



**MODIFICHE ALLE REGOLE DI GIOCO
DI PALLACANESTRO
(Regolamento Ufficiale FIBA)
RECEPITE/NON RECEPITE
DAL CSI PER LA STAGIONE 2022-23
in vigore dal 1 ottobre 2022**

Per ciascuna modifica vengono riportati il vecchio ed il nuovo testo, di colore blu le modifiche. Viene anche indicato se le modifiche vengono o meno recepite dal Centro Sportivo Italiano.

Art. 4 – Squadre

Motivo della modifica

Il Central Board FIBA ha approvato, nel marzo 2021, la modifica di alcune misure dei numeri di maglia dei giocatori. Questa modifica è stata pubblicata nell'attuale versione del Regolamento Interno FIBA - Libro 2. Ora, il Regolamento Tecnico sarà sincronizzato con gli stessi dettagli.

Art. 4 - Squadre

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>4.3.2 Ogni componente della squadra deve indossare una maglia numerata sia sul davanti che sul retro e i numeri devono avere un colore contrastante con quello della maglia.</p> <p>I numeri devono essere chiaramente visibili e:</p> <ul style="list-style-type: none">• quelli sul retro devono essere alti almeno 20 cm.• quelli sul davanti devono essere alti almeno 10 cm.• devono essere larghi almeno 2 cm.• le squadre possono usare solamente i numeri 0 e 00 e quelli da 1 a 99.• i giocatori della stessa squadra non possono avere lo stesso numero.• qualsiasi pubblicità o logo deve essere ad almeno 5 cm di distanza dai numeri.	<p>4.3.2 Ogni componente della squadra deve indossare una maglia numerata sia sul davanti che sul retro e i numeri devono avere un colore contrastante con quello della maglia.</p> <p>I numeri devono essere chiaramente visibili e:</p> <ul style="list-style-type: none">• quelli sul retro devono essere alti almeno 16 cm.• quelli sul davanti devono essere alti almeno 8 cm.• devono essere larghi almeno 2 cm.• le squadre possono usare solamente i numeri 0 e 00 e quelli da 1 a 99.• i giocatori della stessa squadra non possono avere lo stesso numero.• qualsiasi pubblicità o logo deve essere ad almeno 4 cm di distanza dai numeri.

Applicazione

Tale normativa viene recepita

Art. 4 – Squadre

Motivo della modifica

Aggiornare le regole per soddisfare lo sviluppo dell'Attrezzatura della Pallacanestro destinata ai giocatori

Art. 4 - Squadre

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>4.4.2 I giocatori non devono indossare un equipaggiamento (oggetti) che possa causare infortuni ad altri giocatori.</p> <ul style="list-style-type: none">• Non sono permessi:<ul style="list-style-type: none">• protezioni per dita, mano, polso, gomito o avambraccio, caschetti, ingessature o tutori in cuoio, plastica, plastica malleabile (morbida), metallo o qualsiasi altro materiale duro, anche se ricoperto da imbottitura morbida.• oggetti che possano provocare tagli o abrasioni (le unghie devono essere tagliate corte).• accessori per capelli e gioielli• Sono permessi:<ul style="list-style-type: none">• dispositivi di protezione per spalla, parte superiore del braccio, coscia o parte inferiore della gamba, se sufficientemente imbottiti.• maniche e gambali compressivi.• copricapo. Non deve coprire, completamente o parzialmente, alcuna parte del viso (occhi, naso, labbra, etc.) e non deve essere pericoloso per il giocatore che lo indossa e/o per gli altri giocatori. Non deve avere elementi di apertura/chiusura attorno al viso e/o al collo e non deve avere nessuna parte che fuoriesca dalla sua superficie.• ginocchiere.• protezioni per naso infortunato, anche se realizzate con materiale duro.• paradenti trasparenti, non colorati.• occhiali da vista, se non creano pericolo per gli altri giocatori.• polsini e fasce per la testa, larghi al massimo 10 cm e realizzati in materiale tessile.• taping per braccia, spalle, gambe, etc.• cavigliere.	<p>4.4.2 I giocatori non devono indossare un equipaggiamento (oggetti) che possa causare infortuni ad altri giocatori.</p> <ul style="list-style-type: none">• Non sono consentiti i seguenti oggetti:<ul style="list-style-type: none">• protezioni per dita, mano, polso, gomito o avambraccio, caschetti, ingessature o tutori in cuoio, plastica, plastica malleabile (morbida), metallo o qualsiasi altro materiale duro, anche se ricoperto da imbottitura morbida.• oggetti che possano provocare tagli o abrasioni (le unghie devono essere tagliate corte).• accessori per capelli e gioielli• Sono consentiti i seguenti oggetti:<ul style="list-style-type: none">• dispositivi di protezione per spalla, parte superiore del braccio, coscia o parte inferiore della gamba, se sufficientemente imbottiti.• indumenti compressivi per braccia e gambe.• copricapo. Non deve coprire, completamente o parzialmente, alcuna parte del viso (occhi, naso, labbra, etc.) e non deve essere pericoloso per il giocatore che lo indossa e/o per gli altri giocatori. Non deve avere elementi di apertura/chiusura attorno al viso e/o al collo e non deve avere nessuna parte che fuoriesca dalla sua superficie.• ginocchiere.• protezioni per naso infortunato, anche se realizzate con materiale duro.• paradenti trasparenti, non colorati.• occhiali da vista, se non creano pericolo per gli altri giocatori.• polsini e fasce per la testa, larghi al massimo 10 cm e realizzati in materiale tessile.• taping per braccia, spalle, gambe, etc.• cavigliere.

Tutti i giocatori della squadra devono avere le maniche e i gambali compressivi, i copricapo, i polsini, le fasce per la testa e i taping dello stesso identico colore.

Tutti i giocatori della squadra devono avere i loro indumenti compressivi, per braccia e gambe, copricapo, polsini, fasce e nastri, dello stesso identico colore

Applicazione

Tale normativa viene recepita

Art.8 / 10 e 34 - Fine del tempo di gioco

Motivo della modifica

Nel Regolamento Tecnico 2020 abbiamo regole riguardanti situazioni in cui un fallo è fischiato mentre un giocatore è in atto di tiro e questo fischio è vicino alla fine del tempo di gioco o allo scadere del periodo di 24".

Se un fallo è commesso verso la fine del quarto o del tempo supplementare, l'arbitro determinerà il tempo di gioco rimanente.

Quando viene fischiato un fallo, cronometri di gara e dei 24" devono essere fermati immediatamente. Tuttavia, senza l'uso di un sistema di cronometraggio controllato da un fischietto (PTS), c'è sempre un margine di errore dovuto al tempo di reazione umano del cronometrista e dell'operatore del cronometro dei 24" e il segnale acustico non può essere evitato. Un buon tempo di reazione è di circa 0,3 secondi, come sperimentato dagli Automobile Clubs misurando il tempo di reazione dei piloti.

Pertanto, anche quando l'arbitro decide che un fallo è stato commesso durante il tempo di gioco, non si può evitare che il cronometrista e l'operatore del cronometro dei 24" fermino i loro cronometri con un ritardo nei tempi di reazione, a meno che non ci sia il PTS.

Gli arbitri devono sapere se il fallo è stato commesso all'interno del tempo di gioco oppure no. Se c'è un IRS possono controllare, altrimenti devono decidere.

Se il fallo è stato commesso prima, i segnali acustici di entrambi i cronometri devono essere ignorati e il gioco deve essere ripreso come se nessuno dei segnali acustici abbia suonato. Tutti i canestri realizzati sono validi e i tiri liberi devono essere amministrati. Inoltre, ci sarà sempre un tempo di gioco rimanente, anche se breve, ma mai assolutamente 0.0.

Se il fallo è stato commesso dopo che il segnale acustico del cronometro di gara o del cronometro dei 24' ha iniziato a suonare, quel fallo sarà considerato come commesso dopo la fine del tempo di gioco, a meno che non si tratti di un fallo antisportivo, tecnico o da espulsione e ci sia un quarto o un tempo supplementare a seguire.

Con questa modifica non ci saranno più situazioni con tiri liberi da amministrare senza giocatori nelle postazioni per il rimbalzo, perché disposti lungo l'area riservata prima dell'inizio di un intervallo di gara.

Possono verificarsi le seguenti situazioni:

Cronometro di gara / Tempo di gioco

- **Il fallo è stato commesso prima.** Il segnale acustico del cronometro di gara sarà ignorato. Deve essere determinato il tempo di gioco rimanente. Nel momento in cui è commesso il fallo, la palla può essere nelle mani di un giocatore o in volo, per un tiro. Se la palla entra nel canestro, il canestro è valido. La sanzione per il fallo deve essere amministrata. Il gioco riprende con il tempo rimanente. Sulla rimessa si applica l'Articolo 16.2.5 (0,1 o 0,2 secondi di gioco).
- **Il segnale acustico del cronometro di gara è suonato prima.** Il fallo personale deve essere ignorato. Se la palla è nelle mani del giocatore in atto di tiro, il canestro non è valido. Se la palla è in volo per un tiro, ed entra nel canestro, il canestro è valido. La sanzione per un fallo antisportivo, tecnico o da espulsione deve essere amministrata prima dell'inizio del quarto successivo o del tempo supplementare successivo, a meno che la gara non sia terminata.

Cronometro dei 24 secondi

- a. **Il fallo è stato commesso prima.** Il segnale acustico del cronometro dei 24" sarà ignorato. Nel momento in cui è commesso il fallo, la palla può essere nelle mani di un giocatore o in volo, per un tiro. Se la palla entra nel canestro, il canestro è valido. La sanzione per il fallo deve essere amministrata. Il gioco riprende come dopo qualsiasi altra sanzione per un fallo durante il tempo di gioco.
- b. **Il segnale acustico del cronometro dei 24" è suonato prima.**
 - a) Quando la palla è ancora nelle mani del giocatore che ha il controllo della palla: si è verificata una violazione di 24'. Se la palla entra, il canestro non è valido. Il fallo personale sarà ignorato. Il gioco riprenderà come dopo una violazione di 24", a meno che il fallo sia antisportivo, tecnico o da espulsione.
 - b) Quando la palla è in volo e tocca l'anello:
il segnale acustico del cronometro dei 24' sarà ignorato e sarà amministrata la sanzione per il fallo. Se la palla entra nel canestro, il canestro è valido.
 - c) c. Quando la palla è in volo e non tocca l'anello:
il segnale acustico del cronometro dei 24" sarà ignorato e la sanzione, per il fallo, sarà amministrata perché il fallo è stato commesso prima che la squadra in attacco ottenesse il rimbalzo o che la squadra in difesa ottenesse un chiaro controllo della palla.

Soluzione

1. Inserire, nell'articolo 8, un nuovo paragrafo 8.8 con la definizione del tempo di gioco rimanente nel caso in cui il fallo fischiato sia stato commesso durante il tempo di gioco.
2. Riformulare l'articolo 10.4, ultimo punto, perché rimane solo 1 eccezione.
3. Cancellare l'articolo 34.2.2, ultimo punto, perché questa eccezione non è più applicabile.

Art. 8 - Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari

Vecchio testo	Nuovo testo
8.8 Se un fallo viene commesso durante un intervallo di gara, qualunque eventuale tiro(i) libero deve essere amministrato prima dell'inizio del quarto o del tempo supplementare successivo.	8.8 <i>Se un fallo è commesso verso la fine di un quarto e del tempo supplementare, l'arbitro determinerà il tempo di gioco rimanente. Sul cronometro di gara sarà indicato un minimo di 0.1 secondi.</i>

Art. 10 - Status della palla

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>10.4 La palla non diventa morta e il canestro, se realizzato, viene convalidato quando:</p> <ul style="list-style-type: none">● è in volo, durante un tiro a canestro su azione, e<ul style="list-style-type: none">— un arbitro fischia.— suona il segnale acustico del cronometro di gara per il termine del quarto o del tempo supplementare.— suona il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi.● è in volo, durante un tiro libero, e un arbitro fischia per una qualsiasi infrazione alle regole non commessa dal tiratore.● è controllata da un giocatore in atto di tiro a canestro su azione, che finisce il suo tiro con un movimento continuo iniziato prima che un fallo sia sanzionato a un qualunque giocatore avversario o a una qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra avversaria. <p>Questa regola non si applica e il canestro non deve essere convalidato se:</p> <ul style="list-style-type: none">— viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo, dopo che l'arbitro abbia fischiato.— suona il segnale acustico del cronometro di gara per il termine del quarto o del tempo supplementare oppure suona il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi, durante il movimento continuo di un giocatore in atto di tiro.	<p>10.4 La palla non diventa morta e il canestro, se realizzato, viene convalidato quando:</p> <ul style="list-style-type: none">● è in volo, durante un tiro a canestro su azione, e<ul style="list-style-type: none">— un arbitro fischia.— suona il segnale acustico del cronometro di gara per il termine del quarto o del tempo supplementare.— suona il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi.● è in volo, durante un tiro libero, e un arbitro fischia per una qualsiasi infrazione alle regole non commessa dal tiratore.● è controllata da un giocatore in atto di tiro a canestro su azione, che finisce il suo tiro con un movimento continuo iniziato prima che un fallo sia sanzionato a un qualunque giocatore avversario o a una qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra avversaria. <p>Questa regola non si applica, e il canestro non sarà valido, se, dopo che l'arbitro ha fischiato, viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo.</p>

Art. 34 – Fallo personale

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>34.2.2 Se il fallo viene commesso su un giocatore che è in atto di tiro, a quel giocatore deve essere assegnato un numero di tiri liberi come segue:</p> <ul style="list-style-type: none">• 1 tiro libero, aggiuntivo, se il tiro a canestro viene realizzato e il canestro convalidato.• 2 tiri liberi, se il tiro a canestro, rilasciato dall'area di tiro da 2 punti, non viene realizzato.• 3 tiri liberi, se il tiro a canestro, rilasciato dall'area di tiro da 3 punti non viene realizzato.• 2 o 3 tiri liberi, se il tiro a canestro viene realizzato e il canestro non è convalidato perché, il giocatore subisce un fallo contemporaneamente, o appena prima, che il segnale acustico del cronometro di gara suoni per il termine del quarto o del tempo supplementare, oppure contemporaneamente, o appena prima, che il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi suoni, quando ancora la palla è nella(e) sua(e) mano(i).	<p>34.2.2 Se il fallo viene commesso su un giocatore che è in atto di tiro, a quel giocatore deve essere assegnato un numero di tiri liberi come segue:</p> <ul style="list-style-type: none">• 1 tiro libero, aggiuntivo, se il tiro a canestro viene realizzato e il canestro convalidato.• 2 tiri liberi, se il tiro a canestro, rilasciato dall'area di tiro da 2 punti, non viene realizzato.• 3 tiri liberi, se il tiro a canestro, rilasciato dall'area di tiro da 3 punti non viene realizzato.• 2 o 3 tiri liberi, se il tiro a canestro viene realizzato e il canestro non è convalidato perché, il giocatore subisce un fallo contemporaneamente, o appena prima, che il segnale acustico del cronometro di gara suoni per il termine del quarto o del tempo supplementare, oppure contemporaneamente, o appena prima, che il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi suoni, quando ancora la palla è nella(e) sua(e) mano(i).

Ci sono ulteriori modifiche a questo articolo per quanto riguarda il "Fallo sulla rimessa"; si veda pag. 11

Applicazione

Tale normativa viene recepita

Art. 9 – Inizio e termine di un quarto, di un tempo supplementare o della gara

Motivo della modifica/analisi

Per ragioni pratiche e come richiesto da molte Federazioni Nazionali, le squadre, nel secondo tempo, devono difendere il loro canestro di fronte alla loro panchina. Questa è una pratica comune, già oggi, nella maggior parte delle gare. Le squadre preferiscono riscaldarsi, prima della gara, davanti alle loro panchine. Il riscaldamento durante l'intervallo del primo tempo è molto più breve, quindi non ha molta importanza.

Questa richiesta proviene anche dagli Ufficiali di Campo. Durante il secondo tempo, specialmente durante l'ultimo quarto, quando il gioco di solito è molto più animato, le squadre giocano in difesa davanti alle loro panchine. Quando la squadra avversaria realizza e l'allenatore chiede una sospensione, gli Ufficiali di Campo guardano già in quella direzione e vedono la richiesta molto più velocemente. Attualmente, se il canestro si trova da un lato e l'allenatore chiede una sospensione dall'altro lato, gli Ufficiali di Campo, spesso, notano la richiesta di sospensione in ritardo o non la notano per niente, il che porta a lamentele.

Art. 9 - Inizio e termine di un quarto, di un tempo supplementare o della gara

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>9.4 Per tutte le gare, la prima squadra riportata nel programma (squadra ospitante) deve avere la panchina e il proprio canestro sul lato sinistro del tavolo degli ufficiali di campo, guardando verso il terreno di gioco.</p> <p>Tuttavia, se le 2 squadre sono d'accordo, possono scambiarsi le panchine e/o i canestri.</p>	<p>9.4 Per tutte le gare, la prima squadra riportata nel programma (squadra ospitante), guardando il terreno di gioco, dal tavolo degli Ufficiali di Campo:</p> <ul style="list-style-type: none">• avrà la sua panchina sul lato sinistro del tavolo degli Ufficiali di Campo,• farà il suo riscaldamento, prima della gara, nella metà campo di fronte alla sua panchina. <p>Tuttavia, se entrambe le squadre sono d'accordo, possono scambiarsi le panchine e/o la metà di terreno di gioco per il riscaldamento del primo tempo.</p>

Applicazione

Tale normativa viene recepita

Art. 12 – Salto a due e possesso alternato

Motivo della modifica

Il posizionamento della freccia di possesso alternato, dopo il salto a due iniziale, dipende attualmente dal primo controllo della palla viva da parte di una squadra, sul terreno di gioco.

Questo è stato segnalato perché crea diverse complicazioni inutili, dato che il primo controllo è possibile anche su una rimessa, quando la palla viene toccata da un saltatore ed esce fuori campo. Con questa modifica, la procedura di rimessa di possesso alternato è stabilita dal primo controllo di una palla viva, dopo il salto a due, ed elimina le complicazioni causate dal concetto "sul terreno di gioco"

Soluzione

Il primo possesso, indipendentemente dal punto in cui si verifica, determina il posizionamento della freccia di possesso alternato.

Art. 12 - Salto a due e possesso alternato

Vecchio testo	Nuovo testo
12.5.2 La squadra che non ottiene il controllo della palla viva sul terreno di gioco dopo il salto a due avrà diritto al primo possesso alternato.	12.5.2 La squadra che non ottiene il primo controllo di una palla viva, dopo il salto a due, avrà diritto alla prima rimessa di possesso alternato.

Applicazione

Tale normativa viene recepita

Art.34 / 37 - Fallo sulla rimessa

Motivo della modifica

Per evitare che, verso il termine della gara, normali azioni di pallacanestro siano considerate come falli antisportivi:

- a. è stato cancellato l'ultimo punto dell'attuale articolo 37, - non più un fallo antisportivo automatico se un fallo difensivo viene fischiato prima che la palla sia rilasciata durante una rimessa.
- b. sarà ancora possibile fischiare un fallo antisportivo, in base agli altri criteri, a seconda della natura dell'azione.
- c. è stata aggiunta una nuova sanzione: 1 tiro libero e possesso nel caso in cui un fallo personale della squadra B venga fischiato prima che la palla sia rilasciata durante la rimessa, negli ultimi 2 minuti della gara.

Art. 34 – Fallo personale

Vecchio testo	Nuovo testo
<i>Non esisteva l'art. 34.1.2</i>	34.1.2 Un fallo sulla rimessa è un fallo personale commesso, sul terreno di gioco, da un difensore su un avversario, quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, e la palla è fuori campo per una rimessa, ancora nelle mani dell'arbitro o a disposizione del giocatore che deve effettuare la rimessa.
<i>Non esisteva l'art. 34.2.3</i>	34.2.3 Se il fallo è commesso come fallo sulla rimessa: <ul style="list-style-type: none">• Al giocatore che ha subito il fallo deve essere assegnato 1 tiro libero, seguito da una rimessa per la squadra che non ha commesso il fallo, dal punto più vicino a quello dell'infrazione.

Art. 37 – Fallo antisportivo

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>37.1 Definizione</p> <p>37.1.1 Un fallo antisportivo è un contatto di un giocatore che, a giudizio di un arbitro, è:</p> <ul style="list-style-type: none">• contro un avversario e non è un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla all'interno dello spirito e dell'intento delle regole.• duro ed eccessivo causato da un giocatore nel tentativo di giocare la palla o di difendere su un avversario.• non necessario, causato dal giocatore difensore per interrompere l'avanzamento in transizione del giocatore attaccante. Questo si applica fino a quando il giocatore attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.• illegale, causato da un giocatore, lateralmente o da dietro, su un avversario che sta avanzando verso il canestro avversario quando non ci sono altri giocatori tra il giocatore che sta avanzando, la palla e il canestro. Questo si applica fino a quando il giocatore attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.• provocato dal giocatore difensore su un avversario all'interno del terreno di gioco, quando la palla è fuori campo per una rimessa ed è ancora nelle mani dell'arbitro o è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa e il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare. <p>37.1.2 L'arbitro deve interpretare i falli antisportivi coerentemente durante l'intera gara e giudicare solamente l'azione.</p>	<p>37.1 Definizione</p> <p>37.1.1 Un fallo antisportivo è un contatto di un giocatore che, a giudizio di un arbitro, è:</p> <ul style="list-style-type: none">• contro un avversario e non è un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla all'interno dello spirito e dell'intento delle regole.• duro ed eccessivo causato da un giocatore nel tentativo di giocare la palla o di difendere su un avversario.• non necessario, causato dal giocatore difensore per interrompere l'avanzamento in transizione del giocatore attaccante. Questo si applica fino a quando il giocatore attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.• illegale, causato da un giocatore, lateralmente o da dietro, su un avversario che sta avanzando verso il canestro avversario quando non ci sono altri giocatori avversari tra il giocatore che sta avanzando, la palla e il canestro, e<ul style="list-style-type: none">– il giocatore che sta avanzando ha il controllo della palla, o– il giocatore che sta avanzando sta tentando di ottenere il controllo della palla, o– la palla è stata passata ad un giocatore che sta avanzando. <p>Questo si applica fino a quando il giocatore attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.</p> <p>• provocato dal giocatore difensore su un avversario all'interno del terreno di gioco, quando la palla è fuori campo per una rimessa ed è ancora nelle mani dell'arbitro o è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa e il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare.</p> <p>37.1.2 L'arbitro deve interpretare i falli antisportivi coerentemente durante l'intera gara e giudicare solamente l'azione.</p>

Per la ratio della modifica (4° punto del 37.1.1) si veda "Fallo antisportivo", pag.13

Applicazione

Tale normativa viene recepita

Art. 37 – Fallo antisportivo

Motivo della modifica

Nella definizione è necessaria una migliore spiegazione per il criterio del "Fallo antisportivo giocatore con percorso aperto".

1. Il contatto illegale, da dietro o lateralmente, su un avversario che sta avanzando verso il canestro avversario, è valido solo per gli altri giocatori avversari che si trovano tra il giocatore che avanza e il canestro.
2. Migliore descrizione di tutte queste possibili situazioni.

Soluzione

Riformulazione, per maggiore chiarezza, nella regola del "percorso aperto".

Art. 37 – Fallo antisportivo

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>37.1 Definizione</p> <p>37.1.1 Un fallo antisportivo è un contatto di un giocatore che, a giudizio di un arbitro, è:</p> <ul style="list-style-type: none">• contro un avversario e non è un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla all'interno dello spirito e dell'intento delle regole.• duro ed eccessivo causato da un giocatore nel tentativo di giocare la palla o di difendere su un avversario.• non necessario, causato dal giocatore difensore per interrompere l'avanzamento in transizione del giocatore attaccante. Questo si applica fino a quando il giocatore attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.• illegale, causato da un giocatore, lateralmente o da dietro, su un avversario che sta avanzando verso il canestro avversario quando non ci sono altri giocatori tra il giocatore che sta avanzando, la palla e il canestro. Questo si applica fino a quando il giocatore attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.• provocato dal giocatore difensore su un avversario all'interno del terreno di gioco, quando la palla è fuori campo per una rimessa ed è ancora nelle mani dell'arbitro o è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa e il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare. <p>37.1.2 L'arbitro deve interpretare i falli antisportivi coerentemente durante l'intera gara e giudicare solamente l'azione.</p>	<p>37.1 Definizione</p> <p>37.1.1 Un fallo antisportivo è un contatto di un giocatore che, a giudizio di un arbitro, è:</p> <ul style="list-style-type: none">• contro un avversario e non è un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla all'interno dello spirito e dell'intento delle regole.• duro ed eccessivo causato da un giocatore nel tentativo di giocare la palla o di difendere su un avversario.• non necessario, causato dal giocatore difensore per interrompere l'avanzamento in transizione del giocatore attaccante. Questo si applica fino a quando il giocatore attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.• illegale, causato da un giocatore, lateralmente o da dietro, su un avversario che sta avanzando verso il canestro avversario quando non ci sono altri giocatori avversari tra il giocatore che sta avanzando, la palla e il canestro, e<ul style="list-style-type: none">– il giocatore che sta avanzando ha il controllo della palla, o– il giocatore che sta avanzando sta tentando di ottenere il controllo della palla, o– la palla è stata passata ad un giocatore che sta avanzando. <p>Questo si applica fino a quando il giocatore attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.</p> <p>• provocato dal giocatore difensore su un avversario all'interno del terreno di gioco, quando la palla è fuori campo per una</p>

	<p>rimessa ed è ancora nelle mani dell'arbitro o è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa e il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare.</p> <p>37.1.2 L'arbitro deve interpretare i falli antisportivi coerentemente durante l'intera gara e giudicare solamente l'azione.</p>
--	--

Per la ratio della modifica (5° punto del 37.1.1) si veda "Fallo antisportivo", pag.12

Applicazione

Tale normativa viene recepita

Art. 42 – Situazioni speciali

Motivo della modifica

Nel preparare lo studio del caso per stabilire come dovrebbero essere amministrare le sanzioni applicabili a un atto di violenza non riconosciuto immediatamente, è stato opportuno esaminare, come guida, le norme esistenti; si veda l'articolo F.3.3, sesto punto in basso:

F.3.3 In qualsiasi momento della gara,

- per identificare il coinvolgimento di giocatori e persone autorizzate a sedere sulle panchine delle squadre, durante qualsiasi atto di violenza o potenziale atto di violenza.
 - gli arbitri sono autorizzati a fermare immediatamente il gioco per esaminare eventuali atti di violenza o potenziali atti di violenza.
 - gli arbitri devono riconoscere la necessità di verifica IRS e la visione deve avvenire la prima volta che fermano il gioco, dopo l'atto di violenza o potenziale atto di violenza.

Le due regole esistenti che, per ultime, hanno il collegamento più diretto con il "non sanzionare immediatamente un'infrazione", sono l'articolo 42 Situazioni speciali e l'articolo 44 Errori correggibili. Lo studio del caso presentato ha preso in considerazione le due opzioni elaborate nella riunione del RAG, vale a dire, sanzionare tutte le infrazioni nell'ordine in cui si verificano o sanzionare tutte le infrazioni nell'ordine in cui vengono identificate.

Un atto di violenza non riconosciuto immediatamente e identificato attraverso una verifica IRS, alla successiva interruzione del gioco, rientra nella regola - i principi per cui esiste l'articolo 42.

L'articolo 42 ha consentito di risolvere, brillantemente, situazioni di gioco complesse in un modo coerente ed equo che arbitri, allenatori e giocatori hanno imparato a capire e ad accettare.

Quando abbiamo una situazione in cui un atto di violenza non viene riconosciuto immediatamente, ma dopo che è successo qualcos'altro - un'altra infrazione - questo rientra nella semplice definizione di "situazione speciale" - tuttavia, non si adatta all'attuale definizione letterale di situazione speciale nell'articolo 42.

L'attuale articolo 42.1 ha lo scopo di gestire una situazione come questa:

B1 commette fallo su A1 nel suo atto di tiro - il fallo è fischiato, la palla è morta, il cronometro è fermo e si rileva che A1 ha commesso un fallo antisportivo contro B1 prima del suo atto di tiro.

Devono essere recepite le seguenti modifiche:

Art. 42 – Situazioni speciali

Vecchio testo	Nuovo testo
42.1 Definizione Nello stesso periodo di cronometro fermo che segue un'infrazione, possono verificarsi delle situazioni speciali quando vengono commesse ulteriori infrazioni.	42.1 Definizione Nello stesso periodo di cronometro fermo che segue un'infrazione, possono verificarsi delle situazioni speciali quando sono o sono state commesse ulteriori infrazioni.

Applicazione

Tale normativa viene recepita (benché, non essendo utilizzato l'IRS nel CSI, l'esempio riportato dalla FIBA/FIP non sia applicabile).

Art. 48/49 – Segnapunti e Assistente segnapunti: / Cronometrista: Doveri I e II

Motivo della modifica (Doveri I)

Quando è stato modificato Il Regolamento Tecnico 2020, alcuni dei compiti del segnapunti sono stati assegnati al cronometrista, come logica distribuzione del carico di lavoro tra tutti gli Ufficiali di Campo. È stato omesso un dettaglio (5 falli del giocatore).

Soluzione (Doveri I)

Spostare il compito "informare immediatamente un arbitro quando vengono addebitati 5 falli a un qualunque giocatore" dal segnapunti al cronometrista.

Motivo della modifica (Doveri II)

Quando è stato modificato il Regolamento Tecnico 2020, sono stati omessi alcuni dettagli amministrativi per i ruoli del cronometrista / segnapunti.

Questi includono lo spostamento della responsabilità delle sospensioni dal segnapunti al cronometrista in accordo con l'articolo seguente.

18.3.2 Una richiesta di sospensione può essere annullata solo prima che venga azionato il segnale acustico del cronometrista.

Il nuovo Articolo 48.1, 6° punto deve essere aggiunto con l'introduzione della richiesta dell'Allenatore; si veda sotto.

Art. 48 - Segnapunti e Assistente segnapunti: Doveri

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>48.1 Il segnapunti deve essere provvisto di un referto e deve tenere nota:</p> <ul style="list-style-type: none">delle squadre, registrando i nomi e i numeri dei giocatori che inizieranno la gara e di tutti i sostituti che parteciperanno alla gara. Quando si verifica un'infrazione alle regole relative ai 5 giocatori che iniziano la gara, alle sostituzioni o ai numeri dei giocatori, deve informare l'arbitro più vicino il prima possibile.del riepilogo progressivo dei punti realizzati, registrando i canestri su azione e i tiri liberi realizzati.dei falli addebitati a ciascun giocatore, informando immediatamente un arbitro quando vengono addebitati 5 falli a qualunque giocatore. Deve registrare i falli addebitati a ciascun allenatore e deve informare immediatamente un arbitro quando l'allenatore deve essere espulso. Allo stesso modo, deve informare immediatamente un arbitro quando un giocatore deve essere espulso perché ha commesso 2 falli tecnici, o 2 falli antisportivi, oppure 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo.delle sospensioni, informando gli arbitri dell'opportunità di sospensione quando una squadra ne fa richiesta e informando	<p>48.1 Il segnapunti deve essere provvisto di un referto e deve tenere nota:</p> <ul style="list-style-type: none">delle squadre, registrando i nomi e i numeri dei giocatori che inizieranno la gara e di tutti i sostituti che parteciperanno alla gara. Quando si verifica un'infrazione alle regole relative ai 5 giocatori che iniziano la gara, alle sostituzioni o ai numeri dei giocatori, deve informare l'arbitro più vicino il prima possibile.del riepilogo progressivo dei punti realizzati, registrando i canestri su azione e i tiri liberi realizzati.dei falli addebitati a ciascun giocatore, informando immediatamente un arbitro quando vengono addebitati 5 falli a qualunque giocatore. Deve registrare i falli addebitati a ciascun allenatore e deve informare immediatamente un arbitro quando l'allenatore deve essere espulso. Allo stesso modo, deve informare immediatamente un arbitro quando un giocatore deve essere espulso perché ha commesso 2 falli tecnici, o 2 falli antisportivi, oppure 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo.delle sospensioni, informando gli arbitri dell'opportunità di sospensione quando una

<p>l'allenatore, attraverso un arbitro, quando questi non ha più sospensioni rimanenti nel primo o secondo tempo oppure in un tempo supplementare.</p> <ul style="list-style-type: none">• del successivo possesso alternato, posizionando la freccia di possesso alternato. Il segnapunti deve invertire immediatamente la direzione della freccia dopo il termine del primo tempo, poiché le squadre devono scambiarsi i canestri per il secondo tempo.	<p>squadra ne fa richiesta e informando l'allenatore, attraverso un arbitro, quando questi non ha più sospensioni rimanenti nel primo o secondo tempo oppure in un tempo supplementare.</p> <ul style="list-style-type: none">• posizionando la freccia di possesso alternato. Il segnapunti deve invertire immediatamente la direzione della freccia dopo il termine del primo tempo, poiché le squadre devono scambiarsi i canestri per il secondo tempo.• della richiesta IRS dell'Allenatore, confermata dagli arbitri. Deve informare gli arbitri quando l'allenatore effettua, erroneamente, la sua seconda richiesta.
---	--

Art. 49 - Cronometrista: Doveri

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>49.1 Il cronometrista deve essere provvisto di un cronometro di gara e di un cronometro per le sospensioni e deve:</p> <ul style="list-style-type: none">• misurare il tempo di gioco, le sospensioni e gli intervalli di gara.• assicurarsi che il segnale acustico del cronometro di gara suoni ad alto volume e automaticamente al termine di un quarto o di un tempo supplementare.• usare qualsiasi mezzo possibile per informare immediatamente gli arbitri se il segnale acustico del cronometro di gara non suona o non viene udito.• comunicare il numero di falli commessi da ciascun giocatore alzando, in maniera visibile a entrambi gli allenatori, l'indicatore con il numero di falli commessi da quel giocatore.• posizionare l'indicatore dei falli di squadra sul tavolo degli ufficiali di campo, nel lato più vicino alla panchina della squadra in situazione di penalità per falli di squadra, quando la palla diventa viva dopo il quarto fallo di squadra in un quarto.• effettuare le sostituzioni.• azionare il proprio segnale acustico solamente quando la palla diventa morta e prima che diventi nuovamente viva. Il suo segnale acustico non ferma il cronometro di gara né interrompe la gara, come pure non fa diventare la palla morta.	<p>49.1 Il cronometrista deve essere provvisto di un cronometro di gara e di un cronometro per le sospensioni e deve:</p> <ul style="list-style-type: none">• misurare il tempo di gioco, le sospensioni e gli intervalli di gara.• assicurarsi che il segnale acustico del cronometro di gara suoni ad alto volume e automaticamente al termine di un quarto o di un tempo supplementare.• usare qualsiasi mezzo possibile per informare immediatamente gli arbitri se il segnale acustico del cronometro di gara non suona o non viene udito.• comunicare il numero di falli commessi da ciascun giocatore alzando, in maniera visibile a entrambi gli allenatori, l'indicatore con il numero di falli commessi da quel giocatore.• informare immediatamente un arbitro quando vengono addebitati 5 falli a un qualunque giocatore.• posizionare l'indicatore dei falli di squadra sul tavolo degli ufficiali di campo, nel lato più vicino alla panchina della squadra in situazione di penalità per falli di squadra, quando la palla diventa viva dopo il quarto fallo di squadra in un quarto.• effettuare le sostituzioni.• effettuare le sospensioni, informando gli arbitri dell'opportunità di sospensione quando una squadra ne fa richiesta.• azionare il proprio segnale acustico solamente quando la palla diventa morta e prima che diventi nuovamente viva. Il suo segnale acustico non ferma il cronometro di gara né interrompe la gara, come pure non fa diventare la palla morta.

Applicazione

Tale normativa viene recepita, salvo per la parte dell'art.48 che implica l'utilizzo dell'IRS non previsto nel CSI.

Appendice A – Segnalazioni arbitrali

a) cilindro illegale


Motivo della modifica

Poiché il fallo per irregolarità sul cilindro è un'azione abbastanza speciale e potrebbe causare confusione tra i giocatori e gli altri sul perché il fallo è stato fischiato, la nuova segnalazione di cilindro illegale spiegherà meglio la natura di tali falli, in attacco e in difesa.

Soluzione

Dopo aver fermato il cronometro di gara per un fallo, sarà usata la segnalazione 2, seguita dalla nuova segnalazione 45 CILINDRO ILLEGALE, che sarà inserita dopo l'attuale segnalazione 43. Di conseguenza, tutte le segnalazioni saranno rinumerate, se necessario.

A - Segnalazioni arbitrali

Vecchio testo	Nuovo testo
<i>Non esisteva l'immagine.</i>	<p data-bbox="970 696 1222 725">CILINDRO ILLEGALE</p>  <p data-bbox="935 1173 1262 1261">Entrambe le braccia con le mani verticali che si muovono verso il basso e verso l'alto</p>

Applicazione

Tale normativa viene recepita

Appendice A – Segnalazioni arbitrali

b) Interferenza sul tentativo di realizzazione / sul canestro

Motivo della modifica

Non c'è una segnalazione per comunicare la violazione d'interferenza sul tentativo di realizzazione / sul canestro. Una nuova segnalazione spiegherà meglio la natura di tali violazioni in attacco e in difesa.

Soluzione

Dopo aver fermato il cronometro di gara per una violazione, con la segnalazione 1, sarà usata la nuova segnalazione 26, seguita dalla segnalazione 11 CANESTRO ANNULLATO o dalla segnalazione 4, 5, o 6 per 1, 2, o 3 PUNTI. Di conseguenza, tutte le segnalazioni devono essere rinumerate, se necessario.

A - Segnalazioni arbitrali

Vecchio testo	Nuovo testo
<i>Non esisteva l'immagine.</i>	<p style="text-align: center;">INTERFERENZA SUL TENTATIVO DI REALIZZAZIONE / SUL CANESTRO</p>  <p style="text-align: center;">Ruotare il dito, estendendo l'indice, sull'altra mano come un cerchio</p>

Applicazione

Tale normativa viene recepita

Appendice A – Segnalazioni arbitrali

c) Richiesta dell'IRS dell'Allenatore

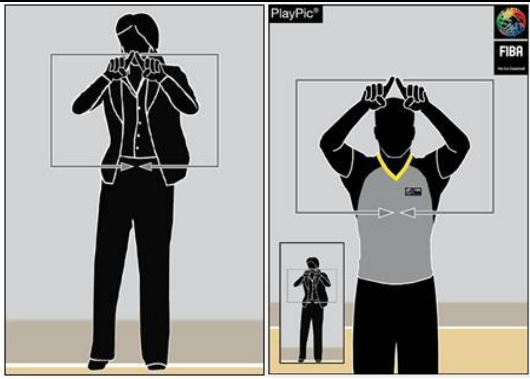
Motivo della modifica

Per l'Allenatore è prevista una nuova segnalazione arbitrale che deve essere diversa da quella utilizzata dagli arbitri. Questa segnalazione deve essere unica perché ogni Allenatore, durante la gara, può effettuare una sola richiesta.

Soluzione

L'allenatore deve indicare con la nuova segnalazione, all'arbitro più vicino, la sua richiesta di verifica IRS della situazione di gioco.

A - Segnalazioni arbitrali

Vecchio testo	Nuovo testo
<i>Non esisteva l'immagine.</i>	

Applicazione

Tale normativa **NON** viene recepita

Appendice B – Referto ufficiale

Motivo della modifica

Nel nuovo referto ufficiale sono state aggiunte delle abbreviazioni che sono spiegate nella descrizione. La registrazione della richiesta IRS dell'Allenatore deve essere aggiunta al rapporto arbitrale.

B.7 - Sospensioni

Vecchio testo	Nuovo testo
8.7.1 Le sospensioni concesse devono essere registrate a referto nelle apposite caselle sotto il nome della squadra, indicando il minuto del tempo di gioco del quarto o del tempo supplementare.	8.7.1 Le sospensioni concesse devono essere registrate sul referto sotto il nome della squadra , indicando il minuto del tempo di gioco del quarto o del tempo supplementare, nelle caselle accanto a H1, per il primo tempo, accanto a H2, per il secondo tempo e accanto a OT, per i tempi supplementari, per un massimo di 3.

B.8 – Falli di squadra

Vecchio testo	Nuovo testo
8.9.1 Per ciascun quarto, sul referto sono previsti 4 spazi (immediatamente sotto il nome della squadra e sopra i nomi dei giocatori) per registrare i falli di squadra.	8.9.1 Per ciascun quarto (Q1, Q2, Q3 e Q4), sul referto sono previsti 4 spazi (immediatamente sotto il nome della squadra e sopra i nomi dei giocatori) per registrare i falli di squadra.

Applicazione

Tale normativa **PUO'** essere recepita nelle prossime stampe dei referti CSI. L'aggiunta della sezione (B.13) per indicare la richiesta di utilizzo dell'IRS da parte dell'allenatore **NON** viene recepita.

Appendice D – Classifica finale delle squadre

Una modifica alla modalità di gestione delle classifiche è stata apportata al Regolamento Tecnico di gioco.

Applicazione

Tale normativa **NON** viene recepita, si faccia riferimento a Sport in Regola (CSI)

Appendice F – Instant replay system

Varie modifiche all'appendice relativa all'IRS sono state apportate al Regolamento Tecnico di gioco.

Applicazione

Tale normativa **NON** viene recepita.