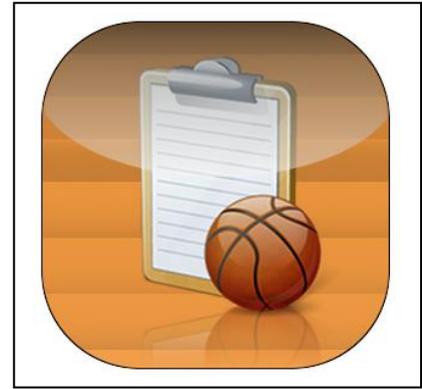


**REGOLAMENTO DI GIOCO
DEL MINIBASKET
2019/2020**

PRESENTAZIONE

Il **Minibasket** è il giocosport della Federazione Italiana Pallacanestro, lo strumento con il quale descrive e rappresenta il proprio modello **educativo**, con l'intento di avvicinare le bambine e i bambini alla pratica sportiva. Le azioni progettate e realizzate devono coerentemente esplicitare i valori formativi del giocare a vivere lo sport, garantendo tale opportunità a tutti i bambini e le bambine dai 5 agli 11 anni, nessuno escluso, con un **approccio graduale** ed intelligente all'agonismo ed alla formazione sportiva giovanile, in una visione **integrata** di sviluppo e di crescita nello sport.



Il Minibasket – con la rigorosa responsabilità delle figure che ad esso si dedicano – pone **al centro** della propria attenzione la formazione della **persona**, il suo crescere in forma **autonoma, responsabile e collaborativa**, rispettando i ritmi di apprendimento e le difficoltà di ciascun bambino, accompagnando e sostenendo i valori di **accoglienza, integrazione e socializzazione**.

Per essere accolto e condiviso nei suoi **valori** fondanti, il Minibasket necessita di **regole e norme** che sappiano orientare i **comportamenti** e le **azioni** dei protagonisti del gioco, ovvero i bambini, e di coloro i quali – a diverso titolo – contribuiscono alle modalità della sua descrizione.

Il **Regolamento del Gioco** è uno **strumento educativo** essenziale, che consente progressivamente ai bambini di sviluppare, nel gioco, la consapevolezza e la condivisione del suo valore, assume dunque una determinante giustificazione pedagogica, suggerisce ed indica una gradualità didattica e metodologica.

Gli Istruttori di Minibasket e i Dirigenti Responsabili sono le persone adeguatamente qualificate che, con la loro **coerente e costante attenzione** al valore educativo e formativo del Minibasket, e con le **adeguate testimonianze**, rendono possibile la realizzazione di quanto affermato.

Il Regolamento è dunque lo strumento, ma è la capacità e la volontà dell'Istruttore/Educatore di condividere ed applicare il regolamento nei giusti termini e con una corretta progressione, tenendo conto dell'età dei bambini, del loro ritmo di apprendimento, dei livelli di conoscenze – abilità e competenze raggiunti, e della composizione dei gruppi, che può essere determinante.

Il Regolamento di gioco va, quindi, insegnato ed applicato tenendo presente quanto riferito alla **funzione educativa** del Minibasket; e sarà un prezioso supporto per un corretto sviluppo della personalità del vero **protagonista** del nostro giocosport:

il bambino!

Art.1 SCOPO DEL GIOCO

Lo **scopo** del gioco è riuscire a far entrare la palla nel canestro avversario e di impedire alla squadra avversaria di realizzarlo nel proprio canestro, rispettando le regole del gioco di seguito riportate. **Nel caso in cui una bambina o un bambino realizzasse un autocanestro, il canestro non verrà considerato valido e il possesso della palla passerà alla squadra avversaria.**

Art.2 SPIRITO DEL GIOCO

Nel Minibasket il giocatore deve dare, in ogni momento e in ogni azione, prova di correttezza e di sportività. L'Istruttore che "guida" la squadra, ne deve essere riferimento ed esempio di equilibrio e di disciplina.

Chiunque manifesti deliberatamente indisciplina, scorrettezza, maleducazione o comportamento antisportivo, deve essere escluso dal gioco.

I giocatori **DEVONO ESSERE TUTTI COINVOLTI ATTIVAMENTE NEL GIOCO**, sono alternativamente attaccanti e difensori **NON PASSIVI**, non possono **VOLONTARIAMENTE** o su **INDICAZIONI** specifiche **NON PARTECIPARE** direttamente al gioco.

Durante il gioco devono cercare di non urtare i loro avversari, non si deve mai dimenticare che l'avversario è un compagno di gioco.

Nel Minibasket non si possono effettuare raddoppi difensivi e non si può difendere a zona, pertanto è **OBBLIGATORIA LA DIFESA INDIVIDUALE** (anche in situazioni di inferiorità numerica).

Se il Miniarbitro rileva che una squadra sta applicando la difesa in modo irregolare, deve:

- **comunicare verbalmente** al giocatore o ai giocatori che non sono in posizione difensiva regolare, di modificare e correggere il proprio atteggiamento difensivo non corretto;
- intervenire appena possibile per **richiamare** la squadra in difetto ad un atteggiamento difensivo corretto;
- se l'atteggiamento difensivo della squadra in difetto prosegue, fermare il gioco e **ammonire** l'Istruttore della squadra;
- se la squadra persiste nell'applicazione della difesa irregolare, il Miniarbitro ferma nuovamente il gioco e sanziona un **fallo tecnico** all'Istruttore della squadra in difetto;
- se dovesse ancora sussistere una situazione di difesa irregolare, il Miniarbitro sancirà l'**espulsione** dell'Istruttore e amministrerà le relative sanzioni;
- se la squadra persiste nella difesa irregolare, **ogni volta** che il Miniarbitro lo ravviserà, fermerà il gioco e sancirà **fallo tecnico** alla squadra in difetto. Il gioco riprenderà con due tiri liberi e possesso di palla per una rimessa da metà campo (vedi Art.41).

È VIETATO L'UTILIZZO DEI BLOCCHI IN TUTTE LE CATEGORIE DEL MINIBASKET

- alla **prima situazione di blocco** rilevata dal Miniarbitro, quest'ultimo assegnerà la **palla alla squadra avversaria** per una rimessa (laterale o dal fondo);
- alla **seconda situazione di blocco** rilevata dal Miniarbitro, quest'ultimo comminerà un **fallo tecnico** all'Istruttore;
- alla **terza situazione di blocco** rilevata dal Miniarbitro, quest'ultimo comminerà un ulteriore **fallo tecnico** all'Istruttore iscritto a referto come 1° con conseguente **espulsione** dello stesso e amministrazione delle relative sanzioni;
- alle **successive situazioni di blocco** rilevate dal Miniarbitro, quest'ultimo comminerà un **fallo tecnico** al 2° Istruttore, e due tiri liberi a favore della squadra avversaria e possesso di palla per una rimessa da metà campo (vedi Art.41).

Art.3 PARTECIPAZIONE ALLA GARA

Un incontro di Minibasket si disputa tra due squadre composte dal numero di giocatori previsti dalle specifiche categorie, con le diverse modalità di gioco indicate, e uno o due Istruttori Minibasket regolarmente tesserati ed in regola con l'aggiornamento formativo.

Tutti i giocatori iscritti a referto, come previsto dalle specifiche norme della categoria di appartenenza, debbono obbligatoriamente prendervi parte; qualora una squadra, iscritta al Trofeo Minibasket (o a Tornei autorizzati dal Settore Minibasket FIP), non si presenti in campo entro 15' dall'orario concordato per l'inizio della partita, o non rispetti le norme relative alla partecipazione dei bambini iscritti a referto ai periodi di gioco previsti, perderà l'incontro con il risultato di **0 – 20 (6 – 18 nel 4c4)**.

Nel caso in cui non fosse presente in panchina almeno 1 Istruttore regolarmente tesserato ed in regola con l'aggiornamento formativo, la partita non potrà essere disputata.

Per non penalizzare ulteriormente i bambini, presenti sul campo, qualora una squadra, o ambedue le squadre, si presentino in campo con un numero di giocatori inferiori a quanto indicato nel

Regolamento, l'incontro potrà essere giocato ugualmente (pro-forma), ma il risultato non avrà nessuna efficacia ai fini di eventuali classifiche del Trofeo Minibasket o di Tornei Minibasket.

Art.4 ISTRUTTORE

Gli Istruttori Minibasket sono il riferimento tecnico ed educativo della squadra, ne sono la guida e l'esempio positivo, danno consigli ai giocatori, operano le sostituzioni e chiedono i minuti di sospensione. Dai loro comportamenti dipende il buon esito formativo dei bambini e dell'immagine del Minibasket.

Gli Istruttori devono essere regolarmente tesserati al Settore Minibasket con la qualifica di Istruttore Minibasket o Istruttore Nazionale Minibasket.

Gli Istruttori per iscriversi a referto o partecipare a Tornei autorizzati dalla FIP. (Nazionale Regionale o Provinciale) devono aver pagato la quota annuale di tesseramento, aver conseguito i crediti formativi richiesti ed essere iscritti tra gli Istruttori della Società.

La presenza in panchina di persone non in regola con le norme del Settore Minibasket (senza qualifica di Istruttore Minibasket o Istruttore non aggiornato) determina l'impossibilità a poter svolgere l'attività di Istruttore in panchina durante la partita, ed, in caso di posizione irregolare di ambedue gli Istruttori, la partita non potrà essere disputata e verrà assegnata la sconfitta alla squadra non in regola con il punteggio di **20 a 0 (18 a 6 nel 4c4)**.

Gli Organi Giudicanti Territoriali potranno assumere provvedimenti a carico del tesserato non in regola con la normativa di cui sopra ed eventualmente trasmettere gli atti alla Corte Federale per le valutazioni del caso.

Non è permessa la presenza in panchina e l'iscrizione a referto di alcun Dirigente.

Art.5 CAMPO DI GIOCO

Le dimensioni del campo di gioco previste per l'attività di **5 contro 5 o 4 contro 4** sono :
lunghezza m 28 - larghezza m 15.

Possono essere usate anche misure minori, purché siano rispettate le proporzioni (esempio: m 26x14 - 24x13 - 22x12).

Per la Categoria Esordienti è prevista una misura minima di m 22x12.

N.B. *Per le categorie Scoiattoli, Libellule, Aquilotti e Gazzelle sui **campi di gioco inferiori a mt.22** è **obbligatorio** disputare Partite di **3c3 sprint**.*

Art.6 TRACCIATURA DEL CAMPO



La tracciatura del campo di gioco per il Minibasket è identica a quella di un normale campo di pallacanestro.

Per il Minibasket sono previste deroghe alle nuove tracciature dei campi di gioco, con criteri e indicazioni definite a cura dei Comitati Territoriali competenti.

Sono tracciate le seguenti linee (larghezza di tutte le linee cm 5):

- **le linee laterali e le linee di fondo;**
- **il cerchio centrale;**
- **le aree con la linea di tiro libero a 4 m dai tabelloni.**

Art.7 TABELLONI E CANESTRI

I tabelloni sono posti alle due estremità del campo di gioco, parallelamente alle linee di fondo. I loro bordi inferiori devono essere ad un'altezza di m 2,25 da terra.

Le dimensioni dei tabelloni sono:

- altezza m 0,90;
- larghezza m 1,20.

I canestri hanno le seguenti caratteristiche:

- altezza m 2,60 da terra; *(per la sola categoria esordienti l'altezza è di m 3.05)*
- diametro cm 45;
- retine cm 40 di lunghezza.

Art.8 EQUIPAGGIAMENTO

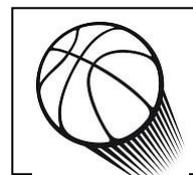
I giocatori di ciascuna squadra devono indossare maglie numerate e dello stesso colore; la numerazione può essere libera.

È vietato giocare con collanine, anelli, orecchini, orologi e braccialetti o quanto altro possa recare danno ai giocatori durante il gioco.

Art.9 LA PALLA

Il Pallone Minibasket (e/o Easybasket) deve essere sferico, può essere di materiale sintetico oppure di cuoio e deve possedere le seguenti caratteristiche:

- circonferenza da 68 a 73 cm;
- peso da 400 a 500 gr;
- peso 180 gr (Easy).



Art.10 GIOCARE LA PALLA

La palla deve essere giocata con le mani: può essere passata, lanciata o palleggiata in qualsiasi direzione, nei limiti previsti dalle regole di gioco.

Colpire il pallone con il **pugno** o con il **pie**de, costituisce una **violazione**.

Se nel corso del gioco, la palla tocca accidentalmente il piede, la gamba o altra parte del corpo di un giocatore, non si verifica alcuna violazione.

Art.11 PALLA FUORI CAMPO

La palla è fuori campo quando:

- tocca il terreno, una persona o un oggetto che si trova al di fuori del campo di gioco o sulle linee di delimitazione;
- tocca un giocatore che si trova al di fuori del campo di gioco o sulle linee di delimitazione;
- tocca i supporti dei canestri o la parte posteriore dei tabelloni.

La responsabilità del fuori campo è del giocatore che ha toccato per ultimo la palla.

Se la palla è stata messa fuori campo simultaneamente da due giocatori di due squadre diverse, oppure se il Miniarbitro è in dubbio circa la squadra che ha causato il fuori campo, il gioco verrà ripreso con una "salto a due" nel cerchio di centrocampo o dell'area più vicina.

Art.12 AVANZARE CON LA PALLA

Un giocatore non può camminare né correre con la palla in mano, può spostarsi per il campo palleggiando con una mano sola. In possesso di palla, può eseguire due passi sul terreno, ma deve liberarsi della palla prima di eseguire un terzo passo.

Un giocatore **non può**:

- palleggiare con due mani;
- accompagnare la palla con la mano mentre palleggia, portandola al di sotto di essa;
- iniziare di nuovo a palleggiare dopo essersi arrestato dal palleggio con la palla tra le mani.

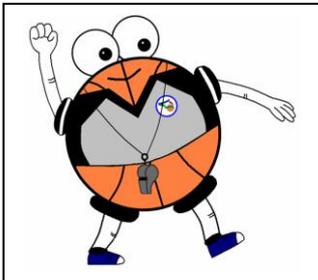
Art.13 GIRO E PIEDE PERNO

Un giocatore che riceve la palla da fermo o che, dopo averla ricevuta mentre era in movimento, si arresta nel modo consentito dal Regolamento, può eseguire un giro (frontale o dorsale).

Un giro ha luogo quando un giocatore sposta un piede in qualsiasi direzione, mentre mantiene l'altro fermo al suo punto di contatto con il terreno (piede perno).

Il piede perno è il primo piede che prende contatto con il terreno al momento della ricezione della palla; in caso di arresto ad un tempo, il giocatore può scegliere il piede perno che vuole.

Art.14 MINIARBITRO



Il Miniarbitro dirige l'incontro, fischia le violazioni e i falli, convalida o annulla i canestri realizzati ed applica le sanzioni previste dal Regolamento di gioco.

Prima dell'inizio dell'incontro deve controllare la posizione:

- **degli Istruttori Minibasket**

(tessera rilasciata dal Settore Minibasket FIP per l'anno sportivo in corso, accompagnata da un documento d'identità);

- **dei bambini partecipanti alla gara**

Art.15 SEGNAPUNTI

Il segnapunti compila il referto registrando a fianco di ciascun giocatore, il numero di maglia, i periodi giocati, i punti realizzati ed i falli personali. Verifica le entrate in campo e le sostituzioni.

Art.16 CRONOMETRISTA

Il cronometrista controlla il tempo di gioco, ferma il cronometro in occasione delle norme indicate dai regolamenti di gioco, dei minuti di sospensione ed ogni qualvolta il Miniarbitro lo segnali e lo avverte della fine di ogni tempo di gioco.

Per la sola categoria esordienti il tempo di gioco sarà effettivo: cronometro fermo ad ogni fischio dell'arbitro.

Art.17 VALORE DEI PUNTI

Il canestro realizzato su azione vale due punti, il canestro realizzato su tiro libero vale un punto.

Nel Minibasket non è previsto il tiro da tre punti.

Art.18 PUNTEGGIO PARTITA

Per le Categorie Scoiattoli, Libellule, Aquilotti e Gazzelle al termine di ciascun periodo di gioco, si procederà come di seguito indicato:

- 3 punti verranno attribuiti alla squadra vincitrice del quarto di gioco disputato;
- 1 punto verrà assegnato alla squadra perdente nel quarto disputato;
- 2 punti per ciascuna squadra in caso di pareggio nel quarto di gioco disputato;
- il punteggio della partita sul tabellone segnapunti, DEVE INDICARE LA SOMMA DEI PUNTI ATTRIBUITI AL TERMINE DI CIASCUN QUARTO DI GIOCO;
- in caso di pareggio nella somma dei punti totali a fine partita, si procederà alla verifica dei canestri totali realizzati, con la vittoria eventualmente attribuita a chi ne avrà realizzato il

maggior numero, in caso di ulteriore parità, verrà applicato l'art.19 relativo ai periodi supplementari solo per le Categorie Aquilotti e Gazzelle Competitivo.

Per Aquilotti e Gazzelle Non Competitivi e Scoiattoli e Libellule è ammesso il pareggio.

Per la Categoria Esordienti è previsto il normale punteggio progressivo, con l'applicazione dell'Art.19, in caso di pareggio a fine partita.

Art.19 RISULTATO DI PARITÀ

Il risultato finale della partita può designare una squadra vincente, oppure stabilire un risultato di parità. Per le categorie Esordienti, Aquilotti e Gazzelle Competitivi, se al termine della partita il risultato fosse in parità, si faranno effettuare tanti periodi supplementari, della durata di tre minuti ciascuno, fino a quando il risultato di parità non verrà interrotto.

È ammesso il risultato di parità per le sole Categorie Scoiattoli, Libellule e Aquilotti e Gazzelle Non competitivi.

Art.20 SALTO A DUE

Il salto a due si effettua nel cerchio di centro campo:

- all'inizio di ogni periodo di gioco;
- quando viene sancita "palla trattenuta" (quando due o più giocatori avversari hanno una o ambedue le mani stabilmente sulla palla);
- quando si verifica palla fuori campo e la stessa è stata toccata per ultimo simultaneamente da due avversari, oppure se il Miniarbitro è in dubbio nel determinare chi per ultimo l'abbia toccata;
- quando la palla si arresta sui sostegni del canestro;
- quando si verifica un doppio fallo.

Il Miniarbitro deve alzare la palla perpendicolarmente tra due giocatori avversari, che possono colpirla solamente dopo che essa ha raggiunto la massima altezza.

Art.21 REGOLA DEI "TRE SECONDI"

Un giocatore non può restare per più di tre secondi nella zona "dei tre secondi" avversaria, quando la palla è in possesso della sua squadra. Il "possesso di palla" termina quando la palla si stacca dalle mani del giocatore che è in atto di tiro.

La "zona dei tre secondi" è costituita da quella parte del campo di gioco delimitata dalla linea di fondo e dalle linee dell'area di tiro libero.

Le linee di delimitazione fanno parte della "zona dei tre secondi".

La Regola dei 3 secondi deve essere applicata dai Miniarbitri con adeguata TOLLERANZA, ma con altrettanta ATTENZIONE, va applicata CON RIGORE quando un giocatore SOSTA VOLONTARIAMENTE nella "zona dei tre secondi" per ricevere la palla, e va utilizzata per aiutare i giocatori in campo a sviluppare la comprensione e l'utilizzo dello spazio.

È consigliabile non applicare la regola quando un giocatore, che non prende parte direttamente all'azione di gioco della sua squadra, si trova accidentalmente nella "zona dei tre secondi", ma è altrettanto consigliabile l'applicazione della norma nel caso in cui la continua e costante presenza di un giocatore all'interno dell'area dei 3 secondi recasse danno allo sviluppo delle situazioni di gioco dei compagni e degli avversari.

Art.22 REGOLA DEI "CINQUE SECONDI"

Un giocatore che rimette in gioco la palla dalla linea laterale oppure dalla linea di fondo deve effettuare la rimessa entro 5 secondi dal momento in cui ha la palla a sua disposizione.

Un giocatore designato ad effettuare i tiri liberi, deve eseguire il tiro libero entro 5 secondi dal momento in cui la palla è stata messa a sua disposizione. Il tempo verrà conteggiato dal momento in cui la palla sarà consegnata dal Miniarbitro al giocatore posto sulla linea del tiro libero.

Un giocatore, "marcato" da vicino, dopo che ha terminato il palleggio, non deve trattenere la palla per più di 5 secondi. Se ciò si verifica, il Miniarbitro fischierà e farà effettuare la rimessa laterale o dal fondo al giocatore che in quel momento era in difesa.

Art.23 REGOLA DEI "VENTIQUATTRO SECONDI"

La regola dei 24" non si applica, ma se una squadra mantiene deliberatamente il possesso della palla senza concludere volutamente a canestro, il Miniarbitro dovrà :

- richiamare una prima volta la squadra in possesso di palla interrompendo il gioco ,
- la seconda volta, senza sospendere il gioco, in maniera esplicita e visibile, inizierà il conteggio dei 10" alzando il braccio e scandendo ad alta voce il tempo rimanente.

Se la squadra in possesso di palla non conclude l'azione entro il tempo scandito, il Miniarbitro fermerà il gioco ed assegnerà il possesso di palla alla squadra avversaria per una rimessa all'altezza della linea di metà campo.

NEL MINIBASKET NON VENGONO INOLTRE APPLICATE LE SEGUENTI NORME :

- **infrazione di metà campo**
- **passi sulla rimessa (laterale o dal fondo)**



Art.24 INTERRUZIONE DEL GIOCO

Quando si verifica una violazione, il Miniarbitro ferma il gioco e la palla diventa "morta".

Dopo una violazione, la palla deve essere rimessa in gioco da un giocatore della squadra avversaria, con una rimessa laterale o da fondo campo all'altezza del punto dove è avvenuta la violazione stessa.

Il Miniarbitro è obbligato a toccare il pallone in ogni occasione delle rimesse (laterali e dal fondo) per la Categoria Esordienti, solo quando si verifica un fallo per le altre Categorie.

Alcune violazioni possono dar luogo ad una rimessa a due, come specificato negli articoli seguenti.

Art.25 RIMESSA IN GIOCO DALLE LINEE LATERALI

La rimessa in gioco deve essere effettuata dall'esterno del terreno di gioco, oltre la linea laterale, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione (punto indicato dal Miniarbitro). Entro 5 secondi dal momento in cui è in possesso di palla, il giocatore deve effettuare la rimessa passando la palla ad un compagno di gioco che si trova in campo. Durante la rimessa in gioco, nessun altro giocatore può, con una qualsiasi parte del corpo, toccare o stare al di là delle linee di delimitazione. Se queste disposizioni non venissero rispettate, il Miniarbitro può far ripetere la rimessa, oppure farla eseguire da un giocatore della squadra avversaria.

Questa regola deve essere applicata con molta TOLLERANZA.

Art.26 RIMESSA IN GIOCO DALLE LINEE DI FONDO

La rimessa in gioco dalle linee di fondo si effettua:

- a seguito di un canestro subito;
- quando si verifica una violazione o un fallo all'interno dell'area.

La rimessa in gioco della palla avverrà dietro la linea di fondo, nel punto più vicino a dove si è verificata la violazione o il fallo (eccetto dietro il canestro). Il giocatore che effettua la rimessa deve, entro 5 secondi dal momento in cui entra in possesso della palla, passarla ad un compagno che si trova in campo. È vietato passare la palla al di sopra del tabellone del canestro. Se queste disposizioni non venissero rispettate, il Miniarbitro può far ripetere la rimessa, oppure far eseguire la rimessa alla squadra avversaria.

Questa regola deve essere applicata con molta TOLLERANZA.

Art.27 I CONTATTI



SANZIONARE I CONTATTI E' ELEMENTO FONDANTE DEL VALORE FORMATIVO DEL MINIBASKET, ALLENA IL CONTROLLO MOTORIO, EDUCA AL RISPETTO DELLE REGOLE E DEGLI ALTRI.

Quando si verifica un contatto tra due avversari, è compito del Miniarbitro determinarne la responsabilità, giudicare se il contatto è stato provocato volontariamente e stabilire le relative sanzioni.

I contatti volontari devono essere evidenziati e sanzionati, con l'attribuzione del fallo personale.

Art.28 RESPONSABILITÀ DEL CONTATTO

Il Miniarbitro considererà responsabile del contatto fra due avversari, il giocatore che ha provocato il contatto. Il giocatore responsabile di un contatto, commette un "fallo personale" e deve alzare il braccio per ammettere di aver commesso il fallo.

Art.29 FALLO DEL DIFENSORE

I principali falli del difensore sono:

- bloccare: impedire ad un giocatore (in possesso di palla e non) di avanzare;
- trattenerne: impedire la libertà di movimento all'avversario;
- colpire il giocatore o il braccio del giocatore che sta palleggiando, entrando a canestro o tirando.

Art.30 FALLO DELL'ATTACCANTE

I principali falli dell'attaccante sono:

- sfondare: entrare in contatto con un avversario che si trova sul percorso e che ha occupato precedentemente la posizione (ferma);
- allontanare (con le mani o con il corpo) il difensore per poter ricevere la palla.

Art.31 SANZIONAMENTO DEL FALLO

Quando si verifica un fallo, il tempo si deve sempre fermare e il Miniarbitro deve:

- fischiare per segnalare il fallo ed impossessarsi della palla;
- indicare al segnapunti il numero del giocatore che ha commesso il fallo, affinché venga registrato a suo carico un fallo sul referto di gara;
- far eseguire la sanzione (vedere le normative seguenti).

Art.32 FALLO PERSONALE

È un fallo commesso da un giocatore che entra in contatto con un avversario per mancanza di controllo, senza averne alcuna intenzione predeterminata e volontaria.

Il Miniarbitro, in qualsiasi momento dell'incontro, per le categorie dove è previsto, farà effettuare due tiri liberi al giocatore che abbia subito un fallo in azione di tiro o di entrata a canestro. Nessun tiro libero è concesso se il giocatore, nel momento in cui ha subito il fallo, ha tirato a canestro ed ha realizzato.

Nella sola categoria esordienti è concesso un tiro libero aggiuntivo.

In tutte le altre occasioni di fallo personale, la palla sarà rimessa in gioco dalla squadra che ha subito il fallo, all'altezza del punto in cui si è verificato.

Art.33 FALLO ANTISPORTIVO

È un fallo personale commesso da un giocatore che provoca deliberatamente un contatto con un avversario, con lo scopo di impedire il normale svolgimento del gioco.

In caso di fallo antisportivo, due tiri liberi saranno concessi al giocatore che lo ha subito e la sua squadra avrà il possesso di palla a metà campo.

Nessun tiro libero è concesso se il giocatore, nel momento in cui ha subito il fallo, ha tirato a canestro ed ha realizzato; comunque rimane il possesso di palla con la rimessa a metà campo a favore della squadra che ha subito il fallo.

Un giocatore che commette due falli antisportivi deve essere espulso.

Art.34 FALLO SQUALIFICANTE

È un fallo grave, commesso volutamente e con violenza da un giocatore su di un avversario, che ne determina l'espulsione.

Un giocatore che commette un fallo squalificante viene immediatamente escluso dal gioco. In tal caso può entrare in campo un sostituto, sempre facendo salve le disposizioni del presente Regolamento.

In caso di fallo squalificante, due tiri liberi saranno concessi al giocatore che lo ha subito e la sua squadra avrà il possesso di palla a metà campo.

Nessun tiro libero è concesso se il giocatore, nel momento in cui ha subito il fallo, ha tirato a canestro ed ha realizzato; comunque rimane il possesso di palla con la rimessa a metà campo a favore della squadra che ha subito il fallo.

Art.35 FALLO TECNICO

È un fallo o un atteggiamento grave ed eticamente antisportivo commesso da un giocatore o dall'Istruttore.

In caso di fallo tecnico al giocatore, saranno concessi alla squadra avversaria due tiri liberi (con rimbalzo dopo il secondo tiro).

In caso di fallo tecnico all'Istruttore o "alla panchina", saranno concessi alla squadra avversaria due tiri liberi (senza rimbalzo) e la palla verrà rimessa successivamente all'altezza della metà campo da parte della squadra che ha tirato i tiri liberi.



Art.36 DOPPIO FALLO

Un doppio fallo si verifica quando due avversari commettono fallo l'uno contro l'altro nello stesso momento.

In caso di doppio fallo, nessun tiro libero è concesso e la ripresa del gioco avverrà con un salto a due nel cerchio di centrocampo, tra i due giocatori avversari interessati.

ART.37 FALLO MULTIPLO

Un fallo multiplo si verifica quando due o più giocatori della stessa squadra commettono fallo personale contro lo stesso avversario, nello stesso momento.

Quando due o più falli personali sono commessi su di un giocatore avversario, devono essere concessi sempre e solo due tiri liberi, qualunque sia il numero dei falli.

L'eventuale tiro libero aggiuntivo è concesso, al momento del fischio del Miniarbitro, se il giocatore che ha subito i falli, ha tirato e realizzato canestro, per la sola categoria Esordienti.

Art.38 REGISTRAZIONE DEL FALLO A REFERTO

In tutti i casi:

- un fallo personale, si registra con una P sul referto di gara nella colonna dei falli, sulla riga dove è scritto il nome del giocatore;
- un fallo antisportivo si registra con una U;
- un fallo squalificante si registra con una D;
- un fallo tecnico si registra con una T.

Art.39 QUINTO FALLO

Un giocatore che commette il quinto fallo viene automaticamente escluso dal gioco. In tal caso può entrare in campo un sostituto, sempre facendo salve le disposizioni del presente Regolamento.

Art.40 SANZIONI APPLICATE ALL'ISTRUTTORE

Sarà sanzionato un fallo tecnico all'Istruttore che manifesta un comportamento non regolamentare, protestatario e/o antisportivo, non coerente con il Modello di Giosport Educativo proposto. L'Istruttore che fa applicare alla propria squadra la difesa a zona, i raddoppi difensivi o i blocchi in attacco, viene prima richiamato, poi ammonito e successivamente gli viene attribuito un fallo tecnico (vedi art.35).



L'Istruttore per poter sedere in panchina durante le partite del Trofeo Minibasket e per tutte le manifestazioni autorizzate, deve essere tesserato al Settore Minibasket FIP. in qualità di Istruttore Minibasket, ed aggiornato, qualora non fosse in regola con le norme previste, la partita verrà disputata ugualmente ma alla squadra non in regola verrà attribuita la sconfitta con il punteggio di **20 a 0** (nelle partite con punteggio progressivo) o **18 a 6** (nelle partite di 4 c 4 con punteggio non progressivo).

*Due falli tecnici sanzionati all'Istruttore prevedono l'automatica espulsione dello stesso, e potrà essere sostituito dal secondo Istruttore presente in panchina. Nel caso in cui non fosse presente un secondo Istruttore, la partita non può essere disputata (vedi art.3) e alla squadra non in regola verrà attribuita la sconfitta con il punteggio di **20 a 0** (nelle partite con punteggio progressivo) o **18 a 6** (nelle partite di 4 c 4 con punteggio non progressivo).*

Art.41 TIRI LIBERI

Nel Minibasket i tiri liberi sono sempre e solo due, non esiste il tiro libero aggiuntivo su canestro realizzato e fallo subito (*fatta salva l'eccezione per la categoria Esordienti*); inoltre *non viene conteggiato, all'interno di ogni quarto di gioco il bonus dei falli (vedi art.42).*

Il giocatore designato ad effettuare i tiri liberi, deve prendere posizione dietro la linea di tiro libero e dopo, aver ricevuto la palla dal Miniarbitro, deve eseguire il tiro libero entro 5 secondi.

Gli altri giocatori possono prendere posizione negli spazi riservati lungo le linee dell'area di tiro libero:

- due difensori negli spazi più vicini a canestro;
- nessun giocatore deve occupare la zona neutra;
- due compagni di squadra del tiratore negli altri due spazi;
- un solo difensore negli altri due spazi (a scelta);
- si può cambiare posizione solo dopo il primo tiro libero.

Art.42 BONUS

Il bonus dei falli di squadra non viene applicato in tutti i tempi di gioco previsti, ma viene utilizzato con il seguente criterio :

- 3 contro 3 sprint bonus falli ultimi 2' del 4° tempo 2 tiri liberi su ogni fallo fischiato
**solo per la categoria Esordienti
in partite con punteggio progressivo**
- 4 contro 4 bonus falli ultimi 2' del 6° tempo 2 tiri liberi su ogni fallo fischiato
**solo per la categoria Esordienti
in partite con punteggio progressivo**
- 5 contro 5 bonus falli ultimi 3' del 4° tempo 2 tiri liberi su ogni fallo fischiato
- tempi supplementari bonus falli tutto il periodo 2 tiri liberi su ogni fallo fischiato
(per le partite dove sono previsti)

Art.43 VIOLAZIONI SUI TIRI LIBERI

Durante l'esecuzione dei tiri liberi possono essere commesse delle infrazioni come di seguito descritte:

A) infrazione del tiratore: canestro annullato e palla rimessa in gioco da un avversario dalle linee laterali.

Le violazioni del tiratore possono essere:

- toccare con i piedi o oltrepassare la linea di tiro libero;
- andare a rimbalzo prima che la palla abbia toccato l'anello;
- nell'ultimo tiro libero non toccare con la palla l'anello del canestro.

B) infrazione del difensore: canestro valido, se realizzato, ripetuto, se non realizzato.

Le violazioni del difensore possono essere:

- andare a rimbalzo prima che la palla abbia lasciato le mani del tiratore;
- toccare o oltrepassare con i piedi le linee degli spazi che delimitano la zona dove il difensore deve trovarsi al momento del tiro libero.

C) infrazione del compagno di squadra del tiratore che entra prima in area:

- canestro realizzato valido, palla sarà rimessa in gioco da un avversario dalla linea di fondo;
- canestro non realizzato, palla sarà rimessa in gioco da un avversario dalle linee laterali.

Art.44 SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

Le sostituzioni si devono effettuare solamente all'inizio di ciascun periodo di gioco, tranne che nella modalità di gioco 5 c 5 per le squadre con 11 o 12 giocatori nella categoria Esordienti e nella modalità 4 c 4 OPEN prevista per la Categoria Libellule

È possibile sostituire un giocatore durante il periodo di gioco, solamente nei seguenti casi:

- uscita dal campo per raggiunto limite di falli per le Categorie dove previsto;
- nel 5c5 Esordienti in caso di presenza di 11 o 12 giocatori;
- fallo squalificante (espulsione);
- infortunio, accertato dal Miniarbitro.

Il giocatore uscito dal campo può essere sostituito solamente da un giocatore che risulti, da referto, aver giocato di meno e, a parità di condizione, che abbia realizzato il minor numero di punti; in caso di parità di punti realizzati fra due o più giocatori in panchina, sceglierà l'Istruttore.

In caso di squadre con 11 o 12 giocatori iscritti a referto, il giocatore che esce dal campo può essere sostituito solo da uno dei giocatori che ha giocato di meno, o a parità di condizione che ha realizzato meno punti o commesso meno falli. Ad ulteriore parità di condizione sceglie l'Istruttore.

Qualora il giocatore sostituito per infortunio, dovesse riprendersi ed essere in condizione di rientrare in campo, lo potrà fare solamente sostituendo il giocatore che precedentemente lo aveva sostituito; il cambio deve avvenire a gioco fermo; l'eventuale ingresso in campo deve essere annotato.

Il giocatore che commette volutamente cinque falli in un periodo o che comunque è invitato dall'Istruttore a commetterli per essere sostituito, non potrà essere sostituito per tutta la durata del periodo stesso e la sua squadra giocherà in inferiorità numerica (in questo caso non è ammessa la difesa a zona).

Si raccomanda un limite di TOLLERANZA adeguata nell'applicazione delle sanzioni.

Categoria SCOIATTOLI.

Per la Categoria Scoiattoli (nati nel 2011 – 2012) sono previste le seguenti modalità di gioco:



LA PARTITA 3 CONTRO 3 SPRINT

consta di 4 periodi, della durata di 4' ciascuno.

Tra il 1° e il 2° periodo e tra il 3° ed il 4°, deve essere sempre osservato un minuto di riposo; tra il 2° e il 3° periodo devono essere osservati tre minuti di riposo.

Durante la partita, il conteggio del tempo va effettuato senza mai arrestare il cronometro, salvo i casi in cui il Miniarbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontana dal campo, etc.).

Non sono previsti nel corso della partita i tiri liberi; in caso di fallo durante le azioni di gioco, 1 punto e possesso di palla verrà assegnato alla squadra del giocatore che subisce il fallo.

Le partite si disputano su campi di dimensioni ridotte (es. 18x9 – 15x12).

Le squadre (maschili o miste) devono essere composte da un minimo di 6 ad un massimo di 12 giocatori\trici, nessun giocatore può disputare più di 2 periodi di gioco.

Per quanto riguarda le sostituzioni dei giocatori, i falli personali (**limite di 4 falli personali**) la gestione del cronometro e le norme generali, vengono applicate le norme del Regolamento Minibasket.

Partecipazione dei giocatori:

- se una squadra si presenta in campo con un numero di giocatori inferiore a 6, gli Istruttori delle 2 squadre devono concordare una modalità per poter disputare ugualmente l'incontro;
- se una squadra si presenta in campo con 6 giocatori, tutti i 6 giocatori dovranno giocare obbligatoriamente due periodi interi;
- se una squadra si presenta in campo con 7 giocatori, 5 giocatori dovranno giocare due periodi interi, mentre 2 giocatori potranno giocare 1 solo periodo ciascuno.
- se una squadra si presenta in campo con 8 giocatori, 4 giocatori dovranno giocare due periodi interi, mentre 4 giocatori potranno giocare 1 solo periodo ciascuno.
- se una squadra si presenta in campo con 9 giocatori, 3 giocatori dovranno giocare due periodi interi, mentre 6 giocatori potranno giocare 1 solo periodo ciascuno.
- se una squadra si presenta in campo con 11 giocatori, 1 solo giocatore dovrà giocare due periodi interi, mentre 10 giocatori potranno giocare 1 solo periodo ciascuno.
- se una squadra si presenta in campo con 12 giocatori, tutti giocheranno 1 periodo di gioco.



LA PARTITA 4 CONTRO 4 SPRINT

consta di 4 periodi, della durata di 4' ciascuno.

Tra il 1° e il 2° periodo e tra il 3° ed il 4°, deve essere sempre osservato un minuto di riposo; tra il 2° e il 3° periodo devono essere osservati tre minuti di riposo.

Durante la partita, il conteggio del tempo va effettuato senza mai arrestare il cronometro, salvo i casi in cui il Miniarbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontana dal campo, etc.).

Non sono previsti nel corso della partita i tiri liberi; in caso di fallo durante le azioni di gioco, 1 punto e possesso di palla verrà assegnato alla squadra del giocatore che subisce il fallo.

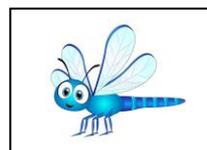
Le partite si disputano su campi di dimensioni normali.

Le squadre (maschili o miste) devono essere composte da un minimo di 8 ad un massimo di 12 giocatori\trici, nessun giocatore può disputare più di 2 periodi di gioco.

Per quanto riguarda le sostituzioni dei giocatori, i falli personali (**limite di 4 falli personali**) la gestione del cronometro e le norme generali, vengono applicate le norme del Regolamento Minibasket.

Le manifestazioni organizzate dovranno vedere la partecipazione di più Centri Minibasket con un calendario di incontri preventivamente stabilito. Tenendo presente la rapidità di realizzazione di ciascun incontro, si consiglia di coinvolgere almeno 4 società.

Categoria LIBELLULE.



Per la Categoria Libellule (nate nel 2011 – 2012 - 2013) sono previste le seguenti modalità di gioco:

LA PARTITA 3 CONTRO 3 SPRINT

consta di 4 periodi, della durata di 4' ciascuno.
Tra il 1° e il 2° periodo e tra il 3° ed il 4°,
deve essere sempre osservato un minuto di riposo;
tra il 2° e il 3° periodo devono essere osservati
tre minuti di riposo.



Durante la partita, il conteggio del tempo va effettuato senza mai arrestare il cronometro, salvo i casi in cui il Miniarbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontana dal campo, etc.).
Non sono previsti nel corso della partita i tiri liberi; in caso di fallo durante le azioni di gioco, 1 punto e possesso di palla verrà assegnato alla squadra del giocatore che subisce il fallo.
Le partite si disputano su campi di dimensioni ridotte (es. 18x9 – 15x12).
Le squadre devono essere composte da un minimo di 6 ad un massimo di 12 giocatrici, nessuna giocatrice può disputare più di 2 periodi di gioco.
Per quanto riguarda le sostituzioni dei giocatori, i falli personali (**limite di 4 falli personali**) la gestione del cronometro e le norme generali, vengono applicate le norme del Regolamento Minibasket.

LA PARTITA 4 CONTRO 4 SPRINT

consta di 4 periodi, della durata di 4' ciascuno.
Tra il 1° e il 2° periodo e tra il 3° ed il 4°,
deve essere sempre osservato un minuto di riposo;
tra il 2° e il 3° periodo devono essere osservati
tre minuti di riposo.



Durante la partita, il conteggio del tempo va effettuato senza mai arrestare il cronometro, salvo i casi in cui il Miniarbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontana dal campo, etc.).
Non sono previsti nel corso della partita i tiri liberi; in caso di fallo durante le azioni di gioco, 1 punto e possesso di palla verrà assegnato alla squadra del giocatore che subisce il fallo.
Le partite si disputano su campi di dimensioni normali.
Le squadre devono essere composte da un minimo di 8 ad un massimo di 12 giocatrici, nessuna giocatrice può disputare più di 2 periodi di gioco.
Per quanto riguarda le sostituzioni dei giocatori, i falli personali (**limite di 4 falli personali**) la gestione del cronometro e le norme generali, vengono applicate le norme del Regolamento Minibasket.

LA PARTITA 4 CONTRO 4 OPEN

consta di 2 periodi, della durata di 6' ciascuno.
Tra il 1° e il 2° periodo devono essere osservati
tre minuti di riposo.
Nel corso della partita l'Istruttore può effettuare
CAMBI LIBERI tra le giocatrici a sua disposizione



Le squadre possono essere composte da un minimo di 4 ad un massimo di 6 giocatrici.
Durante la partita, il conteggio del tempo va effettuato senza mai arrestare il cronometro, salvo i casi in cui il Miniarbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontana dal campo, etc.).
Non sono previsti nel corso della partita i tiri liberi; in caso di fallo durante le azioni di gioco, 1 punto e possesso di palla verrà assegnato alla squadra del giocatore che subisce il fallo.
Le partite si disputano su campi di dimensioni normali.

Le manifestazioni organizzate dovranno vedere la partecipazione di più Centri Minibasket con un calendario di incontri preventivamente stabilito. Tenendo presente la rapidità di realizzazione di ciascun incontro, si consiglia di coinvolgere almeno 4 società.

Categoria AQUILOTTI.

Per la Categoria Aquilotti (nati nel 2009 – 2010 ammessi 2011) sono previste le seguenti modalità di gioco:



LA PARTITA 4 CONTRO 4

consta di 6 periodi, della durata di 6' ciascuno. Tra il 1° e il 2° periodo, tra il 2° e il 3°, tra il 4° e il 5° e il 5° e il 6°, deve essere sempre osservato un minuto di riposo; tra il 3° e il 4° periodo devono essere osservati cinque minuti di riposo.

Durante la partita, il conteggio del tempo va effettuato senza mai arrestare il cronometro, salvo in occasione di ogni fallo, dell'effettuazione dei tiri liberi e dal salto a due, dei minuti di sospensione (uno per periodo per ciascuna squadra) ed ogni qualvolta il Miniarbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontana dal campo, etc.).

Le partite si disputano su campi di dimensioni regolari con 6 periodi di 6 minuti ciascuno.

Per l'assegnazione del punteggio, si procederà come di seguito indicato:

- 3 punti verranno attribuiti alla squadra vincitrice del quarto di gioco disputato
- 1 punto verrà assegnato alla squadra perdente nel quarto disputato
- 2 punti per ciascuna squadra in caso di pareggio nel quarto di gioco disputato
- il punteggio della partita sul tabellone segnapunti, DEVE INDICARE LA SOMMA DEI PUNTI ATTRIBUITI AL TERMINE DI CIASCUN QUARTO DI GIOCO
- in caso di pareggio nella somma dei punti totali a fine partita, si procederà alla verifica dei canestri totali realizzati, con la vittoria eventualmente attribuita a chi ne avrà realizzato il maggior numero, in caso di ulteriore parità, si procederà con la disputa di un tempo supplementare della durata di 3', procedendo eventualmente ad oltranza (nel primo tempo supplementare l'Istruttore può schierare in campo 4 giocatori a propria scelta, che, ovviamente non potranno disputare il supplementare successivo).

Il minuto di sospensione può essere richiesto in qualsiasi momento della partita e, deve essere accordato, a gioco fermo (anche nel caso di canestro subito).

Partecipazione dei giocatori:

è prevista la partecipazione di squadre miste con un minimo di 10 ed un massimo di 12 giocatori/trici, con i seguenti criteri di utilizzo :

- se una squadra si presenta in campo con un numero di giocatori inferiore a 10, l'incontro verrà disputato ugualmente ma, ai fini di un'eventuale classifica, la vittoria verrà assegnata alla squadra in regola con il punteggio di **18 a 6**;
- se una squadra si presenta in campo con 10 giocatori, 6 giocatori dovranno giocare obbligatoriamente due periodi interi, mentre 4 giocatori potranno giocare 3 periodi (vedi regola sostituzione giocatori art.50). I giocatori che disputeranno il terzo periodo di gioco possono essere solo giocatori che hanno giocato di meno, o a parità di condizione che hanno realizzato meno punti o commesso meno falli. Ad ulteriore parità di condizione sceglie l'Istruttore. Non sono ammesse sostituzioni (salvo le eccezioni previste dall'art.50);
- se una squadra si presenta in campo con 11 giocatori, 9 giocatori dovranno giocare obbligatoriamente due periodi interi, mentre 2 giocatori potranno giocare 3 periodi (vedi regola sostituzione giocatori art.50): i giocatori che disputeranno il terzo periodo di gioco possono essere solo giocatori che hanno giocato di meno, o a parità di condizione che hanno realizzato meno punti o commesso meno falli. Ad ulteriore parità di condizione sceglie l'Istruttore. Non sono ammesse sostituzioni (salvo le eccezioni previste dall'art.50);
- se una squadra si presenta in campo con 12 giocatori, tutti e 12 dovranno giocare 2 periodi di gioco; **non sono ammesse sostituzioni (salvo le eccezioni previste dall'art.50).**

IMPORTANTE

OBBLIGO DI SCHIERARE IN CAMPO NEI PRIMI TRE PERIODI TUTTI GLI ATLETI ISCRITTI A REFERTO.

Il mancato rispetto della presente norma determina l'assegnazione della sconfitta alla squadra non in regola con il punteggio di 6 a 18.

Categoria GAZZELLE.

Per la Categoria Aquilotti (nati nel 2009 – 2010 – 2011)
sono previste le seguenti modalità di gioco:



LA PARTITA 4 CONTRO 4

consta di 6 periodi, della durata di 6' ciascuno.
Tra il 1° e il 2° periodo, tra il 2° e il 3°, tra il 4° e il 5° e il 5° e il 6°,
deve essere sempre osservato un minuto di riposo; tra il 3° e il 4°
periodo devono essere osservati cinque minuti di riposo.

Durante la partita, il conteggio del tempo va effettuato senza mai arrestare il cronometro, salvo in occasione di ogni fallo, dell'effettuazione dei tiri liberi e dal salto a due, dei minuti di sospensione (uno per periodo per ciascuna squadra) ed ogni qualvolta il Miniarbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontana dal campo, etc.).

Le partite si disputano su campi di dimensioni regolari con 6 periodi di 6 minuti ciascuno.

Per l'assegnazione del punteggio, si procederà come indicato per la categoria Aquilotti.

Il minuto di sospensione può essere richiesto in qualsiasi momento della partita e, deve essere accordato, a gioco fermo (anche nel caso di canestro subito).

Partecipazione delle giocatrici:

è prevista la partecipazione di sole squadre femminili con un minimo di 10 ed un massimo di 12 giocatrici, con i criteri di utilizzo indicati per la categoria Aquilotti.

Il mancato rispetto della presente norme indicate determina l'assegnazione della sconfitta alla squadra non in regola con il punteggio di 6 a 18.

LA PARTITA 4 CONTRO 4 OPEN



consta di 4 periodi, della durata di 4' ciascuno.

Tra il 1° e il 2° periodo e tra il 3° ed il 4°,
deve essere sempre osservato un minuto di riposo;
tra il 2° e il 3° periodo devono essere osservati
tre minuti di riposo.

Nel corso della partita l'istruttore può effettuare
CAMBI LIBERI tra le giocatrici a sua disposizione

***Le squadre possono essere composte da
un minimo di 6 ad un massimo di 12 giocatrici.***

Durante la partita, il conteggio del tempo va effettuato senza mai arrestare il cronometro, salvo i casi in cui il Miniarbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontana dal campo, etc.).

Non sono previsti nel corso della partita i tiri liberi; in caso di fallo durante le azioni di gioco, 1 punto e possesso di palla verrà assegnato alla squadra del giocatore che subisce il fallo.

Le partite si disputano su campi di dimensioni normali.

Le manifestazioni organizzate con le modalità di gioco del 4 c 4 OPEN dovranno vedere la partecipazione di più Società con un calendario di incontri preventivamente stabilito. Si consiglia di coinvolgere almeno 4 Società.

Categoria ESORDIENTI MASCHILE.

Per la Categoria Esordienti Maschile (nati nel 2008 ammessi 2009) sono previste le seguenti modalità di gioco:



LA PARTITA 5 CONTRO 5

consta di 4 periodi, della durata di 8' ciascuno.
Tra il 1° e il 2° periodo e tra il 3° ed il 4°,
deve essere sempre osservato un minuto di riposo;
tra il 2° e il 3° periodo devono
essere osservati cinque minuti di riposo.



Nella partita di 5c5 il cronometro andrà arrestato ad ogni fischio del miniarbitro e sarà fatto ripartire appena la palla verrà toccata da uno qualsiasi dei giocatori in campo.

Il minuto di sospensione (*uno per ciascuna squadra per ciascun tempo di gioco*) può essere richiesto in qualsiasi momento della partita e, deve essere accordato, a gioco fermo (anche nel caso di canestro subito).

Negli ultimi TRE MINUTI del quarto periodo e durante gli eventuali periodi supplementari (della durata di tre minuti ciascuno), in occasione di ogni fallo, il tempo deve essere obbligatoriamente fermato e devono essere concessi sempre due tiri liberi al giocatore della squadra che ha subito il fallo.

Partecipazione dei giocatori:

è prevista la partecipazione di minimo 10 e massimo 12 giocatori/trici, con i seguenti criteri di utilizzo :

- se una squadra si presenta in campo con un numero di giocatori inferiore a 10, l'incontro verrà disputato ugualmente ma, ai fini di un'eventuale classifica, la vittoria verrà assegnata alla squadra in regola con il punteggio di **20 a 0**;
- se una squadra si presenta in campo con 10 giocatori, ciascuno giocatore dovrà giocare obbligatoriamente due periodi interi e non sono ammesse sostituzioni (salvo le eccezioni previste dall'art.16);
- se una squadra si presenta in campo con 11 giocatori, 5 GIOCHERANNO 2 PERIODI INTERI SENZA POSSIBILI SOSTITUZIONI MENTRE GLI ALTRI 6 GIOCHERANNO 2 PERIODI INTERI CON POSSIBILI SOSTITUZIONI TRA LORO STABILITE DALL'ISTRUTTORE ALL'INTERNO DEL PERIODO DI GIOCO PREVISTO;
- se una squadra si presenta in campo con 12 giocatori, L'ISTRUTTORE POTRÀ UTILIZZARE 6 GIOCATORI PER CIASCUN PERIODO DI GIOCO CON POSSIBILI SOSTITUZIONI TRA LORO STABILITE DALL'ISTRUTTORE ALL'INTERNO DEL PERIODO DI GIOCO PREVISTO;

Esempio applicativo

- squadra di 10 giocatori/trici nessuna sostituzione possibile
- squadra di 11 giocatori/trici 2 periodi nessuna sostituzione possibile
2 periodi 6 giocatori/trici
che devono alternarsi in campo
- squadra di 12 giocatori/trici 6 giocatori/trici che devono alternarsi in campo
per ciascun periodo di gioco
(vige la norma per cui nessuno atleta può giocare più di 2 periodi di gioco individuali)

**E' obbligo schierare in campo nei primi due periodi tutti gli atleti iscritti a referto.
Il mancato rispetto delle presenti norme determina l'assegnazione della sconfitta
alla squadra non in regola con il punteggio di 0 a 20.**

LA 1^ fase del Trofeo Esordienti viene organizzata a cura del Comitato Provinciale di riferimento, **utilizzando formule a gironi senza finali dirette**, con il coordinamento del Delegato Provinciale Minibasket, la 2^ fase viene realizzata a livello Regionale, a cura del Responsabile Regionale Minibasket, con il Jamborè o l'eventuale Festa Regionale, eventi ai quali possono partecipare anche società che non hanno vinto la fase provinciale, tenendo conto del significato promozionale e delle specifiche realtà territoriali.

Categoria ESORDIENTI FEMMINILE.

Per la Categoria Esordienti Maschile (nati nel 2008 – 2009 – 2010) sono previste le seguenti modalità di gioco:



LA PARTITA 5 CONTRO 5

consta di 4 periodi, della durata di 8' ciascuno.
Tra il 1° e il 2° periodo e tra il 3° ed il 4°,
deve essere sempre osservato un minuto di riposo;
tra il 2° e il 3° periodo devono
essere osservati cinque minuti di riposo.



Nella partita di 5c5 il cronometro andrà arrestato ad ogni fischio del miniarbitro e sarà fatto ripartire appena la palla verrà toccata da uno qualsiasi dei giocatori in campo.

Il minuto di sospensione (*uno per ciascuna squadra per ciascun tempo di gioco*) può essere richiesto in qualsiasi momento della partita e, deve essere accordato, a gioco fermo (anche nel caso di canestro subito).

Negli ultimi TRE MINUTI del quarto periodo e durante gli eventuali periodi supplementari (della durata di tre minuti ciascuno), in occasione di ogni fallo, il tempo deve essere obbligatoriamente fermato e devono essere concessi sempre due tiri liberi al giocatore della squadra che ha subito il fallo.

Partecipazione delle giocatrici:

è prevista la partecipazione di sole squadre femminili con un minimo di 10 ed un massimo di 12 giocatrici, con i criteri di utilizzo indicati per la categoria Esordienti Maschili.

LA PARTITA 4 CONTRO 4

consta di 6 periodi, della durata di 6' ciascuno.
Tra il 1° e il 2° periodo, tra il 2° e il 3°, tra il 4°e il 5° e il 5° e il 6°,
deve essere sempre osservato un minuto di riposo; tra il 3° e il 4°
periodo devono essere osservati cinque minuti di riposo.



Durante la partita, il conteggio del tempo va effettuato senza mai arrestare il cronometro, salvo in occasione di ogni fallo, dell'effettuazione dei tiri liberi e dal salto a due, dei minuti di sospensione (uno per periodo per ciascuna squadra) ed ogni qualvolta il Miniarbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontana dal campo, etc.).

Solo nelle partite disputate per la categoria Esordienti, con punteggio progressivo, negli ultimi due minuti del sesto periodo, in occasione di ogni fallo, devono essere sempre concessi due tiri liberi.

Il minuto di sospensione può essere richiesto in qualsiasi momento della partita e, deve essere accordato, a gioco fermo (anche nel caso di canestro subito).

LA PARTITA 4 CONTRO 4 OPEN

consta di 4 periodi, della durata di 6' ciascuno.
Tra il 1° e il 2° periodo e tra il 3° ed il 4°,
deve essere sempre osservato un minuto di riposo;
tra il 2° e il 3° periodo devono essere osservati
tre minuti di riposo.



Nel corso della partita l'Istruttore può effettuare

CAMBI LIBERI tra le giocatrici a sua disposizione

Le squadre possono essere composte da un minimo di 8 ad un massimo di 12 giocatrici.

Durante la partita, il conteggio del tempo va effettuato senza mai arrestare il cronometro, salvo i casi in cui il Miniarbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontana dal campo, etc.).

Le manifestazioni organizzate con le modalità di gioco del 4 c 4 OPEN dovranno vedere la partecipazione di più Società con un calendario di incontri preventivamente stabilito. Si consiglia di coinvolgere almeno 4 Società.