

Principali modifiche al regolamento valide a partire dal 01 Ottobre 2026

La FIBA ha operato diverse modifiche al regolamento inerenti sia la parte relativa alle attrezzature, sia quelle inerenti il gioco e le eventuali correzioni ad errate situazioni di gestione della gara.

Per queste ultime viene fatto riferimento allo strumento dell'Instant Replay che evidentemente nei campionati gestiti da UISP non è presente.

Per tale motivo vengono qui riportate esclusivamente le modifiche al Regolamento Tecnico per le quali ci si conformerà.

Se nell'ambito dell'anno sportivo la UISP Nazionale darà indicazioni diverse, complementari o supplementari, sarà nostra cura provvedere a mettere al corrente Società ed Arbitri affinché coloro che andranno a disputare le fasi finali nazionali del campionato ne siano al corrente.

Art. 15 Giocatore in atto di tiro

MOTIVO DELLA MODIFICA È necessaria una definizione più precisa del movimento continuo e dell'atto di tiro (AOS), perché i giocatori cercano sempre più spesso di manipolare le situazioni per procurarsi falli in atto di tiro, sia in transizione che in attacco a metà campo. È stata fornita una descrizione più precisa per definire quando inizia e finisce l'atto di tiro, a seconda delle diverse tipologie di tiro a canestro. Le modifiche mirano a:

- distinguere l'atto di tiro a seconda delle diverse tipologie di tiro a canestro: penetrazioni a canestro, tiri in sospensione e altri tiri in movimento;
- indicare posizioni e direzioni, ad esempio penetrazioni a canestro tra la linea del tiro da 3 punti e il canestro;
- definire il movimento delle parti del corpo del giocatore affinché un'azione sia considerata un atto di tiro;
- ignorare qualsiasi «tiro» dalla zona di difesa, a meno che il tiro non sia effettuato alla fine del quarto o del tempo supplementare o allo scadere del cronometro dei 24", in qualsiasi momento della gara.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

15.1.2 L'atto di tiro **in sospensione o in altre tipologie di tiri in movimento**:

- inizia quando il giocatore comincia a muovere **le spalle** e la palla verso l'alto in direzione del canestro avversario.
- termina quando la palla ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore, ovvero quando viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo e, nel caso di un tiratore in aria, quando entrambi i piedi sono tornati a terra.

15.1.3 L'atto di tiro, in una situazione di movimento continuo durante le **penetrazioni a canestro**:

- inizia quando il giocatore ha **raccolto la palla** e questa si trova nella(e) mano(i) del giocatore, al termine di un palleggio o su una presa in volo, e il giocatore **continua** il movimento che precede il rilascio della palla per un tiro a canestro.
- termina quando la palla ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore, ovvero quando viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo e, nel caso di un tiratore in aria, quando entrambi i piedi sono tornati a terra.

L'atto di tiro, in una situazione di movimento continuo durante una penetrazione a canestro, è un'azione intrapresa in zona d'attacco, che generalmente inizia tra la linea di tiro da 3 punti e il canestro, in cui il giocatore, al termine di un palleggio, raccoglie la palla oppure riceve la

palla mentre avanza, per poi proseguire il movimento di tiro verso il canestro, di solito verso l'alto.

15.1.4 Affinché un giocatore sia in atto di tiro, deve trovarsi in zona d'attacco.

È prevista un'eccezione: il giocatore può trovarsi in qualsiasi punto del terreno di gioco durante l'ultima azione prima:

- dello scadere del cronometro di gara alla fine del quarto o del tempo supplementare; oppure

- dello scadere del cronometro dei 24 secondi in qualsiasi momento della gara.

In tali casi, l'atto di tiro inizia quando il giocatore ha raccolto la palla e questa si trova nella(e) mano(i) del giocatore.

15.1.6 Durante l'atto di tiro il giocatore potrebbe avere il(le) braccio(a) trattenuto(e) da un avversario, in modo tale da impedirgli di realizzare. In questo caso non è necessario che la palla lasci la(e) mano(i) del giocatore.

15.1.7 Quando un giocatore è in atto di tiro su un tiro in sospensione o su un altro tiro in movimento e, dopo aver subito fallo:

- passa la palla; oppure
- se la palla viene mossa verso l'alto in una direzione lontana dal canestro; oppure
- nel momento in cui la palla viene mossa verso l'alto, il giocatore non è rivolto verso il canestro,

quel giocatore non è più considerato in atto di tiro.

Art. 24 Palleggio

MOTIVO DELLA MODIFICA La revisione e l'aggiornamento dell'Articolo 24.2 chiariscono che, affinché un giocatore perda il controllo di una palla viva, deve verificarsi una qualsiasi delle tre condizioni elencate nell'Articolo. La nuova formulazione elimina ogni potenziale incongruenza nell'interpretazione delle situazioni di doppio palleggio.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

24.2 Regola Un giocatore non deve palleggiare per una seconda volta dopo che abbia terminato il suo primo palleggio, a meno che tra i 2 palleggi non abbia perso il controllo di una palla viva sul terreno di gioco a causa di una delle seguenti situazioni:

- un tiro a canestro su azione.
- un tocco della palla da parte di un avversario.
- un passaggio o una presa difettosa che tocca o è stata toccata da un altro giocatore.

Art. 36 Fallo tecnico

MOTIVO DELLA MODIFICA La precedente regola sull'espulsione, in base alla quale un giocatore doveva essere allontanato dopo aver commesso due falli tecnici, due falli antisportivi o una combinazione dei due, appare eccessivamente severa.

Pertanto, in base alla loro natura e al loro livello di gravità, **i falli tecnici (FT) sono stati suddivisi in due (2) categorie: quelli più gravi (categoria 1) contano ai fini**

dell'allontanamento dalla gara (GD), mentre quelli meno gravi (categoria 2) non contano.

La modifica introduce la proporzionalità nelle sanzioni e un sistema disciplinare più equilibrato.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

36.2.1 I falli tecnici si dividono in due categorie, a seconda della loro natura e del loro livello di gravità. I falli tecnici di categoria 1 contano ai fini dell'allontanamento dalla gara, mentre quelli di categoria 2 non contano.

I falli tecnici di categoria 1, commessi da un giocatore, possono essere falli con o senza contatto, di natura comportamentale ed includono, ma non sono limitati a:

- **rapportarsi e/o comunicare in modo irrispettoso con gli arbitri**, il commissario, **gli ufficiali di campo, gli avversari o le persone autorizzate a sedere sulle panchine delle squadre.**
- **usare un linguaggio o dei gesti che possano offendere o istigare gli spettatori.**
- **innervosire e provocare un avversario, compreso il contatto con le mani, le braccia, il corpo o la palla, che non raggiunga il livello di un fallo flagrante o di un fallo da espulsione.**
- **ostruire il campo visivo di un avversario**, agitando / mettendo la(e) mano(i) vicino ai suoi occhi.
- **agitare eccessivamente i gomiti, senza contatto.**
- **simulare di aver subito un fallo.**

I falli tecnici di categoria 2, commessi da un giocatore, possono essere falli senza contatto, di natura comportamentale o amministrativa, e includono, ma non sono limitati a:

- **ritardare il gioco**, toccando deliberatamente la palla dopo che sia passata attraverso il canestro oppure impedendo la rapida effettuazione di una rimessa o di un tiro libero o entrare in campo in ritardo all'inizio della gara o all'inizio della seconda metà gara.
- **appendersi all'anello** in maniera tale che questo sopporti il peso del giocatore, a meno che il giocatore si aggrappi momentaneamente all'anello a seguito di una schiacciata o stia cercando di evitare un infortunio a sé stesso o a un altro giocatore.
- **commettere, da parte di un difensore, un'interferenza** sul tentativo di realizzazione durante l'ultimo tiro libero. Alla squadra attaccante deve essere attribuito 1 punto, seguito dalla sanzione di fallo tecnico a carico del giocatore difensore.

36.2.2 Un fallo tecnico commesso da una qualsiasi **persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra è un fallo di categoria 1** causato da una comunicazione irrispettosa o dall'aver toccato gli arbitri, il commissario, se presente, gli ufficiali di campo o gli avversari, o da un'infrazione di natura procedurale o amministrativa.

36.2.3 Un giocatore deve essere allontanato per il resto della gara (GD) quando gli vengono addebitati:

- 2 falli tecnici di categoria 1, oppure
- 2 falli flagranti, oppure
- 1 fallo tecnico di categoria 1 e 1 fallo flagrante (dove per flagrante si intende antisportivo grave)

36.2.4 Un allenatore deve essere allontanato per il resto della gara (GD) quando gli vengono addebitati:

- **2 falli tecnici di categoria 1 «C»**, come risultato del proprio comportamento antisportivo.
- **3 falli tecnici di categoria 1**, tutti contrassegnati con «B» o «BD», oppure uno dei quali contrassegnato con «C», **per il comportamento antisportivo di altre persone autorizzate a sedere sulle panchine delle squadre.**

36.2.5 Se un giocatore o l'allenatore è allontanato dalla gara per effetto dell'Art. 36.2.3 o dell'Art. 36.2.4, quel fallo tecnico deve essere **l'unico fallo da sanzionare e non deve essere amministrata nessuna ulteriore sanzione** per l'allontanamento dalla gara (GD).

36.3.1 Se un **fallo tecnico** viene commesso:

- da un giocatore, indipendentemente dalla categoria, il fallo tecnico gli deve essere addebitato come fallo di un giocatore e deve contare come un fallo di squadra.
- da una qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra, il fallo tecnico di categoria 1 deve essere addebitato all'allenatore e **non deve contare come un fallo di squadra**.

36.3.2 Deve essere assegnato **1 tiro libero agli avversari**.

Art. 37 Fallo tattico (Disruptive foul)

MOTIVO DELLA MODIFICA La precedente regola sull'espulsione, in base alla quale un giocatore doveva essere allontanato dalla gara dopo aver commesso due falli tecnici, due falli antisportivi o una combinazione dei due, appare eccessivamente severa.

Il precedente fallo antisportivo è stato sostituito da due distinte tipologie di fallo:

i falli più gravi, denominati falli flagranti, contano ai fini dell'allontanamento dalla gara, mentre i falli meno gravi, denominati falli tattici, non contano. L'introduzione del fallo tattico tiene conto dell'interruzione volontaria del gioco in assenza di comportamenti antisportivi gravi e contribuisce alla proporzionalità delle sanzioni.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

Art. 37 Fallo tattico

37.1.1 Un fallo tattico è un contatto illegale di un giocatore con un avversario che non raggiunge il livello di un fallo flagrante, ma **che interrompe il flusso di gioco e pone l'avversario in una posizione di svantaggio**. I criteri per il fallo tattico sono i seguenti:

- un **contatto non necessario**, causato dal giocatore difensore, **senza un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla, per interrompere l'avanzamento in transizione della squadra** in attacco. Questo **si applica fino a quando il giocatore attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro**.
- un **contatto non necessario** causato dal giocatore difensore, in qualsiasi punto del terreno di gioco, senza un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla, **al fine di fermare il cronometro di gara e/o il cronometro dei 24", alla fine di un quarto o di un tempo supplementare**.
- un **contatto 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 e il canestro, e:

- il giocatore che avanza è in controllo di palla, ovvero
- il giocatore che avanza è nel tentativo di ottenere il controllo di palla, ovvero
- la palla è stata rilasciata per un passaggio al giocatore che avanza. Questo si applica fino a quando il giocatore attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.

37.2.1 Deve essere addebitato un **fallo tattico** al giocatore che lo ha commesso e **deve contare come uno dei falli di squadra**.

37.2.2 Deve essere assegnato(i) un tiro(i) libero(i) al giocatore che ha subito il fallo, secondo quanto successivamente esplicito, seguito(i) da:

- **una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco** della squadra, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.

Il numero di tiri liberi deve essere assegnato come segue:

- **2 tiri liberi:** se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro.
- **1 tiro libero aggiuntivo:** se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro, realizzato, viene convalidato.
- **2 o 3 tiri liberi:** se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro non viene realizzato.

Art. 38 Fallo flagrante (Flagrant foul)

MOTIVO DELLA MODIFICA La distinzione rispetto al precedente concetto di fallo antisportivo garantisce che solo le azioni di maggiore gravità possano condurre all'allontanamento dalla gara.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

Art. 38 Fallo flagrante

38.1.1 Un fallo flagrante è **un contatto illegale** di un giocatore con un avversario, **che viola lo spirito di sportività e di fair play** e che, per **la sua natura e/o il suo livello di gravità, supera i limiti di un fallo personale o tattico**. I criteri per il fallo flagrante sono i seguenti:

- **non è una legittima azione di gioco** contro un avversario, con o senza palla.
- **è un atto sconsiderato, violento o pericoloso**, che provoca o può provocare un infortunio a un avversario.
- è un **contatto eccessivo e duro** nel tentativo di giocare la palla o di contrastare un avversario.

38.2.1 Il **fallo flagrante** deve essere addebitato al giocatore che lo ha commesso e **deve contare come uno dei falli di squadra**.

38.2.2 Deve essere **assegnato(i) un tiro(i) libero(i), secondo quanto successivamente esplicito, al giocatore che ha subito il fallo, seguito(i) da:**

- una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.
- un salto a due nel cerchio centrale se deve iniziare il primo quarto.

Il numero di tiri liberi deve essere assegnato come segue:

- **2 tiri liberi:** se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro.
- **1 tiro libero aggiuntivo:** se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro, realizzato, viene convalidato.
- **2 o 3 tiri liberi:** se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro non viene realizzato.

38.2.3 Un giocatore deve essere allontanato per il resto della gara (GD) quando gli vengono addebitati:

- 2 falli flagranti,
- 2 falli tecnici di categoria 1,
- 1 fallo tecnico di categoria 1 e 1 fallo flagrante.

38.2.4 Se un giocatore è allontanato dalla gara ai sensi dell'Articolo 38.2.3, quel fallo flagrante deve essere l'unico fallo da sanzionare e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione per l'allontanamento dalla gara (GD).

Referto ufficiale

Sono state introdotte le **nuove modalità di registrazione sul referto dei falli tecnici, tattici e flagranti**. Le nuove categorie di fallo richiedono meccanismi di rilevamento e registrazione più chiari. Pertanto, è stato applicato un nuovo principio, in base al quale **qualsiasi fallo che conta ai fini dell'allontanamento dalla gara è contrassegnato con un cerchio per garantire maggiore chiarezza**.

È stata introdotta una nuova sigla, «**BD**», per garantire una segnalazione più chiara dei falli da espulsione a carico di un componente della delegazione al seguito della squadra.

Come in precedenza, ogni fallo che comporta tiri liberi deve essere registrato aggiungendo il numero corrispondente di tiri liberi (1, 2 o 3) accanto alla sigla del fallo

Le nuove registrazioni sul referto:

1.	Fallo tattico / Giocatore	DI
2.	Fallo flagrante / Giocatore	FL
3.	Fallo tecnico categoria 1 / Giocatore	T
4.	Fallo tecnico categoria 2 / Giocatore	T
5.	Fallo tecnico categoria 1 / Allenatore	C
6.	Fallo tecnico categoria 1 / Panchina	B
7.	Fallo tecnico categoria 1 / Fallo da espulsione a carico di un componente della delegazione al seguito della squadra	BD