

## VARIAZIONI DELLE REGOLE del GIOCO VALIDE per la stagione 2018/19

Il testo sotto riportato riflette i principi dei cambiamenti delle regole, REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO.

Tali modifiche nelle regole tecniche delle manifestazioni UISP vengono prese in parte, tralasciando alcuni elementi.  
Esempio: apparecchiature e soluzioni che si riferiscono a 24"/14", terminologie varie e accessorie dei giocatori, instant replay, tabelloni luminosi.



### 1) Rimessa in campo

#### Motivo del cambiamento

Per prevenire le violazioni e il ritardo nella ripresa del gioco durante gli ultimi due minuti delle partite

#### Nuova regola

Quando il cronometro di gara segna 2:00 minuti o meno nel 4° quarto e in ogni tempo supplementare, durante una situazione di rimessa da fondo campo o laterale, il giocatore in difesa non può portare nessuna parte del suo corpo sopra la linea immaginaria che delimita il campo per interferire con lo svolgimento della stessa rimessa. L'arbitro deve usare un segnale preventivo che vale come avvertimento, mentre sta amministrando la rimessa. Una violazione dopo che l'arbitro ha usato il segnale previsto deve portare necessariamente ad un fallo tecnico.

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: 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 sono concesse nuove sospensioni a entrambe le squadre.

### 2) Rimessa dopo un fallo antisportivo FA o fallo squalificante FE

#### Motivo del cambiamento

Accelerare il gioco permettendo più possessi e aumentare di conseguenza la possibilità di avere punteggi più elevati.

Eliminare situazioni complesse dopo una rimessa effettuata dalla linea centrale del campo.

#### Nuova Regola

Tutte le rimesse seguenti un fallo antisportivo o un fallo squalificante devono essere amministrate dalla linea di rimessa nella zona d'attacco della squadra che ne ha il diritto.

La rimessa per iniziare ogni quarto e qualunque tempo supplementare, con eccezione del primo quarto devono essere effettuate dalla linea centrale poiché non sono parte di alcuna penalità a seguito di un'infrazione al Regolamento di Gioco.

### 3) Palleggio

#### Motivo del cambiamento

Permettere giocate più spettacolari e andare incontro alla realtà del gioco.

#### Nuova regola

Un palleggio è il movimento di una palla viva causato da un giocatore in controllo di palla che tira, colpisce o fa rotolare la palla stessa sul terreno di gioco.

Viene cancellato dal regolamento: "o deliberatamente tira la palla contro il tabellone".

Lanciare la palla contro il tabellone non è più un palleggio.



### 4) Doppio Fallo

#### Motivo del cambiamento

Semplificare il concetto di fallo nelle situazioni in cui 2 avversari commettono falli personali tra di loro approssimativamente nello stesso lasso di tempo.

#### Nuova regola

Doppio fallo: Definizione

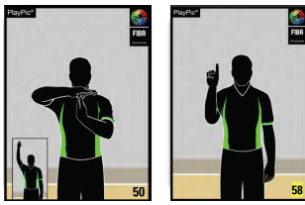
Un doppio fallo è una situazione in cui 2 avversari commettono falli personali tra di loro approssimativamente nello stesso arco di tempo.

Per considerare 2 falli come doppio fallo, sono necessarie le seguenti condizioni:

- Entrambi sono falli commessi da giocatori in campo
- Entrambi falli sono la conseguenza di un contatto fisico
- Entrambi i falli sono commessi tra gli stessi avversari
- Entrambi i falli prevedono le stesse penalità

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



## 5) Fallo Tecnico

### Motivo del cambiamento

Evitare situazioni con doppie penalità dopo che sia sanzionato un fallo tecnico e assicurare il corretto bilanciamento tra squadra con o senza palla.

### Nuova regola

Se è sanzionato un fallo tecnico, sarà assegnato 1 tiro libero. Dopo l'effettuazione del tiro libero, il gioco sarà ripreso dalla squadra che aveva il controllo della palla o dalla squadra che aveva il diritto al successivo possesso dal punto di rimessa nel momento in cui il fallo tecnico è stato sanzionato.

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.

**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 fischciato 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.

**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 fischciato 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.

**Esempio:** Durante una sospensione viene fischciato 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.

## 6) Rissa: Abbandono dell'area panchina

### Motivo del cambiamento

Penalizzare tutti i membri della panchina che lasciano l'area della panchina durante una situazione di rissa in campo in modo differente (se diventano parte attiva o meno nella rissa stessa).

### Nuova regola

Qualunque membro della panchina che, dopo aver lasciato l'area della panchina stessa, sia attivamente coinvolto in una rissa deve essere squalificato in base al rispettivo articolo di regolamento (D – fallo di espulsione)

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

Registrazione: "B2" nelle caselle dell'allenatore. Sanzione: 2 TL + R.

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. Sanzione: nessuna sanzione aggiuntiva.

### Attivamente coinvolto:

Fallo da espulsione

Registrazione: "D2" e "F" nella casella del sostituto

Sanzione:

2 TL + R per ciascun FE

NB Se a 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 è addebitato all'allenatore come fallo tecnico, ma non entra nel computo dei tre falli tecnici per la sua espulsione.

Registrazione: ulteriore "B2" nelle caselle dell'allenatore

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

## 7) B – Referto di gara

### Motivo del cambiamento

Chiarire quando un fallo tecnico a carico di un allenatore deve essere penalizzato con 1 o 2 tiri liberi.

### Nuova regola

Il numero di tiri liberi assegnati sarà assegnato come segue :

Se il fallo è un fallo squalificante a carico di un assistente, sostituto, giocatore escluso o un membro appartenente al personale della squadra, compreso il fatto di aver lasciato l'area della panchina durante una rissa, e questo fallo è assegnato all'allenatore come fallo tecnico: 2 tiri liberi + R

## 8) Rissa: Ripresa del gioco

Ha 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 o ha diritto alla palla:

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

Se nessuna squadra controlla o ha diritto alla palla:

Si verifica una situazione di salto a due.