

# QUADERNO TECNICO del C.I.A. N. 39 - Settembre 2010

## 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 dopo il termine del Campionato Mondiale di Istanbul 2010; comunque per quanto riguarda la Federazione Italiana Pallacanestro, la modalità d'applicazione delle variazioni in questione è stato definito nel 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 corrente.

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 estesa 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

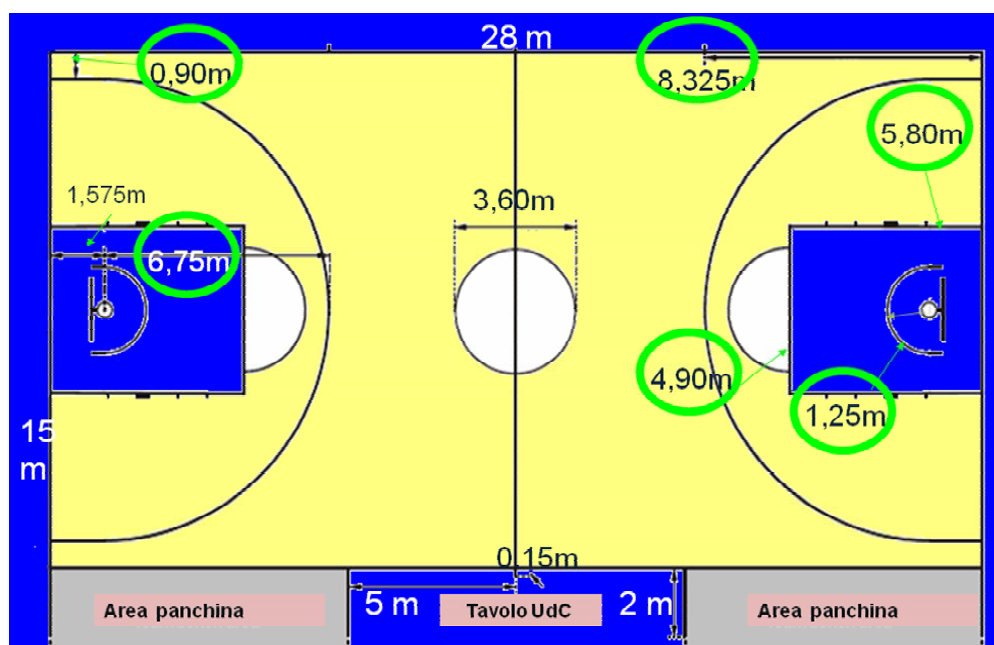
Sul terreno di gioco, all'interno di ciascuna area dei tre secondi, è tracciata una linea delimitante l'area del semicerchio no-sfondamento, nel modo seguente:

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.

**10. 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 dell'arbitro al momento del lancio.

**11. 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 della gara alla squadra che non ha ottenuto il controllo della prima **palla viva sul terreno di gioco**, dopo il salto a due.

**13. Art. 16.2.5 – 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 po' 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, nel corso degli ultimi due minuti del quarto periodo o tempo supplementare. La rimessa in gioco in questione, ora, deve avvenire dall'apposita linea della rimessa (art.2.4.6) nella zona d'attacco della 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.

