

Regolamento Ufficiale FIBA 2026

Cosa cambia per noi

Le principali novità delle Interpretazioni Ufficiali, in vigore dal 1° ottobre 2026 — guida per giocatori e staff

Fonti: documento FIBA The FIBA Official Basketball Rules Changes – valid as of 1 October 2026 (versione 1.0a, giugno 2026) e Regolamento Ufficiale della Pallacanestro 2026 – Interpretazioni Ufficiali, versione 1.0 (FIP). Questa è una sintesi a uso della squadra: in caso di discrepanza prevale il testo finale del Regolamento Ufficiale FIBA. Art. = articolo del Regolamento 2026; Int. = interpretazione ufficiale numerata.

Le novità in sintesi

- **Il fallo antisportivo non esiste più.** È sostituito da due falli: il **fallo tattico (disruptive)** e il **fallo flagrante (flagrant)**.
- **I falli tecnici sono divisi in due categorie.** La categoria 1 (comportamento) conta ai fini dell'allontanamento dalla gara; la categoria 2 (ritardo / amministrativa) no.
- **Nuove soglie di allontanamento dalla gara (GD):** due tecnici di categoria 1, due flagranti, oppure un flagrante + un tecnico di categoria 1. Il fallo tattico non conta mai.
- **Atto di tiro ridefinito:** nel tiro in sospensione inizia quando spalle e palla si muovono verso l'alto, con il giocatore rivolto verso il canestro; in penetrazione inizia quando la palla è ferma nelle mani, in zona d'attacco.
- **Rimessa dopo fallo tattico, flagrante, da espulsione (o rissa):** sempre dalla linea della rimessa in zona d'attacco, sul lato opposto al tavolo del segnapunti, con 14 secondi.
- **I tiri liberi per fallo tecnico** possono essere tirati da qualsiasi giocatore **o sostituto**.
- **Palleggio:** è possibile iniziare un nuovo palleggio se, dopo aver perso il controllo, la palla tocca un qualsiasi altro giocatore.
- **Divisa:** i calzini di tutti i giocatori devono essere dello stesso colore predominante (non devono necessariamente essere visibili).
- **Nuovi segnali arbitrali** (ritardo del gioco, fallo tattico, fallo flagrante) e **nuove sigle sul referto**.
- **IRS e Head Coach Challenge:** nuove situazioni verificabili, tra cui l'elevazione di un fallo personale a fallo tattico o flagrante.

1 Il nuovo sistema dei falli

Dal 1° ottobre 2026 il **fallo antisportivo è abolito**. Il contatto che va oltre un normale fallo personale è ora classificato come **fallo tattico (disruptive)**, cioè un fallo che interrompe il normale flusso del gioco, oppure come **fallo flagrante (flagrant)**, cioè un fallo pericoloso, eccessivo o che non è un'azione legittima di pallacanestro. Le azioni più gravi restano **falli da espulsione**. I falli tecnici sono divisi in **categoria 1** e **categoria 2**.

Fallo	Che cos'è	Sanzione	Conta per l'allontanamento (GD)?
Personale	Contatto illegale con un avversario.	Come prima (in base alla situazione dei falli di squadra).	No

Fallo	Che cos'è	Sanzione	Conta per l'allontanamento (GD)?
Tattico (disruptive)	Contatto non necessario, senza un legittimo tentativo di giocare la palla: per fermare una transizione, per fermare il cronometro a fine periodo, oppure da dietro/lateralmente in contropiede.	2 TL (in atto di tiro: 1 TL se il canestro è realizzato, 2 o 3 se non realizzato) + rimessa dalla linea in zona d'attacco, lato opposto al tavolo, 14 s.	No
Flagrante (flagrant)	Azione non legittima di pallacanestro; imprudente, violenta o pericolosa; oppure contatto duro ed eccessivo.	Come il fallo tattico.	Sì
Da espulsione	Azione antisportiva flagrante, oltre il livello del fallo flagrante.	2 TL + rimessa dalla linea in zona d'attacco, lato opposto, 14 s. Il responsabile lascia la gara.	Immediato
Tecnico - cat. 1	Comportamento (mancanza di rispetto, provocazioni, simulazioni...). Tutti i tecnici alla panchina.	1 TL senza rimbalzo (qualsiasi giocatore o sostituto).	Sì
Tecnico - cat. 2	Ritardo del gioco / amministrativo (toccare la palla dopo un canestro, appendersi all'anello...).	1 TL senza rimbalzo (qualsiasi giocatore o sostituto).	No

Il fallo tecnico del giocatore (di qualsiasi categoria), il fallo tattico e il fallo flagrante sono addebitati come falli del giocatore e **contano come falli di squadra**. Tutti contano ai fini del **limite dei cinque falli**.

1.1 Fallo tattico (disruptive) – Art. 37

Il fallo tattico è un contatto illegale che non raggiunge il livello di un fallo flagrante, ma che interrompe il normale flusso del gioco e pone l'avversario in svantaggio. I criteri sono tre:

- **Transizione:** contatto non necessario del difensore, senza un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla, per interrompere l'avanzamento in transizione della squadra in attacco. Vale **fino a quando l'attaccante non ha iniziato l'atto di tiro**.
- **Fine periodo:** contatto non necessario del difensore, in qualsiasi parte del campo, senza un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla, per fermare il cronometro di gara e/o dei 24" alla fine di un quarto o di un tempo supplementare.
- **Contropiede:** contatto illegale da dietro o lateralmente su un avversario che avanza verso il canestro **senza nessun giocatore tra lui/lei e il canestro**, quando quel giocatore ha la palla, sta cercando di ottenerne il controllo, oppure la palla gli è già stata passata. Vale fino all'inizio dell'atto di tiro.

Gli arbitri devono interpretare il fallo tattico in modo uniforme per tutta la gara e giudicare solo l'azione. Il fallo tattico **non conta** ai fini dell'allontanamento dalla gara e **non può verificarsi durante un intervallo di gioco** (viene ignorato).

In campo

- Contropiede: il difensore afferra il braccio dell'attaccante o gli tira la maglia lateralmente per fermare la transizione, senza giocare la palla → **tattico**.
- In transizione il difensore va realmente sulla palla e colpisce l'avambraccio → **fallo personale** (non è tattico solo perché avviene in transizione).
- Contropiede senza difensori davanti: contatto sul braccio da dietro nel tentativo di rubare palla, **prima** che l'attaccante raccolga la palla → **tattico**. Lo stesso contatto **dopo** la raccolta (atto di tiro iniziato) → fallo personale (o flagrante, se ne ha i criteri).
- Passaggio lungo a un compagno che corre da solo verso il canestro: fallo da dietro mentre il ricevitore è in aria, prima della presa → **tattico**. Fallo **prima** che il passaggio sia partito → fallo personale.
- Ultimi 30 secondi del quarto quarto: il difensore avvolge con entrambe le braccia il portatore di palla per fermare il cronometro, senza giocare la palla → **tattico** (2 TL + possesso).
- Ultimi 10 secondi: il difensore tira la maglia del tiratore da dietro durante il movimento di tiro verso l'alto, per fermare il cronometro → **tattico**. Canestro realizzato: valido + 1 TL; non realizzato: 2 o 3 TL. Poi rimessa in zona d'attacco, 14 s.

Art. 37; Int. da 37-1 a 37-14; 12-10/12-11; 29/51-20

1.2 Fallo flagrante (flagrant) – Art. 38

Il fallo flagrante è un contatto illegale che viola lo spirito di sportività e del fair play e che, per sua natura e/o gravità, supera i limiti di un fallo personale o di un fallo tattico. Criteri:

- Un contatto che **non è un'azione legittima di pallacanestro** nei confronti di un avversario, con o senza palla.
- Un atto **imprudente, violento o pericoloso**, che causa o può causare un infortunio a un avversario.
- Un **contatto duro ed eccessivo** nel tentativo di giocare la palla o di difendere su un avversario.

Il fallo flagrante **conta** ai fini dell'allontanamento dalla gara. Sanzione: tiri liberi come per il fallo tattico, seguiti da una rimessa dalla linea in zona d'attacco sul lato opposto al tavolo – oppure, se il fallo è commesso **prima della gara**, dalla **palla a due** nel cerchio centrale all'inizio del primo quarto.

In campo

- Palleggiatore vicino alla linea laterale: il difensore non tenta di giocare la palla e lo colpisce con un contatto eccessivamente duro → **flagrante**.
- Closeout imprudente: il difensore invade il cilindro del tiratore su un tiro da 3; il tiratore ricade sul piede del difensore e si procura una distorsione o si infortuna → **flagrante**.
- Il difensore si sposta sotto un giocatore in aria per una schiacciata, che perde l'equilibrio e atterra pesantemente → **flagrante**.
- Dopo essere stato trattenuto a rimbalzo, il giocatore agita i gomiti e colpisce con forza l'avversario al petto → la trattenuta è fallo personale, la gomitata è **flagrante**.
- Lay-up in volo: il difensore afferra il tiratore per le spalle con forza eccessiva, oppure gli tira il braccio con forza verso il basso nel tentativo di stoppare → **flagrante**.

Art. 38; Int. da 38-1 a 38-7

1.3 Fallo da espulsione e rissa

Il fallo da espulsione è qualsiasi **azione antisportiva flagrante** commessa da giocatori, sostituti, allenatori, assistenti allenatori, giocatori esclusi e membri della delegazione al seguito. Esempi: gomitata aggressiva al collo di un avversario a palla morta; una testata. Sanzione: 2 TL senza rimbalzo + rimessa dalla linea in zona d'attacco, lato opposto al tavolo del segnapunti, 14 s.

La **rissa** è un atto di violenza fisica che può includere pugni, calci o spinte aggressive. Un **alterco** (discussione accesa, anche con un contatto lieve ma senza violenza fisica) non è un atto di violenza.

Int. da 39-1 a 39-3; 40-1; F-3.3.33

1.4 Falli tecnici: categoria 1 e categoria 2 – Art. 36

Categoria 1 – comportamento (CONTA per l'allontanamento)	Categoria 2 – ritardo / amministrativo (NON conta)
• Rivolgersi o comunicare in modo irrispettoso con arbitri, commissario, ufficiali di campo, avversari o persone in panchina. • Linguaggio o gesti che offendono o istigano gli spettatori. • Innervosire, deridere o provocare un avversario, anche con un contatto di mani, braccia, corpo o palla che non raggiunge il livello di flagrante o espulsione. • Ostruire il campo visivo di un avversario agitando/mettendo le mani vicino ai suoi occhi. • Agitare eccessivamente i gomiti (senza contatto). • Simulare di aver subito un fallo. • Deconcentrare un tiratore (mani vicino agli occhi, gridare, battere i piedi, battere le mani). • Qualsiasi tecnico a persone della panchina (sempre cat. 1, addebitato all'allenatore), incluse le infrazioni procedurali o amministrative.	• Ritardare il gioco: toccare deliberatamente la palla dopo che è passata nel canestro, impedire la rapida effettuazione di una rimessa o di un tiro libero, oppure entrare in campo in ritardo all'inizio della gara o del secondo tempo. • Appendersi all'anello in modo che ne sopporti il peso (salvo momentaneamente dopo una schiacciata o per evitare un infortunio). • Interferenza del difensore sul tentativo di realizzazione durante l'ultimo tiro libero (1 punto assegnato + tecnico). • Interferire con una rimessa superando la linea perimetrale dopo il richiamo per ritardo del gioco.

- **Sanzione (entrambe le categorie):** 1 tiro libero senza rimbalzo, tirato da **qualsiasi giocatore o sostituto** avversario; la gara riprende dal punto in cui è stata interrotta.
- Se dopo un fallo tecnico viene richiesta una **sospensione**, questa viene concessa prima; il tiro libero si tira al termine della sospensione.
- Il **richiamo per ritardo del gioco** viene ora effettuato con il relativo segnale. Vale per tutta la squadra per il resto della gara; ogni ripetizione è un tecnico di categoria 2.
- **Simulazione:** la prima volta, richiamo alla squadra; la volta successiva, tecnico di categoria 1. Una simulazione plateale senza alcun contatto può essere sanzionata subito con un tecnico di categoria 1.

Art. 36.2, 36.3; Int. da 36-1 a 36-3; da 36-8 a 36-10; 36-18; da 36-46 a 36-49; 36-54

1.5 Allontanamento dalla gara (GD)

Un **giocatore** viene allontanato dalla gara (GD) quando ha commesso:

- **due falli tecnici di categoria 1**, oppure
- **due falli flagranti**, oppure
- **un fallo flagrante + un fallo tecnico di categoria 1**.

Il **fallo tattico** e i **tecnicici di categoria 2 non contano mai** per l'allontanamento. Non è prevista alcuna sanzione aggiuntiva per l'allontanamento; il tavolo solleva l'indicatore GD per informare l'arbitro.

Situazione	Esito
Tecnico cat. 2 (ritardo) + tecnico cat. 1 (provocazione)	Resta in gara
Tecnico cat. 2 (appeso all'anello) + tecnico cat. 1 (mani vicino al viso)	Resta in gara
Tecnico cat. 2 + fallo flagrante	Resta in gara (il flagrante viene addebitato normalmente)
Tecnico cat. 1 + fallo flagrante	Allontanato (GD)
Due tecnici cat. 1	Allontanato (GD)

- **Allenatore:** allontanato con 2 tecnici di categoria 1 per comportamento antisportivo personale ("C"), oppure con 3 tecnici di categoria 1, tutti ("B" o "BD") o uno di essi ("C"), per il comportamento antisportivo di altre persone della panchina. Esempio: un sostituto e un assistente ricevono ciascuno un tecnico, poi un'altra

persona della panchina ne riceve un terzo → 3 tecnici “B”, l'allenatore è allontanato. Questi tecnici non sono falli di squadra.

- **Cinque falli:** con il quinto fallo – personale, tecnico, tattico o flagrante – il giocatore diventa escluso. Ogni successivo fallo tecnico, flagrante o comportamento antisportivo di quel giocatore è addebitato all'allenatore come tecnico di categoria 1 (“B1”).

Art. da 36.2.3 a 36.2.5, 38.2.3, 38.2.4; Int. da 36-4 a 36-6; 36-14; da 36-25 a 36-38

1.6 Doppio fallo

Due falli costituiscono un doppio fallo solo se sono **dello stesso tipo**: entrambi personali, oppure una qualsiasi combinazione di falli tattici, flagranti e da espulsione. In questo caso le sanzioni si compensano: nessun tiro libero, rimessa per la squadra che aveva il controllo (o diritto alla palla), tempo rimanente sui 24”. Un fallo personale e un fallo flagrante contemporanei **non** sono un doppio fallo: il personale è sempre considerato commesso per primo e vengono amministrate entrambe le sanzioni.

Int. 35-1 e successivi esempi

1.7 Come vengono amministrate le sanzioni

- Dopo i tiri liberi per un **fallo tattico, flagrante o da espulsione** (o una rissa), la gara riprende sempre con una rimessa dalla **linea della rimessa in zona d'attacco, sul lato opposto al tavolo del segnapunti**, con **14 secondi** sul cronometro dei 24”.
- Un fallo **flagrante** commesso durante un intervallo di gioco (es. tra i quarti) **non viene ignorato**: 2 TL prima dell'inizio del periodo successivo, poi rimessa. Un fallo **tattico** durante un intervallo viene ignorato.
- Un fallo commesso dopo il segnale di fine periodo, o dopo una violazione di 24”, viene ignorato a meno che non sia flagrante o da espulsione.

1.8 Nuovi segnali arbitrali e sigle sul referto

Decisione	Segnale arbitrale
Ritardo del gioco	Braccio teso orizzontalmente, fatto oscillare davanti al corpo due volte.
Fallo tattico	Pugno chiuso sollevato sopra la testa, poi portato all'altezza della spalla mostrando due dita.
Fallo flagrante	Entrambe le braccia alzate, pugni incrociati sopra la testa.

Nuovo principio per il referto: **ogni fallo che conta per l'allontanamento dalla gara è cerchiato**. Come prima, accanto alla sigla si indica il numero di tiri liberi (1, 2 o 3).

Fallo	Sigla
Fallo tattico / giocatore	DI
Fallo flagrante / giocatore	FL (cerchiata)
Tecnico categoria 1 / giocatore	T (cerchiata)
Tecnico categoria 2 / giocatore	T
Tecnico categoria 1 / allenatore	C (cerchiata)
Tecnico categoria 1 / panchina	B (cerchiata)
Tecnico categoria 1 / fallo da espulsione a un membro della delegazione al seguito	BD (cerchiata)

Appendice A; Appendice B

2 Atto di tiro (Art. 15)

La FIBA ha reso più precisa la definizione di atto di tiro, perché i giocatori manipolano sempre più spesso le situazioni per ottenere falli sul tiro, in transizione e a difesa schierata. Ora ci sono definizioni separate per i diversi tipi di tiro.

2.1 Tiro in sospensione o altri tiri in movimento (Art. 15.1.2)

- L'atto di tiro inizia quando il giocatore **comincia a muovere le spalle e la palla verso l'alto** in direzione del canestro.
- Un giocatore che si arresta con entrambi i piedi a terra senza portare la palla verso l'alto **non** è in atto di tiro.
- Tiro in movimento: conta se il movimento verso l'alto di spalle e palla è iniziato prima del fallo.
- **Finisce** quando la palla lascia le mani oppure, se il tiratore è in aria, quando torna a terra con entrambi i piedi.

2.2 Quando non si è più in atto di tiro (Art. 15.1.7, 15.1.8)

Nel tiro in sospensione o in altri tiri in movimento, dopo aver subito fallo, il giocatore non è più considerato in atto di tiro se: **passa la palla**; porta la palla verso l'alto in direzione **lontana dal canestro**; **non è rivolto verso il canestro** quando porta la palla verso l'alto. In penetrazione, non è più in atto di tiro se dopo il fallo passa la palla.

- Se il giocatore **non è rivolto verso il canestro** quando spalle e palla vengono portate verso l'alto, **non** è in atto di tiro.
- Post basso spalle a canestro, fallo mentre alza la palla prima di girarsi → **non** è in atto di tiro.
- Fallo mentre non è rivolto al canestro, poi rilascia la palla e segna → il canestro **non è valido**; rimessa (o tiri liberi in base ai falli di squadra).
- **Eccezione**: un tiro rovesciato con le spalle al canestro ma **guardando verso l'alto in direzione del canestro** vale come rivolto al canestro → fallo sul tiro.

2.3 Penetrazione a canestro (Art. 15.1.3, 15.1.5, 15.1.6)

- L'atto di tiro inizia quando il giocatore ha ottenuto il controllo e la **palla è ferma nella mano o nelle mani** al termine di un palleggio o dopo una presa in aria, e prosegue con il movimento di tiro.
- Avviene nella propria **zona d'attacco**, in genere **tra la linea dei 3 punti e il canestro**.
- Il **numero di passi legali** dopo aver ottenuto il controllo **non è rilevante**.
- Se un avversario trattiene le braccia del tiratore impedendogli di tirare, non è necessario che la palla lasci le mani.
- Raccolta con un piede sulla linea dei 3 punti, fallo nel momento della raccolta → **in atto di tiro**.
- Contropiede, raccolta tra la linea centrale e la linea dei 3 punti, fallo prima del movimento verso l'alto → **non** in atto di tiro.
- In penetrazione, l'attaccante spinge il difensore con una mano tenendo la palla con l'altra → **fallo della squadra in controllo di palla**, il canestro non è valido.

2.4 Solo in zona d'attacco, con un'eccezione (Art. 15.1.4)

Nell'**ultima azione prima dello scadere del cronometro di gara** alla fine di un quarto o di un tempo supplementare, oppure **prima dello scadere dei 24"** in qualsiasi momento, un giocatore può essere in atto di tiro **in qualsiasi punto del campo**, anche in zona di difesa. L'atto inizia quando la palla è ferma nella mano o nelle mani.

In campo

- 2 secondi alla fine del secondo quarto: presa in zona di difesa e tiro immediato, fallo → **fallo sul tiro**.
- 0,9 secondi sui 24": presa in zona di difesa, tiro immediato, fallo prima del rilascio → **fallo sul tiro**.
- 18 secondi sui 24": tiro lungo dalla zona di difesa, fallo prima del rilascio → **non** è fallo sul tiro.
- Un giocatore che **passa la palla dopo aver subito fallo** non è più in atto di tiro.

Art. da 15.1.2 a 15.1.8; Int. da 15-1 a 15-26

3**Altre regole di gioco****3.1 Palleggio (Art. 24.2)**

Non c'è doppio palleggio se il giocatore ha perso il controllo di una palla viva a causa di: un tiro a canestro; la palla toccata da un avversario; oppure, durante un passaggio o una presa difettosa, la palla che tocca o viene toccata da **un altro giocatore**.

- Fine palleggio, perde la palla, questa tocca la gamba di un compagno o di un avversario e torna indietro → il giocatore **può palleggiare di nuovo**.
- Fine palleggio, palla tra le mani, un difensore la tocca → il giocatore ha ancora il controllo e **non può** palleggiare di nuovo.

Art. 24.2; Int. 24-5, 24-9, 24-11

3.2 Ritorno in zona di difesa

Un giocatore riceve un passaggio vicino alla linea centrale con **un piede in zona d'attacco e l'altro sollevato**, poi appoggia quel piede in zona di difesa → **azione legale**: non ha mai toccato la zona d'attacco con entrambi i piedi.

Int. 30-17

3.3 Cronometro dei 24"

Un tiro è in volo quando suona il segnale dei 24" e la palla tocca l'anello: il gioco continua. Se la **stessa squadra** riottiene il controllo, il cronometro dei 24" viene impostato a **14 secondi**.

Int. 29/51-1

3.4 Fallo sulla rimessa (ultimi 2:00 del quarto quarto e supplementari)

- Mentre la palla è nelle mani del giocatore incaricato della rimessa o a sua disposizione, un contatto illegale del difensore sul terreno di gioco è **fallo sulla rimessa**: 1 TL senza rimbalzo, **indipendentemente dai falli di squadra**, + rimessa dal punto più vicino al fallo.
- Cronometro dei 24": 24 s se la rimessa è in zona di difesa; in zona d'attacco, 14 s se indicava 13 s o meno, il tempo rimanente se indicava 14 s o più.
- Se il contatto risponde ai criteri di un fallo **flagrante o da espulsione**, viene sanzionato quel fallo (2 TL + rimessa in zona d'attacco, 14 s).
- Una volta che la palla ha lasciato le mani del giocatore incaricato, **non** è più fallo sulla rimessa: si valuta come fallo personale (o tattico/flagrante).
- Un fallo della squadra che effettua la rimessa prima del rilascio è un fallo personale; rimessa per gli avversari.
- L'IRS ora può verificare se la palla era ancora nelle mani del giocatore incaricato della rimessa quando la difesa ha commesso il fallo (Appendice F.3.2).

Int. da 34-1 a 34-9

4 Campo, divise, referto, classifiche

- **Calzini (Art. 4.3.1):** tutti i componenti della squadra devono indossare calzini dello **stesso colore predominante**. È stato eliminato l'obbligo che i calzini siano visibili (coperti da cavigliere o indumenti compressivi va bene). Un giocatore con calzini bianchi e due con calzini neri **non** è consentito.
- **Lista della squadra:** il capitano va indicato con la sigla **"CAP"**.
- **Commissario (Art. 1.1):** ogni riferimento al commissario vale anche per il **Delegato Tecnico**.
- **Linee (Art. 2.5):** tutte le linee sono di colore pieno, larghe 5 cm, ben visibili e in forte contrasto. Tutte le linee perimetrali (lateral, di fondo, di rimessa, delle aree di panchina) dello stesso colore; ogni coppia di segnature (area dei 3 secondi incluse le posizioni a rimbalzo, semicerchi del tiro libero, linee di tiro libero, linee da 3 punti, semicerchi no-sfondamento) dello stesso colore nelle due metà campo; linea centrale e cerchio centrale possono avere un colore diverso, anche tra loro.
- **Classifica delle squadre (Appendice D.5.2):** le squadre eliminate nella stessa fase di un torneo (dopo la fase a gironi, la qualificazione ai quarti, i quarti) sono classificate in un unico gruppo in base a: posizione nel girone; vittorie-sconfitte; differenza canestri; punti segnati – tutto nella fase a gironi; poi il ranking FIBA di riferimento.

Art. 1.1, 2.5, 4.3.1; Appendice D.5.2; Int. da 2-1 a 2-5; da 4-9 a 4-11; Int. 7

5 Instant Replay System (IRS) e Head Coach Challenge (HCC)

Nuove situazioni verificabili:

- **Ultimi 2:00 del quarto quarto e supplementari (F.3.2):** se la palla era ancora nelle mani del giocatore incaricato della rimessa quando la difesa ha commesso fallo.
- **In qualsiasi momento (F.3.3):** se dopo un fallo si è verificata un'interferenza sul tentativo di realizzazione o sul canestro, e se è stata sanzionata correttamente.

Entrambe le novità valgono anche per l'**Head Coach Challenge**: per l'HCC non si applicano i limiti di tempo di F.3.1 e F.3.2, quindi può essere richiesto in qualsiasi momento della gara (F.4.2). Altre verifiche aggiornate ai nuovi tipi di fallo:

- In qualsiasi momento gli arbitri possono verificare se un **fallo personale** debba essere elevato a **tattico, flagrante o da espulsione**, oppure se un flagrante debba essere declassato (a tattico o personale) o elevato.
- Un fallo può essere trasformato in **tecnico di categoria 1** se la verifica mostra che non c'è stato contatto (es. gomito agitato senza contatto); un tecnico per simulazione può diventare flagrante o da espulsione se la verifica mostra una gomitata.
- In qualsiasi momento: verifica di un **errore correggibile** (categoria 1 o 2). Se l'allenatore segnala l'errore senza mostrare il segnale di HCC, l'HCC della squadra **non viene utilizzato**.
- L'allenatore può usare l'**HCC** per chiedere che un fallo personale sia elevato a fallo tattico o flagrante.
- Se viene fischiato un tecnico all'allenatore e questi poi richiede un HCC, prima si tira il tiro libero del tecnico, poi si effettua la verifica.

Appendice F.3.2, F.3.3, F.4.2; Int. F-2.7, da F-3.2.22 a F-3.2.24, da F-3.3.6 a F-3.3.26, F-3.3.33, F-4.24

6 Cosa significa per noi

Giocatori

- **In transizione si gioca la palla, oppure si lascia andare.** Afferrare, trattenere o tirare la maglia per fermare un contropiede è fallo tattico: 2 TL + possesso.
- **Nessun contatto da dietro o lateralmente in contropiede** prima che l'attaccante abbia raccolto la palla.
- **Closeout: lasciare spazio al tiratore per atterrare.** Un closeout imprudente nello spazio del tiratore, o spostarsi sotto un giocatore in aria, è fallo flagrante – e il flagrante conta per l'allontanamento.
- **Il comportamento si somma:** tecnici di categoria 1 e falli flagranti si combinano – due qualsiasi e si è fuori dalla gara.
- **Simulazioni:** il primo richiamo vale per tutta la squadra; la simulazione successiva è tecnico di categoria 1.
- **Non toccare la palla dopo un canestro,** non appendersi all'anello, entrare in campo in orario: tecnico di categoria 2 (1 TL per gli avversari).
- **Per ottenere i tiri liberi su un tiro in sospensione** bisogna essere rivolti verso il canestro, con spalle e palla già in movimento verso l'alto.
- **Calzini:** stesso colore predominante della squadra.

Staff

- **I falli a fine gara** devono essere un legittimo tentativo di giocare la palla; altrimenti è fallo tattico (2 TL + possesso, 14 s).
- **Ogni tecnico alla panchina è di categoria 1 ed è addebitato all'allenatore:** al terzo, l'allenatore è allontanato.
- **Tiri liberi per fallo tecnico:** può tirare qualsiasi giocatore o sostituto – designare il nostro miglior tiratore di liberi.
- È possibile chiamare una **sospensione** prima che venga amministrato il tiro libero del tecnico.
- Usare l'**HCC** per chiedere l'elevazione a tattico o flagrante quando giustificato; ora si può usare anche per i falli sulla rimessa e per le interferenze dopo un fallo.
- Segnalare errori di tabellone o referto senza mostrare il segnale di HCC: la verifica non consuma il nostro challenge.
- Controllo del referto: le sigle cerchiate (FL, T, C, B, BD) sono quelle che contano per l'allontanamento.
- Lista della squadra: indicare il capitano con **CAP**.