

A. SEGNALAZIONI ARBITRALI

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

A.2 È importante che gli ufficiali di campo abbiano familiarità con queste segnalazioni.

I. PUNTEGGIO



II. CRONOMETRO



III. AMMINISTRAZIONE



IV. TIPI DI VIOLAZIONI

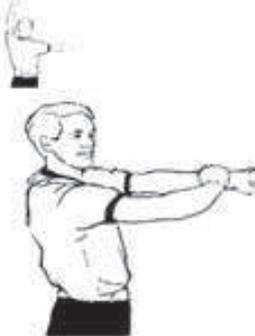
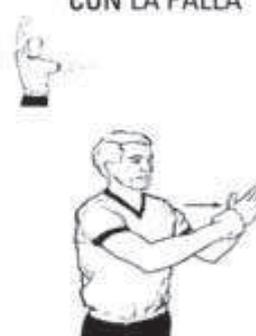
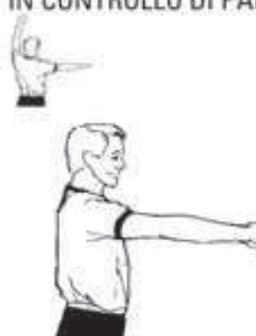
<p>15</p> <p>PASSI</p> <p>Ruotare i pugni</p>	<p>16</p> <p>PALLEGGIO ILLEGALE o DOPPIO PALLEGGIO</p> <p>Movimento alto/basso</p>	<p>17</p> <p>PALLA SCOMPAGNATA</p> <p>Ruotare il palmo</p>	<p>18</p> <p>TRE SECONDI</p> <p>Braccio allungato, mostrare 3 dita</p>
<p>19</p> <p>CINQUE SECONDI</p> <p>Mostrare 5 dita</p>	<p>20</p> <p>OTTO SECONDI</p> <p>Mostrare 8 dita</p>	<p>21</p> <p>VENTIQUATTRO SECONDI</p> <p>Le dita toccano la spalla</p>	<p>22</p> <p>RITORNO DELLA PALLA NELLA ZONA DI DIFESA</p> <p>Oscillare il braccio, dito indice allungato</p>
<p>23</p> <p>PIEDE VOLONTARIO</p> <p>Indicare con il dito il piede</p>	<p>24</p> <p>FUORI CAMPO E/O DIREZIONE DI GIOCO</p> <p>Indicare con il dito parallelo alle linee laterali</p>	<p>25</p> <p>SITUAZIONE DI SALTO A DUE</p> <p>Pollici alti, poi indicare la direzione della freccia di possesso</p>	

V. SEGNALAZIONE DI UN FALLO AL TAVOLO DEGLI U.D.C. (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

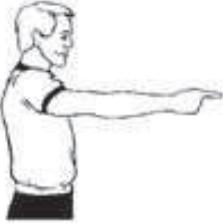
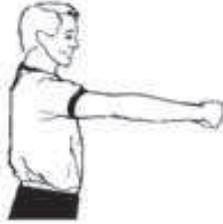
<p>38</p> <p>USO ILLEGALE DELLE MANI</p>  <p>Colpirsi il polso</p>	<p>39</p> <p>BLOCCO IRREGOLARE (attacco o difesa)</p>  <p>Mettere ambedue le mani sui fianchi</p>	<p>40</p> <p>USO ILLEGALE DEL GOMITO</p>  <p>Muovere il gomito all'indietro</p>	<p>41</p> <p>TRATTENUTA</p>  <p>Afferrarsi il polso davanti a se</p>
<p>42</p> <p>SPINTA o SFONDAMENTO SENZA PALLA</p>  <p>Imitare la spinta</p>	<p>43</p> <p>SFONDAMENTO CON LA PALLA</p>  <p>Colpirsi il palmo aperto con il pugno chiuso</p>	<p>44</p> <p>FALLO DELLA SQUADRA IN CONTROLLO DI PALLA</p>  <p>Puntare il pugno chiuso verso il canestro della squadra responsabile</p>	<p>45</p> <p>DOPPIO</p>  <p>Muovere i pugni sopra la testa</p>
<p>46</p> <p>TECNICO</p>  <p>Formare con le mani una T, mostrando il palmo</p>	<p>47</p> <p>ANTISPORTIVO</p>  <p>Afferrarsi il polso sopra la testa</p>	<p>48</p> <p>DA ESPULSIONE</p>  <p>Chiudere i pugni</p>	

FASE 3 - NUMERO DI TIRI(O) LIBERI(O) ASSEGNATI

<p>49</p> <p>UN TIRO LIBERO</p>  <p>Alzare un dito</p>	<p>50</p> <p>DUE TIRI LIBERI</p>  <p>Alzare due dita</p>	<p>51</p> <p>TRE TIRI LIBERI</p>  <p>Alzare tre dita</p>
---	---	---

oppure

- DIREZIONE DI GIOCO

<p>52</p>  <p>Indicare con il dito, braccio parallelo alle linee laterali</p>	<p>53</p> <p>DOPO UN FALLO DELLA SQUADRA IN CONTROLLO DI PALLA</p>  <p>Pugno chiuso, braccio parallelo alle linee laterali</p>
--	---

VI. AMMINISTRAZIONE DEI TIRI LIBERI (2 FASI)

FASE 1 - DENTRO L'AREA DEI TRE SECONDI



FASE 2 - FUORI DALL'AREA DEI TRE SECONDI

