

Pallacanestro

Art. 1 Regolamento tecnico di gioco



1. Per lo svolgimento della pallacanestro nel CSI si applica il Regolamento Tecnico di gioco della FIBA nella traduzione operata dalla FIP, fatte salve le variazioni specifiche del CSI che verranno emanate dalla DTN con le limitazioni, le esclusioni, le integrazioni e le precisazioni di cui alle presenti Norme.
2. Le norme tecniche per la pallacanestro della presente sezione integrano le Norme per l'Attività Sportiva.
3. Trovano applicazione tutte le interpretazioni tecniche in vigore in Italia per l'attività federale, quali ad esempio Interpretazioni FIBA, quaderni tecnici, appunti tecnici, materiale predisposto dal settore tecnico del CIA, etc. etc, salvo ove non diversamente specificato a livello CSI.
4. Sono state introdotte le "Casistiche e Interpretazioni della Pallacanestro CSI", emanate e periodicamente revisionate dalla DTN, che trovano applicazione nell'attività sportiva CSI.

Art. 2 Categorie di età



1. Le categorie d'età degli atleti partecipanti alle gare e la durata dei tempi di gioco sono comunicate annualmente dalla Direzione Tecnica Nazionale.



ATTENZIONE!

Per particolari esigenze locali, nell'attività sportiva possono disporsi variazioni ai tempi di gioco. Variazioni stabilite dai Comitati territoriali alle categorie d'età, rispetto a quanto emanato dalla Direzione Tecnica Nazionale, possono precludere la partecipazione alle fasi successive dei "Campionati nazionali".

Art. 3 Campi di gioco



1. Potranno essere utilizzati indifferentemente campi tracciati secondo le nuove regole in vigore dal 1 luglio 2010 o secondo le vecchie norme. Per quanto riguarda i campionati locali, possono essere considerati omologati campi a piena discrezione dell'ente territoriale competente. Per le Fasi regionali e nazionali dei Campionati nazionali è previsto l'utilizzo di campi con la nuova tracciatura.
2. Queste condizioni non costituiscono motivo di mancata omologazione del campo di gioco:
 - a. presenza semicirconferenze tratteggiate;
 - b. mancata tracciatura del cerchio centrale;
 - c. mancata tracciatura delle aree delle panchine;
 - d. mancanza di quattordici posti nelle aree delle panchine;
 - e. linee delle rimesse (possono essere eventualmente indicate con del nastro adesivo e prendendo approssimativamente come riferimento le tangenti dell'area del tiro da tre parallele alle linee di fondo);
 - f. mancata tracciatura dei semicerchi di no-sfondamento;
 - g. tracciature relative alle vecchie regole dei campi di gioco (area da tre più piccola e area dei tre secondi trapezoidale).
3. Il cronometro di gara e il cronometro aggiuntivo per la misurazione delle sospensioni può essere di tipo "da tavolo". In mancanza di un cronometro dedicato, eccezionalmente la funzione può essere espletata anche attraverso qualsiasi

altro tipo di cronometro (orologio, cellulare, etc.). È sufficiente un unico segnale acustico per segnalare il termine del tempo di gioco e/o delle sospensioni (è ammesso anche il fischiotto).

4. Non deve essere applicata la regola relativa all'area del "no sfondamento", anche se tracciata.
5. Con il termine "impianto di gioco" (impianto sportivo) si definisce l'intero complesso nel quale è sito il campo di gioco.
6. Con il termine "campo di gioco" (spazio per l'attività sportiva) si definisce l'area destinata al rettangolo di gioco, le linee di delimitazione, lo spazio destinato ai sostegni dei canestri, lo spazio destinato alle panchine delle due squadre ed al tavolo degli ufficiali di campo, la superficie di due metri lineari liberi da ostacoli e situati tutto intorno all'area destinata al terreno di gioco. Vengono considerati facenti parte del "campo di gioco" anche gli spogliatoi e l'area in cui sono ubicati, nonché tutti i percorsi obbligati tra detta area e il campo di gioco in senso stretto. Costituiscono parte integrante del campo di gioco tutte le attrezzature obbligatorie previste dal Regolamento Tecnico, che debbono essere tempestivamente messe a disposizione degli ufficiali di gara.
7. Con il termine "terreno di gioco" o "rettangolo di gioco" si definisce l'area destinata in concreto allo svolgimento della gara.

Art. 4 Tempo di attesa e di gioco



1. Il tempo di attesa nella pallacanestro è di 15 minuti.
2. Se una squadra, all'orario previsto per l'inizio della gara, risulta avere 5 (cinque) giocatori pronti a giocare, essa è tenuta ad iniziare immediatamente la gara. In tal caso, gli Arbitri non accorderanno la possibilità di attendere uno o più atleti mancanti.
3. Eventuali squadre in ritardo perderanno il diritto al riscaldamento.
4. L'intervallo pre-gara inizia 15 minuti prima dell'orario di inizio della gara.
5. Le gare dei Campionati nazionali e dell'attività istituzionale hanno la durata di 4 periodi di 10 minuti ciascuno di gioco effettivo con un intervallo di 10 minuti tra il secondo e il terzo periodo e di 2 minuti tra il primo e il secondo periodo e il terzo e il quarto periodo. Se alla fine del quarto periodo il punteggio è di parità, la gara deve continuare con uno o più tempi supplementari di 5 minuti fino a che non si sblocchi il punteggio di parità.
6. In caso di gare di "andata e ritorno" con differenza canestri (o situazioni equiparabili, fatto salvo quanto diversamente specificato dai regolamenti della manifestazione - eg. "gara conclusiva"), verranno disputati tempi supplementari esclusivamente nella gara di ritorno ed in caso di parità di differenza canestri calcolato sui due incontri. Pertanto ognuna delle due gare (ma non entrambe) potrà terminare in parità.
7. Per l'attività a progetto, i Regolamenti possono prevedere altre tipologie di tempi e periodi di gioco.



ATTENZIONE!

I Comitati possono, per motivi organizzativi, stabilire una durata inferiore del tempo di attesa e/o degli intervalli comunicandolo all'inizio dell'attività, nel Regolamento della manifestazione. Resta fermo quanto previsto dall'art.41 delle Norme per l'Attività Sportiva per le gare di livello regionale, interregionale e nazionale.

Art. 5 Abbigliamento degli atleti



1. Tutti gli atleti, sia titolari sia sostituti, devono indossare un abbigliamento uniforme con una numerazione individuale (secondo quanto disposto dall'Art. 43 N.A.S. Abbigliamento delle squadre).
2. L'utilizzo di pantaloncini/calzettoni/sottomaglie/scaldamuscoli non della stessa foggia o colore non è condizione ostativa a prendere parte alla gara, purché i giocatori di entrambe le squadre siano immediatamente e chiaramente distinguibili. Stesso discorso vale per i pantaloncini sotto/sopra al ginocchio.
3. È consentito omettere il numero sui pantaloncini e sul fronte delle maglie: è necessario che il numero posto sulla schiena del giocatore sia chiaramente leggibile.
4. È vietato giocare con collanine, anelli, orecchini, orologi, braccialetti o quanto altro possa arrecare danno ai giocatori durante il gioco.

Art. 6 Partecipanti alla gara



1. Alla gara di pallacanestro partecipano squadre composte da un minimo di 5 ad un massimo di 12 giocatori.
2. La distinta dei giocatori deve riportare la denominazione della squadra, quella della squadra avversaria, la data, l'orario, il luogo e l'impianto sul quale si disputa la gara. Dei giocatori va trascritto il numero di maglia, cognome e nome, anno di nascita, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento.
3. Possono partecipare alla gara, secondo le norme previste, solo ed esclusivamente i giocatori riportati nella distinta presentata all'arbitro.
4. Eventuali correzioni alla distinta saranno ammesse solo fino all'inizio dell'incontro (palla a due).
5. Un tesserato regolarmente iscritto a referto potrà prendere parte all'incontro in qualsiasi momento.
6. Nella distinta dei partecipanti vanno trascritti, inoltre, i dirigenti accompagnatori, indicando di ciascuno il cognome e nome, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento.
7. È obbligatorio indicare nella distinta dei partecipanti alla gara un Allenatore, un Vice-Allenatore e un Capitano, che verranno riportati come tali a referto. Come Allenatore o Vice-Allenatore può essere indicato anche un giocatore regolarmente iscritto in distinta. Uno dei due ruoli di Allenatore o di Vice-Allenatore può essere ricoperto anche dal Capitano.
8. È consentita per ciascuna delle due società, l'iscrizione in lista di un dirigente accompagnatore, purché regolarmente tesserato. Il dirigente designato rappresenta, a tutti gli effetti, la società sportiva. In assenza del dirigente accompagnatore, i suoi compiti e mansioni sono svolti dall'allenatore o, in mancanza, dal capitano della squadra. Non è consentito iscrivere a referto il c.d. "secondo dirigente". Inoltre, il dirigente accompagnatore della Società ospitante svolgerà le funzioni proprie del dirigente addetto agli arbitri.
9. In caso di mancanza dell'accompagnatore ufficiale, tale funzione potrà essere svolta da un atleta. In questo caso l'atleta, pur continuando ad essere presente tra i giocatori a disposizione, segnalerà il proprio nome anche nell'apposito spazio della distinta riservato all'accompagnatore.
10. Dieci minuti prima dell'inizio della gara, l'allenatore deve comunicare il quin-

tetto iniziale e confermare la propria decisione con una firma posta sul referto di gara accanto alla lista dei giocatori. Il primo allenatore a dover adempiere a quest'obbligo sarà quello della squadra di casa (o della squadra prima iscritta a referto).

11. Secondo quanto previsto dal regolamento tecnico possono essere assunti provvedimenti disciplinari nei confronti dei giocatori, dei dirigenti e dei tecnici partecipanti alla gara anche prima del suo inizio. Resta valido il principio che il potere disciplinare degli arbitri decorre dall'intervallo pre-gara. Non è possibile reintegrare nell'elenco un giocatore espulso prima dell'inizio dalla gara.
12. Nei casi in cui è necessario discriminare il "prendere parte" ad una gara di un giocatore, si intende l'effettiva entrata in campo in una gara ufficiale di campionato e/o di coppa ufficiale e non la semplice iscrizione a referto.



ATTENZIONE!

I Comitati CSI possono, per motivi organizzativi, stabilire un numero massimo di partecipanti non inferiore a 10.

Art. 7 Persone ammesse nel campo di gara



1. Possono accedere al campo di gioco soltanto i tesserati iscritti sulle liste di partecipazione alla gara e gli ufficiali di gara.
2. All'interno del terreno di gioco può essere consentita la presenza di persone addette a varie funzioni (custode dell'impianto, pulitori, incaricati del servizio d'ordine, etc) anche se non tesserate. È consentita la presenza al tavolo di uno speaker ufficiale.
3. È consentita inoltre la presenza al tavolo di un commissario di campo e/o di un osservatore arbitrale.
4. Durante lo svolgimento delle gare le persone ammesse nel campo di gioco devono stare ai posti loro assegnati e non intralciare in nessun modo e per nessuna ragione lo svolgimento della gara.
5. Possono prendere posto sulla panchina riservata a ciascuna squadra i soli tesserati iscritti nel referto ufficiale di gara.
6. Solo l'allenatore o il vice-allenatore possono stare in piedi nel corso della gara ma non entrambi contemporaneamente.

Art. 8 Palloni per la gara



1. In tutte le gare, la Società prima nominata deve mettere a disposizione dell'arbitro almeno 2 palloni e la Società seconda nominata almeno 1 pallone; tutti i palloni messi a disposizione devono essere regolari ed utilizzabili.
2. L'arbitro darà comunque inizio alla gara anche se non tutti i palloni previsti saranno messi a disposizione. Qualora non fosse disponibile neanche un pallone, l'arbitro non potrà dare inizio alla gara e segnerà quanto avvenuto sul rapporto di gara.
3. In questi casi le squadre verranno considerate rinunciatarie con le modalità di cui all'articolo 72 comma 1 delle Norme per l'Attività Sportiva con esclusione della sanzione prevista al comma b (punto di penalizzazione).
4. Se durante la disputa d'una gara venga a mancare il pallone di gioco e non sia possibile reperirne un altro, la gara verrà sospesa e saranno assunti i seguenti provvedimenti:

- a. se ambedue le squadre hanno messo a disposizione i loro palloni e gli stessi nel corso della gara si sono rovinati o sono andati smarriti, la gara stessa verrà ripetuta;
- b. se una delle due squadre non ha messo a disposizione il numero di palloni previsto e i palloni messi a disposizione dall'altra squadra si deteriorino o vengano smarriti, la gara verrà sospesa e data persa alla squadra in difetto con le modalità previste per le squadre che si vengano a trovare con un numero insufficiente di atleti in campo.
- c. Tuttavia, se risultasse che uno dei palloni o l'unico pallone disponibile sia stato deteriorato o smarrito per dolo, l'arbitro annoterà quanto avvenuto nel rapporto di gara e la gara può essere data persa, a giudizio dell'Organo giudicante, alla squadra che ha posto in essere tale tentativo di frode.

Art. 9 Ufficiali di campo messi a disposizione dalle Società



1. La Società ospitante, o prima nominata nel calendario, deve mettere a disposizione almeno due tesserati per svolgere le funzioni di cronometrista e segnapunti.
2. Su richiesta della Società ospitata, o seconda nominata, tali ruoli devono essere svolti da un tesserato per ciascuna delle due Società.
3. In mancanza di designazione da parte della Società ospitante, tali ruoli possono essere svolti entrambi da due tesserati messi a disposizione dalla Società ospitata, fermi restando i conseguenti provvedimenti disciplinari che saranno assunti nei confronti della Società ospitante.
4. Chi viene indicato dalla propria Società per svolgere il compito di ufficiale di campo deve avere possibilmente frequentato l'apposito corso CSI e comunque essere in grado di svolgere agevolmente tale ruolo.
5. Qualora ambedue le Società non mettano a disposizione dei tesserati per svolgere il ruolo di ufficiale di campo né sia possibile reperire persone estranee sul campo a cui affidare l'incarico, saranno giocatori e/o dirigenti della squadra ospitante a svolgere tali funzioni; ovviamente costoro non parteciperanno al gioco e non svolgeranno le funzioni proprie del loro ruolo.
6. Il primo arbitro si comporterà analogamente e assumerà i medesimi provvedimenti qualora nel corso della gara qualcuno dei tesserati messi a disposizione dalle squadre risultasse incapace di assolvere nella maniera dovuta il compito ricevuto.
7. In ogni caso il primo arbitro riporterà quanto avvenuto nel rapporto di gara per i conseguenti provvedimenti da assumersi da parte dell'Organo giudicante.
8. Qualora gli Ufficiali di campo venissero designati dall'Organo competente, i tesserati designati dalle squadre si asterranno dallo svolgere la funzione per la quale erano stati indicati dalla propria Società; sosterranno comunque nel campo di gioco a disposizione dell'arbitro che potrà, in qualsiasi momento della gara chiedere la loro collaborazione.

Art. 10 Arbitri



1. Nel CSI è consentito l'arbitraggio in singolo, in doppio (secondo la meccanica classica) o in triplo (secondo la meccanica semplificata prevista dal CSI).

Art. 11 Sostituzione di uno degli arbitri



1. Qualora uno degli arbitri non fosse in grado di continuare a svolgere il suo ruolo per malore o infortunio, l'altro arbitro o gli arbitri continueranno la direzione della gara.
2. Qualora l'arbitro si riprendesse, nel caso in cui non sia stato sostituito, potrà di nuovo prendere parte all'incontro.
3. Qualora tutti gli arbitri fossero nelle condizioni di non poter continuare o in caso di malore o infortunio dell'unico arbitro presente, la gara verrà sospesa.
4. I regolamenti di manifestazione (in particolar modo quelli relativi a concentramenti e/o finali) potranno prevedere modalità per la sostituzione di uno o più arbitri in caso di assenza o di infortunio e/o l'utilizzo dell'arbitro stand-by. Generalmente, l'arbitro stand by dovrà essere pronto in divisa nei pressi del tavolo degli ufficiali di campo.
5. Nel caso in cui l'arbitro non sia presente sull'impianto di gioco fin dall'inizio della partita occorrerà l'accordo scritto tra le due società per la sua sostituzione.
6. In ogni caso, va privilegiata la disputa della gara con la miglior combinazione arbitri e ufficiali di campo possibile, sempre e comunque in ogni caso e con l'applicazione del buon senso.

Art. 12 Il referto



1. Il referto di gara deve essere conforme a quello previsto dal relativo Regolamento tecnico.
2. Qualora non fosse reperibile un referto di gara ufficiale sarà possibile disputare la gara utilizzando un foglio di carta adeguatamente predisposto.
3. La sua compilazione è di competenza del segnapunti che agisce, però, sotto la diretta responsabilità del primo arbitro.
4. Il referto va compilato in triplice copia che deve essere sottoscritto a inizio gara dai due allenatori (per confermare gli elenchi e il quintetto iniziale) e al termine della gara dagli ufficiali di campo e dagli arbitri.
5. Il primo arbitro, quindi, consegnerà una copia del referto a ciascuno dei due allenatori; tratterrà la copia originale del referto che provvederà poi a consegnare al Giudice Sportivo di merito.

Art. 13 Ventiquattro secondi



1. Non è previsto l'utilizzo dell'apparecchiatura dei ventiquattro secondi. Ogniqualvolta si verifica una nuova rimessa da fuori campo riprende un nuovo periodo di 24". Il conteggio dei 24" è di competenza degli arbitri, che comunicheranno a voce alta quando mancano 5 secondi al termine dell'azione e li scandiranno con l'apposita segnalazione.
2. L'Ente organizzatore della manifestazione potrà prevedere l'applicazione della regola FIBA, fatta salva la presenza sia della relativa attrezzatura specifica e dell'ufficiale di campo dedicato. Eventuali disposizioni in merito dovranno essere di volta in volta emesse dall'Ente organizzatore stesso tramite pubblicazione nel Comunicato Ufficiale (anche in merito all'eventuale azzeramento a 24" o a 14").

Art. 14 Norme di comportamento



1. Tra compagni di squadra, allenatori, dirigenti ci deve essere un comportamento corretto e mai offensivo. Lo stesso discorso vale con avversari, arbitri, staff, pubblico, etc. etc.
2. Ogni richiamo ufficiale deve essere comunicato anche all'allenatore e si applicherà a tutti i componenti della squadra stessa, per il resto della partita in caso di azioni simili.
3. Oltre a quanto previsto dal Regolamento Tecnico, un fallo tecnico include anche
 - a. rivolgersi in modo irrispettoso ai compagni di squadra e/o al personale al seguito della squadra;
 - b. usare un linguaggio o fare gesti scorretti o contrari alla pubblica decenza, alla morale o comunque offensivi, anche nei confronti dell'Associazione.

Art. 15 Fallo tecnico da espulsione temporanea



1. Viene introdotto il "fallo tecnico da espulsione temporanea".
2. Chi viene sanzionato con questo provvedimento dovrà considerarsi espulso per l'intero periodo di gioco (fatti salvi ulteriori automatismi o provvedimenti che prevedono un'espulsione definitiva). Nel caso in cui tale sanzione venga comminata in un intervallo, dovrà ritenersi espulso il successivo periodo di gioco. Analogo discorso vale per ogni eventuale tempo supplementare.
3. Verrà registrato a referto come "TD", "CD" o "BD" in maniera analoga per quanto concerne i falli tecnici di tipo "T", "C" o "B".
4. La segnalazione prevista è la stessa del fallo tecnico seguito dalle due braccia estese lateralmente col pugno chiuso.
5. La sanzione è identica a quella del fallo da espulsione con l'esclusione de "per il resto della gara" che diventa "per il resto del periodo (o tempo supplementare) o per il periodo successivo (o tempo supplementare) in caso di sanzione comminata durante un intervallo".
6. Nel caso in cui un tesserato iscritto a referto al quale è già stato addebitato un "fallo tecnico da espulsione temporanea" tenga un comportamento all'interno della stessa gara che preveda questa medesima sanzione, dovrà essere sanzionato con un "fallo da espulsione" e non con un ulteriore "fallo tecnico da espulsione temporanea".
7. Per quanto riguarda gli automatismi all'interno della gara (espulsione per somma di falli tecnici), questo fallo conterà come un fallo tecnico di tipo T, C, o B a seconda dei casi.
8. Per quanto riguarda la compilazione della coppa disciplina, questo fallo conterà come un'espulsione temporanea.

Art. 16 Linguaggio blasfemo



1. Nel caso in cui un giocatore bestemmi e/o usi un linguaggio blasfemo, egli verrà sanzionato con un fallo tecnico da espulsione temporanea. Alla seconda bestemmia dello stesso tesserato, egli verrà sanzionato un fallo da espulsione e non un secondo fallo tecnico da espulsione temporanea.
2. Nel caso in cui un componente della panchina bestemmi e/o usi un linguaggio blasfemo e l'arbitro non riesca ad individuare il tesserato responsabile, verrà sanzionato l'allenatore con un fallo tecnico di tipo "B" e non di tipo "BD".

Art. 17 Automatismi relativi ai provvedimenti disciplinari 

1. Ogni fallo tecnico di tipo “T” o “C” comporterà un’ammonizione per il tesserato interessato. Le ammonizioni comminate per falli di tipo “T”, “C” o “U” non verranno conteggiate nella coppa disciplina in quanto verranno le rispettive penalizzazioni conteggiate come “Fallo antisportivo - Fallo tecnico”. Pertanto ogni singolo fallo tecnico e/o antisportivo verrà conteggiato singolarmente per quanto riguarda le penalizzazioni in coppa disciplina. Analogo discorso relativo alla coppa disciplina vale per i falli tecnici da espulsione temporanea di tipo “TD”, “CD”, “BD”.
2. Per quanto riguarda i falli tecnici di tipo “B” registrati a referto per falli tecnici commessi dal personale di squadra in panchina, si procederà come segue:
 - a. qualora si riesca ad individuare uno specifico tesserato responsabile del comportamento non regolamentare, tale fallo tecnico rientrerà nel conteggio delle ammonizioni personali come i falli tecnici di tipo “T” e “C” (analogo discorso vale per i falli tecnici da espulsione temporanea);
 - b. qualora non si riesca ad individuare uno specifico tesserato responsabile del comportamento non regolamentare, tale fallo tecnico non rientrerà nel conteggio delle ammonizioni personali.
3. L’espulsione per somma di due falli antisportivi all’interno della stessa gara comporterà un’ammonizione per il tesserato interessato. Un solo fallo antisportivo all’interno della stessa gara non comporterà alcun provvedimento automatico.
4. L’espulsione di un giocatore per somma di due falli tecnici di tipo “T” all’interno della stessa gara comporterà un’ammonizione con diffida (ovvero del valore di due ammonizioni) per il tesserato interessato.
5. L’espulsione di un allenatore per somma di due falli tecnici di tipo “C” all’interno della stessa gara comporterà un’ammonizione con diffida (ovvero del valore di due ammonizioni) per il tesserato interessato.
6. I falli tecnici di tipo “B” seguono la regola apposita per il conteggio delle ammonizioni: pertanto l’espulsione per somma di 3 falli tecnici di tipo “B” potrebbe non comportare nessuna ammonizione per l’allenatore espulso.
7. Un fallo tecnico da espulsione temporanea, oltre agli automatismi sopra indicati, comporterà un’ammonizione aggiuntiva per il tesserato interessato (per chiarezza, varrà come due falli tecnici). Ovvero, ad esempio, un’espulsione per somma di falli tecnici “T” + “TD” oppure “C” + “CD” comporterà un totale di tre ammonizioni e non due (come nel caso indicato dal comma 4 non vi è alcuna squalifica automatica per l’espulsione, si considerano solo le ammonizioni e non si procederà come da comma 9). Analogo discorso vale per i falli tecnici da espulsione temporanea di tipo “BD”.
8. Il tesserato che accumulerà tre ammonizioni su una o più gare diverse verrà squalificato per una giornata effettiva di gara. Ogni eventuale ammonizione per diffida varrà come due ammonizioni. In ogni caso sarà necessario il provvedimento dell’organo giudicante.
ESEMPIO: Mario Rossi, tesserato ACME, ammonizione per fallo tecnico (seconda ammonizione).
9. Fallo da espulsione (D), squalifica automatica per almeno una giornata effettiva di gara anche senza provvedimento dell’organo giudicante (il tesserato si deve ritenere automaticamente squalificato almeno per la gara successiva). Eventuali falli tecnici di tipo “B” registrati a referto per espulsione del personale di squadra

in panchina non verranno automaticamente considerati per il conteggio delle ammonizioni. Eventuali espulsioni per somma di falli tecnici e/o antisportivi non rientrano in questa casistica di squalifica automatica: vengono esclusivamente considerati per il conteggio delle ammonizioni.

10. Espulsione per situazione per rissa (F, R.T. Art. 39): attendere l'eventuale provvedimento dell'organo giudicante.
11. Gli arbitri dovranno annotare accuratamente tutti i provvedimenti nel rapporto di gara, inclusi i falli tecnici ed antisportivi sanzionati (anche per l'accurata compilazione della coppa disciplina), specificando quando possibile in maniera chiara ed inequivocabile i responsabili dei comportamenti non regolamentari.

Art. 18 Tesserati espulsi e/o squalificati



1. Deve essere concessa tolleranza ad un tesserato espulso che si posizioni in tribuna a patto che egli mantenga un comportamento impeccabile e non si renda partecipe di comportamenti non regolamentari. In caso contrario, gli arbitri non prenderanno alcun provvedimento specifico e annoteranno l'accaduto sul rapporto di gara.
2. Se una persona (giocatore, allenatore, vice, dirigente, tifoso,...) espulsa e/o squalificato e/o non iscritto a referto e/o non tesserato svolge funzioni proprie dell'allenatore (con una chiara influenza sulla gara), gli arbitri non prenderanno alcun provvedimento specifico e annoteranno l'accaduto sul rapporto di gara.
3. I giocatori (e tutti coloro che sono iscritti a referto) sono comunque tenuti a disputare le sospensioni presso la propria panchina e a conferire solo con altre persone iscritte a referto. In caso contrario, al primo episodio di procederà ad un richiamo ufficiale. Dal secondo episodio in poi si procederà con un fallo tecnico alla panchina.

Art. 19 Difesa individuale obbligatoria



1. Per le categorie per le quali i Regolamenti locali prevedano l'obbligo di adottare la difesa individuale, il bonus dei falli di squadra è esteso da 4 a 5 falli per periodo.
2. Inoltre, qualora una squadra nel corso della gara disattenda tale obbligo, gli arbitri adotteranno i seguenti provvedimenti:
 - a. richiamo verbale dell'allenatore, la prima volta;
 - b. fallo tecnico "alla panchina", la seconda volta;
 - c. fallo tecnico "alla panchina", la terza volta;
 - d. fallo tecnico "alla panchina" con conseguente allontanamento dell'allenatore (se non già allontanato per altri motivi), la quarta volta.
3. Se l'obbligo dovesse essere ulteriormente disatteso, gli arbitri potranno sospendere definitivamente la gara (o proseguirla pro-forma con l'accordo dell'allenatore della squadra avversaria) e la Società in difetto sarà considerata rinunciataria alla stessa.
4. È ammessa la difesa a zona in caso di inferiorità numerica.

Art. 20. Risultato tecnico e ripetizione di una gara



1. Per l'omologazione delle gare è necessario verificare che il referto sia stato correttamente e chiaramente compilato in ogni sua parte e che dallo stesso non emergano errori o errori tecnici commessi dagli arbitri nel corso della gara.
2. Non costituisce motivo ostativo all'omologazione d'una gara la rilevazione di

uno degli errori che il Regolamento Tecnico dichiara come correggibili nel corso della gara ma non più correggibili dopo che il primo arbitro ha chiuso e firmato il referto.

3. La perdita della gara deliberata dagli Organi giudicanti è determinata col punteggio 0-20 (fatto salvo quanto previsto dal Regolamento Tecnico nel caso di “Gara persa per inferiorità numerica”).
4. Qualora una gara sospesa dovesse essere recuperata, la stessa inizierà ex novo, dal punteggio di 0-0.

Art. 21 Modalità per la compilazione delle classifiche



1. Le classifiche per l'attività istituzionale vengono compilate assegnando i seguenti punti:
 - 3 punti per ogni gara vinta;
 - 2 punti per ogni gara vinta ai supplementari;
 - 1 punto per ogni gara persa ai supplementari;
 - 0 punti per ogni gara persa.



ATTENZIONE!

Nelle gare dell'attività a progetto potranno essere previste altre modalità di assegnazione punti.

Art. 22 Modalità per la compilazione della classifica avulsa



1. Per definire l'esatta posizione in graduatoria mediante classifica avulsa, si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti fattori considerando soltanto le gare giocate tra di loro dalle squadre in parità di classifica:
 - a. maggior numero di punti ottenuti in classifica;
 - b. maggior numero di vittorie totali;
 - c. quoziente canestri.
2. Permanendo ulteriormente la parità si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti fattori considerando tutte le gare nell'intera manifestazione:
 - a. maggior numero di vittorie totali;
 - b. quoziente canestri;
 - c. minor numero di punti disciplina (Tabella A - Classifica “Fair play”).
3. Permanendo ulteriormente la parità, la classifica verrà definita mediante sorteggio.

Art. 23 Criteri per definire la migliore posizione in classifica tra gironi diversi



1. Qualora sia necessario definire la migliore posizione in classifica (ad esempio per definire la migliore seconda, la migliore terza (...)) tra Società sportive di gironi diversi si terrà conto nell'ordine dei seguenti criteri:
 - a. media punti (punti fatti/partite disputate);
 - b. media numero di vittorie totali (numero vittorie totali/partite disputate);
 - c. media differenza canestri (differenza canestri/partite disputate);
 - d. media canestri realizzati (canestri realizzati/partite disputate);
 - e. media punti disciplina (punti disciplina/partite disputate);
 - f. sorteggio.

Art. 24 Normativa specifica per “Little Match”



1. Nel caso in cui siano previsti in una manifestazione modalità di “little match” verranno applicate le seguenti variazioni:
 - a. due periodi da 10 oppure 8 minuti l'uno (eventuali supplementari da 3 minuti);
 - b. limite falli personali: 3;
 - c. cambio campo tra i due periodi;
 - d. sospensioni: 1 nel primo periodo, 2 nel secondo;
 - e. il secondo periodo verrà considerato come un quarto periodo (tempo fermo su canestro negli ultimi due minuti, regole sui time out negli ultimi due minuti, etc. etc.).

Art. 25 Normativa specifica per Under 14



1. Non sono da considerarsi valide le norme specifiche FIP ma solo quelle riportate in questo regolamento.
2. Non sono previste restrizioni alle norme tecniche di gioco (es. tipo di difesa, tiro tre punti, ecc.).
3. Il bonus dei falli è di 5 per ogni periodo.

Norme non derogabili nell'organizzazione dei campionati nazionali

Norme per la partecipazione all'attività del CSI degli atleti tesserati alla FIP



1. È consentita la partecipazione alle attività di pallacanestro degli atleti tesserati alla FIP, a condizione che:
 - a. il tesseramento degli atleti avvenga entro il 28 febbraio della stagione sportiva di riferimento;
 - b. nel corso dello stesso anno sportivo non abbiano preso parte a gare ufficiali federali dalla serie D in su per l'attività maschile e dalla serie B in su per l'attività femminile (con eccezione per gli atleti che non abbiano compiuto i 16 anni d'età all'atto del tesseramento; in tal caso non sussiste alcun limite di categoria).
2. Soltanto agli atleti Under 21 di Serie D regionale maschile e di Serie B regionale femminile è consentita la partecipazione all'attività del CSI. E' vietata per le Serie superiori.
3. Per "prendere parte" si intende l'effettiva entrata in campo in una gara ufficiale di campionato e non la semplice iscrizione a referto.
4. La violazione del precedente articolo comporta le sanzioni previste agli artt. 62 e/o 70 del Regolamento di Giustizia sportiva CSI, a seconda che la gara sia stata, o meno, omologata.
5. I Comitati CSI, per la sola attività locale, possono prevedere, nei regolamenti delle manifestazioni territoriali, ulteriori limitazioni (e/o vincoli alla partecipazione) nei confronti degli atleti federali. In ogni caso è esclusa la partecipazione effettiva (e cioè l'effettiva entrata in campo in una gara ufficiale) di atleti federali di Categorie e Serie tecnicamente superiori e già vietate dagli articoli precedenti.
6. Le sanzioni disciplinari superiori a sei mesi comminate dagli Organi disciplinari FIP ad atleti e dirigenti hanno piena validità anche nel CSI.