



**FIBA**

We Are Basketball

# Dizionario di Pallacanestro

**FIBA Europe Coaching Department**

Copyright 2025 FIBA Europe. All Rights Reserved.  
Do not duplicate or redistribute in any form.

## Dizionario di Pallacanestro

### A

**Advance step:** Un passo con cui il piede anteriore del difensore avanza verso il proprio avversario e il suo piede posteriore scivola in avanti

**Alley-oop action:** Un'azione d'attacco in cui un giocatore passa la palla ad un compagno vicino al canestro in modo che salti, prenda la palla mentre è in volo ed effettui un tiro, ad esempio dopo una situazione di pick and roll.

**Alley-oop shot:** Vedere [Shots](#).

**ATO:** Azione di gioco After Time-Out (dopo il time-out), nel quale un allenatore generalmente può disegnare un gioco d'attacco speciale, ad esempio per rubare un canestro.

**Assist:** Vedere [Stats](#).

**At the level (aka "Up to touch"):** Un tipo di difesa contro situazioni di gioco con blocco sulla palla, nella quale il difensore del bloccante si posiziona inizialmente sulla linea del blocco, "toccando" il bloccante.



### B

**Baby hook:** Vedere [Shots](#).

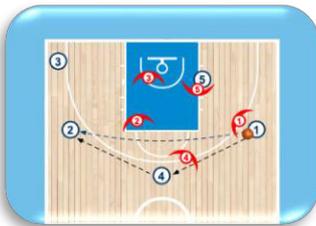
**Backcourt:** La metà del campo di gioco dove una squadra difende. L'opposto del frontcourt. È un termine usato anche per descrivere parte di una squadra: backcourt = tutte le guardie (front court = tutte le ali e i pivot).

**Backdoor cut:** Anche: "Back cut", vedere [Cuts](#).

**Back screen:** Vedere [Screens](#).

**Ball fake:** Un movimento improvviso eseguito dal giocatore con palla con l'obiettivo di far muovere il difensore in una direzione, permettendogli di passare la palla in un'altra direzione. Anche: "Pass fake".

**Ball reversal:** Passare la palla da un lato all'altro del campo.



**Ball screen:** Vedere [Screens](#).

**Ball side:** La metà del campo (se il campo è diviso in lunghezza) dove si trova la palla. Anche: "Strong side".  
L'opposto del lato debole



**Banana cut:** Vedere [Cuts](#).

**Bank shot:** Vedere [Shots](#).

**Barkley move:** Un movimento in palleggio con cui un giocatore palleggia dal perimetro fino alle tacche in post basso per giocare spalle a canestro.

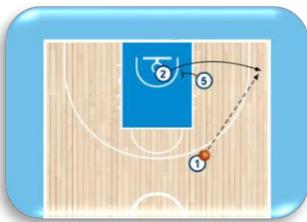


**Baseball pass:** Vedere [Passes](#).

**Baseline:** La linea che delimita il campo di gioco alle due estremità del campo. Anche: "End line".



**Baseline exit:** Un'azione d'attacco nella quale il bloccante esegue un blocco in direzione dell'angolo per far sì che il tiratore prenda vantaggio in quella posizione del campo. Il blocco è parallelo alla linea laterale.



**Baseline out-of-bounds play:** Situazione di gioco eseguita per rimettere la palla in campo dalla linea di fondo nella metà campo offensiva.

**Basket cut:** Vedere [Cuts](#).

**Behind-the-back dribble:** Un movimento in palleggio avanzato nel quale il giocatore sposta la palla da una mano all'altra facendola palleggiare dietro la sua schiena.

**Behind-the-back pass:** Vedere [Passes](#).

**Between-the-legs dribble:** Un movimento in palleggio avanzato nel quale il giocatore sposta la palla da una mano all'altra facendola palleggiare tra le sue gambe.

**Blade screen:** Vedere [Screens](#).

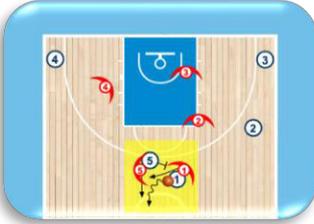
**Blind pig action:** Un'azione di gioco che coinvolge tre persone, in cui il portatore di palla passa ad un lungo, che la passa ad un terzo giocatore che taglia dietro la sua schiena.



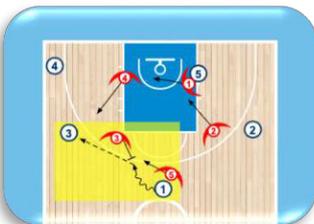
**Blind pig pass:** Vedere Passes.

**Blindside screen:** Anche: "Backscreen", vedere Screens

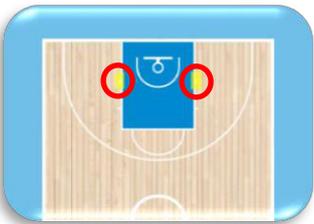
**Blitz:** Un tipo di difesa contro situazioni di gioco con blocco sulla palla, nella quale il difensore del bloccante è posizionato sopra il blocco ed aiuta raddoppiando il portatore di palla.



**Blitz to switch:** Un raddoppio che avviene dopo un cambio difensivo contro una situazione di blocco sulla palla per evitare che il palleggiatore attacchi una situazione di mismatch. Usata anche alla fine dell'azione per evitare che il migliore attaccante prenda un tiro decisivo.



**Block:** (1) Stoppare o deviare il tiro di un avversario, modificando la sua traiettoria. Anche: "Blocked shots". Vedere Stats. (2) Il piccolo quadrato colorato vicino al canestro, appena dopo la linea dell'area dei tre secondi.



**Blocking Foul:** Un fallo commesso da un difensore che si porta davanti al giocatore in palleggio che sta attaccando il canestro ma che è ancora in movimento quando avviene il contatto.

**Block out:** Prendere contatto con un giocatore avversario per stabilire una posizione di rimbalzo tra il giocatore stesso e la palla. Anche: "Box out".



**Blocked shots:** Vedere [Stats](#).

**Board:** Anche: "Rebound".

**Body check:** E' la versione aggressiva del bump. In questa situazione il difensore mette tutto il corpo sulla direzione dell'attaccante per rallentarlo o costringerlo a cambiare direzione.

**Boomerang pass:** Vedere [Passes](#).



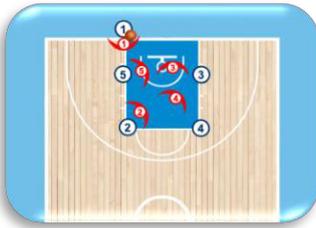
**Bounce pass:** Vedere [Passes](#).

**Box-and-one:** Un tipo di difesa nella quale quattro giocatori difendono a zona con una disposizione a "box", mentre il quinto difende un giocatore avversario a uomo.



**Box out:** Anche: "Block out".

**Box set:** Uno schieramento nel quale quattro giocatori sono disposti come i quattro angoli di un box. Spesso usato in situazioni di rimessa dal fondo.



**Brush screen (or Brush cut):** Vedere [Screens](#)

**Bump the cutter:** Posizionarsi nella direzione dell'attaccante che sta tagliando a canestro.

**Butt screen:** Vedere [Screens](#).

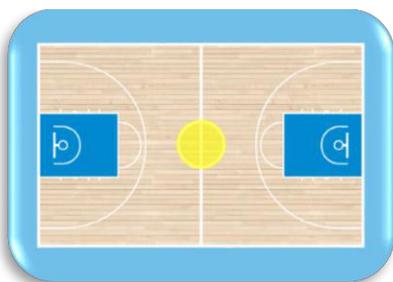
**Buzzer beater:** Un canestro segnato nei secondi finale di una partita (immediatamente prima della sirena), in particolar modo un canestro che porta alla vittoria o al supplementare in caso di pareggio.

## C

**Catch&shoot:** Vedere [Shots](#).

**Center:** La posizione in campo di un giocatore, generalmente il più alto della squadra, vicino al canestro. Anche: "5".

**Center circle:** Il cerchio colorato a centro campo usato per il salto a due iniziale.

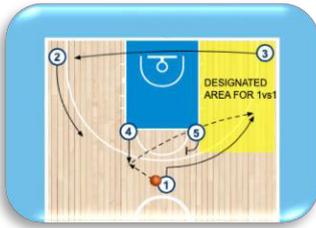


**Charge:** Un fallo commesso in attacco quando un giocatore con la palla si scontra con un difensore che lo aspetta fermo sulla sua linea di penetrazione. Anche: "Charging foul".

**Chest pass:** Vedere [Passes](#).

**Chin the ball:** Tenere la palla con entrambe le mani sotto al mento e i gomiti fuori per proteggerla.

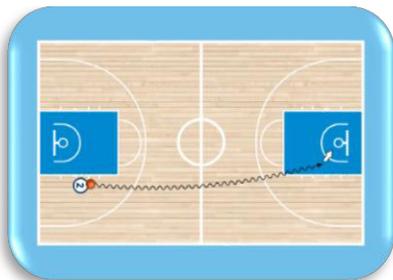
**Clear-Out Play:** Un gioco d'attacco disegnato per liberare un'area del campo da tutti gli attaccanti senza palla in modo che il giocatore con palla può giocare 1c1.



**Closing out:** Quanto un difensore sprinta per marcare un attaccante che ha appena ricevuto la palla.

- **Full closing out:** Quando un difensore sprinta per togliere il tiro ad un giocatore che ha appena ricevuto la palla.
- **Smart closing out:** Quando un difensore sprinta e usa delle finte per marcare un giocatore che ha appena ricevuto la palla, in modo che questi possa prendere un tiro (usato contro "non tiratori").

**Coast to coast:** Attaccare in palleggio dalla metà campo difensiva a quella offensiva e tirare.



**Combination defense:** Un tipo di difesa che è in parte a uomo e in parte a zona. Anche: "Junk defense".

**Containing screen:** Vedere [Screens](#).

**Continuity offense:** Una sequenza di movimento di giocatori e palla che si ripete fino a quando non viene creato un buon tiro.

**Control dribble:** Un movimento in palleggio con cui l'attaccante porta il suo corpo tra il corpo del difensore e la palla.

**Crossover dribble:** Un movimento in palleggio con cui l'attaccante palleggia davanti al suo corpo per poter cambiare la palla da una mano all'altra.

**Cross screen:** Vedere [Screens](#).

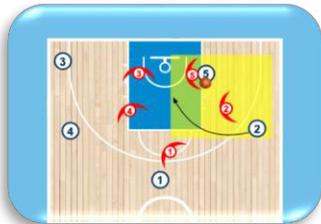
**Cross step:** E' la parte iniziale della partenza in palleggio, necessaria per battere il difensore.

**Curl pass:** Vedere [Passes](#).

**Curl shot:** Vedere Shots.

**Cuts:** Un movimento in corsa improvviso per smarcarsi e ricevere un passaggio.

- **Banana cut:** Un taglio curvo e largo usato in opposizione ad un taglio dritto al canestro.



- **Back cut:** Anche: "Backdoor cut".

- **Backdoor cut:** Una situazione d'attacco in cui un giocatore sul perimetro si allontana dal canestro, portando con sè il rispettivo difensore, per tagliare all'improvviso dietro quest'ultimo verso il canestro e ricevere un passaggio. L'opposto dell' I-cut.



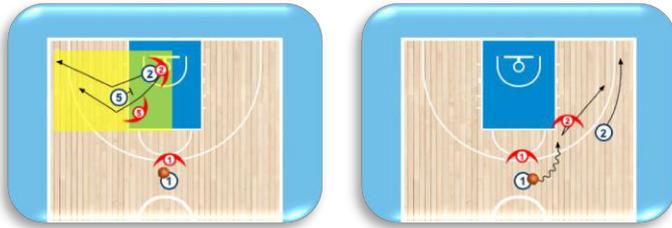
- **Basket cut:** Un taglio verso il canestro.



- **Curl cut:** Un taglio che porta un attaccante intorno ad un blocco verso il canestro.



- **Fade cut:** Un taglio che porta il giocatore lontano dalla palla. Ad esempio, dopo aver utilizzato un baseline screen o per punire un aiuto difensivo (come mostrato nel grafico).



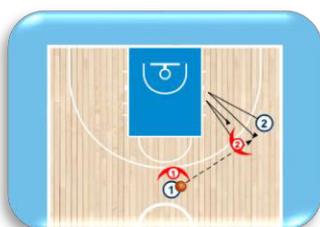
- **Flare cut:** Anche: "Fade cut".
- **Flash cut:** Un taglio che porta il giocatore dal post basso al post alto, o in mezzo all'area partendo dietro la difesa (il più delle volte tale terminologia è usata per descrivere un taglio eseguito contro la difesa a zona).



- **Flex cut:** Un taglio dall'angolo sul lato debole verso il post basso sul lato forte, usando un blocco posizionato in post basso sul lato debole.



- **I-cut:** Una situazione d'attacco in cui il giocatore sul perimetro si muove verso il canestro, portando con sé il rispettivo difensore, ed improvvisamente taglia verso il perimetro per ricevere un passaggio. L'opposto di un taglio backdoor.



- **Iverson cut:** Un taglio orizzontale di un giocatore da una posizione di ala all'altra, mentre questi sfrutta due blocchi eseguiti dai lunghi e posizionati su entrambi i gomiti.



- **Popout cut:** Un taglio eseguito intorno ad un blocco, in direzione della palla.



- **Shuffle cut:** Un taglio eseguito da un giocatore intorno ad un blocco eseguito in post alto per portarlo verso canestro.



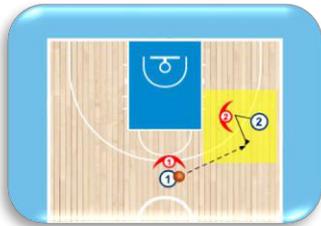
- **Shallow cut:** Un taglio dalla punta verso l'angolo sul lato forte.



- **UCLA cut:** Un taglio eseguito da un giocatore intorno ad un blocco eseguito in post alto per portarlo in post basso.



- **V-cut (or L-cut when 90° angle):** (Esempi nei diagrammi). Il giocatore parte in post basso e taglia verso il post alto, crea contatto con il suo difensore e poi taglia in posizione di ala. Può essere anche eseguito partendo dalla posizione di ala; in questo caso il difensore taglia verso il post basso per poi riuscire fuori.



## D

**Deep roll:** Un'azione di gioco con blocco sulla palla nella quale il bloccante taglia ("rolla") profondo verso il canestro.



**Defensive rebound:** Un rimbalzo preso dopo un tiro sbagliato al canestro dove si è in difesa.

**Defensive rotation:** Collaborazione difensiva in cui tre o più difensori sono coinvolti per provare ad evitare un tiro degli avversari, spesso usando cambi difensivi.

**Defensive slide:** Il rapido movimento con "passo laterale" che un difensore esegue marcando il giocatore in palleggio.

**Defensive stance:** La posizione usata per difendere: ginocchia piegate, piedi larghi, braccia in fuori, ecc.

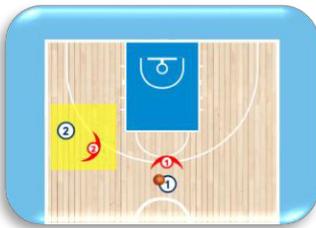
**Defensive stop:** Entrare in possesso della palla prima che la squadra in attacco segni.

**Defensive transition:** Quando la squadra in attacco perde il possesso della palla e deve passare dall'attacco alla difesa.

**Deflection:** Un'azione difensiva in cui un difensore tocca (devia) la palla senza recuperarla di fatto (ad esempio deviare un passaggio o "toccare" il palleggio dell'avversario).

**Delay offense:** Una tipo di attacco usata per prendere più tempo con ogni possesso.

**Denial defense:** Un tipo di difesa con cui il difensore prova ad evitare che il rispettivo attaccante riceva la palla.



**Denial stance:** La posizione utilizzata per difendere d'anticipo: baricentro basso, ginocchia piegate, una mano ed un piede sulla linea di passaggio.

**Deny the ball:** Usare una posizione difensiva di anticipo per evitare che l'attaccante riceva la palla.

**DHO:** Dribble handoff, passaggio consegnato in palleggio.



**Diamond-and-one:** Una difesa combinata nella quale quattro difensori difendono a zona con uno schieramento a "diamante" mentre il quinto difende uno specifico attaccante a uomo.



**Diamond offense:** Un gioco d'attacco in cui un giocatore, posizionato sotto canestro, può uscire su entrambi i lati sfruttando uno dei due blocchi, mentre il giocatore in post alto si posiziona sul lato opposto.



**Diamond Press:** Una difesa pressante tutto campo con con uno schieramento 1-2-1-1.



**Dig hard:** La versione più aggressiva della difesa "yo-yo". Anche: "Yo-Yo defense".



**Dishing:** Un termine gergale che si riferisce all'azione di passare la palla ad un giocatore libero per un tiro, generalmente dopo una penetrazione in palleggio.

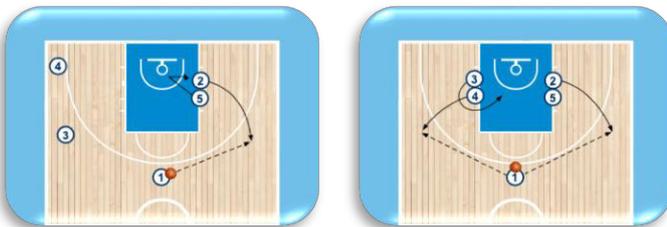
**Double drag:** Vedere [Screens](#).

**Double-double:** Vedere [Stats](#).

**Double down:** Abbassarsi dal perimetro, o dal lato debole, lasciando il proprio avversario o la propria zona di competenza, per raddoppiare un giocatore in post basso.



**Double low stack:** Quando due giocatori in attacco si posizionano su una delle due tacche grandi per eseguire un gioco.



**Double screen:** Vedere [Screens](#).

**Double tag action:** Un'azione d'attacco con blocco sulla palla in cui ci sono due attaccanti posizionati sul lato dove rolla il bloccante (generalmente una situazione di top on ball screen).



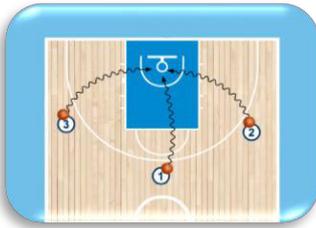
**Double-teaming:** Un tipo di difesa in cui due giocatori difendono sullo stesso attaccante nello stesso momento.

**Down screen:** Vedere [Screens](#).

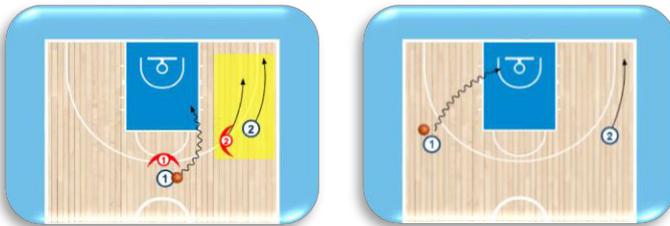
**Drag screen:** Vedere [Screens](#).

**Dribble:** (1) Far avanzare la palla facendola rimbalzare a terra. (2) Il rimbalzo della palla a terra causato dal giocatore che la spinge verso il basso.

**Dribble penetration:** Quando un giocatore in palleggio riesce ad attaccare verso il canestro; questi "penetra" la difesa.



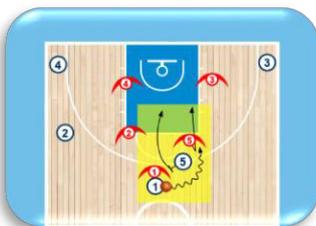
**Drift:** Un'azione d'attacco in cui un giocatore senza palla si muove verso la linea di fondo in modo da adeguare il suo posizionamento mentre avviene una penetrazione ed evitare che il suo difensore possa effettuare uno "stunt" contro il palleggiatore. "Drift" è il movimento, verso il basso, in direzione della linea di fondo, "drift" è il movimento, verso l'alto, in direzione della metà campo.



**Drive:** Attaccare il canestro con un palleggio spinto.

**Driving layup:** Vedere [Finishes](#).

**Drop:** Un tipo di difesa contro situazioni di gioco con blocco sulla palla in cui il difensore del bloccante è posizionato pochi passi sotto la linea del blocco, per poi scivolare indietro mentre il palleggiatore sfrutta il blocco.



**Drop step:** Un movimento in post basso utilizzato da un attaccante spalle a canestro che porta una gamba attorno al difensore e la usa come piede perno per guadagnare posizione interna.

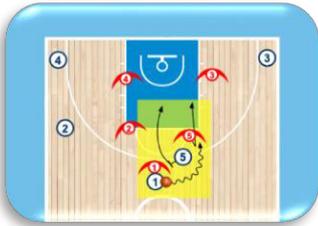
**Duck in:** Anche: "Sealing".

**Dunk:** Vedere [Finishes](#).

**Dunker spot:** Anche: "Short corner".

## E

**Elbow:** L'angolo che nasce dall'intersezione della linea del tiro libero con la linea dell'area. Ogni linea dell'area ha due gomiti.

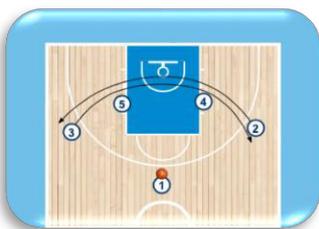


**Elevator screen (aka "Gate"):** Vedere [Screens](#).

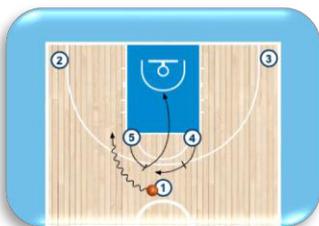
**End line:** Anche: "Baseline".

**Entry:** L'ingresso di un gioco d'attacco. Può essere utilizzato per giochi in continuità, giochi a metà campo o situazioni speciali. Gli ingressi dei giochi più conosciuti:

- UCLA Cut
- Iverson Cut
- Zipper Cut
- Power, Diamond
- Wing Exchange



- Horns



**Eurostep shot:** Vedere Finishes.

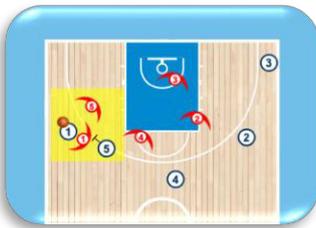
**Extra pass:** E' il tipo di passaggio che punisce una rotazione difensiva o ritarda la sua esecuzione. E' il passaggio che trova il giocatore con il vantaggio maggiore possibile rispetto a tutti quelli che hanno la palla in quel momento per prendere un tiro.

**Face up:** Anche: "Square up".

**Fadeaway shot:** Vedere Shots.

**Fade cut:** Vedere Cuts.

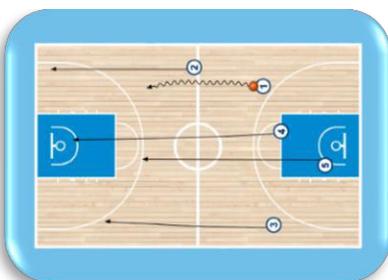
**Fan defense:** Anche: "Ice". Quando la difesa indirizza la palla verso la linea laterale.



**Fast break:** Una situazione di gioco in cui una squadra entra in possesso della palla (dopo un rimbalzo difensivo, una palla recuperata o un canestro subito) e la spinge verso il canestro nella metà campo offensiva il più veloce possibile, con l'obiettivo di prendere in situazione di sotto numero gli avversari e segnare un canestro ad alta percentuale.

**Field goal:** Un canestro da due o tre punti.

**Filling the lanes:** Una situazione di gioco in contropiede in cui gli attaccanti corrono lungo il campo occupanti la corsia centrale e le due corsie laterali.



**Freeze dribble:** Un movimento in palleggio con cui il palleggiatore, in genere mentre sfrutta un blocco sulla palla contro una difesa di contenimento, all'improvviso si ferma ("freeze"), mantenendo il palleggio vivo davanti al suo corpo, evitando il recupero del difensore e riattaccando dopo un po' in modo da creare una situazione di 2 contro 1 con il bloccante e il rispettivo difensore.

## Finishes:

- **Alley-oop shot:** Un tiro eseguito da un giocatore che riceve la palla in aria e conclude con un layup o una schiacciata prima di atterrare.
- **Dunk:** Un tiro eseguito da un giocatore che prende la palla sopra il ferro e la schiaccia con una o due mani, che colpiscono la parte superiore dell'anello.
- **Driving layup:** Un tiro in avvicinamento eseguito dopo una penetrazione verso il canestro sia in situazione di contropiede che contro difesa schierata. Il tiro è generalmente eseguito utilizzando il tabellone ma può essere anche indirizzato direttamente verso il ferro.
- **Eurostep shot:** Un tiro in avvicinamento eseguito dopo una penetrazione nella quale il giocatore chiude il palleggio, esegue un passo laterale in una direzione in modo da far spostare il suo rispettivo difensore e costringerlo a difendere sulla linea di penetrazione creata da quel movimento, per poi velocemente eseguire un secondo passo verso un'altra direzione, superando il difensore e finendo al ferro. Congiuntamente con il primo passo i giocatori possono eseguire una finta di passaggio.
- **Ginobili eurostep:** Una particolare variante dell'eurostep shot, con cui il giocatore con palla dopo aver eseguito il primo passo, sposta la palla da un lato all'altro portandola sopra la sua testa ed evitando che il suo rispettivo difensore possa deviarla o rubarla.
- **Indiana move:** Un tiro in avvicinamento su due piedi eseguito dopo una finta di tiro ed una virata. Il giocatore con palla attacca il canestro ed esegue un arresto a due tempi con il piede esterno come piede perno: esegue una finta di tiro facendo saltare il difensore e successivamente esegue un reverse layup, andando fino in fondo.
- **Layup:** Un tiro eseguito in avvicinamento, generalmente appoggiando la palla al tabellone. Il giocatore che esegue il tiro estende il suo braccio, alza il ginocchio concorde con la mano di tiro ed indirizza la palla verso l'angolo in alto del quadrato colorato sul tabellone.
- **Power move:** Un tiro in avvicinamento su due piedi. Il giocatore con palla, dopo un arresto a due tempi, mantiene il contatto con il suo rispettivo difensore, tenendo la palla su un lato e usando la mano di appoggio per proteggerla al momento del tiro.
- **Reverse layup:** Un tiro in avvicinamento su un piede eseguito da un giocatore che usa il ferro per proteggersi da un recupero difensivo, estendendo il suo braccio da un lato all'altro del canestro, alzando il ginocchio concorde con la mano di tiro ed indirizzando la palla verso l'angolo in alto del quadrato colorato sul tabellone.

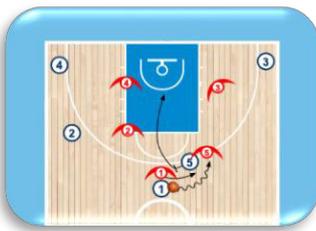
- **Spin move:** Un tiro in avvicinamento eseguito da un giocatore che usa un giro dorsale spostando la palla con sè in modo da concludere vicino al canestro.
- **Up&under move:** Un movimento in post basso avanzato che comincia come un "turnaround jump shot", ma invece di tirare, il giocatore esegue una "pump fake" facendo sì che il difensore si rialzi dalla sua posizione difensiva. L'attaccante con un passo va poi oltre il difensore e conclude con un layup.

**Flagrant foul:** Contatto fisico eccessivo (colpire, calciare, ecc.).

**Flare cut:** Vedere [Cuts](#).

**Flare screen:** Vedere [Screens](#)

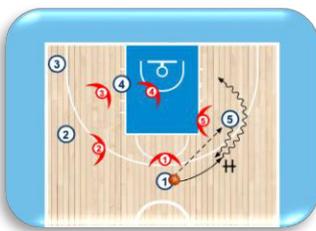
**Flat hedge:** Un tipo di difesa contro situazioni di gioco con blocco sulla palla in cui il difensore del bloccante inizia a difendere posizionandosi immediatamente sotto la linea del blocco. Questi è in una posizione troppo alta per parlare di difesa "Drop" ma non è nemmeno tale da poter parlare di difesa "At the level/Up to touch." Serve a contenere la penetrazione.



**Flash cut:** Vedere [Cuts](#).

**Flat ball screen:** Vedere [Screens](#).

**Flip:** Una situazione di gioco nella quale il palleggiatore passa la palla ad un compagno, che gliela riconsegna con un passaggio (generalmente dopo palleggio).



**Flip pass:** Vedere [Passes](#).



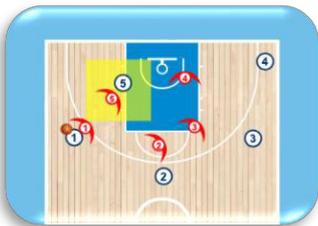
**Free throw line:** La linea dietro cui un giocatore deve tirare i tiri liberi. Anche: "Foul line".



**Free throw line extended:** Una linea immaginaria che si estende da una estremità all'altra della linea di tiro libero verso le linee laterali.



**Front:** Difendere un attaccante standogli completamente davanti, quindi tra lui e la palla.



**Frontcourt:** La metà campo offensiva di una squadra. L'opposto del backcourt. Termini usati anche per descrivere parti di una squadra: front court = tutte le ali ed i pivot (backcourt = tutte le guardie).

**Full-court press:** Un tipo di difesa, a uomo o a zona, con cui i difensori marcano i rispettivi avversari nella metà campo d'attacco (frontcourt). Anche: "Press".

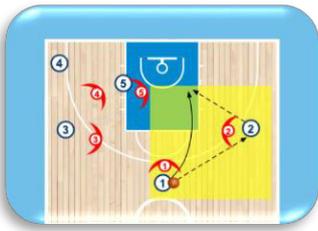
**Funnel the ball:** Quando la difesa forza la palla verso il centro del campo.



## G

**Ghost screen:** Vedere [Screens](#).

**Give-and-go:** Una situazione d'attacco in cui il giocatore con la palla effettua un passaggio ad un compagno (dai) e taglia (vai) al canestro per ricevere il passaggio di ritorno. Una delle situazioni base del gioco della pallacanestro.



**Ginobili eurostep:** Vedere [Finishes](#).

**Goaltending:** Una violazione in cui il difensore tocca la palla durante un tiro vicino al canestro in parabola discendente.

**Gortat roll:** Una situazione di gioco con blocco sulla palla in cui il bloccante rolla verso il canestro e, mentre il palleggiatore sta usando un hostage dribble, effettua un altro blocco contro il suo rispettivo difensore per creare una linea di penetrazione al giocatore con palla.

**Gortat screen:** Anche: "Hostage screen", vedere [Screens](#).

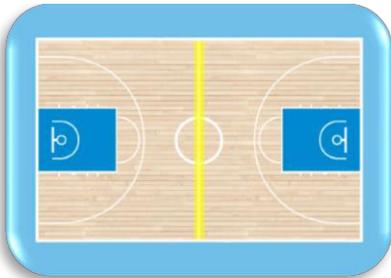
**Guard:** (1) Un ruolo in campo di un giocatore perimetrale. La point guard o "1" generalmente porta palla e comincia i giochi d'attacco. La shooting guard, anche "2", è spesso il miglior tiratore della squadra. (2) Difendere un giocatore avversario.



**Guide hand:** La mano d'appoggio durante l'atto di tiro. Vedere anche "Shooting hand".

## H

**Half-court line:** La linea al centro del campo perpendicolare alle linee laterali che divide il campo in due. Anche: "Midcourt line".

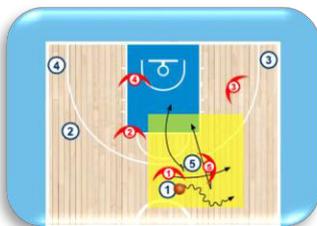


**Hammer screen:** Vedere [Screens](#).

**Hand-check:** Creare un contatto fallosa con la mano mentre si difende un giocatore con palla.

**Hang time:** Il tempo che un giocatore trascorre in aria da quando solleva i piedi durante un salto a quando atterra.

**Hedge:** In una situazione di gioco con blocco sulla palla, quando il difensore del bloccante si pone in modo aggressivo sulla strada del palleggiatore, costringendo questi ad esitare e allo stesso tempo permettendo al suo rispettivo difensore di superare il blocco.



**Held ball action:** Una situazione di gioco che nasce quando due giocatori di entrambe le squadre si contendono la palla allo stesso tempo senza commettere fallo.

**Help and recover:** Una situazione difensiva in cui un difensore lascia l'avversario che sta marcando per andare a difendere temporaneamente su un altro attaccante e poi ritornare sul proprio quando il suo compagno ha recuperato.



**Help side:** La metà del campo di gioco (se il campo lo consideriamo diviso in lunghezza) dove non c'è la palla.  
Anche: "Weak side". L'opposto del "Ball side".



**Help-side stance:** La posizione difensiva per difendere contro un giocatore posizionato sul lato debole. Anche: "Pistol stance".

**Hesitation dribble:** Un movimento in palleggio con cui il giocatore con palla esita, fingendo di chiudere il palleggio, ma improvvisamente riprende ad attaccare il canestro. Anche: "Stop-and-go dribble."

**High-Low action:** Una situazione di gioco in cui un giocatore taglia dal lato debole verso la linea del tiro libero in modo da ricevere un passaggio e creare un triangolo offensivo con il giocatore in post basso, che ha il suo difensore completamente davanti o posto a  $\frac{3}{4}$ .



**High ball screen:** Vedere [Screens](#).

**High post:** La zona del campo situata nei pressi della linea del tiro libero.



**Hoiberg roll:** Anche: "Slide action".

**Hook pass:** Vedere [Passes](#).

**Hook shot:** Vedere [Shots](#).

**Hoop:** Un altro nome per indicare il canestro.

**Hostage dribble:** Un movimento in palleggio con cui il giocatore con palla, dopo aver preso vantaggio ed aver creato separazione dal suo difensore, si ferma e tiene quest'ultimo dietro di sé, proteggendosi con la schiena e palleggiando davanti al corpo. Molto usato dopo una situazione di gioco con blocco sulla palla.

**Hostage Screen:** Vedere [Screens](#).

## I

**Ice:** Un tipo di difesa contro situazioni di gioco con blocco sulla palla in cui il difensore del palleggiatore forza quest'ultimo sul lato opposto alla direzione del blocco. Il difensore del bloccante si posizionerà su questo lato, davanti alla palla e proteggendo la linea di penetrazione. Nelle situazioni di blocco sulla palla sul lato, ad esempio, il difensore del palleggiatore spinge il suo avversario verso la linea di fondo. Anche: "Fan", "Push down".



**Inbound:** Passare la palla ad un compagno in campo da una situazione di rimessa.



**Inbounder:** Il giocatore che esegue la rimessa.

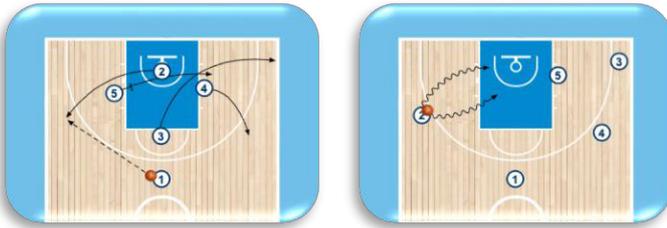
**Indiana move:** Vedere [Finishes](#).

**Inside-out dribble:** Un movimento in palleggio avanzato, una finta di cambio di mano.

**Intentional foul:** Ora chiamato fallo antisportivo.

**Inverted ball screen:** Vedere [Screens](#).

**Isolation play:** Una situazione di gioco disegnata per far sì che un determinato attaccante giochi una situazione di 1 contro 1. Anche: "Iso play".



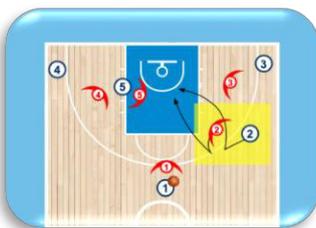
**Iverson cut:** Vedere [Cuts](#).

## J

**Jab-and-cross:** Una situazione di gioco in cui l'attaccante usa un jab step in una direzione per poi attaccare il suo difensore nella stessa direzione.

**Jab step:** Un breve passo avanti e indietro (15-20 cm) di un attaccante per vedere come reagisce il difensore.

**Jam the cutter:** Quando un difensore si frappone tra un attaccante e il canestro per evitare che questi possa tagliare.



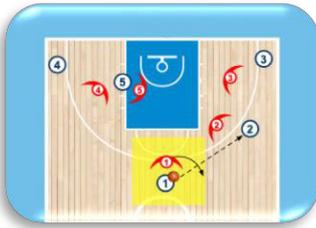
**Jump ball:** Il salto alla palla per cominciare la partita. L'arbitro lancia la palla nel cerchio di centro campo mentre due giocatori di entrambe le squadre saltano e provano a indirizzare la palla verso un compagno.

**Jump hook:** Vedere [Shots](#).

**Jump shot:** Vedere [Shots](#).

**Jump stop:** Il movimento che un giocatore compie per arrestarsi quando sta correndo o palleggiando, gambe larghe quanto le spalle e ginocchia piegate; può essere ad uno o due tempi.

**Jump to the ball:** Quando un difensore, dopo che il suo avversario ha passato la palla, salta alla palla per anticiparlo ed evitare che questi possa tagliare al canestro.



**Junk defense:** Anche: "Combination defense".

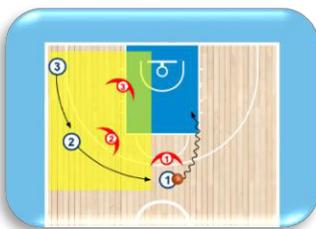
## L

**Lane:** L'area rettangolare colorata delimitata dalla la linea di fondo, le due linee delle tacche e la linea del tiro libero. Anche: "Paint".



**Layup:** Vedere Finishes.

**Lift:** Un'azione d'attacco in cui un giocatore senza palla si muove per rimpiazzare lo spazio lasciato libero dal giocatore con palla che sta attaccando il canestro, in modo da adeguare lo spacing e l'equilibrio offensivo della squadra. "Drift" è il movimento, verso il basso, in direzione della linea di fondo; "drift" è il movimento verso l'alto, in direzione della linea di centro campo.



**Loose-ball foul:** Un fallo commesso quando nessuna delle due squadre è in possesso della palla.

**Low post:** La zona del campo su uno dei due lati del canestro, vicino la tacca grande.



## M

**Man-to-man defense:** Un tipo di difesa di squadra in cui ogni giocatore difende uno specifico avversario.

**Man-to-man offense:** Un tipo di attacco utilizzato contro la difesa a uomo.

**Matchup zone:** Un tipo di difesa a zona in cui la squadra, in relazione al tipo di strategia scelta, si accoppia in modo che ogni difensore marchi uno specifico attaccante.

**Midcourt line:** Anche: "Half-court line".



**Mirror the ball:** Seguire il movimento della palla con le mani mentre si difende un giocatore che sta usando il piede perno.

**Mismatch:** Una situazione in cui un giocatore in attacco ha un vantaggio rispetto al difensore che lo sta marcando. Quando si verifica, l'attacco generalmente proverà ad isolare questa situazione di 1 contro 1 sul perimetro o in post basso.

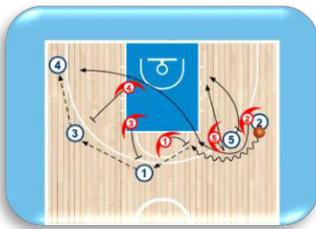
**Moving screen:** Una violazione che avviene quando il bloccante si sposta o si muove mentre sta eseguendo un blocco. Oppure, un bloccante deve dare tempo e spazio al difensore in movimento quando esegue un blocco legale che deve essere fermo (Regola 33.7).

## N

**Nail:** E' la posizione collocata al centro della linea del tiro libero.



**Next defense:** Un tipo di difesa che riprende il concetto della "run and jump" usata spesso dopo una situazione di blocco sulla palla o dopo una penetrazione in modo da fermare il giocatore con la palla e costringerlo a passarla.



**Non-shooting foul:** Un fallo commesso da un giocatore che non si trova in atto di tiro.

**Nowitzki shot:** Vedere [Shots](#).

## O

**Off-ball screen:** Vedere [Screens](#).

**Offensive rebound:** Un rimbalzo preso nei pressi del canestro dove si sta attaccando.

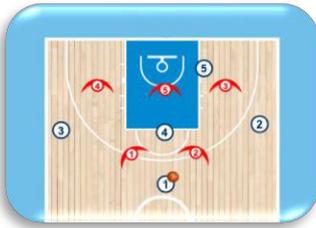
**Offensive transition:** Quando la squadra in difesa entra in possesso della palla e deve passare dalla difesa all'attacco.

**Off-the dribble pass:** Vedere [Passes](#).

**On-ball defense:** La difesa sul giocatore con palla.

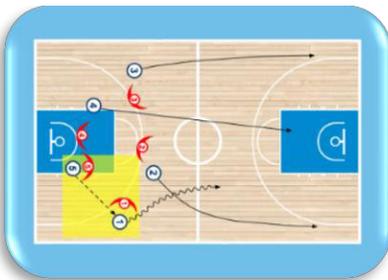
**On-ball screen:** Anche: "Ballscreen", vedere [Screens](#).

**One-Guard offense:** Un tipo di attacco usato contro difese a zona che hanno la prima linea con un numero pari di difensori (zona 2-3, zona 2-1-2).



**Open stance:** La posizione difensiva usata per difendere sul lato debole, con i piedi divaricati, il corpo in equilibrio, ginocchia piegate, braccia in fuori.

**Outlet:** (1) Passare la palla dopo aver preso un rimbalzo difensivo per avviare il contropiede. (2) Il giocatore che si trova nella metà campo difensiva pronto a ricevere il passaggio di apertura.



**Outlet pass:** Vedere Passes.

**Over:** Un tipo di difesa contro situazioni di gioco con blocco sulla palla in cui il difensore del palleggiatore passa sopra il blocco.

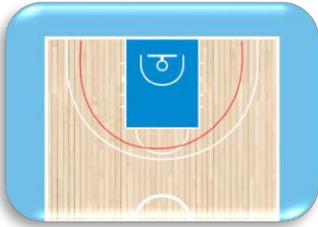


**Overhead pass:** Vedere Passes.

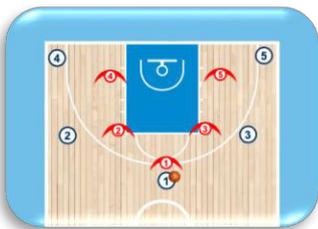
**Overtime:** Un periodo extra di gioco di 5 minuti quando la partita si conclude in parità al termine dei 4 periodi regolamentari.

## P

**Pack line:** Una linea immaginaria che rappresenta il perimetro della zona di campo dentro la linea dei tre punti, ad una distanza di circa 16 piedi (4,8 metri dal canestro).



**Pack line defense:** Una strategia difensiva a metà campo in cui il difensore del palleggiatore pressa la palla mentre gli altri quattro difensori dovrebbero stare all'interno dei tre punti (dentro la "pack line"), posizionandosi negli spazi tra la punta e l'ala e tra l'ala e l'angolo.



**Paint:** Anche: "Lane".

**Palming:** Anche: "Carrying the ball".

## Passes:

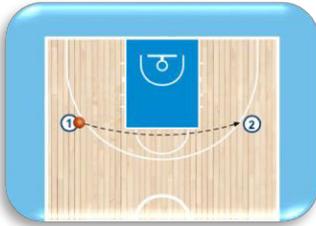
- **Baseball pass:** Un passaggio ad una mano eseguito come nel baseball.
- **Behind-the-back pass:** Un passaggio effettuato facendo passare la palla dietro la schiena.
- **Blind pig pass:** Un passaggio eseguito dal lungo con due mani sotto le gambe o con una mano dietro la schiena per creare una situazione di backdoor.

- **Boomerang pass:** Un passaggio ad un compagno seguito da un passaggio di ritorno immediato in modo che il palleggiatore iniziale può attaccare il suo difensore (usato generalmente in situazioni di gioco con blocco sulla palla con difesa che cambia).



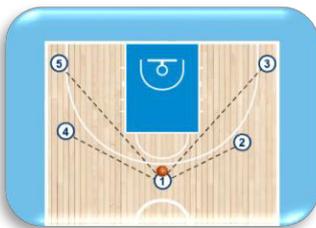
- **Bounce pass:** Un passaggio che rimbalza a terra prima di raggiungere le mani del ricevente.
- **Chest pass:** Un passaggio eseguito con la palla che parte dal petto del passatore e indirizzata al petto del ricevente.
- **Curl pass:** Un passaggio basso, ad una mano, eseguito dal giocatore che fa passare la palla oltre la gamba del suo difensore, con il braccio esteso verso il ricevente. Anche: "Hook pass".
- **Flip pass:** Come in una situazione di dribble hand-off, in questo caso il palleggiatore però effettua un passaggio ravvicinato al compagno lasciando la palla all'ultimo momento.
- **Hook pass:** Anche "Curl pass".
- **Off-the dribble pass:** Un passaggio veloce effettuato con una mano dal palleggio. Può essere sia diretto che battuto a terra.
- **Outlet pass:** Un passaggio (generalmente sopra la testa) eseguito dal difensore che ha preso il rimbalzo ed è pronto a far partire il contropiede.
- **Overhead pass:** Un passaggio a due mani eseguito con la palla che parte da sopra la testa del passatore.
- **Pocket pass:** Un passaggio battuto eseguito in uno spazio stretto per un compagno che si sta muovendo (ad esempio un passaggio per il lungo che sta rollando al canestro o un passaggio dal post basso per un giocatore che sta tagliando verso il canestro). E' chiamato così perché il palleggiatore esegue il passaggio nello spazio dove la tasca generalmente è collocata.
- **Push pass:** Un passaggio diretto ad una mano.
- **Scoop pass:** Un passaggio ad una mano eseguito con la mano sotto la palla, "scucchiando" la palla al compagno.

- **Skip pass:** Un passaggio a due mani sopra la testa da un lato all'altro del campo sopra le braccia della difesa.



**Pass fake:** Anche: "Ball fake".

**Passing lane:** Una linea immaginaria che parte dal giocatore con palla verso uno degli altri compagni. Se un difensore si trova lungo una di queste, tale linea di passaggio sarà chiusa.



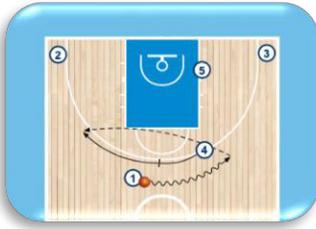
**Peel switch:** Una strategia difensiva usata per fermare una penetrazione con un difensore che aiuta sulla penetrazione cambiando, mentre il difensore iniziale battuto lascia il palleggiatore e marca chiunque sia libero sul perimetro per la rotazione difensiva.



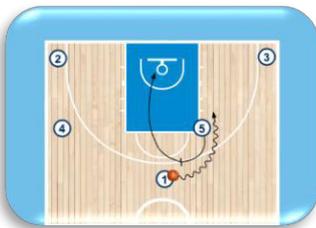
**Personal foul:** Una penalità assegnata ad un giocatore che esegue un contatto non legale. Un fallo personale è un contatto illegale di un giocatore con un avversario, indipendentemente dal fatto che la palla sia viva o morta (Regola 34.1.1).

**Pick:** Vedere [Screens](#).

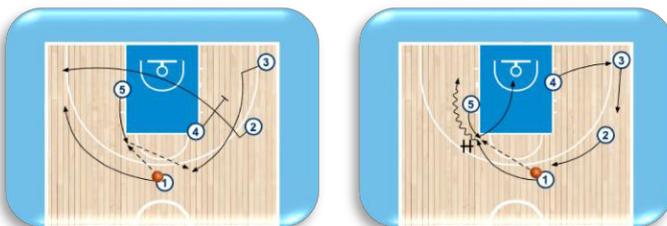
**Pick-and-pop:** Un'azione di gioco con due giocatori coinvolti in cui uno degli attaccanti esegue un blocco (pick) contro il difensore del palleggiatore per poi aprirsi sui tre punti (pop) dopo che il suo compagno ha sfruttato il blocco in palleggio.



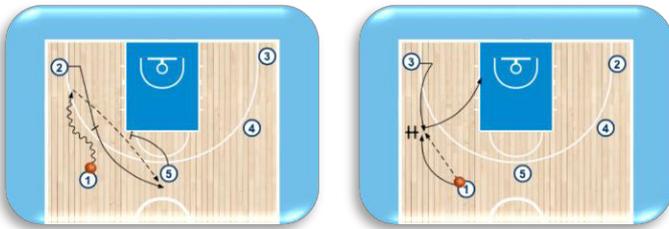
**Pick-and-roll:** Un'azione di gioco con due giocatori coinvolti in cui uno degli attaccanti esegue un blocco (pick) contro il difensore del palleggiatore per poi tagliare al canestro (roll) dopo che il suo compagno ha sfruttato il blocco in palleggio. Anche: "Screen and roll".



**Pinch post:** Uno schieramento offensivo in cui uno dei due lunghi (il pivot o l'ala grande), posizionati in prossimità del gomito sul lato debole, è usato come "centro di regia" (con nessun altro giocatore nello spazio tra il gomito e la linea laterale più vicina). Nel momento in cui riceve la palla, sarà in grado da quello spot di fare giocate e creare per i suoi compagni, questi ultimi ad esempio possono tagliare al canestro e/o prendere un passaggio consegnato.



**Pistol offense:** Una situazione d'attacco rapido, in transizione, con uno schieramento iniziale con 5 giocatori perimetrali, generalmente con il palleggiatore all'inizio in posizione di slot/ala, una guardia nell'angolo sul lato forte ed un lungo in punta. Di solito questa azione comincia con un blocco sulla palla tra le guardie sul lato forte o con un handoff.



**Pistol stance:** Quando un difensore sul lato debole è posizionato per difendere il proprio avversario, figurativamente punta con una mano il suo avversario e con l'altra la palla (come se avesse in mano una pistola).

**Pivot:** Il movimento con cui il giocatore con la palla ruota su un piede e muove l'altro per proteggere la palla da un difensore.

**Pivot foot:** Il piede su cui può ruotare un giocatore con palla.

**Player-control foul:** Un fallo in attacco che non comporta tiri liberi.

**Player screen:** Vedere Off-ball screens, vedere [Screens](#).

**Plus-minus:** Vedere [Stats](#).

**Pocket pass:** Vedere [Passes](#).

**Point guard:** Il ruolo in cui gioca il principale palleggiatore della squadra, colui che porta palla e comincia l'attacco. Anche: "1":

**Points per possession (PPP):** Questo valore spiega l'efficienza con cui un giocatore o una squadra utilizza i propri possesi per segnare punti. Maggiore è il valore di PPP, maggiore è l'efficienza di un giocatore o di una squadra nel segnare punti gestendo i propri possesi durante una partita. Si calcola dividendo i punti segnati da una squadra (o da un giocatore) e il numero di possesi della squadra (o di possesi del giocatore). Più dettagli alla voce "Possession".

**Popout cut:** Vedere [Cuts](#).

**Possession:** E' la metrica di base per poter lavorare con le statistiche della pallacanestro. E' possibile considerare una azione come un possesso (possesso di squadra e possesso del giocatore) quando un giocatore:

- esegue un tiro dal campo;
- sbaglia un tiro e non conquista il rimbalzo d'attacco;
- perde la palla;
- va in lunetta per due o tre tiri liberi, segnando l'ultimo tiro o non prendendo il rimbalzo di quest'ultimo se sbagliato.

La formula base per calcolare il numero di possesi per una squadra (o per un giocatore) è:

$$0.96 * [(Tiri Tentati in Campo) + (Palle Perse) + 0.44 * (Tiri Liberi Tentati) - (Rimbalzi offensivi)]$$

La formula più specifica per calcolare il numero di possesi per una squadra (o per un giocatore) è:

$$0.5 * ((Tiri Tentati in Campo + 0.4 * Tiri Liberi Tentati - 1.07 * (Rimbalzi Offensivi / (Rimbalzi Offensivi + Rimbalzi Difensivi degli Avversari))) * (Tiri Tentati in Campo - Tiri Segnati) + Palle Perse) + (Tiri Tentati in Campo degli Avversari + 0.4 * (Tiri Liberi degli avversari) - 1.07 * (Rimbalzi Offensivi degli Avversari) / (Rimbalzi Offensivi degli Avversari + Rimbalzi Difensivi))) * (Tiri Tentati in Campo degli Avversari - Tiri Segnati degli Avversari) + Palle perse degli Avversari).$$

**Post:** (1) Un giocatore che gioca dentro l'area dei tre secondi o nei suoi pressi. Un pivot o un'ala grande (un "4" o un "5"). (2) Una zona del campo, sia in post basso che in post alto.

**Post moves:** Movimenti spalle al canestro per poter segnare eseguiti dai giocatori in prossimità del ferro. \\\

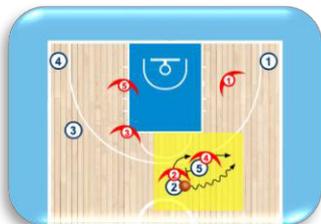
**Post-up:** (1) Un movimento in attacco con cui un attaccante (generalmente un'ala grande o un pivot) si posiziona spalle al canestro in prossimità del ferro, con il difensore dietro di lui, in modo da poter ricevere la palla. (2) Eseguire quel movimento. \

**Power forward:** Il ruolo in cui gioca la più grande delle ali presenti in campo, generalmente un buon tiratore e un buon rimbalzista. Anche: "4".

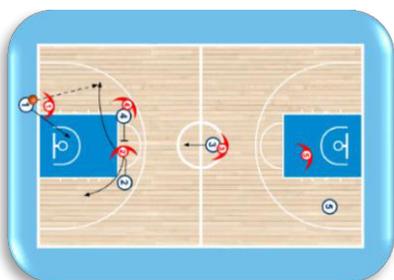
**Power layup:** Vedere [Finishes](#).

**Power move:** Anche "Power layup".

**Pre-switch:** Un cambio difensivo eseguito prima che venga giocata una situazione di blocco sulla palla in modo che il miglior difensore marchi in quel momento il bloccante e possa quindi cambiare sul palleggiatore nel momento in cui arriva il blocco.



**Press break:** Un tipo di attacco utilizzato contro una difesa pressante.



**Pressure man-to-man defense:** Un tipo di difesa aggressiva in cui i difensori sono posizionati tra i loro avversari e la palla.

**Primary break:** Una situazione di contropiede che coinvolge pochi giocatori di ogni squadra.

**Pull up shot:** Vedere [Shots](#).

**Pump fake:** Anche: "Shot fake".

**Push down:** Anche: "Ice".

**Push pass:** Vedere [Passes](#).

**Push shot:** Vedere [Shots](#).

**Putback dunk:** Vedere [Shots](#).

**Putback tip-in shot:** Vedere [Shots](#).

## Q

**Quick hitter:** Un'azione veloce utilizzata per costruire un tiro aperto per un tiratore o un tiro ad alta percentuale per un attaccante in generale.

## R

**RAM screen:** Vedere [Screens](#).

**Ready stance:** La posizione di equilibrio a partire dalla quale un giocatore è pronto per correre, saltare, scivolare, o usare il piede perno. Le ginocchia sono piegate, le mani in fuori ed in alto, la schiena dritta e la testa alta.

**Rebound:** (1) Un tiro sbagliato che esce fuori dal tabellone o dal ferro. (2) Combattere per venire in possesso della palla di un tiro sbagliato che esce fuori dal tabellone o dal ferro.

**Reject:** Un movimento in palleggio usato in una situazione di blocco sulla palla in cui il palleggiatore attacca il lato opposto al blocco in modo da battere il suo difensore se questi è troppo impegnato a difendere già il blocco o semplicemente per creare separazione con lui prima che arrivi il blocco.



**Rejection:** Un tiro stoppato. Anche "Block".

**Retreat step:** Un passo con cui il piede posteriore del difensore si sposta verso la linea di fondo e il piede anteriore scivola sul posto.

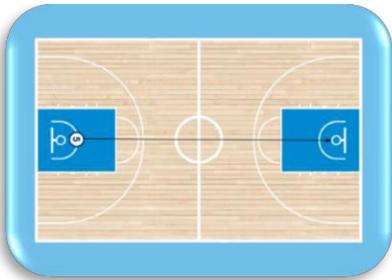
**Reverse lay-up:** Vedere [Finishes](#).

**Ricky screen:** Vedere [Screens](#).

**Rip DHO:** Un'azione d'attacco in cui il giocatore che ha eseguito un blocco cieco, riceve poi un dribble hand-off.

**Rip screen:** Anche "Back screen", vedere [Screens](#).

**Rim runner:** Un lungo che corre in contropiede/transizione partendo dal ferro del canestro che difende verso il ferro del canestro d'attacco. Anche: "Rim-Rim Run" o "Basket-Basket Cut".



**Rip through:** Un movimento d'attacco con cui il palleggiatore, dopo aver ricevuto la palla, la sposta da un lato all'altro del corpo prima di eseguire un'azione successiva (palleggio, passaggio, tiro).

**Rondo move:** Anche "Indiana move". Vedere [Finishes](#).

**Run and gun:** Un sistema offensivo usato per aumentare il numero di tiri e del ritmo del gioco. La palla viene mossa dalla metà campo difensiva a quella offensiva il più velocemente possibile e la squadra è solita prendere il primo tiro disponibile.

**Runner:** Un tiro che un giocatore esegue mentre è in corsa, senza prendere il tempo per prepararlo. Anche: "Floater".

## S

**Safety:** Il giocatore in attacco posizionato in punta.

**Sag:** Una strategia difensiva con cui un difensore lascia il suo avversario o la zona di competenza e si abbassa in area per proteggere il canestro.

**Sagging man-to-man defense:** Un tipo di difesa contenitivo in cui i difensori sono tra i loro avversari ed il canestro, senza essere aggressivi sulle linee di passaggio.

**Scoop pass:** Vedere [Passes](#).

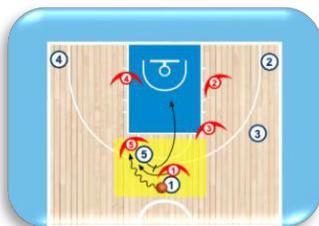
**Screens:** Anche: "Pick".

## On-ball screens:

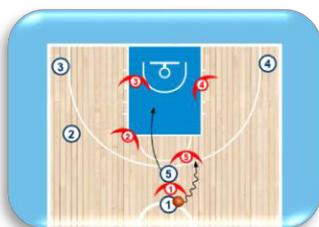
- **Angle ball screen:** Un blocco sulla palla giocato con il palleggiatore posizionato nello slot, in posizione di guardia.



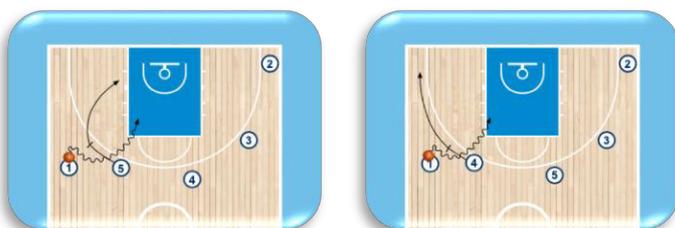
- **Ball screen:** Bloccare un difensore, che sta difendendo sul giocatore con palla.



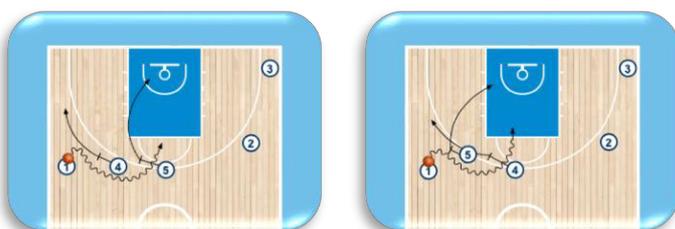
- **Butt screen:** Un blocco sulla palla piatto (posizionato tipicamente in punta), eseguito con la schiena del bloccante rivolta verso la palla.



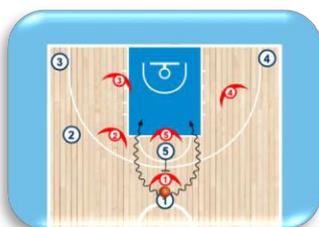
- **Drag screen:** Un blocco sulla palla eseguito tradizionalmente in transizione per il palleggiatore, in modo che questi possa attaccare verso il centro del campo.



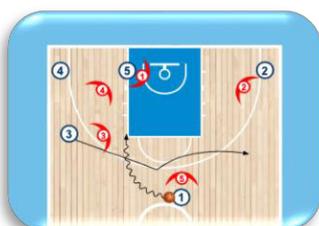
- **Double drag:** Due blocchi sulla palla sbalzati eseguiti per il palleggiatore, in modo che questi possa attaccare verso il centro del campo (i blocchi drag sono tradizionalmente eseguiti in transizione).



- **Flat ball screen:** Un blocco sulla palla eseguito con la schiena del bloccante parallela alla linea di fondo.

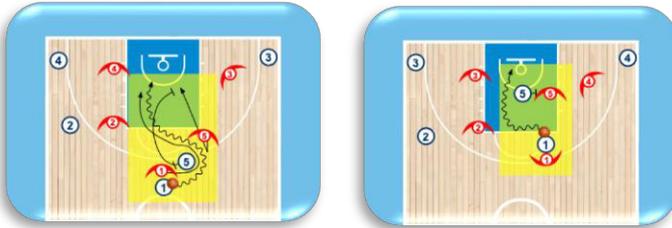


- **Ghost screen:** Un blocco sulla palla eseguito senza creare contatto con il difensore del palleggiatore. Un finto blocco sulla palla dopodiché il potenziale bloccante si allontana dalla palla e si sposta in uno spazio libero.



- **High ball screen:** Anche "Top ball screen".

- Hostage ball screen/ Gortat screen:** Un blocco di contenimento sulla palla contro una difesa drop, di contenimento. Il palleggiatore gira l'angolo del blocco con il suo difensore dietro in recupero. Il bloccante, invece di rollare al canestro, esegue un movimento contro il suo difensore che sta difendendo in drop ed esegue un blocco.



- Inverted ball screen:** Un blocco sulla palla eseguito da un esterno per un lungo.



- Logo ball screen:** Un blocco sulla palla eseguito con il palleggiatore posizionato nel mezzo angolo.



- Side ball screen:** Un blocco sulla palla eseguito con il palleggiatore posizionato in ala. L'angolo del lato forte può essere libero o occupato da un altro giocatore.

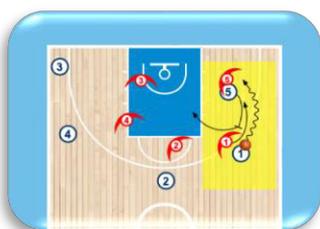


- Slot ball screen:** Anche "Angle ball screen".

- **Spain ball screen:** Un blocco sulla palla combinato con un blocco cieco (il giocatore che esegue il blocco sulla palla sfrutterà poi un blocco cieco mentre rolla al ferro).



- **Stack ball screen:** Anche "Spain ball screen".
- **Step-up screen:** Un blocco sulla palla, eseguito da un lungo per il palleggiatore in modo che possa attaccare lungo la linea di fondo. Generalmente, i blocchi step up sono eseguiti con il bloccante che parte da sotto la linea del tiro libero, con la sua schiena parallela alla linea di fondo. Viene usato anche contro difesa "Ice".



- **Top ball screen:** Un blocco sulla palla eseguito con il palleggiatore posizionato in punta.



- **Touch ball screen:** Un blocco sulla palla eseguito dal lungo che tocca/spinge leggermente contro l'anca del difensore e slippa/rolla al ferro.

- **Wedge ball screen:** Un blocco sulla palla in cui una guardia esegue un decoy screen ore il lungo in modo da creare una situazione vantaggiosa in post basso, con quest'ultimo che va a eseguire un blocco sulla palla invece di tagliare in post basso.

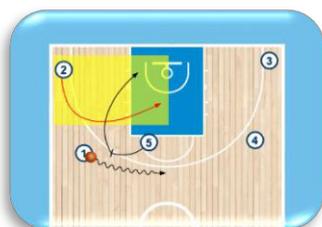


## Off-ball screens:

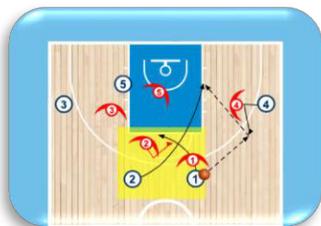
- **Back screen:** Blocco lontano dalla palla eseguito sulla schiena del difensore.



- **Blade screen:** Un blocco lontano dalla palla, simile al brush screen, con cui un giocatore, invece di adeguare lo spacing lungo i tre punti durante una shake action, taglia verso il canestro mentre il lungo sta rollando (ad esempio durante una situazione di side on ball screen).



- **Brush screen (or Brush cut):** Un blocco lontano dalla palla con cui un giocatore in attacco taglia verso il canestro, facendo sì che insieme al suo rispettivo difensore arrivi nella direzione di un altro giocatore in difesa, trasformando il suo movimento in un blocco senza però creare mai un contatto ed evitare il rischio di un blocco in movimento.



- **Containing screen:** Anche "Hostage off-ball screen".
- **Cross screen:** Un blocco lontano dalla palla che parte da una posizione di post basso ed è eseguito per il giocatore che si trova nel post basso opposto.



- **Double screen:** Un blocco lontano dalla palla eseguito da due giocatori uno di fianco all'altro. Anche: "Parallel Screen".



- **Down screen/ Pin Down:** Un blocco lontano dalla palla che parte dalla posizione di ala ed è eseguito in prossimità della tacca grande.



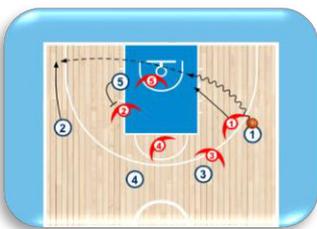
- **Elevator screen:** Una situazione di gioco con blocco lontano dalla palla che coinvolge tre giocatori, in cui un attaccante sfrutta il blocco correndo in mezzo ai due bloccanti, che si chiudono poi come le porte di un ascensore in modo da creare separazione tra il bloccato ed il suo difensore.



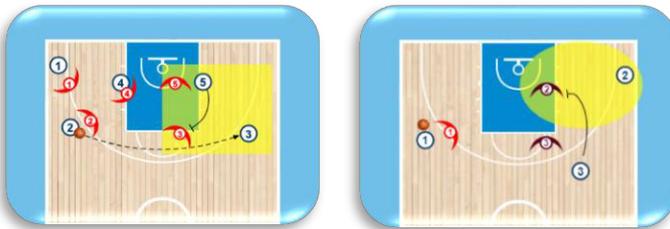
- **Flare screen:** Un blocco lontano dalla palla che si sta muovendo in allontanamento.



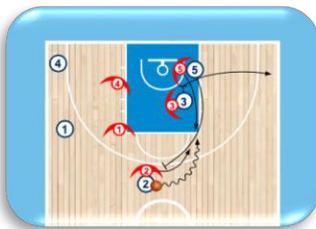
- **Hammer screen:** Un flare screen eseguito sul lato debole per un tiratore che taglia dall'ala verso l'angolo, mentre il palleggiatore sta attaccando la linea di fondo. --



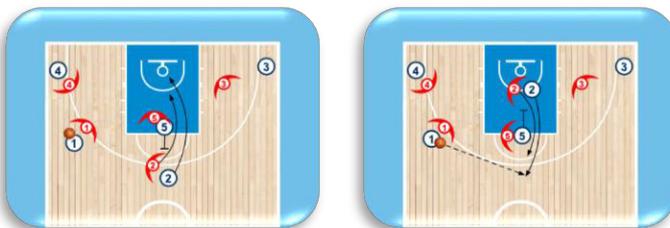
- **Hostage off-ball screen:** Un blocco lontano dalla palla di contenimento attraverso cui un giocatore in attacco sul lato debole blocca un difensore in modo da punire il suo posizionamento difensivo e mantenere il vantaggio creato. (Ad esempio, bloccare sul lato debole un difensore mentre viene eseguito un passaggio skip).



- **Off-Ball Screen:** Un blocco eseguito contro un difensore che sta marcando un giocatore non in possesso di palla.
- **Parallel Screen:** Anche "Double screen".
- **RAM screen:** Un blocco sulla palla in cui il bloccante, prima di eseguire il blocco, sfrutta un blocco lontano dalla palla in modo da avere un piccolo vantaggio di tempo e spazio.



- **Ricky screen:** Un back screen seguito da un down screen per lo stesso giocatore. Usato molte volte per liberare un tiratore.



- **Rip screen:** Anche "Back screen".
- **Shot screen:** Un blocco lontano dalla palla eseguito per far sì che un giocatore possa tirare libero, molto spesso sul lato debole.

- **Staggered screen:** Due blocchi lontano dalla palla, sfalsati e non uno di seguito all'altro, eseguiti simultaneamente per liberare un tiratore.



- **Screen away:** Passare in una direzione ed eseguire un blocco per un compagno nella direzione opposta.



- **Screen your own:** Una strategia offensiva contro i cambi difensivi con cui un attaccante blocca il suo rispettivo difensore, evitando che quest'ultimo possa cambiare e difendere sull'attaccante che sta sfruttando il blocco.



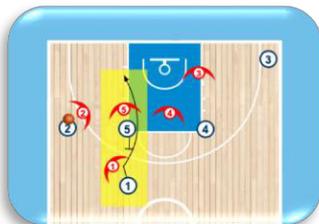
- **Screen the screener (StS):** Un'azione d'attacco in cui un giocatore eseguire un blocco lontano dalla palla per poi sfruttarne un altro eseguito da un altro giocatore.



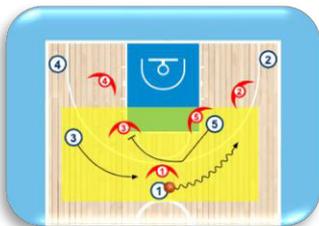
- **Twirl screen:** Un blocco lontano dalla palla eseguito da un giocatore che ricciola intorno al primo di due blocchi stagger per poi eseguire un blocco per il primo bloccante degli stagger, che sfrutta sia questo blocco che il secondo blocco dello stagger iniziale.



- **Up screen:** Anche: "UCLA Screen".
- **UCLA screen:** Un blocco lontano dalla palla eseguito da un giocatore che parte dal post basso verso il giocatore che si trova in punta o in guardia.



- **Veer screen:** Un blocco sulla palla seguito da un blocco lontano dalla palla, generalmente un pin down.



- **Wide screen:** Un blocco lontano dalla palla eseguito da un giocatore posizionato in punta (o in ala) per un suo compagno posizionato in ala sul lato debole (o in angolo sul lato debole) per far sì che lo sfrutti per un tiro.



- **Wiper screen:** Un flare screen seguito da un pin down e viceversa, coinvolgendo lo stesso bloccante e lo stesso bloccato.



**Screener:** Il giocatore che esegue un blocco.

**Sealing the defender:** Dopo aver effettuato un blocco, il bloccante usa un giro dorsale per "sigillare" il suo difensore-lasciandolo dietro la sua schiena.



**Secondary break:** Una situazione di contropiede che coinvolge più giocatori di entrambe le squadre.

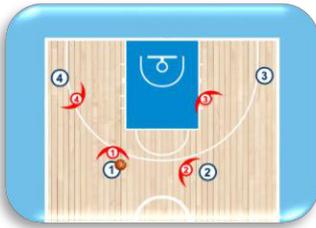
**Set play:** Un insieme di movimenti di giocatori e palla con una fine definita.

**Shake action:** Un'azione d'attacco in cui il giocatore nell'angolo sul lato forte sale lungo la linea dei tre punti verso il palleggiatore, mentre questi sta sfruttando un side on ball screen.

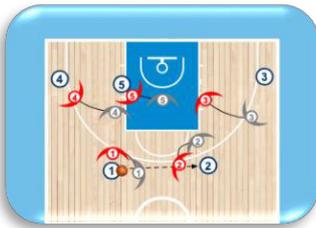


**Shagger:** Un giocatore che, durante un esercizio, raccoglie le palle vaganti e le riconsegna al passatore.

**Shell drills:** Esercizi difensivi costruiti per lavorare su tutti gli aspetti della difesa.



**Shift to the ball:** Una strategia difensiva di squadra nella quale i difensori dei giocatori senza palla si muovono verso la palla, rispettando la distanza tra la palla e i loro rispettivi avversari.



**Shrink the floor:** Una strategia difensiva di squadra in cui i difensori dei giocatori senza palla si spostano vicino al palleggiatore, chiudendo così le possibili linee di passaggio.

**Shooter's roll:** Quando un tiro non entra pulito nel canestro, ma rimbalza sul ferro prima di entrarvi.

**Shooting foul:** Violazione che si verifica quando un difensore commette fallo sul tiratore e il tiro viene realizzato. Al tiratore vengono assegnati 2 punti (3 punti se il tiro viene tentato dietro la linea dei 3 punti) e un tiro libero.

**Shooting guard:** Un ruolo in cui gioca un giocatore perimetrale che generalmente è il miglior tiratore della squadra. Anche: "2".

**Shooting hand:** La mano usata per eseguire il tiro. Anche: "Guide hand".

**Short corner:** Le posizioni di gioco vicine alla linea di fondo, utilizzate solitamente dai lunghi. Anche: "Dunker spot".



**Short roll:** Una situazione di gioco con blocco sul giocatore con palla, in cui il rollante si ferma presto nella sua corsa, spesso vicino alla linea del tiro libero, riceve la palla dal palleggiatore e crea gioco per se stesso o per i compagni da quella posizione.



## Shots:

- **Bank shot:** Un tiro che colpisce il tabellone prima di colpire il ferro o passare attraverso la retina.
- **Baby hook:** Un tiro in semi-gancio eseguito vicino al canestro con un movimento interrotto del braccio di tiro,
- **Catch&shoot:** E' il movimento che il tiratore esegue per prendere la palla e tirare immediatamente dopo la presa, uscendo da un blocco, in contropiede o in situazioni di spot up.
- **Curl shot:** Un tiro eseguito da un giocatore che sta sfruttando un blocco lontano dalla palla, con un riccolo verso il canestro.
- **Fadeaway shot:** Un tiro eseguito mentre si sta saltando all'indietro, lontano dal canestro. L'obiettivo è creare spazio tra il tiratore ed il suo difensore, ad esempio in una situazione di 1 contro 1 in post basso.
- **Floater:** Un tiro in corsa eseguito "in anticipo" dal giocatore che sta attaccando il canestro, generalmente per concludere contro un difensore più alto. La palla, dopo il suo rilascio, è in volo con una traiettoria sopra il difensore prima di scivolare dolcemente dentro il canestro. Il giocatore esegue il tiro con un tocco delicato, seguendo il movimento con la sua mano.
- **Free throw shot:** Un tiro non contestato eseguito dalla linea del tiro libero, come conseguenza di un fallo subito. Anche: "Foul shot". Un tiro libero realizzato ottiene 1 punto.
- **Hook shot:** Un tiro ad una mano, eseguito con un movimento ampio, come un mulino a vento.
- **Jump hook:** Una variazione del classico tiro ad uncino, in questo caso il tiratore lo esegue con entrambi i piedi in aria.

- **Jump shot:** Un tiro eseguito con il giocatore che fronteggia il canestro e rilascia la palla dopo aver saltato. Il tiro arriva dopo un arresto, può quindi essere così strutturato:
  - **1,2 steps jump shot:** il tiratore afferra la palla atterrando prima con un piede e poi con l'altro (arresto a due tempi).
  - **Parallel stop:** il tiratore afferra la palla atterrando con entrambi i piedi allo stesso tempo.
- **Nowitzki shot:** Un tiro eseguito in una situazione di 1c1 in post basso con il giocatore con palla che sta attaccando il suo difensore per guadagnare spazio in area: dopo 1, 2 palleggi, usando il piede esterno come piede perno, fronteggia il canestro e tira saltando all'indietro creando separazione con il proprio difensore. Può essere eseguito anche senza palleggiare.
- **Pull up shot:** Un tiro eseguito da distanze dal canestro differenti con il tiratore che, prima di tirare, attacca il canestro con 1-2 palleggi per poi effettuare un arresto e raccogliere la palla.
- **Push shot:** Un tiro eseguito con una sola mano intorno al ferro, con un giocatore che arriva vicino al canestro ma necessita di concludere su due piedi perché costretto a fermare il palleggio a causa del posizionamento del suo difensore. Il giocatore esegue il tiro con la palla all'altezza della spalla o più su.
- **Putback dunk:** Quando un giocatore della squadra in attacco conquista il rimbalzo e immediatamente schiaccia la palla attraverso il ferro, con una o due mani che colpiscono il ferro.
- **Putback tip-in shot:** Quando un giocatore della squadra in attacco conquista il rimbalzo e immediatamente tira vicino al canestro. Questo tipo di tiro può essere eseguito anche con il giocatore che conquista il rimbalzo e correggere al ferro al volo, senza ricadere a terra.
- **Side step shot:** Un tiro eseguito da un giocatore che prima attacca con 1-2 palleggi, raccoglie la palla utilizzando un arresto a due tempi verso il lato creando separazione dal suo difensore.
- **Spot up shot:** Un tiro eseguito da un giocatore che sta aspettando per ricevere la palla aspettando in una posizione, ad esempio in una situazione di penetra e scarica con il tiratore che aspetta in un angolo o dopo un rimbalzo d'attacco.
- **Step back shot:** Un tiro eseguito da distanze dal canestro differenti con il tiratore che, prima di tirare, attacca il canestro con 1-2 palleggi per poi effettuare un arresto a due tempi all'indietro in modo da creare separazione dal suo difensore.
- **Three-point shot:** Un tiro eseguito con i piedi fuori dalla linea dei tre punti.
- **Turn around jumper:** Un tiro eseguito da un giocatore in post basso che riceve la palla spalle a canestro, utilizza un giro frontale per fronteggiare il canestro, salta e tira.
- **Two-point shot:** Un tiro eseguito con i piedi dentro la linea dei tre punti.

**Shot clock:** "L'orologio" per misurare il tempo concesso ad una squadra per poter effettuare un tiro. Una squadra ha 24 secondi di tempo per poter effettuare un tiro.

I 24 secondi si riazzerano a 14 secondi se la palla tocca il ferro (il tiro deve essere effettuato entro i 24 secondi).

**Shot clock violation:** Una violazione che si verifica quando la squadra con la palla non riesce a tirare durante il tempo assegnato. Ciò comporta un cambio di possesso.

**Shot fake:** Un movimento che il giocatore con la palla esegue dando l'impressione di voler tirare. E' strutturato in modo da costringere il difensore ad alzarsi dalla sua posizione, permettendo quindi all'attaccante di attaccarlo in palleggio. Anche: "Pump fake".

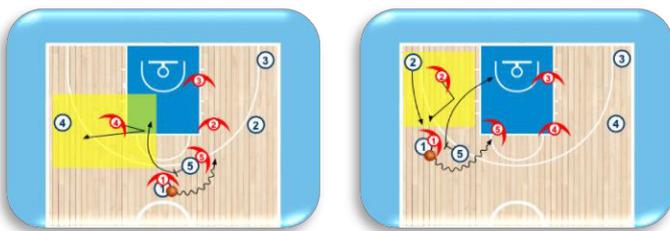
**Side step shot:** Vedere Shots.

**Sideline:** Le linee ai lati del campo che delimitano la superficie di gioco.



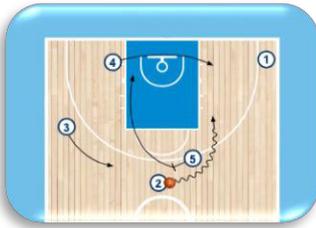
**Sideline play:** Un gioco utilizzato dalla squadra in attacco per rimettere la palla in gioco dalla linea laterale.

**Single tag action:** Una situazione di gioco con blocco sulla palla in cui c'è un solo attaccante non coinvolto nel pick and roll sul lato forte (può essere sia una situazione di side on ball screen che di top on ball screen).



**Sixth man:** Il primo giocatore che della panchina viene utilizzato per sostituire un compagno del quintetto iniziale.

**Slide action:** Un taglio dal dunker spot sul lato debole verso il dunker spot sul lato forte, mentre il bloccante sta rollando nello spazio libero in area.



**Slip:** Un taglio al canestro eseguito da un giocatore in attacco che avrebbe dovuto eseguire un blocco.



**Slot:** La zona del campo dove la linea dei tre punti si incontra con l'estensione della linea immaginaria che parte dai gomiti.



**Slot ball screen:** Vedere [Screens](#).

**Skip pass:** Vedere [Passes](#).

**Spain ball screen:** Vedere [Screens](#).

**Speed dribble:** Un movimento in palleggio con cui il giocatore in attacco spinge la palla davanti al corpo, facendola rimbalzare all'altezza del petto.

**Special plays:** Un gioco d'attacco per una specifica situazione o per uno specifico giocatore.

**Spin dribble:** Un movimento in palleggio con cui il giocatore esegue un giro dorsale mentre si trascina la palla con sè per far sì che finisca sull'altra mano.

**Spin move shot:** Vedere [Finishes](#).

- **Split action:** Una situazione di gioco eseguita sul lato forte quando il giocatore in post basso sta attaccando sullo stesso lato.
- **Straight Split:** Il giocatore posizionato in ala, dopo aver passato la palla al compagno in post basso, esegue un blocco per il giocatore posizionato in punta.
- **Reverse Split:** Il giocatore posizionato in ala, dopo aver passato la palla al compagno in post basso, sfrutta un blocco eseguito da un giocatore posizionato in punta.

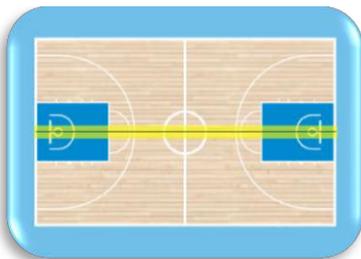
Straight Split



Reverse Split



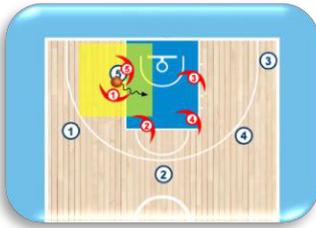
**Split line:** La linea immaginaria che divide il campo in due metà.



**Splitting the screen:** Quando il palleggiatore, leggendo la difesa che fa hedge contro una situazione di blocco sulla palla, attacca il canestro passando in mezzo al bloccante ed al suo difensore.



**Splitting the trap:** Quando un giocatore in attacco, raddoppiato, passa in mezzo ai due difensori per passare la palla.



**Spot up shot:** Vedere [Shots](#).

**Spy defense:** Una strategia difensiva con cui il difensore del pivot difende in mezzo all'area, aiutando su tutti i tagli e i tiri al ferro in modo da permettere ai difensori dei giocatori sul perimetro di difendere con il massimo livello di pressione.

**Square up:** Fronteggiare con piedi e spalle rivolti al canestro. Anche: "Face up".

**Stack ball screen:** Vedere [Screens](#).

**Staggered screens:** Vedere [Screens](#).

## Stats:

- **Assist:** Un passaggio che porta direttamente un compagno a segnare:
  - Un passaggio a un giocatore in area, che segna da dentro l'area, è sempre considerato un assist.
  - Un passaggio a un giocatore fuori dall'area che segna senza palleggiare è sempre un assist.
  - Un passaggio a un giocatore fuori dall'area, che segna dopo uno o più palleggi, è considerato un assist se il tiratore non ha bisogno di battere il suo difensore. Non assegniamo un assist se il tiratore batte il suo difensore in una situazione 1 contro 1, con questi che è di fronte, tra lui e il canestro. I difensori sul lato debole non sono rilevanti in questo senso. Un assist viene comunque dato in situazioni in cui il giocatore in attacco sta battendo il suo difensore in una situazione 1 contro 1 se questi attacca verso il canestro immediatamente dopo aver ricevuto il passaggio e il suo difensore viene colto fuori equilibrio.

Lo stesso principio viene applicato in situazioni di contropiede, con un passaggio eseguito per un compagno nella metà campo.

- **Blocked shots:** Un tiro stoppato viene assegnato a un giocatore ogni volta che entra in contatto in modo apprezzabile con la palla per alterare la traiettoria di un FGA e il tiro è sbagliato. Ciò definisce una stoppata chiara o deviazione del tiro da parte di un difensore. La palla può sia avere lasciato o meno la mano del tiratore affinché la stoppata venga conteggiata.

- **Double-double:** Doppia doppia per un giocatore in due categorie di statistiche positive (ad esempio 10 punti e 10 assist).
- **Plus-minus:** Un valore che tiene traccia delle variazioni nette nel punteggio quando un determinato giocatore è dentro o fuori dal campo.

Formula: Plus-Minus per un giocatore = (punti di squadra quando il giocatore è sul campo) – (punti di squadra concessi quando il giocatore è sul campo).

- **Steal:** Una palla recuperata viene assegnata a un giocatore in difesa quando la sua azione causa una palla persa da parte di un avversario. Una palla recuperata deve sempre includere il tocco della palla, ma non deve necessariamente la palla deve essere controllata.
  - Intercettare o deviare un passaggio;
  - Togliere la palla ad un avversario che ne è in possesso o sta palleggiando;
  - Entrare in possesso della palla dopo un errore da parte di un attaccante.

Non viene assegnata una palla recuperata se la palla diventa morta e alla squadra in difesa viene assegnato il possesso della palla fuori dal campo, anche se la palla persa è stata causata dall'azione del giocatore in difesa.

- **Triple-double:** Doppia doppia per un giocatore in tre categorie di statistiche positive (ad esempio 10 punti, 10 rimbalzi e 10 assist).
- **Turnover:** Una palla persa è un errore commesso da un giocatore in attacco o dalla squadra, comportando che la difesa entri in possesso della palla. Vengono considerati tra le palle perse:
  - Un cattivo passaggio;
  - Doppio palleggio, palleggio non controllato;
  - Qualsiasi tipo di violazione commessa o fallo.

Una palla persa può essere commessa solo dalla squadra che ha il controllo della palla.

**Steal:** Vedere [Stats](#).

**Steer switching:** Un tipo di difesa contro situazioni di gioco con blocco sulla palla dove il lungo prova a forzare il cambio difensivo spingendo il bloccante verso il difensore del palleggiatore.

**Step back shot:** Vedere [Shots](#).

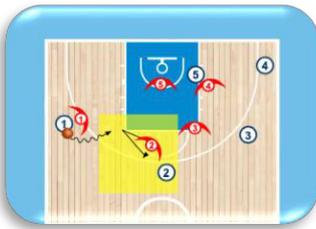
**Step up screen:** Vedere [Screens](#).

**Stop-and-go dribble:** Anche: "Hesitation dribble".

**Stop and pop:** Un movimento d'attacco con cui un giocatore si ferma all'improvviso, raccoglie il palleggio ed esegue un tiro.

**Stride stop fake:** Anche "Indiana move".

**Stunt:** Un movimento in difesa con cui un difensore che marca un giocatore senza palla di fronte al palleggiatore, mentre c'è una penetrazione, esegue una finta di aiuto con l'obiettivo di rallentarla e recupera sul suo avversario.



**Strong side:** Anche: "Ball side". L'opposto del "Weak side".

**Substitute:** Un giocatore che entra in campo per sostituirne un altro. Anche: "Sub".

**Swing step:** Un movimento con cui il difensore esegue un giro dorsale con un piede e si trova nella sua posizione difensiva sulla palla.

**Switch:** Una situazione difensiva con cui due difensori si scambiano il giocatore che stanno marcando.



## T

**Tag:** Una strategia difensiva con cui un difensore non coinvolto direttamente nella situazione di blocco sulla palla esegue un "bump", colpisce il rollante in modo da evitare che tagli profondo e stretto al canestro.



**Teardrop:** Anche "Floater".

**Technical foul:** Una violazione, come l'uso di un linguaggio scurrile da parte di un giocatore o di un allenatore, che comporta l'assegnazione di un tiro libero all'altra squadra. Anche: "T".

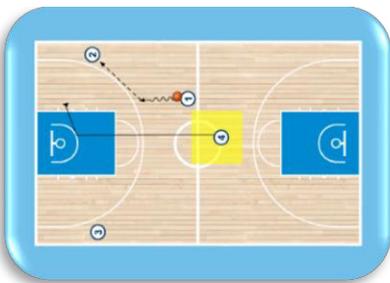
**Three-and-D player:** Un giocatore specializzato nel tiro da tre punti e nella difesa.

**Three-point shot:** Vedere Shots.

**Tip-off:** Il salto alla palla al centro del campo con cui si cominciano le partite.

**Top ball screen:** Vedere Screens.

**Trailer:** Un giocatore in attacco, generalmente il pivot o l'ala grande, che segue la prima ondata di giocatori in contropiede.



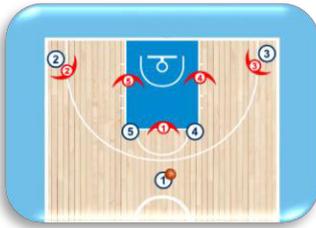
**Transition:** Quando una squadra passa dall'attacco alla difesa (transizione difensiva) o dalla difesa all'attacco (transizione offensiva).

**Trap:** Una situazione di difesa in cui due giocatori difendono sullo stesso attaccante nello stesso momento, formando una V con i loro corpi.



**Traveling:** Violazione che si verifica quando il giocatore con la palla compie troppi passi senza palleggiare.

**Triangle-and-two:** Un tipo di difesa combinata in cui tre difensori difendono a zona formando un triangolo e due difensori marcano a uomo due avversari specifici.



**Triple-double:** Vedere [Stats](#).

**Triple switch:** Un tipo di difesa contro situazioni di gioco con blocco sulla palla dove il difensore del bloccante e il difensore del bloccato cambiano e dopo avviene un secondo cambio difensivo tra il nuovo difensore del bloccante ed un altro difensore, per evitare una situazione di mismatch.



**Triple threat position:** La posizione del giocatore, con le ginocchia piegate, che permette tre opzioni: palleggiare, passare o tirare.

**Turnaround jump shot:** Vedere [Shots](#).

**Turnover:** Vedere [Stats](#).

**Twirl screen:** Vedere [Screens](#).

**Twist action:** Una situazione di gioco con blocco sulla palla in cui il palleggiatore usa due blocchi diversi eseguiti da due diversi giocatori, con il secondo blocco nella direzione opposta rispetto al primo.



**Two-for-one:** Due azioni d'attacco molto rapide usate una dopo l'altra quando c'è meno di un minuto alla fine del quarto.

**Two-guard offense:** Un tipo di attacco usato contro difese a zona che hanno un solo giocatore nella prima linea. (1-2-2 e 1-3-1).



**Two-point shot:** Vedere [Shots](#).

**Two-shot foul:** Violazione che si verifica quando un difensore commette fallo sul tiratore (all'interno della linea dei tre punti) e il tiro è sbagliato. Al tiratore vengono assegnati due tiri liberi.

**Two way player:** Un giocatore che ha l'abilità di giocare ed essere efficace sia in attacco che in difesa.

## U

**UCLA screen:** Vedere [Screens](#).

**Unsportsmanlike foul:** Fallo che si verifica quando un giocatore crea un contatto di gioco non legale con un giocatore avversario senza l'intenzione di prendere la palla.

**Up-and-under move:** Vedere [Finishes](#).

**Up screen:** Vedere UCLA Screen, vedere [Screens](#).

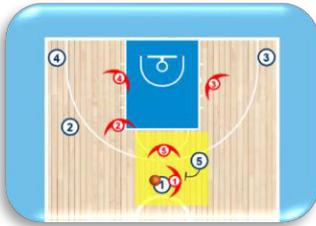
## V

**V-cut:** Vedere [Cuts](#).

**Veer screen:** Vedere [Screens](#).

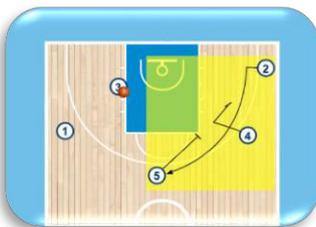
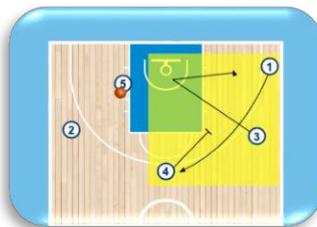
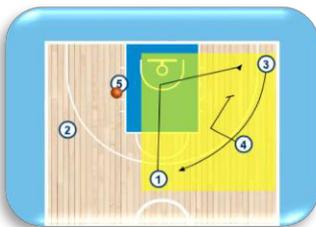
## W

**Weak defense:** Un tipo di difesa contro situazioni di gioco con blocco sulla palla in cui il difensore del bloccato lo forza nella direzione della sua mano debole.



**Weak side:** Anche: "Help side".

**Weak side action:** Una situazione d'attacco eseguita sul lato debole mentre un giocatore sta attaccando in post basso sul lato opposto. Può essere eseguita con tagli e/o blocchi.



**Wedge ball screen:** Vedere [Screens](#).

**Wide screen:** Vedere [Screens](#).

**Wing:** (1) La zona del campo dove la linea dei tre punti si incontra con il prolungamento della linea del tiro libero.  
(2) Il giocatore che è solito giocare in quella posizione.



**Wiper screen:** Vedere Screens.

## Y

**Yo-Yo defense:** Una strategia difensiva con cui, in una situazione di 1 contro 1 in post basso, il difensore che marca il difensore in ala sul lato forte, disturba l'attaccante in post basso che palleggia provando a toccargli la palla e tornando subito a difendere il suo avversario, come il giocattolo dello yo-yo.



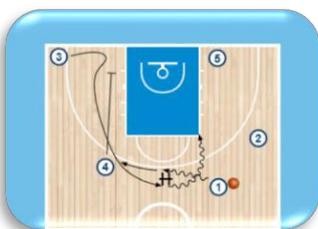
## Z

**Zipper:** Un down screen eseguito per un giocatore sul lato forte (o anche sul lato debole) in modo che possa



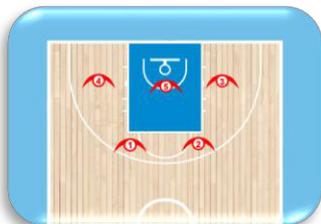
arrivare nella posizione dello slot dove è previsto che riceva la palla.

**Zoom Action:** Una situazione d'attacco dove un pin down è seguito da un hand-off.

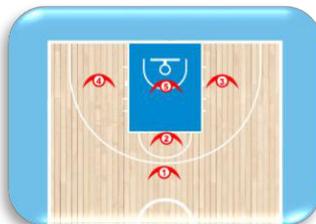


**Zone defense:** Un tipo di difesa di squadra in cui ai giocatori è assegnata una specifica zona di competenza da difendere, invece che degli attaccanti. Gli schieramenti difensivi a zona più conosciuti:

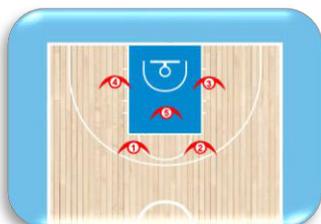
2-3



1-1-3



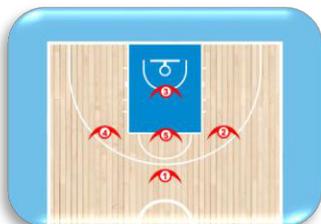
2-1-2



3-2



1-3-1



**Zone offense:** Un tipo di attacco utilizzato contro la difesa a zona.

**Zone press defense:** Difesa a zona tutto campo, usata molto spesso per raddoppiare la palla. Gli schieramenti difensivi più conosciuti:

1-3-1



1-2-2



1-2-1-1 (diamond)



2-2-1



## **References:**

**FIBA Statisticians' Manual at FIBA.basketball:**

<https://about.fiba.basketball/en/fiba-game-officials/statisticians>

**Official FIBA Basketball Rules at FIBA.basketball:**

<https://refereeing.fiba.basketball/en/rules>

**Publisher:**

FIBA Europe e.V.  
Coaching Department  
Ismaninger Str. 21  
81675 Munich  
Germany  
+49 89 780608-0  
[coaching-europe@fiba.basketball](mailto:coaching-europe@fiba.basketball)

**Authors:**

Gianmarco Di Matteo and Michael Schwarz

**Italian Translation:**

Gianmarco Di Matteo

**Images:**

Created by Gianmarco Di Matteo and Michael Schwarz  
with the drawing tool on  
<http://coaching.fibaeurope.com>

Copyright FIBA Europe Coaching Department 2025

No part of this terminology document may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronical or mechanical, including photocopy, recording or any information storage and retrieval systems now known or to be invented, without permission in writing from the publisher, except by a reviewer who wishes to quote brief passages in connection with a review written for inclusion in a magazine, website, newspaper or broadcast.



**FIBA**

We Are Basketball