

FALLI E TECNICI 2026 — lo schema

In vigore dal 1° ottobre 2026
Il fallo antisportivo non esiste più

PERSONALE <i>il fallo normale</i>	TATTICO <i>disruptive</i>	FLAGRANTE <i>flagrant</i>	ESPULSIONE <i>da espulsione</i>	TECNICO CAT. 1 <i>comportamento</i>	TECNICO CAT. 2 <i>ritardo del gioco</i>
Contatto illegale durante il gioco.	Fermi la transizione senza giocare la palla. Fermi il cronometro con un fallo senza giocare la palla.	Contatto pericoloso, eccessivo o che non è pallacanestro.	Azione antisportiva gravissima.	Come ti comporti.	Rallenti o ritardi il gioco.
ESEMPI	ESEMPI	ESEMPI	ESEMPI	ESEMPI	ESEMPI
• Trattenuta, spinta, blocco illegale • Contatto mentre giochi davvero la palla	• Afferrì o tirò la maglia per fermare un contropiede • Fallo da dietro o di lato quando l'attaccante ha campo libero • Fallo a fine gara per fermare il cronometro, senza giocare la palla	• Closeout che finisce sotto il tiratore • Ti sposti sotto chi è in aria • Gomitata, colpo duro sul palleggiatore	• Gomitata al collo, testata • Pugni, calci, spinte aggressive (rissa)	• Proteste irrispettose (arbitri, tavolo, avversari) • Provocare o deridere un avversario • Simulare un fallo • Mani davanti agli occhi, gridare al tiratore • Gesti o parole al pubblico	• Toccare la palla dopo un canestro • Ritardare rimessa o tiro libero (dopo il richiamo) • Appendersi all'anello • Entrare in campo in ritardo
SANZIONE	SANZIONE	SANZIONE	SANZIONE	SANZIONE	SANZIONE
Normale (falli di squadra)	2 TL + palla*	2 TL + palla*	2 TL + palla e lasci il campo	1 TL	1 TL
NON CONTA per l'allontanamento	NON CONTA per l'allontanamento	CONTA per l'allontanamento	FUORI SUBITO	CONTA per l'allontanamento	NON CONTA per l'allontanamento
	NB Non tutti i falli in transizione sono tattici. Se un giocatore tenta di giocare la palla resta fallo personale.				

QUANDO SEI FUORI DALLA GARA

TECNICO 1	+	TECNICO 1	=	FUORI
FLAGRANTE	+	FLAGRANTE	=	FUORI
FLAGRANTE	+	TECNICO 1	=	FUORI

Tattico e tecnico cat. 2 non contano mai per essere mandati fuori.

5 falli di qualsiasi tipo (personali, tattici, flagranti, tecnici) = escluso, come sempre.

DA RICORDARE

- **In transizione:** o giochi la palla, o lasci andare. Trattenere = tattico = 2 TL + palla.
- **Contropiede senza difensori davanti:** mai contatto da dietro o di lato.
- **Closeout:** lascia sempre spazio al tiratore per atterrare.
- **Simulazione:** il primo richiamo vale per tutta la squadra. La volta dopo, chiunque la faccia prende tecnico cat. 1.
- **Ritardo del gioco:** prima un richiamo alla squadra, poi tecnico cat. 2.
- **Tecnici a chi è in panchina** (sostituti, staff): sono tutti cat. 1 e vanno all'allenatore. Al 3° l'allenatore è fuori.
- **Nuovi segnali arbitrali:** tattico = pugno in alto, poi due dita · flagrante = pugni incrociati sopra la testa · ritardo del gioco = braccio che oscilla davanti al corpo due volte.

* Palla = rimessa dalla linea in zona d'attacco, lato opposto al tavolo, con 14". Se il fallo è in atto di tiro: canestro valido + 1 TL, oppure 2 o 3 TL se non realizzato, poi la palla. TL = tiro libero. Fonti: FIBA Official Basketball Rules Changes 2026 (v1.0a), art. 36-38 e Appendice A; Interpretazioni Ufficiali FIBA 2026 (FIP).

ATTO DI TIRO 2026 — lo schema

In vigore dal 1° ottobre 2026
Quando è fallo sul tiro?

TIRO IN SOSPENSIONE

e altri tiri in movimento

INIZIA

Quando cominci a portare spalle e palla verso l'alto, in direzione del canestro.

FINISCE

Quando la palla lascia le mani. Se sei in aria: quando torni a terra con entrambi i piedi.

NON SEI PIÙ IN ATTO DI TIRO SE, DOPO IL FALLO:

- passi la palla
- porti la palla in alto **lontano** dal canestro
- **non sei rivolto verso il canestro** quando porti su la palla

PENETRAZIONE

drive a canestro

INIZIA

Quando hai raccolto la palla ed è ferma nelle mani (dopo il palleggio o una presa in aria) e continui il movimento di tiro.

DOVE

In zona d'attacco, di solito **tra la linea da 3 e il canestro**.

PASSI

Il numero di passi legali **non conta**.

NON SEI PIÙ IN ATTO DI TIRO SE, DOPO IL FALLO:

- passi la palla

DOVE DEVI ESSERE

per avere il fallo sul tiro

REGOLA

Solo nella tua zona d'attacco.

ECCEZIONE

Ultima azione prima della fine del quarto o del supplementare, oppure prima dello **scadere dei 24"**: sei in atto di tiro **ovunque**, anche dalla zona di difesa. Inizia quando la palla è ferma nelle mani.

SEMPRE

Se ti trattengono le braccia e non riesci a tirare, non serve che la palla lasci le mani.

È FALLO SUL TIRO?

NO	Ti arresti con due piedi, palla ferma, non la porti in alto: fallo.	SÌ	Penetrazione: raccogli la palla con un piede sulla linea da 3: fallo sulla raccolta.
SÌ	Ricevi, ti giri verso il canestro, spalle e palla salgono: fallo.	NO	Contropiede: raccogli tra metà campo e linea da 3, fallo prima di salire.
NO	Post basso spalle a canestro, alzi la palla: fallo prima di girarti.	SÌ	2" alla fine del quarto: ricevi in difesa e tiri subito: fallo.
SÌ	Rovesciata spalle a canestro, ma guardi in alto il canestro: fallo.	SÌ	0,9" sui 24: ricevi in difesa e tiri subito: fallo prima del rilascio.
NO	Subisci fallo e poi passi la palla a un compagno.	NO	18" sui 24: tiro lungo dalla zona di difesa: fallo prima del rilascio.

COSA OTTIENI

FALLO SUL TIRO

Canestro realizzato: **valido + 1 TL**.
Non realizzato: **2 o 3 TL**.

FALLO NON SUL TIRO

Rimessa, oppure **2 TL** dal 5° fallo di squadra nel quarto.

ATTENZIONE

Se subisci fallo quando non sei in atto di tiro e poi segni, il canestro **non vale**.