



REGOLAMENTO UFFICIALE DELLA PALLACANESTRO MODIFICHE ALLE REGOLE VALIDE DAL 1° OTTOBRE 2026

Pubblicazione luglio 2026

Il contenuto non può essere modificato e presentato con
il logo FIBA senza l'autorizzazione scritta della FIBA
Referee Operations.

Le modifiche al regolamento sono evidenziate in giallo.

La versione sintetica non include tutte le modifiche minori
e quelle di natura redazionale. In caso di discordanza,
prevale il testo definitivo del Regolamento ufficiale FIBA
della pallacanestro (OBR).

luglio 2026,
Tutti i diritti riservati.

FIBA - International Basketball Federation

Chemin de la FIBA 1, PO Box 29
1295 Mies Switzerland
fiba.basketball
Tel: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99

Il presente materiale è stato realizzato dalla FIBA Referee
Operations.

La presente traduzione italiana è stata curata dal Comitato
Italiano Arbitri della Federazione Italiana Pallacanestro.

Se vengono riscontrati errori o incongruenze nella presente
traduzione, si prega di segnalarli all'indirizzo arbitri@fip.it.

PREMESSA

Il Regolamento ufficiale FIBA della Pallacanestro (OBR) è approvato dal Central Board della 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 della FIBA.

La nuova edizione delle OBR, normalmente, diventa valida a partire dal 1° ottobre dell'anno di riferimento.

Il Regolamento ufficiale 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 pubblica i seguenti documenti.

- a. Regolamento Ufficiale della Pallacanestro e Attrezzature per la Pallacanestro, in inglese *
- b. Riassunto delle modifiche alle regole in inglese, francese e spagnolo **
- c. Interpretazioni del Regolamento Ufficiale della Pallacanestro in inglese ***

La FIBA, inoltre, condivide istruzioni complementari e materiali con diversi gruppi di stakeholder.

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

* = disponibile a luglio 2026

** = non include tutte le modifiche editoriali minori

*** = disponibile a settembre 2026

INDICE

REGOLAMENTO UFFICIALE FIBA DELLA PALLACANESTRO 2026

Art. 1	Definizioni	5
Art. 2	Campo di gioco	6
Art. 4	Squadre	7
Art. 15	Giocatore in atto di tiro	8
Art. 24	Palleggio	10
Art. 36	Fallo tecnico	11
Art. 37	Fallo tattico (Disruptive foul)	14
Art. 38	Fallo flagrante (Flagrant foul)	16
Appendice A	Segnalazioni arbitrali	18
Appendice B	Referto ufficiale	20
Appendice D	Classifica finale delle squadre	21
Appendice F	Instant replay system	24

REGOLAMENTO UFFICIALE DELLA PALLACANESTRO 2026

Art. 1 Definizioni

MOTIVO DELLA MODIFICA

È stata aggiunta una disposizione per chiarire che, ogni volta che nel regolamento tecnico compare il termine commissario, esso si riferisce anche al delegato tecnico.

Tale chiarimento garantisce la coerenza terminologica nelle competizioni in cui vengono applicate diverse strutture di governance.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

Art. 1.1 Gara di pallacanestro

La pallacanestro viene giocata da 2 squadre di 5 giocatori ciascuna. Lo scopo di ciascuna squadra è realizzare nel canestro degli avversari e impedire alla squadra avversaria di realizzare punti.

La gara viene diretta dagli arbitri, dagli ufficiali di campo e da un commissario, se presente.

Ogni volta che si fa riferimento al ruolo di «*commissario*», tale riferimento si applica anche al ruolo di «*delegato tecnico*».

Art. 2 Campo di gioco

MOTIVO DELLA MODIFICA

La maggiore flessibilità nella scelta dei colori delle linee consente di integrare elementi di branding relativi agli eventi ed elementi di design commerciale, pur mantenendo gli standard essenziali di visibilità ed equità di gioco.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

Art. 2.5 Linee

Tutte le linee devono essere a tinta unita, larghe 5 cm, chiaramente visibili e in forte contrasto con il colore o i colori del terreno di gioco e dell'area del fuori campo.

I colori delle linee perimetrali e delle tracciature, o delle tracciature tra loro, possono differire; tuttavia, deve essere rispettato il seguente principio:

- tutte le linee perimetrali, comprese le linee laterali, le linee di fondo, le linee delle rimesse e le linee delle aree delle panchine delle squadre, devono essere dello stesso colore.
- il colore di ciascuna coppia di tracciature deve corrispondere nelle due metà campo. Queste includono:
 - area dei 3 secondi, comprese le postazioni per il rimbalzo sul tiro libero
 - i semicerchi di tiro libero
 - le linee di tiro libero
 - le linee dei 3 punti
 - i semicerchi di no-sfondamento
- la linea centrale e il cerchio centrale possono essere di un colore diverso rispetto alle linee perimetrali e alle altre tracciature sul terreno di gioco. La linea centrale e il cerchio centrale, tra loro, possono essere dello stesso colore o di colori diversi.

Art. 4 Squadre

MOTIVO DELLA MODIFICA

L'eliminazione dell'obbligo di rendere visibili i calzini tiene conto delle realtà pratiche degli equipaggiamenti moderni, riducendo inutili interruzioni amministrative e problemi applicativi.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

Art. 4.3 Divise

...

4.3.1 La divisa di tutti i componenti della squadra è composta da:

- maglie dello stesso colore predominante, sia davanti che dietro, come i pantaloncini. Se le maglie hanno le maniche, queste devono terminare sopra il gomito. Le maglie con maniche lunghe non sono permesse. Tutti i giocatori devono infilare le maglie nei pantaloncini da gioco. I «tutto in uno» sono permessi.
- pantaloncini dello stesso colore predominante, sia davanti che dietro, come le maglie. I pantaloncini devono terminare sopra il ginocchio.
- calzini dello stesso colore predominante per tutti i componenti della squadra.

Art. 15 Giocatore in atto di tiro

MOTIVO DELLA MODIFICA

È necessaria una definizione più precisa del movimento continuo e dell'atto di tiro (AOS), perché i giocatori cercano sempre più spesso di manipolare le situazioni per procurarsi falli in atto di tiro, sia in transizione che in attacco a metà campo.

È stata fornita una descrizione più precisa per definire quando inizia e finisce l'atto di tiro, a seconda delle diverse tipologie di tiro a canestro.

Le modifiche mirano a:

- distinguere l'atto di tiro a seconda delle diverse tipologie di tiro a canestro: penetrazioni a canestro, tiri in sospensione e altri tiri in movimento;
- indicare posizioni e direzioni, ad esempio penetrazioni a canestro tra la linea del tiro da 3 punti e il canestro;
- definire il movimento delle parti del corpo del giocatore affinché un'azione sia considerata un atto di tiro;
- ignorare qualsiasi «tiro» dalla zona di difesa, a meno che il tiro non sia effettuato alla fine del quarto o del tempo supplementare o allo scadere del cronometro dei 24", in qualsiasi momento della gara.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

Art. 15 Giocatore in atto di tiro

...

15.1.2 L'atto di tiro **in sospensione o in altre tipologie di tiri in movimento:**

- *inizia* quando il giocatore comincia a muovere **le spalle e** la palla verso l'alto in direzione del canestro avversario.
- *termina* quando la palla ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore, ovvero quando viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo e, nel caso di un tiratore in aria, quando entrambi i piedi sono tornati a terra.

15.1.3 L'atto di tiro, in una situazione di movimento continuo durante le **penetrazioni a canestro:**

- *inizia* quando il giocatore ha **raccolto la palla** e questa si trova nella(e) mano(i) del giocatore, al termine di un palleggio o su una presa in volo, e il giocatore **continua** il movimento che precede il rilascio della palla per un tiro a canestro.

- *termina* quando la palla ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore, ovvero quando viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo e, nel caso di un tiratore in aria, quando entrambi i piedi sono tornati a terra.

L'atto di tiro, in una situazione di movimento continuo durante una penetrazione a canestro, è un'azione intrapresa in zona d'attacco, che generalmente inizia tra la linea di tiro da 3 punti e il canestro, in cui il giocatore, al termine di un palleggio, raccoglie la palla oppure riceve la palla mentre avanza, per poi proseguire il movimento di tiro verso il canestro, di solito verso l'alto.

15.1.4 Affinché un giocatore sia in atto di tiro, deve trovarsi in zona d'attacco.

È prevista un'eccezione: il giocatore può trovarsi in qualsiasi punto del terreno di gioco durante l'ultima azione prima:

- dello scadere del cronometro di gara alla fine del quarto o del tempo supplementare; oppure
- dello scadere del cronometro dei 24 secondi in qualsiasi momento della gara.

In tali casi, l'atto di tiro inizia quando il giocatore ha raccolto la palla e questa si trova nella(e) mano(i) del giocatore.

15.1.5 Non c'è relazione tra il numero di passi legali fatti e l'atto di tiro.

15.1.6 Durante l'atto di tiro il giocatore potrebbe avere il(le) braccio(a) trattenuto(e) da un avversario, in modo tale da impedirgli di realizzare. In questo caso non è necessario che la palla lasci la(e) mano(i) del giocatore.

15.1.7 Quando un giocatore è in atto di tiro su un tiro in sospensione o su un altro tiro in movimento e, dopo aver subito fallo:

- passa la palla; oppure
- se la palla viene mossa verso l'alto in una direzione lontana dal canestro; oppure
- nel momento in cui la palla viene mossa verso l'alto, il giocatore non è rivolto verso il canestro,

quel giocatore non è più considerato in atto di tiro.

15.1.8 Quando un giocatore è in atto di tiro durante una penetrazione a canestro e, dopo aver subito fallo, passa la palla, non è più considerato in atto di tiro.

Art. 24 Palleggio

MOTIVO DELLA MODIFICA

La revisione e l'aggiornamento dell'Articolo 24.2 chiariscono che, affinché un giocatore perda il controllo di una palla viva, deve verificarsi una qualsiasi delle tre condizioni elencate nell'Articolo.

La nuova formulazione elimina ogni potenziale incongruenza nell'interpretazione delle situazioni di doppio palleggio.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

Art. 24 Palleggio

...

24.2 Regola

Un giocatore non deve palleggiare per una seconda volta dopo che abbia terminato il suo primo palleggio, a meno che tra i 2 palleggi non **abbia perso il controllo di una palla viva sul terreno di gioco a causa di una delle seguenti situazioni:**

- un tiro a canestro su azione.
- un tocco della palla da parte di un avversario.
- un passaggio o una presa difettosa che tocca o è stata toccata da un altro giocatore.

Art. 36 Fallo tecnico

MOTIVO DELLA MODIFICA

La precedente regola sull'espulsione, in base alla quale un giocatore doveva essere allontanato dopo aver commesso due falli tecnici, due falli antisportivi o una combinazione dei due, appare eccessivamente severa.

Pertanto, in base alla loro natura e al loro livello di gravità, i falli tecnici (FT) sono stati suddivisi in due (2) categorie: quelli più gravi (categoria 1) contano ai fini dell'allontanamento dalla gara (GD), mentre quelli meno gravi (categoria 2) non contano.

La modifica introduce la proporzionalità nelle sanzioni e un sistema disciplinare più equilibrato.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

Art. 36 Fallo tecnico

...

36.2 Definizione

36.2.1 I falli tecnici si dividono in due categorie, a seconda della loro natura e del loro livello di gravità. I falli tecnici di categoria 1 contano ai fini dell'allontanamento dalla gara, mentre quelli di categoria 2 non contano.

I falli tecnici di categoria 1, commessi da un giocatore, possono essere falli con o senza contatto, di natura comportamentale ed includono, ma non sono limitati a:

- rapportarsi e/o comunicare in modo irrispettoso con gli arbitri, il commissario, gli ufficiali di campo, gli avversari o le persone autorizzate a sedere sulle panchine delle squadre.
- usare un linguaggio o dei gesti che possano offendere o istigare gli spettatori.
- innervosire e provocare un avversario, compreso il contatto con le mani, le braccia, il corpo o la palla, che non raggiunga il livello di un fallo *flagrante* o di un fallo da espulsione.

- ostruire il campo visivo di un avversario, agitando / mettendo la(e) mano(i) vicino ai suoi occhi.
- agitare eccessivamente i gomiti, **senza contatto**.
- simulare di aver subito un fallo.

I falli tecnici di categoria 2, commessi da un giocatore, possono essere falli senza contatto, di natura comportamentale o amministrativa, e includono, ma non sono limitati a:

- ritardare il gioco, toccando deliberatamente la palla dopo che sia passata attraverso il canestro oppure impedendo la rapida effettuazione di una rimessa o di un tiro libero o entrare in campo in ritardo all'inizio della gara o all'inizio della seconda metà gara.
- appendersi all'anello in maniera tale che questo sopporti il peso del giocatore, a meno che il giocatore si aggrappi momentaneamente all'anello a seguito di una schiacciata o stia cercando di evitare un infortunio a sé stesso o a un altro giocatore.
- commettere, da parte di un difensore, un'interferenza sul tentativo di realizzazione durante l'ultimo tiro libero. Alla squadra attaccante deve essere attribuito 1 punto, seguito dalla sanzione di fallo *tecnico* a carico del giocatore difensore.

36.2.2 Un fallo *tecnico* commesso da una qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra è un fallo **di categoria 1** causato da una comunicazione irrispettosa o dall'aver toccato gli arbitri, il commissario, se presente, gli ufficiali di campo o gli avversari, o da un'infrazione di natura procedurale o amministrativa.

36.2.3 Un giocatore deve essere allontanato per il resto della gara (GD) quando gli vengono addebitati:

- 2 falli tecnici **di categoria 1**, oppure
- **2 falli flagranti**, oppure
- 1 fallo *tecnico* **di categoria 1** e 1 **fallo flagrante**.

36.2.4 Un allenatore deve essere allontanato per il resto della gara (GD) quando gli vengono addebitati:

- 2 falli tecnici **di categoria 1** «C», come risultato del proprio comportamento antisportivo.
- 3 falli tecnici **di categoria 1**, tutti contrassegnati con «B» o «BD», oppure uno dei quali contrassegnato con «C», per il comportamento antisportivo di altre persone autorizzate a sedere sulle panchine delle squadre.

36.2.5 Se un giocatore o l'allenatore è allontanato dalla gara per effetto dell'Art. 36.2.3 o dell'Art. 36.2.4, quel fallo *tecnico* deve essere l'unico fallo da sanzionare e non deve essere amministrata nessuna ulteriore sanzione **per l'allontanamento dalla gara (GD)**.

...

36.3 Sanzione

36.3.1 Se un fallo *tecnico* viene commesso:

- da un giocatore, **indipendentemente dalla categoria**, il fallo *tecnico* gli deve essere addebitato come fallo di un giocatore e deve contare come un fallo di squadra.
- da una qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra, il fallo *tecnico* **di categoria 1** deve essere addebitato all'allenatore e non deve contare come un fallo di squadra.

36.3.2 Deve essere assegnato 1 tiro libero agli avversari.

Il gioco deve essere ripreso come segue:

- il tiro libero deve essere amministrato immediatamente. Dopo il tiro libero, la rimessa deve essere amministrata dalla squadra che aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla quando il fallo *tecnico* è stato fischiato, dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando il gioco è stato fermato.
- il tiro libero, inoltre, deve essere amministrato immediatamente, indipendentemente dal fatto che sia stato determinato l'ordine in cui amministrare eventuali altre sanzioni per qualsiasi altro fallo, oppure che l'amministrazione delle sanzioni sia già iniziata. Dopo il tiro libero per il fallo *tecnico*, il gioco deve essere ripreso dalla squadra che aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla quando il fallo *tecnico* è stato fischiato, dal punto dove il gioco è stato interrotto per la sanzione del fallo *tecnico*.
- con una rimessa da un qualsiasi punto dietro la linea di fondo se è stato realizzato un canestro su azione valido o un ultimo tiro libero.
- si verifica una situazione di salto a due se nessuna squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla.
- con un salto a due nel cerchio centrale se deve iniziare il primo quarto.

Si rimanda alle Appendici A e B per le segnalazioni arbitrali aggiornate e le sigle dei falli.

Art. 37 Fallo tattico (Disruptive foul)

MOTIVO DELLA MODIFICA

La precedente regola sull'espulsione, in base alla quale un giocatore doveva essere allontanato dalla gara dopo aver commesso due falli tecnici, due falli antisportivi o una combinazione dei due, appare eccessivamente severa.

Il precedente fallo antisportivo è stato sostituito da due distinte tipologie di fallo: i falli più gravi, denominati falli flagranti, contano ai fini dell'allontanamento dalla gara, mentre i falli meno gravi, denominati falli tattici, non contano.

L'introduzione del fallo *tattico* tiene conto dell'interruzione volontaria del gioco in assenza di comportamenti antisportivi gravi e contribuisce alla proporzionalità delle sanzioni.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

Art. 37 Fallo tattico

37.1 Definizione

37.1.1 Un fallo *tattico* è un contatto illegale di un giocatore con un avversario che non raggiunge il livello di un fallo *flagrante*, ma che interrompe il flusso di gioco e pone l'avversario in una posizione di svantaggio. I criteri per il fallo *tattico* sono i seguenti:

- un contatto non necessario, causato dal giocatore difensore, **senza un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla**, per interrompere l'avanzamento in transizione della squadra in attacco. Questo si applica fino a quando il giocatore attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.
- un contatto non necessario causato dal giocatore difensore, in qualsiasi punto del terreno di gioco, senza un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla, al fine di fermare il cronometro di gara e/o il cronometro dei 24", alla fine di un quarto o di un tempo supplementare.
- un contatto 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 tra il giocatore che sta avanzando e il canestro, e:
 - il giocatore che avanza è in controllo di palla, ovvero
 - il giocatore che avanza è nel tentativo di ottenere il controllo di palla, ovvero
 - la palla è stata rilasciata per un passaggio al giocatore che avanza.

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

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

37.2 **Sanzione**

37.2.1 Deve essere addebitato un fallo **tattico** al giocatore che lo ha commesso **e deve contare come uno dei falli di squadra.**

37.2.2 Deve essere assegnato(i) un tiro(i) libero(i) al giocatore che ha subito il fallo, seguito(i) da:

- una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.

Il numero di tiri liberi deve essere assegnato come segue:

- 2 tiri liberi: se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro.
- 1 tiro libero aggiuntivo: se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro, realizzato, viene convalidato.
- 2 o 3 tiri liberi: se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro non viene realizzato.

Si rimanda alle Appendici A e B per le segnalazioni arbitrali aggiornate e le sigle dei falli.

Art. 38 Fallo flagrante (Flagrant foul)

MOTIVO DELLA MODIFICA

La precedente regola sull'espulsione, in base alla quale un giocatore doveva essere allontanato dalla gara dopo aver commesso due falli tecnici, due falli antisportivi o una combinazione dei due, appare eccessivamente severa.

Il precedente fallo antisportivo è stato sostituito da due distinte tipologie di fallo: i falli più gravi, denominati falli flagranti, contano ai fini dell'allontanamento dalla gara, mentre i falli meno gravi, denominati falli tattici, non contano.

La distinzione rispetto al precedente concetto di fallo antisportivo garantisce che solo le azioni di maggiore gravità possano condurre all'allontanamento dalla gara.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

Art. 38 Fallo flagrante

38.1 Definizione

38.1.1 Un fallo *flagrante* è un contatto illegale di un giocatore con un avversario, che viola lo spirito di sportività e di fair play e che, per la sua natura e/o il suo livello di gravità, supera i limiti di un fallo personale o *tattico*. I criteri per il fallo *flagrante* sono i seguenti:

- non è una legittima azione di gioco contro un avversario, con o senza palla.
- è un atto sconsiderato, *violento* o pericoloso, che provoca o può provocare un infortunio a un avversario.
- è un contatto eccessivo e duro nel tentativo di giocare la palla o di contrastare un avversario.

38.1.2 L'arbitro deve interpretare i falli *flagranti* coerentemente durante l'intera gara e giudicare solamente l'azione.

38.2 Sanzione

38.2.1 Il fallo *flagrante* deve essere addebitato al giocatore che lo ha commesso e deve contare come uno dei falli di squadra.

38.2.2 Deve essere assegnato(i) un tiro(i) libero(i) al giocatore che ha subito il fallo, seguito(i) da:

- una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.
- un salto a due nel cerchio centrale se deve iniziare il primo quarto.

Il numero di tiri liberi deve essere assegnato come segue:

- 2 tiri liberi: se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro.
- 1 tiro libero aggiuntivo: se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro, realizzato, viene convalidato.
- 2 o 3 tiri liberi: se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro non viene realizzato.

38.2.3 Un giocatore deve essere allontanato per il resto della gara (GD) quando gli vengono addebitati:

- 2 falli flagranti,
- 2 falli tecnici di categoria 1,
- 1 fallo *tecnico* di categoria 1 e 1 fallo *flagrante*.

38.2.4 Se un giocatore è allontanato dalla gara ai sensi dell'Articolo 38.2.3, quel fallo *flagrante* deve essere l'unico fallo da sanzionare e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione per l'allontanamento dalla gara (GD).

Si rimanda alle Appendici A e B per le segnalazioni arbitrali aggiornate e le sigle dei falli.

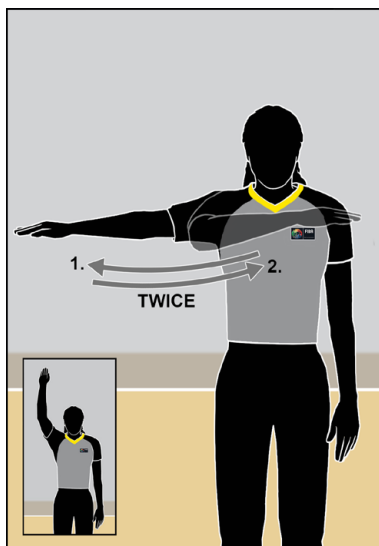
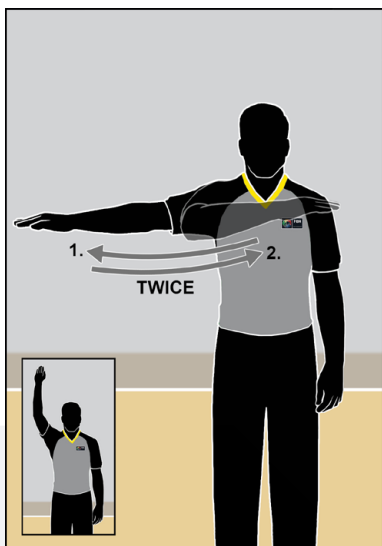
Appendice A Segnalazioni arbitrali

MOTIVO DELLA MODIFICA

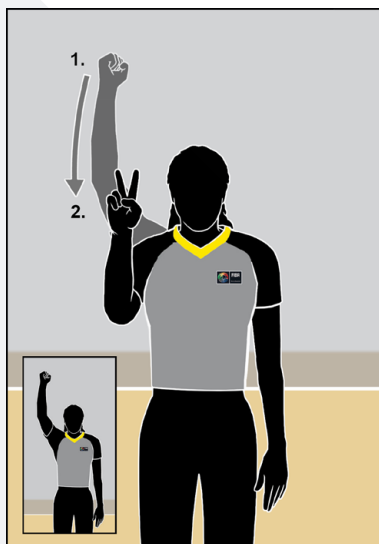
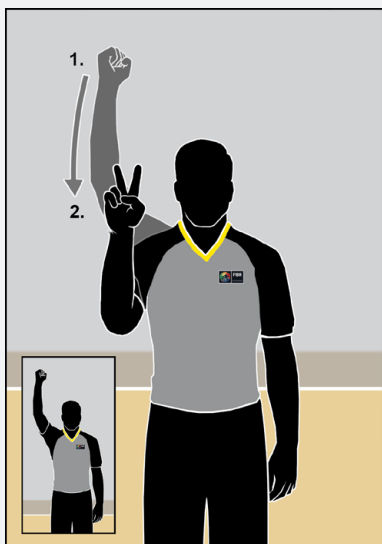
Sono state introdotte le segnalazioni relative al ritardo di gioco, al fallo tattico e al fallo flagrante, in linea con le nuove tipologie e categorie di fallo.

SEGNALAZIONI NUOVE E AGGIORNATE

Ritardo di gioco



Fallo tattico



Fallo flagrante



Appendice B Referto ufficiale

MOTIVO DELLA MODIFICA

Sono state introdotte le nuove modalità di registrazione sul referto dei falli tecnici, tattici e flagranti.

Le nuove categorie di fallo richiedono meccanismi di rilevamento e registrazione più chiari. Pertanto, è stato applicato un nuovo principio, in base al quale qualsiasi fallo che conta ai fini dell'allontanamento dalla gara è contrassegnato con un cerchio per garantire maggiore chiarezza.

È stata introdotta una nuova sigla, «BD», per garantire una segnalazione più chiara dei falli da espulsione a carico di un componente della delegazione al seguito della squadra.

Come in precedenza, ogni fallo che comporta tiri liberi deve essere registrato aggiungendo il numero corrispondente di tiri liberi (1, 2 o 3) accanto alla sigla del fallo.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

Le nuove registrazioni sul referto:

1.	Fallo tattico / Giocatore	DI
2.	Fallo flagrante / Giocatore	Ⓛ
3.	Fallo tecnico categoria 1 / Giocatore	Ⓣ
4.	Fallo tecnico categoria 2 / Giocatore	T
5.	Fallo tecnico categoria 1 / Allenatore	Ⓒ
6.	Fallo tecnico categoria 1 / Panchina	Ⓑ
7.	Fallo tecnico categoria 1 / Fallo da espulsione a carico di un componente della delegazione al seguito della squadra	ⒷⒹ

Un elenco completo delle registrazioni sui falli e dei relativi esempi sarà disponibile nell'Appendice B dell'OBR 2026 e nella documentazione di supporto.

Appendice D Classifica finale delle squadre

MOTIVO DELLA MODIFICA

Le norme precedenti non erano sufficientemente chiare per quanto riguarda la classifica delle squadre al di fuori delle fasi finali delle competizioni, in particolare nei casi in cui non venissero disputate gare di classificazione.

Il nuovo Articolo D.5.2 chiarisce le regole di classificazione per le squadre eliminate nei quarti di finale, nelle qualificazioni ai quarti di finale, negli ottavi di finale, ecc.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

D – Classifica finale delle squadre

...
D.5 Classifiche delle squadre in un Torneo a Fasi

...
D.5.2 Per classificare le squadre eliminate dal torneo dopo la fase a gironi, la fase di qualificazione ai quarti di finale e/o i quarti di finale stessi, le 4 squadre eliminate in ciascuna delle rispettive fasi eliminatorie saranno raggruppate in un unico gruppo ai fini della classifica. Si applicheranno i seguenti criteri nell'ordine indicato di seguito:

- migliore piazzamento nel girone al termine di tutte le gare disputate nella fase a gironi.
- miglior bilancio vittorie-sconfitte in tutte le gare disputate nella fase a gironi.
- maggiore differenza canestri in tutte le gare disputate nella fase a gironi.
- maggiore numero di punti realizzati in tutte le gare disputate nella fase a gironi.

Se questi criteri non sono sufficienti a determinare la classifica, l'ordine sarà determinato dal ranking FIBA pertinente.

ESEMPI

La classifica finale delle 16 squadre, suddivise, per la fase a gironi, in 4 gironi da 4 squadre ciascuno, è la seguente.

Girone A	Vinte	Perse	Punti classifica	Punti gara	Differenza canestri
Squadra A1	3	0	6	300 – 223	+ 77
Squadra A2	2	1	5	255 – 266	- 11
Squadra A3	1	2	4	250 – 270	- 20
Squadra A4	0	3	3	245 – 291	- 46

Girone B	Vinte	Perse	Punti classifica	Punti gara	Differenza canestri
Squadra B1	3	0	6	237 – 165	+ 72
Squadra B2	2	1	5	271 – 209	+ 62
Squadra B3	1	2	4	197 – 252	- 55
Squadra B4	0	3	3	184 – 263	- 79

Girone C	Vinte	Perse	Punti classifica	Punti gara	Differenza canestri
Squadra C1	3	0	6	283 – 225	+ 58
Squadra C2	2	1	5	249 – 225	+ 24
Squadra C3	1	2	4	232 – 251	- 19
Squadra C4	0	3	3	212 – 275	- 63

Girone D	Vinte	Perse	Punti classifica	Punti gara	Differenza canestri
Squadra D1	3	0	6	312 – 242	+ 70
Squadra D2	2	1	5	260 – 265	- 5
Squadra D3	1	2	4	239 – 246	- 7
Squadra D4	0	3	3	195 – 253	- 58

Classifica finale delle 4 squadre (dal 13° al 16° posto) eliminate al termine della fase a gironi.

Le squadre classificate al 1° posto, in ciascun girone, della fase a gironi si qualificano direttamente per i quarti di finale. Le squadre classificate al 4° posto, in ciascun girone, della fase a gironi sono eliminate. La classifica finale delle squadre è la seguente:

Classifica finale	Punti classifica	Punti gara	Differenza canestri
13° Squadra A4	3	245 – 291	- 46
14° Squadra D4	3	195 – 253	- 58
15° Squadra C4	3	212 – 275	- 63
16° Squadra B4	3	184 – 263	- 79

Classifica finale delle 4 squadre (dal 9° al 12° posto) eliminate al termine delle qualificazioni ai quarti di finale.

Le squadre classificate al 2° e al 3° posto, in ciascun girone, della fase a gironi disputano una gara a eliminazione diretta, secondo il seguente schema: A2 contro B3, B2 contro A3, C2 contro D3, D2 contro C3. Le squadre vincenti (ad esempio: A2, A3, D3, D2) si

qualificano per i quarti di finale. Le squadre perdenti (ad esempio: B3, B2, C2, C3) sono eliminate. La classifica finale delle squadre è la seguente:

Classifica finale	Punti classifica	Punti gara	Differenza canestri
9° Squadra B2	5	271 – 209	+ 62
10° Squadra C2	5	249 – 225	+ 24
11° Squadra C3	4	232 – 251	- 19
12° Squadra B3	4	197 – 252	- 55

Classifica finale delle 4 squadre (dal 5° all'8° posto) eliminate dopo i quarti di finale.

Le 4 squadre vincitrici degli incontri di qualificazione/eliminazione per i quarti di finale disputeranno una gara di eliminazione per l'accesso alle semifinali secondo il seguente schema: A1 contro D3, B1 contro D2, C1 contro A2, D1 contro A3. Le squadre vincitrici (ad esempio: A1, B1, C1, D1) si qualificano per le semifinali. Le squadre perdenti (ad esempio: D3, D2, A2, A3) sono eliminate. La classifica finale delle squadre è la seguente:

Classifica finale	Punti classifica	Punti gara	Differenza canestri
5° Squadra D2	5	260 – 265	- 5
6° Squadra A2	5	255 – 266	- 11
7° Squadra D3	4	239 – 246	- 7
8° Squadra A3	4	250 – 270	- 20

...

Appendice F Instant replay system

MOTIVO DELLE MODIFICHE

Revisione negli ultimi 2 minuti o meno del quarto quarto e in ciascun tempo supplementare (F.3.2)

- La nuova disposizione consente di determinare se il giocatore che effettua la rimessa abbia o meno rilasciato la palla dalla(e) mano(i) quando viene fischiato un fallo durante la rimessa.
- Tale situazione di gioco è strettamente legata al tentativo, da parte della squadra che difende, di impedire lo scorrere del cronometro di gara e/o del cronometro dei 24 secondi e, pertanto, potrebbe incidere sul punteggio (1 tiro libero per la squadra che attacca).

Revisione in qualsiasi momento della gara (F.3.3)

- L'aggiunta della possibilità di sottoporre a revisione, in qualsiasi momento della gara, la violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione o sul canestro dopo che è stato commesso un fallo, consente di eliminare errori che incidono direttamente sul tabellone segnapunti (sia +2/3 che -2/3 punti) qualora le violazioni non siano rilevate o siano state fischiate in modo errato.

Le due nuove aggiunte si applicano anche alla *Richiesta IRS dell'allenatore* (HCC). Ai sensi dell'Art. F.4.2, non si applicano i limiti di tempo previsti nelle Appendici F.3.1 e F.3.2. L'HCC può essere richiesta in qualsiasi momento della gara.

NUOVO TESTO DELLA REGOLA

F – INSTANT REPLAY SYSTEM

...

F.3 Regola

Possono essere riviste le seguenti situazioni di gioco:

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

- se un tiro a canestro, realizzato, è stato rilasciato prima che il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi abbia suonato.
 - gli arbitri sono autorizzati a interrompere il gioco immediatamente per verificare se un tiro a canestro, realizzato, sia stato rilasciato prima che il segnale acustico del cronometro dei 24 secondi abbia suonato.
 - gli arbitri devono riconoscere la necessità della revisione 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 il tempo indicato sul cronometro di gara o dei 24 secondi era scaduto,
 - se l'atto di tiro era iniziato, quando il difensore sul tiratore ha commesso il fallo, oppure
 - se la palla era ancora nella(e) mano(i) del tiratore, quando un fallo è stato commesso da un suo compagno di squadra.
 - se la palla era ancora nella(e) mano(i) o a disposizione del giocatore che effettua la rimessa quando la squadra in difesa ha commesso un fallo durante la rimessa.
 - se una violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione o sul canestro è stata fischiata correttamente.
- Quando la revisione stabilisce che l'interferenza sul tentativo di tiro o sul canestro non è stata chiamata correttamente, il gioco deve riprendere come segue, se dopo il fischio:
- la palla è entrata legalmente a canestro, il canestro è valido e la squadra in difesa ha diritto ad una rimessa dalla linea di fondo campo.
 - un giocatore qualsiasi ha ottenuto un immediato e chiaro controllo della palla, la sua squadra ha diritto ad una rimessa dal punto più vicino a dove si trovava la palla quando la chiamata è stata fatta.
 - nessuna squadra ha ottenuto un immediato e chiaro controllo di palla, si verifica una situazione di salto a due.
- per identificare il giocatore responsabile dell'uscita della palla fuori campo.

F.3.3 Durante qualsiasi momento della gara,

- se il tiro a canestro realizzato deve valere 2 o 3 punti.
 - gli arbitri sono autorizzati ad interrompere il gioco immediatamente per verificare se il tiro a canestro realizzato valga 2 o 3 punti.
 - la revisione deve avvenire quando gli arbitri hanno interrotto il gioco per la prima volta per qualsiasi motivo dopo il canestro.
- se devono essere assegnati 2 o 3 tiri liberi, dopo che è stato fischiato un fallo su un tiratore durante un tiro a canestro non realizzato.
- se, dopo che è stato commesso un fallo, si è verificata una violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione o sul canestro e se tale violazione è stata fischiata correttamente.
- se un fallo personale, tattico, flagrante o da espulsione rientrava nei criteri per tale fallo o deve essere incrementato o depenalizzato, oppure deve essere considerato come un fallo tecnico.
- se un fallo tecnico deve essere considerato un fallo tattico, flagrante o da espulsione.

- se uno degli errori correggibili di categoria 1 si è verificato ed è ancora correggibile entro i limiti definiti all'articolo 44 (Errori correggibili). In tal caso:
 - gli arbitri sono autorizzati a interrompere immediatamente il gioco per controllare se si è verificato un errore correggibile di categoria 1.
 - l'errore può essere corretto solamente come definito dall'articolo 44 (Errori correggibili).
- se uno degli errori correggibili di categoria 2 si è verificato ed è ancora correggibile entro i limiti definiti all'articolo 44 (Errori correggibili). In tal caso, l'errore può essere corretto solamente come definito dall'articolo 44 (Errori correggibili).
- dopo un malfunzionamento del cronometro di gara o dei 24 secondi, per decidere la misura della correzione del tempo sul(i) cronometro(i).
- per identificare il tiratore corretto dei tiri liberi.
- per identificare il coinvolgimento dei giocatori e persone autorizzate a sedere sulle panchine delle squadre durante qualsiasi atto di violenza o di potenziale violenza.
 - gli arbitri sono autorizzati a interrompere il gioco immediatamente per verificare ogni atto di violenza o potenziale violenza.
 - la revisione deve avvenire prima che la palla diventi viva dopo che gli arbitri hanno interrotto il gioco per la prima volta per qualsiasi motivo dopo l'atto di violenza o di potenziale violenza.

FINE DEL DOCUMENTO SULLE MODIFICHE ALLE REGOLE

STANDARD QUALITY GLOBAL CONNECTION



1, Chemin de la FIBA - P.O. Box 29
1295 Mies
Switzerland
Tel.: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99

