

Variazioni alle Regole del Gioco e Deroghe per la stagione 2026\2027

ELENCO SINTETICO DELLE VALUTAZIONI ALLE MODIFICHE AL REGOLAMENTO FIBA – DECORRENZA 21/09/2026.

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

Art. 15 Giocatore in atto di tiro

...

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.

15.1.5 Non c'è relazione tra il numero di passi legali fatti e l'atto di tiro.

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.

15.1.8 Quando un giocatore è in atto di tiro durante una penetrazione a canestro e, dopo aver subito fallo, passa la palla, non è più considerato in atto di tiro.

Le modifiche sono assunte integralmente

Art. 24 Palleggio

MOTIVO DELLA MODIFICA

La revisione e l'aggiornamento 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

Art. 24 Palleggio

...

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.

Le modifiche sono assunte integralmente

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

Art. 36 Fallo tecnico

...

36.2 Definizione

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, da un'infrizione 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*.

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 Sanzione

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.

Il gioco deve essere ripreso come segue:

- il tiro libero deve essere amministrato immediatamente. Dopo il tiro libero, la rimessa deve essere amministrata dalla squadra che aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla quando il fallo *tecnico* è stato fischiato, dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il gioco è stato fermato.
- il tiro libero, inoltre, deve essere amministrato immediatamente, indipendentemente dal fatto che sia stato determinato l'ordine in cui amministrare eventuali altre sanzioni per qualsiasi altro fallo, oppure che l'amministrazione delle sanzioni sia già iniziata.
Dopo il tiro libero per il fallo *tecnico*, il gioco deve essere ripreso dalla squadra che aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla quando il fallo *tecnico* è stato fischiato, dal punto dove il gioco è stato interrotto per la sanzione del fallo *tecnico*.
- con una rimessa da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo se è stato realizzato un canestro su azione valido o un ultimo tiro libero.
- si verifica una situazione di salto a due se nessuna squadra aveva il controllo della palla aveva diritto alla palla.
- con un salto a due nel cerchio centrale se deve iniziare il primo quarto.

Le modifiche sono assunte integralmente

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 Definizione

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 intransizione 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.

37.1.2 L'arbitro deve interpretare i falli *tattici* coerentemente durante l'intera gara e giudicare solamente l'azione.

37.2 Sanzione

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, 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.

Le modifiche sono assunte integralmente

Art. 38 Fallo flagrante (Flagrant 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.

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 Definizione

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.

38.1.2 L'arbitro deve interpretare i falli *flagranti* coerentemente durante l'intera gara e giudicare solamente l'azione.

38.2 Sanzione

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) 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).

Le modifiche sono assunte integralmente

DEROGHE ALL'ART. 69 (RTN) PALLONE DI GIOCO E PER GLI ESERCIZI DI RISCALDAMENTO – Comma 1

MOTIVO DELLA MODIFICA

La regola viene modificata per adeguarsi alle esigenze di alcuni territori di adeguare la propria attività alle richieste del proprio territorio. Nella revisione del RTN la decisione del pallone con cui giocare verrà demandata ai livelli delle Sda tramite le norme di partecipazione di ogni anno.

DEROGA

In deroga al comma 1 dell'art.69 – Comma 1 si demanda per la stagione 2026-2027 alle Sda Territoriali, Regionali e Nazionali la scelta dell'uso del pallone nr.5 o del pallone nr.7 nell'attività Under 13.

Appendice A

MOTIVO DELLA MODIFICA

Sono state introdotte le segnalazioni relative al ritardo di gioco, al fallo tattico e al fallo flagrante, in linea con le nuove tipologie e categorie di fallo.

SEGNALAZIONI NUOVE E AGGIORNATE

Fallo tattico



Fallo flagrante



Referto ufficiale

MOTIVO DELLA MODIFICA

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