



Variazioni 2010 al Regolamento Tecnico di Gioco

Anche per la prossima stagione sportiva la F.I.B.A, attraverso il suo Central Board e la consulenza della sua Commissione Tecnica, ha approvato ed introdotto delle modifiche al Regolamento Tecnico di Gioco.

La nuova stesura del Regolamento Tecnico di Gioco entrerà in vigore il 1° ottobre, dopo il termine del Campionato Mondiale di Istanbul 2010; comunque è lasciata alle singole Federazioni Nazionali la possibilità di definirne l'Introduzione diversamente in riferimento alle date d'inizio dei propri Campionati.

Per quanto riguarda la Federazione Italiana Pallacanestro, la modalità d'applicazione delle variazioni in questione è stato definito nei corso del Consiglio Federale del 17 luglio u.s..

Ancora una volta, sono stati introdotti:

- semplici cambiamenti dei termini allo scopo di rendere più facile l'intendimento delle regole,
- variazioni regolamentari concrete per fornire il massimo bilanciamento nelle opportunità tra la squadra in difesa e quella in attacco,
- nuove possibilità tecniche per i giocatori al fine di rendere il gioco più dinamico e spettacolare.

Di seguito, un dettaglio delle singole variazioni che avranno più ampia, completa e sostanziale proposizione per tutti i tesserati in occasione dei Raduni precampionato previsti per il mese di settembre p.v..

Ciò anche nell'ottica di poter recepire, fino a quella data, eventuali interpretazioni ufficiali che dovessero intervenire.

Specifiche

1. Art. 2.2 - Zona di difesa

Puntualmente definita la zona di difesa di una squadra.

2. Art 2.3 - Zona d'attacco

Puntualmente definita la zona d'attacco di una squadra.

3. Art. 2.4.3 - Aree dei tre secondi

Le aree dei tre secondi passano dalle precedenti forme trapezoidali alle attuali rettangolari e si presentano delimitate dalla linea di fondo, dalla linea di tiro libero e dalle due linee parallele, perpendicolari alla linea di fondo, che uniscono tali linee. Le dimensioni delle aree dei tre secondi è definita in m 5,80 x 4,90 ed il loro interno deve essere colorato.

4. Art. 2.4.4 - Area di tiro da tre punti

L'area di tiro da tre punti di una squadra cambia, pur se soltanto nella sua misura, ed è ora delimitata da due linee parallele, che si estendono perpendicolari alla linea di fondo e vanno

a congiungersi all'arco, avente un raggio di 6,75 m, disegnato sul terreno e misurato dal centro del canestro.

Resta fermo che la linea dei tre punti non è parte dell'area dei tre punti.

5. Art. 2.4.6 - Linee delle rimesse

Due nuove linee, della lunghezza di cm 15, sono tracciate in ciascuna metà campo all'esterno del terreno di gioco, perpendicolari alla linea laterale opposta al tavolo, ad una distanza di m 8,325 dalla linea di fondo più vicina.

La loro utilizzazione regolamentare è definita nell'art. 17.2.4.

6. Art. 2.4.7 - Aree dei semicerchi no-sfondamento

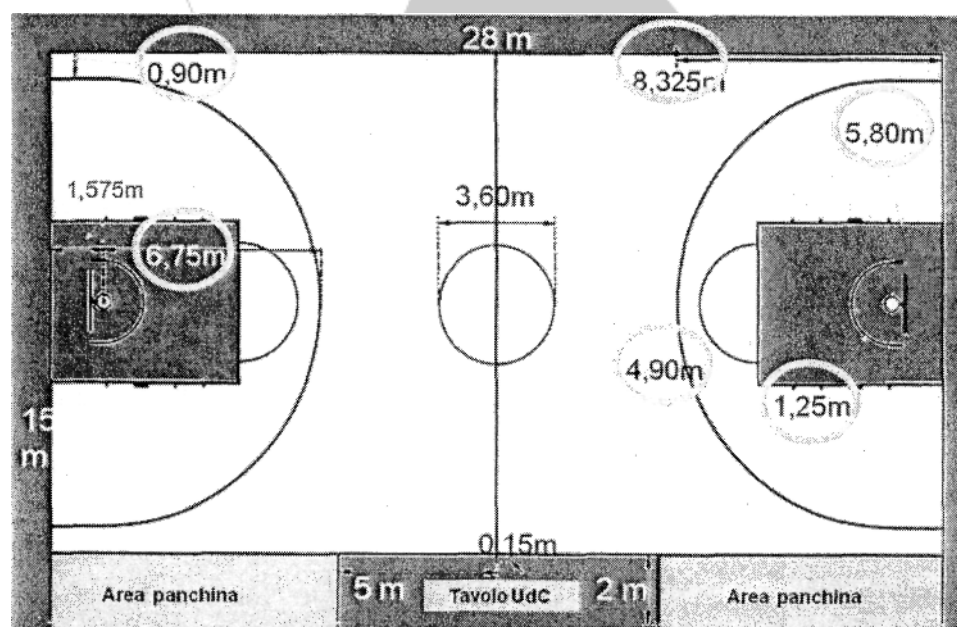
Sul terreno di gioco, all'interno di ciascuna area dei tre secondi, è tracciata una linea delimitante l'area del semicerchio no-sfondamento, nel modo seguente:

un semicerchio avente m 1,25 di raggio, misurato dal centro del canestro, ed unito a due brevi linee parallele perpendicolari alla linea di fondo terminanti al livello dell'estensione del tabellone.

Anche in questo caso, le linee delimitanti i semicerchi no-sfondamento non sono parte delle aree in questione.

Nell'ottica regolamentare, l'utilizzazione delle aree dei semicerchi no-sfondamento è definita nell'art 33.10.

Per una più chiara visualizzazione delle variazioni al campo di gioco:



7. Art 4.3.1 - Divise

Puntualizzato che della divisa dei componenti della squadra fanno parte:

- Calzettoni dello stesso colore predominante per tutti i giocatori della squadra.

8. Art. 4.3.2 - Altro equipaggiamento

Per essere appropriati al gioco, i giocatori possono indossare, tra l'altro:

- Scaldamuscoli, se fuoriescono dai pantaloncini, dello stesso colore dominante dei pantaloncini.
- Maniche compressive dello stesso colore dominante delle maglie.
- Calze compressive dello stesso colore dominante dei pantaloncini. Se usate per la coscia devono terminare sopra il ginocchio; se usate per la gamba devono terminare sotto il ginocchio.
- Paradenti non colorati, trasparenti.

9. Art 7.5 - Allenatori; Doveri e diritti

Solo all'Allenatore è consentito di stare in piedi durante la gara, rimanendo all'interno della propria area-panchina, e dare indicazioni ai propri giocatori.

Ne consegue che tutte le altre persone iscritte a referto debbono restare **sedute** al loro posto, secondo le modalità previste dalle regole.

Art. 10.2 - Status della palla

La palla diventa **viva** sul salto a due iniziale quando lascia le mani(o) dell'arbitro al momento del lancio.

Ciò comporta variazioni agli:

Art. 8.6 - Tempo di gioco

poiché in occasione del salto a due per l'inizio del primo periodo, l'intervallo pre-gara **termina** quando la palla lascia le mani dell'arbitro al momento del lancio, e

Art. 9.1 - Inizio e termine di un periodo

il primo periodo **inizia** quando la palla lascia le mani dall'arbitro al momento del lancio.

Art. 10.2 - Status della palla

La palla diventa **viva**, su qualsiasi rimessa in gioco, quando è messa a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.

Conseguentemente, quando la palla è messa a disposizione del giocatore incaricato della rimessa, in occasione dell'inizio di ogni altro periodo:

Art. 8.6 - Tempo di gioco

l'intervallo di gara **termina, e**

Art. 9.2 – Inizio e termine di un periodo

ogni altro periodo **inizia**.

12. Art. 12.5.2 - Procedura di possesso alternato

L'alternanza, riguardo la procedura di possesso alternato, inizia assegnando il primo possesso nel corso gara alla squadra che non ha ottenuto il controllo della prima **palla viva sul terreno di gioco**, dopo il salto a due.

13. Art. 18.2.5 - Canestro: realizzazione e valore

Definito in 0:00.3 decimi di secondo il tempo minimo che deve essere mostrato sul cronometro di gara per garantire ad un giocatore, che abbia ricevuto la palla su una

rimessa in gioco o guadagnato un rimbalzo su tiro libero, di tentare la realizzazione di un canestro.

Nel caso il cronometro di gara indichi meno di 0:00.3 decimi, il giocatore può tentare di realizzare con un tocco (tap) o direttamente schiacciando a canestro.

14. Art. 17.2.4 - Rimessa in gioco da fuori campo

Variato il punto di rimessa dal quale la squadra, che ha diritto ad una rimessa nella propria metà campo difensiva, deve rimettere a seguito di una sospensione concessa alla medesima squadra, nei corso degli ultimi due minuti del quarto periodo o tempo supplementare. La rimessa in gioco in questione, ora, deve avvenire dall'apposita linea rimessa (art.2.4.6) nella zona d'attacco stessa squadra.

15. Art. 28.1.1 - Otto secondi

La regola richiede alla squadra che acquisisce il controllo di palla nella propria zona difensiva di far pervenire la stessa in zona d'attacco entro 8 secondi. In occasione di rimessa da fuori campo, ora, è previsto che il conteggio inizi o riprenda anche nel caso di semplice tocco legale da parte in qualsiasi giocatore in zona di difesa, se la palla rimane in controllo della squadra che lo manteneva.

16. Art. 28.1.2 - Otto secondi

Inoltre, da ora, la palla si considera pervenuta in zona d'attacco, nel caso di tocco da parte di un attaccante, soltanto quando questo abbia ambedue i piedi a contatto con la propria zona d'attacco.

17. Art.28.1.3 - Otto secondi

Si ricorda che, qualora il conteggio degli 8 secondi debba continuare per un tempo residuo, in caso di rimessa in zona difensiva per la stessa squadra, l'arbitro è tenuto ad indicare chiaramente con la mano libera i secondi a disposizione della squadra, prima di consegnare la palla al giocatore.

18. Art. 29.1.1 - Ventiquattro secondi

La regola richiede alla squadra che acquisisce il controllo di palla di effettuare un tiro a canestro entro 24 secondi.

In occasione di rimessa da fuori campo, ora, è previsto che il conteggio inizi o riprenda anche nel caso di semplice tocco legale da parte in **qualsiasi** giocatore, se la palla rimane in controllo della squadra che lo manteneva.

19. Art. 29.2.1 - Ventiquattro secondi (Variazione che avrà applicazione soltanto nei Campionati Nazionali, per delibera del C.F.)

Qualora alla stessa squadra che era in controllo di palla venga assegnata una rimessa in gioco, fatta eccezione per quanto previsto dall'art 60.3. l'apparecchio dei 24 secondi:

- sarà resettato a 24 secondi, se la rimessa deve essere effettuata in zona di difesa,
- non sarà resettato ed il gioco riprenderà per il tempo residuo, se la rimessa deve essere effettuata in zona d'attacco ed il display indica 14 secondi o più,

- sarà resettato e riprenderà da 14 secondi, se la rimessa deve essere effettuata in zona d'attacco ed il display indica 13 secondi o meno.

20. Art. 33.10 - Aree dei semicerchi no-sfondamento

Le aree dei semicerchi no-sfondamento sono disegnate sul terreno di gioco con il proposito di definire un'area specifica per l'interpretazione delle situazioni attacco/difesa sotto il canestro.

Su qualsiasi situazione di penetrazione nell'area del semicerchio no-sfondamento, un contatto causato da un attaccante in volo con un difensore all'interno del semicerchio no-sfondamento non sarà sanzionato come fallo d'attacco, a meno che l'attaccante non usi illegalmente le mani, braccia, gambe o il corpo, allorché:

- l'attaccante è in controllo della palla mentre è in volo, e
- tenta un tiro a canestro o passa fuori, e
- il difensore ha ambedue i piedi all'interno dell'area del semicerchio no-sfondamento.

21. Art. 40.1 - Quinto fallo commesso da un giocatore

Un giocatore che ha commesso il suo quinto fallo deve esserne informato dall'arbitro, al fine di essere a conoscenza di non poter restare o rientrare in campo

