

Omissis

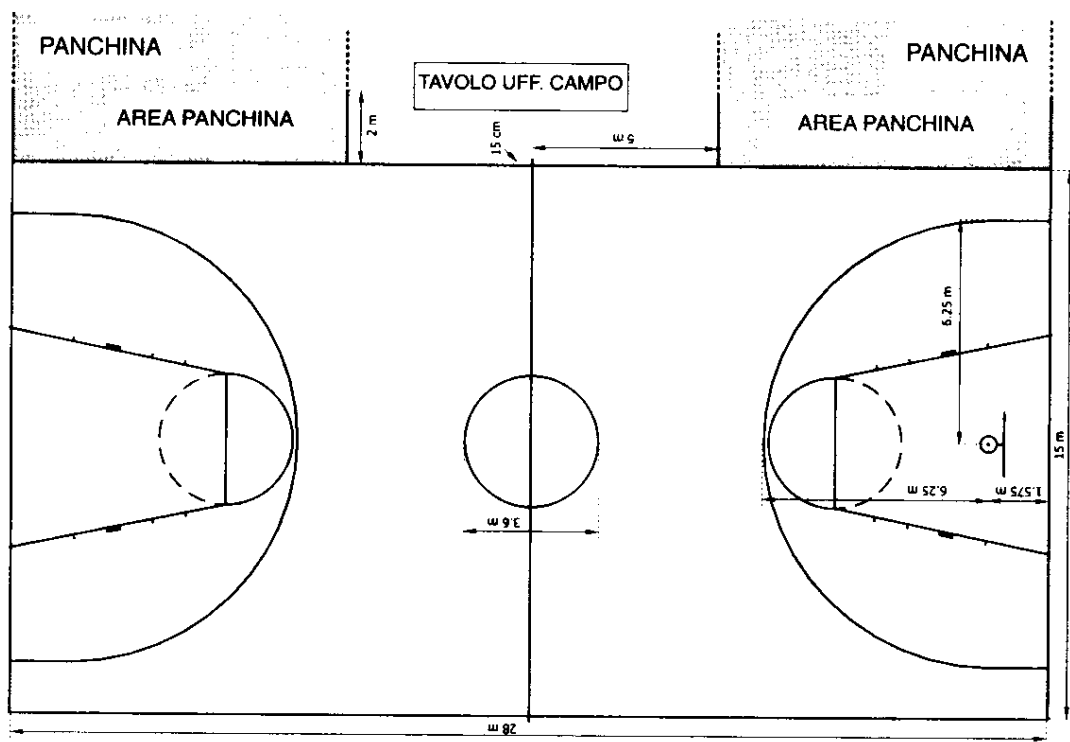
REGOLA 2 - DIMENSIONI E ATTREZZATURE

Art. 2. - Campo di gioco - Dimensioni

- 2.1 Il campo di gioco è costituito da una superficie rettangolare, piana, dura, libera da ostacoli (Figura 1).

Figura 1 - Campo di gioco regolamentare

Tutte le linee devono essere larghe cm. 5 e avere lo stesso colore



2.2 Per tutte le principali competizioni ufficiali della FIBA (vedi Art. 4.5.), le dimensioni del campo di gioco devono essere di m 28 in lunghezza e di m 15 in larghezza, misurate dal bordo interno delle linee perimetrali.

2.3 Per tutte le altre manifestazioni, il preposto organismo della FIBA, quale il Comitato di Zona o la Federazione Nazionale, ha l'autorità di approvare campi di gioco già esistenti con dimensioni minime di m 26 in lunghezza e di m 14 in larghezza. Tutti i nuovi campi di gioco devono essere costruiti secondo le prescrizioni richieste per le principali competizioni ufficiali della FIBA e cioè m 28 per m 15.

2.4 L'altezza del soffitto o dell'ostacolo più basso deve essere di almeno m 7.

2.5 La superficie di gioco deve essere illuminata adeguatamente ed in modo uniforme. Le singole luci devono essere disposte in modo tale da non compromettere la completa visibilità ai giocatori.

Figura 1 - Campo di gioco regolamentare

Art. 3. - Linee e loro dimensioni

Tutte le linee citate in quest'articolo devono essere:

- tracciate nello stesso colore (preferibilmente bianco),
- di cm 5 in larghezza,
- completamente e perfettamente visibili.

3.1 Linee perimetrali

3.1.1 Il campo di gioco deve essere delimitato da linee come descritto nell'Art. 2; esse devono distare, in ogni punto, almeno m 2 dagli spettatori, dai cartelli pubblicitari o da ogni altro ostacolo, comprese le panchine delle squadre.

3.1.2 Le linee che delimitano la lunghezza del campo sono chiamate linee laterali, quelle che ne delimitano la larghezza sono chiamate linee di fondo.

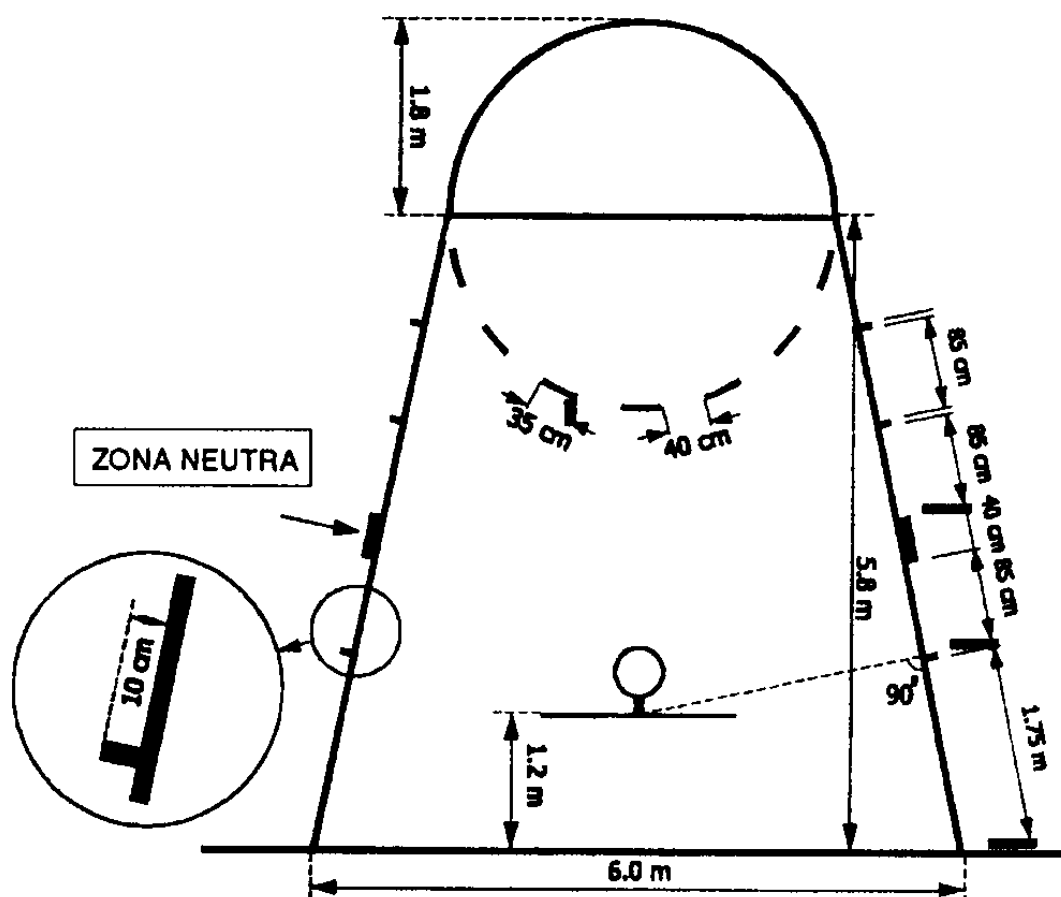
3.2 Linea centrale

3.2.1 Una linea centrale deve essere tracciata parallelamente alle linee di fondo, in modo da unire i punti medi delle linee laterali e prolungata di cm 15 all'esterno di ciascuna di esse.

3.3 Linee di tiro libero, aree dei tre secondi e spazi laterali (figura 2)

Figura 2 - Area di tiro libero regolamentare

Tutte le linee devono essere larghe cm. 5



3.3.1 Una linea di tiro libero deve essere tracciata parallelamente a ciascuna linea di fondo, il suo bordo esterno dista m 5,80 dal bordo interno della linea

di fondo e deve avere una lunghezza di m 3,60. Il suo punto medio deve essere allineato con i punti medi delle due linee di fondo.

3.3.2 Aree dei tre secondi sono le aree delimitate dalle linee di fondo, dalle linee di tiro libero e dalle due linee che partono dai due punti delle linee di fondo distanti m 3 dal punto medio di queste e terminano al bordo esterno delle linee di tiro libero. Se l'interno delle aree dei tre secondi viene colorato, esso deve essere dello stesso colore del cerchio centrale.

3.3.3 Aree di tiro libero sono le aree dei tre secondi, ampliate sul campo di gioco con semicirconferenze di raggio di m 1,80 aventi il centro nei punti medi delle linee di tiro libero. Semicirconferenze di uguali caratteristiche devono essere tracciate con linea tratteggiata all'interno delle aree dei tre secondi.

3.3.4 Gli spazi lungo le linee laterali di delimitazione delle aree dei tre secondi, che devono essere utilizzati dai giocatori durante i tiri liberi, devono essere indicati come segue:

3.3.4.1 La prima linea deve essere posta a m 1,75 dal bordo interno della linea di fondo, misurato lungo la linea laterale delimitante l'area dei tre secondi.

3.3.4.2 Il primo spazio deve essere largo cm 85 e delimitato dall'inizio della zona neutra.

3.3.4.3 La zona neutra deve essere larga cm 40 e deve essere un unico blocco dello stesso colore delle altre linee.

3.3.4.4 Il secondo spazio, adiacente alla zona neutra, deve essere largo cm 85.

3.3.4.5 Il terzo spazio, adiacente al secondo, deve essere anch'esso largo cm 85.

3.3.4.6 Tutte le linee utilizzate per delimitare questi spazi devono essere lunghe cm 10 e perpendicolari al bordo esterno delle linee laterali di delimitazione delle aree di tiro libero.

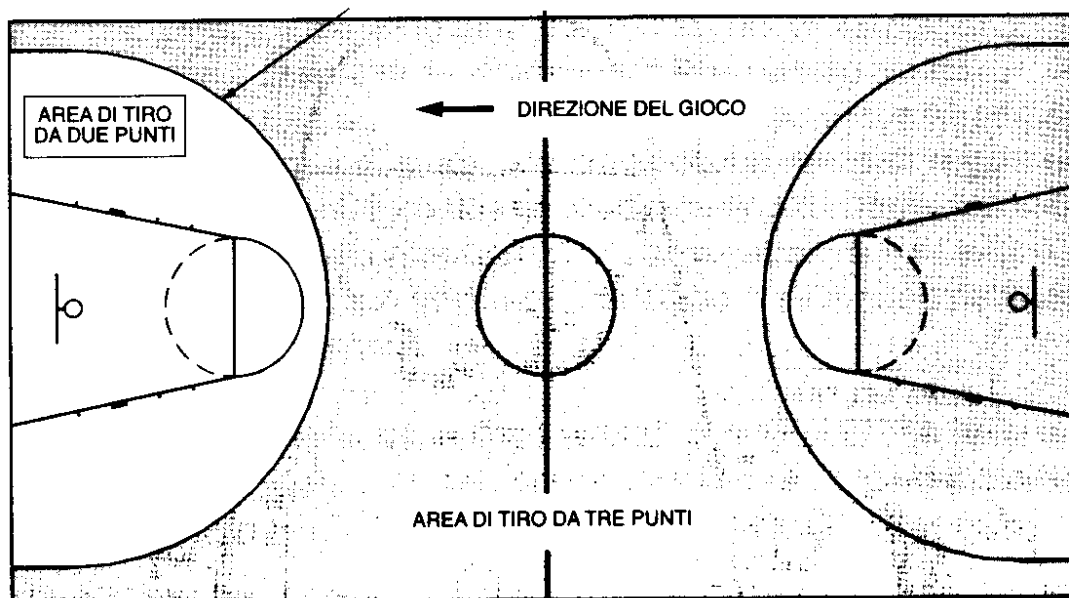
Figura 2 - Area di tiro libero regolamentare

3.4 Cerchio centrale

Il cerchio centrale deve essere tracciato al centro del campo di gioco e deve avere un raggio di m 1,80, misurato dal bordo esterno della circonferenza. Se l'interno del cerchio centrale è colorato esso deve essere dello stesso colore delle aree dei 3 secondi.

Questa linea non è inclusa nell'area di tiro da tre punti

Figura 3 - Area di tiro da due e da tre punti



3.5 Area di tiro da tre punti ([Figura 1](#) e [Figura 3](#))

L'area di tiro da tre punti di una squadra è costituita dall'intera superficie di gioco tranne l'area vicino al canestro avversario limitata da e comprensiva di:

3.5.1 Due linee parallele che partono dalla linea di fondo, a m 6,25 dal punto sul campo direttamente perpendicolare al centro esatto del canestro avversario. La distanza di questo punto dal bordo interno del punto medio della linea di fondo è di m 1,575 .

3.5.2 E di un semicerchio di m 6,25 fino al bordo esterno con un centro nello stesso punto come specificato nell'Art. 3.5.1. che si interseca (incontra) le linee parallele.

3.6 Aree delle panchine delle squadre ([Figura 1](#))

Le aree delle panchine delle squadre sono individuate come segue:

3.6.1 All'esterno del campo di gioco sullo stesso lato del tavolo degli ufficiali di campo e delle panchine delle squadre.

3.6.2 Ciascuna area deve essere delimitata da una linea che prolunga la linea di fondo per almeno m 2 di lunghezza e da un'altra linea di almeno m 2 di lunghezza, distante m 5 dalla linea centrale e perpendicolare alla linea laterale.

3.7 Commenti:

3.7.1 Durante la gara, le sole persone autorizzate a stare nell'area della panchina sono: l'allenatore, il vice-allenatore, i sostituti ed un massimo di cinque (5) persone al seguito con precisi compiti (dirigente, medico, fisioterapista, rilevatore statistico, interprete) .

3.7.2 Essere una persona al seguito della squadra è un privilegio che implica assunzioni di responsabilità. Di conseguenza, il comportamento di chi è al seguito della squadra ricade sotto la giurisdizione degli arbitri.

3.7.3 Quando le condizioni lo richiedano, il primo arbitro può ridurre il numero delle persone autorizzate a sedere sulla panchina.

Art. 4 Attrezzature

4.1 Tabellone e sostegni del tabellone

4.1.1 I due (2) tabelloni (Figura 4) devono essere di appropriato materiale trasparente (preferibilmente di vetro di sicurezza temperato), costruiti in un solo pezzo e dello stesso grado di rigidità di quelli costruiti in legno duro dello spessore di cm 3.1 tabelloni possono anche essere costruiti con altri materiali ma devono comunque essere conformi alle caratteristiche elencate sopra e devono essere dipinti di bianco.

4.1.2 Le dimensioni dei tabelloni devono essere di m 1,80 (+cm 3) in orizzontale e di m 1,05 (+cm 2) in verticale, con i bordi inferiori a m 2,90 dalla superficie di gioco.

4.1.3 La superficie frontale dei due (2) tabelloni:

4.1.3.1 Deve essere piana.

4.1.3.2 I bordi devono essere evidenziati con una linea.

4.1.3.3 Un rettangolo deve essere disegnato dietro l'anello nel modo seguente:

- le dimensioni esterne del rettangolo devono essere cm 59 in orizzontale e di cm. 45 in verticale.
- il bordo superiore della base del rettangolo deve essere allo stesso livello della parte superiore dell'anello.

4.1.3.4 Tutte le linee devono essere tracciate come segue:

- di colore bianco, se il tabellone è trasparente
- di colore nero negli altri casi
- larghezza cm 5.

Figura 4 - Bordi regolamentari del tabellone

Tutte le linee devono essere larghe cm. 5

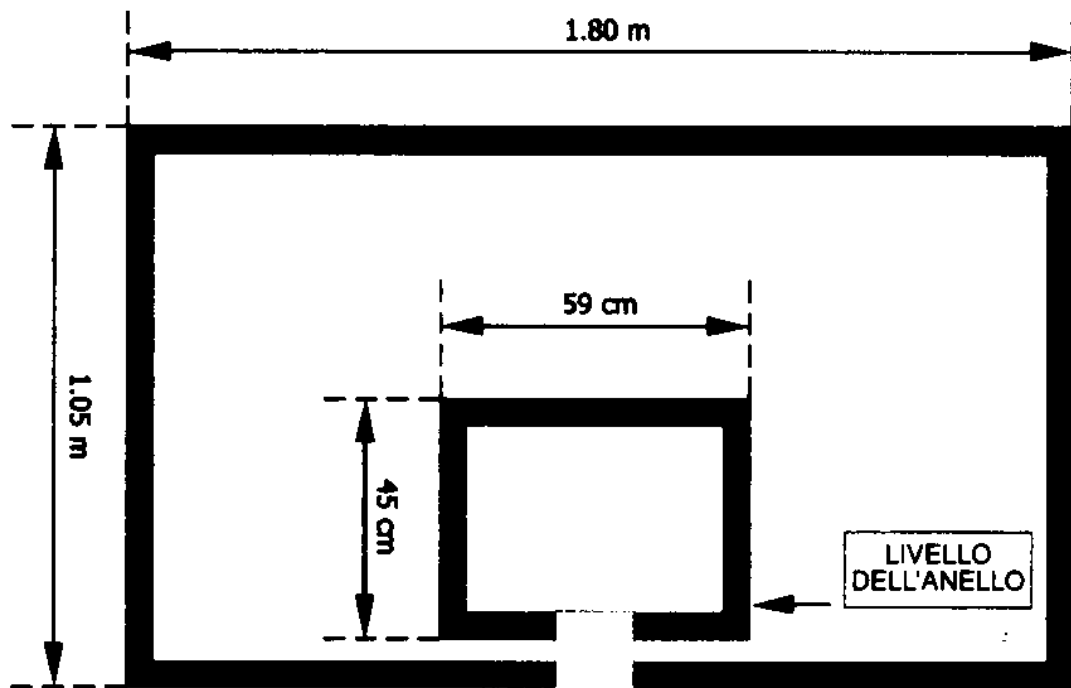
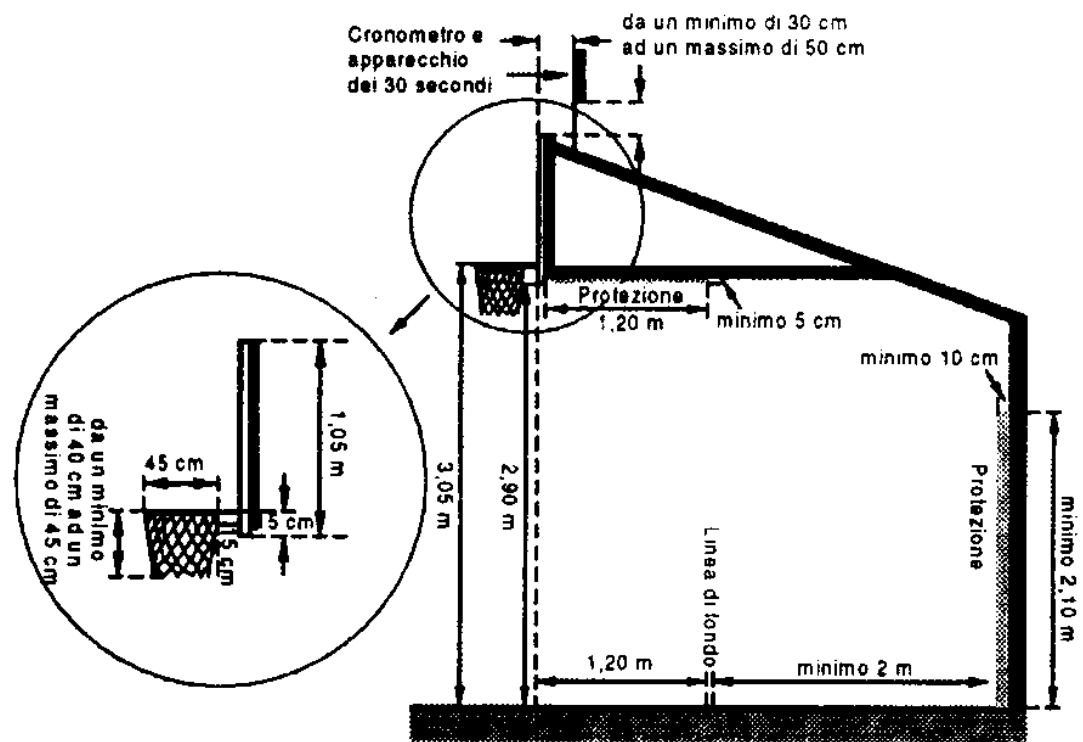


Figura 5 - Sostegni regolamentari del tabellone



4.1.4 I tabelloni devono essere montati saldamente come segue ([Figura 5](#)):

4.1.4.1 A fondo campo, perpendicolari al terreno di gioco e paralleli alle linee di fondo.

4.1.4.2 I loro centri devono cadere nelle perpendicolari passanti per i punti di mezzo delle linee di fondo ed a m. 1,20 dal bordo interno del punto medio di queste.

4.1.4.3 Se il tabellone viene fatto oscillare lateralmente, deve ritornare nella posizione statica d'origine entro 4 secondi.

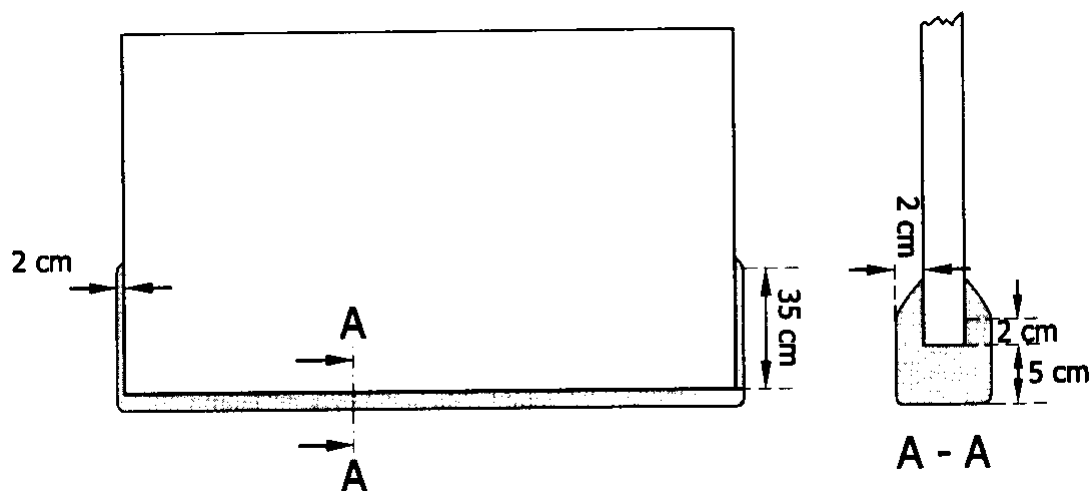
4.1.5 La protezione dei tabelloni deve essere come segue: [\(Figura 6\)](#)

4.1.5.1 La protezione della parte inferiore e delle parti laterali dei tabelloni deve ricoprire tutto il bordo inferiore e i bordi laterali per almeno cm 35.

4.1.5.2 La protezione del bordo inferiore del tabellone deve avere uno spessore di almeno cm 5.

4.1.5.3 La superficie anteriore e posteriore deve essere ricoperta per un minimo di cm 2 dal fondo e l'imbottitura deve avere uno spessore di almeno cm 2.

Figura 6 - Protezione del tabellone



4.1.6 I sostegni dei tabelloni devono avere le seguenti caratteristiche

[\(Figura 5\)](#):

4.1.6.1 La parte frontale dei sostegni (inclusa la protezione) deve essere a una distanza minima di almeno m 2 dal bordo esterno delle linee di fondo. Deve essere di un colore brillante in contrasto con lo sfondo in modo di renderla chiaramente visibile ai giocatori.

4.1.6.2 Il sostegno del tabellone deve essere assicurato al terreno in modo da evitare spostamenti.

4.1.6.3 Ogni sostegno del tabellone, dietro lo stesso, deve essere protetto, nella sua parte inferiore, per m 1,20 a partire dalla parte anteriore del

tabellone. Lo spessore minimo delle protezioni deve essere di cm 5 e deve essere della stessa densità delle protezioni usate per i tabelloni.

4.1.6.4 Tutte le strutture di sostegno al tabellone devono avere le basi completamente protette sino ad un'altezza minima di m. 2,15 dal terreno di gioco. Lo spessore minimo della protezione deve essere di 10 cm.

4.1.7 Tutte le protezioni del tabellone e delle strutture di sostegno al tabellone devono avere una capacità di compressione del 50%. Questo significa che quando una forza è applicata improvvisamente alla protezione, la parte compressa sulla protezione non può superare il 50% del suo spessore originale. La protezione siffatta deve evitare che un arto possa rimanere incastrato.

4.2 **Canestri** ([Figura 7](#))

I canestri includono gli anelli e le retine.

4.2.1 Gli anelli devono essere costruiti come segue:

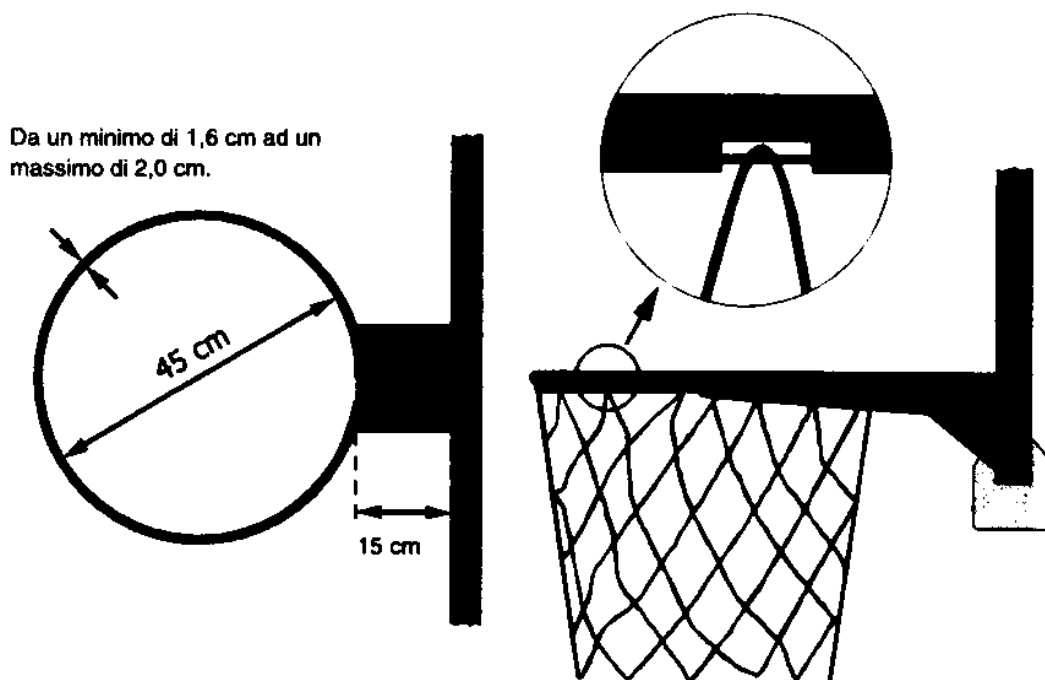
4.2.1.1 Il materiale deve essere acciaio pieno, con un diametro interno minimo di cm 45 e massimo cm 45,7 verniciato in arancione.

4.2.1.2 Il ferro degli anelli deve avere un diametro minimo di cm 1,6 e massimo di cm 2. Gli anelli devono inoltre essere provvisti di un sistema che permetta di fissare la retina in modo da impedire che le dita possano rimanere incastrate.

4.2.1.3 Il sistema di montaggio della retina deve essere tale da non presentare parti appuntite e da impedire al dito (dita) di rimanere incastrato negli spazi.

4.2.1.4 Gli anelli devono essere rigidamente fissati alla struttura del tabellone in modo tale che nessuna forza applicata sull'anello venga trasmessa direttamente al tabellone. Non ci deve quindi essere contatto diretto tra l'anello, la struttura di sostegno e il tabellone (vetro o altro materiale trasparente). Tuttavia, gli spazi devono essere abbastanza piccoli da impedire che un dito (dita) possa rimanere incastrato.

Figura 7 - Canestro regolamentare



4.2.1.5 Il bordo superiore orizzontale deve essere ad una distanza di m 3,05 dal pavimento ed equidistante dai due bordi verticali del tabellone.

4.2.1.6 Il punto del bordo interno dell'anello più vicino al tabellone deve distare cm 15 dalla superficie frontale del tabellone.

4.2.1.7 L'elasticità di un qualsiasi sistema di supporto dell'anello deve avere una capacità di assorbimento dell'intera energia trasmessa entro un margine tra il 35% e il 50%. E' tollerata una differenza del 5% tra i due canestri dello stesso campo.

4.2.1.8 Possono essere utilizzati **anelli sganciabili a pressione**. Gli anelli sganciabili devono avere le seguenti caratteristiche:

4.2.1.8.1 Il rimbalzo della palla deve risultare uguale a quello di un anello fisso. Il meccanismo di sganciamento a pressione deve assicurare queste caratteristiche proteggendo nel contempo l'anello e il tabellone. La progettazione dell'anello e la sua costruzione devono assicurare l'incolumità dei giocatori.

4.2.1.8.2 Per gli anelli con un sistema di bloccaggio di sicurezza, il meccanismo di sgancio a pressione si deve attivare con un peso statico che vada da un minimo di kg 82 ad un massimo di kg 105 applicato sul bordo superiore dell'anello nel punto più distante dal tabellone.

4.2.1.8.3 Quando il meccanismo di sgancio a pressione viene attivato, l'anello non deve abbassarsi oltre 30 gradi rispetto alla posizione orizzontale iniziale.

4.2.1.8.4 Dopo lo sgancio e senza l'applicazione del peso, l'anello deve ritornare automaticamente ed immediatamente nella sua posizione iniziale.

4.2.2 **Le retine** devono avere le seguenti caratteristiche:

4.2.2.1 Devono essere di corda bianca, sospese agli anelli e concepite in modo tale da rallentare momentaneamente l'uscita della palla attraverso il canestro. Le retine devono essere di lunghezza compresa tra cm 40 (minimo) e cm 45 (massimo).

4.2.2.2 La retina deve avere 12 punti di aggancio all'anello.

4.2.2.3 La parte superiore della retina deve essere semi - rigida in modo da prevenire:

- Alla retina di ritornare su attraverso l'anello, creando un possibile intreccio.
- Alla palla di rimanere intrappolata nella retina o di essere ricacciata fuori dalla retina.

4.3 **Palla - Materiale dimensione e peso**

4.3.1 La palla deve essere sferica e di colore arancione approvato. Deve avere otto (8) spicchi di forma tradizionale.

4.3.2 La sua superficie esterna deve essere di cuoio, gomma o materiale sintetico.

4.3.3 La palla deve essere gonfiata ad una pressione tale che lasciata cadere sul terreno di gioco da un'altezza di circa m 1,80 misurata dalla parte inferiore della palla, rimbalzi ad un'altezza compresa tra m 1,20 (minimo) e m 1,40 (massimo), misurata dalla parte superiore.

4.3.4 La larghezza delle giunture e/o scanalature non deve essere superiore a cm 0,635.

4.3.5 La palla deve avere una circonferenza compresa tra cm 74,9 (minimo) e cm 78 (massimo). Il suo peso è compreso tra gr 567 (minimo) e gr 650 (massimo).

4.3.6 La squadra ospitante deve fornire almeno due (2) palloni usati, aventi le caratteristiche sopra menzionate. Il primo arbitro è l'unico a giudicare della loro regolarità. Nel caso in cui entrambi i palloni risultino inadeguati il primo arbitro può sceglierne uno fornito dalla squadra ospitata o uno di quelli usati durante il riscaldamento da una delle due squadre.

4.4 **Attrezzatura tecnica**

La squadra ospitante deve mettere a disposizione degli Arbitri e degli Ufficiali di Campo la seguente attrezzatura tecnica:

4.4.1 **Un cronometro per il gioco e un cronometro per le sospensioni.**

Il cronometrista deve disporre di un cronometro per il gioco e di un cronometro per le sospensioni.

4.4.1.1 Il cronometro per il gioco deve essere usato per misurare i tempi (periodi) di gioco e gli intervalli tra di essi; deve essere posto in modo chiaramente visibile a tutti coloro che sono coinvolti nella gara.

4.4.1.2 Il cronometro per le sospensioni deve essere utilizzato per le sospensioni (non il cronometro di gara).

4.4.1.3 Se il cronometro principale è situato sopra il centro del campo di gioco è obbligatorio che ce ne sia uno su ciascun lato di fondo campo ad una altezza sufficiente da essere chiaramente visibile a tutti coloro che sono coinvolti nella gara e deve indicare sia il punteggio che il tempo residuo di gioco.

4.4.2 **Apparecchiatura dei 30 secondi**

L'addetto ai 30 secondi deve avere a disposizione un apparecchio, che consenta l'applicazione di tale regola.

4.4.2.1 L'apparecchiatura dei 30 secondi deve essere costituita da un pannello di controllo che permetta il funzionamento dei display che devono avere le seguenti caratteristiche:

4.4.2.1.1 Conto alla rovescia digitale indicante il tempo in secondi.

4.4.2.1.2 Non deve essere visibile alcun display quando nessuna delle due squadre ha il controllo della palla.

4.4.2.1.3 La capacità di riprendere il conteggio dal momento dell'interruzione.

4.4.2.2 I display dei 30 secondi devono essere posti sopra il tabellone tra cm 30 e cm 50 dietro al tabellone o posti sul terreno a m due (2) dalla linea di fondo campo. Se ci sono quattro (4) display, essi devono essere posti in tutti i quattro angoli. Se i display sono 2, saranno posti negli angoli in modo diagonale con un display spostato a m due (2) dalla linea laterale sulla destra del tavolo degli ufficiali di campo.

4.4.2.3 I display devono essere chiaramente visibili a quanti sono coinvolti nella gara.

4.4.3. **Segnali acustici**

Fanno parte dell'attrezzatura almeno due (2) dispositivi in grado di emettere segnali acustici differenti e modo FORTI:

4.4.3.1 Un (1) dispositivo usato sia dal cronometrista che dal segnapunti. Per il cronometrista dovrà suonare automaticamente alla fine di un periodo, di un tempo e della gara. Per il segnapunti e il cronometrista dovrà avere la possibilità di essere azionato manualmente per richiamare l'attenzione degli arbitri e segnalare loro una richiesta di sospensione, di

sostituzione ecc., per indicare che 50 secondi sono terminati dall'inizio della sospensione o che c'è una situazione di errore correggibile;

4.4.3.2 Un (1) dispositivo usato dall'addetto all'apparecchio dei 30 secondi che deve suonare automaticamente per indicare la fine del periodo di 30 secondi.

Entrambi i dispositivi devono essere sufficientemente potenti e facilmente udibili in situazioni sfavorevoli e rumorose.

4.4.4. **Tabellone Indicatore del punteggio**

Deve esserci un tabellone indicatore del punteggio, visibile a tutti coloro che sono coinvolti nella gara, compresi gli spettatori.

4.4.5. **Referto di gara**

In tutte le principali competizioni ufficiali della FIBA il referto di gara deve essere quello approvato dalla Federazione Internazionale di Pallacanestro.

4.4.6. **Palette indicatrici falli giocatori**

Devono essere messe a disposizione del segnapunti e avere le seguenti caratteristiche:

4.4.6.1 Essere di colore bianco con i numeri aventi almeno le dimensioni di cm 20 in lunghezza e cm 10 in larghezza.

4.4.6.2 Numerate da 1 a 5 (i numeri da 1 a 4 di colore nero e il numero 5 in rosso), per le gare giocate in 2 tempi di 20 minuti ciascuno.

4.4.6.3 Numerate da 1 a 6 (i numeri da 1 a 5 di colore nero e il numero 6 in rosso), per le gare giocate in 4 periodi di 12 minuti ciascuno.

4.4.7 **Indicatori del raggiungimento falli di squadra (penalità)**

Devono essere messi a disposizione del segnapunti due (2) indicatori aventi le seguenti caratteristiche: devono essere di colore rosso e avere le dimensioni minime di cm 20 in larghezza e cm 35 in altezza e costruiti in modo tale che quando vengono esposti sul tavolo degli ufficiali di campo siano chiaramente visibili a tutti coloro che sono coinvolti nella gara.

Nota: Possono essere usate anche apparecchiature elettroniche o elettriche, purché abbiano le caratteristiche menzionate in questo articolo.

4.4.8 **Indicatore dei falli di squadra**

Un'apposita apparecchiatura deve indicare il numero dei falli di squadra.

L'apparecchiatura deve fermare il conteggio dei falli di squadra (8 per le gare di due tempi da venti minuti e 5 per le gare di quattro periodi di dodici minuti) per segnalare che una squadra ha raggiunto lo status della penalità (Art. 57).

4.5. **Impianti e attrezzature per le principali competizioni ufficiali FIBA.**

Gli impianti e le attrezzature richiesti per le seguenti competizioni ufficiali sono soggetti all'approvazione da parte della FIBA: Tornei Olimpici, Campionati del Mondo Maschili, Femminili, Under 20, Juniores Maschili e Juniores Femminili, Campionati Continentali Maschili, Femminili, Under 20 Maschili e Femminili.

Nota: Gli standard sopra richiesti sono comunque consigliati per tutte le altre competizioni.

4.5.1 Tutti gli spettatori devono essere seduti a una distanza minima di m cinque (5) dal bordo esterno delle linee delimitanti il campo di gioco.

4.5.2 Il campo di gioco deve essere:

4.5.2.1 Costruito in legno.

4.5.2.2 Delimitato da una linea perimetrale larga cm 5 (vedi Art. 3.1.).

4.5.2.3 **Delimitato da un'ulteriore fascia di delimitazione** (Figura 8) tracciata in un colore marcato e contrastante e di larghezza non inferiore a m due (2). Il colore di quest'ulteriore linea deve essere uguale a quella del cerchio centrale e delle aree dei 3 secondi.

4.5.2.4 Devono esserci quattro (4) addetti alla pulizia del campo, due per ciascuna metà del campo di gioco.

4.5.3 I tabelloni devono essere di vetro di sicurezza temperato.

4.5.4 La palla deve essere di cuoio e di una marca approvata dalla FIBA. Gli organizzatori devono fornire almeno 12 palloni della stessa marca per la fase di riscaldamento prima dell'inizio della gara.

4.5.5 L'illuminazione del campo di gioco deve essere di almeno 1.500 lux: questo valore deve essere misurato ad un'altezza di m. 1,5 dal campo di gioco. L'illuminazione deve soddisfare le esigenze delle riprese televisive.

Figura 8 - Campo di gioco per le principali manifestazioni ufficiali FIBA

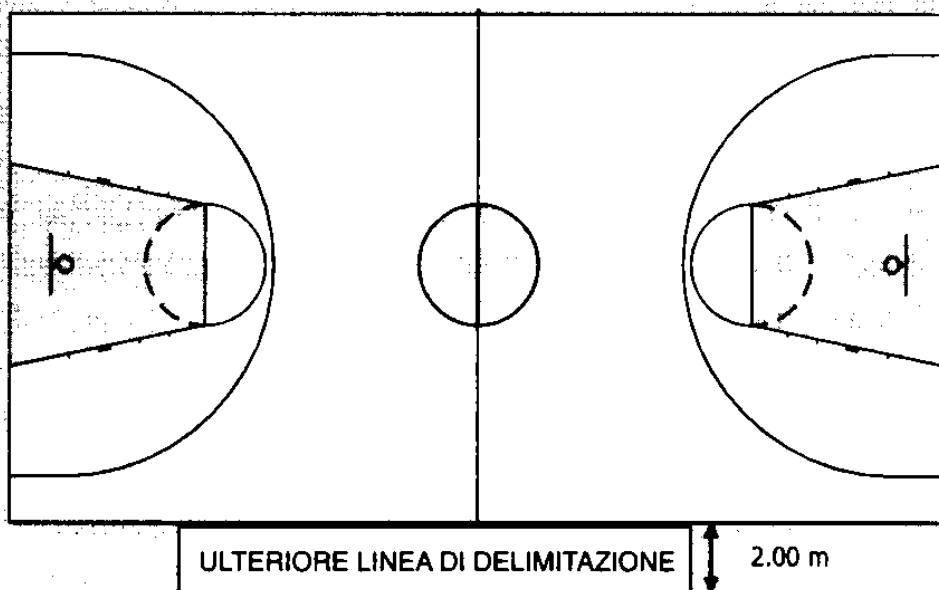
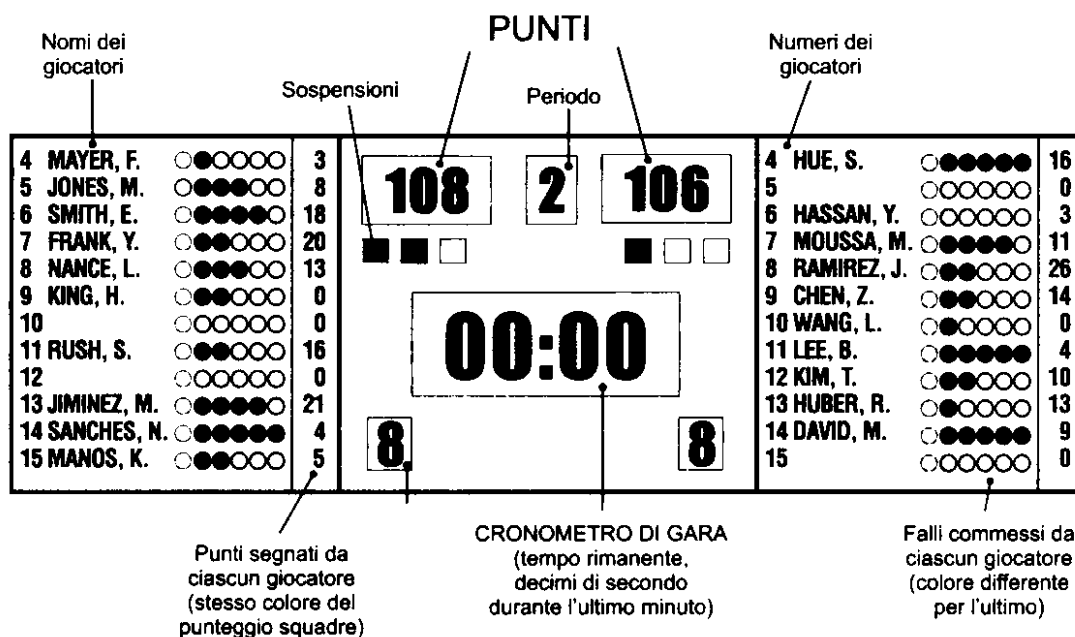


Figura 9 - Tabellone per le principali manifestazioni ufficiali FIBA



4.5.6 Il campo di gioco deve essere equipaggiato con le seguenti attrezzature elettroniche che devono essere chiaramente visibili dal tavolo degli ufficiali di campo, dal terreno di gioco, dalle panchine delle squadre e da tutti coloro che sono coinvolti nella gara:

4.5.6.1 **Due grandi tabelloni**, uno su ciascun lato di fondo campo (Figura 9):

4.5.6.1.1 I tabelloni devono contenere un cronometro chiaramente visibile con conteggio decrescente digitale, con un dispositivo che emette automaticamente un FORTISSIMO segnale acustico al termine di ciascun tempo, periodo o tempo supplementare.

Un tabellone (cubo) posto sopra il centro del campo non esclude la necessità di avere i due tabelloni descritti sopra. Un pannello di controllo deve essere a disposizione del cronometrista ed un altro pannello separato deve essere a disposizione dell'assistente del segnapunti.

4.5.6.1.2 I cronometri devono essere completamente sincronizzati e devono visualizzare durante la gara il tempo di gioco rimanente.

4.5.6.1.3 Almeno durante gli ultimi 60 secondi di ciascun tempo, periodo o tempo supplementare, il tempo di gioco rimanente deve essere indicato in decimi di secondo.

4.5.6.1.4 Uno di questi cronometri verrà scelto dal primo arbitro come il cronometro di gara.

4.5.6.1.5 I tabelloni devono anche indicare:

4.5.6.1.5.1 Il numero di ciascun giocatore e, preferibilmente, i relativi nominativi.

4.5.6.1.5.2 I punti segnati da ciascuna squadra e, preferibilmente, di ciascun giocatore.

4.5.6.1.5.3 falli commessi da ciascun giocatore della squadra (ciò non elimina l'obbligo da parte del segnapunti di usare le palette per indicare il numero dei falli);

4.5.6.1.5.4 Il numero dei falli di squadra:

da 1 a 8 per le gare giocate in 2 tempi da 20 minuti e da 1 a 5 per le gare giocate in 4 periodi da 12 minuti.

Visto che il Regolamento Tecnico" permette di disputare gare in 4 periodi di 12 minuti ciascuno le seguenti caratteristiche saranno inserite nel tabellone:

Periodo: Capacità di inserire i numeri 1, 2, 3, e 4.

Sospensioni: Capacità di 3 sospensioni per squadra. Falli di squadra: Capacità di fermarsi a 5 e a 8.

Falli individuali: Capacità di 5 o 6 falli individuali.

4.5.6.2 **Un apparecchio dei 30 secondi** (Figura 10) con un cronometro aggiuntivo di gara e una luce di colore rosso vivo deve essere posto sopra il tabellone tra cm 30 e cm 50 dietro ciascun tabellone (Figura 5).

4.5.6.2.1 L'apparecchio dei 30 secondi deve essere automatico, con conteggio decrescente digitale, indicare il tempo in secondi e **poter emettere**

automaticamente un fortissimo segnale acustico per indicare la fine del periodo dei 30 secondi.

4.5.6.2.2 Gli apparecchi dei 30 secondi devono essere collegati con il cronometro principale di gara in modo che:

- quando il cronometro principale si **ferma**, anche gli apparecchi dei 30 secondi si devono **fermare**.
- quando il cronometro principale di gara **parte**, gli apparecchi dei 30 secondi devono avere la possibilità di partire manualmente (indipendentemente):
- quando l'apparecchio dei 30 secondi emette il **segnale acustico**, il cronometro principale di gara si **ferma**.

4.5.6.2.3 I colori dei numeri visualizzati dall'apparecchio dei 30 secondi e dal cronometro di gara devono essere differenti.

4.5.6.2.4 Il cronometro aggiuntivo di gara deve rispettare le specifiche dell'Art. 4.5.6.1.2. e dell'Art.4.5.6.1.3. di cui sopra.

4.5.6.2.5 La luce elettrica posta sopra e dietro ciascun tabellone deve:

- essere di colore rosso molto luminoso.
- essere sincronizzata con i cronometri di gioco in modo da accendersi in concomitanza con il segnale acustico emesso quando scade il tempo o il periodo.
- essere sincronizzata con l'apparecchio dei 30 secondi in modo da accendersi in concomitanza con il segnale acustico emesso quando scadono i 30 secondi.

Figura 10 - Cronometro di gara e apparecchio dei 30 secondi per le principali competizioni FIBA

