

REGOLAMENTO MINIBASKET INSIEME STAGIONE 2017 – 2018

NUMERO MASSIMO DI ATLETI PER LA PARTECIPAZIONE AD UNA GARA

CATEGORIA BIANCO: non c'è numero massimo di atleti.

CATEGORIA GIALLO: il numero massimo è esteso a 20 atleti.

CATEGORIA ROSSO: il numero massimo è di 12 atleti.

CATEGORIA: BIANCO (2011-2012-2013)

1 incontro ogni 2 mesi. 2 incontri: a gennaio e a marzo + festa finale.

I giochi previsti con divisione a squadre prevederanno percorsi con palla, gare di tiro/lancio e giochi di movimento concordati precedentemente tra le società partecipanti.

Festa Finale con premiazioni: da definire.

I giochi che vi proporremo vogliono essere solo dei consigli e non vincolare nessuno anche perchè crediamo che le proposte migliori sono quelle conosciute e nelle quali ci si sente preparati.

L'attività del Minibasket Bianco dovrebbe durare circa un'ora: una fase di attivazione con o senza palla ed una fase centrale con i giochi scelti.

L'idea di fare merenda alla fine è un bel segno di amicizia e di sano confronto sportivo.

CATEGORIA: GIALLO (2009-2010-2011)

1 incontro al mese. 4c4 o 3c3 + staffetta in palleggio e gara di tiro.

6 periodi di 5 minuti ciascuno (senza fermare il cronometro se non nei casi di palla contesa, tiri liberi, ecc.) con intervallo di 1 minuto tra 1°-2°, 2°-3°, 4°-5°, 5°-6° tempo e 5 minuti tra 3°-4° tempo, non ci sono minuti di sospensione.

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

Palla n°5 e altezza canestri 2,60 m.

Le gare si disputano su un campo.

In caso di parità al termine del 6° periodo la gara è da considerarsi conclusa alla pari .

NON VERRANNO APPLICATE LE SEGUENTI REGOLE:

- regola dei 3 secondi;
- regola degli 8 secondi;
- regola dei 24 secondi;
- regola dell'infrazione di campo;
- regola dei passi sulla rimessa.

Verrà applicata, con tolleranza, la regola dei 5 secondi (a discrezione dell'arbitro).

Tutti gli atleti devono giocare possibilmente lo stesso numero di tempi.

Ad ogni inizio di nuovo periodo di gioco il punteggio dovrà essere azzerato.

Verrà stilata, dalla commissione tecnica, una classifica al solo scopo di abbinare le squadre per la giornata delle finali; tale classifica non verrà pubblicata.

È quindi importante che al termine di ogni partita il dirigente/allenatore della squadra di casa comunichi il risultato segnalando con precisione il numero di gara e il risultato.

CATEGORIA: ARANCIO (2008-2009)

2 incontri al mese. Partite 4c4.

6 periodi di 6 minuti ciascuno (senza fermare il cronometro se non nei casi di palla contesa, tiri liberi, ecc.) con intervallo di 1 minuto tra 1°-2°, 2°-3°, 4°-5°, 5°-6° tempo e 5 minuti tra 3°-4° tempo, 1 minuto di sospensione per ogni periodo per ogni squadra.

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

Palla n°5 e altezza canestri 2,60 m.

Le gare si disputano su un campo.

In caso di parità al termine del 6° periodo la gara, si guarderà il numero di canestri totali, in caso di ulteriore parità si effettueranno tempi supplementari di 3 minuti.

NON VERRANNO APPLICATE LE SEGUENTI REGOLE:

- regola dei 3 secondi;
- regola degli 8 secondi;
- regola dei 24 secondi;
- regola dell'infrazione di campo;
- regola dei passi sulla rimessa.

Verrà applicata, con tolleranza, la regola dei 5 secondi (a discrezione dell'arbitro).

Verrà applicato il bonus dei falli negli ultimi 3 minuti del 6° periodo: ad ogni fallo si effettueranno 2 tiri liberi.

Tutti gli atleti devono giocare possibilmente lo stesso numero di tempi.

Nel caso in cui alcuni bambini debbano giocare 3 periodi dovranno essere scelti tra quelli che hanno segnato meno canestri.

Ad ogni inizio di nuovo periodo di gioco il punteggio dovrà essere azzerato.

Verrà stilata, dalla commissione tecnica, una classifica con lo scopo di abbinare le squadre per la giornata delle finali; tale classifica verrà pubblicata.

È quindi importante che al termine di ogni partita il dirigente/allenatore della squadra di casa comunichi il risultato segnalando con precisione il numero di gara e il risultato.

È PREVISTO:

- l'uscita dal campo di un atleta per raggiunto limite di falli;
- la compilazione di un referto ufficiale di gara (scaricabile dal portale pallacanestro);
- la classifica;
- che all'inizio di ogni periodo di gioco il punteggio sul tabellone venga azzerato e vengano assegnati per ogni periodo, scrivendoli nell'apposito spazio del referto:

3 punti alla squadra che ha vinto il periodo;

1 punto alla squadra che ha perso il periodo;

2 punti ciascuno in caso di parità nel periodo;

La somma dei suddetti punteggi di tutti i periodi disputati darà il risultato finale.

Al termine di ogni partita il dirigente/allenatore della squadra di casa dovrà comunicare alla CTP il risultato finale segnalando con precisione il numero di gara e il risultato.

La categoria ARANCIO per questa stagione sportiva viene incorporata nella categoria ROSSO.

CATEGORIA: ROSSO (2007-2008-2009)

2 incontri al mese. Partite 4c4.

6 periodi di 6 minuti ciascuno (senza fermare il cronometro se non nei casi di palla contesa, tiri liberi, ecc.) con intervallo di 1 minuto tra 1°-2°, 2°-3°, 4°-5°, 5°-6° tempo e 5 minuti tra 3°-4° tempo, 1 minuto di sospensione per ogni periodo per ogni squadra.

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

Palla n°5 e altezza canestri 2,60 m.

Le gare si disputano su un campo.

In caso di parità al termine del 6° periodo la gara, si guarderà il numero di canestri totali, in caso di ulteriore parità si effettueranno tempi supplementari di 3 minuti.

NON VERRANNO APPLICATE LE SEGUENTI REGOLE:

- regola dei 3 secondi;
- regola degli 8 secondi;
- regola dei 24 secondi;
- regola dell'infrazione di campo;
- regola dei passi sulla rimessa.

Verrà applicata, con tolleranza, la regola dei 5 secondi (a discrezione dell'arbitro).

Verrà applicato il bonus dei falli negli ultimi 3 minuti del 6° periodo: ad ogni fallo si effettueranno 2 tiri liberi.

Tutti gli atleti devono giocare possibilmente lo stesso numero di tempi.

Nel caso in cui alcuni bambini debbano giocare 3 periodi dovranno essere scelti tra quelli che hanno segnato meno canestri.

Ad ogni inizio di nuovo periodo di gioco il punteggio dovrà essere azzerato.

Verrà stilata, dalla commissione tecnica, una classifica con lo scopo di abbinare le squadre per la giornata delle finali; tale classifica verrà pubblicata.

È quindi importante che al termine di ogni partita il dirigente/allenatore della squadra di casa comunichi il risultato segnalando con precisione il numero di gara e il risultato.

È PREVISTO:

- l'uscita dal campo di un atleta per raggiunto limite di falli;
- la compilazione di un referto ufficiale di gara (scaricabile dal portale pallacanestro);
- la classifica;
- che all'inizio di ogni periodo di gioco il punteggio sul tabellone venga azzerato e vengano assegnati per ogni periodo, scrivendoli nell'apposito spazio del referto:

3 punti alla squadra che ha vinto il periodo;

1 punto alla squadra che ha perso il periodo;

2 punti ciascuno in caso di parità nel periodo;

La somma dei suddetti punteggi di tutti i periodi disputati darà il risultato finale.

Al termine di ogni partita il dirigente/allenatore della squadra di casa dovrà comunicare alla CTP il risultato finale segnalando con precisione il numero di gara e il risultato.

CATEGORIA: UNDER12 (2006-2007-2008)

Attrezzature e Divise da gara.

- Le partite si giocano con canestri alti 3,05 m.
- Il pallone di gioco è quello del minibasket (n°5).
- 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, braccialetti o quanto altro possa arrecare danno ai giocatori durante il gioco.

Tempi di gioco.

- La durata della gara è fissata in 4 tempi di 8 minuti effettivi (il cronometro andrà arrestato ad ogni fischio dell'arbitro e sarà fatto ripartire appena la palla verrà toccata da uno qualsiasi dei giocatori in campo).
- L'arbitro non è obbligato a toccare la palla in occasione delle rimesse.
- In caso di parità al termine dei tempi regolamentari verranno disputati tanti tempi supplementari della durata di 3' quanti ne servono ad interrompere il risultato pari.
- Saranno accordati due minuti di riposo tra 1°-2°, 3°-4° tempo e tempi supplementari e 10 minuti tra il 2°-3° tempo. Può essere richiesta una sospensione per il primo, secondo, terzo tempo e supplementari, due sospensioni nel quarto tempo. La sospensione potrà essere accordata solo a gioco fermo.

Limiti di età.

- Possono giocare solo gli atleti che rientrano nelle fasce d'età emanate dal CSI ad inizio AS in corso.

Riconoscimento giocatori.

- Il riconoscimento dei giocatori avverrà come previsto dal regolamento generale della manifestazione.
- È ammesso l'uso della fotocopia del documento di riconoscimento firmata dal Presidente della Società.
- Come documento di riconoscimento potrà essere utilizzata la tessera CSI solo se provvista

di foto.

Giocatori ammessi.

- I giocatori a referto possono essere minimo 5 massimo 12 per squadra.

Difesa individuale.

È obbligatoria la difesa individuale. È ammessa la difesa a zona in caso di inferiorità numerica (salvo nel caso della sostituzione del giocatore che commette volutamente cinque falli).

Indicazioni utili difesa a zona.

Nella individuazione di una difesa illegale, in nessun caso si può fare riferimento alla distanza difensore-attaccante.

Si ritiene perciò opportuno precisare che la differenza sostanziale fra la difesa a zona ed individuale è la seguente:

- la difesa a zona segue gli spostamenti della palla indipendentemente dai movimenti degli avversari;
- la difesa individuale prevede, appunto, un controllo individuale del proprio avversario.

Qualora una squadra nel corso della gara disattenda tale obbligo, gli arbitri adotteranno i seguenti provvedimenti:

- a) richiamo verbale all'allenatore, la prima volta;
 - b) fallo tecnico "alla panchina", la seconda volta;
 - c) fallo tecnico "alla panchina", la terza volta;
 - d) fallo tecnico "alla panchina" con conseguente allontanamento dell'allenatore, la quarta volta;
- se l'obbligo dovesse ulteriormente disatteso, gli arbitri potranno sospendere definitivamente la gara.

Regole.

- Non è previsto il tiro da 3 punti.
- Non sono ammessi raddoppi di marcatura.
- Non è ammesso l'uso dei blocchi.
- Non viene applicata l'infrazione di campo.
- Verrà adottato il possesso alternato (freccia) allo scopo di ridurre e recuperare quel tempo che dovrebbe servire a posizionarsi a centrocampo per la palla a due.
- Non è ammessa la difesa a zona.
- Negli ultimi 3 (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.
- I falli personali sono fissati a 5.

Non verranno applicate le seguenti regole:

- regola dei 3 secondi;
- regola degli 8 secondi;
- regola dei 24 secondi;
- bonus dei falli di squadra;
- regola dell'infrazione di campo;
- regola dei passi sulla rimessa.

Verrà applicata, con tolleranza, la regola dei 5 secondi (a discrezione dell'arbitro).

Punteggi e classifica.

I punteggi attribuiti sono i seguenti:

- 3 punti in caso di vittoria al termine dei tempi regolamentari.
- 2 punti in caso di vittoria ai supplementari.
- 1 punto in caso di sconfitta ai supplementari.
- 0 punti in caso di sconfitta al termine dei tempi regolamentari.

Sostituzioni.

I cambi sono liberi, è comunque fatto obbligo far entrare tutti i giocatori iscritti a referto.

È previsto:

- l'uscita dal campo di un atleta per raggiunto limite di falli;
- la compilazione di un referto ufficiale di gara (scaricabile dal portale pallacanestro);
- la classifica.

Al termine di ogni partita il dirigente/allenatore della squadra di casa dovrà comunicare alla CTP il risultato finale segnalando con precisione il numero di gara e il risultato. Quanto prima la Società della squadra di casa dovrà consegnare o inviare lo scanner del referto gara e distinte giocatori a: pallacanestrosipd@gmail.com

Considerato lo spirito ludico/educativo e la giovane età dei partecipanti, in questa categoria i provvedimenti a carico degli atleti (durante la gara) verranno assegnati a referto a chi li commette, ma la sanzione verrà comminata al responsabile/educatore (maggiorenne) della panchina.

Data l'età degli atleti si auspica che da parte di allenatori, accompagnatori, genitori e arbitri vi sia un atteggiamento corretto ed amichevole affinché prevalga l'aspetto educativo ed ogni incontro diventi occasione per nuove amicizie, fermo restando l'aspetto agonistico (ma non troppo) e l'educazione al bellissimo gioco che è la pallacanestro. In ragione di ciò, nell'applicazione delle regole di gioco ci sarà, pur senza ignorarle, una certa tolleranza; al contrario, in presenza di comportamenti aggressivi, offensivi, diseducativi che creino un clima ostile, verranno presi severi provvedimenti disciplinari e pecuniari.

RESPONSABILITA'

Il Centro Sportivo Italiano declina ogni e qualsiasi responsabilità per eventuali danni o infortuni causati prima, durante e dopo le attività svolte ad atleti e/o terzi salvo quanto previsto dalla copertura assicurativa della tessera CSI.

30/10/2017

La Commissione Tecnica Pallacanestro