

Art. 12 Salto a due e possesso alternato

12.1 Definizione

12.1.1 Un salto a due ha luogo quando un arbitro lancia la palla in alto, nel cerchio centrale, tra due giocatori avversari all'inizio del primo periodo.

12.1.2 Una palla trattenuta si ha quando due o più giocatori avversari hanno una o entrambe le mani saldamente sulla palla, in modo tale che nessun giocatore possa acquisirne il possesso senza eccessiva forza.

12.2 Procedura

12.2.1 I due giocatori devono stare con entrambi i piedi dentro la metà del cerchio centrale più vicina al proprio canestro e con un piede vicino alla linea centrale.

12.2.2 Giocatori di una stessa squadra non possono occupare posizioni adiacenti intorno al cerchio, se un avversario desidera occupare una di queste posizioni.

12.2.3 L'arbitro deve lanciare la palla in alto (verticalmente) tra i due avversari ad un'altezza superiore a quella che ciascuno di loro può raggiungere saltando.

12.2.4 La palla deve essere legalmente toccata con la mano da uno o entrambi i giocatori, **dopo** che essa ha raggiunto il suo punto più alto.

12.2.5 I due giocatori non possono lasciare la loro posizione, fino a che la palla non sia stata legalmente toccata da uno dei due.

12.2.6 Nessuno dei due atleti può impossessarsi della palla o toccarla più di due volte, fino a che essa non abbia toccato uno degli altri giocatori o il terreno di gioco.

12.2.7 Se la palla non viene legalmente toccata da almeno uno dei due atleti, il salto a due deve essere ripetuto.

12.2.8 Nessuno degli altri giocatori può avere parte del proprio corpo su o sopra la linea del cerchio (cilindro) fino a che la palla non sia stata giocata.

Un'infrazione degli Artt. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 e 12.2.8 è una violazione.

12.3 Situazioni di salto a due

Una situazione di salto a due ha luogo quando:

- L'arbitro fischia una palla trattenuta
- La palla esce dal campo di gioco e gli arbitri sono in dubbio o in disaccordo su chi abbia toccato per ultimo la palla.
- Si verifica una doppia violazione sull'ultimo o unico tiro libero non realizzato.
- Una palla viva si blocca nel supporto del canestro (eccetto tra i tiri liberi).
- La palla diventa morta quando nessuna delle due squadre ne aveva il controllo, né aveva diritto alla palla per una rimessa in gioco.
- Dopo la cancellazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre, non si hanno altre sanzioni da amministrare e nessuna delle due squadre aveva il controllo della palla, né aveva diritto alla palla prima del primo fallo o della violazione.

- Devono iniziare tutti i periodi tranne il primo.

12.4 Possesso alternato

12.4.1 Il possesso alternato è un metodo per far diventare viva la palla con una rimessa in gioco invece che con un salto a due.

12.4.2 In tutte le situazioni di salto a due, le squadre si alterneranno nel possesso di palla per una rimessa da fuori campo nel punto più vicino a quello in cui si è verificata la situazione di salto a due.

12.4.3 La squadra che non ottiene il controllo della palla viva sul campo, dopo il salto a due all'inizio del primo periodo, darà inizio al possesso alternato.

12.4.4 La squadra che ha diritto al successivo possesso alternato alla fine di un periodo inizierà il periodo successivo effettuando una rimessa in gioco all'altezza della linea centrale, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.

12.4.5 Il possesso alternato:

- **Inizia quando** la palla è a disposizione di un giocatore per la rimessa.

- **Termina quando:**

- La palla tocca o viene toccata legalmente da un giocatore in campo.
- Quando la squadra che effettua la rimessa commette una violazione.
- Una palla viva si blocca nel supporto del canestro durante la rimessa.

12.4.6 La squadra che ha diritto alla palla per la rimessa in gioco per possesso alternato viene indicata dalla freccia di possesso alternato, puntata in direzione del canestro avversario. La direzione della freccia viene invertita immediatamente al termine della rimessa per possesso alternato.

12.4.7 Una violazione commessa da parte di una squadra durante l'effettuazione della propria rimessa per possesso alternato ne comporta la perdita. La freccia di possesso alternato verrà invertita immediatamente, ad indicare che gli avversari della squadra che ha commesso la violazione avranno diritto alla rimessa nella successiva situazione di salto a due. Il gioco riprenderà assegnando la palla agli avversari della squadra che ha commesso la violazione per una rimessa in gioco, come accade normalmente a seguito di una violazione (cioè non con una rimessa per possesso alternato).

Un fallo dell'una o dell'altra squadra:

- Prima dell'inizio di un periodo che non sia il primo, o
 - durante una rimessa per possesso alternato,
- non fa perdere, alla squadra che sta effettuando la rimessa, il diritto alla rimessa per possesso alternato.

Se tale fallo si verifica durante la rimessa iniziale per l'inizio di un periodo, dopo che la palla è stata messa a disposizione del giocatore per la rimessa, ma prima che la palla abbia toccato un giocatore sul campo, questo fallo si deve considerare come commesso durante il tempo di gioco e sanzionato di conseguenza