

REGOLAMENTO DI GIOCO DEL MINIBASKET

approvate dal Consiglio Federale del 28 settembre 2013

PRESENTAZIONE

Il Minibasket è il Giosport Educativo e Formativo della Federazione Italiana Pallacanestro, descrive e rappresenta, con le proprie iniziative, la volontà di promuovere la pratica sportiva, rendendo espliciti ed attribuendo importanza ai valori educativi del Giosport, garantendo tale opportunità a tutti i bambini e le bambine dai 5 agli 11 anni, con un approccio graduale ed intelligente all'agonismo ed alla formazione sportiva giovanile. Il Minibasket deve rispondere alle esigenze di formazione e crescita psicologica e fisiologica del bambino, rispettare e promuovere la creatività del bambino ed il suo bisogno di integrazione e socializzazione.



Per essere percepito e condiviso il Giosport necessita di un regolamento che uniformi e codifichi i comportamenti e le azioni dei giocatori e di coloro i quali – a diverso titolo – partecipano alle diverse modalità di applicazione. Le regole necessarie vengono quindi spontaneamente richieste dal bambino stesso, che lentamente prende coscienza che esse non sono un fatto restrittivo ed autoritario dei “grandi”, per limitare la sua esuberanza e la sua libera creatività, ma sono una condizione indispensabile per giocare meglio e divertirsi di più.

L'attuale Regolamento di gioco assume dunque una giustificazione ed un valore pedagogico, suggerisce ed indica una gradualità metodologica, motivata da un significativo riferimento psicologico, trovando nelle nuove indicazioni, un continuo adeguamento alle problematiche dell'attività ludica dei giovani, ed alle difficoltà di rendere totalmente condivisi i principi ed i valori del vivere positivamente ed in chiave formativa ed educativa, il gioco e lo sport.

Gli Istruttori Minibasket, i Dirigenti, gli Insegnanti della Scuola Primaria, gli Insegnanti di Educazione Fisica, ed i Miniarbitri sono certamente persone professionalmente qualificate, attente e sensibili al valore ed al senso di un Minibasket Giosport Educativo fatto a misura di bambino; le loro coerenti testimonianze e la capacità di rispettare le norme condivise sono essenziali per trasmettere ai Genitori il vero significato del Giocare a Minibasket.

Come tutti gli strumenti, il regolamento di gioco non è né buono né cattivo in sé, ciò che lo fa buono o cattivo è l'uso; tutto dipende dalla capacità e dalla volontà dell'Istruttore/Educatore di applicarlo nei giusti termini e con una corretta progressione, tenendo conto dell'età dei bambini, del loro ritmo di apprendimento, dei livelli di competenze raggiunti, della composizione dei gruppi, e di tutto ciò che può essere determinante per la definizione dell'adeguata programmazione.

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

DEFINIZIONE DEL GIOCO

Art. 1

Il Minibasket è un giocosport ispirato alla pallacanestro ed è riservato alle bambine e ai bambini che abbiano un'età compresa fra i 5 e gli 11 anni all'atto dell'iscrizione al Settore Minibasket F.I.P.

Art. 2 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.

Un incontro di Minibasket si disputa tra due squadre composte da un minimo di 10 fino a un massimo di 12 giocatori e due Istruttori Minibasket regolarmente tesserati ed in regola con l'aggiornamento formativo, salvo le eccezioni previste nel presente Regolamento.

Date le finalità educative del gioco, tutti i giocatori, di ciascuna squadra debbono obbligatoriamente prendervi parte. Qualora una squadra, iscritta al Trofeo Minibasket o a Tornei organizzati dal Settore Minibasket F.I.P. 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 nei 4 c 4)**.

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.



ATTREZZATURE E MATERIALE

Art. 3 CAMPO DI GIOCO

Le dimensioni del campo di gioco previste per l'attività di 5 c 5 sono :

- lunghezza m. 28;
- larghezza m. 15;

Possono essere usate anche misure minori, purché siano rispettate le proporzioni (esempio: m. 26 x 14 – 24 x 13 – 22 x 12 – 20 x 11).

Per la Categoria Esordienti è prevista una misura minima di m. 22 x 12

Art. 4 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. 5 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. 6 PALLA

La palla Minibasket e/o Easy deve essere sferica, 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 g;
- peso 180 g (Easy);
- gialla (Easy).

Art. 7 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.

GLI UFFICIALI DI GARA

Art. 8 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:

- **dell'Istruttore Minibasket**

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

- **del Centro Minibasket**

(Modello M 19/a per l'anno sportivo in corso);

- **dei bambini partecipanti alla gara**

(Modello M 19/b per l'anno sportivo in corso e relativi documenti d'identità).

Art. 9 SEGNAPUNTI

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

Art. 10 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.



LA PARTITA 5 contro 5



Art. 11 DURATA DELLA PARTITA

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 5 c 5, prevista per la sola Categoria Esordienti Maschile e Femminile, i periodi di gioco sono della durata di 8' effettivi, 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 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, devono essere sempre concessi due tiri liberi.

UTILIZZO GIOCATORI

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

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 4° periodo e negli eventuali periodi supplementari, vale il canestro e due tiri liberi verranno accordati all'altra squadra; in caso di canestro non realizzato, 2 tiri liberi verranno accordati alla squadra che ha subito il fallo; in caso di fallo commesso da un compagno del giocatore in possesso della palla (art. 32) nessun tiro libero sarà accordato alla squadra che ha subito il fallo;
- in caso di canestro realizzato e fallo subito dal tiratore prima o durante il tiro, vale il canestro e tiro libero aggiuntivo.

PERIODI SUPPLEMENTARI:

Nell'eventuale 1° periodo supplementare è possibile schierare 5 giocatori ed un 6° nel caso in cui la squadra sia composta da 11 o 12 giocatori; nell'eventuale secondo periodo supplementare giocano 5 giocatori che non hanno disputato il primo periodo supplementare, con la possibilità di utilizzo di un 6° giocatore, non entrato nel supplementare precedente, nel caso in cui la squadra è composta da 12 giocatori, e fermo restando quanto specificato nell'art. 16 del presente Regolamento ("sostituzione dei giocatori").

Nell'eventuale terzo periodo supplementare i due quintetti sono ancora liberi, e così di seguito fino a quando la parità non verrà risolta.

Durante i periodi supplementari non si possono chiedere minuti di sospensione. Il giocatore uscito dal campo per raggiunto limite di falli o per infortunio, 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.

LA PARTITA 4 contro 4



Art. 11bis DURATA DELLA PARTITA

La partita 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 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 PERIODI TUTTI GLI ATLETI ISCRITTI A REFERTO.

vedi art. 14bis per Utilizzo dei giocatori.

Negli ultimi **TRE MINUTI** del **sesto periodo e durante gli eventuali periodi 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° periodo e negli eventuali periodi 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 periodo supplementare i *due quartetti sono liberi*, E NON SONO AMMESSE SOSTITUZIONI; nell'eventuale secondo periodo supplementare giocano 4 giocatori che non hanno disputato il primo periodo supplementare, fermo restando quanto specificato nell'art. 16 del presente Regolamento ("sostituzione dei giocatori").

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

Durante i periodi 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.

LA PARTITA 3 contro 3 Sprint



Art. 11ter DURATA DELLA PARTITA

La partita 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.

Solo negli ultimi due minuti del quarto periodo, in occasione di ogni fallo, devono essere sempre concessi due tiri liberi.

Non sono previsti nel corso della partita minuti di sospensione.

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 VALORE DEI PUNTI

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

Non è previsto il tiro da tre punti.

Art.12 bis PUNTEGGIO PARTITA

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

- al termine di ogni quarto di gioco verrà azzerato il punteggio della partita sul tabellone segnapunti,
- 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
- 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 periodi supplementari solo per Aquilotti e Gazzelle. Per Scoiattoli e Libellule è ammesso il pareggio.

Per la Categoria Esordienti è previsto il normale punteggio progressivo, con l'applicazione dell'Art.13, in caso di pareggio a fine partita.

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 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 e Libellule.

Art. 14 UTILIZZO DEI GIOCATORI NELLE PARTITE DI 5 CONTRO 5

Le partite di 5 contro 5 devono prevedere la partecipazione di minimo 10 e massimo 12 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 **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 dovranno giocare obbligatoriamente due periodi interi mentre gli altri **6 DOVRANNO ALTERNARSI IN CAMPO CON EVENTUALI SOSTITUZIONI STABILITE DALL'ISTRUTTORE ALL'INTERNO DEL PERIODO DI GIOCO PREVISTO;**
- Se una squadra si presenta in campo con 12 giocatori, **L'ISTRUTTORE DOVRÀ UTILIZZARE 6 GIOCATORI PER CIASCUN PERIODO DI GIOCO.**

Esempio applicativo

- Squadra di 10 giocatori/trici nessuna sostituzione possibile
A disposizione 5 + 5 giocatori/trici
- Squadra di 11 giocatori/trici 2 periodi nessuna sostituzione possibile
2 periodi 6 giocatori/trici che devono alternarsi in campo
A disposizione 5 + 6 o 6 + 5 giocatori/trici
- 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)
A disposizione 6 + 6 giocatori/trici

Vige l'obbligo di 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.

Art. 14bis 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 **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.16. 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.16);
- 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. 16: 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.16);
- 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.16).**

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.

Art. 14ter UTILIZZO DEI GIOCATORI NELLE PARTITE DI 3 CONTRO 3 Sprint

Le partite di 3 contro 3 Sprint devono prevedere la partecipazione di minimo 6 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 6, gli Istruttori delle 2 squadre devono concordare una modalità operativa per poter disputare ugualmente l'incontro previsto;
- se una squadra si presenta in campo con 6 giocatori, tutti i 6 giocatori dovranno giocare obbligatoriamente due periodi interi, (salvo le eccezioni previste dall'Art.16);
- 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. Non sono ammesse sostituzioni (salvo le eccezioni previste dall'Art.16);
- 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. Non sono ammesse sostituzioni (salvo le eccezioni previste dall'Art.16);
- 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. Non sono ammesse sostituzioni (salvo le eccezioni previste dall'Art.16);
- se una squadra si presenta in campo con 10 giocatori, 2 giocatori dovranno giocare due periodi interi, mentre 8 giocatori potranno giocare 1 solo periodo ciascuno. Non sono ammesse sostituzioni (salvo le eccezioni previste dall'Art.16);
- 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. 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 1 solo periodo di gioco. Non sono ammesse sostituzioni (salvo le eccezioni previste dall'Art.16).

La durata decisamente breve delle partite di 3 contro 3 Sprint suggerisce l'utilizzo della formula a Feste e Concentramenti, con la partecipazione di più squadre e la possibilità per i bambini di disputare più partite nel corso della giornata programmata.

Art. 15 ISTRUTTORE

IMPORTANTE

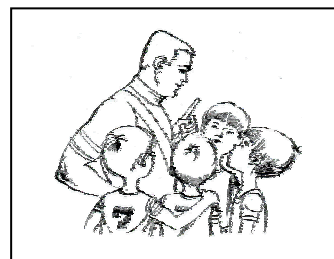
POSSIBILITÀ DI PRESENZA IN PANCHINA E A REFERTO DEL SECONDO ISTRUTTORE.

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 obbligatoriamente 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 F.I.P. (Nazionale Regionale o Provinciale) devono aver pagato la quota annuale di tesseramento, aver conseguito i crediti formativi richiesti ed essere iscritti tra gli Istruttori del Centro MB.



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, l'assegnazione della sconfitta alla squadra non in regola con il punteggio di

20 a 0 (18 a 6 nel 4 c 4). Non è permessa la presenza in panchina e l'iscrizione a referto del Dirigente del Centro.

Gli Organi Giudicanti Territoriali potranno assumere provvedimenti a carico del tesserato non in regola con la normativa di cui sopra.

SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

Art. 16 SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

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

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

- uscita dal campo per raggiunto limite di falli (5) per tutte le Categorie e le tipologie di gioco (3 c 3 - 4 c 4 o 5 c 5);
- 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 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 (non è ammessa la difesa a zona).

REGOLE DEL GIOCO

Art. 17 COME 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. 18 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.

Art. 19 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;
- iniziare di nuovo a palleggiare dopo essersi arrestato dal palleggio con la palla tra le mani.

Art. 20 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. 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, va applicata di norma 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.

E 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.

Questa regola deve essere applicata con molta tolleranza.

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, 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.

N.B. L'infrazione di metà campo e i passi sulla rimessa (laterale o dal fondo) non si applicano.

VIOLAZIONE ALLE REGOLE DI GIOCO E RELATIVE SANZIONI

Art. 24 INTERRUZIONE DEL GIOCO

Quando si verifica una violazione, il Miniarbitro ferma il gioco e la palla diventa "morta". Generalmente, dopo una violazione, la palla deve essere rimessa in gioco da un giocatore della squadra avversaria, con una rimessa laterale o dal fondo 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 del trapezio che si ottiene mediante due linee immaginarie che partono dall'estremità della linea di tiro libero e si congiungono con l'intersezione delle linee laterali con la linea di fondo (vedi figura).

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 SALTO A DUE

Il salto a due si effettua sempre nel cerchio centrale del campo nei seguenti casi:

- 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.

NORME DI CONDOTTA

Art. 28 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.

Pertanto, 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 **OBLIGATORIA 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. 46).

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. 46).

REGOLE SUI CONTATTI

Art. 29 NORMA GENERALE

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. 30 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.

FALLI PERSONALI

Art. 31 FALLI 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. 32 FALLI 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.

FALLI E SANZIONI

Art. 33 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).

CLASSIFICAZIONE DEI FALLI

Art. 34 FALLO PERSONALE

È un fallo commesso da un giocatore che è entrato in contatto con un avversario, senza averne alcuna intenzione predeterminata e volontaria.

Art. 35 FALLO ANTISPORTIVO

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

Un giocatore che commette due falli antisportivi deve essere espulso.

Art. 36 FALLO SQUALIFICANTE

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

Art. 37 FALLO TECNICO

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

Art. 38 DOPPIO FALLO

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

ART. 39 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.

SANZIONI APPLICATE AI GIOCATORI CHE COMMITTONO FALLO

Art. 40 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. 41 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 dell'art. 16 del presente Regolamento.

Art. 42 FALLO SQUALIFICANTE

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 dell'art. 16 del presente Regolamento.

SANZIONI APPLICATE ALL'ISTRUTTORE

Art. 43 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 Giocosport 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. 28).

L'Istruttore per poter sedere in panchina durante le partite del Trofeo Minibasket e per tutte le altre manifestazioni autorizzate, deve essere tesserato al Settore Minibasket F.I.P. 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 la sconfitta con il punteggio di **20 a 0**. Due falli tecnici sanzionati all'Istruttore prevedono l'automatica espulsione dello stesso, che non potrà essere sostituito.

DECISIONI ARBITRALI

Art. 44 FALLO PERSONALE

Il Miniarbitro, in qualsiasi momento dell'incontro, 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 (vedi art. 26 e art. 11).

Art. 45 FALLO ANTISPORTIVO O SQUALIFICANTE

In caso di fallo antisportivo o 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.

Nella sola categoria esordienti viene concesso il tiro libero aggiuntivo.

Art. 46 FALLO TECNICO

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. 47 DOPPIO FALLO

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. 48 FALLO MULTIPLO

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.

Nessun tiro libero è concesso, se al momento del fischio del Miniarbitro, il giocatore che ha subito i falli, ha tirato e realizzato canestro.

Art. 49 TIRI LIBERI E BONUS

Nel Minibasket i tiri liberi sono sempre e solo due, non esiste il tiro libero aggiuntivo su canestro realizzato e fallo subito; inoltre *non viene conteggiato, all'interno di ogni quarto di gioco il bonus dei falli*. Soltanto per le categorie Aquilotti – Gazzelle ed Esordienti M e F, negli ultimi tre minuti del quarto periodo e durante eventuali periodi supplementari, della durata di tre minuti ciascuno, in occasione di ogni fallo, si devono tirare sempre due tiri liberi (vedi varianti art. 11 del presente Regolamento). *Per la sola categoria esordienti esiste il tiro libero aggiuntivo.*

Il giocatore designato ad effettuare i tiri liberi, deve prendere posizione dietro la linea di tiro libero e dopo aver ricevuta la palla dal Miniarbitro, deve eseguire il tiro libero entro 5 secondi (applicare con una certa tolleranza).

Gli altri giocatori (5 in totale) 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.

Nessun giocatore può oltrepassare le linee dell'area di tiro libero, prima che la palla abbia toccato l'anello.

IN CASO DI VIOLAZIONI E SANZIONI:

A) del tiratore: nessun punto può essere concesso e la palla sarà 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) del difensore: il canestro, se realizzato, è valido (nonostante la violazione) e se non è stato realizzato, il tiro libero sarà ripetuto.

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) del compagno di squadra del tiratore:
- il canestro se realizzato è valido e la palla sarà rimessa in gioco da un avversario dalla linea di fondo;
 - se il canestro non è realizzato, la palla sarà rimessa in gioco da un avversario dalle linee laterali.

N.B. Si raccomanda la massima tolleranza nell'applicazione delle sanzioni.

COMMENTO AGLI ARTICOLI

Art. 3 – 4

Le dimensioni del campo di gioco, così come quelle delle attrezzature, fanno parte delle regole di gioco internazionali. Ogni Centro Minibasket deve adattare tali dimensioni in relazione ai mezzi di cui dispone.

Per la categoria esordienti sono obbligatori i canestri posti ad un'altezza di m. 3,05.

Art. 5 – 6

È importante che nel Minibasket siano rispettate l'altezza dei canestri, le dimensioni e il peso della palla.

Tutto questo è stato calcolato per permettere ai bambini di acquisire senza sforzo, i migliori movimenti e gesti (palleggio, tiro, passaggio e movimenti senza palla). I Centri Minibasket che fossero sprovvisti di tali attrezzature, devono comunicarlo alla Commissione Tecnica Provinciale territorialmente competente.

Art. 8

Si ricorda che il Miniarbitro deve essere, prima di tutto, un amico e non un severo censore. Deve aiutare i bambini che giocano, a comprendere il gioco stesso (l'Istruttore questo lavoro, lo deve aver svolto precedentemente, durante le lezioni di Minibasket) e non deve essere molto severo.

I bambini apprendono meglio se sarà loro spiegato il perché degli errori. Il segnalare, anche se aiutati da un fischietto, è un modo di parlare con gli Istruttori, con i giocatori, con gli ufficiali di campo e con gli spettatori.

I bambini e le bambine, dietro sollecitazione dell'Istruttore, nell'ultimo anno di Minibasket devono arbitrare le minipartite, fare i cronometristi ed i segnapunti, nonché prendere parte all'organizzazione delle manifestazioni di Minibasket.

Art. 9

Il referto è molto semplice da compilare e, quindi, adatto ai bambini; l'importante è che il segnapunti controlli che tutti i giocatori abbiano giocato i periodi stabiliti dal presente Regolamento.

Art. 10

Anche la funzione del cronometrista è molto semplice, egli deve:

- far partire il cronometro all'inizio di ogni periodo di gioco e fermarlo al termine di ogni periodo;
- fermare il cronometro in occasione delle rimesse a due, dell'effettuazione dei tiri liberi e farlo ripartire quando la palla è "viva";
- fermare il cronometro in occasione di ogni fallo;
- fermare il cronometro in occasione dei minuti di sospensione (uno per ogni periodo per ogni squadra);
- fermare il cronometro in casi eccezionali decisi dal Miniarbitro.
- Fermare il cronometro ad ogni fischio del miniarbitro nella sola categoria esordienti.

N.B. : I minuti di sospensione possono essere richiesti in qualsiasi momento della partita e devono essere accordati a gioco fermo, anche su canestro subito.

Art. 12

Nel Minibasket non esiste il tiro da tre punti.

Art. 13

Per le categorie Esordienti, Aquilotti e Gazzelle, nel caso in cui, dopo i periodi regolamentari, la partita finisca in parità, si faranno effettuare tanti periodi supplementari della durata di 3 minuti ciascuno, quanti ne occorrono per risolvere la partita.

Art. 14

Al fine di rispettare la norma contenuta nell'art. 14, si suggerisce che il segnapunti controlli le presenze dei giocatori che non hanno ancora giocato, affinché giochino. Il principio secondo il quale i giocatori devono restare due periodi in panchina, è una lezione di modestia, anche il più bravo deve essere sostituito. Le sostituzioni possono essere effettuate solamente durante gli intervalli, salvo nelle occasioni precisate dall'art. 16.

Art. 15

L'Istruttore di Minibasket, per poter dirigere la squadra nel Trofeo Minibasket, deve aver conseguito la qualifica di Istruttore Minibasket, frequentando gli appositi Corsi indetti dal Settore Minibasket della FIP ed essere aggiornato.

Nessun'altra persona è ammessa in panchina o al tavolo degli ufficiali di campo.

Art. 21 – 22

Il Miniarbitro deve essere tollerante per le violazioni che non influiscono sull'andamento del gioco e non portano vantaggio al giocatore che le ha commesse. Per quanto riguarda i 3 e i 5 secondi, è importante che il Miniarbitro avvisi prima di fischiare la violazione.

Art. 23

La regola dei 24 secondi non si applica per rendere più semplice il gioco; lo stesso discorso vale per la violazione di metà campo e di passi sulla rimessa laterale.

Art. 28

I Miniarbitri dovranno riservare un'importanza particolare alle regole di condotta generale. È obbligatoria la difesa individuale (non si può difendere a zona e non si possono effettuare raddoppi difensivi) ed è vietato l'uso dei blocchi. È fatta espressa raccomandazione ai Miniarbitri di proibire manifestazioni antisportive in campo e in panchina, da parte dei giocatori, degli Istruttori e dei Dirigenti, essendo essi l'esempio e il modello per la propria squadra.

Art. 44 – 45 – 46 – 47 – 48

Prima di espellere un giocatore, il Miniarbitro deve avvisare preventivamente e l'avvertimento preventivo deve essere effettuato prima di arrivare al fallo squalificante o al fallo tecnico (con due falli tecnici si deve allontanare dal campo il giocatore o l'Istruttore).

I falli causati da contatti involontari devono essere fischiati senza eccessivo rigore, ma senza debolezza, i falli volontari vanno irrimediabilmente puniti.

Art. 49

Nel Minibasket il "bonus" dei falli viene applicato solo negli ultimi 3' di gioco del quarto periodo per le Categorie Aquilotti – Gazzelle ed Esordienti, ed i tiri liberi sono sempre e solo due.

N.B.: Nella categoria Esordienti, Aquilotti e Gazzelle, negli ultimi tre minuti del quarto periodo e durante gli eventuali periodi supplementari, in occasione di ogni fallo devono essere sempre concessi due tiri liberi (vedi eccezioni art. 11).

NORME RIFERITE ALLE MODALITA' DI GIOCO.

CATEGORIA ESORDIENTI (maschile)

- Il trofeo esordienti maschile è l'ultima categoria minibasket;
- L'attività provinciale viene organizzata dal responsabile provinciale minibasket e dalla commissione tecnica provinciale e verificata dal giudice sportivo provinciale;
- L'attività provinciale termina con le fase finale a gironi;
- I giocatori possono essere da 10 a 12 per squadra;
- 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, non sono previste eventuali sostituzioni, ciascuno giocatore dovrà giocare obbligatoriamente due periodi interi;
- Se una squadra si presenta in campo con 11 giocatori, 5 dovranno giocare obbligatoriamente due periodi interi mentre gli altri 6 dovranno alternarsi in campo con eventuali sostituzioni stabilite dall'istruttore all'interno del periodo di gioco previsto;
- se una squadra si presenta in campo con 12 giocatori, 6 dovranno alternarsi in campo con eventuali sostituzioni stabilite dall'istruttore all'interno del periodo di gioco previsto e gli altri 6 dovranno alternarsi in campo nell'ulteriore periodo di gioco previsto;
- il campo da gioco deve avere dimensioni minime di mt. 22 x 12;
- le partite si giocano con canestri alti mt. 3,05;
- il pallone di gioco è quello del minibasket;
- i 4 periodi di gioco sono di 8' effettivi;
- il cronometro si arresta ad ogni fischio del miniarbitro;
- **non è previsto il tiro da 3 punti;**
- non è ammessa la difesa a zona;
- non sono ammessi raddoppi di marcatura;
- non è ammesso l'uso dei blocchi;
- è ammesso il tiro libero aggiuntivo dopo fallo subito e canestro realizzato;
- non viene applicata l'infrazione di campo;
- esiste il bonus e si applica sui falli negli ultimi 3' del 4° periodo ed eventuali periodi supplementari;
- in caso di parità: periodi supplementari di 3' con le modalità stabilite dal regolamento di gioco del minibasket;
- **in panchina sono ammessi soltanto istruttori minibasket qualificati e aggiornati.**

LA 2^ FASE VIENE REALIZZATA A LIVELLO REGIONALE A CURA DEL RESPONSABILE REGIONALE MINIBASKET CON IL JAMBOREE O L'EVENTUALE FESTA REGIONALE

VI POSSONO PARTECIPARE LE SQUADRE VINCENTI LE FASI PROVINCIALI E LE EVENTUALI SECONDE O TERZE CLASSIFICATE, TENUTO CONTO DELLE SPECIFICHE REALTÀ LOGISTICHE E ORGANIZZATIVE.

CATEGORIA ESORDIENTI (femminile)

- Il trofeo esordienti femminile è l'ultima categoria minibasket;
- L'attività provinciale viene organizzata dal responsabile provinciale minibasket e dalla commissione tecnica provinciale e verificata dal giudice sportivo provinciale;
- L'attività provinciale termina con le fase finale a gironi;
- L'attività può essere svolta con la modalità di gioco 5 contro 5 o 4 contro, con la scelta della modalità individuata a cura della Commissione Tecnica Provinciale;
- Le giocatrici possono essere da 10 a 12 per squadra nella modalità di 5 c 5 o da 8 a 12 per squadra nella modalità di 4 c 4;
- Nella modalità di gioco 5 c 5, se una squadra si presenta in campo con un numero di giocatrici 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;
- Nella modalità di gioco 4 c 4, se una squadra si presenta in campo con un numero di giocatori inferiore a 8, 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;
- Per quanto riguarda i criteri relativi alle modalità di utilizzo delle giocatrici ed alle loro sostituzioni fanno riferimento gli art.14 – 14bis – 16;
- il campo da gioco deve avere dimensioni minime di mt. 22 x 12;
- le partite si giocano con canestri alti mt. 3,05;
- il pallone di gioco è quello del minibasket;
- nella modalità 5 c 5 i periodi di gioco previsti sono 4 di 8' effettivi;
- nella modalità 4 c 4 i periodi di gioco previsti sono 6 di 6' effettivi;
- il cronometro si arresta ad ogni fischio del miniarbitro;
- **non è previsto il tiro da 3 punti;**
- non è ammessa la difesa a zona;
- non sono ammessi raddoppi di marcatura;
- non è ammesso l'uso dei blocchi;
- è ammesso il tiro libero aggiuntivo dopo fallo subito e canestro realizzato;
- non viene applicata l'infrazione di campo;
- esiste il bonus e si applica sui falli negli ultimi 3' del 4° periodo ed eventuali periodi supplementari;
- in caso di parità: periodi supplementari di 3' con le modalità stabilite dal regolamento di gioco del minibasket;
- **in panchina sono ammessi soltanto istruttori minibasket qualificati e aggiornati.**

LA 2^ FASE VIENE REALIZZATA A LIVELLO REGIONALE A CURA DEL RESPONSABILE REGIONALE MINIBASKET CON IL JAMBOREE O L'EVENTUALE FESTA REGIONALE

VI POSSONO PARTECIPARE LE SQUADRE VINCENTI LE FASI PROVINCIALI E LE EVENTUALI SECONDE O TERZE CLASSIFICATE, TENUTO CONTO DELLE SPECIFICHE REALTÀ LOGISTICHE E ORGANIZZATIVE.

3 CONTRO 3 A 1 CANESTRO

Ogni squadra può essere composta da 3 – 4 – 5 – 6 giocatori/trici (tre in campo e uno, due o tre sostituti). Le squadre possono essere maschili, femminili o miste; qualora tutte le squadre fossero miste è obbligatorio che giochi sempre almeno una bambina.

Le partite si disputano in metà campo, così possono essere effettuate contemporaneamente su di un campo di pallacanestro due partite di 3 contro 3 (canestri e palloni di minibasket). Il gioco inizia con la palla consegnata da chi dirige l'incontro all'altezza della metà campo, dopo sorteggio.

È importante durante l'incontro controllare il tempo di gioco, annotare le entrate, i falli e i canestri realizzati. Ogni canestro vale 2 punti, non vale il tiro da 3 punti, i falli su tiro o entrata a canestro sono puniti con 2 tiri liberi (ogni tiro libero vale 1 punto).

È obbligatoria la difesa individuale, è vietato l'uso dei blocchi. Dopo ogni canestro realizzato, la palla passa all'avversario e deve essere rimessa in gioco dalla linea di fondo.

Per essere considerata in gioco la palla deve essere passata ad un compagno che deve essere posizionato fuori dall'area di tiro libero. Dopo un rimbalzo difensivo o un intercettamento, non si può concludere subito a canestro, ma occorre passare la palla ad un compagno posizionato fuori dall'area di tiro libero. Non si possono chiedere minuti di sospensione.

Le sostituzioni sono libere e si devono effettuare a gioco fermo. Tutti i componenti della squadra devono essere utilizzati durante la partita (è consigliabile effettuare i cambi ogni 3').

Dopo 5 falli non si può più partecipare al gioco. La partita può continuare anche con due giocatori/trici in campo, se gli altri sono usciti per falli. Vince la squadra che arriva per prima a 21 punti o che è in vantaggio del punteggio dopo 12' (il tempo viene bloccato in occasione dei tiri liberi, del salto a due e per infortunio). Se al termine dei 12' regolamentari, non fossero raggiunti i 21 punti, con risultato in parità, vince la squadra che realizza per prima un canestro (vale anche il primo tiro libero realizzato). Per quanto non previsto, vale il Regolamento di gioco Minibasket.

REGOLAMENTO 3 contro 3 TUTTOCAMPO SPRINT

Le partite si disputano su campi di dimensioni ridotte (es. 18x9 – 15x12) con 4 periodi di 4 minuti ciascuno. In caso di parità al termine dei periodi di gioco previsti si procede alla disputa di un periodo 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 periodi supplementari). Le squadre (maschili, femminili 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 previste dall'**art.11ter**.

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 centri minibasket.

REGOLAMENTO 4 contro 4 TUTTOCAMPO

Le partite si disputano su campi di dimensioni regolari con 6 periodi di 6 minuti ciascuno. In caso di parità al termine dei periodi di gioco previsti si procede alla disputa di un periodo supplementare di 3 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 periodi supplementari).

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

REGOLAMENTO EASYBASKET

La proposta "Easybasket" nasce con l'intento di promuovere il Giocosport Minibasket in ambito specificatamente scolastico, ed i pochi elementi regolamentari che ne caratterizzano l'applicazione sono adeguati all'idea di "facilitare" l'approccio al gioco.

Le partite di Easybasket si disputano con la modalità del 3 contro 3 tuttocampo, con l'eventuale opzione alternativa del 4 contro 4 tuttocampo, in caso di campo di gioco dalle dimensioni più grandi o composizione del gruppo/classe molto numerosa o per i ragazzi e le ragazze della Scuola Secondaria.

Le squadre possono essere maschili, femminili o miste, senza vincoli o indicazioni specifiche per la composizione dei terzetti in campo.

Le partite possono durare 6 periodi da 5' ciascuno, senza interruzione in alcun caso del cronometro, ma i periodi previsti e la durata di ogni periodo possono essere modificati in considerazione del periodo totale a disposizione e del numero dei bambini presenti.

Il valore dei punti assegnati è il seguente

- 1 punto in caso di tiro a canestro che colpisce il cerchio del ferro;
- 3 punti in caso di canestro realizzato;
- 1 punto, e possesso di palla, per ogni fallo subito da un giocatore con o senza palla durante le varie fasi di gioco.

Dopo ogni punteggio realizzato, la palla dovrà essere rimessa in gioco dalla linea di fondo dopo i tiri a canestro, dalla linea laterale e nel punto più vicino in caso di fallo.

Easybasket prevede inoltre alcune semplificazioni delle regole di gioco

- è consentito il palleggio con 2 mani insieme;
- è consentito al palleggiatore di interrompere e riprendere il palleggio;
- sono consentiti 2 passi con la palla in mano a chi è in possesso della stessa;
- non è previsto un limite di falli individuali;
- non è previsto un bonus per i falli di squadra;
- non sono previste sospensioni o sostituzioni durante il periodo di gioco previsto;
- le sostituzioni dei giocatori in campo può avvenire soltanto al termine del periodo di gioco previsto, tenendo presente i principi di riferimento del Minibasket, garantendo dunque a tutti i partecipanti almeno un periodo di gioco (nessuno potrà giocare per più di 2 periodi).

Certamente Easybasket mette in crisi i "tecnici" più rigorosi del Minibasket, ma l'idea che possa nascere nella Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado un'attività autonoma dei Docenti, dei bambini e dei ragazzi, ci porta a sostenere con volontà ed impegno la proposta, convinti che l'attenzione dei Centri Minibasket e delle Società Sportive sarà con sensibilità ed attenzione rivolta alla delicata fase di sviluppo delle competenze che accompagnino i giovani da Easybasket al Minibasket.