

per ufficiali al Tavolo

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

**Motivo del cambiamento:**

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

**Nuova Regola:**

Da cambiare ovunque nel REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO:

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

**2) Art 29. 24 Secondi**

**Motivo del cambiamento**

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

**Regola Modificata**

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

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

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

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

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

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

per ufficiali al Tavolo

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

ART. 29 – CRONOMETRO DEI TIRI  
reset dei 24 secondi PRINCIPI

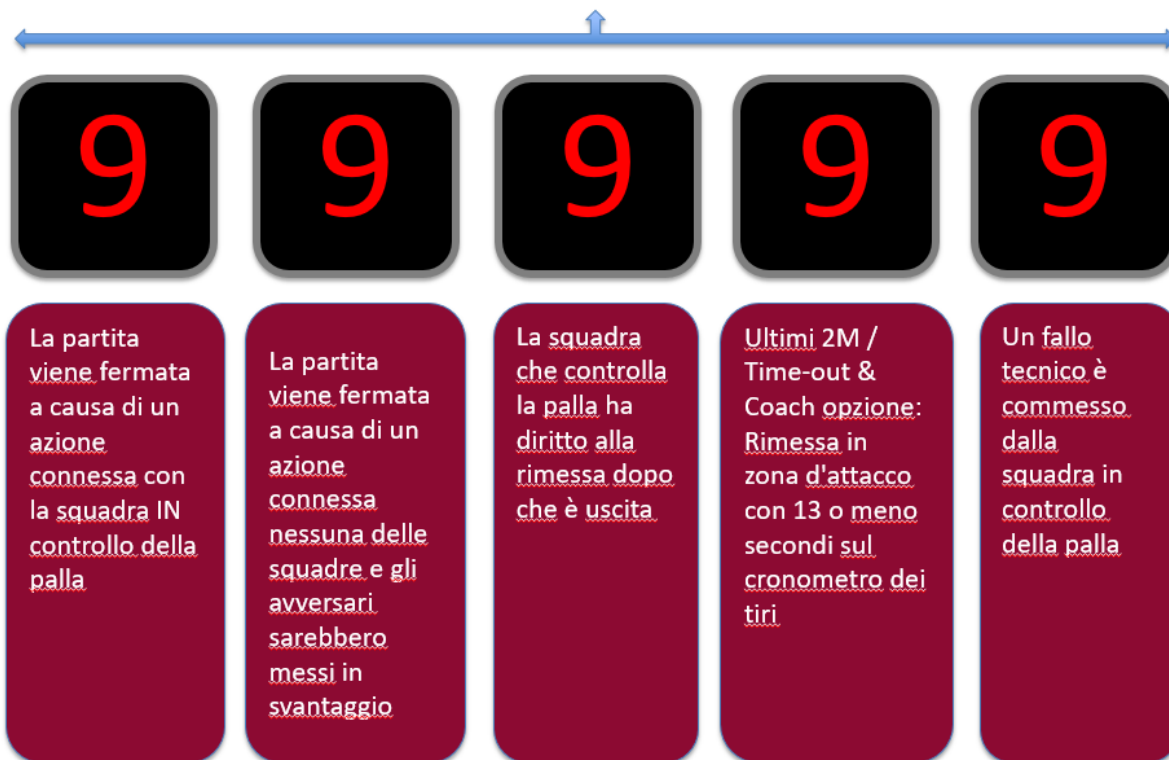
<b>24</b>	<b>24</b>	<b>24</b>	<b>24</b>
Una squadra guadagna un controllo di una palla viva sul terreno di gioco.	Rimessa dopo un canestro valido.	Rimessa in zona di difesa dopo un fallo o una violazione della squadra avversaria.	La partita viene fermata a causa di un'azione connessa con la squadra NON in controllo della palla.

ART. 29 - CRONOMETRO DEI TIRI  
reset dei 14 secondi PRINCIPI

<b>14</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	<b>14</b>
La stessa squadra recupera la palla dopo un canestro mancato (la palla tocca l'anello).	Rimessa in zona di attacco dopo un fallo o una violazione della squadra avversaria.	Rimessa durante le penalità per falli U o D dalla linea prevista per le rimesse.	Ultimi 2M / TIME-OUT & Coach opzione: Rimessa in zona di attacco con 14 o più secondi di possesso.

## ART. 29 – CRONOMETRO DEI TIRI Non reset PRINCIPI

9" inteso come tempo rimanente sul cronometro dei 24



### 3) Art. 36 Fallo Tecnico

#### Nuova regola

Se viene sanzionato un fallo tecnico, sarà assegnato 1 tiro libero. Dopo l'effettuazione del tiro libero, il gioco sarà ripreso dalla squadra che aveva il controllo della palla o dalla squadra che aveva il diritto al successivo possesso dal punto di rimessa nel momento in cui il fallo tecnico è stato sanzionato.

Vedi 24 secondi esempi sopra

### 4) Art. 39 Rissa

#### Nuova regola

Qualunque membro della panchina che, dopo aver lasciato l'area della panchina stessa, sia attivamente coinvolto in una rissa deve essere squalificato in base al rispettivo articolo di regolamento (D – fallo di espulsione)

**per ufficiali al Tavolo**

A referto sarà iscritto come segue:

Se espulso per essere attivo nella rissa : una D senza tiri liberi seguita da F a completare le caselle rimanenti

001	MAYER,	F.	5	⊗	D	F	F	F	F
-----	--------	----	---	---	---	---	---	---	---

Seguito da un Tecnico B2 al coach

Coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

Se espulso per aver abbandonato l'area di panchina ma non attivo nella rissa, F nelle caselle rimanenti del giocatore, se ha già 5 falli, di fianco alla casella del 5° fallo F

003	SMITH,	E.	9	⊗	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	F	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	---	---	---

015	RUSH,	S.	25	×	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	F
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Seguito da un Tecnico B2 al coach

Coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

Sarà comunque l'arbitro che vi indicherà chi dei giocatori dovrà essere espulso con "F" e chi con "D"

Attenzione queste situazioni sono riferite ai membri accompagnatori in panchina, come sostituti, giocatori esclusi(5°fallo), fisio, ecc ecc in caso di "rissa"

**Ricordo:**

giocatore espulso per fallo di gioco violento (espulsione diretta) rimane come prima

024	MANOS,	K.	55	×	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>	—	—	—
-----	--------	----	----	---	----------------	----------------	---	---	---



per ufficiali al Tavolo

5) Art. 50 Operatore dei 24 secondi. Doveri

**Motivo del cambiamento**

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

**Nuova regola**

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

Prima non veniva considerato che la palla toccava il ferro e se la possessione per la situazione della freccia rimaneva alla stessa squadra, il cronometro dei tiri (24 sec) ripartiva dal tempo rimanente.

6) Rimessa dopo un fallo antisportivo o fallo squalificante

**Motivo del cambiamento**

Accelerare il gioco permettendo più possessi e aumentare di conseguenza la possibilità di avere punteggi più elevati. Eliminare situazioni complesse dopo una rimessa effettuata dalla linea centrale del campo

**Regola .....**

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



per ufficiali al Tavolo

La rimessa per iniziare ogni quarto e qualunque tempo supplementare, con eccezione del primo quarto devono essere effettuate dalla linea centrale poiché non sono parte di alcuna penalità a seguito di un'infrazione al Regolamento di Gioco. Con 24 secondi sul cronometro dei tiri.

7) B – Referto di gara

**Motivo del cambiamento**

Chiarire quando un fallo tecnico a carico di un allenatore deve essere penalizzato con 1 o 2 tiri liberi.

**Nuova regola...**

38.2.4 Il numero di tiri liberi assegnati sarà assegnato come segue :

- Se il fallo è un fallo squalificante a carico di un assistente, sostituto, giocatore escluso o un membro appartenente al personale della squadra, compreso il fatto di aver lasciato l'area della panchina durante una rissa, e questo fallo è assegnato all'allenatore come fallo tecnico: **2 tiri liberi**

Il fallo T o C o B da di regola solo 1 tiro libero quale penalità,

dunque in caso di espulsione di un assistente, sostituto, giocatore escluso o un membro appartenente al personale della squadra, essendo di regola l'espulsione 2 TL, dovrà avere la stessa sanzione

015	RUSH,	S.	25	×	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

E

Coach	788	LOOR,	A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	555	MONTA,	B.			

Per eventuali domande e ulteriori delucidazioni scrivere a:

fabrizio.pizio@bluewin.ch