



REGOLAMENTO TECNICO UFFICIALE 2024

Tutto è nato nel 2012 un po' per gioco.

Sognavo di vedere tanti appassionati della pallacanestro poter giocare sulla sabbia, a pochi metri dal mare. Anche se inizialmente sembrava essere una cosa impossibile, non ho mai smesso di credere in quel sogno, non mi sono mai arreso nonostante tutte le difficoltà incontrate lungo il percorso. Quella idea nata per gioco, quel sogno impossibile, oggi è realtà e si chiama Sand Basket.

“Giocate con i vostri sogni e rendeteli realtà”

***Ideatore Disciplina
Dott. Gianpaolo Porfidia***

INDICE

REGOLA 1 – LA GARA	4
ART. 1 LA GARA	4
REGOLA 2 – CAMPO DA GIOCO ED ATTREZZATURE	4
ART. 2 CAMPO DI GIOCO ED ATTREZZATURE	4
ART. 3 LE ATTREZZATURE DI GIOCO.....	5
REGOLA 3 – CATEGORIE DI GIOCO.....	5
ART. 4 CATEGORIE DI GIOCO.....	5
REGOLA 4 – LE SQUADRE, LA DIVISA E LA NUMERAZIONE.....	5
ART. 5 LE SQUADRE, DIVISE E NUMERAZIONI.....	5
REGOLA 5 – REGOLE DEL GIOCO	6
ART. 6 TEMPO DI GIOCO, PUNTEGGIO PARI E TEMPI SUPPLEMENTARI	6
ART. 7 INIZIO E TERMINE DI UN PERIODO DI GIOCO O DELLA GARA.....	6
ART. 8 ATTRIBUZIONE POSSESSO PALLA.....	6
ART. 9 STATUS DELLA PALLA	7
ART. 10 STRAPPO DI PALLA TRA DUE GIOCATORI	7
ART. 11 PALLA CONTESA.....	8
ART. 12 COME SI GIOCA LA PALLA	8
ART. 13 CONTROLLO DELLA PALLA.....	8
ART. 14 GIOCATORE IN ATTO DI TIRO	8
ART. 15 CANESTRO: REALIZZAZIONE E VALORE	9
ART. 16 TIRI LIBERI.....	9
ART. 17 RIMESSA IN GIOCO DA FUORI CAMPO	10
ART. 18 SOSPENSIONE	11
ART. 19 SOSTITUZIONE.....	11
ART. 20 GARA PERSA PER FORFAIT.....	11
ART. 21 GARA PERSA PER INFERIORITÀ NUMERICA	12
REGOLA 6 – VIOLAZIONI.....	12
ART. 22 GIOCATORE FUORI CAMPO E PALLA FUORI CAMPO.....	12
ART. 23 TRASCINAMENTO DI PALLA	12
ART. 24 TRE PASSI	12
ART. 25 20” SECONDI	13
ART. 26 INTERFERENZA SUL TENTATIVO DI REALIZZAZIONE E SUL CANESTRO	14
REGOLA 7 – FALLI	15
ART. 27 FALLI	15
ART. 28 FALLO PERSONALE	17
ART. 29 DOPPIO FALLO	17
ART. 30 FALLO TECNICO	17
ART. 31 FALLO ANTISPORTIVO.....	19

ART. 32 FALLO DA ESPULSIONE	19
ART. 33 RISSA	20
ART. 34 FALLI COMMESSI DA UN GIOCATORE.....	20
ART. 35 FALLI DI SQUADRA: PENALITÀ	21
ART. 36 SITUAZIONI SPECIALI.....	21
ART. 37 ERRORI CORREGGIBILI	21
REGOLA 8 – ALLENATORI, ARBITRI E UFFICIALI DI CAMPO: DOVERI, DIRITTI E POTERI	23
ART. 38 ALLENATORI: DOVERI, DIRITTI E POTERI	23
ART. 39 ARBITRI, UFFICIALI DI CAMPO: DOVERI, DIRITTI E POTERI.....	23
REGOLA 9 – PROCEDURA DI RECLAMO.....	23
ART. 40 PROCEDURA DI RECLAMO.....	23
FIGURA 1 (CAMPO DA GIOCO)	24
FIGURA 2 (REFERTO UFFICIALE DI GARA).....	25

Nel presente Regolamento Tecnico Ufficiale del Sand Basket ogni riferimento ad allenatore, giocatore, arbitro, ecc., al genere maschile, si applica anche al genere femminile. Deve essere compreso che ciò viene fatto solo per semplice praticità.

REGOLA 1 – LA GARA

ART. 1 LA GARA

1.1 PARTITA DI SAND BASKET

Il Sand Basket viene giocato da 2 squadre di 7 giocatori ciascuna. Lo scopo di ciascuna squadra è quello di segnare nel canestro avversario ed impedire alla squadra avversaria di realizzare punti. La gara viene controllata dagli arbitri e dagli ufficiali di campo.

1.2 CANESTRO: PROPRIO/DEGLI AVVERSARI

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

1.3 SQUADRA VINCENTE

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

REGOLA 2 – CAMPO DA GIOCO ED ATTREZZATURE

ART. 2 CAMPO DI GIOCO ED ATTREZZATURE

2.1 CAMPO DA GIOCO

Il campo di gioco è un rettangolo di 20 metri di lunghezza per 12 metri di larghezza, con terreno sabbioso, misurate dal bordo interno delle linee perimetrali. Al suo interno non sono previste linee.

2.2 POSIZIONAMENTO CANESTRI ED ALTEZZA

I canestri sono posizionati al centro delle due linee di fondo campo, con uno sbalzo all'interno del campo di gioco di 0,5mt e ad un'altezza di 2,95 mt.

2.3 LINEE

Le linee sono di due colori diversi, possono avere una larghezza minima di 5 cm e massima di 10 cm, devono essere perfettamente visibili, applicate sulla sabbia e di materiale non abrasivo.

- Il centrocampo è in corrispondenza della tacca centrale della lunghezza di 1,00 metri segnalata sulla linea laterale del campo.
- La linea del tiro libero è segnalata sulla linea laterale del campo a una distanza di 3,50 metri dalla linea di fondo campo.
- La linea del tiro da 3p è segnalata sulla linea laterale del campo a una distanza di 9,50 metri dalla linea di fondo campo.

Il campo di gioco è 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 libero da ostacoli per almeno due metri, incluse le persone sedute in panchina, ed il tavolo dei giudici di gara.

2.4 AREE DELLE PANCHINE DELLE SQUADRE

Le aree delle panchine delle squadre devono essere all'esterno del rettangolo di gioco a una distanza di almeno 2 mt dalla linea laterale.

Devono essere disponibili 8 posti a sedere, riservati ad allenatore, vice-allenatore, 3 componenti della delegazione (fisioterapista, medico, addetto alle statistiche) e 3 giocatori sostituti. Ogni altra persona deve essere posizionata almeno 2 mt dietro la panchina della squadra.

2.5 POSIZIONE DEL TAVOLO DEGLI UFFICIALI DI CAMPO

È posizionato al centro del campo e ad una distanza di 2 mt dalla linea laterale.

Vedi Figura 1

ART. 3 LE ATTREZZATURE DI GIOCO

Sono obbligatorie le seguenti attrezzature di gioco:

- Tabelloni;
- Canestri, comprendenti gli anelli (con sganciamento a pressione) e le retine;
- Strutture di sostegno del tabellone, incluse le protezioni;
- Fettucce (nastro) campo;
- N.6 Picchetti in acciaio;
- Palloni (Taglia 6 per il Sand Basket e Taglia 4 per il Mini Sand Basket);
- Cronometro di gara;
- Tabellone segnapunti;
- Cronometro aggiuntivo o idonea apparecchiatura per la misurazione del tempo delle sospensioni;
- Referto di gara Sand Basket;
- Palette indicatrici dei falli dei giocatori;
- Indicatori dei falli di squadra;

REGOLA 3 – CATEGORIE DI GIOCO

ART. 4 CATEGORIE DI GIOCO

Ogni anno si disputa il Campionato Italiano e per questo evento, le categorie vengono suddivise in:

- Under 15 (13 e 14 anni, ammesso un solo fuori quota di 15 anni);
- Under 17 (15 e 16 anni, ammesso un solo fuori quota di 17 anni);
- Senior (17+ in poi);

Si utilizza il pallone taglia 6 per tutte le categorie del Sand Basket
Le squadre possono essere miste, maschili e femminili.

REGOLA 4 – LE SQUADRE, LA DIVISA E LA NUMERAZIONE

ART. 5 LE SQUADRE, DIVISE E NUMERAZIONI

5.1 DEFINIZIONE

Un componente della squadra può partecipare ad una gara quando è stato autorizzato a giocare secondo le regole, indicate in questo Regolamento all'art.4.
Un componente della squadra è autorizzato a giocare quando il suo nome è stato iscritto a referto, prima dell'inizio della gara, a patto che non sia stato espulso, né abbia commesso 4 falli.

5.2 REGOLA

Ciascuna squadra è composta da:

- 7 componenti autorizzati a giocare, incluso un capitano;
- Un allenatore e, se presente, un vice-allenatore;
- Un massimo di 3 membri della delegazione al seguito con compiti specifici (fisioterapista, medico, addetto alle statistiche);

Durante il tempo di gioco, 4 componenti per ciascuna squadra devono essere nel rettangolo di gioco e possono essere sostituiti.

Un sostituto diventa giocatore ed un giocatore diventa sostituto quando:

- L'arbitro invita il sostituto ad entrare nel rettangolo di gioco;
- Dopo un canestro subito, dopo un fallo sanzionato ad una delle due squadre, dopo che la palla sia uscita fuori dal rettangolo di gioco. Il cambio deve essere sempre autorizzato dall'arbitro;

5.3 DIVISE

La divisa dei componenti della squadra consiste in una pettorina, canotta, completino purché dello stesso colore predominante ed avente il logo Sand Basket stampato sul davanti.

5.4 NUMERAZIONE

Sono consentiti numeri dallo 0 al 99, devono essere di colore pieno che contrasti quello della divisa di gioco.

REGOLA 5 – REGOLE DEL GIOCO

ART. 6 TEMPO DI GIOCO, PUNTEGGIO PARI E TEMPI SUPPLEMENTARI

La gara consiste in 4 periodi di 6 minuti ciascuno.

Il tempo viene interrotto in caso di:

- Fallo;
- Tiro libero;
- Time out;
- Negli ultimi 2' del quarto periodo di gioco, in ogni situazione di gioco, compreso canestri realizzati;
- Decisione dall'arbitro;

Ci sarà un intervallo di 2 minuti tra il primo ed il secondo periodo, tra il terzo e il quarto periodo e prima di ogni tempo supplementare.

Ci sarà un intervallo di 5 minuti tra secondo e terzo periodo di gioco.

Se il punteggio è pari al termine del quarto periodo, la gara continuerà con tempi supplementari di 3 minuti ciascuno fin quando al termine di un tempo supplementare, il punteggio non avrà decretato una squadra vincitrice.

Se viene commesso un fallo contemporaneamente al segnale acustico del cronometro di gara per la fine del periodo, gli eventuali tiri liberi verranno effettuati dopo la fine del periodo.

ART. 7 INIZIO E TERMINE DI UN PERIODO DI GIOCO O DELLA GARA

Il primo periodo inizia quando una squadra vince la gara dei tiri liberi.

Tutti gli altri periodi iniziano quando la palla è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa in gioco.

In caso di parità di punteggio alla fine di un quarto, il quarto successivo inizierà con una palla contesa (ART. 11).

Le squadre si scambieranno i canestri per l'inizio della seconda metà-gara.

In tutti i tempi supplementari le squadre continueranno a giocare verso gli stessi canestri come per il quarto periodo.

Un periodo, un tempo supplementare o la gara terminano quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del periodo.

ART. 8 ATTRIBUZIONE POSSESSO PALLA

8.1 POSSESSO PALLA INIZIO PARTITA

Per attribuire il primo possesso della palla si procederà ad una gara di tiro. I due quartetti designati dai rispettivi allenatori si disporranno in ordine alternato formando un'unica fila sulla linea immaginaria del tiro libero. Il primo giocatore a tirare sarà della squadra di casa, il secondo della squadra ospite e così via. Verrà effettuato un tiro per parte finché dopo aver eseguito lo stesso numero di tiri, una squadra non si trovi in vantaggio rispetto all'altra. La squadra vincitrice della gara di tiro conquisterà il primo possesso della palla e il diritto di iniziare la gara in fase offensiva con una rimessa da fondo campo.

8.2 POSSESSO PALLA SUCCESSIVI PERIODI DI GIOCO

Il possesso palla ad inizio dei successivi periodi di gioco sarà sempre assegnato alla squadra in svantaggio, con una rimessa dalla linea di fondo in zona di attacco. In caso di parità il possesso verrà assegnato come inizio partita con le squadre che formeranno nuovamente la fila alternata per procedere alla situazione di palla contesa (ART. 11).

ART. 9 STATUS DELLA PALLA

La palla può essere viva o morta.

La palla diventa viva quando:

- Durante una rimessa in gioco da fuori campo, la palla è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa.

La palla diventa morta quando:

- Un arbitro fischia.
- La palla non è entrata nel canestro durante l'esecuzione di un tiro libero che sarà seguito da un altro tiro libero.
- Il segnale acustico del cronometro di gara suona indicando la fine del periodo, mentre una squadra ha il controllo della palla.
- Il segnale acustico dell'apparecchio dei 20" suona mentre una squadra ha il controllo della palla.
- La palla, già in aria per un tiro a canestro su azione, viene toccata da un giocatore di una delle due squadre dopo che:
 - Un arbitro ha fischiato
 - Il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del periodo.
 - Il segnale acustico dell'apparecchio dei 20" suona

La palla non diventa morta e il canestro, se realizzato, viene convalidato 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 per la fine del periodo.
 - Il segnale acustico dell'apparecchio dei 20" suona.
- La palla è in aria per un tiro libero, quando un arbitro fischia per una qualsiasi infrazione che non sia quella del tiratore.
- Un giocatore commette un fallo su un qualsiasi avversario, mentre la palla è in controllo di un avversario che è in atto di tiro a canestro su azione e che finisce il suo tiro con un movimento continuo iniziato prima che il fallo sia avvenuto.

Questa regola non si applica ed il canestro verrà annullato se:

- dopo il fischio dell'arbitro, viene compiuto un atto di tiro completamente nuovo;
- durante il movimento continuo di un giocatore in atto di tiro, suona il segnale di fine periodo oppure il segnale acustico dei 20 secondi.

ART. 10 STRAPPO DI PALLA TRA DUE GIOCATORI

Uno strappo di palla si ha quando due giocatori hanno una o entrambe le mani saldamente sulla palla, in modo tale che nessun giocatore possa acquisirne il controllo. In questo caso questi due giocatori, prestando attenzione a non commettere fallo, continueranno a strapparsi la palla per acquisirne il possesso.

- a) Se entro 5" nessuno dei 2 giocatori conquista il possesso l'arbitro fischierà uno strappo di palla, e il gioco sarà ripreso con un salto a 2 nel punto in cui è avvenuto lo strappo di palla
- b) In fase di strappo, nessun altro giocatore può interferire. Se un terzo giocatore si intromette durante lo strappo di palla, questo causerà una violazione.
- c) La palla non può essere coperta in nessun modo dal corpo di un giocatore. Se durante lo strappo uno dei 2 giocatori cerca di coprire la palla con il proprio corpo questi commetterà una violazione

ART. 11 PALLA CONTESA

Una situazione di palla contesa ha luogo quando lo decide l'arbitro per i seguenti motivi:

- La palla esce dal campo di gioco e gli arbitri sono in dubbio su chi l'abbia toccata per ultimo;
- Una palla viva si blocca tra anello e tabellone.
- Punteggio in parità alla fine di un periodo di gioco o tempo supplementare

Queste situazioni di palla contesa si risolvono con la gara di tiro per l'attribuzione del possesso palla. La gara si riprende con una rimessa nel punto più vicino a dove si era verificata la situazione di palla contesa, salvo casi specifici diversamente regolamentati.

ART. 12 COME SI GIOCA LA PALLA

12.1 DEFINIZIONE

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

12.2 REGOLA

Un giocatore non deve correre con la palla, deliberatamente calciarla o bloccarla con qualsiasi parte della gamba o colpirla con il pugno. Comunque, entrare in contatto o toccare la palla accidentalmente con qualsiasi parte della gamba non costituisce violazione.

ART. 13 CONTROLLO DELLA PALLA

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 trascina o ha a disposizione una palla viva.

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

- Un giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva.
- La palla viene passata tra giocatori della stessa squadra.

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

- Un avversario acquisisce il controllo della palla.
- La palla diventa morta.
- La palla ha lasciato la mano(i) del giocatore, in occasione di un tiro a canestro su azione o di un tiro libero.

ART. 14 GIOCATORE IN ATTO DI TIRO

14.1 DEFINIZIONE

Un tiro a canestro su azione o tiro libero, si ha quando la palla che è nelle mani(o) di un giocatore viene poi indirizzata verso il canestro avversario.

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

Una schiacciata si ha quando la palla viene forzata verso il basso dentro il canestro avversario con una o entrambi le mani.

Un movimento continuo su penetrazioni a canestro o su altri tiri in movimento è un'azione di un giocatore che prende la palla mentre sta avanzando o al termine di un trascinarsi e/o dei 3 passi e continua con il movimento di tiro, usualmente verso l'alto.

Un tocco o una schiacciata sono ugualmente considerati un tiro a canestro.

L'atto di tiro in situazione di tiro a canestro:

- Inizia quando il giocatore comincia, a giudizio dell'arbitro, a muovere la palla verso l'alto in direzione del canestro avversario.
- Termina quando la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore e, nel caso di un giocatore con i piedi staccati da terra, entrambi i piedi sono tornati a contatto con il terreno.

L'atto di tiro in un movimento continuo su penetrazioni a canestro o in altri tiri in movimento:

- Inizia quando la palla è trattenuta nella mano(i) del giocatore, al termine di un palleggio o su una presa in volo, e il giocatore comincia, a giudizio dell'arbitro, il movimento di tiro che precede il rilascio della palla per un canestro su azione
- Termina quando la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore, o se viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo,

Il giocatore che tenta di realizzare potrebbe avere il braccio(a) trattenuto da un avversario, in modo tale da impedirgli di segnare, anche questo è considerato un tentativo di realizzazione. In questo caso non è necessario che la palla lasci la mano(i) del giocatore.

Quando un giocatore è in atto di tiro e dopo aver subito un fallo passa la palla, non può più essere considerato in atto di tiro.

ART. 15 CANESTRO: REALIZZAZIONE E VALORE

Un canestro è realizzato quando una palla viva entra nel canestro dall'alto e si ferma nella retina o la attraversa per intero. La palla è considerata dentro il canestro quando una sua piccola parte è all'interno del canestro e sotto il livello dell'anello.

15.1 REGOLA

Alla squadra in attacco che fa entrare la palla nel canestro avversario verranno assegnati:

- 1 punto, per un canestro realizzato su tiro libero.
- 2 punti, per un canestro su azione realizzato nella propria metà campo offensiva.
- 3 punti, per un canestro su azione realizzato da una distanza superiore ai 9.50 mt rispetto al canestro che si sta attaccando (tacca rossa di metà campo).

Se un giocatore segna nel proprio canestro accidentalmente, il canestro varrà 2 punti e verrà registrato come realizzato dal capitano in campo della squadra avversaria.

Se un giocatore segna deliberatamente nel proprio canestro, commette una violazione, il canestro verrà annullato e sarà sanzionato al giocatore un fallo tecnico (ART. 30).

Se un giocatore fa passare interamente la palla attraverso il canestro dal basso verso l'alto, commette una violazione e ne segue perdita del possesso della palla per la sua squadra.

ART. 16 TIRI LIBERI

Un tiro libero è un'opportunità concessa ad un giocatore di segnare 1 punto, non disturbato, da una posizione posta a 3,50 mt dalla linea di fondo campo.

Dopo il tiro libero non vi è rimbalzo e si riprende la gara con possesso dal fondo campo difensivo per la squadra che ha subito il tiro.

I tiri liberi vengono effettuati dal giocatore che ha subito il fallo o in caso di fallo tecnico dal giocatore designato dall'allenatore.

Durante il tiro libero tutti i giocatori devono essere posizionati dietro al giocatore che sta effettuando il tiro libero e non possono in alcun modo interferire con l'esecuzione del tiro libero del giocatore avente diritto.

Al giocatore che violerà tale disposizione, sarà prima richiamato, e alla successiva violazione sarà comminato un Fallo Tecnico

16.1 REGOLA

Quando viene fischiato un fallo personale ai danni di un giocatore in atto di tiro, un fallo antisportivo, un fallo di espulsione o in caso di bonus, al giocatore che ha subito fallo saranno assegnati 1 o più tiri liberi come segue:

- 1TL, se il canestro è stato realizzato
- 2TL, se l'atto di tiro valeva 2 punti
- 3TL, se l'atto di tiro valeva 3 punti

Se c'è una richiesta di sostituzione, il giocatore deve effettuare il/i tiro(i) libero(i) prima che la sostituzione possa essere autorizzata.

Se tale giocatore deve lasciare il terreno di gioco a causa di un infortunio, per aver commesso 4 falli o per essere stato espulso, il suo sostituto dovrà effettuare il/i tiro(i) libero(i). Se nessun sostituto è disponibile, il/i tiro(i) libero(i) saranno effettuati da un altro giocatore scelto dall'allenatore.

Quando viene fischiato un fallo tecnico o un fallo da espulsione non a seguito di un contatto, il giocatore designato a battere il/i tiro(i) libero(i) sarà scelto dall'allenatore.

Deve effettuare il tiro entro 5 secondi dopo che la palla sia stata messa a sua disposizione dall'arbitro.

Se un tiro libero viene realizzato e viene commessa una violazione da parte del tiratore, il punto non verrà convalidato.

La palla sarà assegnata agli avversari per una rimessa in gioco dalla linea di fondo campo, a meno che non debba essere amministrato un ulteriore tiro(i) libero(i) o un possesso di palla.

ART. 17 RIMESSA IN GIOCO DA FUORI CAMPO

17.1 DEFINIZIONE

La rimessa in gioco a seguito di un fallo personale, commesso da un giocatore della squadra in controllo di una palla viva, sarà amministrata dal punto più vicino all'infrazione.

Ogni qualvolta la palla entra nel canestro, ma il tiro su azione o il tiro libero non è valido, la conseguente rimessa in gioco sarà amministrata dalla linea laterale dalla tacca del tiro libero.

A seguito di un canestro su azione oppure di ultimo o unico tiro libero realizzato:

- Uno dei giocatori della squadra che ha subito il canestro effettuerà la rimessa in gioco da un punto qualunque dietro la linea di fondo. 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 oppure di ultimo o unico tiro libero realizzato.

Il giocatore che effettua la rimessa può muoversi lateralmente e/o all'indietro per 1 mt in tutte le direzioni sopra indicate e la palla può essere passata tra compagni di squadra che si trovano dietro la linea di fondo, ma il conteggio dei 5 secondi inizia dal momento in cui la palla è a disposizione del primo giocatore fuori campo.

17.2 REGOLA

Un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo non deve:

- Far trascorrere più di 5 secondi prima del rilascio della palla.
- Entrare nel terreno di gioco mentre trattiene la palla tra le mani(o).
- Far toccare alla palla il fuori-campo, dopo averla rilasciata durante la rimessa.
- Toccare la palla sulla sabbia prima che la stessa sia stata toccata da un altro giocatore.
- Far entrare la palla direttamente nel canestro.
- Prima del rilascio della palla, muoversi per più di 1mt dal punto stabilito per la rimessa, lateralmente in una o ambedue le direzioni. Ha, comunque, la possibilità di spostarsi all'indietro rispetto alla linea, quanto le circostanze lo consentono.

Durante la rimessa da fuori campo, gli altri giocatori non devono:

- Avere una qualsiasi parte del corpo al di là delle linee di delimitazione.
- Trovarsi a meno di 1 metro dal giocatore che effettua la rimessa in gioco.

ART. 18 SOSPENSIONE

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

18.1 REGOLA

Ogni sospensione deve durare 1 minuto.

Una sospensione può essere concessa in situazione di palla morta.

L'opportunità per una sospensione inizia:

- Per ambedue le squadre, quando la palla diventa morta, il cronometro di gara viene fermato.
- Per ambedue le squadre, quando la palla diventa morta dopo l'ultimo o unico tiro libero realizzato.
- Per la squadra che subisce un canestro, quando viene realizzato un canestro su azione.

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

Per ciascuna squadra possono essere accordate:

- 1 sospensione durante ogni periodo di gioco
- 1 sospensione durante ogni tempo supplementare

18.2 PROCEDURA

Solo un allenatore o il capitano ha il diritto di richiedere una sospensione. Egli deve recarsi personalmente al tavolo degli ufficiali di campo e richiedere una sospensione.

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

La sospensione:

- Inizia quando l'arbitro fischia ed effettua l'apposita segnalazione.
- Termina quando l'arbitro fischia ed invita le squadre a ritornare sul terreno di gioco.

Il segnapunti deve comunicare agli arbitri che una squadra ha richiesto una sospensione azionando il suo segnale acustico non appena inizia un'opportunità per una sospensione.

Se la richiesta per una sospensione è effettuata dopo che la palla sia stata messa a disposizione del giocatore per il primo o unico tiro libero, la sospensione deve essere concessa al termine dell'esecuzione del tiro libero.

ART. 19 SOSTITUZIONE

19.1 DEFINIZIONE

Una sostituzione è una richiesta del sostituto di diventare giocatore. Deve essere comunicata al tavolo degli ufficiali di campo e può avvenire in caso di canestro subito, falli commessi o subiti, tiro libero, situazione di palla fuori dal rettangolo di gioco, time-out o fine periodo di gioco.

19.2 REGOLA

Posso essere sostituiti due o tre giocatori contemporaneamente in caso di falli commessi o subiti, time-out o fine periodo di gioco.

ART. 20 GARA PERSA PER FORFAIT

Una squadra perderà la gara per forfait se:

- 10 minuti dopo l'orario fissato per l'inizio della gara, essa non è presente o non è in grado di schierare 4 giocatori pronti per giocare.
- Il suo comportamento sia tale da impedire lo svolgimento della gara.

La sanzione sarà che la squadra avversaria vincerà la gara con il punteggio di 20 a 0.

ART. 21 GARA PERSA PER INFERIORITÀ NUMERICA

Una squadra perderà per inferiorità numerica se, durante la gara, il numero dei suoi giocatori sul terreno è inferiore a due. Verrà assegnata la vittoria alla squadra avversaria. Se la squadra avversaria è già in vantaggio, il punteggio finale resterà quello del momento in cui viene interrotta la partita. Se la squadra a cui viene assegnata la vittoria non è in vantaggio, il punteggio finale sarà 15 a 0 in suo favore.

REGOLA 6 – VIOLAZIONI

ART. 22 GIOCATORE FUORI CAMPO E PALLA FUORI CAMPO

22.1 DEFINIZIONE

Un giocatore viene considerato fuori campo quando una qualsiasi parte del suo corpo tocca il terreno, o qualsiasi altro oggetto, all'esterno o sulle linee di delimitazione.

La palla viene considerata fuori campo quando tocca:

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

22.2 REGOLA

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

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

ART. 23 TRASCINAMENTO DI PALLA

23.1 DEFINIZIONE

Il trascinamento consente al giocatore di avanzare con la palla facendola rotolare sulla sabbia con una mano per volta.

Inizia quando un giocatore, avendo acquisito il controllo della palla, poggia la palla sulla sabbia.

Termina quando il giocatore blocca la palla sulla sabbia, o la tocca con entrambe le mani. Questo gesto è considerato una chiusura del trascinamento.

La mano deve rimanere a contatto con la palla durante il trascinamento o comunque controllarne il rotolamento sulla sabbia.

23.2 REGOLA

Un giocatore dopo aver chiuso il primo trascinamento non può iniziare un secondo trascinamento.

Un giocatore dopo aver chiuso il trascinamento può effettuare al massimo tre passi consecutivi con la palla in mano e concludere a canestro oppure passare la palla.

ART. 24 TRE PASSI

24.1 DEFINIZIONE

Il giocatore che ottiene il possesso della palla può effettuare al massimo 3 passi in qualsiasi direzione trattenendo la palla.

24.2 REGOLA

Il giocatore che decide di muoversi trattenendo la palla in mano può effettuare al massimo 3 passi consecutivi, purché siano frutto di un movimento continuo.

Il giocatore commette una violazione se, compiuto il primo passo (o secondo), si arresta e poi riprende a muoversi sul terreno di gioco trattenendo la palla.

Dopo i 3 passi non è consentito effettuare il trascinarsi di palla, ma è possibile solo tirare o passare la palla.

ART. 25 20" SECONDI

Iniziano i 20" ogniqualvolta:

- Un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco.
- Su una rimessa da fuori campo, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore sul terreno di gioco e la squadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo di palla, quella squadra deve effettuare un tiro a canestro su azione entro 20 secondi.

Un tiro a canestro su azione entro 20 secondi è considerato tale quando si realizzano le seguenti condizioni:

- La palla deve lasciare la mano(i) del giocatore prima che l'apparecchio dei 20" suoni.
- Dopo che la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore per il tiro, essa deve toccare l'anello o entrare nel canestro.

Quando un tiro a canestro su azione viene effettuato vicino al termine del periodo di 20 secondi e il segnale dell'apparecchio suona mentre la palla è in aria:

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

25.1 PROCEDURA

L'apparecchio dei 20" deve essere resettato ogni volta che il gioco viene fermato da un arbitro:

- Per un fallo o una violazione commessi dalla squadra non in controllo di palla;
- Per una qualunque valida ragione imputabile alla squadra non in controllo di palla;
- Per una qualunque valida ragione non imputabile ad alcuna delle due squadre;

In queste situazioni il possesso della palla deve essere assegnato alla squadra che la controllava in precedenza.

L'apparecchio dei 20" deve essere resettato a 20 secondi ogni volta che una rimessa è concessa alla squadra avversaria dopo che il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo o una violazione commessi dalla squadra in controllo di palla.

- Dopo che la palla ha toccato l'anello del canestro avversario, l'apparecchio dei 20" dovrà essere resettato.

Se il segnale acustico dell'apparecchio dei 20" suona per errore mentre una squadra ha il controllo della palla, il segnale dovrà essere ignorato e il gioco dovrà continuare.

Comunque, se a giudizio degli arbitri la squadra in controllo di palla venisse svantaggiata, il gioco dovrà essere fermato, si dovrà correggere il tempo sull'apparecchio dei 20" ed assegnare il possesso della palla a quella squadra.

ART. 26 INTERFERENZA SUL TENTATIVO DI REALIZZAZIONE E SUL CANESTRO

26.1 DEFINIZIONE

Un tiro a canestro su azione o un tiro libero:

- Inizia quando la palla lascia la mano(i) di un giocatore che è in atto di tiro.
- Termina quando la palla:
 - Entra nel canestro direttamente dall'alto e rimane dentro il canestro o lo attraversa completamente.
 - Non ha più la possibilità di entrare nel canestro.
 - Tocca l'anello.
 - Tocca il terreno.
 - Diventa morta.

26.2 REGOLA

Si verifica un'interferenza sul tentativo di realizzazione durante un tiro a canestro su azione quando un giocatore tocca la palla mentre questa è completamente sopra il livello dell'anello e:

- È nella sua parabola discendente verso il canestro.
- Dopo che ha toccato il tabellone.

Le restrizioni relative all'interferenza sul tentativo di realizzazione si applicano fino a che:

- La palla non ha più la possibilità di entrare nel canestro.
- La palla non abbia toccato l'anello.

Si verifica un'interferenza sul canestro quando:

- Un giocatore tocca il canestro o il tabellone, mentre la palla è a contatto con l'anello, dopo un tiro su azione.
- Un giocatore attraversa il canestro da sotto e tocca la palla.
- Un difensore tocca la palla o il canestro, mentre la palla è dentro il canestro e ne impedisce il passaggio attraverso il canestro.
- Un giocatore fa vibrare il canestro oppure lo strattona, a giudizio dell'arbitro, in modo tale da impedire alla palla di entrare nel canestro o da facilitarne l'entrata nel canestro.
- Un giocatore si aggrappa al canestro per giocare la palla.

Nessun giocatore dovrà toccare la palla dopo che la stessa abbia toccato l'anello, mentre ha ancora la possibilità di entrare nel canestro quando:

- Un arbitro fischia mentre la palla è nelle mani di un giocatore in atto di tiro a canestro, oppure in volo durante un tiro a canestro su azione.
- Il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del periodo, mentre la palla è in volo per un tiro a canestro su azione.

Devono essere applicate tutte le restrizioni relative all'interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro.

26.3 SANZIONE

Se la violazione è commessa da un attaccante, nessun punto può essere accordato. La palla verrà assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco dalla tacca di tiro libero.

Se la violazione viene commessa da un difensore, alla squadra in attacco vengono assegnati:

- 1 punto, in caso sia stato effettuato un tiro libero.
- 2 punti, in caso il tiro sia stato effettuato dalla metà campo offensiva.
- 3 punti, in caso il tiro sia stato effettuato dalla tacca di metà campo (9.50mt).

L'attribuzione dei punti è da considerarsi come se la palla fosse entrata nel canestro.

REGOLA 7 – FALLI

ART. 27 FALLI

27.1 DEFINIZIONE

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

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

27.2 POSIZIONE LEGALE DI DIFESA

Un difensore ha stabilito una posizione iniziale di difesa legale quando:

- Sta fronteggiando il suo avversario, ed ha entrambi i piedi sul terreno di gioco.

La posizione legale di difesa si estende verticalmente sopra di lui (cilindro). Egli può sollevare le sue braccia e le mani sopra la testa o saltare verticalmente, ma deve mantenerle in posizione verticale all'interno del cilindro immaginario.

27.3 MARCAMENTO DI UN GIOCATORE CHE CONTROLLA LA PALLA

Il giocatore con la palla deve aspettarsi di essere marcato e, quindi, deve essere preparato a fermarsi o a cambiare direzione, ogni qualvolta un avversario assume una posizione iniziale di difesa legale davanti a lui, persino se ciò è fatto entro una frazione di secondo.

Il difensore deve stabilire una posizione iniziale di difesa legale, senza causare contatto prima di assumere la sua posizione.

Non appena il difensore ha stabilito una posizione iniziale di difesa legale, può spostarsi per marcare il suo avversario, ma non può estendere le sue braccia, spalle, fianchi o gambe provocando un contatto volontario e/o violento.

Quando deve giudicare una situazione di bloccaggio difensivo/sfondamento che coinvolge un giocatore con la palla, un arbitro deve seguire i seguenti principi:

- Il difensore deve assumere una posizione iniziale di difesa legale fronteggiando l'avversario con la palla e avendo entrambi i piedi a contatto con il terreno.
- Il difensore può rimanere fermo, saltare verticalmente o muoversi lateralmente o all'indietro per mantenere la posizione iniziale di difesa legale.
- Nel movimento per mantenere la posizione legale di difesa, uno o entrambi i piedi possono essere sollevati un istante dal terreno, purché il movimento sia laterale o all'indietro, ma non in avanti verso il giocatore con la palla.
- Se il contatto avviene sul tronco, si dovrà ritenere che il difensore abbia raggiunto per primo il punto del contatto.
- Il difensore che abbia stabilito una posizione di difesa legale può girarsi all'interno del suo cilindro per assorbire il colpo o evitare infortuni.

In qualunque delle situazioni sopraccitate, il contatto deve essere considerato come causato dal giocatore con la palla.

27.4 MARCAMENTO DI UN GIOCATORE CHE NON HA IL CONTROLLO DELLA PALLA

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

Un difensore non può prendere posizione così vicino e/o così velocemente sulla direzione di spostamento di un avversario, a meno che questi non abbia tempo o distanza sufficiente per fermarsi o per cambiare direzione.

La distanza è direttamente proporzionale alla velocità dell'avversario, ma mai inferiore ad 1 normale passo.

Se un difensore non rispetta gli elementi di tempo e di distanza nel prendere la posizione iniziale di difesa legale e avviene un contatto con un avversario, egli è responsabile del contatto.

Non appena un difensore ha assunto una posizione iniziale di difesa legale, può muoversi per marcare il suo avversario. Non può impedirgli di oltrepassarlo utilizzando l'estensione delle sue braccia, spalle, fianchi o gambe. Tuttavia, può girarsi all'interno del suo cilindro, per evitare un infortunio.

27.5 SFONDAMENTO

Lo sfondamento è un contatto personale illegale, con o senza palla, causato da una spinta o da un movimento contro il tronco del giocatore avversario.

27.6 BLOCCAGGIO

Il bloccaggio è un contatto personale illegale che impedisce ad un giocatore avversario di avanzare liberamente, con o senza palla.

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

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

È legale per un giocatore allungare il suo braccio(a) o gomito(i) fuori dal suo cilindro nel prendere posizione sul terreno, ma gli stessi devono essere riportati all'interno del cilindro qualora un avversario tenti di superarlo. Altrimenti, se avviene un contatto, si verifica un fallo di bloccaggio o di trattenuta.

27.7 TOCCARE UN AVVERSARIO CON LA MANO E/O CON IL BRACCIO

Toccare con la mano(i) un avversario non è, di per sé, necessariamente un fallo.

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

L'uso illegale della mano(i) o di un braccio(a) esteso si ha quando un difensore è in posizione difensiva e la sua mano(i) o il braccio(a) sono posti su di un avversario, con o senza palla, e ne rimangono a contatto per impedirgli di avanzare.

Toccare ripetutamente o 'punzecchiare' un avversario con o senza palla è un fallo, perché può condurre ad un aumento del gioco sporco.

Viene considerato fallo di un attaccante con la palla:

- L'agganciare o avvinghiare con un braccio o con un gomito il difensore nel tentativo di ottenere un vantaggio indebito.
- Lo spingere il difensore per impedirgli di giocare o di tentare di giocare la palla, o per ottenere più spazio per sé stesso.
- L'uso dell'avambraccio esteso o della mano, per impedire all'avversario di acquisire il controllo della palla.

Viene considerato fallo di un attaccante senza la palla lo spingere per ottenere di:

- Liberarsi per prendere la palla.
- Impedire al difensore di giocare o di tentare di giocare la palla.
- Creare più spazio per sé stesso.

27.8 TRATTENUTA

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

27.9 SPINTA

La spinta è un contatto personale illegale con una qualsiasi parte del corpo in cui un giocatore con forza spinge o tenta di spostare un avversario con o senza palla.

27.10 SIMULAZIONE

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

ART. 28 FALLO PERSONALE

28.1 DEFINIZIONE

Un fallo personale è un contatto illegale di un giocatore con un avversario, sia a palla viva che a palla morta.

Un giocatore non deve trattenere, bloccare, spingere, caricare, sgambettare o impedire l'avanzare di un avversario estendendo la sua mano, braccio, gomito, spalla, fianco, gamba, ginocchio o piede, né piegando il suo corpo in una posizione 'non naturale' (fuori dal suo cilindro), né praticare un gioco duro o violento.

28.2 SANZIONE

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

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

- Il gioco deve essere ripreso con una rimessa da fuori campo da parte della squadra che ha subito il fallo, nel punto più vicino a quello dell'infrazione.
- Se la squadra che ha commesso il fallo ha esaurito il bonus dei falli di squadra, si procederà ai tiri liberi.

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

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

ART. 29 DOPPIO FALLO

29.1 DEFINIZIONE

Si verifica un doppio fallo quando 2 giocatori avversari commettono fallo personale, l'uno contro l'altro, approssimativamente nello stesso tempo.

29.2 SANZIONE

Deve essere addebitato un fallo personale ad entrambi i giocatori. Non viene assegnato alcun tiro libero ed il gioco deve essere ripreso come segue.

Se approssimativamente nello stesso momento del doppio fallo:

- Viene realizzato un canestro valido su azione oppure un ultimo o unico tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa da un punto qualsiasi della linea di fondo.
- Una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa dal punto più vicino all'infrazione.
- Nessuna squadra aveva il controllo o diritto alla palla, si verifica una situazione di palla contesa (art.13).
- Due doppi falli, generano espulsione del giocatore che li ha commessi.

ART. 30 FALLO TECNICO

30.1 REGOLE DI COMPORTAMENTO

Il corretto svolgimento di una gara richiede da parte dei giocatori e del personale di squadra in panchina una piena e leale collaborazione con arbitri, ufficiali di campo e commissario, se presente.

Ogni squadra è chiamata a dare il massimo per assicurarsi la vittoria, ma ciò deve essere sempre fatto seguendo una condotta improntata a sportività, correttezza e fair-play.

Qualsiasi deliberata o ripetuta violazione a questa collaborazione o allo spirito di questa regola deve essere considerata fallo tecnico.

L'arbitro può prevenire falli tecnici con degli avvertimenti verbali.

30.2 VIOLENZA

Durante la gara possono avvenire atti di violenza contrari allo spirito di sportività e correttezza. Tali atti devono essere immediatamente fermati dagli arbitri.

Quando accadono atti di violenza coinvolgendo giocatori o personale di squadra in panchina sul campo di gioco o nelle vicinanze dello stesso, gli arbitri devono prendere i provvedimenti necessari a fermarli.

Qualsiasi persona sopraccitata, colpevole di flagranti atti di aggressione agli avversari o agli arbitri, deve essere immediatamente espulsa. Il primo arbitro deve riferire l'episodio all'ente responsabile della competizione.

Le azioni fisiche dei giocatori e del personale di squadra in panchina che potrebbero portare al danneggiamento delle attrezzature di gioco, non devono essere permesse dagli arbitri.

Quando vengono rilevati dagli arbitri comportamenti di questa natura, l'allenatore o il capitano della squadra che li commette, deve essere immediatamente richiamato.

Se tale(i) comportamento(i) viene ripetuto, deve essere immediatamente fischiato un fallo tecnico alla persona che ha commesso l'azione scorretta.

30.3 DEFINIZIONE

Un fallo tecnico di un giocatore è un fallo di natura comportamentale che non implica un contatto ed include, ma non è limitato, a:

- Ignorare i richiami effettuati dagli arbitri.
- Rapportarsi in modo irrispettoso con gli arbitri, con il commissario, con gli ufficiali di campo o con il personale sulla panchina della squadra.
- Rivolgersi in modo irrispettoso agli arbitri, al commissario, agli ufficiali di campo o agli avversari.
- Usare un linguaggio o gesti tali da offendere o provocare gli spettatori.
- Innervosire e schernire un avversario
- Ostruirne il campo visivo agitandogli/mettendogli la mano (i) davanti agli occhi.
- Agitare eccessivamente i gomiti.
- Ritardare il gioco toccando deliberatamente la palla dopo che la stessa è passata attraverso il canestro o ritardando il gioco non permettendo di effettuare prontamente una rimessa in gioco.
- Simulare di aver subito fallo.
- Aggrapparsi all'anello in modo tale che il peso del giocatore sia sostenuto dall'attrezzo, a meno che il giocatore non lo faccia momentaneamente dopo una schiacciata o, a giudizio dell'arbitro, stia cercando di evitare un infortunio a se stesso o ad un altro giocatore.

Un fallo tecnico commesso dal personale di squadra in panchina può essere determinato dal rivolgersi o toccare irrispettosamente gli arbitri, il commissario, gli ufficiali di campo o gli avversari.

Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara quando gli vengono addebitati 2 falli tecnici o 2 falli antisportivi o 1 fallo antisportivo e 1 fallo tecnico, 2 doppi falli.

Un allenatore deve essere espulso per il resto della gara quando:

- Gli vengono addebitati 2 falli tecnici ('C') a seguito di suo personale comportamento antisportivo. Fallo tecnico al coach indicato con "C".
- Gli vengono addebitati 2 falli tecnici, a seguito di comportamenti antisportivi da parte di altro personale di squadra in panchina. Fallo tecnico alla panchina indicato con "B".

30.4 SANZIONE

Se un fallo tecnico viene commesso:

- Da un giocatore, gli deve essere addebitato un fallo tecnico come fallo del giocatore e deve essere conteggiato tra i falli di squadra. Indicato con "T"
- Dal personale di squadra in panchina, deve essere addebitato un fallo tecnico indicato con "B" e non dovrà essere conteggiato tra i falli di squadra.

Agli avversari deve essere assegnato 1 tiro libero, seguito da una rimessa in gioco dalla linea di fondo campo offensiva a favore della squadra che ha subito il fallo.

ART. 31 FALLO ANTISPORTIVO

31.1 DEFINIZIONE

Un fallo antisportivo è un contatto falloso di un giocatore che a giudizio dell'arbitro è:

- Non un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla nello spirito e nell'intento delle regole.
- Un contatto eccessivo, duro causato da un giocatore in un tentativo di giocare la palla o un avversario.
- ~~Un contatto non necessario causato da un giocatore in difesa nel tentativo di fermare lo sviluppo della transizione della squadra in attacco. Questo si applica fino al momento in cui il giocatore in attacco abbia iniziato il suo atto di tiro.~~
- Un contatto del difensore da dietro o lateralmente su un avversario in un tentativo di bloccare il contropiede e non c'è alcun avversario tra l'attaccante e il canestro avversario. Questo si applica fino al momento in cui il giocatore in attacco abbia iniziato il suo atto di tiro.
- Un contatto del difensore su un avversario all'interno del campo di gioco durante l'ultimo minuto nel 4° periodo ed in ogni supplementare, quando la palla è fuori campo per una rimessa in gioco e ancora nelle mani dell'arbitro oppure a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.

31.2 SANZIONE

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

Devono essere assegnati uno o più tiri liberi al giocatore che ha subito il fallo, seguiti da:

- Una rimessa in gioco dalla linea di fondo campo offensiva a favore della squadra che ha subito il fallo.
- Il numero dei tiri liberi da assegnare è il seguente:
- 2 tiri liberi, se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro.
- 1 tiro libero aggiuntivo al canestro convalidato, se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che realizza.
- 2 o 3 tiri liberi, se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che non realizza il canestro.

Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara quando gli vengono addebitati 2 falli antisportivi o 2 falli tecnici o 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo.

ART. 32 FALLO DA ESPULSIONE

32.1 DEFINIZIONE

Qualsiasi flagrante comportamento antisportivo tenuto da un giocatore o dal personale di squadra in panchina è un fallo da espulsione.

Un allenatore che è stato espulso deve essere sostituito dal vice-allenatore già iscritto a referto. Se nessun vice-allenatore è indicato a referto, sarà sostituito dal capitano.

32.2 SANZIONE

Deve essere addebitato un fallo da espulsione a chi lo commette.

Quest'ultimo, una volta espulso nel rispetto degli articoli di questo Regolamento, deve recarsi e rimanere nello spogliatoio della propria squadra per il resto della gara, oppure, a sua scelta, lasciare l'impianto di gioco.

Devono essere assegnati uno o più tiri liberi:

- Ad un avversario qualsiasi scelto dall'allenatore, nel caso di un fallo senza contatto.
- Al giocatore che ha subito il fallo, nel caso di un fallo con contatto.

Seguiti da:

- Una rimessa in gioco dalla linea di fondo campo offensiva a favore della squadra che ha subito il fallo.

Il numero dei tiri liberi da assegnare è il seguente:

- Se il fallo è un fallo senza contatto: 2 tiri liberi.
- Se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro: 2 tiri liberi.
- Se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro: il canestro è valido, se realizzato, più 1 tiro libero aggiuntivo.
- Se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che non realizza: 2 o 3 tiri liberi.

ART. 33 RISSA

33.1 DEFINIZIONE

La rissa è uno scontro fisico tra 2 o più avversari (giocatori e personale di squadra in panchina).

Questo articolo si riferisce solo a personale di squadra in panchina che oltrepassi i confini dell'area della panchina della squadra durante una rissa o durante una qualsiasi situazione che può portare ad una rissa.

33.2 REGOLA

I sostituti, i giocatori esclusi o le persone al seguito della squadra che oltrepassino i confini dell'area della panchina durante una rissa, o una qualsiasi situazione che può portare ad una rissa, dovranno essere espulsi.

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

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, essi dovranno essere espulsi.

33.3 SANZIONE

Qualsiasi sia il numero del personale di squadra in panchina espulso per aver oltrepassato i confini dell'area della panchina, deve essere addebitato un solo fallo tecnico "B" alla panchina.

Se il personale di squadra in panchina di entrambe le squadre viene espulso a causa di quanto previsto in questo articolo e non ci sono altre sanzioni per falli da dover amministrare, la gara deve riprendere come segue.

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

- Viene realizzato un canestro valido su azione, o viene realizzato l'ultimo o unico tiro libero la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa da un punto qualsiasi della linea di fondo.
- Una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa dalla linea laterale, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.
- Nessuna squadra aveva il controllo o diritto alla palla, si verifica una situazione di contesa (art. 13).
-

Tutti i falli da espulsione devono essere conteggiati tra i falli di squadra.

ART. 34 FALLI COMMESSI DA UN GIOCATORE

Un giocatore che ha commesso 4 falli deve esserne informato da un arbitro ed abbandonare il gioco immediatamente.

Un fallo commesso da un giocatore che ha precedentemente commesso i suoi 4 falli viene considerato come commesso da un giocatore escluso e viene addebitato e registrato a referto a carico dell'allenatore.

ART. 35 FALLI DI SQUADRA: PENALITÀ

35.1 DEFINIZIONE

Un fallo di squadra è un fallo personale, tecnico, antisportivo o da espulsione commesso da un giocatore. Una squadra è in situazione di penalità per falli (bonus di squadra esaurito) quando ha commesso 4 falli di squadra in un periodo. Si tirano tiri liberi dal 5 fallo di squadra in poi.

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

Tutti i falli di squadra commessi in un tempo supplementare devono essere considerati come avvenuti nel quarto periodo.

35.2 REGOLA

Quando una squadra è in situazione di penalità per falli, tutti i successivi falli personali dei giocatori, commessi su un giocatore che non è in atto di tiro, devono essere sanzionati con 2 tiri liberi, invece che con una rimessa in gioco. Il giocatore contro cui è stato commesso il fallo dovrà tirare i tiri liberi.

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

ART. 36 SITUAZIONI SPECIALI

36.1 DEFINIZIONE

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

36.2 PROCEDURA

Devono essere addebitati tutti i falli e si devono identificare tutte le sanzioni.

Gli arbitri devono determinare l'ordine cronologico in cui le infrazioni si sono verificate.

Tutte le sanzioni uguali contro entrambe le squadre e tutte le sanzioni di doppio fallo devono essere compensate nell'ordine in cui sono state sanzionate. Una volta registrate e cancellate, le sanzioni devono essere considerate come mai avvenute. Il diritto al possesso della palla, che sia parte dell'ultima sanzione, cancellerà ogni precedente diritto al possesso della palla.

Non appena la palla sia diventata viva per una rimessa, quella stessa penalità non può più essere usata per compensarne un'altra rimanente.

Tutte le sanzioni rimanenti devono essere amministrare nell'ordine in cui sono state rilevate.

Se, dopo la compensazione di sanzioni uguali contro entrambe le squadre, non rimangono altre sanzioni da amministrare, il gioco riprenderà come segue.

Se approssimativamente nello stesso momento della prima infrazione:

- Viene realizzato un canestro valido su azione o viene realizzato l'ultimo o unico tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa da un punto qualsiasi della linea di fondo.
- Una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa in gioco dal punto più vicino alla prima infrazione.
- Nessuna squadra aveva il controllo o diritto alla palla, si verifica una situazione di contesa (art.13).

ART. 37 ERRORI CORREGGIBILI

37.1 DEFINIZIONE

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

- Concessione di tiro(i) libero(i) non dovuto.
- Mancata concessione di tiro(i) libero(i) dovuto.
- Errata convalida o annullamento di punto(i).

- Esecuzione di tiro(i) libero(i) da parte di un giocatore non beneficiario.

37.2 PROCEDURA GENERALE

Per essere correggibili, gli errori devono essere rilevati dagli arbitri, commissario o ufficiali di campo prima che la palla diventi viva, in seguito alla prima palla morta, dopo che il cronometro di gara sia stato azionato dopo l'errore.

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.

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

Dopo la correzione dell'errore, a meno di diversa indicazione nelle presenti regole, il gioco deve riprendere dal punto in cui era stato interrotto per correggere l'errore. La palla dovrà essere consegnata alla squadra che ne aveva diritto al momento dell'interruzione per la correzione dell'errore.

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

Qualunque errore di registrazione, di cronometraggio e dell'apparecchio 20" da parte degli ufficiali di campo che riguardi il punteggio, il numero dei falli, il numero delle sospensioni, il tempo trascorso o mancante, può essere corretto dagli arbitri in qualunque momento prima che il primo arbitro firmi il referto ufficiale di gara.

37.3 PROCEDURA SPECIFICA

Concessione di tiro(i) libero(i) non dovuto

Un tiro(i) libero(i) eseguito come risultato dell'errore dovrà essere cancellato ed il gioco dovrà riprendere come segue:

Se il cronometro di gara non è stato avviato dopo l'errore, la palla deve essere assegnata per una rimessa in gioco dal prolungamento della linea del tiro libero alla squadra a cui sono stati cancellati i tiri liberi.

- Se il cronometro di gara è stato avviato dopo l'errore e:
 - ✓ La squadra in controllo di palla (o che ha diritto alla palla) nel momento in cui l'errore viene rilevato è la stessa che aveva il controllo della palla nel momento in cui l'errore si era verificato.
 - ✓ Nessuna delle due squadre ha il controllo della palla nel momento in cui l'errore viene rilevato, la palla dovrà essere assegnata alla squadra che aveva 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 contesa (art.13).
- Se il cronometro di gara è stato avviato e, nel momento in cui l'errore viene rilevato, è stata assegnata una sanzione per fallo che comporta tiri(o) liberi(o), i tiri liberi devono essere amministrati e la palla deve essere assegnata per una rimessa in gioco alla squadra che ne aveva il controllo nel momento in cui si era verificato l'errore.

Mancata concessione di tiro(i) libero(i) dovuto:

- Se non si è verificato un cambio di possesso della palla dopo che sia stato commesso l'errore, il gioco dovrà essere ripreso dopo la correzione 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 dovrà essere ignorato.

Esecuzione di tiro(i) libero(i) da parte di un giocatore non beneficiario

I tiri(o) liberi(o) effettuati come risultato dell'errore e il possesso della palla, se parte della sanzione, dovranno essere cancellati e la palla assegnata alla squadra avversaria per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, a meno che non ci siano da amministrare sanzioni per ulteriori infrazioni.

REGOLA 8 – ALLENATORI, ARBITRI E UFFICIALI DI CAMPO: DOVERI, DIRITTI E POTERI

ART. 38 ALLENATORI: DOVERI, DIRITTI E POTERI

Per gli allenatori si fa riferimento al Regolamento FIBA e CNA.

ART. 39 ARBITRI, UFFICIALI DI CAMPO: DOVERI, DIRITTI E POTERI

Per gli arbitri e gli ufficiali di campo, diritti e doveri, si fa riferimento al regolamento FIBA e CIA.

REGOLA 9 – PROCEDURA DI RECLAMO

ART. 40 PROCEDURA DI RECLAMO

Una squadra può presentare un reclamo se i suoi interessi sono stati lesi da:

- Un errore sulla tenuta del punteggio di gara; sulla tenuta del cronometro di gara o del cronometro dei 20 secondi che non siano stati corretti dagli arbitri.
- Una decisione di gara persa per forfait.

Perché possa essere ammessa, il reclamo deve essere portato seguendo la seguente procedura:

1. Il Capitano della squadra deve, non più tardi di 15 minuti dopo la fine della partita, informare il primo arbitro che la sua squadra sta inoltrando un reclamo contro il risultato della gara firmando il referto nello spazio "Firma del capitano in caso di reclamo".
2. La squadra dovrà motivare per iscritto le ragioni del suo reclamo entro 1 ora dalla fine della gara.

Il primo arbitro dovrà, dopo aver ricevuto i motivi del reclamo, relazionare la Commissione Organizzatrice del Torneo per iscritto circa l'incidente che ha causato la protesta all'organo competente.

L'organo competente dovrà attivare tutte le richieste procedurali che riterrà opportune e dovrà decidere in merito al reclamo nel più breve tempo possibile e in ogni caso non più tardi delle 24 ore seguenti la fine della partita.

L'organo competente deve utilizzare qualsiasi prova attendibile e può prendere una qualunque decisione appropriata, inclusa senza limitazione la ripetizione parziale o totale della partita.

L'organo competente non può decidere di cambiare il risultato finale della partita a meno che non ci sia una chiara e conclusiva evidenza che, se non fosse stato per l'errore che ha dato luogo al reclamo, il nuovo risultato si sarebbe certamente realizzato.

La decisione dell'organo competente è inoltre considerata come parte delle regole del gioco e non è soggetta ad una ulteriore revisione o appello.

In caso di competizioni il cui format è quello del torneo, l'organo competente per tutti i reclami sarà la Commissione Organizzatrice del Torneo.

Nel caso di campionati, l'organo competente per i reclami relativi deve essere la Commissione Nazionale Sand Basket che agirà, qualora necessario, con l'ausilio di una o più persone esperte sull'applicazione e sull'interpretazione del Regolamento Ufficiale del Sand Basket.

La Commissione Nazionale è raggiungibile all'indirizzo email:
sandbasketitalia@gmail.com

FIGURA 1 (CAMPO DA GIOCO)

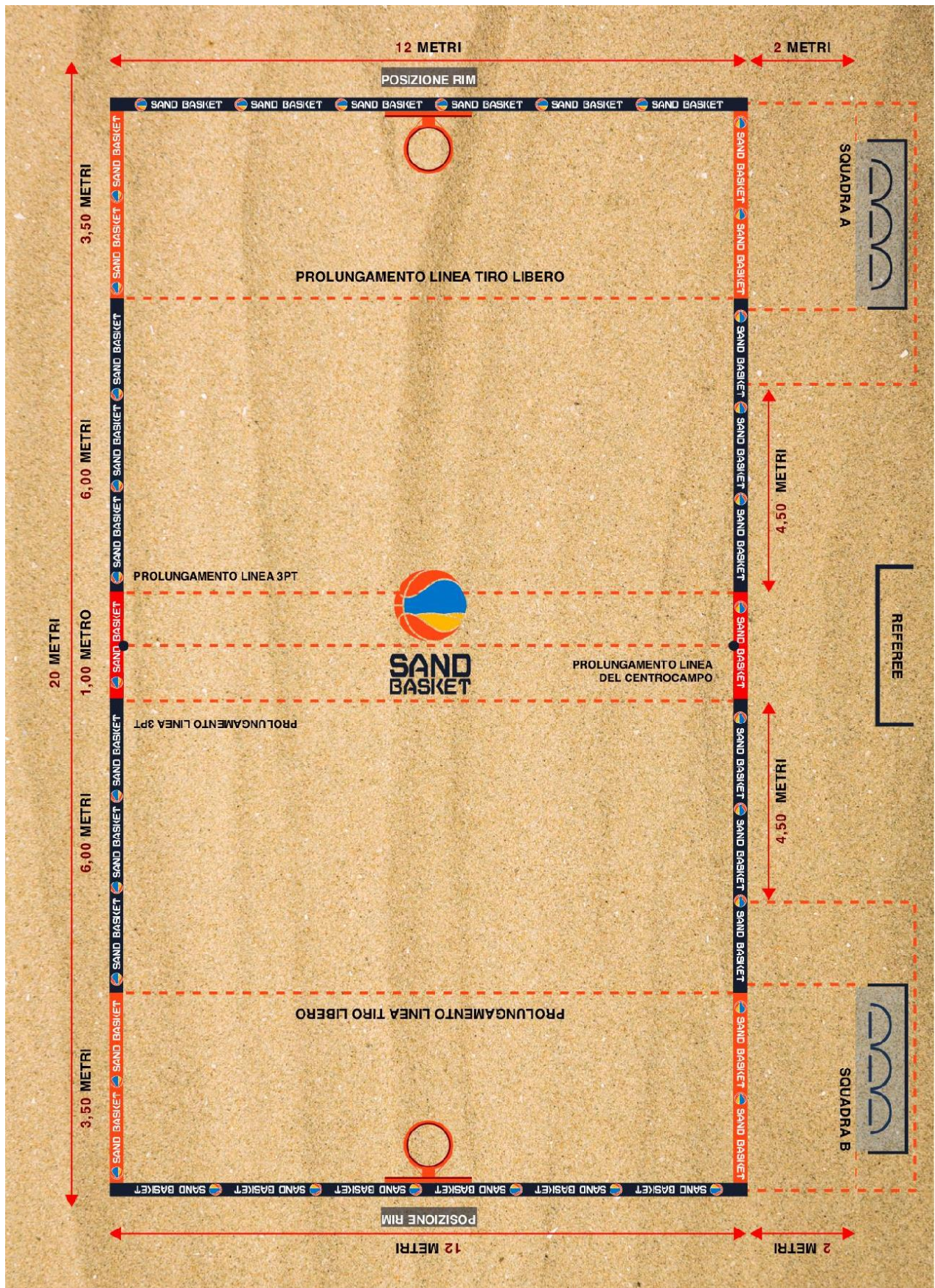




FIGURA 2 (REFERTO UFFICIALE DI GARA)



REFERTO GARA



SQUADRA A

SQUADRA B

CAMPIONATO _____ GIRONE _____ 1° Arbitro _____

DATA _____ ORE _____ 2° Arbitro _____

LOCALITA' _____ VIA _____ CAMPO _____

GARA NR.

SQUADRA A

COLORE MAGLIA _____

Time out				FALLI DI SQUADRA			
1°	2°	3°	4°	1°	2°	3°	4°
1° TS	2° TS	3° TS	4° TS	1°	2°	3°	4°
			3°	1°	2°	3°	4°

NR	ATLETA	ANNO	ENTRATA	FALLI			
				1	2	3	4

ALLENATORE	
ASS. ALLEN.	
DIRIGENTE	

SQUADRA B

COLORE MAGLIA _____

Time out				FALLI DI SQUADRA			
1°	2°	3°	4°	1°	2°	3°	4°
1° TS	2° TS	3° TS	4° TS	1°	2°	3°	4°
			3°	1°	2°	3°	4°

NR	ATLETA	ANNO	ENTRATA	FALLI			
				1	2	3	4

ALLENATORE	
ASS. ALLEN.	
DIRIGENTE	

COGNOME E NOME _____ FIRMA _____

CRONOMETRISTA _____

SEGNAPUNTI _____

ADDETTO AI 20" _____

PUNTEGGIO

A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81
2	2	42	42	82	82
3	3	43	43	83	83
4	4	44	44	84	84
5	5	45	45	85	85
6	6	46	46	86	86
7	7	47	47	87	87
8	8	48	48	88	88
9	9	49	49	89	89
10	10	50	50	90	90
11	11	51	51	91	91
12	12	52	52	92	92
13	13	53	53	93	93
14	14	54	54	94	94
15	15	55	55	95	95
16	16	56	56	96	96
17	17	57	57	97	97
18	18	58	58	98	98
19	19	59	59	99	99
20	20	60	60	100	100
21	21	61	61	101	101
22	22	62	62	102	102
23	23	63	63	103	103
24	24	64	64	104	104
25	25	65	65	105	105
26	26	66	66	106	106
27	27	67	67	107	107
28	28	68	68	108	108
29	29	69	69	109	109
30	30	70	70	110	110
31	31	71	71	111	111
32	32	72	72	112	112
33	33	73	73	113	113
34	34	74	74	114	114
35	35	75	75	115	115
36	36	76	76	116	116
37	37	77	77	117	117
38	38	78	78	118	118
39	39	79	79	119	119
40	40	80	80	120	120

Risultati Parziali

	SQUADRA A	SQUADRA B
1° QUARTO		
2° QUARTO		
3° QUARTO		
4° QUARTO		
1° TS		
2° TS		
3° TS		

RISULTATO FINALE

SQUADRA A _____	SQUADRA B _____
SQUADRA VINCITRICE _____	

FIRMA CAPITANO SQUADRA A

FIRMA CAPITANO SQUADRA B
