

Regolamento Tecnico FIBA

Cambiamenti 2018

Comitato Italiano Arbitri
Settore Tecnico

Abbreviazioni

- A = prima squadra indicata nel programma (ospitante)
- B = seconda squadra indicata nel programma (ospitata)
- AP = Area Panchina
- Q = Quarto
- TS = Tempo Supplementare
- TL = Tiro Libero
- R = Rimessa
- PA = Possesso Alternato
- V = Violazione
- F = Fallo
- FP = Fallo Personale
- FT = Fallo Tecnico
- FA = Fallo Antisportivo
- FE = Fallo da Espulsione
- U2M = Ultimi 2 Minuti del 4° quarto o tempo supplementare
- IRS = Instant Replay System

Questa presentazione è una sintesi dei cambiamenti

Riferimenti normativi: *Regolamento Tecnico 2018 - Interpretazioni FIBA 2018*

Sommario

NEW

- Art. 4 - Divise: accessori *slide 4*
- Art. 17 - Rimessa in gioco *slide 5*
- Art. 17 - Rimessa dopo FA o FE *slide 6*
- Art. 24 - Palleggio *slide 7-8*
- Art. 29 - 24 secondi *slide 9-10-11-12*
- Art. 35 - Doppio fallo *slide 13-14*
- Art. 36 - Fallo tecnico *slide 15-16-17*
- Art. 39 - Rissa *slide 18-19-20-21*
- Art. 46 - Primo arbitro: utilizzo IRS *slide 22*
- Art. 50 - Addetto ai 24": doveri *slide 23*
- Attrezzature - Tabelloni *slide 24*
- ★ 24 secondi: riassunto dei cambiamenti alla regola *slide 25*

Art. 4 - Divise: accessori

Tutti gli accessori utilizzati dalla squadra devono essere dello stesso colore (qualsiasi)

NEW

Si intendono accessori:

- Maniche e gambali compressivi
- Copricapo
- Polsini e fasce per la testa
- Bendaggi e taping



Non è consentito indossare maglie sotto la divisa



Art. 4.4.2 - [...] “Tutti i giocatori della squadra devono avere ogni manica e gambale compressivi, copricapo, polsini, fasce per la testa e bendaggi dello stesso identico colore.”

Art. 17 - Rimessa in gioco

Negli ultimi 2 minuti del 4° quarto e di ogni tempo supplementare il difensore non deve muovere alcuna parte del suo corpo sopra la linea perimetrale nel tentativo di ostacolare la rimessa

L'arbitro effettua un segnale preventivo come avvertimento prima di ogni rimessa

In caso di violazione l'arbitro fischierà immediatamente un fallo tecnico

NEW

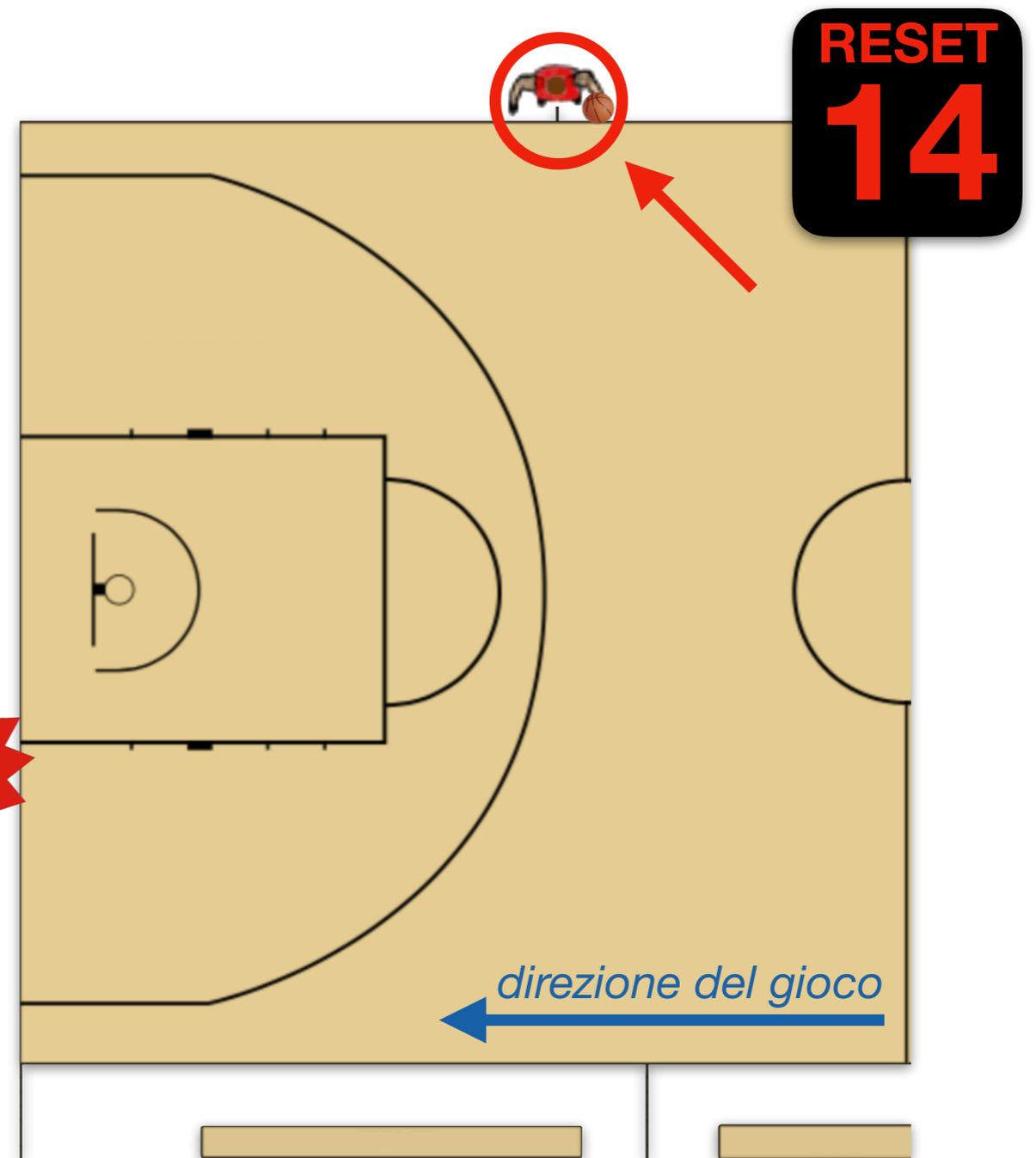


Art. 17 - Rimessa dopo FA e FE

Tutte le rimesse che siano parte della sanzione di un fallo antisportivo o di un fallo da espulsione devono essere amministrate dalla linea di rimessa in zona d'attacco

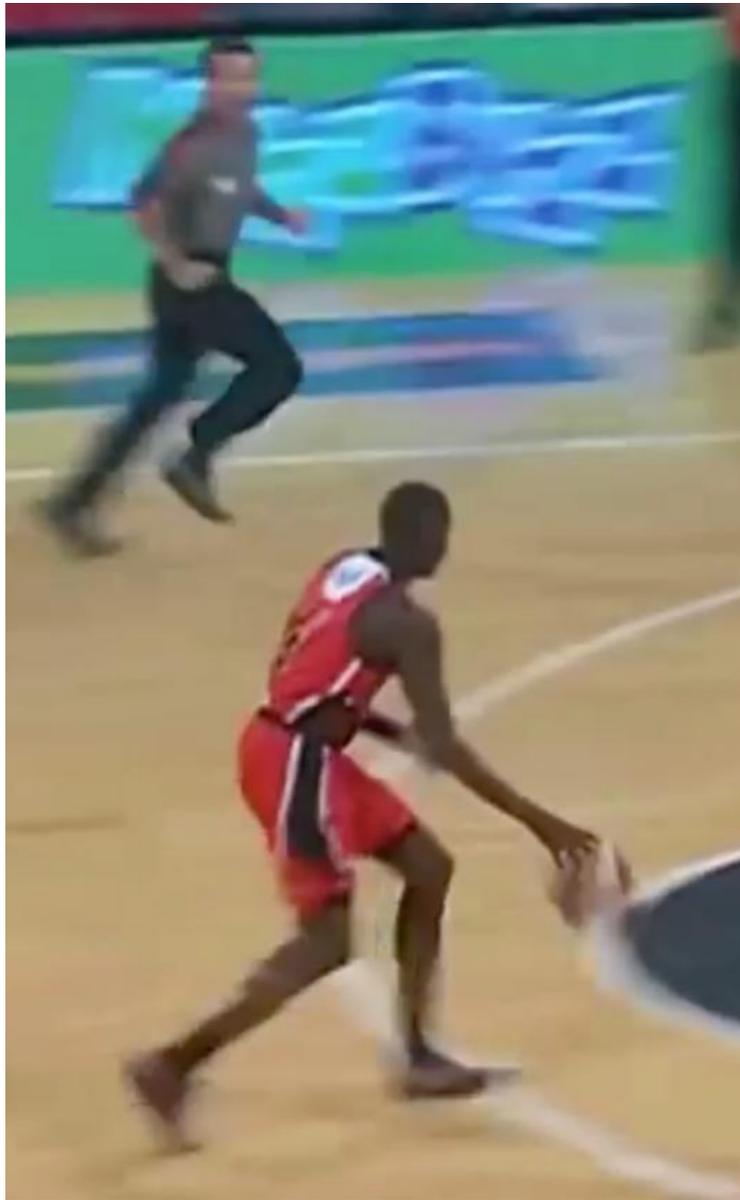
NEW

In tutti i casi la squadra avrà 14 secondi residui per concludere l'azione



Art. 24 - Palleggio

Lanciare la palla contro il tabellone non è più un palleggio



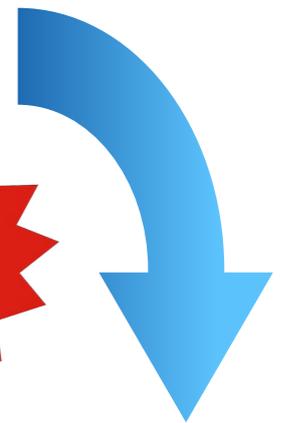
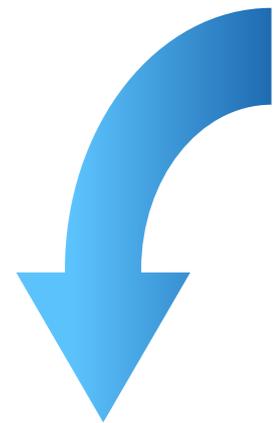
Art. 24 - Palleggio

Lanciare la palla contro il tabellone non è più un palleggio

- Se il giocatore non ha già palleggiato prima di lanciare la palla contro il tabellone, può legalmente riprenderne il controllo e passarla, tirarla o palleggiarla 
- Se il giocatore ha già palleggiato prima di lanciare la palla contro il tabellone, può legalmente riprenderne il controllo e passarla o tirarla, ma non può palleggiarla 
- Un tiro a canestro di un giocatore, anche senza tocco dell'anello, consente sempre allo stesso giocatore di riprendere il controllo della palla e passarla, tirarla o palleggiarla

Art. 29 - 24 secondi R in attacco per squadra avversaria

Ogni volta che viene assegnata una rimessa alla squadra che non controllava la palla in precedenza:



reset a **24"** se in zona di difesa

reset a **14"** se in zona di attacco



Art. 29 - 24 secondi Sospensione U2M e scelta R

Negli ultimi 2 minuti del 4° quarto o tempo supplementare:

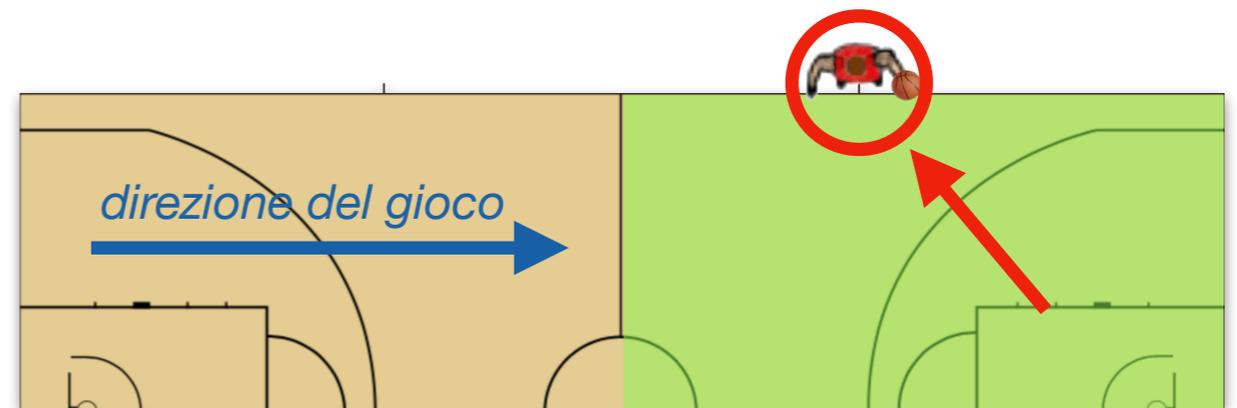
L'allenatore della squadra che ha diritto a una rimessa in zona di difesa decide dopo la sospensione da lui richiesta dove il gioco sarà ripreso:

in zona di difesa, dal punto che era previsto per la rimessa



NEW

in zona di attacco, dalla linea di rimessa



Al termine della sospensione l'allenatore deve dichiarare a voce alta al primo arbitro **“in zona di difesa”** oppure **“in zona di attacco”**, indicando con il braccio dove intende riprendere il gioco. L'arbitro comunica la decisione all'altro allenatore.

Tale decisione è definitiva e irrevocabile, anche se nello stesso periodo di palla morta vengono concesse ulteriori sospensioni a entrambe le squadre.

Art. 29 - 24 secondi Sospensione U2M e scelta R

Negli ultimi 2 minuti del 4° quarto o tempo supplementare:

L'allenatore della squadra che ha diritto a una rimessa in zona di difesa decide dopo la sospensione da lui richiesta dove il gioco sarà ripreso:

 se in **zona di difesa**, nulla cambia nella gestione dei 24”



A seguito di:

- canestro subito
- fallo o violazione (*esclusa palla fuori campo*)
- infortunio di un giocatore avversario
- un motivo connesso alla squadra avversaria
- un motivo connesso a nessuna squadra



** residuo, qualsiasi esso sia*

A seguito di:

- palla fuori campo
- situazione di salto a due
- infortunio di un giocatore della propria squadra
- doppio fallo
- un motivo connesso alla propria squadra
- un problema al cronometro o ai 24”

Art. 29 - 24 secondi Sospensione U2M e scelta R

Negli ultimi 2 minuti del 4° quarto o tempo supplementare:

L'allenatore della squadra che ha diritto a una rimessa in zona di difesa decide dopo la sospensione da lui richiesta dove il gioco sarà ripreso:

se in **zona di attacco**, reset a 14" se il residuo è superiore a 14"



A seguito di:

- canestro subito
- fallo o violazione (*esclusa palla fuori campo*)
- infortunio di un giocatore avversario
- un motivo connesso alla squadra avversaria
- un motivo connesso a nessuna squadra
- **in tutti i casi in cui il display dei 24" indica un residuo superiore a 14"**



* residuo inferiore a 14"

A seguito di:

- palla fuori campo
- situazione di salto a due
- infortunio di un giocatore della propria squadra
- doppio fallo
- un motivo connesso alla propria squadra
- un problema al cronometro o ai 24"

Art. 35 - Doppio fallo

Due giocatori avversari che commettono simultaneamente fallo l'uno contro l'altro (con contatto fisico) di identica sanzione

NEW



Si tratta di doppio fallo se i due falli:

- sono commessi approssimativamente nello stesso momento,
- sono commessi da giocatori in campo,
- sono generati da un contatto fisico,
- sono commessi reciprocamente da due avversari,
- comportano la stessa sanzione.

Art. 35 - Doppio fallo

Applicazione art.42 - Situazioni speciali

- Se i due falli non prevedono la stessa sanzione non è possibile applicare quanto previsto per il doppio fallo ma è necessario procedere secondo l'art. 42 - Situazioni speciali
- Gli arbitri devono stabilire l'ordine cronologico in cui si sono verificati i falli durante lo stesso periodo di palla morta, procedendo poi a compensarli o amministrarli di conseguenza

35-3 Esempio: La squadra A ha 2 falli di squadra e la squadra B ha 5 falli di squadra nel quarto. Il palleggiatore A1 e B1 commettono un fallo l'uno contro l'altro approssimativamente nello stesso momento.

Interpretazione: Le sanzioni contro le due squadre non sono uguali, quindi non si tratta di un doppio fallo. Il fallo di A1 deve essere sanzionato con una rimessa per B. Il fallo di B1 deve essere sanzionato con due tiri liberi per A1. Gli arbitri devono applicare la regola sulle situazioni speciali e stabilire quale fallo è avvenuto per primo.

Qualora sia avvenuto prima il fallo di B1, A1 deve tirare 2 tiri liberi senza rimbalzo. Il gioco deve essere ripreso con una rimessa per B dal punto più vicino a dove i falli sono avvenuti.

Qualora sia avvenuto prima il fallo di A1, la rimessa per B deve essere cancellata. A1 deve tirare due tiri liberi e il gioco deve essere ripreso come dopo qualsiasi ultimo tiro libero.

Art. 36 - Fallo tecnico Sanzione

Sanzione:

1 tiro libero

NEW



Ripresa del gioco:



La palla viene assegnata nuovamente alla squadra che la stava controllando o che ne aveva diritto, per una rimessa dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il gioco è stato interrotto

Art. 36 - Fallo tecnico Amministrazione della sanzione

La sanzione di tiro libero deve essere amministrata immediatamente, indipendentemente dal fatto che sia stato determinato l'ordine di qualsiasi altra eventuale sanzione per qualsiasi altro fallo, o che sia iniziata l'amministrazione delle sanzioni.

NEW

36-43 Esempio: A1 subisce fallo da B1 mentre è in atto di tiro da 2 punti. Prima dell'amministrazione del primo tiro libero, un fallo tecnico è fischiato ad A2.

Interpretazione: Dopo l'amministrazione del tiro libero per un qualsiasi giocatore B a seguito del fallo tecnico di A2, A1 deve tirare 2 tiri liberi.

36-44 Esempio: A1 subisce fallo da B1 mentre è in atto di tiro da 2 punti. Dopo che A1 ha tirato il primo dei due tiri liberi, un fallo tecnico è fischiato ad A2.

Interpretazione: Dopo l'amministrazione del tiro libero per un qualsiasi giocatore B a seguito del fallo tecnico di A2, A1 deve tirare il suo secondo tiro libero.

36-45 Esempio: Durante una sospensione viene fischiato un fallo tecnico ad A1.

Interpretazione: La sospensione deve essere completata. Qualsiasi giocatore B deve tirare 1 tiro libero senza rimbalzo. Il gioco deve essere ripreso dal punto in cui è stato interrotto per la sospensione.

Art. 36 - Fallo tecnico Gestione dei 24 secondi

Se il fallo tecnico è commesso dalla squadra



In controllo di palla

Non in controllo di palla

NEW

Alla ripresa del gioco la squadra avrà a disposizione:

- In zona di difesa: il residuo
- In zona di attacco: il residuo, oppure reset a 14" se il residuo è superiore a 14" Int. FIBA 17-39

Alla ripresa del gioco la squadra avrà a disposizione:

- In zona di difesa: reset a 24"
- In zona di attacco: il residuo se questo è superiore a 14", oppure reset a 14" se il residuo è inferiore a 14"

Art. 39 - Rissa Abbandono dell'area panchina

Se un qualsiasi membro del personale di squadra in panchina (sostituto, medico, preparatore fisico, accompagnatore, etc.) lascia l'area della panchina durante una situazione di rissa:



Viene addebitato un solo FT all'allenatore, indipendentemente dal numero di giocatori che lasciano l'area panchina della squadra

Registrazione

“B2” nelle caselle dell'allenatore

Coach	788	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

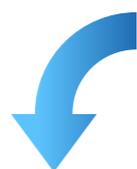
Sanzione

2 TL + R

Art. 39 - Rissa Espulsione dei sostituti

In aggiunta all'unico FT "B2" (sanzione 2TL + R) registrato a carico dell'allenatore per aver una o più persone lasciato l'area panchina durante una situazione di rissa, si procede come segue:

Espulsioni dei membri del personale di squadra in panchina che lasciano l'area della panchina durante una situazione di rissa



Non attivamente coinvolto:
Espulsione per rissa

Registrazione

- "F" nelle caselle del sostituto

003	SMITH,	E.	9	⊗	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Sanzione:

nessuna sanzione aggiuntiva

Attivamente coinvolto:
Fallo da espulsione

Registrazione

- "D2" e "F" nella casella del sostituto

001	MAYER,	F.	5	⊗	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

Sanzione:

2 TL + R per ciascun FE



Art. 39 - Rissa Espulsione del personale al seguito

NB Se ad essere attivamente coinvolto è un dirigente, preparatore fisico, massaggiatore, medico, etc. (chiunque non abbia caselle per la registrazione di falli), il suo fallo da espulsione viene addebitato all'allenatore come fallo tecnico, ma non entra nel computo dei tre falli tecnici per la sua espulsione. RT B.8.3.13

Registrazione

- ulteriore "B2" nelle caselle dell'allenatore

Coach	788	LOOR, A.	B ₂	B ₂
Assistant Coach	555	MONTA, B.		



Al fine di distinguere dai falli tecnici di tipo "B" che entrano nel computo dei tre falli tecnici per l'espulsione dell'allenatore, questo fallo tecnico viene cerchiato.

Art. 39 - Rissa Ripresa del gioco

A seguito di un canestro realizzato:

Rimessa per la squadra che ha subito canestro da un qualsiasi punto dietro alla linea di fondo

Se una squadra è in controllo di palla o ha diritto alla palla:



Rimessa per quella squadra dalla linea di rimessa nella sua zona di attacco

Se nessuna squadra è in controllo di palla o ha diritto alla palla:

Si verifica una situazione di salto a due

Art. 46 - Primo arbitro Utilizzo Instant Replay System

U2M



In qualsiasi momento della gara

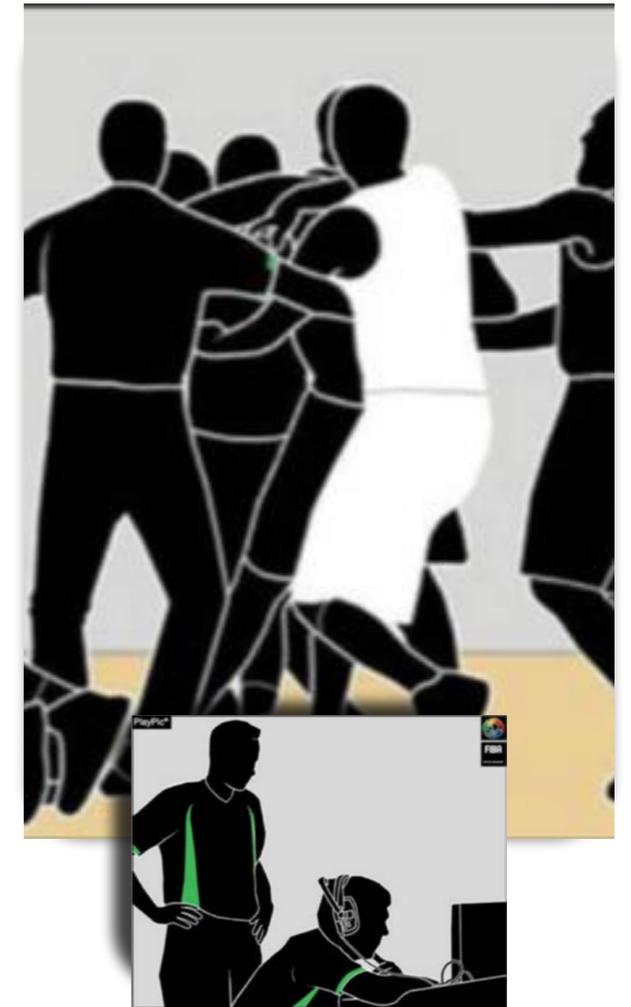


Confermare o meno una violazione di interferenza che è stata fischiata

Assegnare 2 o 3 TL a seguito di un fallo fischiato durante un atto di tiro

Confermare o variare la tipologia di un FP, FA, FE, anche modificandola in FT

Identificare i membri della squadra durante atti di violenza



Art. 50 - Addetto ai 24": doveri

Palla bloccata tra anello e tabellone



NEW

Situazione di salto a due

RESET
14

Se la palla è assegnata alla squadra che la controllava in precedenza

Int. FIBA 12-13

RESET
24

Se la palla è assegnata alla squadra che non la controllava in precedenza

Int. FIBA 12-13

Attrezzature: Tabelloni



Competizioni FIBA 1° e 2° livello

Luci di colore **rosso** attorno al perimetro che si accendono in corrispondenza di fine tempo di gioco in ciascun quarto.

Competizioni FIBA 1° e 2° livello

Luci di colore **giallo** lungo il lato superiore del perimetro che si accendono in corrispondenza di fine periodo di 24 secondi.

Quando il tabellone è equipaggiato con luci rosse e gialle lungo il perimetro e lungo il lato superiore, l'illuminazione ha la precedenza sui segnali acustici di fine gara e fine periodo di 24 secondi.

24 secondi Riassunto dei cambiamenti alla regola

NEW

1. Con rimessa in zona di attacco per la squadra che non controllava la palla in precedenza: **reset a 14 secondi**
2. Dopo una sospensione U2M richiesta dall'allenatore che ha diritto a una rimessa in zona di difesa, e la successiva sua scelta di riprendere il gioco dalla linea di rimessa in zona di attacco: **reset a 14 secondi se il residuo è superiore a 14 secondi**
3. Dopo un fallo antisportivo o un fallo da espulsione il gioco riprende con una rimessa dalla linea di rimessa in zona di attacco: **reset a 14 secondi**
4. Dopo un fallo tecnico
 - commesso dalla squadra non in controllo di palla reset come dopo un qualsiasi fallo personale: **in zona di difesa reset a 24"**, **in zona di attacco il residuo se questo è uguale o superiore a 14"**, **oppure reset a 14"** se il residuo è inferiore a 14"
 - commesso dalla squadra in controllo di palla: **in zona di difesa il residuo**, **in zona di attacco il residuo se questo è inferiore a 14"**, **oppure reset a 14"** se il residuo è superiore a 14"
5. Dopo una situazione di salto a due per la palla che si incastra tra anello e tabellone, con palla assegnata alla squadra che la controllava in precedenza: **reset a 14 secondi**

Tutto il resto rimane invariato



Comitato Italiano Arbitri

Settore Tecnico