

CAMBIAMENTI DELLE REGOLE VALIDI DAL 1° OTTOBRE 2018

Il testo sotto riportato riflette i principi dei cambiamenti delle regole, che non verranno riportati parola per parola nel nuovo aggiornamento del REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO. Nuova versione del Regolamento che sarà disponibile a partire da Agosto 2018

1) Terminologia da Periodo a QUARTO e da Extra Periodo a TEMPO SUPPLEMENTARE

Motivo del cambiamento

Unificare la terminologia a livello mondiale a quella comunemente usata dagli addetti ai lavori

Nuova Regola

Da cambiare ovunque nel REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO:

- Periodo con Quarto
- Extra Periodo con Tempo Supplementare (terminologia già usata nella traduzione italiana).

2) Art. 4. Uniformi - accessori

Motivo del cambiamento

Minimizzare le limitazioni per quanto riguarda gli accessori senza per questo compromettere l'immagine designata della partita

Nuova regola

Qualsiasi accessorio* utilizzato dagli appartenenti ad una squadra deve essere dello stesso, unico colore**

- * = Maniche compressive, calzamaglia, copricapi, polsini, fasce per capelli.
- **= Tutti gli accessori* della stessa squadra devono essere dello stesso, unico colore

3) Art. 17. 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

17.2.8 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 (come indicato sotto) 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

OLTREPASSARE ILLEGALMENTE LA LINEA CHE DELIMITA IL CAMPO DI GIOCO



ONDEGGIARE IL BRACCIO PARALLELAMENTE ALLA LINEA CHE DELIMITA IL CAMPO

4) Art. 24. 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”.**

5) Art 29. 24 Secondi

Motivo del cambiamento

Per ridurre il tempo che la squadra in attacco ha a sua disposizione per un tiro, una volta che la stessa squadra si trova nella metà campo di attacco. Permettere quindi di avere più opportunità di tiro durante la partita.

Regola Modificata

29.2.3 Il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato ogni qualvolta il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo o una violazione commessa dalla squadra che ha il controllo della palla.

In queste situazioni, il possesso della palla deve essere assegnato alla squadra opposta a quella che aveva il controllo. Quindi:

- Se la rimessa deve essere amministrata in difesa. Il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a 24 secondi
- Se la rimessa deve essere amministrata in zona di attacco, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a 14 secondi

29.2.4 Quando il cronometro di gara mostra 2:00 minuti o meno nel 4° quarto o durante un tempo supplementare, dopo un time-out usufruito dalla squadra che aveva il diritto al possesso dalla sua metà campo di difesa, l'allenatore di questa squadra ha il diritto di decidere se la successiva rimessa in gioco venga effettuata dalla linea di rimessa opposta al tavolo degli ufficiali di campo in zona di attacco oppure nella sua zona di difesa.

Se la rimessa verrà effettuata dalla linea di rimessa opposta al tavolo degli ufficiali di campo nella zona di attacco il cronometro dei 24 secondi dovrà essere resettato come segue:

- Se sul cronometro dei 24 secondi apparivano 14 secondi o più nel momento in cui il gioco è stato fermato, l'apparecchio dei 24 secondi verrà resettato a 14 secondi
- Se sul cronometro dei 24 secondi apparivano 13 secondi o meno nel momento in cui il gioco è stato fermato, l'apparecchio dei 24 secondi non andrà resettato ma dovrà continuare dai secondi rimasti nel momento in cui il gioco è stato fermato.

Se la rimessa viene effettuata nella zona di difesa il cronometro dei 24 secondi dovrà essere resettato ad un nuovo periodo di 24 secondi oppure continuare dal tempo rimanente come definito dalle regole.

6) Art. 35. 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

35. Doppio fallo

35.1 Definizione

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

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

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

7) Art. 36 Fallo Tecnico

Motivo del cambiamento

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

Nuova regola

Se viene 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.

8) Art. 39 Rissa

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 proposta

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)

9) Art. 46 Primo arbitro: Doveri e poteri / Utilizzo dell'Instant replay

Motivo del cambiamento

Aggiungere 3 nuove situazioni di utilizzo del sistema di Instant replay (IRS) per rivedere situazioni di gioco

Nuova regola proposta – testo

46.12 Ultimi 2 minuti di gioco 2:00:

Ogni qualvolta venga fischiata una violazione di interferenza sia dell'attacco che della difesa per verificare la correttezza della chiamata

In ogni momento della partita

- In seguito ad un fallo fischiato su un tiro non realizzato per assicurarsi se debbano essere assegnati 2 o 3 tiri liberi
- Per verificare se un fallo personale, un fallo antisportivo, un fallo squalificante, sanzionati da un arbitro, rispondano ai criteri necessari per essere confermata la tipologia di fallo o per essere modificata sia con sanzioni a crescere che con sanzioni a diminuire.

10) Art. 50 Operatore dei 24 secondi. Doveri

Motivo del cambiamento

La palla che si incastra tra anello e tabellone deve essere considerata come se la palla avesse toccato l'anello. Questo per coerenza con gli altri articoli simili del Regolamento.

Nuova regola

Ogni volta in cui una palla viva si incastra tra anello e tabellone, eccezion fatta se accade tra una serie di tiri liberi e/o quando un possesso di palla è parte della penalità, si verifica una situazione di palla a due che deve essere amministrata con la freccia del possesso alternato. Poiché la palla ha toccato l'anello, il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a 14 secondi o ad un nuovo periodo di 24 secondi.

11) Rimessa dopo un fallo antisportivo o fallo squalificante

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

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.
- Tutte le rimesse da effettuare per riprendere il gioco a seguito di una rissa devono essere amministrate dalla linea di rimessa nella zona d'attacco della squadra che ne ha il diritto.
- In tutti i casi la squadra che effettua la rimessa avrà 14 secondi nel cronometro dei 24 secondi

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.

12) 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

38.2.4 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 .

13) D – Classifica delle squadre

Motivo del cambiamento

Adeguare i nuovi format delle competizioni con quello delle Qualificazioni ai Campionati del Mondo.

Nuova regola

Il capitolo D.3 è stato implementato con dei casi/esempio in cui una squadra non si presenti per la 2nda volta in una competizione giocata in gruppi in modo che tutte le squadre del gruppo risultino aver giocato lo stesso numero di partite.

14) Attrezzature di gioco / cronometro dei 24 secondi

Motivo del cambiamento

Avere il cronometro dei 24 secondi con 2 apparecchi che abbiano la doppia superficie (visibile da entrambi i lati) in modo che chiunque presente alla partita possa vedere il cronometro stesso.

Nuova regola

Per le competizioni di Livello 1, avere 3 o 4 superfici per cronometro dei 24 secondi oppure **2 apparecchi che abbiano la doppia superficie** (raccomandato per competizione di Livello 2 e 3) in modo da essere chiaramente visibile da chiunque coinvolto nella partita, compresi gli spettatori. I tabelloni inoltre

- **Possono essere equipaggiati con delle luci di colore rosso attorno al loro perimetro (opzionale) che si accendono solo quando suona il segnale di fine gara o di fine periodo.**
- **Possono essere equipaggiati con delle luci di colore giallo lungo la parte alta del loro perimetro (opzionale), che si accendano solo quando il segnale del cronometro dei 24 suona. Devono essere installate direttamente sotto le luci rosse per il segnale di fine gara.**

