

e
(schema)

B.8.3.12 Un fallo da espulsione a carico di un vice-allenatore (non incluso nell'Art. 39) si dovrà registrare come segue:
(schema)

B.8.3.13 Un fallo da espulsione a carico di un giocatore escluso dopo il suo quinto fallo (non incluso nell'Art. 39) si dovrà registrare come segue:
(schema)

e
(schema)

B.9 Falli di squadra

B.9.1 Per ogni periodo, nel referto sono presenti quattro spazi (immediatamente sotto il nome della squadra e sopra i nomi dei giocatori) per registrare i falli di squadra.

B.9.2 Quando 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 X maiuscola negli appositi spazi.

B.10 Punteggio progressivo

B.10.1 Il segnapunti dovrà tenere una registrazione cronologica progressiva dei punti segnati da ciascuna squadra.

B.10.2 Nel referto di gara ci sono quattro (4) colonne per il punteggio progressivo.

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

Il segnapunti deve:

- per prima cosa tracciare una linea diagonale (/) 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 ●), registrare il numero del giocatore che ha realizzato il canestro o il tiro libero.

B.11 Punteggio progressivo: istruzioni aggiuntive

B.11.1 Un tiro da tre 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 I punti segnati quando la palla non entra nel canestro devono essere registrati come segnati dal giocatore che ha effettuato il tiro.

B.11.4 Al termine di ogni periodo, il segnapunti tratterà un cerchio marcato (●) attorno all'ultimo numero dei punti segnati da ciascuna squadra e una linea orizzontale marcata che sottolineerà questi punti e il numero dei giocatori che li hanno segnati.

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

B.11.6 Quando possibile il segnapunti dovrebbe confrontare il punteggio progressivo con il tabellone segnapunti. In caso di discordanza, e il

suo punteggio è giusto, egli provvederà immediatamente a far correggere il tabellone. In caso di 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 è stato fermato.

B.12 Punteggio progressivo: chiusura

- B.12.1 Al termine di ogni periodo, il segnapunti registrerà il punteggio di quel periodo nell'apposita sezione situata nella parte bassa del referto.
- B.12.2 Al termine della gara, il segnapunti tratterà due (2) linee orizzontali marcate sotto il numero finale di punti di ciascuna squadra e il numero dei giocatori che hanno segnato questi ultimi punti. Inoltre, tratterà una linea diagonale fino alla fine della colonna per annullare i rimanenti numeri (punteggio progressivo) di ogni squadra.
- B.12.3 Al termine della gara il segnapunti registrerà il punteggio finale e il nome della squadra vincente.
- B.12.4 Dopo che l'assistente segnapunti, il cronometrista e l'addetto all'apparecchio dei 24" hanno registrato i loro cognomi sul referto, in lettere maiuscole, anche il segnapunti registrerà il suo cognome.
- B.12.5 Dopo la firma degli altri arbitri, il primo arbitro deve essere l'ultimo ad approvare e firmare il referto. Questa firma pone fine all'amministrazione e al rapporto con la gara.

FIGURA 13 – CHIUSURA DEL PUNTEGGIO

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 e gli altri arbitri devono restare a disposizione del primo arbitro fino a che questi lo ritenga necessario.

FIGURA 14 – PARTE INFERIORE DEL REFERTO

C – PROCEDURA DI RECLAMO

Nel corso di una manifestazione ufficiale IWBf, se una squadra ritiene che i propri interessi siano stati lesi da una decisione arbitrale (del primo o degli altri arbitri) o da un qualsiasi altro evento occorso durante la gara, si procederà nel seguente modo:

- C.1 il capitano della squadra lesa dovrà, immediatamente al termine della gara, informare il primo arbitro che la sua squadra contesta il

risultato della gara firmando il referto nello spazio "Firma del capitano in caso di reclamo".

La sua affermazione sarà valida solo se il rappresentante ufficiale della federazione nazionale o del club confermeranno il reclamo in forma scritta. Questo deve essere fatto entro i venti (20) minuti successivi al termine della gara.

Non sono necessarie spiegazioni dettagliate. È sufficiente scrivere: "La federazione nazionale (o il club) X oppone reclamo al risultato della gara tra le squadre X e Y". Dovrà poi depositare, a garanzia, una somma equivalente a 500 US\$ al rappresentante della IWBf o al Presidente della Commissione Tecnica del torneo.

La federazione nazionale della squadra o il club in questione, entro un'ora dalla fine della partita, devono sottoporre all'attenzione del rappresentante della IWBf o del Presidente della Commissione Tecnica del torneo il testo del reclamo.

Se il reclamo viene accettato la somma a garanzia sarà restituita.

- C.2 Il primo arbitro, entro l'ora successiva alla fine della gara, dovrà riferire del problema che ha causato il reclamo al rappresentante della IWBf o al Presidente della Commissione Tecnica del torneo.
- C.3 Se la federazione nazionale della squadra o il club in questione o la federazione o il club degli avversari non sono d'accordo con la decisione della Commissione Tecnica, possono presentare un appello al Giurì d'Appello.

Per essere valido, l'appello deve essere presentato, in forma scritta, entro i venti (20) minuti successivi alla consegna della decisione della Commissione Tecnica e accompagnato da un deposito a garanzia equivalente a 1.000 US\$.

Il Giurì d'Appello valuterà l'appello in ultima istanza e la sua decisione sarà inappellabile.

- C.4 Video, filmati, foto o altro materiale visivo, elettronico, digitale o altro, potrà essere utilizzato solo per:
- decidere se l'ultimo tiro a canestro su azione al termine di ciascun periodo o periodo supplementare è stato effettuato durante il tempo di gioco e/o se tale tiro a canestro vale due (2) o tre (3) punti;
 - determinare la responsabilità in casi di disciplina o a scopi didattici dopo la fine della gara.

D – CLASSIFICA FINALE DELLE SQUADRE

D.1 Procedura

La classifica delle squadre sarà stilata in base ai punti acquisiti, cioè due (2) punti per ciascuna gara vinta, un (1) punto per ciascuna gara persa (incluse quelle perse per inferiorità numerica) e zero (0) punti per le gare perse per forfait.

- D.1.1 Se ci sono due squadre a pari classifica, i risultati delle gare fra le due (2) squadre saranno usati per determinare la classifica.
- D.1.2 Se i punteggi e il coefficiente canestri (dividendo quindi il numero dei canestri fatti per quelli subiti) nelle gare tra le due (2) squadre sono ancora uguali, la classifica sarà determinata dal coefficiente canestri considerando i risultati di tutte le gare giocate nel girone da entrambe le squadre.
- D.1.3 Se più di due (2) squadre sono a pari merito, una seconda classifica sarà stabilita prendendo in considerazione solo i risultati delle gare tra le squadre che sono pari.
- D.1.4 Se in qualsiasi fase di tale procedura il numero delle squadre a pari merito è ridotto a solo due (2), saranno applicate le suddette procedure D.1.1 e D.1.2.
- D.1.5 Se, dopo la seconda classifica, ci sono ancora squadre a pari merito, allora il coefficiente canestri sarà usato per determinare le posizioni, considerando solo i risultati delle gare fra le due (2) squadre ancora a pari merito.
- D.1.6 Se ci sono ancora più di due (2) squadre con lo stesso coefficiente canestri, le posizioni saranno determinate usando il coefficiente canestri risultante da tutte le gare giocate nel girone.
- D.1.7 Se in qualsiasi fase di tale procedura il numero delle squadre a pari merito riguarda più di due (2) squadre, la procedura sarà ripetuta cominciando con quella suddetta D.1.3.
- D.1.8 Il coefficiente canestri sarà sempre calcolato con una divisione.

D.2 Eccezioni:

Se solo tre (3) squadre prendono parte a una competizione e la situazione non può essere risolta usando i criteri sopra citati (il coefficiente canestri calcolato con una divisione è identico), allora i punti segnati determineranno la classifica.

Esempio:

Risultati tra A, B, C: A contro B 82 – 75
 A contro C 64 – 71
 B contro C 91 – 84

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Diff. Punti	Coefficiente
A	2	1	1	3	146 : 146	1.000
B	2	1	1	3	166 : 166	1.000
C	2	1	1	3	155 : 155	1.000

Quindi: 1° B – 166 punti realizzati
 2° C – 155 punti realizzati
 3° A – 146 punti realizzati

Nel caso le squadre siano ancora pari dopo aver utilizzato i sopraccitati criteri, sarà fatto un sorteggio per determinare la classifica finale. Il metodo di sorteggio sarà deciso dal commissario o dalla competente autorità locale.

D.3 Ulteriori esempi per determinare la classifica finale:

D.3.1 Due (2) squadre – stesso punteggio e solo uno scontro diretto.

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

Il vincitore della gara tra A e B sarà primo e il vincitore della gara tra D e E sarà quarto.

D.3.2 Due (2) squadre – stesso punteggio e due gare giocate tra loro:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17

C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

Risultati possibili tra A e B:

D.3.2.1 A vince entrambe le gare:

quindi 1° A
2° B

D.3.2.2 Ciascuna squadra ha vinto una gara:

A contro B 90 – 82

B contro A 69 – 62

Differenza punti A 152 – 151

B 151 – 152

Coefficiente canestri A 1.0066

B 0.9934

Quindi 1° A

2° B

D.3.2.3 Ciascuna squadra ha vinto una gara:

A contro B 90 – 82

B contro A 70 – 62

Le due squadre hanno la stessa differenza canestri (152 - 152) e lo stesso coefficiente canestri (1.000).

La classifica sarà determinata considerando il coefficiente canestri risultante da tutte le gare giocate nel girone.

D.3.3 Più di due (2) squadre – stesso punteggio:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

Risultati tra A, B, C: A contro B 82 – 75

A contro C 77 – 80

B contro C 88 – 77

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti	Diff. Punti	Coefficiente
A	2	1	1	3	159 : 155	1.0258
B	2	1	1	3	163 : 159	1.0251

C	2	1	1	3	157 : 165	0.9515
Quindi	1°	A				
	2°	B				
	3°	C				

Se vi è ancora parità tra le tre (3) squadre nel coefficiente canestri, la classifica finale sarà determinata considerando i risultati di tutte le loro gare giocate nel girone.

D.3.4 Più di due (2) squadre – stesso punteggio:

Squadra	Gare giocate	Vinte	Perse	Punti
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

La seconda classifica sarà stabilita prendendo in considerazione solo i risultati delle gare giocate tra le squadre in parità.
Ci sono due (2) possibilità:

Squadra	I.		II.	
	Vinte	Perse	Vinte	Perse
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2

Nel caso I: 1° A
B, C, D sarà determinata come nell'esempio D.3.3.

Nel caso II: la classifica di A e B, C e D sarà determinata come nell'esempio D.3.2.

Una squadra che, senza una valida ragione, non si presenta per una gara programmata o si ritira dal campo prima della fine della gara perderà la partita per forfait e riceverà zero (0) punti in classifica.

Se una squadra perde per forfait per due volte i risultati di tutte le sue gare giocate saranno annullati.

E – SOSPENSIONI TELEVISIVE

E.1 Definizione

L'ente organizzatore della competizione può autonomamente decidere se consentire sospensioni televisive e, se sì, di quale durata (60, 75, 90 o 100 secondi).

E.2 Regola

E.2.1 È permessa una (1) sospensione televisiva per ogni periodo in aggiunta alle normali sospensioni. Le sospensioni televisive non sono permesse nei periodi supplementari.

E.2.2 La prima sospensione di ciascun periodo (di squadra o televisiva), durerà 60, 75, 90 o 100 secondi.

E.2.3 La durata di tutte le altre sospensioni in un periodo sarà di sessanta (60) secondi.

E.2.4 Entrambe le squadre avranno diritto a due (2) sospensioni durante la prima semi-gara e a tre (3) sospensioni durante la seconda. Queste possono essere richieste in ogni momento durante la gara e possono durare:

- 60, 75, 90 o 100 secondi, se considerate sospensioni televisive, vale a dire la prima di un periodo, o
- sessanta (60) secondi, se non considerate sospensioni televisive, vale a dire richieste da una delle due squadre dopo che la sospensione televisiva sia stata concessa.

E.3 Procedura

E.3.1 Idealmente, le sospensioni televisive dovrebbero essere effettuate nei cinque (5) minuti rimanenti di gioco nel periodo. 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 cinque (5) minuti di gioco del periodo, allora si dovrà effettuare una sospensione televisiva 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 a una delle due squadre viene concessa una sospensione prima degli ultimi cinque (5) minuti del periodo, sarà utilizzata come sospensione televisiva. Questa sospensione conterà sia come sospensione televisiva sia come una delle sospensioni per la squadra che ne ha fatto richiesta.

- E.3.4 Seguendo questa procedura, ci sarebbero da un minimo di una (1) sospensione in ogni periodo ad un massimo di sei (6) sospensioni nella prima semi-gara e un massimo di otto (8) sospensioni nella seconda.

FINE delle REGOLE
e delle
PROCEDURE DI GIOCO

INDICE DELLE REGOLE

Addetto al cronometro dei 24"	
Doveri.....	67
Allenatore	
Membro della squadra.....	11
Doveri e poteri.....	14
Elenco della squadra.....	14
Espulsione.....	50
Fallo tecnico.....	51
In piedi.....	15
Arbitro	
Definizione.....	61
Disaccordo.....	63
Posizione.....	18
Poteri.....	63
Segnalazioni	
Amministrazione.....	70
Amministrazione tiri liberi.....	72
Cronometro.....	70
Punteggio.....	69
Rapporto dei falli.....	70
Tempi e luoghi delle decisioni.....	64
Uniforme.....	62
Violazioni.....	70
Area dei 3".....	7
Area di tiro da tre punti.....	7
Aree delle panchine delle squadre.....	7
Assistente segnapunti	
Doveri.....	64
Atto di tiro	
Definizione.....	22
Fallo su giocatore.....	47
Attrezzatura.....	8

Attrezzature diverse.....	12
Autorizzazione a giocare.....	11
Avanzamento con la palla (tre spinte).....	33
Blocco irregolare.....	45
Bonus dei falli di squadra.....	55
Calzini di compressione.....	13
Campo di gioco	
Dimensioni.....	6
Linee.....	6
Canestro	
Avversario.....	5
Cambio alla seconda metà.....	17
Palla entrata da sotto.....	23
Palla entrata nel proprio.....	23
Palla entrata.....	23
Proprio.....	5
Segnare.....	23
Segnare accidentalmente nel proprio basket.....	23
Segnare deliberatamente nel proprio basket.....	23
Valore.....	23
Capitano	
Allenatore.....	15
Doveri e poteri.....	14
In qualità di allenatore.....	15
Reclamo.....	14
Cerchio centrale.....	6
Cinque secondi	
Giocato marcato da vicino.....	34
Rimessa in gioco.....	25
Classifica delle squadre.....	79
Coefficiente.....	80
Colore delle maglie.....	12
Colpire la palla con il pugno.....	21
Commissario di gioco	
Definizione.....	61
Rapporto.....	63
Membro della squadra.....	11
Comportamento antisportivo	
Rapporto del commissario.....	62
Rapporto del primo arbitro.....	62
Concetto di vantaggio/svantaggio.....	63
Contatto.....	40
Contatto personale.....	40
Controllo della palla.....	21
Cronometrista	
Doveri.....	66
Cronometro	
Operazioni.....	62

Cronometro dei 24"	
Azzeramento per errore.....	37
Suono per errore.....	37
Decisione di gioco.....	5
Decisioni	
Tempo e luogo.....	63
Definizione di gioco.....	5
Direttore tecnico.....	11
Divisa	
Arbitri, primo e secondo arbitro.....	61
Giocatore.....	12
Ufficiali di gara.....	61
Divise all-in-ones.....	12
Doppio fallo.....	48
Errori correggibili.....	59
Falli di squadra.....	55
Fallo	
Alla fine del periodo di gioco.....	16
Antisportivo.....	48
Da espulsione.....	49
Definizione.....	40
Dopo il periodo di gioco.....	16
Durante il possesso alternato.....	21
Espulsione dell'allenatore.....	50
Giocatore in atto di tiro.....	47
Penalità.....	47
Personale.....	47
Quinto fallo del giocatore.....	11, 55
Rissa.....	54
Situazione di penalità.....	55
Situazioni speciali.....	56
Tecnico del giocatore.....	51
Tecnico dell'allenatore.....	51
Violenza.....	51
Fine del gioco	
Definizione.....	16
Poteri degli ufficiali di campo.....	62
Video.....	79
Fine di un periodo.....	16
Fisioterapista.....	11
Fuori campo	
Giocatore.....	32
Palla.....	32
Gara	
Definizione.....	5
Termine.....	16
Inizio.....	16
Persa per forfait.....	30

Persa per inferiorità numerica.....	31
Periodo di gioco.....	16
Giocatore	
Autorizzato.....	11
Escluso.....	11
Fallo tecnico.....	51
In atto di tiro.....	22
In controllo di palla.....	21
Infortunio.....	13
In qualità di allenatore.....	15
In qualità di sostituto.....	11, 28
Marcato da vicino.....	34
Numero.....	11
Numeri di maglia.....	12
Oggetti indossati.....	13
Posizione.....	18
Primi cinque che iniziano a giocare.....	15
Quinto fallo.....	11, 55
Sostituzione.....	28
Idoneità a giocare.....	11
Infortunio	
Arbitro.....	64
Giocatore.....	13
Indumenti intimi.....	13
Inizio di un periodo.....	16
Inizio della gara.....	16
Interprete.....	11
Intervallo di gioco	
Definizione.....	16
Doveri del cronometrista.....	66
Intervallo di metà gara.....	16
Linea centrale.....	6
Linee di fondo.....	6
Linea di rimessa in gioco.....	8
Linee di tiro libero.....	7
Linee laterali.....	6
Linee perimetrali.....	6
Maglie	
Colore.....	12
Numeri.....	12
Mani	
Contatto con l'avversario.....	46
Uso.....	46
Maniche di compressione.....	13
Marcamento	
Di un giocatore che ha il controllo della palla.....	42
Di un giocatore che non ha il controllo della palla.....	43
Irregolare da dietro.....	46

Posizione regolare di difesa.....	41
Medico.....	11
Movimento continuo.....	22
Numeri sulla maglia.....	12
Oggetti indossati dal giocatore.....	13
Opportunità di sostituzione.....	28
Otto secondi.....	34
Palla	
Avanzare con la palla.....	33
Bloccata nel supporto del canestro.....	19, 68
Calcio.....	21
Colpire con il pugno.....	21
Controllo.....	21
Dentro il basket.....	23
Entrata nel canestro da sotto.....	23
Entrata nel proprio canestro.....	23
Morta.....	17
Trattenuta.....	19
Viva.....	17
Ritorno nella zona di difesa.....	37
Status.....	17
Palla a due.....	18
Pallacanestro	
Attrezzatura.....	8
Palla morta.....	17
Palleggiatore	
Spinta.....	43
Palleggio	
Definizione.....	32
Pallone di gara.....	62
Pantaloncini.....	12
Paradenti.....	13
Parità.....	16
Penalità	
Doppio fallo.....	48
Fallo antisportivo.....	48
Fallo da espulsione.....	49
Fallo personale.....	47
Fallo tecnico del giocatore.....	51
Fallo tecnico dell'allenatore.....	51
Fallo tecnico durante un intervallo di gioco.....	51
Gara persa per forfait.....	30
Gara persa per inferiorità numerica.....	31
Palla ritornata nella zona di difesa.....	37
Rissa.....	53
Situazione di penalità.....	55
Violazioni.....	31
Violazioni dei tiri liberi.....	58

Violazione della rimessa in gioco.....	25
Periodo	
Definizione.....	16
Fine.....	16
Inizio.....	16
Periodo supplementare	
Definizione.....	16
Fine.....	16
Intervalli.....	16
Persone al seguito di una squadra.....	11
Posizione di un arbitro.....	18
Posizione di un giocatore.....	18
Posizione normale di gioco.....	41
Possesso alternato.....	18
Presenza difettosa della palla.....	33
Primo arbitro	
Definizione.....	62
Poteri.....	62
Principio del cilindro.....	40
Principio della verticalità.....	41
Quattro falli di squadra.....	55
Quinto fallo.....	11, 55
Reclamo	
Procedura.....	78
Rapporto del commissario.....	64
Rapporto del primo arbitro.....	78
Referto di gara	
Esamina.....	62
Modulo.....	72
Procedura.....	73
Regole di comportamento.....	51
Rimessa in gioco	
Definizione.....	24
Cinque secondi.....	25
Rissa.....	53
Secondo arbitro.....	61
Segnapunti	
Doveri.....	64
Tavolo.....	8
Semicerchi.....	6
Sfondamento.....	45
Spinta del palleggiatore.....	43
Situazione di palla a due.....	19
Situazioni speciali.....	56
Sospensione	
Definizione.....	26
Doveri del cronometrista.....	66
Doveri del segnapunti.....	65

Opportunità.....	28
Sospensioni televisive.....	83
Sostituto che diventa giocatore.....	12, 28
Spazi di rimbalzo del tiro libero.....	7, 58
Spinta.....	47
Squadra ospitante.....	12
Squadra ospite.....	12
Squadre.....	14
Statistico.....	11
Taping.....	13
Tiratore del tiro libero	
Designazione.....	15, 57
Restrizioni.....	57
Tiri liberi.....	57
Tiro a canestro.....	36
Trattenuta.....	47
Tre secondi.....	34
Ufficiali di campo	
Definizione.....	61
Uniforme.....	61
Unghie.....	13
Utilizzo del video.....	79
Ventiquattro secondi.....	35
Verticalità	
Definizione.....	41
Posizione regolare di difesa.....	41
Vice-allenatore	
Doveri e poteri.....	14
Referto di gara.....	14
Violazione	
Situazioni speciali.....	56
Violazioni	
Definizione.....	31
Violenza.....	51
Zona d'attacco	
Definizione.....	6
Palla che va in zona d'attacco.....	35
Zona di difesa	
Definizione.....	6
Ritorno della palla nella zona di difesa.....	37
Zona di sostituzione.....	8, 29