



T+TISSOT



FIBA

We Are Basketball



Regolamento Ufficiale della Pallacanestro Modifiche alle Regole valide dal 1° Ottobre 2022

Pubblicazione Aprile 2022
versione 1.0

Aprile 2022,

**FIBA - International Basketball
Federation**

5 Route Suisse, PO Box 29
1295 Mies Switzerland
fiba.basketball

Tel: +41 22 545 00 00

Fax: +41 22 545 00 99

Se vengono riscontrati errori o
incongruenze Vi invitiamo
ad inviare una mail a:
arbitri@fip.it

PREMESSA

Il Regolamento Tecnico FIBA della Pallacanestro FIBA (OBR) è approvato dal Central Board FIBA ed è disponibile per tutta la comunità cestistica.

Secondo la procedura stabilita, il Rules Advisory Group (RAG) della FIBA, composto da esperti di pallacanestro e da arbitri, studia attentamente tutte le proposte di modifica delle regole prima di sottoporle, per la revisione finale, alla Commissione Tecnica FIBA. Le principali parti interessate - gli allenatori (WABC - World Mondiale degli Allenatori di Pallacanestro), la Commissione Giocatori FIBA, i rappresentanti di NBA e NCAA - sono coinvolte nell'analisi delle modifiche delle regole.

Normalmente la nuova edizione delle OBR diventa valida a partire dal 1° ottobre di un dato anno.

Il Regolamento Tecnico della Pallacanestro comprende due sezioni: a) Regole della Pallacanestro e b) Attrezzature della Pallacanestro.

Esse sono pubblicate in due documenti separati.

Al fine di facilitare, in tutto il mondo, la preparazione sulle nuove modifiche alle regole, la FIBA pubblicherà i seguenti documenti:

- a. Regolamento Ufficiale della Pallacanestro e Attrezzature per la Pallacanestro, in inglese ^{*}.
- b. Regolamento Ufficiale della Pallacanestro e Attrezzature per la Pallacanestro (con monitoraggio delle modifiche, in giallo), in inglese ^{**}.
- c. Riassunto delle modifiche alle regole in inglese, francese e spagnolo ^{***}.
- d. Interpretazioni del Regolamento Ufficiale della Pallacanestro in inglese ^{****}.

Materiale complementare

- e. Webinar, presentazioni e video per spiegare le modifiche delle regole, nella pratica.

^{*} = disponibile a giugno 2022

^{**} = tutte le modifiche (nuove regole e modifiche editoriali) sono evidenziate in giallo.

^{***} = non include tutte le modifiche editoriali minori

^{****} = disponibile a settembre 2022

INDICE DEL CONTENUTO

Regolamento Tecnico della Pallacanestro 2022

1.	Art.4 Squadre	1
2.	Art.4 Squadre	2
3.	Art.8 / 10 / 34 Fine del tempo di gioco	3
4.	Art. 9 Inizio e termine di un quarto, un tempo supplementare o della gara	7
5.	Art.12 Salto a due e possesso alternato	8
6.	Art.34 / 37 Fallo sulla rimessa	9
7.	Art.37 Fallo antisportivo	12
8.	Art.42 Situazioni speciali	14
9.	Art.48 / 49 Segnapunti e assistente segnapunti: / Cronometrista: Doveri I	15
10.	Art.48 / 49 Segnapunti e assistente segnapunti: / Cronometrista: Doveri II	17
11.	Appendice A - Segnalazioni arbitrali	19
12.	Appendice B - Referto Ufficiale	22
13.	Appendice D - Classifica finale delle squadre	25
14.	Appendice F - Instant replay system I	26
15.	Appendice F - Instant replay system II - Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro non fischiate correttamente	30
16.	Appendice F - Instant replay system III - Richiesta IRS dell'Allenatore	32

REGOLAMENTO UFFICIALE DELLA PALLACANESTRO 2022

1. Art.4 Squadre

MOTIVO DELLA MODIFICA

Il Central Board FIBA ha approvato, nel marzo 2021, la modifica di alcune misure dei numeri di maglia dei giocatori. Questa modifica è stata pubblicata nell'attuale versione del Regolamento Interno FIBA - Libro 2. Ora, il Regolamento Tecnico sarà sincronizzato con gli stessi dettagli.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

Art.4 Squadre

4.3.2 Ogni componente della squadra deve indossare una maglia numerata, davanti e dietro, con numeri chiari, di un colore contrastante con quello della maglia.

I numeri devono essere chiaramente visibili e:

- quelli sulla schiena devono essere alti almeno **16 cm.**
- quelli sul davanti devono essere alti almeno **8 cm.**
- i numeri devono essere larghi almeno 2 cm.
- le squadre possono usare solo i numeri 0 e 00 e da 1 a 99.
- i giocatori della stessa squadra non devono indossare lo stesso numero.
- qualsiasi pubblicità o logo deve essere almeno **4 cm.**, lontano dai numeri

2. Art.4 Squadre

MOTIVO DELLA MODIFICA

Aggiornare le regole per soddisfare lo sviluppo dell'Attrezzatura della Pallacanestro destinata ai giocatori

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

Art.4 Squadre

4.4.2 I giocatori non devono indossare attrezzature (oggetti) che possano causare infortuni ad altri giocatori.

- Non sono consentiti i seguenti oggetti:

.....

- Sono consentiti i seguenti oggetti:

Dispositivi di protezione della spalla, della parte superiore del braccio, della coscia o della parte inferiore della gamba, se sufficientemente imbottiti.

Indumenti compressivi per braccia e gambe.

.....

Tutti i giocatori della squadra devono avere i loro **indumenti** compressivi, per braccia e gambe, copricapo, polsini, fasce e nastri, dello stesso identico colore.

3. Art.8 / 10 e 34 Fine del tempo di gioco

MOTIVO DELLA MODIFICA

Nel Regolamento Tecnico 2020 abbiamo regole riguardanti situazioni in cui un fallo è fischiato mentre un giocatore è in atto di tiro e questo fischio è vicino alla fine del tempo di gioco o allo scadere del periodo di 24”.

Se un fallo è commesso verso la fine del quarto o del tempo supplementare, l'arbitro determinerà il tempo di gioco rimanente.

Quando viene fischiato un fallo, i cronometri di gara e dei 24” devono essere fermati immediatamente. Tuttavia, senza l'uso di un sistema di cronometraggio controllato da un fischietto (PTS), c'è sempre un margine di errore dovuto al tempo di reazione umano del cronometrista e dell'operatore del cronometro dei 24” e il segnale acustico non può essere evitato. Un buon tempo di reazione è di circa 0,3 secondi, come sperimentato dagli Automobile Clubs misurando il tempo di reazione dei piloti.

Pertanto, anche quando l'arbitro decide che un fallo è stato commesso durante il tempo di gioco, non si può evitare che il cronometrista e l'operatore del cronometro dei 24” fermino i loro cronometri con un ritardo nei tempi di reazione, a meno che non ci sia il PTS.

Gli arbitri devono sapere se il fallo è stato commesso all'interno del tempo di gioco oppure no. Se c'è un IRS possono controllare, altrimenti devono decidere.

Se il fallo è stato commesso prima, i segnali acustici di entrambi i cronometri devono essere ignorati e il gioco deve essere ripreso come se nessuno dei segnali acustici abbia suonato. Tutti i canestri realizzati sono validi e i tiri liberi devono essere amministrati. Inoltre, ci sarà sempre un tempo di gioco rimanente, anche se breve, ma mai assolutamente 0.0.

Se il fallo è stato commesso dopo che il segnale acustico del cronometro di gara o del cronometro dei 24” ha iniziato a suonare, quel fallo sarà considerato come commesso dopo la fine del tempo di gioco, a meno che non si tratti di un fallo antisportivo, tecnico o da espulsione e ci sia un quarto o un tempo supplementare a seguire.

Con questa modifica non ci saranno più situazioni con tiri liberi da amministrare senza giocatori nelle postazioni per il rimbalzo, perché disposti lungo l'area riservata prima dell'inizio di un intervallo di gara.

Possono verificarsi le seguenti situazioni:

Cronometro di gara / Tempo di gioco

- **Il fallo è stato commesso prima.** Il segnale acustico del cronometro di gara sarà ignorato. Deve essere determinato il tempo di gioco rimanente. Nel momento in cui è commesso il fallo, la palla può essere nelle mani di un giocatore o in volo, per un tiro. Se la palla entra nel canestro, il canestro è valido. La sanzione per il fallo deve essere amministrata. Il gioco riprende con il tempo rimanente. Sulla rimessa si applica l'Articolo 16.2.5 (0,1 o 0,2 secondi di gioco).

- **Il segnale acustico del cronometro di gara è suonato prima.** Il fallo personale deve essere ignorato. Se la palla è nelle mani del giocatore in atto di tiro, il canestro non è valido. Se la palla è in volo per un tiro, ed entra nel canestro, il canestro è valido. La sanzione per un fallo antisportivo, tecnico o da espulsione deve essere amministrata prima dell'inizio del quarto successivo o del tempo supplementare successivo, a meno che la gara non sia terminata.

Cronometro dei 24 secondi

- **Il fallo è stato commesso prima.** Il segnale acustico del cronometro dei 24'' sarà ignorato. Nel momento in cui è commesso il fallo, la palla può essere nelle mani di un giocatore o in volo, per un tiro. Se la palla entra nel canestro, il canestro è valido. La sanzione per il fallo deve essere amministrata. Il gioco riprende come dopo qualsiasi altra sanzione per un fallo durante il tempo di gioco.
- **Il segnale acustico del cronometro dei 24'' è suonato prima.**
 - a. Quando la palla è ancora nelle mani del giocatore che ha il controllo della palla: si è verificata una violazione di 24''. Se la palla entra, il canestro non è valido. Il fallo personale sarà ignorato. Il gioco riprenderà come dopo una violazione di 24'', a meno che il fallo sia antisportivo, tecnico o da espulsione.
 - b. Quando la palla è in volo e tocca l'anello: il segnale acustico del cronometro dei 24'' sarà ignorato e sarà amministrata la sanzione per il fallo. Se la palla entra nel canestro, il canestro è valido.
 - c. Quando la palla è in volo e non tocca l'anello: il segnale acustico del cronometro dei 24'' sarà ignorato e la sanzione, per il fallo, sarà amministrata perché il fallo è stato commesso prima che la squadra in attacco ottenesse il rimbalzo o che la squadra in difesa ottenesse un chiaro controllo della palla.

SOLUZIONE

1. Inserire, nell'articolo 8, un nuovo paragrafo 8.8 con la definizione del tempo di gioco rimanente nel caso in cui il fallo fischiato sia stato commesso durante il tempo di gioco.
2. Riformulare l'articolo 10.4, ultimo punto, perché rimane solo 1 eccezione.
3. Cancellare l'articolo 34.2.2, ultimo punto, perché questa eccezione non è più applicabile.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

Art.8 Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari

8.8 Se un fallo è commesso verso la fine di un quarto e del tempo supplementare, l'arbitro determinerà il tempo di gioco rimanente. Sul cronometro di gara sarà indicato un minimo di 0.1 secondi.

8.9 Se un fallo è commesso durante un intervallo di gara, gli eventuali tiri liberi saranno amministrati prima dell'inizio del quarto o del tempo supplementare successivo.

Art.10 Status della palla

10.4 La palla non diventa morta e il canestro, se realizzato, viene convalidato quando:

- è in volo, durante un tiro a canestro su azione, e:
 - un arbitro fischia.
 - suona il segnale acustico del cronometro di gara per il termine del quarto o del tempo supplementare.
 - suona il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi.
- è in volo, durante un tiro libero, e un arbitro fischia per una qualsiasi infrazione alle regole non commessa dal tiratore.
- è controllata da un **giocatore in atto di tiro** a canestro su azione, che finisce il suo tiro con un movimento continuo iniziato prima che un fallo sia sanzionato a un qualunque giocatore avversario o a una qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra avversaria.

Questa regola non si applica, e il canestro non sarà valido, se, dopo che l'arbitro ha fischiato, viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo

Art.34 Fallo personale

34.2 Sanzione

34.2.2 Se il fallo è commesso su un giocatore in atto di tiro, a quel giocatore deve essere assegnato un numero di tiri liberi come segue:

- 1 tiro libero, aggiuntivo, se il tiro a canestro è realizzato e il canestro convalidato.
- 2 tiri liberi, se il tiro a canestro, rilasciato dall'area di tiro da 2 punti, non è realizzato.
- 3 tiri liberi, se il tiro a canestro, rilasciato dall'area di tiro da 3 punti, non è realizzato.

- ~~2 o 3 tiri liberi, se il tiro a canestro viene realizzato e il canestro non è convalidato perché, il giocatore subisce un fallo contemporaneamente, o appena prima, che il segnale acustico del cronometro di gara suoni per il termine del quarto o del tempo supplementare, oppure contemporaneamente, o appena prima, che il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi suoni, quando ancora la palla è nella(e) sua(e) mano(i).~~

Ci sono ulteriori modifiche a questo articolo per quanto riguarda il "Fallo sulla rimessa"; si veda pag. 9

4. Art.9 Inizio e termine di un quarto, di un tempo supplementare o della gara

MOTIVO DELLA MODIFICA / ANALISI

Per ragioni pratiche e come richiesto da molte Federazioni Nazionali, le squadre, nel secondo tempo, devono difendere il loro canestro di fronte alla loro panchina. Questa è una pratica comune, già oggi, nella maggior parte delle gare. Le squadre preferiscono riscaldarsi, prima della gara, davanti alle loro panchine. Il riscaldamento durante l'intervallo del primo tempo è molto più breve, quindi non ha molta importanza.

Questa richiesta proviene anche dagli Ufficiali di Campo. Durante il secondo tempo, specialmente durante l'ultimo quarto, quando il gioco di solito è molto più animato, le squadre giocano in difesa davanti alle loro panchine. Quando la squadra avversaria realizza e l'allenatore chiede una sospensione, gli Ufficiali di Campo guardano già in quella direzione e vedono la richiesta molto più velocemente. Attualmente, se il canestro si trova da un lato e l'allenatore chiede una sospensione dall'altro lato, gli Ufficiali di Campo, spesso, notano la richiesta di sospensione in ritardo o non la notano per niente, il che porta a lamentele.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

Art.9 Inizio e termine di un quarto, di un tempo supplementare o della gara

9.4 Per tutte le gare, la prima squadra riportata nel programma (squadra ospitante), guardando il terreno di gioco, dal tavolo degli Ufficiali di Campo:

- avrà la sua panchina sul lato sinistro del tavolo degli Ufficiali di Campo,
- farà il suo riscaldamento, prima della gara, nella metà campo di fronte alla sua panchina.

Tuttavia, se entrambe le squadre sono d'accordo, possono scambiarsi le panchine e/o la metà di terreno di gioco per il riscaldamento del primo tempo.

5. Art.12 Salto a due e possesso alternato

MOTIVO DELLA MODIFICA

Il posizionamento della freccia di possesso alternato, dopo il salto a due iniziale, dipende attualmente dal primo controllo della palla viva da parte di una squadra, sul terreno di gioco. Questo è stato segnalato perché crea diverse complicazioni inutili, dato che il primo controllo è possibile anche su una rimessa, quando la palla viene toccata da un saltatore ed esce fuori campo. Con questa modifica, la procedura di rimessa di possesso alternato è stabilita dal primo controllo di una palla viva, dopo il salto a due, ed elimina le complicazioni causate dal concetto "sul terreno di gioco".

SOLUZIONE

Il primo possesso, indipendentemente dal punto in cui si verifica, determina il posizionamento della freccia di possesso alternato.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

Art.12 Salto a due e possesso alternato

12.5.2 La squadra che non ottiene il primo controllo di una palla viva, dopo il salto a due, avrà diritto alla prima rimessa di possesso alternato.

6. Art.34 / 37 Fallo sulla rimessa

MOTIVO DELLA MODIFICA

Per evitare che, verso il termine della gara, normali azioni di pallacanestro siano considerate come falli antisportivi:

- a. è stato cancellato l'ultimo punto dell'attuale articolo 37, - non più un fallo antisportivo automatico se un fallo difensivo viene fischiato prima che la palla sia rilasciata durante una rimessa.
- b. sarà ancora possibile fischiare un fallo antisportivo, in base agli altri criteri, a seconda della natura dell'azione.
- c. è stata aggiunta una nuova sanzione: 1 tiro libero e possesso nel caso in cui un fallo personale della squadra B venga fischiato prima che la palla sia rilasciata durante la rimessa, negli ultimi 2 minuti della gara.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

Art.34 Fallo personale

34.1 Definizione

34.1.1 Un fallo personale è un contatto illegale di un giocatore con un avversario, sia a palla viva che a palla morta.

Un giocatore non deve trattenere, bloccare, spingere, caricare, sgambettare o impedire l'avanzamento di un avversario, estendendo la mano, il braccio, il gomito, la spalla, il fianco, la gamba, il ginocchio o il piede, oppure piegando il proprio corpo in una posizione "non naturale" (fuori dal suo cilindro); inoltre, non deve praticare qualsiasi tipo di gioco sporco o violento.

34.1.2 Un fallo sulla rimessa è un fallo personale commesso, sul terreno di gioco, da un difensore su un avversario, quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, e la palla è fuori campo per una rimessa, ancora nelle mani dell'arbitro o a disposizione del giocatore che deve effettuare la rimessa.

34.2 Sanzione

Un fallo personale sarà addebitato al difensore.

- 34.2.1 Se il fallo è commesso su un giocatore che non è in atto di tiro:
- il gioco deve essere ripreso con una rimessa per la squadra che non ha commesso il fallo, dal punto più vicino a quello dell'infrazione.
 - se la squadra che ha commesso il fallo è in situazione di penalità per falli di squadra, si deve applicare l'Articolo 41.
- 34.2.2 Se il fallo è commesso su un giocatore che è in atto di tiro, a quel giocatore deve essere assegnato un numero di tiri liberi come segue:
- 1 tiro libero, aggiuntivo, se il tiro a canestro è realizzato e il canestro convalidato.
 - 2 tiri liberi, se il tiro a canestro, rilasciato dall'area di tiro da 2 punti, non è realizzato.
 - 3 tiri liberi, se il tiro a canestro, rilasciato dall'area di tiro da 3 punti è viene realizzato.
 - ~~▪ 2 o 3 tiri liberi, se il tiro a canestro è realizzato e il canestro non è convalidato perché, il giocatore subisce un fallo contemporaneamente, o appena prima, che il segnale acustico del cronometro di gara suoni per il termine del quarto o del tempo supplementare, oppure contemporaneamente, o appena prima, che il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi suoni, quando ancora la palla è nella(e) mano(i).~~
- 34.2.3 Se il fallo è commesso come fallo sulla rimessa:
- Al giocatore che ha subito il fallo deve essere assegnato 1 tiro libero, seguito da una rimessa per la squadra che non ha commesso il fallo, dal punto più vicino a quello dell'infrazione.

Art.37 Fallo antisportivo

37.1 Definizione

37.1.1 Un fallo antisportivo è un contatto di un giocatore che, a giudizio di un arbitro, è:

- contro un avversario e non è un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla all'interno dello spirito e dell'intento delle regole.
- duro ed eccessivo, causato da un giocatore nel tentativo di giocare la palla o di difendere su un avversario.
- non necessario, causato dal difensore per interrompere l'avanzamento in transizione dell'attaccante. Questo si applica fino a quando l'attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.
- 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 avversari tra il giocatore che sta avanzando e il canestro, e
 - il giocatore che sta avanzando ha il controllo della palla, o
 - il giocatore che sta avanzando sta tentando di ottenere il controllo della palla, o
 - la palla è stata passata ad un giocatore che sta avanzando.

Questo si applica fino a quando l'attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.

- ~~▪ provocato dal difensore su un avversario all'interno del terreno di gioco, quando la palla è fuori campo per una rimessa ed è ancora nelle mani dell'arbitro o a disposizione del giocatore che effettua la rimessa e il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare.~~

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

Per la *ratio* della modifica (4° punto) si veda "Fallo antisportivo", pag.12.

7. Art.37 Fallo antisportivo

MOTIVO DELLA MODIFICA

Nella definizione è necessaria una migliore spiegazione per il criterio del "Fallo antisportivo - giocatore con percorso aperto".

1. Il contatto illegale, da dietro o lateralmente, su un avversario che sta avanzando verso il canestro avversario, è valido solo per gli altri giocatori avversari che si trovano tra il giocatore che avanza e il canestro.
2. Migliore descrizione di tutte queste possibili situazioni.

SOLUZIONE

Riformulazione, per maggiore chiarezza, nella regola del "percorso aperto".

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

Art.37 Fallo antisportivo

37.1 Definizione

37.1.1 Un fallo antisportivo è un contatto di un giocatore che, a giudizio di un arbitro, è:

- contro un avversario e non è un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla all'interno dello spirito e dell'intento delle regole.
- duro ed eccessivo causato da un giocatore nel tentativo di giocare la palla o di difendere su un avversario.
- non necessario, causato dal difensore per interrompere l'avanzamento in transizione dell'attaccante. Questo si applica fino a quando l'attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.
- 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 **avversari** tra il giocatore che sta avanzando e il canestro, e
 - il giocatore che sta avanzando ha il controllo della palla, o
 - il giocatore che sta avanzando sta tentando di ottenere il controllo della palla, o
 - la palla è stata passata ad un giocatore che sta avanzando.

Questo si applica fino a quando l'attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.

- ~~provocato dal difensore su un avversario all'interno del terreno di gioco, quando la palla è fuori campo per una rimessa ed è ancora nelle mani dell'arbitro o a disposizione del giocatore che effettua la rimessa e il cronometro di gara indica 2:00 o meno nel quarto quarto o in ogni tempo supplementare.~~

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

Per la *ratio* della modifica (4° punto) si veda "Fallo antisportivo", pag.11.

8. Art.42 Situazioni speciali

MOTIVO DELLA MODIFICA

Nel preparare lo studio del caso per stabilire come dovrebbero essere amministrare le sanzioni applicabili a un atto di violenza non riconosciuto immediatamente, è stato opportuno esaminare, come guida, le norme esistenti; si veda l'articolo F.3.3, sesto punto in basso:

F.3.3 In qualsiasi momento della gara,

- per identificare il coinvolgimento di giocatori e persone autorizzate a sedere sulle panchine delle squadre, durante qualsiasi atto di violenza o potenziale atto di violenza.
 - gli arbitri sono autorizzati a fermare immediatamente il gioco per esaminare eventuali atti di violenza o potenziali atti di violenza.
 - gli arbitri devono riconoscere la necessità di verifica IRS e la visione deve avvenire la prima volta che fermano il gioco, dopo l'atto di violenza o potenziale atto di violenza.

Le due regole esistenti che, per ultime, hanno il collegamento più diretto con il "non sanzionare immediatamente un'infrazione", sono l'articolo 42 Situazioni speciali e l'articolo 44 Errori correggibili.

Lo studio del caso presentato ha preso in considerazione le due opzioni elaborate nella riunione del RAG, vale a dire, sanzionare tutte le infrazioni nell'ordine in cui si verificano o sanzionare tutte le infrazioni nell'ordine in cui vengono identificate.

Un atto di violenza non riconosciuto immediatamente e identificato attraverso una verifica IRS, alla successiva interruzione del gioco, rientra nella regola - i principi per cui esiste l'articolo 42. L'articolo 42 ha consentito di risolvere, brillantemente, situazioni di gioco complesse in un modo coerente ed equo che arbitri, allenatori e giocatori hanno imparato a capire e ad accettare.

Quando abbiamo una situazione in cui un atto di violenza non viene riconosciuto immediatamente, ma dopo che è successo qualcos'altro - un'altra infrazione - questo rientra nella semplice definizione di "situazione speciale" - tuttavia, non si adatta all'attuale definizione letterale di situazione speciale nell'articolo 42.

L'attuale articolo 42.1 ha lo scopo di gestire una situazione come questa:

B1 commette fallo su A1 nel suo atto di tiro - il fallo è fischiato, la palla è morta, il cronometro è fermo e si rileva che A1 ha commesso un fallo antisportivo contro B1 prima del suo atto di tiro.

Devono essere recepite le seguenti modifiche:

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

Art.42 Situazioni speciali

42.1 Definizione

Nello stesso periodo di cronometro fermo che segue un'infrazione, possono verificarsi situazioni speciali quando sono o **sono state** commesse ulteriori infrazioni.

9. Art.48 / 49 Segnapunti e Assistente segnapunti: / Cronometrista: Doveri I

MOTIVO DELLA MODIFICA

Quando è stato modificato Il Regolamento Tecnico 2020, alcuni dei compiti del segnapunti sono stati assegnati al cronometrista, come logica distribuzione del carico di lavoro tra tutti gli Ufficiali di Campo. È stato omesso un dettaglio (5 falli del giocatore).

SOLUZIONE

Spostare il compito "informare immediatamente un arbitro quando vengono addebitati 5 falli a un qualunque giocatore" dal segnapunti al cronometrista.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

Art.48 Segnapunti e assistente segnapunti: Doveri

48.1 Il segnapunti deve essere provvisto di un referto e deve tenere nota:

- dei falli addebitati a ciascun giocatore, ~~informando immediatamente un arbitro quando vengono addebitati 5 falli a qualunque giocatore.~~ Deve registrare i falli addebitati a ciascun allenatore e deve informare immediatamente un arbitro quando l'allenatore deve essere espulso. Allo stesso modo, deve informare immediatamente un arbitro quando un giocatore deve essere espulso perché ha commesso 2 falli tecnici, o 2 falli antisportivi, oppure 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo.

Art.49 Cronometrista: Doveri

49.1 Il cronometrista deve essere provvisto di un cronometro di gara e di un cronometro per le sospensioni e deve:

- misurare il tempo di gioco, le sospensioni e gli intervalli di gara.
- assicurarsi che il segnale acustico del cronometro di gara suoni ad alto volume e automaticamente al termine di un quarto o di un tempo supplementare.
- usare qualsiasi mezzo possibile per informare immediatamente gli arbitri se il segnale acustico del cronometro di gara non suona o non viene udito.
- comunicare il numero di falli commessi da ciascun giocatore alzando, in maniera visibile a entrambi gli allenatori, l'indicatore con il numero di falli commessi da quel giocatore.

- informare immediatamente un arbitro quando vengono addebitati 5 falli a un qualunque giocatore.
- posizionare l'indicatore dei falli di squadra sul tavolo degli Ufficiali di Campo, nel lato più vicino alla panchina della squadra in situazione di penalità per falli di squadra, quando la palla diventa viva dopo il quarto fallo di squadra in un quarto.
- effettuare le sostituzioni.
- azionare il proprio segnale acustico solamente quando la palla diventa morta e prima che diventi nuovamente viva. Il suo segnale acustico non ferma il cronometro di gara né interrompe la gara, come pure non fa diventare la palla morta.

10. Art.48 / 49 Segnapunti e Assistente segnapunti: / Cronometrista: Doveri II

MOTIVO DELLA MODIFICA

Quando è stato modificato il Regolamento Tecnico 2020, sono stati omessi alcuni dettagli amministrativi per i ruoli del cronometrista / segnapunti.

Questi includono lo spostamento della responsabilità delle sospensioni dal segnapunti al cronometrista in accordo con l'articolo seguente.

18.3.2 Una richiesta di sospensione può essere annullata solo prima che venga azionato il segnale acustico del cronometrista.

Il nuovo Articolo 48.1, 6° punto deve essere aggiunto con l'introduzione della richiesta dell'Allenatore; si veda sotto.

Devono essere recepite le seguenti modifiche:

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

Art.48 Segnapunti e assistente segnapunti: Doveri

48.1 Il segnapunti deve essere provvisto di un referto e deve tenere nota:

- delle squadre, registrando i nomi e i numeri dei giocatori che inizieranno la gara e di tutti i sostituti che parteciperanno alla gara. Quando si verifica un'infrazione alle regole relative ai 5 giocatori che iniziano la gara, alle sostituzioni o ai numeri dei giocatori, deve informare l'arbitro più vicino il prima possibile.
- del riepilogo progressivo dei punti realizzati, registrando i canestri su azione e i tiri liberi realizzati.
- dei falli addebitati a ciascun giocatore, ~~informando immediatamente un arbitro quando vengono addebitati 5 falli a qualunque giocatore.~~ Deve registrare i falli addebitati a ciascun allenatore e deve informare immediatamente un arbitro quando l'allenatore deve essere espulso. Allo stesso modo, deve informare immediatamente un arbitro quando un giocatore deve essere espulso perché ha commesso 2 falli tecnici, o 2 falli antisportivi, oppure 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo.
- delle sospensioni, ~~informando gli arbitri dell'opportunità di sospensione quando una squadra ne fa richiesta e~~ informando l'allenatore, attraverso un arbitro, quando questi non ha più sospensioni rimanenti nel primo o secondo tempo oppure in un tempo supplementare.

- del successivo possesso alternato, posizionando la freccia di possesso alternato. Il segnapunti deve invertire immediatamente la direzione della freccia dopo il termine del primo tempo, poiché le squadre devono scambiarsi i canestri per il secondo tempo.
- della richiesta IRS dell'Allenatore, confermata dagli arbitri. Deve informare gli arbitri quando l'allenatore effettua, erroneamente, la sua seconda richiesta.

La nuova regola sulla "Richiesta IRS dell'Allenatore" è illustrata nell'allegato F.4; si veda pag. 32.

Art.49 Cronometrista: Doveri

- 49.1 Il cronometrista deve essere provvisto di un cronometro di gara e di un cronometro per le sospensioni e deve:
- misurare il tempo di gioco, le sospensioni e gli intervalli di gara.
 - assicurarsi che il segnale acustico del cronometro di gara suoni ad alto volume e automaticamente al termine di un quarto o di un tempo supplementare.
 - usare qualsiasi mezzo possibile per informare immediatamente gli arbitri se il segnale acustico del cronometro di gara non suona o non viene udito.
 - comunicare il numero di falli commessi da ciascun giocatore alzando, in maniera visibile a entrambi gli allenatori, l'indicatore con il numero di falli commessi da quel giocatore.
 - informare immediatamente un arbitro quando vengono addebitati 5 falli a un qualunque giocatore.
 - posizionare l'indicatore dei falli di squadra sul tavolo degli ufficiali di campo, nel lato più vicino alla panchina della squadra in situazione di penalità per falli di squadra, quando la palla diventa viva dopo il quarto fallo di squadra in un quarto.
 - effettuare le sostituzioni.
 - effettuare le sospensioni, informando gli arbitri dell'opportunità di sospensione quando una squadra ne fa richiesta.
 - azionare il proprio segnale acustico solamente quando la palla diventa morta e prima che diventi nuovamente viva. Il suo segnale acustico non ferma il cronometro di gara né interrompe la gara, come pure non fa diventare la palla morta.

11. Appendice A Segnalazioni arbitrali

a) cilindro illegale

MOTIVO DELLA MODIFICA

Poiché il fallo per irregolarità sul cilindro è un'azione abbastanza speciale e potrebbe causare confusione tra i giocatori e gli altri sul perché il fallo è stato fischiato, la nuova segnalazione di cilindro illegale spiegherà meglio la natura di tali falli, in attacco e in difesa.

SOLUZIONE

Dopo aver fermato il cronometro di gara per un fallo, sarà usata la segnalazione 2, seguita dalla nuova segnalazione 45 CILINDRO ILLEGALE, che sarà inserita dopo l'attuale segnalazione 43. Di conseguenza, tutte le segnalazioni saranno rinumerate, se necessario.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

A - Segnalazioni arbitrali

CILINDRO ILLEGALE



Entrambe le braccia con le mani verticali che si muovono verso il basso e verso l'alto

b) Interferenza sul tentativo di realizzazione / sul canestro

MOTIVO DELLA MODIFICA

Non c'è una segnalazione per comunicare la violazione d'interferenza sul tentativo di realizzazione / sul canestro. Una nuova segnalazione spiegherà meglio la natura di tali violazioni in attacco e in difesa.

SOLUZIONE

Dopo aver fermato il cronometro di gara per una violazione, con la segnalazione 1, sarà usata la nuova segnalazione 26, seguita dalla segnalazione 11 CANESTRO ANNULLATO o dalla segnalazione 4, 5, o 6 per 1, 2, o 3 PUNTI. Di conseguenza, tutte le segnalazioni devono essere rinumerate, se necessario.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

A - Segnalazioni arbitrali

INTERFERENZA SUL TENTATIVO DI REALIZZAZIONE / SUL CANESTRO



**Ruotare il dito, estendendo
l'indice, sull'altra mano
come un cerchio**

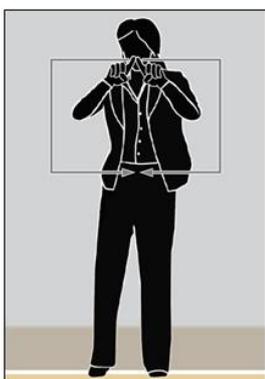
c) Richiesta IRS dell'Allenatore

MOTIVO DELLA MODIFICA

Per l'Allenatore è prevista una nuova segnalazione arbitrale che deve essere diversa da quella utilizzata dagli arbitri. Questa segnalazione deve essere unica perché ogni Allenatore, durante la gara, può effettuare una sola richiesta.

SOLUZIONE

L'allenatore deve indicare con la nuova segnalazione, all'arbitro più vicino, la sua richiesta di verifica IRS della situazione di gioco.



NUOVO TESTO DELLA REGOLA

A - Segnalazioni arbitrali

RICHIESTA IRS DELL'ALLENATORE



Il 1° Arbitro indica la richiesta dopo la conferma con l'allenatore

La nuova regola sulla richiesta IRS dell'Allenatore è descritta nell'Appendice F.4; si veda pag. 32.

12. Appendice B Referto Ufficiale

MOTIVO DELLA MODIFICA

Nel nuovo referto ufficiale sono state aggiunte delle abbreviazioni che sono spiegate nella descrizione. La registrazione della richiesta IRS dell'Allenatore deve essere aggiunta al rapporto arbitrale.

B - Referto Ufficiale

Team A		Team B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Competition _____ Date _____ Time _____		Crew chief _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Game No. _____ Place _____		Umpire 1 _____ Umpire 2 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Team A Time-outs H1 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> H2 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> OT <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Team fouls Q1 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Q2 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Q3 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Q4 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> HCC <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		RUNNING SCORE <table border="1"> <thead> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td>41</td><td>41</td><td>81</td><td>81</td><td>121</td><td>121</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>42</td><td>42</td><td>82</td><td>82</td><td>122</td><td>122</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>43</td><td>43</td><td>83</td><td>83</td><td>123</td><td>123</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>44</td><td>44</td><td>84</td><td>84</td><td>124</td><td>124</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>45</td><td>45</td><td>85</td><td>85</td><td>125</td><td>125</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>46</td><td>46</td><td>86</td><td>86</td><td>126</td><td>126</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>47</td><td>47</td><td>87</td><td>87</td><td>127</td><td>127</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>48</td><td>48</td><td>88</td><td>88</td><td>128</td><td>128</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>49</td><td>49</td><td>89</td><td>89</td><td>129</td><td>129</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td>50</td><td>50</td><td>90</td><td>90</td><td>130</td><td>130</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td>51</td><td>51</td><td>91</td><td>91</td><td>131</td><td>131</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td>52</td><td>52</td><td>92</td><td>92</td><td>132</td><td>132</td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td>53</td><td>53</td><td>93</td><td>93</td><td>133</td><td>133</td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td>54</td><td>54</td><td>94</td><td>94</td><td>134</td><td>134</td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td>55</td><td>55</td><td>95</td><td>95</td><td>135</td><td>135</td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td>56</td><td>56</td><td>96</td><td>96</td><td>136</td><td>136</td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td>57</td><td>57</td><td>97</td><td>97</td><td>137</td><td>137</td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td>58</td><td>58</td><td>98</td><td>98</td><td>138</td><td>138</td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td>59</td><td>59</td><td>99</td><td>99</td><td>139</td><td>139</td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td>60</td><td>60</td><td>100</td><td>100</td><td>140</td><td>140</td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td>61</td><td>61</td><td>101</td><td>101</td><td>141</td><td>141</td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td>62</td><td>62</td><td>102</td><td>102</td><td>142</td><td>142</td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td>63</td><td>63</td><td>103</td><td>103</td><td>143</td><td>143</td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td>64</td><td>64</td><td>104</td><td>104</td><td>144</td><td>144</td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td>65</td><td>65</td><td>105</td><td>105</td><td>145</td><td>145</td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td>66</td><td>66</td><td>106</td><td>106</td><td>146</td><td>146</td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td>67</td><td>67</td><td>107</td><td>107</td><td>147</td><td>147</td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td>68</td><td>68</td><td>108</td><td>108</td><td>148</td><td>148</td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td>69</td><td>69</td><td>109</td><td>109</td><td>149</td><td>149</td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td>70</td><td>70</td><td>110</td><td>110</td><td>150</td><td>150</td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td>71</td><td>71</td><td>111</td><td>111</td><td>151</td><td>151</td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td>72</td><td>72</td><td>112</td><td>112</td><td>152</td><td>152</td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td>73</td><td>73</td><td>113</td><td>113</td><td>153</td><td>153</td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td>74</td><td>74</td><td>114</td><td>114</td><td>154</td><td>154</td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td>75</td><td>75</td><td>115</td><td>115</td><td>155</td><td>155</td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td>76</td><td>76</td><td>116</td><td>116</td><td>156</td><td>156</td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td>77</td><td>77</td><td>117</td><td>117</td><td>157</td><td>157</td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td>78</td><td>78</td><td>118</td><td>118</td><td>158</td><td>158</td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td>79</td><td>79</td><td>119</td><td>119</td><td>159</td><td>159</td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td>80</td><td>80</td><td>120</td><td>120</td><td>160</td><td>160</td></tr> </tbody> </table>		A	B	A	B	A	B	A	B	1	1	41	41	81	81	121	121	2	2	42	42	82	82	122	122	3	3	43	43	83	83	123	123	4	4	44	44	84	84	124	124	5	5	45	45	85	85	125	125	6	6	46	46	86	86	126	126	7	7	47	47	87	87	127	127	8	8	48	48	88	88	128	128	9	9	49	49	89	89	129	129	10	10	50	50	90	90	130	130	11	11	51	51	91	91	131	131	12	12	52	52	92	92	132	132	13	13	53	53	93	93	133	133	14	14	54	54	94	94	134	134	15	15	55	55	95	95	135	135	16	16	56	56	96	96	136	136	17	17	57	57	97	97	137	137	18	18	58	58	98	98	138	138	19	19	59	59	99	99	139	139	20	20	60	60	100	100	140	140	21	21	61	61	101	101	141	141	22	22	62	62	102	102	142	142	23	23	63	63	103	103	143	143	24	24	64	64	104	104	144	144	25	25	65	65	105	105	145	145	26	26	66	66	106	106	146	146	27	27	67	67	107	107	147	147	28	28	68	68	108	108	148	148	29	29	69	69	109	109	149	149	30	30	70	70	110	110	150	150	31	31	71	71	111	111	151	151	32	32	72	72	112	112	152	152	33	33	73	73	113	113	153	153	34	34	74	74	114	114	154	154	35	35	75	75	115	115	155	155	36	36	76	76	116	116	156	156	37	37	77	77	117	117	157	157	38	38	78	78	118	118	158	158	39	39	79	79	119	119	159	159	40	40	80	80	120	120	160	160
A	B	A	B	A	B	A	B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
1	1	41	41	81	81	121	121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
2	2	42	42	82	82	122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
3	3	43	43	83	83	123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
4	4	44	44	84	84	124	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
5	5	45	45	85	85	125	125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
6	6	46	46	86	86	126	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
7	7	47	47	87	87	127	127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
8	8	48	48	88	88	128	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
9	9	49	49	89	89	129	129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
10	10	50	50	90	90	130	130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
11	11	51	51	91	91	131	131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
12	12	52	52	92	92	132	132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
13	13	53	53	93	93	133	133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
14	14	54	54	94	94	134	134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
15	15	55	55	95	95	135	135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
16	16	56	56	96	96	136	136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
17	17	57	57	97	97	137	137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
18	18	58	58	98	98	138	138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
19	19	59	59	99	99	139	139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
20	20	60	60	100	100	140	140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
21	21	61	61	101	101	141	141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
22	22	62	62	102	102	142	142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
23	23	63	63	103	103	143	143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
24	24	64	64	104	104	144	144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
25	25	65	65	105	105	145	145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
26	26	66	66	106	106	146	146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
27	27	67	67	107	107	147	147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
28	28	68	68	108	108	148	148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
29	29	69	69	109	109	149	149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
30	30	70	70	110	110	150	150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
31	31	71	71	111	111	151	151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
32	32	72	72	112	112	152	152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
33	33	73	73	113	113	153	153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
34	34	74	74	114	114	154	154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
35	35	75	75	115	115	155	155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
36	36	76	76	116	116	156	156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
37	37	77	77	117	117	157	157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
38	38	78	78	118	118	158	158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
39	39	79	79	119	119	159	159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
40	40	80	80	120	120	160	160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
Licence no. _____ Players _____ No. _____ Player in _____ Fouls _____ 1 2 3 4 5 Head coach _____ First assistant coach _____		Licence no. _____ Players _____ No. _____ Player in _____ Fouls _____ 1 2 3 4 5 Head coach _____ First assistant coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Scorer _____ Assistant scorer _____ Timer _____ Shot clock operator _____		Scores Quarter ① A _____ B _____ Quarter ② A _____ B _____ Quarter ③ A _____ B _____ Quarter ④ A _____ B _____ Overtimes A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Crew Chief _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____ Captain's signature in case of protest _____		Final Score Team A _____ Team B _____ Name of winning team _____ Game ended at (hh:mm) _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									

Figura 8 - Referto Ufficiale

B.7 Sospensioni

- B.7.1 Le sospensioni concesse devono essere registrate sul referto sotto il nome della squadra, indicando il minuto del tempo di gioco del quarto o del tempo supplementare, nelle caselle accanto a H1, per il primo tempo, accanto a H2, per il secondo tempo e accanto a OT, per i tempi supplementari, per un massimo di 3.
- B.7.2 Al termine di ogni tempo e di ogni tempo supplementare, nelle caselle non utilizzate devono essere tracciate 2 linee parallele orizzontali. Nel caso in cui alla squadra non venga concessa la sua prima sospensione prima che il cronometro di gara indichi 2:00 minuti o meno nel quarto quarto, il segnapunti deve tracciare 2 linee orizzontali nella prima casella del secondo tempo.

Time-outs			Team fouls									
H1	7	≡	Q1	⊗	⊗	⊗	⊗	Q2	⊗	⊗	⊗	⊗
H2	9	10	Q3	⊗	⊗	⊗	⊗	Q4	⊗	⊗	⊗	⊗
OT			HCC	Q4	9							
Licence no.	Players		No.	Player in	1	2	3	4	5	Fouls		
001	MAYER,	F.	5	⊗	P ₂							
002	JONES,	M.	8	⊗	P	P ₂						
003	SMITH,	E.	9	⊗	P ₂	U ₂	P	P ₁				
004	FRANK,	Y.	12	×	T ₁	U ₂	GD					
010	NANCE,	L.	18	⊗	P	U ₁						
012	KING,	H. (CAP)	22	⊗	P ₁							
014	WONG,	P.	24									
015	RUSH,	S.	25	×	P ₃	P ₂						
021	MARTINEZ,	M.	33	×	T ₁	P ₂	T ₁	GD				
022	SANCHES,	N.	42	×	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂	GD		
024	MANOS,	K.	55	×	P ₂	D ₂						
Head coach	788	LOOR, A.								C	B ₁	
First assistant coach	555	MONTA, B.										

Figura 11 Squadre sul referto (dopo la gara)

B.9 Falli di squadra

- B.9.1 Per ciascun quarto (Q1, Q2, Q3 and Q4), sul referto sono previsti 4 spazi (immediatamente sotto il nome della squadra e sopra i nomi dei giocatori) per registrare i falli di squadra.
- B.9.2 Ogni volta che un giocatore commette un fallo personale, tecnico, antisportivo o da espulsione, il segnapunti deve registrare il fallo a carico della squadra di quel giocatore, tracciando in successione una grande "X" negli spazi appositi.
- B.9.3 Al termine di ogni quarto, il segnapunti deve annullare gli spazi rimanenti con 2 linee parallele orizzontali.

B.13 **Richiesta IRS dell'Allenatore**

B.13.1 Per le gare in cui è previsto l'utilizzo dell'Instant Replay System, ogni squadra può effettuare 1 richiesta (HCC). Se concessa, la HCC deve essere registrata sul referto sotto il nome della squadra, nelle caselle accanto ad HCC. Nella prima casella il segnapunti deve indicare il quarto o il tempo supplementare (Q1, Q2, Q3, Q4 o OT) e nella seconda casella il minuto del tempo di gioco del quarto o del tempo supplementare.

La nuova regola sulla richiesta IRS dell'Allenatore è descritta nell'Appendice F.4; si veda pag. 32.

13. Appendice D Classifica finale delle squadre

Disposizione	Nuovo testo OBR2022		Motivo
OBR - D.1.3	Se c'è ancora parità prima che tutte le gare del girone siano state giocate, le squadre in pareggio condivideranno la stessa posizione. Se questi criteri non riescono ancora a definire la posizione delle squadre al termine della fase a gironi, la classifica finale sarà decisa da un sorteggio Comitato FIBA competente.	Gare	Allineare il testo con D4.1, D.4.2 e D.5 (Attuazione in MAP nelle prossime settimane/mesi)
OBR - D.4.1	Se questi criteri non riescono ancora a definire la posizione, la classifica finale sarà decisa da un Comitato FIBA competente.	Gare	Per uniformarsi con la modifica su D.1.3
OBR - D.4.2	Se questi criteri non riescono ancora a definire la posizione, la classifica finale sarà decisa da un Comitato FIBA competente.	Gare	Per uniformarsi con la modifica su D.1.3
OBR - D.5.1	Se questi criteri non riescono ancora a definire la posizione, la classifica finale sarà decisa da un Comitato FIBA competente.	Gare	Per uniformarsi con la modifica su D.1.3

14. Appendice F Instant replay system I

MOTIVO DELLA MODIFICA

La verifica IRS deve avvenire prima della ripresa del gioco. Nella maggior parte delle situazioni, avviene immediatamente dopo che la situazione si è verificata, considerato che la palla è morta e il cronometro di gara è fermo. Tuttavia, ci sono situazioni che possono essere esaminate senza che il cronometro di gara venga necessariamente fermato con un fischio. Queste sono:

- se un canestro vale 2 o 3 punti.
- se un tiro a canestro realizzato è stato rilasciato prima che sia terminato il periodo di 24”.

In questi casi, gli arbitri sono autorizzati a fermare il gioco non appena viene realizzato il canestro.

Gli arbitri hanno a disposizione un piccolo lasso di tempo per riconoscere la necessità della verifica IRS.

Gli arbitri sono autorizzati a fermare il gioco anche in presenza di un atto di violenza o di potenziale violenza.

Per tutti questi casi è definito un termine entro il quale la verifica, approvata, deve avvenire.

Deve essere chiarita meglio la descrizione del caso di un fallo lontano dalla palla, durante gli ultimi 2 minuti di gioco, sottoposto a verifica.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

F - INSTANT REPLAY SYSTEM

F.1 Definizione

La verifica all'Instant Replay System (IRS) è il metodo di lavoro utilizzato dagli arbitri per esaminare le loro decisioni guardando le situazioni di gioco sullo schermo della tecnologia video, approvata.

F.2 Procedura

F.2.1 Gli arbitri sono autorizzati ad utilizzare l'IRS fino a quando **il primo arbitro non abbia firmato il referto**, entro i limiti previsti dalla presente appendice.

F.2.2 La verifica IRS avrà luogo non appena gli arbitri avranno fermato il gioco, per qualsiasi motivo, dopo che si è verificata la situazione da esaminare.

F.2.3

Per l'uso dell'IRS deve essere applicata la seguente procedura:

- il primo arbitro deve approvare, se disponibile, l'attrezzatura IRS prima della gara.
- il primo arbitro decide se deve essere utilizzata o meno la verifica IRS.
- se una decisione degli arbitri è sottoposta alla verifica IRS, la decisione iniziale deve essere mostrata dagli arbitri, sul terreno di gioco.
- dopo aver raccolto tutte le informazioni dagli altri arbitri, dagli ufficiali di campo e dal commissario, la verifica deve iniziare il più velocemente possibile.
- il primo arbitro e **almeno** 1 altro arbitro (colui che ha fischiato) devono partecipare **alla** verifica. Se il primo arbitro ha fischiato, deve scegliere uno degli altri **arbitri**, che lo assista nella verifica.
- durante la verifica IRS, il primo arbitro deve assicurarsi che nessuna persona non autorizzata abbia accesso al monitor.
- la verifica deve **avvenire prima** che vengano amministrate sospensioni o sostituzioni, che **inizi un intervallo di gara** o che il gioco venga ripreso.
- **se è iniziata una sospensione oppure è stata effettuata una sostituzione e gli arbitri riconoscono la necessità di una verifica IRS, la sospensione e tutte le sostituzioni devono essere annullate fino alla comunicazione della decisione finale.**
- **quando viene comunicata la decisione finale, l'allenatore può ritirare la richiesta di sospensione o entrambi gli allenatori possono richiedere una sospensione, o entrambe le squadre possono richiedere una sostituzione.**
- dopo la verifica, l'arbitro che ha effettuato la richiesta comunicherà la decisione finale e il gioco riprenderà di conseguenza.
- la decisione iniziale dell'arbitro(i) può essere corretta solo se la verifica IRS fornisce agli arbitri prove visive chiare e conclusive per la correzione.

F.3 Regola

Possono essere esaminate le seguenti situazioni di gioco:

F.3.1

Al termine del quarto o del tempo supplementare,

- **se un tiro a canestro, realizzato, è stato rilasciato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro di gara per il termine del quarto o del tempo supplementare.**
- **se e quanto tempo deve essere indicato sul cronometro di gara quando:**
 - **si verifica una violazione di fuori campo del giocatore in atto di tiro.**
 - **si verifica una violazione di 24''.**
 - **si verifica una violazione di 8''.**
 - **un fallo è commesso prima del termine del quarto o del tempo supplementare.**

L'intervallo di gara non inizierà fino a quando la decisione sull'IRS non sarà comunicata e un eventuale tempo di gioco rimanente, nel quarto o nel tempo supplementare, non sarà completato.

F.3.2 Quando il cronometro della gara indica 2:00 minuti o meno, nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare,

- se un tiro a canestro, realizzato, è stato rilasciato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24".
 - gli arbitri sono autorizzati a fermare, immediatamente, il gioco per verificare se un tiro a canestro, realizzato, è stato rilasciato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24".
 - gli arbitri devono riconoscere la necessità della verifica IRS e questa deve avvenire dopo il tiro a canestro, la prima volta che viene fermato il gioco per qualsiasi motivo.
- quando viene commesso un fallo lontano da una situazione di tiro.
 - se era terminato il tempo sul cronometro di gara o sul cronometro dei 24",
 - se era iniziato l'atto di tiro quando un avversario ha commesso un fallo, o
 - se la palla era ancora nella mano(i) del giocatore in atto di tiro quando un suo compagno ha commesso un fallo.
- se una violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione o sul canestro è stata fischiata correttamente.
- per identificare il giocatore che ha causato l'uscita fuori campo della palla

F.3.3 In ogni momento della gara,

- Se il tiro a canestro, realizzato, è stato rilasciato dall'area dei 2 o 3 punti.
 - gli arbitri sono autorizzati a fermare, immediatamente, il gioco per verificare se un tiro a canestro, realizzato, è stato rilasciato dall'area dei 2 o 3 punti.
 - gli arbitri devono riconoscere la necessità della verifica IRS e questa deve avvenire dopo il tiro a canestro, la prima volta che viene fermato il gioco.
- se devono essere assegnati 2 o 3 tiri liberi, dopo che è stato fischiato un fallo su un giocatore in atto di tiro che non realizza.
- se un fallo personale, antisportivo o da espulsione rientra nei criteri per tale fallo o deve essere incrementato, depenalizzato oppure deve essere considerato come un fallo tecnico.
- per decidere il tempo da correggere sul(i) cronometro(i), dopo un malfunzionamento del cronometro di gara o dei 24 secondi.
- per identificare il corretto tiratore dei tiri liberi.

- per identificare il coinvolgimento di giocatori e persone autorizzate a sedere sulle panchine delle squadre durante qualsiasi atto di violenza o potenziale atto di violenza.
 - gli arbitri sono autorizzati a fermare immediatamente il gioco per verificare qualsiasi atto di violenza o potenziale atto di violenza.
 - gli arbitri devono riconoscere la necessità della verifica IRS e questa deve avvenire dopo l'atto di violenza o potenziale atto di violenza, la prima volta che viene fermato il gioco.

Ci sono ulteriori modifiche all'articolo F.3.2 per quanto riguarda la "Violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione o sul canestro" non fischiata correttamente"; si veda pag. 30

15. Appendice F Instant replay system II

Violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione o sul canestro non fischiata correttamente

MOTIVO DELLA MODIFICA

Nel caso in cui viene fischiata una violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione o sul canestro, durante gli ultimi 2 minuti di gioco, e ha luogo una verifica IRS, se la decisione iniziale viene modificata (nessuna violazione) e la palla, al momento della violazione, non era controllata da alcuna squadra, il gioco riprenderà con:

- a. una rimessa per la squadra che controllava la palla dopo il fischio, o
- b. una situazione di salto a due con conseguente rimessa dal cerchio più vicino.

La definizione di controllo immediato e chiaro sarà spiegata nelle Interpretazioni Ufficiali del Regolamento Tecnico 2022.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

F - INSTANT REPLAY SYSTEM

F.3 Regola

Possono essere esaminate le seguenti situazioni di gioco:

F.3.2 Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare,

- se un tiro a canestro, realizzato, è stato rilasciato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24".
 - gli arbitri sono autorizzati a fermare immediatamente il gioco per verificare se un tiro a canestro, realizzato, è stato rilasciato prima che suonasse il segnale acustico del cronometro dei 24".
 - gli arbitri devono riconoscere la necessità della verifica IRS e questa deve avvenire dopo il tiro a canestro, la prima volta che viene fermato il gioco per qualunque ragione.
- quando è stato commesso un fallo lontano da una situazione di tiro:
 - se era terminata la gara o era terminato il periodo dei 24",
 - se era iniziato l'atto di tiro di un giocatore quando un suo avversario ha commesso fallo, o
 - se la palla era ancora nella mano(i) di un giocatore in atto di tiro quando un suo compagno ha commesso fallo.

- se una violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione o sul canestro è stata fischiata correttamente.

Se la verifica dimostra che la violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione o sul canestro non è stata fischiata correttamente, il gioco riprenderà come segue: se dopo il fischio:

- la palla è legalmente entrata nel canestro, il canestro è valido e la squadra che difendeva ha diritto a una rimessa dalla linea di fondo.
 - se un giocatore di una delle due squadre ha ottenuto un immediato e chiaro controllo della palla, quella squadra avrà diritto ad una rimessa dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando è stato effettuato il fischio.
 - nessuna delle due squadre ha ottenuto un immediato e chiaro controllo della palla, si verifica una situazione di salto a due.
- per identificare il giocatore che ha causato l'uscita fuori campo della palla.

Ci sono ulteriori modifiche all'Articolo F.3.2 riguardanti "l'Instant replay system"; si veda pag. 28.

16. Appendice F Instant replay system III Richiesta IRS dell'Allenatore

MOTIVO DELLA MODIFICA

RAG / WABC sono concordi sul fatto che la richiesta dell'allenatore è una valida estensione della regola IRS.

SOLUZIONE

- Aggiunto il nuovo 6° punto all'Articolo 48.1; si veda pag.17
- Creata la nuova segnalazione per l'Allenatore da aggiungere all'Appendice A; si veda pag. 21
- Modificato il referto ufficiale per la registrazione della richiesta IRS dell'Allenatore nell'Appendice B; si veda pag.22
- Aggiunta una nuova sezione nell'Appendice F, come segue:

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

F - INSTANT REPLAY SYSTEM

F.4 Richiesta IRS dell'Allenatore.

F.4.1 In tutte le gare in cui viene impiegato l'Instant Replay System (IRS), l'Allenatore può effettuare la richiesta IRS, cioè chiedere al primo arbitro di verificare la loro decisione utilizzando l'IRS, per esaminare una situazione di gioco.

F.4.2 Per la richiesta IRS dell'Allenatore si applica la seguente procedura:

- l'Allenatore, durante la gara, può effettuare una sola "Richiesta IRS dell'Allenatore", indipendentemente dal fatto che la richiesta abbia un esito positivo o meno.
- possono essere esaminate solo le situazioni di gioco riportate nell'Appendice F, Articolo F.3.
- le restrizioni di tempo nel contesto dell'Articolo F.3 non si applicano. La richiesta IRS dell'Allenatore può essere effettuata in qualsiasi momento della gara.
- l'Allenatore che sollecita una richiesta IRS deve stabilire un contatto visivo con l'arbitro più vicino e chiederla chiaramente.
- l'Allenatore deve dire ad alta voce, in inglese, "challenge" e allo stesso tempo mostrare la segnalazione della richiesta IRS dell'Allenatore (n.56, disegnando una cornice, come uno schermo televisivo). La richiesta è definitiva e irreversibile.

- l'Allenatore deve effettuare la richiesta IRS e la verifica deve avvenire, al più tardi, quando gli arbitri fermano il gioco, per la prima volta, dopo la decisione.
- se il gioco continua, senza interruzione, gli arbitri sono autorizzati a fermare, immediatamente, il gioco appena ravvisano la richiesta dell'Allenatore, a condizione che nessuna delle due squadre sia posta in condizione di svantaggio.
- l'Allenatore deve segnalare, all'arbitro più vicino, la situazione di gioco da esaminare.
- l'arbitro deve confermare che la richiesta è valida.
- l'arbitro informerà il segnapunti che la richiesta IRS dell'Allenatore è stata accettata.
- durante la verifica IRS i giocatori devono rimanere sul terreno di gioco.
- se la verifica IRS determina che la decisione finale è favorevole alla squadra richiedente, la decisione iniziale sarà annullata.
- se la verifica IRS determina che la decisione finale non è favorevole alla squadra richiedente, la decisione iniziale rimarrà valida.
- gli arbitri useranno la stessa procedura di verifica sulla regola IRS.
- dopo che l'arbitro ha comunicato la decisione finale sulla verifica IRS, il gioco riprenderà come dopo qualsiasi verifica IRS.

STANDARD QUALITY GLOBAL CONNECTION



5, route Suisse - P.O. Box 29
1295 Mies
Switzerland
Tel.: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99