



Regolamento Ufficiale della Pallacanestro 2006

Variazioni 2006 al Regolamento Tecnico di Gioco

Approvato dal
Comitato Direttivo FIBA
Hong Kong, 31 Marzo 2006

In vigore dal 1° Ottobre 2006

Tradotto e preparato
dal Settore Tecnico C.I.A.

Variazioni 2006 al Regolamento Tecnico di Gioco

Come ormai ci ha abituati da qualche tempo, anche quest'anno la FIBA ha introdotto delle modifiche al Regolamento Tecnico di gioco.

Tali variazioni, approvate dal Central Board tenutosi in Hong Kong nello scorso mese di Marzo, andranno in vigore a far data dal 1° Ottobre corrente, al termine del Campionato del Mondo Maschile in programma in Giappone.

Questa volta si tratta, per la maggior parte dei casi, di semplici cambiamenti nei termini allo scopo di rendere più facile l'intendimento della regola.

Alcune variazioni sostanziali, invece, sono state apportate per ottenere una migliore cognizione del testo, al fine di minimizzare eventuali incomprensioni.

Importante, ai fini pratici, è la considerazione che la struttura delle regole e degli articoli e la loro sostanziale numerazione sono rimasta pressoché identica.

Ma vediamo nel dettaglio le singole variazioni distinguendole in:

Generali

L'enunciato degli articoli seguenti è stato **semplicemente** corretto, al fine di migliorarne l'intento e chiarificare la regola: Art. 6.2, 8.6, 9.4, 10.4, 13.2, 15.3, 18.3.7, 25.2.2, 29.2, 30.2, 31.2.5, 31.3.3, 35.2.2, 37.1.1, 39.3.2, 42.2.7, 43.3.1, 44, 50.2.

Specifiche

1. Art. 5.6 - Giocatore infortunato

Viene meglio chiarito che il giocatore infortunato, o un qualsiasi giocatore che sta sanguinando o che ha una ferita aperta, se viene soccorso e si ristabilisce entro il termine di una sospensione, richiesta da una qualsiasi delle due squadre, potrà riprendere il proprio posto in campo, purché la sospensione stessa sia stata richiesta prima che il segnapunti abbia segnalato per la sua sostituzione.

2. Art. 5.7 e Art. 19.3.8 - Sostituzione particolare

In tutti i casi in cui il giocatore, al quale sono stati assegnati dei tiri liberi, necessita di essere sostituito, gli stessi devono essere effettuati dal sostituto.

Un puntuale chiarimento a questa procedura che è valida pure nel caso d'infortunio oppure quando un giocatore ha commesso il suo 5° fallo o è stato punito con fallo da espulsione.

3. Art. 17.2.3 - Rimessa da metà campo

E' precisato che la rimessa in gioco dal punto centrale della linea laterale opposta al tavolo dovrà effettuarsi soltanto nelle situazioni previste dalle regole, e cioè:

- all'inizio di ogni periodo, eccettuato il primo;
- di seguito all'ultimo dei tiri liberi sanzionati per un fallo tecnico o antisportivo o da espulsione;
- negli ultimi due minuti della gara, dopo una sospensione concessa alla squadra che avrà diritto alla rimessa nella propria zona di difesa.

In tali situazioni, il giocatore incaricato della rimessa si posizionerà con i piedi a cavallo della linea centrale estesa e potrà passare la palla ad un compagno di squadra sia in attacco che in difesa.

A queste, va aggiunta la rimessa conseguente alla situazione di rissa quando, espulsi componenti delle due squadre e non essendoci sanzioni per falli da amministrare, la palla deve essere assegnata alla squadra che ne aveva il possesso o ne aveva diritto (art. 39.3.2, 2° pallino).

- 4. Art. 17.3.1, 6° pallino - Rimessa perimetrale**
Un giocatore incaricato di una rimessa in gioco può muoversi in ambedue le direzioni, parallelamente alla linea perimetrale. Egli può muoversi dal punto designato per la rimessa, lateralmente in una o ambedue le direzioni, per una distanza totale non superiore ad un (1) metro.
Rimane, inoltre, la possibilità per il giocatore di potersi spostare liberamente all'indietro, rispetto alla linea, prima, durante o dopo i movimenti laterali per la rimessa.
- 5. Art. 18 e 19 – Sospensione e sostituzione**
Aggiornati gli articoli ed aggiunte le opportunità addizionali di sostituzioni e sospensioni, come previsto dalle Variazioni già in vigore dallo scorso Ottobre 2005 e, quindi, già applicate nel corso della passata Stagione Sportiva.
- 6. Art. 29.3 - Ventiquattro secondi**
E' ora perfezionata la sanzione alla regola dei 24" allorché, essendo il gioco stato fermato dagli arbitri, non è applicabile la sanzione standard per le violazioni, prevista nell'Art. 22.2 (rimessa per la squadra avversaria nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa).
In tali casi, la palla sarà assegnata agli avversari per una rimessa dal punto più vicino a dove il gioco è stato fermato.
- 7. Art. 44.2.6 Errore correggibile**
Fondamentale variazione alla modalità di ripresa del gioco, relativamente al caso in cui l'errore correggibile consista in tiro(i) libero(i) effettuato(i) da un giocatore sbagliato.
In tale situazione, tutti gli eventuali tiri(o) eseguiti come risultato dell'errore devono essere cancellati(o) e la palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa laterale dalla linea di tiro libero estesa.
- 8. Art. 46.12 / C.4 - Primo arbitro**
Il primo arbitro, fino al momento in cui non abbia firmato il referto di gara, ha l'autorità di avvalersi di attrezzature tecniche per decidere se l'ultimo tiro, al termine di ogni periodo o tempo supplementare, sia stato realizzato durante il tempo di gioco.
Per delibera del Consiglio Federale del 26 luglio u.s., questo è applicabile solo nelle gare dei nostri Campionati nelle quali è previsto l'utilizzo dell'Instant Replay.
- 9. Appendice A - Segnalazioni arbitrali**
Un nuovo segnale, peraltro già di normale impiego nei nostri campionati, viene ora codificato ed aggiunto nel Regolamento Tecnico per il conteggio visibile dei secondi. Deve essere applicato solo nelle seguenti situazioni: Giocatore marcato da vicino, rimessa in gioco, tiro libero e regola degli 8 secondi.
- 10. Art. B.7.1, Diagramma 10**
Le sospensioni richieste durante la gara devono essere registrate a referto dal segnapunti riportando il **minuto** in cui sono state effettuate, utilizzando la penna del colore appropriato al periodo.