

Le Regole e i Fondamentali del Basket



Le regole del gioco sono tantissime e governano ogni più piccolo aspetto della gara. Per la comprensione del gioco, almeno nei suoi aspetti sostanziali, sufficiente capire alcuni punti essenziali:

Nel basket non ci possono essere contatti, non si possono dare colpi-spinte, con le mani, con le braccia, con le gambe o con il corpo. ogni urto tra i giocatori sanzionato come fallo personale

Realizzare un canestro fa conquistare punti (1 per un tiro libero, 2 per un tiro dal campo, 3 per un tiro scoccato da oltre la linea dei tre punti).

-Non si può camminare con la palla in mano.

-Ogni azione si svolge in un limitato arco di tempo.

-Il campo ha limiti disegnati entro i quali deve svolgersi il gioco.

Gli arbitri sono gli addetti a valutare le violazioni al regolamento: rilevano i falli(gli urti fra i giocatori) e le infrazioni(gli errori nel controllo del pallone, l'uscita dai limiti del campo, ecc.). Ad ogni violazione corrisponde una sanzione la perdita del possesso di palla per le infrazioni (svariate e di diversa entità in relazione alla gravità per i falli commessi). Le regole sono in continua evoluzione, così uno spettatore, lontano dai campi per qualche tempo, potrebbe rischiare oggi di non capir più gioco .

•I fondamentali

Per realizzare lo scopo del gioco nel rispetto delle regole, i giocatori compiono gesti tecnici che si chiamano fondamentali Sono la base del gioco, l'alfabeto, gli strumenti del giocatore per praticare lo sport della pallacanestro. Se molte sono le regole, altrettanti sono i fondamentali. Possiamo racchiuderli in pochi punti essenziali: solo 4 i principali. Ci sono i fondamentali individuali il controllo del corpo e dell'attrezzo (il pallone). I fondamentali di squadra il controllo da parte dei componenti di una squadra dei reciproci movimenti e spostamenti in relazione a quelli degli avversari, per la costruzione e la realizzazione delle strategie e delle tattiche di gioco.

Potremmo sintetizzare i 4 principali in:

Saper **TIRARE**, per realizzare i canestri, scopo del gioco.

Saper **PASSARE**, per costruire azioni che consentano di procurare le possibilità di tirare, con migliore probabilità di fare canestro per tutti i componenti la squadra.

Saper **PALLEGGIARE**, per rispettare le regole che impediscono di camminare con la palla in mano, per potersi spostare sul campo controllando il pallone.

Saper **DIFENDERE**, per tentare di ostacolare gli avversari nei loro movimenti finalizzati a realizzare il canestro.

Il **TIRO**: l'anima del basket, il fondamentale che permette di realizzare i punti e quindi vincere le partite. Ci sono molti tipi di tiro: piazzato (il più naturale ed immediato), in sospensione (plastico ed elegante), in terzo tempo (l'entrata a canestro, il solo gesto che prevede la parziale deroga all'impossibilità di camminare con la palla in mano), e anche la spettacolarissima schiacciata a canestro realizzabile solo da pochi.

Il **PASSAGGIO** : che si realizza con la spinta impressa dalle braccia e dalle mani al pallone, indirizzandolo verso un compagno. L'importanza del passaggio direttamente proporzionale all'efficienza del gioco: buoni passaggi procurano buoni tiri, e buoni tiri procurano i punti. Ci sono molti tipi di passaggio: a due mani, a una, tipo baseball, laterale, ognuno con una specifica tecnica e una particolare scelta esecutiva, in relazione alla situazione di gioco.

Il **PALLEGGIO**: che si attua con la spinta del pallone verso il pavimento, dal quale il pallone rimbalza per tornare nella mano del giocatore, in continuità e senza interruzione del gesto. Le regole per il controllo del pallone in palleggio sono numerosissime e riguardano le infrazioni di imperfetto controllo, assieme doppio palleggio

I MOVIMENTI DIFENSIVI: sono quelli che permettono di mantenere la **POSIZIONE DIFENSIVA** durante lo spostamento; nel basket l'atteggiamento difensivo e gli spostamenti, scivolamenti e flottaggi, non sono naturali. Sono state adattate tecniche specifiche per tentare di ostacolare l'iniziativa dell'attaccante nel rispetto delle regole di gioco, in particolare per non causare urti. Si realizzano mediante una sorta di passo laterale, ottenuto divaricando e riunendo parzialmente i piedi, mantenendo equilibrio dinamico e sempre fronteggiando l'attaccante. L'efficienza della difesa strettamente connessa alla rapidità degli spostamenti.

Esistono poi gli altri fondamentali, come il blocco, il tagliafuori, il rimbalzo, il taglio, gli aiuti difensivi, tutti termini del gergo tecnico.

La Pallacanestro viene giocata da due squadre di cinque giocatori ciascuna. Lo scopo di ciascuna squadra quello di segnare nel canestro avversario e di impedire alla squadra avversaria di impossessarsi della palla o di segnare punti. La palla può essere passata, tirata, battuta, rotolata o palleggiata in qualsiasi direzione, nei limiti consentiti dal Regolamento. Una partita di pallacanestro si gioca fra due squadre di 5 giocatori ciascuna. Ogni squadra ha a disposizione fino a sette giocatori da portare in panchina per le sostituzioni. La sostituzione avviene, su autorizzazione dell'arbitro, solo quando il gioco è fermo. Ogni squadra può effettuare tutti i cambi che desidera con tutti i giocatori a disposizione in panchina. All'inizio della partita l'allenatore presenta agli addetti al tavolo la lista dei giocatori che intende utilizzare e questi saranno i soli giocatori che potranno giocare. Le squadre devono usare una numerazione nelle maglie dal 4 al 15. La partita ha inizio con una palla due (un giocatore per ciascuna squadra sono chiamati a saltare per conquistare la palla lanciata in alto fra loro dall'arbitro)

< [Basket](#)

- 1 **Il campo da gioco** deve essere rettangolare e con le dimensioni 28x15
- 2 **I giocatori** in campo devono essere sempre cinque per ogni squadra
- 3 **Il canestro** deve avere un diametro di 45 cm
- 4 **Il tabellone** deve essere trasparente e attaccato dietro al canestro all'altezza di 3,05 m dal suolo

- 5 **Ci si può spostare** esclusivamente facendo palleggiare la palla soltanto con una delle mani.
- 6 **Ogni giocatore** può commettere sino a cinque falli. Dopo di questi viene espulso.
- 7 **Falli.** Il fallo viene sanzionato in qualunque caso sia a vantaggio che a svantaggio della squadra in possesso di palla.
- 8 **Punteggio.** I tiri liberi valgono un punto, il tiro dentro la riga da tre punti (che parte da fondo campo fino ad arrivare ad una distanza di 6,75 m) vale due punti, al di fuori di essa tre punti.
- 9 **Vittoria.** Vince la squadra che alla fine della partita realizza più punti. Nel basket non ammesso il pareggio, se avviene si effettuano uno o più tempi supplementari finché una squadra ottiene la vittoria.



10

- 11 **Regole temporali.** Un giocatore non può
- 12 tenere il pallone in mano senza palleggiare per più di 5 secondi, non può restare nella sua area difensiva per più di 10 secondi, una squadra non può possedere il pallone senza tentare di tirare a canestro per più di 24 secondi.
- 13 **Infrazione di campo.** Se una squadra passa il pallone in attacco e poi di nuovo in difesa scatta il fallo dell'infrazione di campo. Si riprendere con la rimessa da centrocampo della squadra avversaria.
- 14 **Passi.** La regola dei passi un'infrazione che viene applicata o se un giocatore salta con la palla in mano o se effettua più di due passi senza palleggiare.
- 15 **Doppia** (doppio palleggio). La regola della doppia un'infrazione che viene applicata se un giocatore palleggia contemporaneamente con entrambe le mani.

successivi periodi di gioco. La palla considerata fuori campo quando tocca qualsiasi cosa o persona che sia poggiata o tocchi fuori dalle linee di limitazione del campo Un giocatore considerato fuori campo quando con i piedi tocca le linee di limitazione o fuori di esse In assenza dell'allenatore le decisioni possono essere assunte dal Capitano, anche se questi sta giocando Durante la gara, le sole persone autorizzate a stare nell'area della panchina sono: l'allenatore, il vice-allenatore, i sostituti e un MASSIMO di cinque (5) persone al seguito della squadra ciascuna delle quali deve avere precisi compiti (p. es. massaggiatore, medico dirigente, interprete, accompagnatore, ecc.). Nessuna altra persona può sedere a meno di m 5 dalla panchina della squadra. Essere una persona al seguito della squadra un privilegio che implica assunzioni di responsabilità Di conseguenza, il loro comportamento ricade sotto la giurisdizione degli arbitri. Una partita si sviluppa in due tempi di 20 minuti ciascuno con un intervallo di 10 minuti La partita non può finire in parità precise alla fine dei tempi regolamentari il punteggio delle squadre fosse in parità si disputano uno o più tempi supplementari di 5 minuti. Ogni squadra dall'inizio dell'azione deve entro 10" (secondi) superare la linea della propria metà campo e effettuare il tiro a canestro entro 30" (secondi) Il tempo viene ricalcolato ogni volta che si ritorna in possesso della palla e per un tiro sbagliato o per riconquista della palla dopo un tocco di un 'avversario

L'allenatore può chiedere una sospensione del gioco (TIME OUT) per due volte in ciascun tempo

della durata di 60" (secondi) ciascuno Ogni volta che la palla è morta per fallo, rimessa, palla trattenuta, time out infortunio o comunque per decisione degli arbitri il cronometro che segna la durata della partita viene fermato Il giocatore della squadra attaccante non può rimanere nell'area piccola per più di 3" (secondi) e per cui detta dei tre secondi La partita diretta da due arbitri in campo Gli arbitri sono coadiuvati da : un segnapunti, due responsabili cronometrici (uno per il cronometro dei 30" e uno per il tempo complessivo) e un segnalatore dei falli Gli arbitri prendono decisioni valide a tutti gli effetti anche per le occasioni e/o fatti non contemplati dal regolamento Prima dell'inizio della gara il primo arbitro deve controllare e approvare tutte le apparecchiature che dovranno essere usate durante la gara. Nessuno dei due arbitri ha l'autorità di annullare o mettere in discussione le decisioni prese dall'altro Gli Arbitri non devono fischiare dopo la realizzazione di un tiro libero o di un canestro su azione. Dopo ciascun fallo o rimessa a due, gli arbitri devono sempre cambiare la loro posizione sul campo di gioco. Il punteggio viene determinato dalla somma dei valori dei canestri realizzati Un canestro viene considerato valido quando attraversa l'anello di ferro, dall'alto in basso, e scende attraverso la retina sottostante Viene considerato canestro valido il tiro a canestro intercettato dall'avversario in fase discendente I canestri realizzati nei tiri liberi valgono un punto I canestri realizzati con tiri entro tutta l'area grande valgono 2 punti I canestri realizzati con tiri effettuati al di fuori dall'area grande valgono 3 punti Sono considerati validi i canestri effettuati quando si subito un fallo con la concessione di un solo tiro libero aggiuntivo Ciascun giocatore non può commettere nell'arco della partita più di 5 falli al quinto fallo deve lasciare il campo di gioco e può essere sostituito solo se in panchina vi sono giocatori che possono ancora giocare Quando una squadra, in ciascuna frazione di gioco, supera gli 8 (otto) falli complessivi ogni fallo viene punito con la concessione di due tiri liberi (qualunque sia il fallo e ovunque esso sia commesso) Che comportano solo il cambio palla: infrazione ai 10 entro i quali la squadra in attacco deve superare la linea di metà campo infrazione ai 30 entro i quali la squadra in attacco deve effettuare il tiro a canestro infrazione ai 3" tempo massimo di permanenza nell'area sotto canestro concesso ai giocatori in attacco palla mandata fuori campo (si considera l'ultimo tocco) Che comportano il cambio palla con rimessa: Ostruzione (quando il difensore in movimento tocca l'attaccante in possesso di palla) Sfondamento (quando l'attaccante in possesso di palla tocca il difensore fermo) Trattenuta (quando un giocatore trattiene in qualsiasi modo un avversario impedendogli l'effettuazione dei movimenti e/o delle azioni desiderate) Carica (quando un difensore tocca le mani dell'attaccante in palleggio) Spinta infrazione di campo (la squadra che attacca una volta superata la linea mediana del campo non può superarla tornando indietro con la palla) Puniti con due tiri liberi: tutti i precedenti (con l'eccezione dello sfondamento) quando per questi sono commessi sulla attaccante o durante il tentativo di tiro a canestro o nell'azione di penetrazione a canestro tutti i precedenti (con l'eccezione dello sfondamento) quando per falli complessivi della squadra sono uguali o superiori ad 8 nella frazione di gioco qualora il giocatore che subisce il fallo riesce a concludere la sua azione con la realizzazione di un canestro questo viene convalidato ed in aggiunta viene concesso un tiro libero. fallo tecnico del giocatore per proteste o comportamento scorretto (anche dei giocatori in panchina) fallo tecnico dell'allenatore per comportamento scorretto, proteste , invasione di campo.

●Basket/Regole

< [Basket](#)

- 1 **Il campo da gioco** deve essere rettangolare e con le dimensioni 28x15
- 2 **I giocatori** in campo devono essere sempre cinque per ogni squadra
- 3 **Il canestro** deve avere un diametro di 45 cm
- 4 **Il tabellone** deve essere trasparente e attaccato dietro al canestro all'altezza di 3,05 m dal suolo
- 5 **Ci si può spostare** esclusivamente facendo palleggiare la palla soltanto con una delle

mani.

- 6 **Ogni giocatore** può commettere sino a cinque falli. Dopo di questi viene espulso.
- 7 **Falli** .Il fallo viene sanzionato in qualunque caso sia a vantaggio che a svantaggio della squadra in possesso di palla.
- 8 **Punteggio**. I tiri liberi valgono un punto, il tiro dentro la riga da tre punti (che parte da fondo campo fino ad arrivare ad una distanza di 6,75 m) vale due punti, al di fuori di essa tre punti.
- 9 **Vittoria**. Vince la squadra che alla fine della partita realizza più punti. Nel basket non ammesso il pareggio, se avviene si effettuano uno o più tempi supplementari finché una squadra ottiene la vittoria.

10



11

- 1 **Regole temporali**. Un giocatore non può tenere il pallone in mano senza palleggiare per più di 5 secondi, non può restare nella sua area difensiva per più di 10 secondi, una squadra non può possedere il pallone senza tentare di tirare a canestro per più di 24 secondi.
- 2 **Infrazione di campo**. Se una squadra passa il pallone in attacco e poi di nuovo in difesa scatta il fallo dell'infrazione di campo. Si riprende con la rimessa da centrocampo della squadra avversaria.
- 3 **Passi**. La regola dei passi un'infrazione che viene applicata o se un giocatore salta con la palla in mano o se effettua più di due passi senza palleggiare.
- 4 **Doppia** (doppio palleggio). La regola della doppia un'infrazione che viene applicata se un giocatore palleggia contemporaneamente con entrambe le mani.

Il Basket – regole di base adattate al contesto scolastico.

Il gioco: il basket è uno sport che si adatta facilmente alla realtà scolastica, ma che ha delle regole molto tecniche, difficili da applicare nel contesto scolastico.

Regole fondamentali – esistono due categorie di errori di gioco:

- le **infrazioni** sono errori tecnici, imprecisioni nel trattamento della palla;
- i **falli** sono invece contatti fisici, che danneggiano gli avversari.

Le **infrazioni** determinano la perdita del possesso della palla. Le principali sono:

- **doppio palleggio:** quando un giocatore interrompe il palleggio prendendo la palla con entrambe le mani e poi lo riprende;
- **passi:** possono essere fatti in varie situazioni, ma per semplificare le cose possiamo dire che non bisogna fare più di due appoggi quando si ha la palla in mano;
- **piede:** quando la palla viene toccata da uno degli arti inferiori, a condizione che il giocatore la colpisca volontariamente e traendone vantaggio;
- **5”:** quando un giocatore trattiene la palla con entrambe le mani per più di 5 secondi.

I **falli** possono essere commessi sia in difesa, che in attacco. I principali sono:

- **colpire:** quando un difensore colpisce un attaccante;
- **spingere:** quando un difensore spinge un attaccante;
- **sfondamento:** quando un attaccante va contro ad un difensore fermo;
- **blocco:** quando un attaccante ostacola irregolarmente un difensore spingendolo.

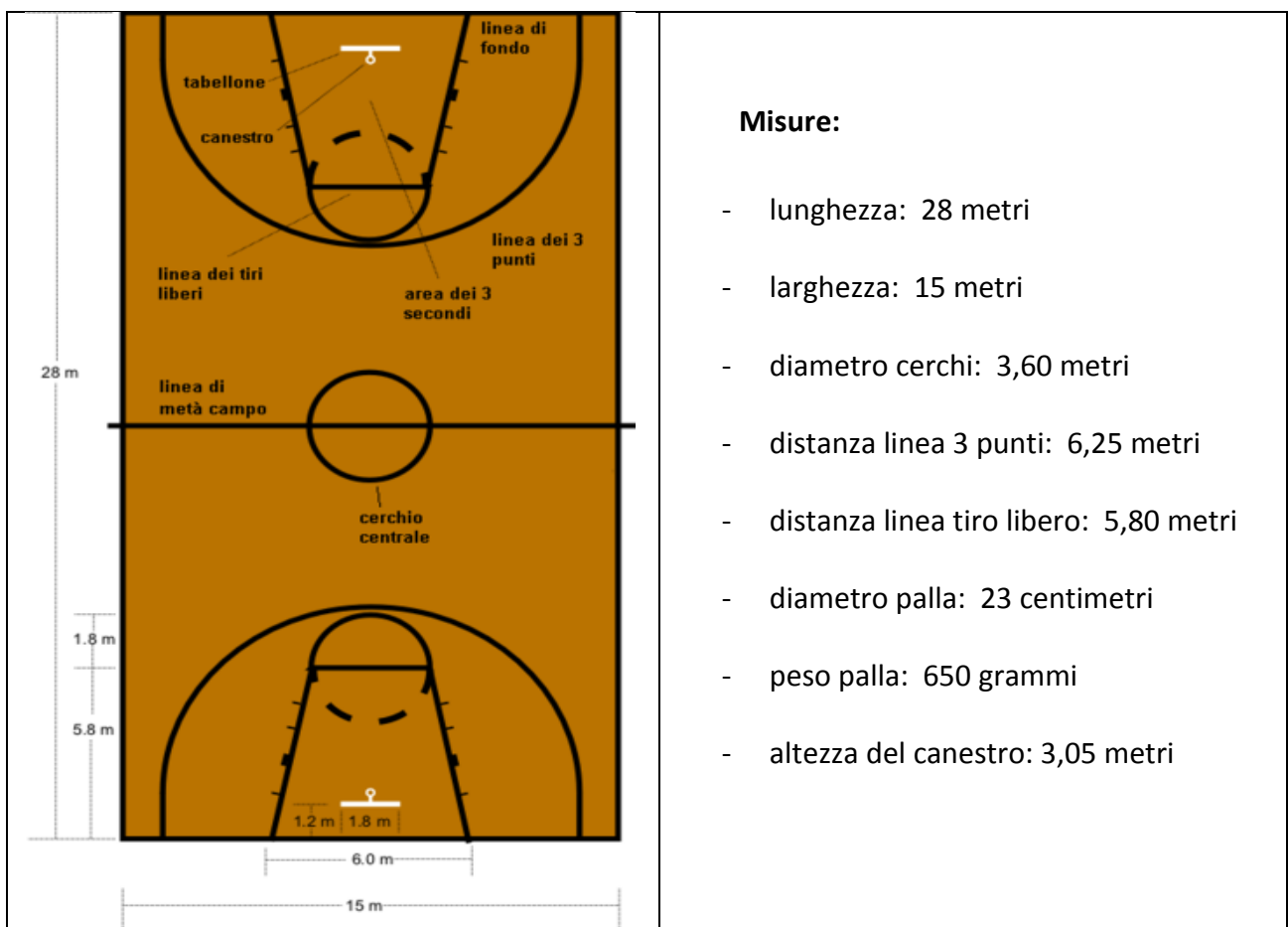
Regole speciali – per favorire la partecipazione di tutti, ho inserito modifiche e nuove regole:

- **punteggio:** ogni canestro realizzato su azione vale 3 punti; ogni tiro che colpisce l’anello vale 1 punto; il tiro libero realizzato vale 2 punti;
- **falli:** qualsiasi fallo commesso comporta 1 tiro libero per gli avversari;
- **cambi:** un giocatore esce quando commette un fallo, oppure quando effettua un tiro (in questo caso però solo al termine dell’azione di attacco);
- **marcature:** sono individuali; quando le squadre sono miste, le femmine possono marcare anche i maschi, mentre i maschi non possono rubare la palla alle femmine;
- **giocatori in campo:** preferisco metterne 4 in ogni squadra, in modo che il gioco sia arioso; la velocità nei cambi garantisce comunque un rapido accesso al gioco.

Ruoli: a scuola non viene proposta la specializzazione in un ruolo: ogni alunno può giocare dove vuole, ma gli viene richiesto di andare ad occupare una zona di campo libera quando si trova in fase di attacco e di marcare l'avversario assegnatogli quando è in difesa.

Cambi: anche il metodo di effettuare le sostituzioni è particolare: alla fine dell'attacco, tutti i giocatori che abbiano effettuato un tiro devono abbandonare il campo e vengono sostituiti da altrettanti compagni di squadra, che partono dalla propria zona difensiva, senza che il gioco venga interrotto. Questa scelta consente di coinvolgere maggiormente tutti gli alunni, dato che i più bravi sono stimolati a passare la palla, perché se tirano sono costretti ad uscire subito.

Marcature: sono di tipo individuale; inoltre, i maschi possono marcare solamente i maschi, mentre le femmine possono difendere su chiunque. Nel caso in cui un maschio sia obbligato a difendere contro una femmina, non può impedirle di ricevere o rubarle la palla, ma solamente ostacolarla nel momento in cui tira.



REGOLAMENTO DI GIOCO DEL MINIBASKET

Approvato dal Consiglio Federale del 14 luglio 2017

PRESENTAZIONE

Il Minibasket è il Giosport della Federazione Italiana Pallacanestro, descrive e rappresenta, con i propri contenuti e le proprie iniziative, la volontà di promuovere la pratica sportiva.

Le attività realizzate devono rendere espliciti i 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 della persona, rispettando ritmi di apprendimento e creatività, di ciascun bambino, accompagnando e sostenendo i bisogni di integrazione e socializzazione.



Per essere percepito e condiviso nei suoi valori fondanti, il Giosport necessita di un regolamento che allinei e codifichi i comportamenti e le azioni dei protagonisti del gioco, i bambini, e di coloro i quali – a diverso titolo – contribuiscono alle modalità della sua descrizione. Le regole sono uno strumento educativo, il bambino, lentamente e progressivamente ne prende coscienza, dando ad esse il giusto valore, condizione indispensabile ed essenziale per giocare in modo consapevole, divertirsi e crescere.

L'attuale Regolamento di gioco assume dunque una giustificazione ed un valore pedagogico, suggerisce ed indica una gradualità metodologica, motivata da un significativo riferimento psico-pedagogico, trovando nelle 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 bambini, ed 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 il suo utilizzo; 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 vero **protagonista** del nostro giosport:

il bambino!

DEFINIZIONE DEL GIOCO

Art.1 A CHI E' RIVOLTO

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 FIP.

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 dal numero di giocatori previsti dalle specifiche e diverse modalità di gioco, e uno o 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 FIP. non si presenti in campo entro 15' dall'orario concordato per l'inizio della partita, o non rispetti le norme relative alla partecipazione dei bambini iscritti a referto ai periodi di gioco previsti, perderà l'incontro con il risultato di **0 – 20 (6 – 18 nel 4c4)**.

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.

Una partita non può essere disputata nel caso in cui non fosse presente in panchina almeno 1 Istruttore regolarmente tesserato ed in regola con l'aggiornamento formativo.



ATTREZZATURE E MATERIALE

Art.3 CAMPO DI GIOCO

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

Possono essere usate anche misure minori, purché siano rispettate le proporzioni (esempio: m 26x14 - 24x13 - 22x12 - 20x11).

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

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

Art.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 PALLONE

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

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

Art.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.

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:

- **degli Istruttori 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.



MODALITA' DI GIOCO



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 5c5, 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.

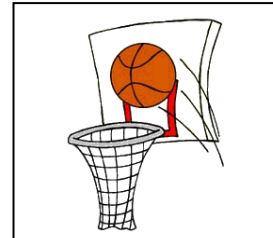
Il minuto di sospensione (uno per ciascuna squadra per ciascun tempo di gioco) può essere richiesto in qualsiasi momento della partita e, deve essere accordato, a gioco fermo (anche nel caso di canestro subito).

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

LA PARTITA 4 CONTRO 4

consta di 6 periodi, della durata di 6' ciascuno.

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



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

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

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

LA PARTITA 3 CONTRO 3 SPRINT

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

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



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

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

Solo nelle partite disputate per la categoria Esordienti, con punteggio progressivo, 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. Per tutte le modalità indicate, 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.13 PUNTEGGIO PARTITA

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

- 3 punti verranno attribuiti alla squadra vincitrice del quarto di gioco disputato
- 1 punto verrà assegnato alla squadra perdente nel quarto disputato
- 2 punti per ciascuna squadra in caso di pareggio nel quarto di gioco disputato
- il punteggio della partita sul tabellone segnapunti, DEVE INDICARE LA SOMMA DEI PUNTI ATTRIBUITI AL TERMINE DI CIASCUN QUARTO DI GIOCO
- in caso di pareggio nella somma dei punti totali a fine partita, si procederà alla verifica dei canestri totali realizzati, con la vittoria eventualmente attribuita a chi ne avrà realizzato il maggior numero, in caso di ulteriore parità, verrà applicato l'art.14 relativo ai periodi supplementari solo per le Categorie Aquilotti e Gazzelle Competitivo.

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

Per la Categoria Esordienti è previsto il normale punteggio progressivo, con l'applicazione dell'art.14, in caso di pareggio a fine partita.

Art.14 RISULTATO DI PARITÀ

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

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

Art.15 UTILIZZO DEI GIOCATORI

NELLE PARTITE DI 5 CONTRO 5 :

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

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

Esempio applicativo

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

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

Il mancato rispetto delle presenti norme determina l'assegnazione della sconfitta alla squadra non in regola con il punteggio di 0 a 20.

NELLE PARTITE DI 4 CONTRO 4 :

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

- se una squadra si presenta in campo con un numero di giocatori inferiore a 10, l'incontro verrà disputato ugualmente ma, ai fini di un'eventuale classifica, la vittoria verrà assegnata alla squadra in regola con il punteggio di **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.

NELLE PARTITE DI 3 CONTRO 3 :

TENENDO CONTO DEL FATTO CHE LE PARTITE DEDICATE A SCOIATTOLI E LIBELLULE DEVONO PREVEDERE UN COINVOLGIMENTO DI PIU' BAMBINI NEI CONCENTRAMENTI APPOSITAMENTE ORGANIZZATI, CON LA POSSIBILITA' DI DISPUTARE PIU' INCONTRI NELLA STESSA GIORNATA,

per ciascuna partita di 3 contro 3 è prevista la partecipazione di minimo 6 e massimo 12 giocatori/trici, con i seguenti criteri di utilizzo :

- se una squadra si presenta in campo con un numero di giocatori inferiore a 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.18);
- 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.18);
- 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.18);
- 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.18);
- 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.18);
- 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.18);
- 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).

Art.16 SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

Le sostituzioni si devono effettuare solamente all'inizio di ciascun periodo di gioco, tranne che nella modalità di gioco 5 c 5 per le squadre con 11 o 12 giocatori (vedi art.15)

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

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

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

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

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

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

Art.17 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 essere regolarmente tesserati al Settore Minibasket con la qualifica di Istruttore Minibasket o Istruttore Nazionale Minibasket.

Gli Istruttori per iscriversi a referto o partecipare a Tornei autorizzati dalla FIP. (Nazionale Regionale o Provinciale) devono aver pagato la quota annuale di tesseramento, aver conseguito i crediti formativi richiesti ed essere iscritti tra gli Istruttori 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 4c4).**

Non è permessa la presenza in panchina e l'iscrizione a referto del Dirigente del Centro.

Invitiamo tutti i tesserati a segnalare all'attenzione della Procura Federale eventuali violazioni delle norme del presente Regolamento.



REGOLE DEL GIOCO

Art.18 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.19 PALLA FUORI CAMPO

La palla è fuori campo quando:

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

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

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

Art.20 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.21 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.22 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.23 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.24 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.

N.B. NEL MINIBASKET NON VENGO NO APPLICATE LE SEGUENTI NORME :

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

VIOLAZIONE ALLE REGOLE DI GIOCO E RELATIVE SANZIONI

Art.25 INTERRUZIONE DEL GIOCO

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

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

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

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

Art.26 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.27 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.28 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.

NORME DI CONDOTTA

Art.29 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 **OBBLIGATORIA LA DIFESA INDIVIDUALE** (anche in situazioni di inferiorità numerica).

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

- **comunicare verbalmente** al giocatore o ai giocatori che non sono in posizione difensiva regolare, di modificare e correggere il proprio atteggiamento difensivo non corretto;
- intervenire appena possibile per **richiamare** la squadra in difetto ad un atteggiamento difensivo corretto;
- se l'atteggiamento difensivo della squadra in difetto prosegue, fermare il gioco e **ammonire** l'Istruttore della squadra;
- se la squadra persiste nell'applicazione della difesa irregolare, il Miniarbitro ferma nuovamente il gioco e sanziona un **fallo tecnico** all'Istruttore della squadra in difetto;
- se dovesse ancora sussistere una situazione di difesa irregolare, il Miniarbitro sancirà l'**espulsione** dell'Istruttore e amministrerà le relative sanzioni;
- se la squadra persiste nella difesa irregolare, **ogni volta** che il Miniarbitro lo ravviserà, fermerà il gioco e sancirà **fallo tecnico** alla squadra in difetto. Il gioco riprenderà con due tiri liberi e possesso di palla per una rimessa da metà campo (vedi art.47).

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.47).

REGOLE SUI CONTATTI

Art.30 NORMA GENERALE

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

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

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

Art.31 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.32 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.33 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.34 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.35 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.

Art.36 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.

Un giocatore che commette due falli antisportivi deve essere espulso.

Art.37 FALLO SQUALIFICANTE

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

Art.38 FALLO TECNICO

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

Art.39 DOPPIO FALLO

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

ART.40 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.41 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.42 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.43 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.44 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.29).

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

*Due falli tecnici sanzionati all'Istruttore prevedono l'automatica espulsione dello stesso, e potrà essere sostituito dal secondo Istruttore presente in panchina. Nel caso in cui non fosse presente un secondo Istruttore, la partita non può essere disputata (vedi art.2) e alla squadra non in regola verrà attribuita la sconfitta con il punteggio di **20 a 0**.*

DECISIONI ARBITRALI

Art.45 FALLO PERSONALE

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

Nella sola categoria esordienti è concesso un tiro libero aggiuntivo.

In tutte le altre occasioni di fallo personale, la palla sarà rimessa in gioco dalla squadra che ha subito il fallo, all'altezza del punto in cui si è verificato (vedi art.26 e 27).

Art.46 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.

Art.47 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.48 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.49 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.

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

Art.50 TIRI LIBERI

Nel Minibasket i tiri liberi sono sempre e solo due, non esiste il tiro libero aggiuntivo su canestro realizzato e fallo subito (*fatta salva l'eccezione per la categoria Esordienti*); inoltre *non viene conteggiato, all'interno di ogni quarto di gioco il bonus dei falli (vedi art.51)*.

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.

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.

Nessun giocatore può oltrepassare la linea di tiro libero, prima che la palla abbia toccato il ferro.

Art.51 BONUS

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

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

IN CASO DI VIOLAZIONI E SANZIONI:

A) 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) del difensore: il 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) Violazione 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.

N.B. Si raccomanda una certa TOLLERANZA nell'applicazione delle sanzioni.

COMMENTO AGLI ARTICOLI

Art.1

Accogliere e condividere lo scopo del gioco significa farsi carico della crescita educativa e formativa dei bambini che si rivolgeranno alla Federazione Italiana Pallacanestro.

Art.2

I bambini non possono essere lasciati da soli a disputare la partita, responsabilità è averne cura in tutti i momenti della loro crescita; in assenza degli Istruttori le partite non possono essere disputate.

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.

Art.5 - 6

È importante che nel Minibasket siano rispettate l'altezza dei canestri, le dimensioni e il peso della palla. Per la categoria esordienti sono obbligatori i canestri posti ad un'altezza di m 3,05. 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

Il Miniarbitro deve essere, prima di tutto, un riferimento 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 troppo rigido e autoritario.

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 di gioco per ciascuna 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.14

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. 15 - 16

Al fine di rispettare la norma, 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 dagli articoli.

Art.17

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, la presenza in panchina di persona non autorizzata e non in regola con le normative previste determinerà l'immediata segnalazione agli organi territoriali giudicanti, ed, eventualmente alla Corte Federale.

Art.22 - 23

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.24

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.29

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.45 - 46 - 47 - 48 - 49

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.54

Nel Minibasket il "bonus" dei falli viene applicato solo nelle modalità di gioco in cui è previsto il punteggio progressivo, ed i tiri liberi sono sempre e solo due.

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 una fase finale a gironi **SENZA FINALI DIRETTE**;
- 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, **NEL PRIMO TEMPO SUPPLEMENTARE ENTRANO IN CAMPO I 5 O 6 GIOCATORI SCELTI DALL'ISTRUTTORE, CHE OVVIAMENTE NON POTRANNO POI EVENTUALMENTE GIOCARE IN UN SECONDO TEMPO SUPPLEMENTARE;**
- **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 5c5 o da 8 a 12 per squadra nella modalità di 4c4;
- Nella modalità di gioco 5c5, 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 4c4, 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.15 e 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 5c5 i periodi di gioco previsti sono 4 di 8' effettivi;
- nella modalità 4c4 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, NEL PRIMO TEMPO SUPPLEMENTARE ENTRANO IN CAMPO LE GIOCATRICI SCELTI DALL'SITRUOTTORE, CHE OVVIAMENTE NON POTRANNO POI EVENTUALMENTE GIOCARE IN UN SECONDO TEMPO SUPPLEMENTARE;
- **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.

REGOLAMENTO 4 contro 4 TUTTOCAMPO

Le partite si disputano su campi di dimensioni regolari con 6 periodi di 6 minuti ciascuno. Per le Categorie Scoiattoli, Libellule, Aquilotti e Gazzelle al termine di ciascun periodo di gioco, si procederà come di seguito indicato:

- 3 punti verranno attribuiti alla squadra vincitrice del quarto di gioco disputato
- 1 punto verrà assegnato alla squadra perdente nel quarto disputato
- 2 punti per ciascuna squadra in caso di pareggio nel quarto di gioco disputato
- il punteggio della partita sul tabellone segnapunti, DEVE INDICARE LA SOMMA DEI PUNTI ATTRIBUITI AL TERMINE DI CIASCUN QUARTO DI GIOCO
- in caso di pareggio nella somma dei punti totali a fine partita, si procederà alla verifica dei canestri totali realizzati, con la vittoria eventualmente attribuita a chi ne avrà realizzato il maggior numero, in caso di ulteriore parità, verrà applicato l'art.14 relativo ai periodi supplementari solo per le Categorie Aquilotti e Gazzelle Competitivo.

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

Per le Categorie Esordienti Maschili e Femminili che utilizzano la modalità di gioco 4 c 4, 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 (vedi art.15 del Regolamento).

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.

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

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. Per la Categoria Esordienti, 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.

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.

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 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 4' 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 "tecnicisti" 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.

