



COMMISSIONE MINIBASKET

Comunicato n. 1203

Padova, 19 novembre 2011

Con il presente comunicato viene pubblicato il calendario delle gare della categoria Aquilotti 01/02 non competitivi.

Si invitano i Referenti delle squadre a verificare attentamente il calendario e nel caso riscontrino inesattezze o errori riguardo alle date, ai referenti o ai campi di gioco, sono pregati di comunicarli al più presto, via em@il (s.bonantini@rfi.it), alla Commissione Minibasket per le dovute rettifiche.

Si sollecitano, inoltre, i medesimi Responsabili a mettersi in contatto fra di loro per la definizione delle partite rimaste in sospeso e alla loro comunicazione via em@il alla Commissione.

In questa categoria si disputeranno partite di "4 contro 4" con le norme particolari di seguito allegate.

Si raccomanda l'invio o la consegna in tempi brevi dei referti alla Commissione: pur non essendoci classifica, essi servono a verificare e documentare l'attività svolta e sono in ogni caso conservati.

I referti potranno anche essere scaricati dal sito internet o fotocopiati dalla guida minibasket.

Per facilitare l'ordinamento e l'archiviazione della raccolta si chiede di indicare sempre il numero di partita esposto a fianco di ogni gara.

Si ricorda che tutti i bambini dovranno essere provvisti di autocertificazione di identità.

Si confida nella massima sportività e correttezza di Responsabili ed Istruttori, affinché tutti gli incontri siano occasioni di divertimento e crescita per i bambini e per tutto il movimento, evitando polemiche e discussioni sempre spiacevoli e spesso inutili e si rimanda a quanto previsto dal Codice Etico.

Cordiali saluti.

Segreteria M.B. PD
Sergio Bonantini

Categoria Aquilotti 01/02 non competitivi - Squadre partecipanti

Girone AOSTA

071088 MINIBASKET NOVENTA - 071089 MINIBASKET POL. CARMIGNANO - 071112 UNIONE SPORTIVA ARCELLA - 071116 MINIBASKET RUBANO - 074898 A.S. VIL.TO.SA. BASKET - 075213 C.M. PETRARCA PADOVA - 076073 MINIBASKET A.S. S. MARTINO - 077221 DBA DON BOSCO MINIBASKET

Girone BARI

071085 MINIBASKET VIRTUS PADOVA - 071102 A.S. CASTAGNARA BASKET - 071142 BASKETLANDIA - 074856 P & T BASKET - 074956 POLISPORTIVA UNION VIGONZA "A" - 074956 POLISPORTIVA UNION VIGONZA "B" - 075085 RAPTORS MINIBASKET MESTRINO - 075563 MINIBASKET MORTISE 2000

Girone CHIETI

071075 CENTRO MINIBASKET THERMAL - 071086 MONSELICE BASKET - 071122 MINIBASKET DEL MONTAGNESE - 075213 C.M. PETRARCA PADOVA - 075516 A.S. DIL. BASKET ROSA PETRARCA - 076300 A.S.D. PALLACANESTRO PIOVESE - 077497 N.B.A. ALBIGNASEGO

COMMISSIONE MINIBASKET

LA PARTITA 4 contro 4

Art. 11 bis DURATA DELLA PARTITA

La partita consta di 6 tempi, della durata di 6' ciascuno.

Tra il 1° e il 2° tempo, 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° tempo devono essere osservati cinque minuti di riposo.

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

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).

UTILIZZO GIOCATORI

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

Vedasi art. 14bis per l'utilizzo dei giocatori.

Negli ultimi **TRE MINUTI** del **sesto tempo e durante gli eventuali tempi supplementari (della durata di tre minuti ciascuno)**, in occasione di ogni fallo, devono essere sempre concessi due tiri liberi.

Si precisa a tale scopo quanto segue:

- in caso di fallo di sfondamento prima del tiro e canestro realizzato, non vale il canestro e nessun tiro libero verrà accordato all'altra squadra;
- in caso di fallo di spinta del tiratore dopo il tiro e canestro realizzato, negli ultimi 3 minuti del 6° tempo e negli eventuali tempi supplementari, vale il canestro; in caso di canestro non realizzato, l'infrazione viene sancita con la perdita del possesso della palla, senza attribuzione di tiri liberi; in caso di fallo commesso da un compagno del giocatore in possesso della palla (art. 32), l'infrazione viene sancita con la perdita del possesso della palla, senza attribuzione di tiri liberi;
- in caso di canestro realizzato e fallo subito dal tiratore prima o durante il tiro, vale il canestro e nessun tiro libero verrà accordato

Nel primo tempo supplementare i *due quartetti sono liberi*, E NON SONO AMMESSE SOSTITUZIONI; nell'eventuale secondo tempo supplementare giocano 4 giocatori che non hanno disputato il primo tempo supplementare, fermo restando quanto specificato nell'art. 16 del presente Regolamento ("sostituzione dei giocatori").

Nell'eventuale terzo tempo supplementare i due quartetti sono ancora liberi (CON L'OBBLIGO DI INGRESSO IN CAMPO DEI GIOCATORI EVENTUALMENTE ANCORA NON ENTRATI NEL CORSO DEI TEMPI SUPPLEMENTARI) e così di seguito fino a quando la parità non verrà risolta.

Durante i tempi supplementari non si possono chiedere minuti di sospensione e non si possono effettuare cambi, se non per uscita dal campo per raggiunto limite di falli, per espulsione o per infortunio accertato dal miniarbitro. **Il giocatore uscito dal campo, può essere sostituito solo da un giocatore che risulti aver realizzato il minor numero di punti**; in caso di parità di punti realizzati fra due o più giocatori in panchina, sceglierà l'Istruttore. Qualora il giocatore sostituito per infortunio, dovesse riprendersi ed essere in grado di rientrare in campo, lo potrà fare solamente sostituendo il giocatore che precedentemente lo aveva sostituito (il cambio deve avvenire a gioco fermo).

N.B.: In presenza di sangue durante il gioco, la partita deve essere immediatamente interrotta e deve essere subito effettuata la sostituzione del giocatore infortunato.

Art. 12 bis PUNTEGGIO PARTITA

Per le categorie Aquilotti e Tigrotti, al termine di ciascun tempo di gioco, si procederà come di seguito indicato:

- al termine di ogni sesto di gioco verrà azzerato il punteggio della partita sul tabellone segnapunti,
- 3 punti verranno attribuiti alla squadra vincitrice del tempo di gioco disputato,
- 1 punto verrà assegnato alla squadra perdente nel tempo disputato,
- 2 punti per ciascuna squadra in caso di pareggio nel tempo di gioco disputato,
- in caso di pareggio nella somma dei punti totali a fine partita, si procederà alla verifica dei canestri totali realizzati, con la vittoria attribuita a chi ne avrà realizzato il maggior numero; in caso di ulteriore parità verrà applicato l'art.13 relativo ai tempi supplementari.

COMMISSIONE MINIBASKET

Art. 13 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, se al termine della partita il risultato fosse in parità, si faranno effettuare tanti tempi 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 e Libellule.

Art. 14 bis UTILIZZO DEI GIOCATORI NELLE PARTITE DI 4 CONTRO 4

Le partite di 4 contro 4 devono prevedere la partecipazione di minimo 10 e massimo 12 giocatori/trici, con i seguenti criteri di utilizzo dei giocatori coinvolti:

- 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, 6 giocatori dovranno giocare obbligatoriamente due tempi interi, mentre 4 giocatori potranno giocare 3 tempi (vedi regola sostituzione giocatori Art.16. I giocatori che disputeranno il terzo tempo 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.16);
- se una squadra si presenta in campo con 11 giocatori, 9 giocatori dovranno giocare obbligatoriamente due tempi interi, mentre 2 giocatori potranno giocare 3 tempi (vedi regola sostituzione giocatori Art. 16: i giocatori che disputeranno il terzo tempo 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.16);
- se una squadra si presenta in campo con 12 giocatori, tutti e 12 dovranno giocare 2 tempi di gioco; non sono ammesse sostituzioni (salvo le eccezioni previste dall'Art.16).

IMPORTANTE

OBBLIGO DI SCHIERARE IN CAMPO NEI PRIMI TRE QUARTI 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 0 a 20.

SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

Art. 16 SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

Le sostituzioni si devono effettuare solamente all'inizio di ciascun tempo di gioco.

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

- uscita dal campo per raggiunto limite di falli (5) per tutte le Categorie e le tipologie di gioco (3c3 - 4c4 o 5c5);
- fallo squalificante (espulsione);
- infortunio, accertato dal Miniarbitro;
- nella categoria esordienti si può effettuare una sostituzione con un sesto giocatore.

Il giocatore uscito dal campo può essere sostituito solamente da un giocatore che risulti dal referto aver giocato di meno e a parità 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 tempo o che comunque è invitato dall'Istruttore a commetterli per essere sostituito, non potrà essere sostituito per tutta la durata del tempo stesso e la sua squadra giocherà in inferiorità numerica (non è ammessa la difesa a zona).

COMMISSIONE MINIBASKET

REGOLAMENTO 4 contro 4 TUTTOCAMPO [pag. 21]

Le partite si disputano su campi di dimensioni regolari con 6 tempi di 6 minuti ciascuno. In caso di parità al termine dei tempi di gioco previsti si procede alla disputa di un tempo supplementare di 2 minuti con in campo i giocatori scelti liberamente dall'Istruttore, ed in caso di ulteriore parità si procederà ad oltranza, applicando le norme consuete di utilizzo dei giocatori (tutti i giocatori in panchina devono essere eventualmente utilizzati nei vari tempi supplementari).

Le squadre (maschili, femminili o miste) devono essere composte da un minimo di 10 (8 PER L'ATTIVITA' FEMMINILE) ad un massimo di 12 giocatori\trici, nessun giocatore può disputare più di 3 tempi di gioco e tutti gli atleti iscritti a referto dovranno obbligatoriamente entrare in campo nei primi tre tempi di gioco.

Il giocatore uscito dal campo può essere sostituito solamente da un giocatore che risulti dal referto aver giocato di meno e a parità 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. Per quanto riguarda le sostituzioni dei giocatori, i falli personali (**limite di 5 falli personali**) la gestione del cronometro e le norme generali, vengono applicate le norme del Regolamento Minibasket previste dall'**art. 11bis**.

Le manifestazioni organizzate dovranno vedere la partecipazione di più Centri Minibasket con un calendario di incontri preventivamente stabilito.