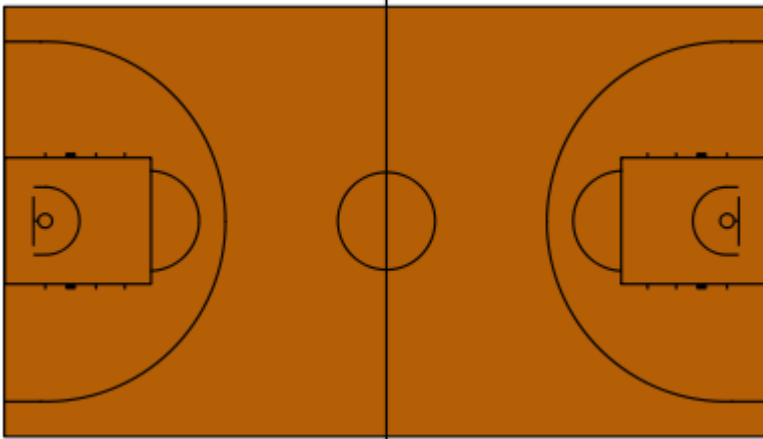


# Sintesi regolamento Pallacanestro

## Il campo



## Il gioco

La gara viene disputata da due squadre composte da cinque giocatori ciascuna. Ogni squadra dispone inoltre di un numero di riserve che può variare da 5 a 7 (a seconda dei campionati) che possono sostituire senza limitazioni i giocatori titolari ed essere a loro volta sostituite.

## La partita

Lo scopo di ognuna delle due squadre è quello di realizzare punti facendo passare la [palla](#) all'interno dell'anello del [canestro](#) avversario (fase offensiva) e di impedire ai giocatori dell'altra squadra di fare altrettanto (fase difensiva).

Ogni partita dura 40 minuti suddivisi in 4 periodi di 10 minuti ciascuno (12 minuti nella NBA per un totale di 48 minuti), suddivisione che precedentemente era di 2 periodi da 20 minuti.

## Punti

Il conteggio dei punti viene effettuato assegnando ad ogni canestro un punteggio a seconda del luogo in cui si trovava chi ha tirato la palla e del tipo di tiro effettuato:

- 1 punto: viene assegnato per ogni canestro fatto eseguendo un [tiro libero](#)
- 2 punti: vengono assegnati per ogni canestro fatto eseguendo un tiro all'interno dell'area delimitata dalla linea dei 3 punti.
- 3 punti: vengono assegnati per ogni canestro fatto eseguendo [un tiro all'esterno dell'area dei 3 punti](#) (entrambi i piedi del tiratore non devono toccare la linea).

## Violazioni

Le violazioni sono infrazioni alle regole che prevedono come sanzione la conclusione dell'azione in corso e l'assegnazione di una rimessa in gioco dal punto a bordo campo più vicino al punto dell'infrazione a favore della squadra avversaria.

Le violazioni previste sono:

- Il giocatore che tocca una linea che delimita il campo di gioco mentre gioca la palla finisce **fuori campo** (le linee che delimitano il terreno di gioco sono considerate al di fuori di esso). (Regolamento Tecnico, art. 23)
- **Doppio palleggio** o **doppia** si ha quando un giocatore, dopo aver concluso un palleggio, prende la palla con una o due mani e successivamente ricomincia a palleggiare.
- **Palla accompagnata**: quando un giocatore nel palleggiare porta la mano al di sotto del pallone in maniera tale che la palla possa virtualmente fermarsi nella mano del palleggiatore.
- **Passi**: quando un giocatore muove il piede perno (quel piede che un giocatore non muove per primo dopo aver ricevuto palla o dopo aver arrestato il palleggio) prima di palleggiare o dopo che ha smesso di palleggiare oppure quando un giocatore salta in possesso di palla ma atterra prima che essa abbia lasciato la propria mano. La regola prevedeva un terzo caso: quando un giocatore con la palla in mano cade a terra commette passi se scivola, rotola o tenta di rialzarsi spostando il "perno" costituito da una parte del suo corpo. Dalla stagione 2008 l'azione è considerata legale se il giocatore cade e scivola mentre trattiene la palla oppure ottiene il controllo della palla mentre è sdraiato o seduto. Se, dopo aver trattenuto la palla, il giocatore rotola o tenta di alzarsi senza palleggiare commette violazione. (Regolamento Tecnico, art. 25)
- **3 secondi offensivi**: quando un giocatore rimane nell'area dei 3 secondi della squadra avversaria per un tempo superiore a quello previsto mentre la propria squadra è in possesso della palla. Questo "conteggio" parte solamente da quando la palla passa nella zona di attacco. (Regolamento Tecnico, art. 26)
- **5 secondi** o **Giocatore marcato da vicino**: quando un giocatore non effettua una rimessa laterale entro 5 secondi, oppure durante le fasi di gioco, quando dopo aver bloccato il palleggio trattiene la palla nelle mani per 5 secondi, essendo marcato da vicino (<1,00 m). (Regolamento Tecnico, art. 27)
- **8 secondi**: quando la squadra in attacco non supera con il pallone la linea di metà campo entro il tempo previsto, a partire dalla rimessa in gioco. (Regolamento Tecnico, art. 28)
- **24 secondi**: quando la squadra in attacco non esegue un tiro al canestro avversario (entrare o toccare l'anello) entro il tempo previsto. Una volta toccato il ferro, il cronometro viene riportato a 24 secondi (azzerato) e ricomincia a scendere quando una delle due squadre riprende il controllo della palla; il cronometro dei 24 secondi viene azzerato quando un giocatore della squadra avversaria ottiene il controllo della palla oppure colpisce volontariamente il pallone con un piede. Per i

campionati in cui non è previsto l'utilizzo del cronometro dei 24 secondi, l'arbitro o uno dei due arbitri tiene il conteggio mentalmente e lo "azzerà" ogni volta che il gioco viene fermato.

(Regolamento Tecnico, art. 29)

- **Ritorno della palla in zona di difesa o Infrazione di campo:** Avviene quando la squadra che ha il possesso della palla, dopo aver superato la metà campo, ritorna nella propria zona di difesa anche solo toccando la linea di metà campo. Il palleggiatore è considerato in attacco quando la palla ed entrambi i piedi hanno superato la metà campo, perciò se il palleggiatore supera la metà campo solo con la palla o solo con un piede, non deve essere considerato in attacco e gli otto secondi continueranno a scorrere. (Regolamento Tecnico, art. 30). È tuttavia prevista un'eccezione: nel caso in cui un giocatore acquisisca il controllo della palla in volo essendo saltato dalla propria metà campo offensiva e cadendo nella propria metà campo difensiva nell'atto di intercettare un passaggio avversario (dunque la sua squadra non era in possesso del pallone prima che il giocatore in questione lo controllasse), l'azione non viene considerata violazione di ritorno della palla in zona di difesa; questo nonostante il regolamento tecnico stabilisca che un giocatore mentre è in volo viene considerato come se si trovasse nel punto da cui ha spiccato il salto (interpretazioni ufficiali FIBA).
- **Interferenza a canestro:** quando durante un tiro a canestro un giocatore tocca la palla mentre questa è completamente al di sopra dell'altezza dell'anello (3,05 m) ed è in fase di parabola discendente oppure ha toccato il tabellone. Se a compiere la violazione è un giocatore della squadra in attacco l'azione si interrompe e viene assegnata una rimessa agli avversari, se l'ha compiuta un difensore viene assegnato al tiro il punteggio che avrebbe realizzato nel caso la palla fosse entrata a canestro ed il gioco riprende come se il canestro fosse effettivamente stato realizzato. Non è possibile nemmeno toccare la retina del canestro o il tabellone stesso quando è in atto un tiro verso canestro; anche qui, se l'infrazione è fatta da un difensore, il canestro viene considerato valido. (Regolamento Tecnico, art. 31)
- **Provenienza da fuori:** avviene quando un giocatore che deve ricevere un passaggio nel normale svolgimento del gioco è fuori dal campo al momento nel quale parte la palla dalle mani del compagno. In tal caso la squadra avversaria beneficerà di una rimessa in gioco dal punto in cui si trovava il giocatore fuoristante dal campo.