

REGOLAMENTO GENERALE TECNICO MINIBASKET

Nel Minibasket il giocatore deve dare, in ogni momento e in ogni azione, prova di correttezza e di sportività.

L'Istruttore Minibasket deve essere un punto di riferimento per tutti i giocatori della squadra e un esempio di correttezza, di equilibrio, disciplina e sportività.

I giocatori **DEVONO ESSERE TUTTI COINVOLTI ATTIVAMENTE NEL GIOCO.**

Durante il gioco devono cercare di non urtare i loro avversari, non si deve **mai dimenticare** che l'avversario va sempre rispettato.

Nel Minibasket non si possono effettuare raddoppi difensivi ed è VIETATA LA DIFESA A ZONA, è OBBLIGATORIA LA DIFESA INDIVIDUALE.

E' inoltre VIETATO L'UTILIZZO DEI BLOCCHI IN TUTTE LE CATEGORIE DEL MINIBASKET.

Un incontro di Minibasket si disputa tra due squadre composte fino a 15 giocatori.

Tutti i giocatori iscritti a referto, come previsto dalle specifiche norme della categoria di appartenenza, devono **obbligatoriamente** giocare.

Gli Istruttori Minibasket sono il riferimento tecnico ed educativo della squadra, ne sono la guida e l'esempio positivo, danno consigli ai giocatori, decidono le sostituzioni e chiedono i minuti di sospensione. Dai loro comportamenti dipende il buon esito formativo dei giocatori e dell'immagine del Minibasket.

Le dimensioni del campo di gioco previste per le gare di **5 contro 5 o 4 contro 4** sono quelle di un campo regolamentare, e/o omologato per Comitato UISP.

Il Pallone Minibasket deve essere di taglia 5.

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.

PALLA FUORI CAMPO

La palla è fuori campo quando:

- tocca il terreno, una persona, un giocatore o un oggetto 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 l'arbitro è in dubbio il gioco verrà ripreso con un "salto a due" nel cerchio di centrocampo o dell'area più vicina.

Un giocatore non può camminare né correre con la palla in mano, può spostarsi per il campo palleggiando con una sola mano.

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.

PER CHI ARBITRA LE CATEGORIE SCOIATTOLI SI DEVE USARE RAGIONEVOLEZZA ED AVVISARE I BAMBINI DELLE INFRAZIONI, POI VIA VIA SANZIONARLE.

VALORE DEI PUNTI

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

Dalla categoria **ESORDIENTI** viene introdotto il **TIRO DA TRE PUNTI**.

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);

Il giocatore designato ad effettuare i tiri liberi, deve prendere posizione dietro la linea di tiro libero e dopo, aver ricevuto la palla dall'arbitro, deve eseguire il tiro libero. 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.

Violazioni sui tiri liberi

Durante l'esecuzione dei tiri liberi possono essere commesse delle infrazioni come di seguito descritte:

- Infrazione del tiratore: canestro annullato e palla rimessa in gioco da un avversario dalle linee laterali.

Le violazioni del tiratore possono essere:

- toccare con i piedi o oltrepassare la linea di tiro libero;
- andare a rimbalzo prima che la palla abbia toccato l'anello;
- nell'ultimo tiro libero non toccare con la palla l'anello del canestro.

Le violazioni dei difensori sono di non entrare in area per il rimbalzo fino a quando la palla non ha toccato l'anello.

Applicare le regole sempre con criterio, soprattutto per quanto riguarda le invasioni, spesso determinate da mancanza di forza nel tiro.

Le regole dei 3" e dei 5" si applicano con buon senso e solo dove consapevolmente si acquista un vantaggio.

La regola dei 24" non esiste, ma se una squadra non va a canestro per far passare il tempo a suo favore, l'arbitro interverrà, e dopo un avviso, interromperà il gioco e consegnerà la palla all'altra squadra, per effettuare una rimessa di inizio gioco.

Non esiste l'infrazione a metà campo e nemmeno i passi sulle rimesse dal fondo.

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

L'arbitro 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.

I principali falli del difensore sono:

- bloccare: impedire ad un giocatore (in possesso di palla e non) di avanzare;
- trattenere: impedire la libertà di movimento all'avversario;
- colpire il giocatore o il braccio del giocatore che sta palleggiando, entrando a canestro o tirando.

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.

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.

L'arbitro, in qualsiasi momento dell'incontro, per le categorie dove è previsto, farà effettuare due tiri liberi al giocatore che ha 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 caso di canestro segnato.

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.

Quinto fallo

Un giocatore che commette il quinto fallo viene automaticamente escluso dal gioco. In tal caso può entrare in campo un sostituto.

SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

Le sostituzioni si devono effettuare solamente all'inizio di ciascun periodo di gioco, tranne che nella modalità di gioco 5 contro 5.

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;
- fallo squalificante (espulsione);
- infortunio, accertato dall'arbitro.

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.

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.

Si raccomanda un limite di TOLLERANZA adeguata nell'applicazione delle sanzioni.