



A WORLD OF BASKETBALL

FEDERAZIONE
ITALIANA
PALLANESTRO

2010 Variazioni alle Regole

Valide dal 1° settembre, 2010



Art. 2.4.3 Linee di tiro libero e area dei 3 secondi



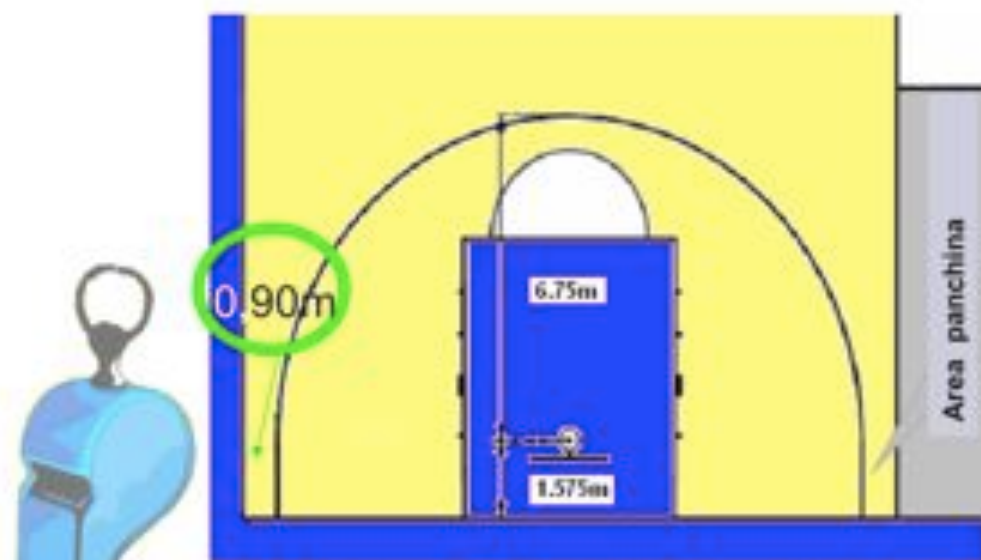
Le aree dei 3 secondi sono costituite dalle **aree rettangolari** (non più trapezoidali) disegnate sul terreno di gioco, come mostrato, delle dimensioni di m 5,8 x 4,9. L'interno delle aree deve essere colorato.



Art. 2.4.4 Area di tiro da 3 punti

La distanza della linea del tiro da tre punti è **m 6,75** (non m 6,25 come prima).

Le linee da 3 punti parallele alle linee laterali sono a 0,90 m dalla linea laterale.



Le linee parallele alla linea laterale devono essere tracciate fino ad incontrare l'arco del tiro da 3, la cui linea è disegnata a **m 6,75** dal centro del canestro. La linea dei 3-punti **non** è parte dell'area di tiro da 3 punti.

FIP – COMITATO ITALIANO ARBITRI



Art. 2.4.6 Linee delle rimesse



Le due piccole linee di **cm 15** sono tracciate all'esterno del terreno di gioco, sul lato opposto al tavolo, alla distanza di **m 8,325** dalla linea di fondo; in altre parole al livello dell'arco del tiro dei 3 punti.



FIP – COMITATO ITALIANO ARBITRI

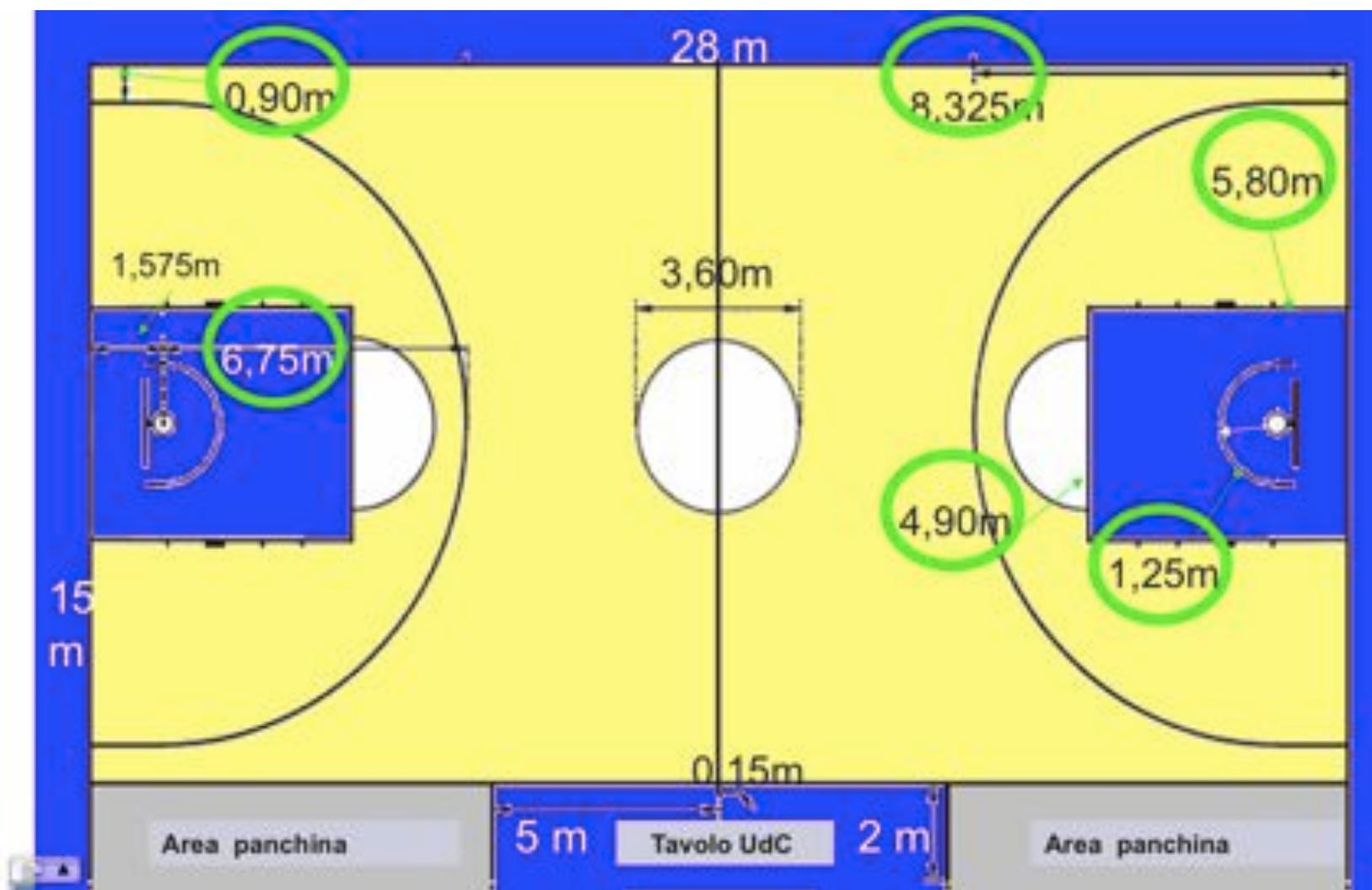


Art. 2.4.7 Aree dei semicerchi no-sfondamento



I semicerchi no-sfondamento sono disegnati sul terreno di gioco, sotto i canestri. Sono tracciati ad una distanza di **m 1,25** dal centro del canestro. Le linee delimitanti i semicerchi no-sfondamento **non** sono parte delle aree.





Per una più chiara visualizzazione delle variazioni

Art. 4.3.1 Divise

I calzettoni di tutti i giocatori della stessa squadra devono essere dello stesso colore predominante.

SI



NO



FIP – COMITATO ITALIANO ARBITRI



Art. 4.4.2 Altro equipaggiamento

Sono permessi:

Scaldamuscoli, che fuoriescano dai pantaloncini, dello stesso colore dei pantaloncini.



FIP – COMITATO ITALIANO ARBITRI



Art. 4.4.2 Altro equipaggiamento

Sono permesse:

Maniche compressive dello stesso colore dominante delle maglie.



FIP – COMITATO ITALIANO ARBITRI



Art. 4.4.2 Altro equipaggiamento

Sono permesse:

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.



FIP – COMITATO ITALIANO ARBITRI

FEDERAZIONE
ITALIANA
PALLACANESTRO



Art. 4.4.2 Altro equipaggiamento

Sono permessi:

Paradenti non colorati, trasparenti.



FIP – COMITATO ITALIANO ARBITRI



Art. 7.5 Allenatori

Solo all'Allenatore è consentito di rimanere **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.



FIP – COMITATO ITALIANO ARBITRI



Art. 10.2 Status della palla

Sul salto a due iniziale

La palla diventa viva quando lascia le mani dell'arbitro

In quel momento:

Art. 8.6 termina l'intervallo pre-gara

Art. 9.1 inizia il 1° periodo di gara



FIP – COMITATO ITALIANO ARBITRI



Art. 12.5.2 Procedura possesso alternato

Il primo possesso va assegnato alla squadra che non ha ottenuto il controllo della prima **palla viva sul terreno** dopo il salto a due.



FIP – COMITATO ITALIANO ARBITRI



Art. 16.2.5 Canestro

Definito in **0.00:3** il tempo sul cronometro per una realizzazione su rimessa in gioco o su rimbalzo dopo tiro libero.

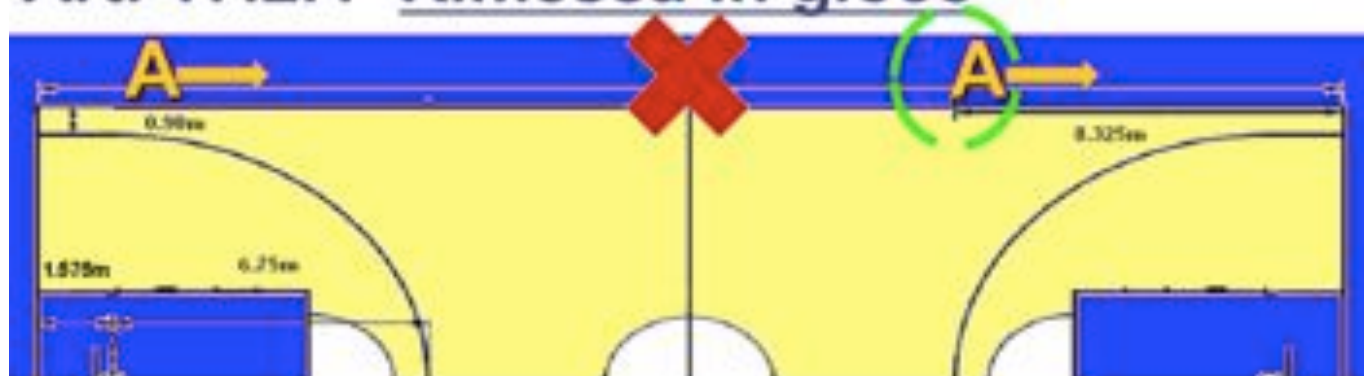


Con **0.00:1** o **0.00:2** si può tentare il tap o la schiacciata

FIP – COMITATO ITALIANO ARBITRI



Art. 17.2.4 Rimessa in gioco



Durante gli ultimi **2 minuti** del quarto periodo e di ogni supplementare, a seguito di una **sospensione** concessa alla squadra che **ha diritto** ad una **rimessa nella metà campo di difesa**, la conseguente rimessa avverrà dalla apposita **linea della rimessa** e non più dalla linea centrale estesa.



FIP – COMITATO ITALIANO ARBITRI



Art. 28.1.1 Otto secondi

Su rimessa il conteggio inizia o riprende su tocco legale di un qualsiasi giocatore in zona difensiva.

Video



FIP – COMITATO ITALIANO ARBITRI



Art. 28.1.2 Otto secondi

Su tocco di un attaccante la palla perviene in zona d'attacco quando il giocatore ha **ambidue i piedi** in attacco.



FIP – COMITATO ITALIANO ARBITRI

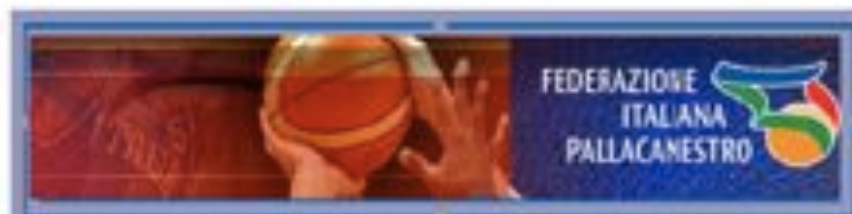


Art. 28.1.3 Otto secondi

L'arbitro, prima di mettere a disposizione la palla per la rimessa, deve indicare chiaramente con la mano libera i secondi residui.



FIP – COMITATO ITALIANO ARBITRI



Art. 29.1.1 Ventiquattro secondi

Su rimessa il conteggio inizia o riprende su tocco legale di un qualsiasi giocatore.



FIP – COMITATO ITALIANO ARBITRI



Art. 29.2.1 Ventiquattro secondi

Su rimessa assegnata alla stessa squadra che aveva il controllo di palla, **eccetto quanto previsto all'art.50.3**, l'apparecchio dei 24" sarà:

- **resettato a 24 secondi**, se amministrata in zona di difesa;
- **non resettato e si gioca il residuo**, se amministrata in zona d'attacco ed il display indica **14 secondi o più**;
- **resettato a 14 secondi**, se amministrata in zona d'attacco ed il display indica **13 secondi o meno**.



FIP – COMITATO ITALIANO ARBITRI



Art. 50.3 Addetto ai ventiquattro secondi (non cambia)

L'addetto all'apparecchio dei 24" deve essere provvisto dell'attrezzatura ed utilizzarla in modo che sia:

Fermata, ma non resettata, quando alla stessa squadra che aveva in precedenza il controllo della palla viene assegnata una rimessa in gioco perché:

- La palla è uscita fuori campo. [Video](#)
- Un giocatore della stessa squadra è infortunato.
- Si verifica una situazione di salto a due. [Video](#)
- Viene fischiato un doppio fallo.
- Vengono compensate sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre.



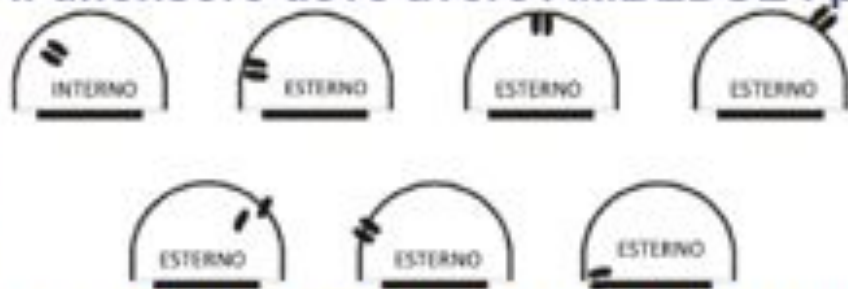
FIP – COMITATO ITALIANO ARBITRI



Art. 33.10 Aree dei semicerchi no-sfondamento

Non viene considerato **fallo** un contatto causato dall'**attaccante in volo** su di un difensore **all'interno** del semicerchio no-sfondamento.

- il contatto potrà essere NO CALL o fallo se uno dei giocatori compie un'azione illegale.
- applicabile soltanto su penetrazione a canestro, per un tiro o passaggio fuori.
- azioni 1vs1, post play, rimbalzo non rientrano nella regola del semicerchio.
- il difensore deve avere **AMBEDUE** i piedi all'interno del semicerchio.



FIP – COMITATO ITALIANO ARBITRI



Art. 36 Fallo antisportivo

Durante gli **ultimi due minuti** del 4° periodo o supplementare, con palla fuori campo per una rimessa, se un difensore provoca un contatto con un attaccante, deve essere sanzionato f. antisportivo.



FIP – COMITATO ITALIANO ARBITRI





Fare bene o male una cosa comporta più o meno la stessa fatica e lo stesso tempo, tanto vale farla bene!

Bertrand Russell