

IL MINIBASKET: NORME ORGANIZZATIVE GENERALI e REGOLAMENTO DI GIOCO 2024/2025

**MINIBASKET
FOR LIFE**

PRESENTAZIONE	3
LE CATEGORIE E LE ANNATE DI TESSERAMENTO	4
REGOLAMENTO DI GIOCO	6
Art. 1. SCOPO DEL GIOCO	Art. 23..... REGOLA DEI "VENTIQUATTRO SECONDI"..... 6.....
Art. 2. SPIRITO DEL GIOCO.....	Art. 24..... INTERRUZIONE DEL GIOCO..... 6.....
Art. 3. PARTECIPAZIONE ALLA GARA	Art. 25..... RIMESSA IN GIOCO DALLE LINEE LATERALI..... 7.....
Art. 4. ISTRUTTORE.....	Art. 26..... RIMESSA IN GIOCO DALLE LINEE DI FONDO..... 7.....
Art. 5. CAMPO DI GIOCO	Art. 27..... I CONTATTI..... 7.....
Art. 6. TRACCIATURA DEL CAMPO.....	Art. 28..... RESPONSABILITÀ DEL CONTATTO..... 7.....
Art. 7. TABELLONI E CANESTRI	Art. 29..... FALLO DEL DIFENSORE..... 8.....
Art. 8. EQUIPAGGIAMENTO.....	Art. 30..... FALLO DELL'ATTACCANTE..... 8.....
Art. 9. LA PALLA	Art. 31..... SANZIONAMENTO DEL FALLO..... 8.....
Art. 10. GIOCARE LA PALLA	Art. 32..... FALLO PERSONALE..... 8.....
Art. 11. PALLA FUORI CAMPO	Art. 33..... FALLO ANTISPORTIVO..... 8.....
Art. 12. AVANZARE CON LA PALLA	Art. 34..... FALLO SQUALIFICANTE..... 9.....
Art. 13. GIRO E PIEDE PERNO	Art. 35..... FALLO TECNICO..... 9.....
Art. 14. MINIARBITRO.....	Art. 36..... DOPPIO FALLO..... 9.....
Art. 15. SEGNAPUNTI.....	Art. 37..... FALLO MULTIPLO..... 9.....
Art. 16. CRONOMETRISTA	Art. 38..... REGISTRAZIONE DEL FALLO A REFERTO..... 9.....
Art. 17. VALORE DEI PUNTI.....	Art. 39..... QUINTO FALLO..... 9.....
Art. 18. PUNTEGGIO PARTITA.....	Art. 40..... SANZIONI APPLICATE ALL'ISTRUTTORE..... 9.....
Art. 19. RISULTATO DI PARITÀ.....	Art. 41..... TIRI LIBERI..... 9.....
Art. 20. SALTO A DUE	Art. 42..... VIOLAZIONI SUI TIRI LIBERI..... 10.....
Art. 21. REGOLA DEI "TRE SECONDI"	Art. 43..... SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI..... 10.....
Art. 22. REGOLA DEI "CINQUE SECONDI"	10
LE MODALITA' DI GIOCO	14
La partita 3 contro 3 sprint	14
La partita 4 contro 4 sprint	15
La partita 4 contro 4	17
La partita 4 contro 4 OPEN	17
La partita 5 contro 5	18
LE ATTIVITA' PREVISTE	19
PAPERINE e PULCINI (2018/2019)	19
LIBELLULE e SCOIATTOLI SMALL (2017/2018) - BIG (2016/2017).....	19
GAZZELLE e AQUILOTTI SMALL (2014/2015) - BIG (2015/2016)	20
GAZZELLE (2014/2015/2016/2017) e AQUILOTTI (2014/2015/2016) CATEGORIA OPEN	20
ESORDIENTI MASCHILE (2013 ammessi 2014).....	20
ESORDIENTI FEMMINILE (2013/2014/2015).	20
LE GARE	22



BEZZUGA

PRESENTAZIONE

Il **Minibasket** è il giosport della Federazione Italiana Pallacanestro dedicato alle bambine e ai bambini dai 5 agli 11 anni e ne rappresenta il modello **formativo**. Le scelte e le decisioni assunte a favore della promozione della pallacanestro non potranno però **mai prescindere** dai **riferimenti educativi** che da sempre ne caratterizzano il valore ed il significato, ancor di più **oggi**, tempo nel quale l'attenzione ai bambini ed al loro futuro, **nessuno escluso**, deve diventare prospettiva fondante.

L'**approccio graduale** all'agonismo e una visione attenta all'**incontro** con la **formazione sportiva giovanile**, deve costantemente accompagnare l'attività di chi, **prima di allenare insegna**, in un quadro progressivo e **integrato** di sviluppo e di crescita del **giocatore** e della **persona**.

Il Minibasket – con la consapevolezza e la rigorosa responsabilità delle figure che ad esso si dedicano – pone **al centro** della propria visione la formazione dell'**individuo**, 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 **inclusione, accoglienza, integrazione e socializzazione**.

Per essere accolto e condiviso nei suoi **valori** di riferimento, 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 lo **strumento educativo** essenziale, il mezzo che consente progressivamente ai bambini di sviluppare, nel gioco, la consapevolezza e la **condivisione** del suo **valore**; il regolamento del gioco 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 che con competenza e passione ne rappresentano i valori, diventando dunque **esempio** e **testimonianza**, rendendo così possibile la coerente realizzazione del delicato impegno assunto a favore dell'educazione dei giovani, onere ben più significativo del semplice allenare.

Il Regolamento è dunque lo strumento, ma la sua coerente attuazione starà nella capacità e nella 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 e delle loro incertezze, paure e insicurezze.





Il Regolamento di Gioco va riconosciuto nel suo significato, accolto, condiviso ed insegnato tenendo sempre presente quanto riferito alla visione educativa di un **MinibasketForLife**. Un Regolamento così percepito potrà essere un prezioso supporto per lo sviluppo della personalità del vero **protagonista** del nostro gioco-sport:

il bambino e la sua crescita nello sport e nella vita!

LE CATEGORIE E LE ANNATE DI TESSERAMENTO

Per l'anno sportivo 2023/2024 potranno essere tesserati le bambine e i bambini nati negli anni 2013-2014-2015-2016-2017-2018-2019 suddivisi nelle seguenti categorie:

- Pulcini bambini nati nel 2018 – 2019
- Paperine bambine nate nel 2018 – 2019
- Scoiattoli
 - **Small** nati nel 2017 – 2018
 - **Big** nati nel 2016 – 2017
- Libellule
 - **Small** nate nel 2017 – 2018
 - **Big** nate nel 2016 – 2017
- Aquilotti
 - **Small** nati nel 2015 – 2016
 - **Big** nati nel 2014 – 2015
 - **OPEN** nati nel 2014 – 2015 – 2016
- Gazzelle
 - **Small** nate nel 2015 – 2016
 - **Big** nate nel 2014 – 2015
 - **OPEN** nate nel 2014 – 2015 – 2016 – 2017
- Esordienti Maschile bambini nati nel 2013 (ammessi i nati nel 2014)
 - Esordienti Maschile **OPEN** nati nel 2013 – 2014 – 2015
- Esordienti Femminile bambine nate nel 2013 – 2014 – 2015
 - Esordienti Femminile **OPEN** nate nel 2013 – 2014 – 2015 – 2016



Per partecipare all'attività federale di qualsiasi tipo, organizzata o autorizzata dai Comitati Territoriali e/o dal Settore Minibasket della FIP è obbligatorio il regolare, preventivo tesseramento delle bambine e dei bambini, ed essere in regola con le necessaria certificazione medica.

Le Società che attivano la sezione Minibasket devono partecipare, con una o più squadre, alle attività proposte dal Settore Minibasket della FIP comunicandolo al Comitato Provinciale di riferimento, utilizzando l'apposito modulo informatico presente nella pagina di FIP online.

Tali categorie svolgeranno un'attività programmata e proposta dalla Commissione Regionale Minibasket e Scuola in accordo con lo Staff Tecnico Regionale Minibasket e Scuola ed organizzata dal Delegato Provinciale Minibasket.

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 auto-canestro, 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.

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** al 2° istruttore o comunque alla squadra in difetto. (vedi Art.40).

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

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 o comunque alla squadra in difetto (vedi Art.40).

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. Tutti i giocatori iscritti a referto, come previsto dalle specifiche norme della categoria di appartenenza, debbono obbligatoriamente prendervi parte; qualora una squadra non rispetti le norme relative alla partecipazione dei bambini iscritti a referto ai periodi di gioco previsti, perderà l'incontro con il risultato di **4-12 nel 3c3 e 4c4 sprint, 6-18 nelle modalità di gioco 4c4 e 4 - 12 nel 5c5.**

Nel caso in cui non fosse presente in panchina almeno 1 Istruttore regolarmente tesserato 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.

N.B. I Comitati territoriali di competenza possono decidere l'esclusione dal Torneo delle squadre che reiterassero il loro comportamento non in regola con le normative previste.

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.

La presenza in panchina di persone non in regola con le norme del Settore Minibasket (senza qualifica di Istruttore Minibasket) determina l'impossibilità a poter svolgere l'attività di Istruttore in panchina durante la partita, e, 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 **4 - 12 nel 3c3 e 4c4 sprint, 6-18 nelle modalità di gioco 4c4 e 4 - 12 nel 5c5.**

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

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.

N.B. I Comitati territoriali di competenza possono decidere l'esclusione dal Torneo delle squadre che reiterassero il loro comportamento non in regola con le normative previste.

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 mt 28;
- larghezza mt 15.

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

Per la Categoria Esordienti è prevista una misura minima di mt 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 mt 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 **mt 2,25 da terra.**

Le dimensioni dei **tabelloni** sono:

- **altezza mt 0,90;**
- **larghezza mt 1,20.**

I canestri hanno le seguenti caratteristiche:

- **altezza mt 2,60 da terra; (per la sola categoria esordienti l'altezza è di mt 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 cm 68 a 73;**
- **peso da gr 400 a 500;**
- **peso gr 180 (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 **piede**, 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".

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.

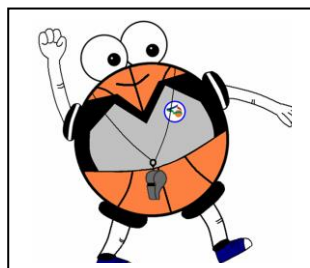
Art. 13. GIRO E PIEDE PERNO

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** (tramite sistema MyFip);
- **dei bambini partecipanti alla gara.**

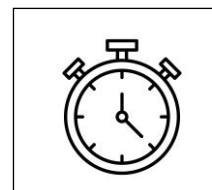
Art. 15. SEGNAPUNTI

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 tiri liberi, dei minuti di sospensione ed ogni qualvolta il Miniarbitro lo segnali e lo avverte della fine di ogni tempo di gioco.

*Per le categorie Aquilotti/ e Gazzelle BIG ed 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 mentre il canestro realizzato su tiro libero vale un punto.

Nel Minibasket non è previsto il tiro da tre punti.

Art. 18. PUNTEGGIO PARTITA

Per **TUTTE LE CATEGORIE DEL MINIBASKET**, al termine di ciascun periodo di gioco, si procederà come di seguito indicato:

- **3 punti** verranno attribuiti alla squadra vincitrice del periodo;
- **1 punto** verrà assegnato alla squadra perdente del periodo;
- **2 punti** per ciascuna squadra in caso di pareggio del periodo.
- Il punteggio della partita sul tabellone segnapunti, **DEVE INDICARE LA SOMMA DEI PUNTI ATTRIBUITI AL TERMINE DI CIASCUN QUARTO DI GIOCO.**

Art. 19. RISULTATO DI PARITÀ

Nelle partite riservate alle categorie scoiattoli e libellule è prevista la possibilità del pareggio. Per le altre categorie e nelle diverse modalità di gioco utilizzate, in caso di pareggio nel punteggio finale dei tempi disputati, per assegnare la vittoria si dovrà tener conto del punteggio progressivo, in caso di ulteriore parità si dovrà procedere con il gioco spareggio che vedrà assegnare 3pt alla squadra vincente e 1pt alla squadra che perdente.

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.

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 ha l'obbligo di toccare il pallone in ogni occasione delle rimesse per tutte le Categorie solo quando si verifica un fallo o per eventuali interruzioni del gioco ritenute opportune dal Miniarbitro stesso.

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 È UN ELEMENTO FONDANTE DEL VALORE EDUCATIVO E FORMATIVO DEL MINIBASKET, ALLENA IL CONTROLLO MOTORIO, EDUCA AL RISPETTO DEGLI ALTRI E DELLE REGOLE.

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;
- trattenere: 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. *Nelle modalità di gioco dove non sono previsti i tiri liberi 1 punto e possesso di palla verrà assegnato alla squadra del giocatore che ha subito il fallo.*

Nella sola categoria Esordienti nella modalità di gioco 5 contro 5 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 e, dove previsto, sarà attribuito 1 punto.

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.

Un tiro libero aggiuntivo viene concesso al giocatore che nel momento in cui subisce il fallo tira a canestro e realizza; possesso di palla con rimessa a metà campo a favore della squadra che ha subito il fallo antisportivo.

Nelle modalità di gioco dove non sono previsti i tiri liberi 1 punto e possesso di palla verrà assegnato alla squadra del giocatore 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.

Un tiro libero aggiuntivo viene concesso al giocatore che nel momento in cui subisce il fallo tira a canestro e realizza.

Nelle modalità di gioco dove non sono previsti i tiri liberi 1 punto e possesso di palla verrà assegnato alla squadra del giocatore che ha subito il fallo.

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). *Nelle modalità di gioco dove non sono previsti i tiri liberi 1 punto e possesso di palla verrà assegnato alla squadra avversaria.*



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.

Nelle modalità di gioco dove non sono previsti i tiri liberi 1 punto e possesso di palla verrà assegnato alla squadra avversaria.

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. *Nelle modalità di gioco dove non sono previsti i tiri liberi 1 punto e possesso di palla verrà assegnato alla squadra avversaria.*

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 Gioco-sport 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).

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 e alla squadra non in regola verrà attribuita la sconfitta (vedi art.3 e art.4)

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 modalità di gioco 5c5); 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. 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. 43. SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

Non sono ammesse sostituzioni durante il tempo di gioco ad eccezione delle attività OPEN ed ESORDIENTI 5c5 (vedi regolamento specifico)

Dove non previsto è possibile sostituire un giocatore durante il periodo di gioco, solamente nei seguenti casi:

- uscita dal campo per raggiunto limite di falli;
- 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 o commesso meno falli; in caso di parità di punti realizzati fra due o più giocatori in panchina, sceglierà l'Istruttore.

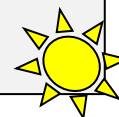
Qualora il giocatore sostituito per infortunio, dovesse riprendersi ed essere in condizione di rientrare in campo, lo potrà fare solamente sostituendo il giocatore che precedentemente lo aveva sostituito; il cambio deve avvenire a gioco fermo; l'eventuale ingresso in campo deve essere annotato.

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.

NEL MINIBASKET NON VENGONO INOLTRE APPLICATE LE SEGUENTI NORME:

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



LE MODALITA' DI GIOCO

LA PARTITA 3 CONTRO 3 SPRINT

Incontri organizzati con concentramenti di 3/4 squadre.



PERIODI DI GIOCO: 4 periodi da 4' ciascuno.

DIMENSIONI CAMPO: le partite si disputano su campi di dimensioni ridotte (es. 18x9 – 15x12).



GESTIONE DEL TEMPO: il cronometro **non va mai arrestato**, ad eccezione della situazione di fallo da segnalare e salvo i casi in cui il Miniarbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontana dal campo, etc.).

NUMERO GIOCATORI/TRICI: da un minimo di 6 ad un massimo di 12 giocatori\trici.

UTILIZZO GIOCATORI/TRICI:

nessun giocatore può disputare più di 2 periodi di gioco nella singola partita.

In caso di squadra composte da 7 a 11 giocatori la scelta del giocatore da riutilizzare verrà effettuata tenendo conto di chi risulti da referto aver realizzato il minor numero di punti o commesso meno falli; in caso di parità di punti realizzati e falli commessi, sceglierà l'Istruttore.

LIMITE FALLI: 4 falli personali.

TIRI LIBERI: Non previsti. 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.

TIME-OUT: Non previsti.

PUNTEGGIO: 3 PUNTI vittoria nel periodo di gioco;
1 PUNTO sconfitta nel periodo di gioco;
2 PUNTI parità nel periodo di gioco.

RISULTATO PARTITA: è ammesso il pareggio.

CATEGORIE: Scoiattoli/Libellule SMALL e BIG;
Aquilotti/Gazzelle SMALL e BIG (nella fase di apertura della stagione);
Esordienti Maschile e Femminile (nella fase di apertura della stagione).



Per le categorie Libellule/Scoiattoli Small (nati nel 2016/2017) è opzionale l'utilizzo del pallone easybasket.



LA PARTITA 4 CONTRO 4 SPRINT

Incontri organizzati con concentramenti di 3/4 squadre.

PERIODI DI GIOCO: 4 periodi da 4' ciascuno.

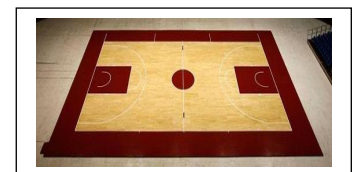
DIMENSIONI CAMPO: modalità di gioco prevista su campi di dimensioni normali.



GESTIONE DEL TEMPO: il cronometro **non va mai arrestato**, ad eccezione della situazione di fallo da segnalare e salvo i casi in cui il Miniarbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontana dal campo, etc.).

NUMERO GIOCATORI/TRICI: da un minimo di 8 ad un massimo di 12 giocatori\trici.

UTILIZZO GIOCATORI/TRICI:



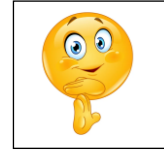
nessun giocatore può disputare più di **2 periodi** di gioco nella singola partita.

In caso di squadra composte da 9 a 11 giocatori la scelta del giocatore da riutilizzare verrà effettuata tenendo conto di chi risulti da referto aver realizzato il minor numero di punti e in secondo ordine commesso meno falli; in caso di parità di punti realizzati e falli commessi, sceglierà l'Istruttore.

LIMITE FALLI: 4 falli personali.

TIRI LIBERI: Non previsti. 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.

TIME-OUT: Non previsti.



PUNTEGGIO: **3 PUNTI** vittoria nel periodo di gioco;
1 PUNTO sconfitta nel periodo di gioco;
2 PUNTI parità nel periodo di gioco.

CATEGORIE: Scoiattoli/Libellule *SMALL* e *BIG*;
Aquilotti/Gazzelle *SMALL* e *BIG* (nella fase di apertura della stagione);
Esordienti Maschile e Femminile (nella fase di apertura della stagione).

LA PARTITA 4 CONTRO 4

PERIODI DI GIOCO: 6 periodi da 6' ciascuno.

DIMENSIONI CAMPO: modalità di gioco prevista su campi di dimensioni normali.



GESTIONE DEL TEMPO: il cronometro **non va mai arrestato** salvo in caso di minuti di sospensione, di segnalazione di falli commessi, per l'effettuazione di eventuali tiri liberi e ogni qual volta il Miniarbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontana dal campo, etc.).

Per la categoria Aquilotti/Gazzelle BIG ed Esordienti Maschile e Femminile il tempo di gioco è effettivo: il cronometro va fermato ad ogni fischio del Miniarbitro.

NUMERO GIOCATORI/TRICI: da un minimo di 10 ad un massimo di 12 giocatori\trici

UTILIZZO GIOCATORI/TRICI: ogni giocatore iscritto a referto deve disputare almeno 2 periodi di gioco nella singola partita.

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

In caso di squadra composte da 10 o 11 giocatori, **SOLAMENTE DOPO CHE TUTTI GLI ISCRITTI A REFERTO HANNO GIOCATO 2 PERIODI**, la scelta del/i giocatore/i che disputerà/anno un periodo aggiuntivo di gioco verrà effettuata tenendo conto di chi risulti da referto aver realizzato il minor numero di punti e in secondo ordine commesso meno falli nei periodi di gioco precedenti; in caso di parità di punti realizzati e falli commessi, sceglierà l'Istruttore. Il mancato rispetto della presente norma determina l'assegnazione della sconfitta alla squadra non in regola con il punteggio di 6 a 18.

LIMITE FALLI: 5 falli personali.

TIRI LIBERI: Previsti. Non esiste il tiro libero aggiuntivo su canestro realizzato e fallo subito (*fatta salva l'eccezione per la categoria Esordienti*).

TIME-OUT: Previsti (*uno per ciascuna squadra per ciascun periodo di gioco*); può essere richiesto in qualsiasi momento della partita e deve essere accordato a gioco fermo (anche nel caso di canestro subito).



PUNTEGGIO: 3 PUNTI vittoria nel periodo di gioco;
1 PUNTO sconfitta nel periodo di gioco;
2 PUNTI parità nel periodo di gioco.

CATEGORIE: Aquilotti/Gazzelle *SMALL* e *BIG*;
Esordienti Maschile e Femminile.

GARA/SPAREGGIO: Da svolgere come spareggio nel caso in cui il punteggio dei periodi di gioco fosse di parità ed anche la somma dei punti totali risultasse di ulteriore parità.

LA PARTITA 4 CONTRO 4 OPEN

PERIODI DI GIOCO: 6 periodi da 6' ciascuno.

DIMENSIONI CAMPO: modalità di gioco prevista su campi di dimensioni normali.



GESTIONE DEL TEMPO: il cronometro **non va mai arrestato** salvo in caso di minuti di sospensione, di segnalazione di falli commessi e ogni qual volta il Miniarbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontana dal campo, etc.).

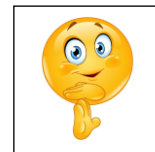
NUMERO GIOCATORI/TRICI: da un minimo di 6 ad un massimo di 10 giocatori\trici.

UTILIZZO GIOCATORI/TRICI: Nel corso della partita l'Istruttore può effettuare **CAMBI LIBERI** tra i giocatori/trici a sua disposizione.

LIMITE FALLI: 5 falli personali.

TIRI LIBERI: Non previsti. 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.

TIME-OUT: Previsti (*uno per ciascuna squadra per ciascun periodo di gioco*); può essere richiesto in qualsiasi momento della partita e deve essere accordato a gioco fermo (anche nel caso di canestro subito).



PUNTEGGIO: **3 PUNTI** vittoria nel periodo di gioco;
1 PUNTO sconfitta nel periodo di gioco;
2 PUNTI parità nel periodo di gioco.

CATEGORIE:

L'ATTIVITA' OPEN E' PREVISTA SOLO PER LE CATEGORIE AQUILOTTI - GAZZELLE ED ESORDIENTI M e F ED E' RISERVATA AI GRUPPI ETEROGENEI (3 ANNATE COINVOLTE) PER SOCIETA' DI RECENTE COSTITUZIONE O CON UN NUMERO DI TESSERATI LIMITATO.

L'EVENTUALE PARTECIPAZIONE DI SQUADRE CHE DECIDONO DI ADERIRE AD INTEGRAZIONE DELLA PROPRIA ATTIVITA' NON E' CONSENTITA PER I BAMBINI GIA' COINVOLTI NEL REGOLARE TROFEO ED E' INVECE CONSIGLIATA PER I NUOVI TESSERATI.

N.B.

Le manifestazioni organizzate con le modalità di gioco 3 contro 3 SPRINT - 4 contro 4 SPRINT e 4 contro 4 OPEN dovranno prevedere la partecipazione di più Società con un calendario di incontri preventivamente definito. Si consiglia di coinvolgere almeno 4 Società.

Nel caso in cui l'incontro debba svolgersi con solo due società partecipanti si consiglia di programmare una partita con un numero di tempi di gioco adeguato al numero dei bambini presenti e al tempo totale disponibile (8/12/16 tempini di gioco)

LA PARTITA 5 CONTRO 5

PERIODI DI GIOCO: 4 periodi da 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.



DIMENSIONI CAMPO: modalità di gioco prevista su campi di dimensioni normali.

GESTIONE DEL TEMPO: il tempo di gioco è effettivo. Il cronometro **va fermato ad ogni fischio del Miniarbitro e viene fatto ripartire non appena la palla verrà toccata da uno dei giocatori presenti in campo**

NUMERO GIOCATORI/TRICI: da un minimo di **10** ad un massimo di **12** giocatori\trici.

UTILIZZO GIOCATORI/TRICI:

- 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 **12 A 4**;

- se una squadra si presenta in campo con 10 giocatori, ciascuno giocatore dovrà giocare obbligatoriamente 2 periodi interi e non sono ammesse sostituzioni (salvo le eccezioni previste dall'art.43);

- se una squadra si presenta in campo con 11 giocatori, 5 GIOCHERANNO 2 PERIODI INTERI SENZA POSSIBILI SOSTITUZIONI MENTRE GLI ALTRI 6 POTRANNO ESSERE SOSTITUITI TRA LORO NEL PERIODO DI GIOCO NEL QUALE SONO COINVOLTI

- 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;

E' obbligo schierare in campo nei primi due periodi tutti gli atleti iscritti a referto.

LIMITE FALLI: 5 falli personali.

BONUS: DOPO IL 5° FALLO DI SQUADRA, ALL'INTERNO DI CIASCUN TEMPO DI GIOCO E SU OGNI FALLO COMMESSO, UN TIRO LIBERO E POSSESSO DI PALLA VERRA' ASSEGNATO AL GIOCATORE DELLA SQUADRA CHE SUBISCE IL FALLO.

TIRI LIBERI: Previsti. Esiste il tiro libero aggiuntivo su canestro realizzato e fallo subito.

TIME-OUT: uno per ciascuna squadra per ciascun periodo di gioco; può essere richiesto in qualsiasi momento della partita e deve essere accordato a gioco fermo (anche nel caso di canestro subito).

PUNTEGGIO: 3 PUNTI vittoria nel periodo di gioco e per la vittoria dell'eventuale gara disputata;
1 PUNTO sconfitta nel periodo di gioco e per la sconfitta dell'eventuale gara disputata;
2 PUNTI parità nel periodo di gioco.
In caso di pareggio si fa riferimento all'Art.19

CATEGORIE: ESORDIENTI Maschile e ESORDIENTI Femminile.

GARA/SPAREGGIO: Da svolgere come spareggio nel caso in cui il punteggio dei periodi di gioco fosse di parità ed anche la somma dei punti totali realizzati risultasse di ulteriore parità.

LE ATTIVITA' PREVISTE

PAPERINE e PULCINI

Per queste categorie le attività proposte **devono** prevedere manifestazioni e feste di Minibasket con la partecipazione delle Società affiliate nell'anno sportivo in corso.

In occasione delle manifestazioni previste le bambine e i bambini potranno partecipare a giochi e stazioni di diverse attività riferite all'easybasket, partite di 2 c 2 con regolamento "easybasket", **senza alcuna forma di competizione**, particolarmente consigliate per bambine e bambini al secondo anno di attività nella categoria (6 anni). Le squadre sono miste e non si devono prevedere classifiche finali.

NON SONO AUTORIZZATE ALTRE FORME E MODALITÀ DI ATTIVITÀ.

È di strategica importanza l'organizzazione e la realizzazione di manifestazioni e feste specificatamente dedicate alle bambine (Categoria Paperine).

LIBELLULE e SCOIATTOLI SMALL E BIG

Per queste categorie è prevista l'organizzazione e la realizzazione di manifestazioni a concentramenti **SENZA CLASSIFICA FINALE**.

Attività indicate e ritenute opportune per la loro crescita:

- Partite a concentramenti di **3 contro 3 sprint**:
 - a tutto campo su campi di dimensioni ridotte (lunghezza massima mt 22).
- Partite a concentramenti di **4 contro 4 sprint**:
 - a tutto campo su campi di dimensioni normali (lunghezza oltre mt 22);

È di strategica importanza l'organizzazione e la realizzazione di manifestazioni a concentramenti specificatamente dedicate alle bambine (Categoria Libellule).

È fatto obbligo, su campi di gioco con lunghezza inferiore ai 22 mt, disputare partite a concentramenti di 3 c 3 sprint.



Nel caso in cui l'incontro debba svolgersi con solo due società partecipanti si consiglia di programmare una partita con un numero di tempi di gioco adeguato al numero dei bambini presenti e al tempo totale disponibile (8/12/16 tempini di gioco)

Il Delegato Provinciale Minibasket dopo aver raccolto tutte le adesioni delle Società, verificato il numero delle squadre partecipanti, in accordo con la Commissione Regionale Minibasket e Scuola e lo Staff Tecnico Regionale Minibasket e Scuola, tenendo conto delle specifiche situazioni locali, dopo un'eventuale riunione programmatica con le Società partecipanti, organizzerà l'attività sul territorio di propria competenza e definirà il calendario degli incontri. Si auspica la suddivisione delle squadre partecipanti in attività dedicate alle annate specifiche di riferimento.

GAZZELLE e AQUILOTTI SMALL E BIG

Per queste categorie è prevista l'organizzazione del Trofeo Minibasket Provinciale con attività a gironi con punteggi acquisiti per gruppi d'appartenenza.

Attività previste:

- Partite a concentramenti di 3 contro 3 sprint (consigliati in particolare per la fase di apertura della stagione):
 - a tutto campo su campi di dimensioni ridotte (lunghezza massima mt 22);
- Partite a concentramenti di 4 contro 4 sprint (consigliati in particolare per la fase di apertura della stagione):
 - a tutto campo su campi di dimensioni normali;
- Partite e Tornei di 4 contro 4:
 - a tutto campo su campi di dimensioni normali.



GAZZELLE e AQUILOTTI CATEGORIA OPEN

Per queste categorie è prevista la realizzazione di manifestazioni a concentramenti **SENZA CLASSIFICA FINALE** o l'organizzazione del Trofeo Minibasket Provinciale con attività a gironi con punteggi **SENZA CLASSIFICA FINALE**.

Attività previste:

- Partite e Tornei di **4 contro 4 OPEN**:
 - a tutto campo su campi di dimensioni normali (lunghezza oltre mt 22).

Le società con numeri elevati di tesserati per le categorie GAZZELLE/AQUILOTTI che intendessero partecipare alle diverse tipologie di attività potranno farlo con gruppi separati di bambini, specificando a inizio attività, al Comitato di riferimento, l'elenco dei bambini coinvolti in ogni specifica attività.

Il Delegato Provinciale Minibasket dopo aver raccolto tutte le adesioni delle Società, verificato il numero delle squadre partecipanti ed il Torneo al quale intendono partecipare, in accordo con la Commissione Regionale Minibasket e Scuola e lo Staff Tecnico Regionale Minibasket e Scuola, tenendo conto delle specifiche situazioni locali, dopo un'eventuale riunione programmatica con le Società partecipanti, organizzerà l'attività sul territorio di propria competenza e definirà il calendario degli incontri.

Le partite, dove possibile, potranno essere arbitrate da miniarbitri.

ESORDIENTI MASCHILE.

Per questa categoria è prevista la partecipazione alle seguenti attività:

- ✓ Tornei o attività di inizio stagione **3 c 3 sprint o 4 c 4 sprint**;
- ✓ Trofeo Minibasket Provinciale **4 c 4**;
- ✓ Trofeo Minibasket Provinciale **4 c 4 OPEN**;
- ✓ Trofeo Minibasket Provinciale **5 c 5**;
- ✓ Jamboree/Festa Regionale (a cura del Comitato Regionale).

ESORDIENTI FEMMINILE.

Per questa categoria è prevista la partecipazione alle seguenti attività:

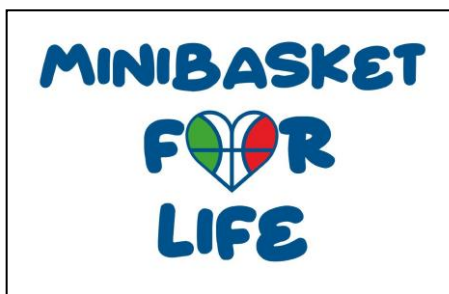
- ✓ Tornei di inizio attività **3 c 3 sprint o 4 c 4 sprint**;
- ✓ Trofeo Minibasket Provinciale **4 c 4**;
- ✓ Trofeo Minibasket Provinciale **4 c 4 OPEN**;
- ✓ Trofeo Minibasket Provinciale **5 c 5**;
- ✓ Jamboree/Festa Regionale (a cura del Comitato Regionale).

Si raccomanda ai Comitati di garantire un'attività adeguata alla categoria Esordienti Femminile, utilizzando in sede di programmazione tutte le azioni opportune.

Il Responsabile Regionale e il Delegato Provinciale sono tenuti a verificare il corretto svolgimento dei Trofei e possono rimodulare la composizione dei gruppi di attività o dei gironi determinando spostamenti o cambi di gruppo se non coerenti con le indicazioni e le normative previste.

Nella categoria "Esordienti Maschile" potranno giocare anche bambine non partecipanti ad alcuna attività Femminile, mentre nella categoria "Esordienti Femminile" non sono ammessi in alcun caso i bambini.

Per la categoria ESORDIENTI si consiglia di prevedere una prima fase di incontri con gironi di sola andata, ed eventuali fasi successive che tengano conto dei risultati delle fasi precedenti, offrendo ai bambini adeguate opportunità di confronto nel rispetto dell'equità competitiva.



UN APPROCCIO GRADUALE ALL'AGONISMO DEVE PREVENIRE FORME ESASPERATE DI CONFRONTO TRA LE SOCIETA' SPORTIVE, PER QUESTO MOTIVO LE ATTIVITA' DEDICATE ALLE CATEGORIE ESORDIENTI FEMMINILE E MASCHILE NON DEVONO PREVEDERE MANIFESTAZIONI CONCLUSIVE CON FORMULE DI FINALI IN PARTITA UNICA O DI FINAL

FOUR.

Il Jamboree Regionale.

Le squadre partecipanti all'attività provinciale possono chiedere l'ammissione al Jamboree/Festa Regionale, manifestazione organizzata e gestita dalla Commissione Regionale Minibasket territorialmente competente, con modalità di realizzazione non agonistica, (ragazzi/ragazze provenienti da Società diversi mescolati tra loro, partite disputate per la propria squadra, o per la squadra composta da bambini di diversi Società con i punteggi acquisiti per gruppi di appartenenza dichiarati ad inizio manifestazione), privilegiando la modalità di gioco del 3 c 3 sprint o del 4 c 4 sprint.

Ulteriori disposizioni.

Per tutte le attività proposte nel Trofeo Minibasket 2022/23, e per tutte le Categorie del Minibasket, possono essere iscritti a referto, nel limite di due per centro MB, **solo Istruttori Minibasket regolarmente tesserati.**

Il mancato rispetto di tale norma, con atti e referti acquisiti dal Comitato Regionale e/o Provinciale, determina la sconfitta dell'incontro (art.4) e **l'eventuale segnalazione al Giudice Sportivo per la posizione irregolare di un eventuale tesserato in panchina.**

Per garantire la regolarità dei Trofei, il Delegato Provinciale Minibasket può designare, quali Commissari di Gara, i componenti della Commissione Provinciale Minibasket e Scuola o dello Staff Tecnico Minibasket Scuola.

Si rammenta che in tale veste potranno compilare report destinati agli Organi di Giustizia Territoriali, per la valutazione e gli eventuali provvedimenti di competenza.

- **SHOOTING FIRE**

Ogni squadra suddivisa in 2 squadre, 1 per ciascun canestro, una squadra parte con il potere assegnato con sorteggio.

Giocatori con palla sulla linea di fondo hanno il palleggio aperto, quello della squadra con il potere, quando lo decide, passa al compagno di fronte pronto sulla linea di tiro, nel momento in cui passa anche l'avversario potrà passare al proprio compagno.

Il primo dei 2 tiratori che realizza conquista il potere e fa 1pt per la propria squadra.

Il gioco termina non appena una squadra su uno dei 2 canestri arriva a 12 punti, a quel punto si procede alla somma dei punti sui 2 canestri.

(in caso di ulteriore parità si procede ad oltranza).

