

GIOCHI

AMO

NEL **REGOLAMENTO**
MINIBASKET
REGIONALE

MODO

GIUSTO

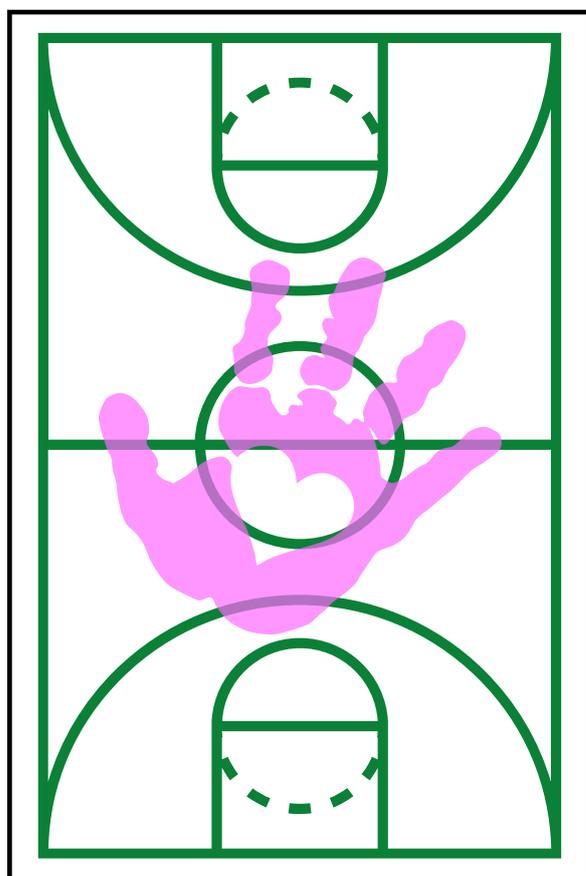
PALLACANESTRO UISP PIEMONTE

REGOLAMENTO

INDICE

NORME GENERALI	pag. <u>03</u>
REGOLAMENTO MINIBASKET	pag. <u>08</u>
CARTA DEI PRINCIPI	pag. <u>20</u>

GIOCHI
AMO
NEL
MODO
GIUSTO



LA NOSTRA SDA REGIONALE

CONTATTI

Ufficio di Segreteria
UISP Piemonte APS
10126Torino - Via Nizza, 102
Tel. 011/4363484 - Fax 011/673694

Email: pallacanestro.piemonte@uisp.it

Cell. 379.2867970

FB: [Uisp Piemonte](#)

Instagram: [Uisp Piemonte](#)

Twitter: [Uisp Piemonte](#)

Youtube: [Uisp Piemonte](#)

ORGANIGRAMMA DI SETTORE

Andrea Vallone

Responsabile Pallacanestro UISP
Piemonte APS

Ricca Simone

Coordinatore organizzazione e
gestione eventi UISP Piemonte APS

Stramazzo Ivan

Responsabile Formazione
Pallacanestro UISP Piemonte APS

NORME GENERALI

CATEGORIE E ANNATE TESSERAMENTO

Per l'anno sportivo 2021/2022 i tesserati potranno essere suddivisi nelle seguenti categorie:

- **Gnomi** Maschile e Femminile
Minitleteti nati nel 2015 - 2016
- **Folletti** Maschile e Femminile
Minitleteti nati nel 2013 - 2014
(ammessi i nati nel 2015)
- **Elfi** Maschile e Femminile Minitleteti
nati nel 2011 - 2012
- **Esordienti** Maschile e Femminile
Minitleteti nati nel 2010 (ammessi i
nati nel 2011)

Per partecipare all'attività Regionale UISP minibasket è obbligatorio il regolare e preventivo tesseramento delle Minitlete e dei Minitleteti, ed essere in regola con le necessarie certificazioni mediche.

COMPETIZIONI PREVISTE

PRIMO TROFEO MINIBASKET

Categoria gnomi (annate 2015-2016)

Feste dello sport e concentramenti organizzate dalle società affiliate UISP in autonomia, con assenza di classifiche e premiazioni per tutti i partecipanti.

Categoria folletti (annate 2013-2014-2015)

Partite da 6 tempi per 6 minuti di gioco effettivo in formula 3c3 con andata e ritorno tra società affiliate UISP senza presenza di classifica. Tutte le squadre partecipanti saranno premiate.

Categoria elfi (annate 2011-2012)

Partite da 6 tempi per 6 minuti di gioco effettivo in formula 5vs5 con andata e ritorno tra società affiliate UISP senza presenza di classifica. Tutte le squadre partecipanti saranno premiate.

Categoria Esordienti (annate 2010-2011)

Partite da 4 tempi per 10 minuti di gioco effettivo con canestro ad altezza 3.05 m in formula 5vs5 con andata e ritorno tra società affiliate UISP senza presenza di classifica. Tutte le squadre partecipanti saranno premiate.

NORME GENERALI

COSTI

Per l'anno sportivo 2021/2022 i costi di iscrizione saranno:

- **Gnomi:** le società affiliate UISP avranno libertà di organizzare in autonomia i concentramenti per la categoria
- **Folletti** 25 euro per il trofeo Minibasket
- **Elfi** 25 euro per il trofeo Minibasket
- **Esordienti** 25 euro per il trofeo Minibasket

ISCRIZIONI

Per i costi di affiliazione e tesseramento, è necessario rivolgersi al proprio Comitato territoriale di competenza.

i costi di tesseramento 2021/2022 sono indicati e pubblicati sui siti di ogni Comitato UISP: Alessandria- Asti, Biella, Bra-Cuneo, Ivrea Canavese, Novara, Pinerolo, Settimo-Ciriè-Chivasso, Torino, Vallesusa, Verbano Cusio-Ossola, Vercelli.

I documenti necessari al tesseramento del singolo atleta sono:

- DOCUMENTO DI IDENTITA'
- CODICE FISCALE
- CERTIFICATO MEDICO (per la categoria esordienti il certificato medico deve essere OBBLIGATORIAMENTE AGONISITICO)

Le iscrizioni ai singoli trofei sono attive da Venerdì 08 OTTOBRE e chiudono Domenica 29 OTTOBRE.

Per iscriversi è necessario compilare la scheda di iscrizione ai trofei Minibasket e inviarla alla mail pallacanestro.piemonte@uisp.it.

NORME GENERALI

GARE

PARTECIPAZIONE

Ai Campionati e Tornei organizzati dalle UISP SdA Pallacanestro di tutti i livelli possono partecipare solamente Associazioni affiliate, atleti e persone tesserate con l'UISP.

SPOSTAMENTI GARE

Per "spostamento gara" si intende la modifica della data, dell'orario o dell'impianto di svolgimento di una gara di Campionato o Torneo programmata ed inserita nel calendario gare pubblicato sul C.U.

Le Associazioni/Società che intendono richiedere lo spostamento di una gara devono presentare motivata richiesta scritta alla UISP SdA Pallacanestro competente:

- Almeno 5 gg. prima della data di svolgimento della gara. In tal caso la UISP SdA Pallacanestro competente concederà lo spostamento della gara medesima previa verifica di eventuali problemi ostativi di natura organizzativa.

- Decorso il termine di cui al precedente punto 1 ma almeno 3 gg. prima della data di svolgimento della gara, allegando la richiesta scritta di spostamento anche l'adesione scritta dell'Associazione/Società avversaria. In tal caso la UISP SdA Pallacanestro competente concederà lo spostamento della gara medesima previa verifica di eventuali problemi ostativi di natura organizzativa.
- Decorso il termine di cui al precedente punto 2 ma almeno 24 ore prima della data di svolgimento della gara, solo in casi di eccezionali e di comprovata necessità. In tal caso la UISP SdA Pallacanestro competente procederà all'immediata verifica delle predette condizioni di eccezionalità e concederà o meno lo spostamento a sua inappellabile discrezione.
- Decorso il termine di cui al precedente punto 3 la UISP SdA Pallacanestro competente concederà lo spostamento.

REGOLAMENTO

PALLONE DI GIOCO

SPOSTAMENTI GARE

L'Associazione/Società a cui è accordato lo spostamento di una gara ai sensi del precedente comma 2 deve immediatamente comunicare alla UISP SdA Pallacanestro competente, in accordo con l'Associazione/Società avversaria, la data, l'orario e l'impianto di gioco del recupero. In caso di mancato accordo tra le due Associazioni/Società, la UISP SdA Pallacanestro competente potrà stabilire d'ufficio la data, l'orario e l'impianto di gioco del recupero.

Stabilita la data, l'orario e l'impianto di gioco del recupero, la UISP SdA Pallacanestro competente provvederà alla pubblicazione della nuova programmazione sul primo C.U. utile, che diventerà da quel momento efficace ed inappellabile

In ogni caso le UISP SdA Pallacanestro possono stabilire nelle Norme di partecipazione, un termine ultimo per i recuperi. Le gare non disputate entro tale, saranno considerate a tutti gli effetti, rinunce per l'Associazione/Società che aveva ottenuto lo spostamento

Il pallone di gioco ed esercizi di riscaldamento deve essere delle seguenti misure: Misura N.5 per le categorie Minibasket,

- La squadra ospitante o prima nominata nel calendario gare, deve mettere a disposizione dell'arbitro almeno un pallone, in ottimo stato, per disputa della gara.
- La squadra ospitante o prima nominata nel calendario gare, deve inoltre mettere a disposizione dell'Associazione/Società ospitata o seconda nominata almeno due palloni per gli esercizi di riscaldamento almeno 20 minuti prima dell'orario d'inizio gara.
- L'arbitro è tenuto a controllare che i diritti della squadra ospitata per il tempo minimo destinato agli esercizi di riscaldamento e per la disponibilità dei palloni, siano scrupolosamente rispettati.
- Nel corso dell'intervallo tra il 2° ed il 3° periodo, è consentito agli atleti delle due squadre di esercitarsi con il pallone, purché non si utilizzi il pallone di gara.

NORME GENERALI

PRELIMINARI E LISTA GARA

- Almeno 20 minuti prima dell'inizio della gara, l'Associazione/Società devono obbligatoriamente consegnare alla società avversaria la "Lista Gara" che deve contenere:
 1. il numero della gara;
 2. la denominazione completa dell'Associazione/Società;
 3. i dati anagrafici degli atleti, degli allenatori e dei dirigenti da iscrivere a referto;
 4. il numero di tessera UISP degli atleti, degli allenatori e dei dirigenti da iscrivere a referto;
 5. i numeri di maglia degli atleti da iscrivere a referto;
- Tale lista deve essere sottoscritta, in nome e per conto dell'Associazione/Società, dal Presidente o dal Dirigente Responsabile o da chi, a norma dell'art. 65 del presente RTN, è abilitato a farlo. Il mancato utilizzo della lista sarà sanzionato secondo quanto previsto dall'art. 123 punto 4 del presente RTN
- L'Associazione/Società, gli atleti, i Dirigenti ed i Soci, si assumono comunque il rischio relativo alla partecipazione alla gara in posizione di tesseramento irregolare.

LIMITI ALLA PARTECIPAZIONE

- E' fatto divieto alle Associazioni/Società di iscrivere a referto atleti sprovvisti di tessera UISP in corso di validità.
- E' fatto divieto alle Associazioni/Società di iscrivere a referto atleti Soci di un'altra Associazione/Società.
- E' fatto divieto alle Associazioni/Società di iscrivere a referto Soci colpiti da provvedimenti di squalifica.
- E' fatto divieto alle Associazioni/Società che partecipano a Campionati o Tornei di iscrivere a referto atleti di cui all'Art. 32 del presente RTN
- E' fatto divieto alle Associazioni/Società di iscrivere a referto in altri Campionati o Tornei atleti che per la loro età possono partecipare esclusivamente ai Campionati di diversa categoria.

NORME GENERALI

POSIZIONE IRREGOLARE DI ATLETA E ALLENATORE

1. La violazione delle norme previste dall'art. 72 del presente RTN determinano la posizione irregolare di atleti, di allenatori o di aiuto allenatore.
2. Qualora la UISP SdA Pallacanestro competente accerti d'ufficio o su ricorso di una Associazione, prima della omologazione della gara, che un'Associazione/Società vi ha partecipato con uno o più atleti, o con l'allenatore e/o l'aiuto allenatore in posizione irregolare, procederà alla omologazione della gara stessa come previsto degli artt. 106 e 126 e 128 del presente RTN., nonché con l'applicazione nei confronti dell'Associazione/Società in difetto, di sanzioni disciplinari a carico dei dirigenti e degli atleti soggettivamente ed oggettivamente responsabili della violazione.
3. Per tutte le violazioni alle norme di tesseramento degli allenatori od in tutte le violazioni alle norme di partecipazione alle gare contemplate dall'art. 72 del presente RTN del presente Regolamento, la posizione irregolare è determinata dalla semplice iscrizione a referto, indipendentemente dal fatto che i Soci in difetto abbiano preso parte effettivamente alla gara.

NORME GENERALI

INFRAZIONI

- Qualora nel corso di una partita si verificano fatti o incidenti tali da impedire il regolare svolgimento della gara o il compimento di essa o comunque alterino l'eguaglianza competitiva delle squadre, all'Associazione/Società che risulta responsabile può essere applicata la punizione sportiva della perdita della gara per 0-20, un punto di penalizzazione in classifica e relativa ammenda oltre ad altre eventuali sanzioni disciplinari complementari.
- Detta responsabilità può essere anche accertata d'ufficio.
- L'arbitro, ove sia costretto dall'opportunità delle circostanze a non poter sospendere l'incontro ed a dover continuare la gara senza la possibilità di applicare i regolamenti, può ritenere terminata la stessa nel momento in cui gli incidenti hanno avuto luogo, facendone precisa menzione nel referto gara.
- All'Associazione/Società responsabile sarà applicata la punizione sportiva della perdita della gara per 0-20, un punto di penalizzazione in classifica e relativa ammenda oltre le eventuali sanzioni disciplinari.
- L'eguaglianza competitiva può essere solo riferita a fatti estranei allo svolgimento dell'incontro e quindi non al comportamento dei giocatori in campo.

REGOLAMENTO DI GIOCO

DEFINIZIONE REGOLAMENTI DI GIOCO/DISCIPLINA

Per ciascuna attività, approvata dal CN, afferente il Settore di Attività è previsto il seguente Regolamento di gioco/disciplina.

ATTIVITÀ, REGOLAMENTI DI GIOCO/DISCIPLINA/PROGRAMMI TECNICI

Per ciascuna attività approvata annualmente dal Consiglio Nazionale, afferente il Settore di Attività, l'Uisp in coerenza con quanto indicato nel precedente capitolo Regolamento Attività, organizza:

- attraverso le proprie affiliate ed anche direttamente attività didattiche quali corsi di avviamento, corsistica, attività ludico motoria, al fine di promuovere le attività motorie sportive come educazione permanente per tutte le età nella sua dimensione dello sport per tutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;
- direttamente e in collaborazione con le Associazioni e Società affiliate attività sportive non competitive e promozionali, amatoriali, dilettantistiche seppur con modalità competitive.

Fermo restando quanto sopra, inoltre, sono previsti i seguenti Regolamenti di gioco/disciplina/programmi tecnici.

REGOLAMENTO DI GIOCO

LA GARA

Partita di Minibasket

Il Minibasket viene giocata da 2 squadre di massimo 12 giocatori ciascuna, che schiereranno rispettivamente da 3 a 5 miniatleti in base alla categoria. Lo scopo di ciascuna squadra è quello di segnare nel canestro avversario e di impedire alla squadra avversaria di realizzare punti.

La gara viene controllata dagli arbitri, dagli ufficiali di campo e da un commissario, se presenti.

Canestro: proprio/degli avversari

Il canestro che viene attaccato da una squadra è il canestro degli avversari, mentre il canestro che viene difeso da una squadra è il proprio canestro.

Squadra vincente

La squadra vincente è quella che ha realizzato il maggior numero di punti alla fine del tempo di gioco.

L'altezza del canestro da terra dev'essere di 2,60m per entrambe le categorie.

Le UISP SdA Pallacanestro (Nazionale, Regionale, Territoriale) possono consentire la disputa di gare di Campionato o Torneo, su campi di gioco di dimensioni diverse purchè siano presenti le misure minime necessarie a garantire la sicurezza degli atleti.

Zona di difesa

La zona di difesa di una squadra è costituita dal proprio canestro, dalla parte anteriore del tabellone e dalla parte di terreno di gioco delimitata dalla linea di fondo dietro il loro canestro, dalle linee laterali e dalla linea centrale.

Zona di attacco

La zona d'attacco di una squadra è costituita dal canestro avversario, dalla parte anteriore del tabellone e dalla parte del terreno di gioco delimitata dalla linea di fondo campo dietro il canestro avversario, dalle linee laterali e dal bordo della linea centrale più vicino al canestro avversario.

Linee

Tutte le linee devono essere dello stesso colore. Possono essere dipinte di qualunque colore purchè le stesse siano perfettamente visibili e pertanto in contrasto con il colore utilizzato per il resto del campo di gioco. Tutte le linee devono avere una larghezza di cm 5.

- **Linea perimetrale**

Il terreno di gioco è delimitato dalla linea perimetrale, costituita sia dalle linee di fondo che da quelle laterali. Queste linee non fanno parte del terreno di gioco. Il terreno di gioco deve essere ad almeno due metri da qualsiasi ostacolo incluse le persone sedute in panchina.

CAMPO DI GIOCO

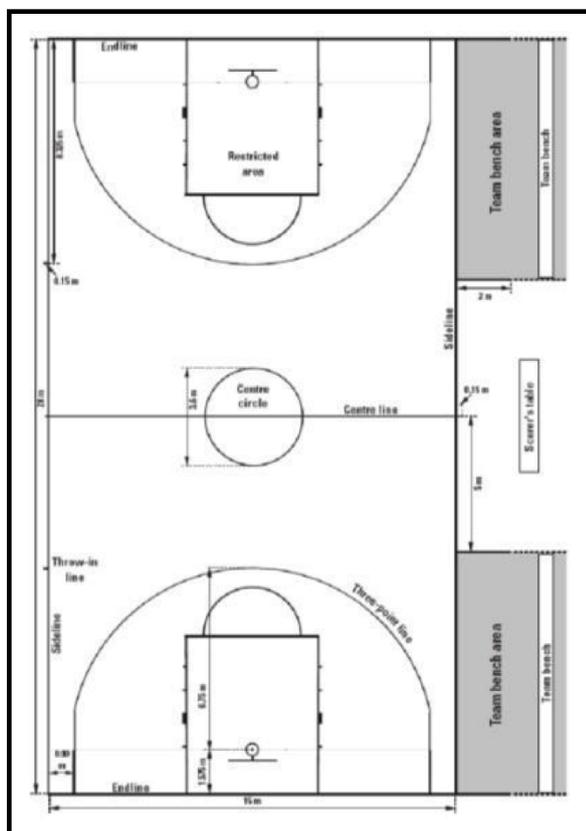
Campo di gioco

Il campo di gioco è costituito da una superficie piana, dura, libera da ostacoli avente le dimensioni di m 28 in lunghezza e di m 15 in larghezza, misurate dal bordo interno delle linee perimetrali.

Possono essere usate anche misure minori, purché vengano rispettate le dovute proporzioni (Esempio: m 22x12 / 24x13 / 26x14).

REGOLAMENTO DI GIOCO

CAMPO DI GIOCO TIPO

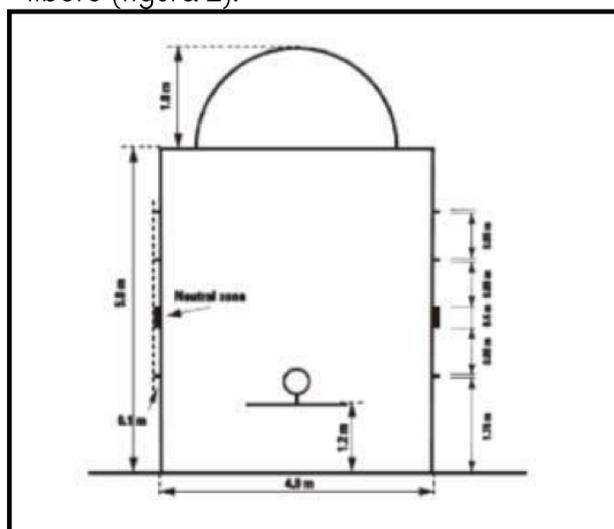


Linea centrale, cerchio centrale e semicerchi di tiro libero

La linea centrale deve essere tracciata parallelamente alle linee di fondo a partire dal punto medio delle linee laterali; si estende per 15 cm all'esterno di ciascuna di esse. La linea centrale fa parte della zona di difesa.

Il cerchio centrale deve essere tracciato al centro del terreno di gioco e deve avere un raggio di 1,80 m, misurato dal bordo esterno della circonferenza. Se l'interno del cerchio centrale è colorato, esso deve essere dello stesso colore delle aree dei tre secondi.

I semicerchi di tiro libero devono essere tracciati sul terreno di gioco con un raggio di 1,80 m, misurato dal bordo esterno della circonferenza e aventi il centro nel punto medio delle linee di tiro libero (figura 2).



Linee di tiro libero, aree dei tre secondi e spazi per il rimbalzo

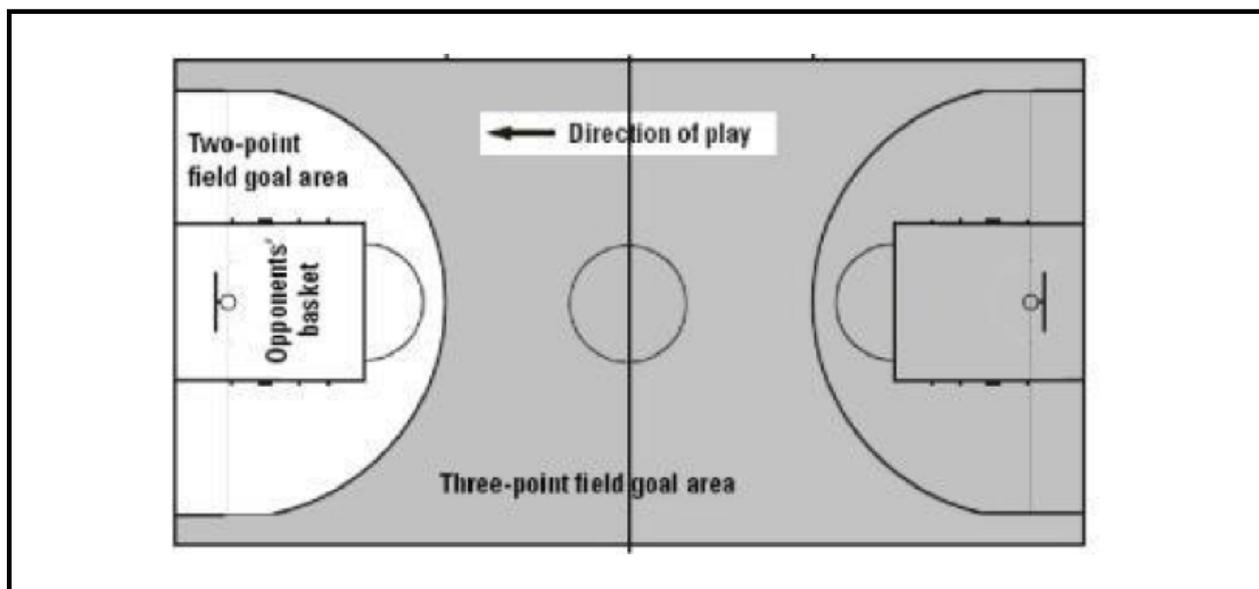
La linea di tiro libero deve essere tracciata parallelamente a ciascuna linea di fondo. Il suo bordo esterno dista 5,80 m dal bordo interno della linea di fondo e deve avere una lunghezza di 3,60 m. Il suo punto medio deve essere posizionato sulla linea immaginaria che unisce il punto medio delle due linee di fondo.

Le aree dei tre secondi sono le aree rettangolari tracciate sul terreno di gioco delimitate dalle linee di fondo, dalle linee di tiro libero estese e dalle linee che hanno origine sulle linee di fondo, i cui bordi esterni sono distanti m 2,45 dal punto medio delle linee di fondo e terminano al bordo esterno delle linee di tiro libero estese. Queste linee, con l'esclusione di quelle di fondo, fanno parte dell'area dei tre secondi. L'interno delle aree dei tre secondi deve essere colorato in tinta unita.

Gli spazi per il rimbalzo lungo le aree dei tre secondi, riservati per i giocatori durante i tiri liberi, devono essere tracciati come nella Figura 2.

REGOLAMENTO DI GIOCO

AREA DI TIRO DA 2 PUNTI



Arete delle panchine delle squadre

Le aree delle panchine delle squadre devono essere tracciate all'esterno del terreno di gioco delimitate da due linee come mostrato nella Figura 1.

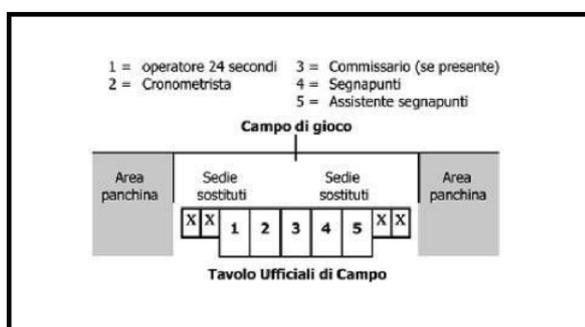
Devono essere disponibili 14 posti in ogni area della panchina per il personale di squadra in panchina che consiste degli allenatori, dei vice-allenatori, dei sostituti, dei giocatori esclusi e delle persone al seguito. Ogni altra persona deve essere posizionata dietro la panchina della squadra.

Linee delle rimesse

Le 2 linee di 15 cm di lunghezza devono essere tracciate all'esterno del terreno di gioco, sulle linee laterali opposte al tavolo degli ufficiali di campo, con il bordo esterno delle linee a 8,325 m dal bordo interno della linea di fondo viciniora.

Le UISP SdA Pallacanestro (Nazionale, Regionale, Territoriale) possono consentire la disputa di gare di Campionato o Torneo, su campi di gioco dove è presente un diverso tracciamento delle linee di gioco sopra citate purchè siano presenti le misure minime necessarie a garantire la sicurezza degli atleti.

POSIZIONE DEL TAVOLO



Posizione del tavolo degli Ufficiali di campo e delle sedie per i cambi

Il tavolo e le sedie degli ufficiali di campo devono essere al centro tra le due panchine delle squadre. Lo speaker e/o gli addetti alle statistiche (se presenti) possono essere posizionati al lato e/o dietro il tavolo (Figura 4).

REGOLAMENTO DI GIOCO

SQUADRE

Definizione

1. Un componente della squadra può partecipare ad una gara quando è stato autorizzato a giocare per una squadra secondo le regole, comprese quelle concernenti i limiti di età stabiliti dalle norme di partecipazione ad un Campionato o Torneo.
2. Un componente della squadra è autorizzato a giocare quando il suo nome è stato iscritto a referto, prima dell'inizio della gara, a patto che non sia stato espulso, né abbia commesso 5 falli.
3. Durante il tempo di gioco, un componente della squadra è:
 - Un giocatore quando si trova sul terreno di gioco ed è autorizzato a giocare.
 - Un sostituto quando non si trova sul terreno di gioco, ma è autorizzato a giocare.
 - Un giocatore escluso quando ha commesso 5 falli e non è più autorizzato a giocare.
4. Durante un intervallo di gara, tutti i componenti della squadra autorizzati a giocare sono considerati giocatori.

Regola

1. Ciascuna squadra è composta da:
 - Un numero di componenti della squadra autorizzati a giocare, incluso un capitano.
 - Un allenatore e, se la squadra lo desidera, un vice-allenatore.
 - Un massimo di 7 membri della delegazione al seguito che possono prendere posto sulla panchina della squadra
2. Durante il tempo di gioco, 5 giocatori per ciascuna squadra devono essere sul terreno di gioco e possono essere sostituiti.
3. Un sostituto diventa giocatore ed un giocatore diventa sostituto quando:
 - L'arbitro invita il sostituto ad entrare sul terreno di gioco.
 - Durante una sospensione o un intervallo di gara, un sostituto richiede la sostituzione al segnapunti.

Divise

1. La divisa dei componenti della squadra consiste di:
 - Maglie dello stesso colore predominante, sia sul davanti che sul retro.
 - Pantaloncini dello stesso colore predominante, sia sul davanti che sul retro, ma non necessariamente dello stesso colore delle maglie.
2. Ciascun componente della squadra deve indossare una maglia contrassegnata da un numero sul davanti e sul retro. I numeri devono essere di colore che contrasti con quello della maglia. I numeri devono essere chiaramente visibili e:
 - Le squadre possono usare i numeri 0 e 00 e da 1 a 99.
 - I giocatori di una stessa squadra non possono avere lo stesso numero.

REGOLAMENTO DI GIOCO

SQUADRE

Regola

Le squadre devono avere almeno 2 mute di maglie e:

- La prima squadra riportata nel programma (squadra ospitante) deve indossare maglie di colore chiaro.
- La seconda squadra riportata nel programma (squadra ospitata) deve indossare maglie di colore scuro.
- Comunque, se le due squadre si accordano, possono invertire tale ordine.

Altro equipaggiamento

I giocatori non possono indossare oggetti che possano risultare pericolosi per gli altri giocatori.

Non sono permessi

- Protezioni per dita, mano, polso, gomito o avambraccio, ingessature o protezioni ortopediche di cuoio, plastica, plastica malleabile, metallo o altra sostanza dura anche se ricoperta da protezione morbida.
- Oggetti che possano provocare tagli o abrasioni (le unghie devono essere tagliate corte).
- Accessori per capelli e gioielli. Sono permessi
- Oggetti di protezione delle spalle, della parte superiore del braccio, della coscia o della parte inferiore della gamba se il materiale è sufficientemente protetto.

- Maniche compressive dello stesso colore dominante delle maglie oppure di colore nero o bianco.
- Calze compressive dello stesso colore dominante dei pantaloncini oppure di colore nero o bianco.
- Copricapo dello stesso colore dominante delle maglie, oppure di colore nero o bianco. Il copricapo non può coprire alcuna parte della faccia sia parzialmente che per intero (occhi, naso, labbra ecc) e non deve essere pericoloso sia per il giocatore che lo indossa che per gli altri giocatori. Il copricapo non deve avere elementi di apertura/chiusura attorno alla faccia e/o attorno al collo e non può avere nessuna parte sporgente dalla sua superficie.
- Ginocchiere, se opportunamente rivestite.
- Protezioni per naso infortunato, anche se realizzate in materiale duro.
- Paradenti.
- Occhiali da vista, se non creano pericoli per gli altri giocatori.
- Fasce per la testa larghe al massimo 5 cm, realizzate in materiale non abrasivo, panno di unico colore, plastica morbida o gomma.
- Bendaggio di braccia, spalle, gambe, etc. dello stesso colore dominante delle maglie, oppure di colore nero o bianco.
- Cavigliere.

Ogni altro equipaggiamento non specificamente contemplato dal presente Art. deve essere approvato dalla Commissione Tecnica del Settore di Attività Pallacanestro.

REGOLAMENTO DI GIOCO

GIOCATORI: INFORTUNIO

In caso di infortunio ad un giocatore(i), gli arbitri possono fermare il gioco.

- Se si verifica un infortunio quando la palla è viva, gli arbitri non devono fischiare fino a che la squadra con il controllo della palla non abbia tirato a canestro, abbia perso il controllo della palla, abbia trattenuto la palla senza giocarla, oppure la palla sia divenuta morta. Se si rende necessario proteggere un giocatore infortunato, gli arbitri possono fermare immediatamente il gioco.
- Se il giocatore infortunato non può continuare immediatamente a giocare (approssimativamente entro 15 secondi) oppure se il giocatore viene soccorso deve essere sostituito a meno che la squadra non sia ridotta a giocare con meno di 5 giocatori.
- Il personale di squadra in panchina può entrare sul terreno di gioco, soltanto con il permesso di un arbitro, per assistere un giocatore infortunato prima che venga sostituito.
- Un medico può entrare sul terreno di gioco, senza il permesso dell'arbitro se, a giudizio del medico, il giocatore infortunato ha bisogno di cure mediche immediate.
- Se, durante il gioco, un giocatore sanguina o ha una ferita aperta deve essere sostituito.

Il giocatore può rientrare sul terreno di gioco solo dopo che la perdita di sangue sia stata fermata e la zona interessata o la ferita sia stata curata adeguatamente e completamente protetta.

- Se il giocatore infortunato o qualunque altro giocatore sanguinante o con una ferita aperta si riprende durante una sospensione richiesta da una qualunque delle due squadre prima del segnale del segnapunti per la sostituzione, quel giocatore potrà continuare a giocare.
- I giocatori che sono stati indicati dall'allenatore per il quintetto iniziale o che ricevono cure durante i tiri liberi possono essere sostituiti in caso di infortunio. In questo caso gli avversari hanno diritto a sostituire lo stesso numero di giocatori, se lo desiderano.

ISTRUTTORI

- Almeno 20 minuti prima dell'orario d'inizio della gara, ciascun allenatore o un suo rappresentante deve fornire al segnapunti una lista con i nomi e i corrispondenti numeri dei componenti della squadra designati a prendere parte alla gara, il nome del capitano della squadra, quello dell'allenatore e del vice-allenatore. Tutti i componenti della squadra i cui nomi vengono registrati sul referto ufficiale sono autorizzati a giocare, anche se arrivano dopo l'inizio della gara.

REGOLAMENTO DI GIOCO

ISTRUTTORI

- Almeno 10 minuti prima dell'inizio della gara, ciascun allenatore deve confermare i nomi e i rispettivi numeri dei componenti della sua squadra e i nomi degli allenatori firmando il referto ufficiale di gara. Allo stesso tempo dovrà indicare i cinque giocatori che inizieranno la gara. L'allenatore della squadra 'A' deve essere il primo a fornire questa informazione.
- Unicamente il personale di squadra in panchina ha il permesso di sedere sulla panchina della squadra e rimanere all'interno della propria area della panchina.
- L'allenatore oppure il vice-allenatore possono recarsi al tavolo degli ufficiali di campo durante la gara per avere informazioni statistiche, solo quando si verifica palla morta e cronometro fermo.
- Sia l'allenatore che il vice-allenatore, ma solo uno di essi alla volta, hanno il permesso di rimanere in piedi durante la gara. Possono conferire con i giocatori durante la gara a patto che rimangano all'interno della propria area della panchina. Al vice-allenatore non è consentito rivolgersi agli arbitri.
- Se è presente un vice-allenatore, il suo nome deve essere iscritto sul referto ufficiale prima dell'inizio della gara (la sua firma non è necessaria). Egli assumerà tutte le responsabilità dell'allenatore se quest'ultimo, per un qualsiasi motivo, non è in grado di continuare.
- L'allenatore deve designare il tiratore dei tiri liberi della sua squadra in tutti i casi in cui il tiratore non venga stabilito dalle regole.

REGOLAMENTO DI GIOCO

TEMPO DI GIOCO, PUNTEGGIO PARI E TEMPI SUPPLEMENTARI

La partita consiste in un momento formativo e prevedrà tempi di gioco diversi in base alle categorie.

Ci sarà un intervallo di gara di 10 minuti prima dell'orario di inizio della gara.

Ci saranno gli intervalli di gioco di 1 minuto tra ogni tempo di gioco e prima di ogni tempo supplementare.

Ci sarà un intervallo di metà-gara di 10 minuti.

Un intervallo di gara inizia:

- 20 minuti prima dell'orario di inizio della gara.
- Quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del periodo.
- Un intervallo di gara termina:
- All'inizio del primo periodo, quando la palla lascia la(e) mano(i) del primo arbitro sul lancio per il salto a due.
- All'inizio di tutti gli altri periodi, quando la palla è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa in gioco.
- Se il punteggio è pari al termine del tempo di gioco, la gara continuerà con tanti tempi supplementari di 5 minuti quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.
- Se viene commesso un fallo contemporaneamente o appena prima del segnale acustico del cronometro di gara per la fine del periodo, gli eventuali tiri liberi verranno effettuati dopo la fine del periodo.

- Se come risultato di questi tiri liberi, si rende necessario un tempo supplementare, tutti i falli commessi dopo la fine periodo devono essere considerati come accaduti durante un intervallo di gara ed i tiri liberi verranno effettuati prima dell'inizio del tempo supplementare.

INIZIO E TERMINE DI UN PERIODO O DELLA GARA

- Il primo periodo inizia quando la palla lascia la(e) mano(i) del primo arbitro sul lancio per il salto a due.
- Tutti gli altri periodi iniziano quando la palla è a disposizione del giocatore che effettua la rimessa in gioco.
- La gara non può iniziare se una delle squadre non è presente sul terreno di gioco con 5 giocatori pronti a giocare.
- Per tutte le gare, la prima squadra nominata nel programma (squadra ospitante) avrà la panchina ed il proprio canestro sul lato sinistro del tavolo degli ufficiali di campo, avendo di fronte il campo di gioco. Comunque, se le 2 squadre si accordano diversamente, possono scambiarsi le panchine e/o i canestri.
- Prima del primo e del terzo periodo, le squadre possono riscaldarsi nella metà campo dove è situato il canestro degli avversari.
- Le squadre si scambieranno i canestri per l'inizio della seconda metà-gara.
- In tutti i tempi supplementari le squadre continueranno a giocare verso gli stessi canestri come per il quarto periodo.
- Un periodo, un tempo supplementare o la gara terminano quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del periodo. Quando il tabellone è regolarmente provvisto di illuminazione lungo il suo perimetro, tale accensione ha la precedenza sul segnale acustico di fine gara.

REGOLAMENTO DI GIOCO

COME SI GIOCA LA PALLA

- **Definizione**

Durante la gara, la palla viene giocata solo con la/le mano/i e può essere passata, tirata, deviata, rotolata o palleggiata in qualunque direzione, nei limiti consentiti da questo Regolamento.

- **Regola**

Durante la gara, la palla viene giocata solo con la/le mano/i e può essere passata, tirata, deviata, rotolata o palleggiata in qualunque direzione, nei limiti consentiti da questo Regolamento.

CONTROLLO DELLA PALLA

- **Definizione**

Il controllo della palla da parte di una squadra inizia quando un giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva, poiché trattiene o palleggia o ha a disposizione una palla viva.

- Il controllo della palla da parte di una squadra continua quando:
- Un giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva.
- La palla viene passata tra giocatori della stessa squadra.

Il controllo della palla da parte di una squadra termina quando

- Un avversario acquisisce il controllo della palla.
- La palla diventa morta.
- La palla ha lasciato la mano(i) del giocatore, in occasione di un tiro a canestro su azione o di un tiro libero.

REGOLAMENTO DI GIOCO

GIOCATORE IN ATTO DI TIRO

- **Definizione**

Un tiro, su azione o tiro libero, si ha quando la palla che è nelle mani(o) di un giocatore viene poi indirizzata verso il canestro avversario.

- Un tocco (tap) si ha quando la palla viene deviata con la mano(i) verso il canestro avversario.
- Una schiacciata si ha quando la palla viene forzata verso il basso dentro il canestro avversario con una o entrambi le mani.
- Un tocco o una schiacciata sono ugualmente considerati un tiro a canestro.

L'atto di tiro:

- Inizia quando il giocatore comincia il movimento continuo che normalmente precede il rilascio della palla e, a giudizio dell' arbitro, ha iniziato un tentativo di realizzazione lanciando, deviando o schiacciando la palla verso il canestro avversario.
- Termina quando la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore e, nel caso di un giocatore con i piedi staccati da terra, entrambi i piedi sono tornati a contatto con il terreno.
- Il giocatore che tenta di realizzare potrebbe avere il braccio(a) trattenuto da un avversario, in modo tale da impedirgli di segnare, anche questo è considerato un tentativo di realizzazione. In questo caso non è necessario che la palla lasci la mano(i) del giocatore.

- Non c'è alcuna relazione tra il numero di passi legali fatti e l'atto di tiro

Un movimento continuo nell'atto di tiro:

- Inizia quando la palla si trova saldamente nella mano(i) del giocatore ed è stato iniziato il movimento, generalmente verso l'alto, di tiro a canestro.
- Può includere i movimenti del braccio(a) e/o del corpo utilizzati dal giocatore nel suo tentativo di tiro a canestro.
- Termina quando la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore, o se viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo.
- Quando un giocatore è in atto di tiro e dopo aver subito un fallo passa la palla, non può più essere considerato in atto di tiro.

REGOLAMENTO DI GIOCO

CANESTRO: REALIZZAZIONE E VALORE

Definizione

- Un canestro è realizzato quando una palla viva entra nel canestro dall'alto e si ferma nella retina o la attraversa per intero.
- La palla è considerata dentro il canestro quando una sua piccola parte è all'interno del canestro e sotto il livello dell'anello

Regola

Alla squadra in attacco che fa entrare la palla nel canestro avversario verranno assegnati:

- **1 punto**, per un canestro realizzato su tiro libero.
- **2 punti**, per un canestro su azione realizzato dall'area di tiro da 2 punti.
- **3 punti**, per un canestro su azione realizzato dall'area di tiro da 3 punti.
- **2 punti**, se sull'ultimo o unico tiro libero la palla, dopo aver toccato l'anello, viene toccata legalmente da un difensore o da un attaccante prima di entrare nel canestro.
- Se un giocatore segna nel proprio canestro accidentalmente, il canestro varrà 2 punti e verrà registrato come realizzato dal capitano in campo della squadra avversaria.
- Se un giocatore segna deliberatamente nel proprio canestro, commette una violazione e il canestro non è valido.
- Se un giocatore fa passare interamente la palla attraverso il canestro dal basso, commette una violazione.

- Il cronometro di gara deve indicare 0:00.3 (3 decimi di secondo) o più per garantire ad un giocatore il controllo della palla su una rimessa in gioco o su un rimbalzo a seguito dell'unico o ultimo tiro libero al fine di tentare un tiro a canestro su azione. Se il cronometro indica 0:00.2 o 0:00.1, l'unica possibilità di tiro valido risulta essere il tocco (tap) o direttamente la schiacciata.

REGOLAMENTO DI GIOCO

RIMESSA IN GIOCO DA FUORI CAMPO

DEFINIZIONE

Si ha una rimessa in gioco da fuori campo quando la palla è passata all'interno del terreno di gioco dal giocatore fuori campo incaricato della rimessa.

Procedura

Un arbitro deve consegnare o mettere la palla a disposizione del giocatore che effettuerà la rimessa in gioco. Egli può anche passare la palla direttamente o facendola rimbalzare a condizione che:

- L'arbitro si trovi a non più di 4 m dal giocatore incaricato della rimessa.
- Il giocatore incaricato della rimessa si trovi nel punto corretto come indicato dall'arbitro.
- Il giocatore effettuerà la rimessa in gioco nel punto più vicino all'infrazione o dove il gioco era stato fermato dall'arbitro, tranne direttamente dietro il tabellone.

Nelle seguenti situazioni, la rimessa in gioco conseguenziale sarà amministrata dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo:

- All'inizio di tutti i periodi tranne il primo.
- A seguito di un tiro(i) libero per fallo tecnico, antisportivo o da espulsione.

Il giocatore incaricato della rimessa deve avere i piedi a cavallo della linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, e può passare la palla ad un compagno di squadra in qualsiasi punto del terreno.

- Quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel 4° periodo ed in ogni tempo supplementare, a seguito di una sospensione concessa alla squadra che ha diritto al possesso di palla nella propria zona di difesa, la successiva rimessa in gioco sarà amministrata dalla linea della rimessa opposta al tavolo nella zona d'attacco della squadra.
- La rimessa in gioco a seguito di un fallo personale, commesso da un giocatore della squadra in controllo di una palla viva o della squadra che deve effettuare una rimessa in gioco, sarà amministrata dal punto più vicino all'infrazione.
- Ogni qualvolta la palla entra nel canestro, ma il tiro su azione o il tiro libero non è valido, la conseguente rimessa in gioco sarà amministrata dalla linea laterale sul prolungamento della linea di tiro libero

A seguito di un canestro su azione oppure di ultimo o unico tiro libero realizzato:

- Uno dei giocatori della squadra che ha subito il canestro effettuerà la rimessa in gioco da un punto qualunque dietro la linea di fondo. Ciò si applica anche quando l'arbitro consegna la palla o la mette a disposizione del giocatore che effettua la rimessa, dopo una sospensione o una qualsiasi interruzione del gioco, a seguito di un canestro su azione oppure di ultimo o unico tiro libero realizzato.
- Il giocatore che effettua la rimessa può muoversi lateralmente e/o all'indietro e la palla può essere passata tra compagni di squadra che si trovano dietro la linea di fondo, ma il conteggio dei 5 secondi inizia dal momento in cui la palla è a disposizione del primo giocatore fuori campo.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Regola

Un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo non deve:

- Far trascorrere più di 5 secondi prima del rilascio della palla.
- Entrare nel terreno di gioco mentre trattiene la palla tra le mani(o).
- Far toccare alla palla il fuori-campo, dopo averla rilasciata durante la rimessa.
- Toccare la palla sul terreno prima che la stessa abbia toccato un altro giocatore.
- Far entrare la palla direttamente nel canestro.
- Prima del rilascio della palla, muoversi dal punto stabilito per la rimessa, dietro la linea perimetrale, di una distanza totale superiore ad 1 m, lateralmente in una o ambedue le direzioni. Ha, comunque, la possibilità di spostarsi direttamente all'indietro rispetto alla linea, quanto le circostanze gli consentono.

Durante la rimessa da fuori campo, gli altri giocatori non devono:

- Avere una qualsiasi parte del corpo al di là delle linee di delimitazione, prima che la palla sia stata lanciata oltre la linea.
- Trovarsi a meno di 1 metro dal giocatore che effettua la rimessa in gioco, quando lo spazio fuori campo, libero da impedimenti all'altezza del punto di rimessa, è minore di 2 metri.

Una infrazione dell'Art. 186 comma 3 è una violazione.

Sanzione

- La palla viene assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco dal punto della rimessa originale.

VIOLAZIONI

Definizione

Una violazione è un'infrazione alle regole.

Sanzione

La palla deve essere assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco da fuori campo, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione, tranne che direttamente dietro al tabellone, salvo diverse indicazioni delle regole.

REGOLAMENTO DI GIOCO

GIOCATORE FUORI CAMPO E PALLA FUORI CAMPO

DEFINIZIONE

Un giocatore viene considerato fuori campo quando una qualsiasi parte del suo corpo tocca il terreno, o qualsiasi altro oggetto che non sia un giocatore al di sopra, all'esterno o sulle linee di delimitazione.

La palla viene considerata fuori campo quando tocca:

Un giocatore o qualsiasi altra persona che si trovi fuori dal terreno di gioco.

- Il terreno o qualsiasi altro oggetto al di sopra, all'esterno o sulle linee di delimitazione.
- I sostegni del tabellone, la parte posteriore dei tabelloni o qualsiasi oggetto al di sopra del campo di gioco.

REGOLA

- Quando la palla esce nel fuori campo, responsabile della sua uscita è l'ultimo giocatore che l'ha toccata o che è stato toccato dalla stessa prima che uscisse dal terreno di gioco; ciò è valido anche se la palla esce dal campo toccando qualsiasi altra cosa che non sia un giocatore.
- Se la palla esce nel fuori campo per aver toccato o essere stata toccata da un giocatore che si trova sulla o all'esterno della linea di delimitazione, questo giocatore è responsabile dell'uscita dal campo della palla.
- Se un giocatore si sposta nel fuori campo o nella propria zona di difesa durante una palla trattenuta, si verifica una situazione di salto a due.

REGOLAMENTO DI GIOCO

PALLEGGIO

DEFINIZIONE

Un palleggio è il movimento di una palla viva causato da un giocatore in controllo di quella palla che la lanci, batta, rotoli sul terreno o deliberatamente la lanci contro il tabellone.

Un palleggio inizia quando un giocatore, avendo acquisito il controllo di una palla viva sul terreno, la lancia, la batte, la rotola, la palleggia sul terreno o la lancia deliberatamente contro il tabellone e la ritocca prima che essa venga toccata da un altro giocatore.

Un palleggio termina quando il giocatore tocca la palla simultaneamente con entrambe le mani o trattiene la palla con una o entrambi le mani.

Durante un palleggio la palla può essere lanciata in aria a condizione che essa tocchi il terreno o un altro giocatore prima che il giocatore che l'ha lanciata la tocchi di nuovo con le mani.

Non c'è limite al numero di passi che un giocatore può compiere quando la palla non è a contatto della sua mano.

Un giocatore che accidentalmente perde e poi riacquista il controllo di una palla viva sul terreno esegue una presa difettosa.

NON COSTITUISCONO PALLEGGIO:

- a canestro in successione.
- Una presa difettosa all'inizio o alla fine di un palleggio.
- Tentativi di acquisire il controllo della palla battendola lontano da altri giocatori.
- Colpire la palla per toglierla al controllo di un altro giocatore.
- Intercettare un passaggio e acquisire il controllo della palla.
- Passare la palla da una mano all'altra e trattenerla con una o due mani prima che tocchi il terreno, a condizione che non venga commessa una violazione di passi.

REGOLA

Un giocatore non deve palleggiare per una seconda volta dopo aver interrotto il suo primo palleggio, a meno che tra i 2 palleggi egli non abbia perso il controllo di una palla viva sul terreno di gioco a causa di:

- Un tiro a canestro su azione.
- Un tocco della palla da parte di un avversario.
- Un passaggio o presa difettosa che abbia toccato o sia stato toccato da un altro giocatore.

REGOLAMENTO DI GIOCO

PASSI

Definizione

Passi è il movimento illegale di uno o entrambi i piedi in una direzione qualsiasi trattenendo una palla viva in mano, oltre i limiti definiti in questo Art.

Un giro è il movimento legale che si ha quando un giocatore, in possesso di una palla viva sul terreno, si muove una o più volte in una direzione qualsiasi con lo stesso piede, mentre l'altro piede, chiamato piede perno, viene tenuto fermo sul suo punto di contatto con il terreno.

Regola

Come si stabilisce un piede perno per un giocatore che prende una palla viva sul terreno:

- Un giocatore che prende una palla mentre è fermo con entrambi i piedi sul terreno di gioco
- Nel momento in cui viene sollevato un piede, l'altro diventa piede perno.
- Per iniziare un palleggio, il piede perno non può essere alzato prima che la palla abbia lasciato la mano(i).
- Per passare o tirare a canestro, il giocatore può saltare con il piede perno, ma non può ritoccare il terreno prima che la palla abbia lasciato la mano(i).
- Un giocatore che prende una palla mentre è in movimento o al termine di un palleggio può fare due passi per fermarsi, passare o tirare :
- se riceve la palla il giocatore deve rilasciare la palla per iniziare un palleggio prima del suo secondo passo.
- Il primo passo avviene quando un piede o entrambi i piedi toccano il terreno di gioco dopo aver ottenuto il controllo della palla.

- Il secondo passo avviene dopo il primo passo quando l'altro piede tocca il terreno di gioco o entrambi i piedi toccano il terreno di gioco simultaneamente.

Se un giocatore si arresta sul suo primo passo ed ha entrambi i piedi a contatto con il terreno di gioco o essi toccano contemporaneamente il terreno di gioco, può usare entrambi i piedi come piede perno. Se quindi salta con entrambi i piedi nessun piede può ritornare sul terreno di gioco prima che la palla abbia lasciato la mano (i).

Se un giocatore atterra con un piede può usare solo quel piede come piede perno. Se un giocatore salta su un piede durante il suo primo passo può atterrare con entrambi i piedi simultaneamente per il secondo passo. In questo caso, il giocatore non può usare nessun piede successivamente, come piede perno. Se quindi un piede o entrambi i piedi vengono sollevati nessun piede può ritornare a contatto con il terreno di gioco prima che la palla abbia lasciato la mano (i).

Se entrambi i piedi sono sollevati dal terreno di gioco e il giocatore atterra con entrambi i piedi simultaneamente, nel momento che uno dei due piedi viene sollevato l'altro diventa piede perno.

Un giocatore non può toccare il terreno di gioco consecutivamente con lo stesso piede o con entrambi i piedi dopo aver concluso il palleggio e ottenuto il controllo della palla.

Giocatore caduto, sdraiato o seduto sul terreno di gioco:

- L'azione è legale quando un giocatore cade e scivola sul terreno, mentre trattiene la palla, oppure se acquisisce il controllo della palla, mentre è sdraiato o seduto sul terreno di gioco.
- Il giocatore commette violazione se poi rotola o tenta di alzarsi, mentre trattiene la palla.

REGOLAMENTO DI GIOCO

CONTATTO: PRINCIPI GENERALI

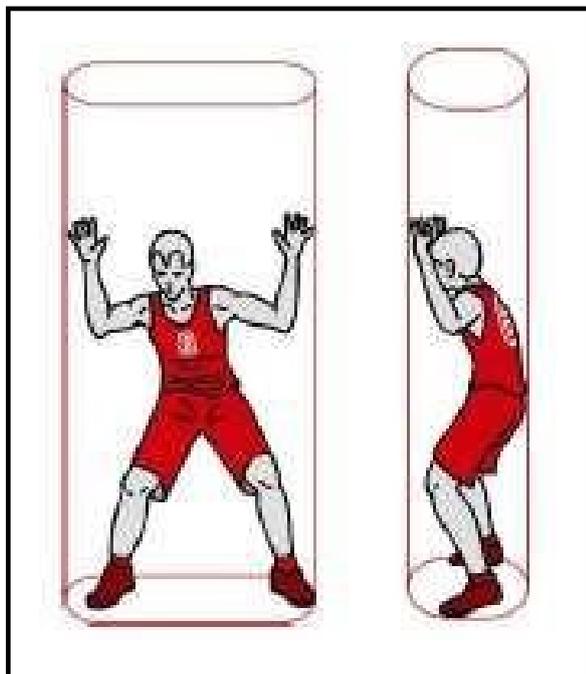
Definizione

Principio del cilindro

Il principio del cilindro è definito come lo spazio all'interno di un cilindro immaginario occupato da un giocatore sul terreno di gioco. Include lo spazio sopra il giocatore ed è limitato:

- Davanti dal palmo delle mani,
- Dietro dai glutei, e Lateralmente dai margini esterni delle braccia e delle gambe.

Le mani e le braccia possono essere estese davanti al busto, ma non oltre la posizione dei piedi con le braccia piegate all'altezza dei gomiti, in modo che gli avambracci e le mani siano sollevati. La distanza tra i piedi del giocatore varierà in relazione alla sua altezza.



Principio della verticalità

Durante la gara, ciascun giocatore ha il diritto ad occupare una qualsiasi posizione (cilindro) sul terreno di gioco, a condizione che non sia già occupata da un avversario.

Questo principio tutela lo spazio occupato dal giocatore sul terreno di gioco e lo spazio al di sopra di lui allorché salta verticalmente, all'interno di questo spazio.

Non appena il giocatore lascia la sua posizione verticale (cilindro) e avviene un contatto di corpo con un avversario che aveva precedentemente stabilito la propria posizione verticale (cilindro), sarà responsabile del contatto il giocatore che ha lasciato la sua posizione verticale (cilindro).

Il difensore non deve essere penalizzato se salta verticalmente (all'interno del suo cilindro) oppure alza le mani e le braccia verso l'alto, sempre all'interno del suo cilindro.

L'attaccante, sia a contatto con il terreno di gioco o mentre è in aria, non deve causare un contatto con il difensore che è in posizione legale di difesa:

- Usando le braccia per crearsi uno spazio maggiore (pushing off).
- Allargando le gambe o le braccia per causare un contatto durante o immediatamente dopo un tiro a canestro.

Posizione legale di difesa

Un difensore ha stabilito una posizione iniziale di difesa legale quando:

- Sta fronteggiando il suo avversario, e
- Ha entrambi i piedi sul terreno di gioco.

La posizione legale di difesa si estende verticalmente sopra di lui (cilindro) dal terreno al soffitto. Egli può sollevare le sue braccia e le mani sopra la testa o saltare verticalmente, ma deve mantenerle in posizione verticale all'interno del cilindro immaginario.

REGOLAMENTO DI GIOCO

CONTATTO: PRINCIPI GENERALI

Marcamento di un giocatore che controlla la palla.

Nel marcare un giocatore che controlla la palla (trattenendola o palleggiando), non devono essere considerati gli elementi di tempo e di distanza.

Il giocatore con la palla deve aspettarsi di essere marcato e, quindi, deve essere preparato a fermarsi o a cambiare direzione, ogni qualvolta un avversario assume una posizione iniziale di difesa legale davanti a lui, persino se ciò è fatto entro una frazione di secondo.

Il difensore deve stabilire una posizione iniziale di difesa legale, senza causare contatto prima di assumere la sua posizione.

Non appena il difensore ha stabilito una posizione iniziale di difesa legale, può spostarsi per marcare il suo avversario, ma non può estendere le sue braccia, spalle, fianchi o gambe per impedire al palleggiatore di oltrepassarlo.

Quando deve giudicare una situazione di bloccaggio difensivo/sfondamento che coinvolge un giocatore con la palla, un arbitro deve seguire i seguenti principi:

- Il difensore deve assumere una posizione iniziale di difesa legale fronteggiando l'avversario con la palla e avendo entrambi i piedi a contatto con il terreno.
- Il difensore può rimanere fermo, saltare verticalmente o muoversi lateralmente o all'indietro per mantenere la posizione iniziale di difesa legale.

- Nel movimento per mantenere la posizione legale di difesa, uno o entrambi i piedi possono essere sollevati un istante dal terreno, purché il movimento sia laterale o all'indietro, ma non in avanti verso il giocatore con la palla.
- Se il contatto avviene sul tronco, si dovrà ritenere che il difensore abbia raggiunto per primo il punto del contatto.
- Il difensore che abbia stabilito una posizione di difesa legale può girarsi all'interno del suo cilindro per assorbire il colpo o evitare infortuni.

In qualunque delle situazioni sopraccitate, il contatto deve essere considerato come causato dal giocatore con la palla.

Marcamento di un giocatore che non ha il controllo della palla.

Un giocatore che non sia in controllo di palla può muoversi liberamente sul terreno e occupare qualunque posizione che non sia già occupata da un altro giocatore.

Quando si marca un giocatore che non ha il controllo della palla, devono essere rispettati gli elementi di tempo e di distanza. Un difensore non può prendere posizione così vicino e/o così velocemente sulla direzione di spostamento di un avversario, a meno che questi non abbia tempo o distanza sufficiente per fermarsi o per cambiare direzione.

La distanza è direttamente proporzionale alla velocità dell'avversario, ma mai inferiore ad 1 normale passo.

Se un difensore non rispetta gli elementi di tempo e di distanza nel prendere la posizione iniziale di difesa legale e avviene un contatto con un avversario, egli è responsabile del contatto.

Non appena un difensore ha assunto una posizione iniziale di difesa legale, può muoversi per marcare il suo avversario. Non può impedirgli di oltrepassarlo utilizzando l'estensione delle sue braccia, spalle, fianchi o gambe. Tuttavia può girarsi all'interno del suo cilindro, per evitare un infortunio.

REGOLAMENTO DI GIOCO

CONTATTO: PRINCIPI GENERALI

Giocatore in aria

Un giocatore che abbia saltato da un punto del terreno di gioco ha il diritto di ricadere nello stesso punto.

Egli ha il diritto di ricadere anche in un altro punto del terreno, a condizione che il punto di ricaduta ed il percorso diretto tra il punto di stacco per il salto e quello di ricaduta stesso, non sia già stato occupato da un avversario(i) al momento del salto.

Se un giocatore è saltato e ritornato sul terreno, ma il suo slancio gli provoca un contatto con un avversario che ha assunto una posizione legale di difesa, oltre il punto di ricaduta, il saltatore è responsabile del contatto. Un giocatore non può spostarsi nella traiettoria di un avversario dopo che questi abbia spiccato un salto.

Spostarsi sotto un giocatore che è in aria causando un contatto, è generalmente considerato un fallo antisportivo e in alcune circostanze può anche essere un fallo da espulsione.

Blocco: vietato

Per tutte le categorie di minibasket sono vietati e quindi sanzionabili con fallo tecnico per l'istruttore che li insegna e li fa utilizzare in partita.

Sfondamento

Lo sfondamento è un contatto personale illegale, con o senza palla, causato da una spinta o da un movimento contro il tronco del giocatore avversario.

Toccare con la mano(i) un avversario non è, di per sé, necessariamente un fallo.

Gli arbitri devono decidere se il giocatore che ha causato il contatto ha ottenuto un vantaggio indebito. Se il contatto causato da un giocatore limita in qualche modo la libertà di movimento di un avversario, tale contatto è un fallo.

L'uso illegale della mano(i) o di un braccio(a) esteso si ha quando un difensore è in posizione difensiva e la sua mano(i) o il braccio(a) sono posti su di un avversario, con o senza palla, e ne rimangono a contatto per impedirgli di avanzare.

Toccare ripetutamente o 'punzecchiare' un avversario con o senza palla è un fallo, perché può condurre ad un aumento del gioco sporco.

Viene considerato fallo di un attaccante con la palla:

- L'agganciare o avvinghiare con un braccio o con un gomito il difensore nel tentativo di ottenere un vantaggio indebito.
- Lo spingere il difensore per impedirgli di giocare o di tentare di giocare la palla, o per ottenere più spazio per sé stesso.
- L'uso dell'avambraccio esteso o della mano, durante il palleggio, per impedire all'avversario di acquisire il controllo della palla.

Viene considerato fallo di un attaccante senza la palla lo spingere per ottenere di:

- Liberarsi per prendere la palla.
- Impedire al difensore di giocare o di tentare di giocare la palla.
- Creare più spazio per sé stesso.

Trattenuta

La trattenuta è un contatto personale illegale con un avversario che interferisce con la sua libertà di movimento. Questo contatto (trattenuta) può essere provocato con qualsiasi parte del corpo.

Spinta

La spinta è un contatto personale illegale con una qualsiasi parte del corpo in cui un giocatore con forza spinge o tenta di spostare un avversario con o senza palla.

Simulare di subire un fallo

Simulare è un'azione di un giocatore che finge di aver subito un fallo o esaspera in maniera teatrale i propri movimenti per far credere di aver subito un fallo in modo da trarne un vantaggio

REGOLAMENTO DI GIOCO

FALLO PERSONALE

DEFINIZIONE

Un fallo personale è un contatto illegale di un giocatore con un avversario, sia a palla viva che a palla morta.

Un giocatore non deve trattenere, bloccare, spingere, caricare, sgambettare o impedire l'avanzare di un avversario estendendo la sua mano, braccio, gomito, spalla, fianco, gamba, ginocchio o piede, né piegando il suo corpo in una posizione 'non naturale' (fuori dal suo cilindro), né praticare un gioco duro o violento.

Sanzione

Deve essere addebitato un fallo personale al giocatore che lo ha commesso.

Se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro: il gioco deve essere ripreso con una rimessa da fuori campo da parte della squadra che ha subito il fallo, nel punto più vicino a quello dell'infrazione.

Se la squadra che ha commesso il fallo ha esaurito il bonus dei falli di squadra, si dovrà applicare l'Art. 210 del presente RTN.

Se il fallo viene commesso su un giocatore che è in atto di tiro, a quel giocatore devono essere assegnati dei tiri liberi come segue:

- 1 tiro libero aggiuntivo, se il canestro su azione viene realizzato e convalidato.
- 2 tiri liberi, se il tiro a canestro dall'area da 2 punti non viene realizzato.

DOPPIO FALLO

DEFINIZIONE

Si verifica un doppio fallo quando 2 giocatori avversari commettono fallo personale, l'uno contro l'altro, approssimativamente nello stesso tempo.

Sanzione

Deve essere addebitato un fallo personale ad entrambi i giocatori. Non viene assegnato alcun tiro libero ed il gioco deve essere ripreso come segue.

Se approssimativamente nello stesso momento del doppio fallo:

- Viene realizzato un canestro valido su azione oppure un ultimo o unico tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa da un punto qualsiasi della linea di fondo.
- Una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa dal punto più vicino all'infrazione.
- Nessuna squadra aveva il controllo o diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.

REGOLAMENTO DI GIOCO

FALLO ANTISPORTIVO

È un fallo personale commesso da un giocatore che provoca deliberatamente un contatto con un avversario, con lo scopo di impedire il normale svolgimento del gioco. In caso di fallo antisportivo, due tiri liberi saranno concessi al giocatore che lo ha subito e la sua squadra avrà il possesso di palla a metà campo. 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. Un giocatore che commette due falli antisportivi deve essere espulso.

FALLO TECNICO

REGOLE DI COMPORTAMENTO

Il corretto svolgimento di una gara richiede da parte dei giocatori e del personale di squadra in panchina una piena e leale collaborazione con arbitri, ufficiali di campo e commissario, se presente.

Ogni squadra è chiamata a dare il massimo per assicurarsi la vittoria, ma ciò deve essere sempre fatto seguendo una condotta improntata a sportività, correttezza e fair-play.

Qualsiasi deliberata o ripetuta violazione a questa collaborazione o allo spirito di questa regola deve essere considerata fallo tecnico.

L'arbitro può prevenire falli tecnici con degli avvertimenti o anche soprassedendo a infrazioni minori, che siano chiaramente involontarie e non abbiano un'influenza diretta sul gioco, a meno che la stessa infrazione non sia ripetuta dopo il richiamo. Se viene rilevata un'infrazione dopo che la palla sia diventata viva, la gara deve essere fermata e deve essere addebitato un fallo tecnico. La sanzione deve essere amministrata come se il fallo tecnico fosse avvenuto nel momento in cui è stato addebitato. Tutto quanto accaduto nel tempo intercorrente tra l'infrazione e l'arresto della gara deve ritenersi valido.

Violenza

Durante la gara possono avvenire atti di violenza contrari allo spirito di sportività e correttezza. Tali atti devono essere immediatamente fermati dagli arbitri e, se necessario, dalle forze responsabili dell'ordine pubblico. Quando accadono atti di violenza coinvolgendo giocatori o personale di squadra in panchina sul campo di gioco o nelle vicinanze dello stesso, gli arbitri devono prendere i provvedimenti necessari a fermarli.

REGOLAMENTO DI GIOCO

FALLO TECNICO

Qualsiasi persona sopraccitata, colpevole di flagranti atti di aggressione agli avversari o agli arbitri, deve essere immediatamente espulsa. Il primo arbitro deve riferire l'episodio alla SdA responsabile della competizione.

La forza pubblica può entrare nel campo di gioco solo se richiesto dagli arbitri. Comunque, se gli spettatori entrano nel campo di gioco con l'evidente intento di commettere atti di violenza, la forza pubblica deve intervenire immediatamente per proteggere le squadre e gli arbitri.

Tutte le altre aree, comprese le entrate, le uscite, le vie di accesso, gli spogliatoi, ecc. cadono sotto la giurisdizione degli organizzatori della competizione e delle forze responsabili dell'ordine pubblico.

Le azioni fisiche dei giocatori e del personale di squadra in panchina che potrebbero portare al danneggiamento delle attrezzature di gioco, non devono essere permesse dagli arbitri.

Quando vengono rilevati dagli arbitri comportamenti di questa natura, l'allenatore della squadra che li commette, deve essere immediatamente richiamato.

Se tale(i) comportamento(i) viene ripetuto, deve essere immediatamente fischiato un fallo tecnico alla persona che ha commesso l'azione scorretta

- Ignorare i richiami effettuati dagli arbitri.
- Rapportarsi in modo irrispettoso con gli arbitri, con il commissario, con gli ufficiali di campo o con il personale sulla panchina della squadra.
- Rivolgersi in modo irrispettoso agli arbitri, al commissario, agli ufficiali di campo o agli avversari.
- Usare un linguaggio o gesti tali da offendere o provocare gli spettatori.
- Innervosire e schernire un avversario
- Ostruire il campo visivo agitandogli/mettendogli la mano(i) davanti agli occhi.
- Agitare eccessivamente i gomiti.
- Ritardare il gioco toccando deliberatamente la palla dopo che la stessa è passata attraverso il canestro o ritardare il gioco non permettendo di effettuare prontamente una rimessa in gioco.
- Simulare di aver subito un fallo.
- Aggrapparsi all'anello in modo tale che il peso del giocatore sia sostenuto dall'attrezzo, a meno che il giocatore non lo faccia momentaneamente dopo una schiacciata o, a giudizio dell'arbitro, stia cercando di evitare un infortunio a se stesso o ad un altro giocatore.
- Commettere (da parte di un difensore) un'interferenza sul tentativo di realizzazione durante l'ultimo o unico tiro libero. Deve essere assegnato 1 punto alla squadra in attacco, seguito dalla sanzione per il fallo tecnico addebitato al difensore.

Un fallo tecnico commesso dal personale di squadra in panchina può essere determinato dal rivolgersi o toccare irrispettosamente gli arbitri, il commissario, gli ufficiali di campo o gli avversari, o da un'infrazione di natura procedurale o amministrativa.

DEFINIZIONE

Un fallo tecnico di un giocatore è un fallo di natura comportamentale che non implica un contatto ed include, ma non è limitato, a:

REGOLAMENTO DI GIOCO

FALLO TECNICO

Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara quando gli vengono addebitati 2 falli tecnici o 2 falli antisportivi o 1 fallo antisportivo e 1 fallo tecnico.

Un allenatore deve essere espulso per il resto della gara quando:

- Gli vengono addebitati 2 falli tecnici ('C') a seguito di suo personale comportamento antisportivo.
- Gli vengono addebitati 3 falli tecnici, siano essi tutti ('B') oppure uno di essi ('C'), a seguito di comportamenti antisportivi da parte di altro personale di squadra in panchina.

Se un giocatore o un allenatore viene espulso a causa del presente art. 205 comma 3.3 o 3.4, quel fallo tecnico deve essere l'unico fallo ad essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione.

Sanzione

Se un fallo tecnico viene commesso:

- Da un giocatore, gli deve essere addebitato un fallo tecnico come fallo del giocatore e deve essere conteggiato tra i falli di squadra.
- Dal personale di squadra in panchina, deve essere addebitato un fallo tecnico all'allenatore e non dovrà essere conteggiato tra i falli di squadra.

Agli avversari deve essere assegnato 1 tiro libero, seguito da:

- Una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.
- Un salto a due nel cerchio centrale per iniziare il primo periodo

ART. 207 FALLO DA ESPULSIONE

Definizione

Qualsiasi flagrante comportamento antisportivo tenuto da un giocatore o dal personale di squadra in panchina è un fallo da espulsione.

Un allenatore che è stato espulso deve essere sostituito dal vice-allenatore già iscritto a referto. Se nessun vice-allenatore è indicato a referto, sarà sostituito dal capitano.

Sanzione

Deve essere addebitato un fallo da espulsione a chi lo commette.

Quest'ultimo, una volta espulso nel rispetto degli articoli di questo Regolamento, deve recarsi e rimanere nello spogliatoio della propria squadra per il resto della gara, oppure, a sua scelta, lasciare l'impianto di gioco.

Devono essere assegnati uno o più tiri liberi:

- Ad un avversario qualsiasi scelto dall'allenatore, nel caso di un fallo senza contatto.
- Al giocatore che ha subito il fallo, nel caso di un fallo con contatto. Seguiti da:
- Una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa sul lato opposto al tavolo degli U.D.C.
- Un salto a due nel cerchio centrale per l'inizio del primo periodo.

Il numero dei tiri liberi da assegnare è il seguente:

- Se il fallo è un fallo senza contatto: 2 tiri liberi.
- Se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro: 2 tiri liberi.
- Se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro: il canestro è valido, se realizzato, più 1 tiro libero aggiuntivo.
- Se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro che non realizza: 2 o 3 tiri liberi.

REGOLAMENTO DI GIOCO

5 FALLI COMMESSI DA UN GIOCATORE

Un giocatore che ha commesso 5 falli, personali e/o tecnici, deve esserne informato da un arbitro ed abbandonare il gioco immediatamente. Deve essere sostituito entro 30 secondi.

Un fallo commesso da un giocatore che ha precedentemente commesso i suoi 5 falli viene considerato come commesso da un giocatore escluso e viene addebitato e registrato a referto a carico dell'allenatore ('B').

FALLI DI SQUADRA: PENALITÀ

DEFINIZIONE

Un fallo di squadra è un fallo personale, tecnico, antisportivo o da espulsione commesso da un giocatore. Una squadra è in situazione di penalità per falli (bonus di squadra esaurito) quando ha commesso 4 falli di squadra in un periodo.

Tutti i falli di squadra commessi in un intervallo di gara devono essere considerati come avvenuti nel periodo o tempo supplementare successivo.

Tutti i falli di squadra commessi in un tempo supplementare devono essere considerati come avvenuti nel quarto periodo.

Regola

Quando una squadra è in situazione di penalità per falli, tutti i successivi falli personali dei giocatori, commessi su un giocatore che non è in atto di tiro, devono essere sanzionati con 2 tiri liberi, invece che con una rimessa in gioco. Il giocatore contro cui è stato commesso il fallo dovrà tirare i tiri liberi.

Se viene commesso un fallo personale da un giocatore della squadra in controllo della palla viva o della squadra che ha diritto alla palla, tale fallo deve essere sanzionato con l'assegnazione di una rimessa in gioco per gli avversari.

REGOLAMENTO DI GIOCO

SITUAZIONI SPECIALI

DEFINIZIONE

Durante lo stesso periodo di cronometro fermo, che segue un fallo o una violazione, possono verificarsi situazioni speciali quando vengono commessi ulteriori falli.

Procedura

Devono essere addebitati tutti i falli e si devono identificare tutte le sanzioni.

Gli arbitri devono determinare l'ordine cronologico in cui le infrazioni si sono verificate.

Tutte le sanzioni uguali contro entrambe le squadre e tutte le sanzioni di doppio fallo devono essere compensate nell'ordine in cui sono state sanzionate. Una volta registrate e cancellate, le sanzioni devono essere considerate come mai avvenute.

Il diritto al possesso della palla, che sia parte dell'ultima sanzione, cancellerà ogni precedente diritto al possesso della palla.

Non appena la palla sia diventata viva per il primo o unico tiro libero oppure per una rimessa, quella stessa penalità non può più essere usata per compensarne un'altra rimanente.

Tutte le sanzioni rimanenti devono essere amministrare nell'ordine in cui sono state rilevate.

Se, dopo la compensazione di sanzioni uguali contro entrambe le squadre, non rimangono altre sanzioni da amministrare, il gioco riprenderà come segue. Se approssimativamente nello stesso momento della prima infrazione:

- Viene realizzato un canestro valido su azione o viene realizzato l'unico o ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che ha subito il canestro per una rimessa da un punto qualsiasi della linea di fondo.
- Una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla sarà assegnata a questa squadra per una rimessa in gioco dal punto più vicino alla prima infrazione.
- Nessuna squadra aveva il controllo o diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.

TIRI LIBERI

DEFINIZIONE

Un tiro libero è un'opportunità concessa ad un giocatore di segnare 1 punto, non disturbato, da una posizione dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio.

1.2. Un blocco di tiri liberi è composto da tutti i tiri liberi e/o il successivo possesso di palla risultanti dalla sanzione per un singolo fallo.

Regola

Quando viene fischiato un fallo personale un fallo antisportivo o un fallo di espulsione saranno assegnati tiri(o) liberi(o) come segue:

- Il giocatore contro il quale è stato commesso il fallo dovrà effettuare il tiro(i) libero(i).
- Se c'è una richiesta di sostituzione per lui, egli deve effettuare i tiri(o) liberi(o) prima di lasciare il gioco.
- Se lui deve lasciare il gioco a causa di un infortunio, per aver commesso 5 falli o per essere stato espulso, il suo sostituto dovrà effettuare i tiri liberi. Se nessun sostituto è disponibile, i tiri(o) liberi(o) saranno effettuati da un qualsiasi suo compagno di squadra scelto dall'allenatore.

REGOLAMENTO DI GIOCO

TIRI LIBERI

DEFINIZIONE

Quando viene fischiato un fallo tecnico o un fallo di espulsione non a seguito di un contatto, un qualsiasi componente della squadra avversaria autorizzato a giocare, a scelta dell'allenatore, potrà effettuare il tiro libero(i).

Il giocatore designato per i tiri liberi:

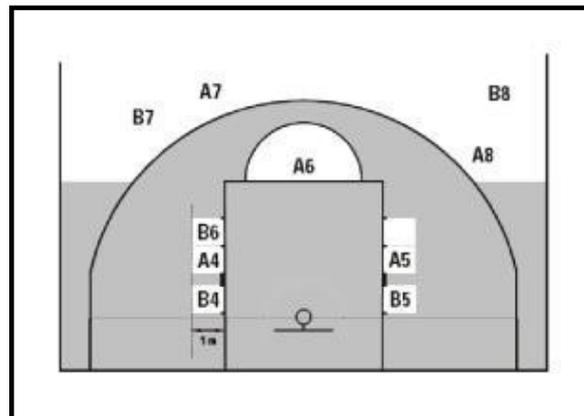
- Deve prendere posizione dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio.
- Può usare qualsiasi metodo per tirare a canestro, in modo tale che la palla entri nel canestro dall'alto oppure tocchi l'anello.
- Deve effettuare il tiro entro 5 secondi dopo che la palla sia stata messa a sua disposizione dall'arbitro.
- Non deve toccare la linea di tiro libero o entrare nell'area dei tre secondi fino a che la palla sia entrata nel canestro o abbia toccato l'anello.
- Non deve fintare l'azione di tiro.

I giocatori negli spazi per il rimbalzo sui tiri liberi hanno diritto ad occupare posizioni alternate in questi spazi, che sono considerati di 1 m di profondità (figura 6).

Durante i tiri liberi, questi giocatori non devono:

- Occupare spazi per il rimbalzo che a loro non sono riservati.
- Entrare nell'area dei tre secondi, nella zona neutra o lasciare lo spazio per il rimbalzo fino a che la palla non abbia lasciato la mano(i) del giocatore incaricato di effettuare i tiri liberi.
- Disturbare il tiratore con le loro azioni.

I giocatori che non si posizionano negli spazi per il rimbalzo devono rimanere dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea del tiro da 3 punti fino al momento in cui il tiro libero termina.



Durante un tiro(i) libero(i) che deve essere seguito da un altro blocco di tiri liberi oppure da una rimessa in gioco, tutti i giocatori devono rimanere dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea dei 3 punti. Un'infrazione all' Art. 212 commi 2.3, 2.4, 2.5 e 2.6 è una violazione.

Sanzione

Se un tiro libero viene realizzato e viene commessa una violazione da parte del tiratore, il punto non verrà convalidato.

Qualsiasi altra violazione di un giocatore che si verifichi durante l'effettuazione di un tiro libero che venga realizzato o dopo la violazione del tiratore deve essere ignorata.

La palla sarà assegnata agli avversari per una rimessa in gioco dalla linea di tiro libero estesa, a meno che non debba essere amministrato un ulteriore tiro(i) libero(i) o un possesso di palla.

Se un tiro libero viene realizzato e la violazione(i) avviene da parte di un qualsiasi giocatore che non sia il tiratore:

- Il punto, se realizzato, viene convalidato.
- La(e) violazione(i) deve essere ignorata.

Nel caso dell'ultimo o unico tiro libero, la palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa in gioco da un punto qualsiasi della linea di fondo.

Se un tiro libero non viene realizzato e la violazione avviene da parte di:

- Un giocatore tiratore o di un suo compagno di squadra sull'ultimo o unico tiro libero, la palla deve essere assegnata agli avversari per una rimessa in gioco all'altezza del prolungamento della linea di tiro libero, a meno che quella squadra non abbia diritto ad un possesso successivo.
- Un avversario del giocatore tiratore, il tiro libero deve essere ripetuto.
- Entrambe le squadre, sull'ultimo o unico tiro libero, si verifica una situazione di salto a due.

CARTA DEI PRINCIPI

Principi a fondamento dei diritti e dei doveri delle associazioni e dei soci

- **Principio della personalità:** l'attività svolta dall'UISP valorizza l'individuo con la sua personalità, ponendolo al centro degli interessi e rifuggendo da modelli che lo sacrificano alla ricerca esasperata del risultato e del protagonismo.
- **Principio della partecipazione all'attività:** il Socio deve essere messo nelle condizioni di svolgere l'attività nella maniera più libera possibile. È pertanto vietata ogni previsione che consenta alle Associazioni di limitare la circolazione dei Soci, se non per quanto previsto dal Regolamento attività.
- **Principio di no profit:** qualsiasi iniziativa e prestazione all'interno dell'attività sportiva non può perseguire in alcuna maniera, né diretta né indiretta, finalità lucrative o qualsivoglia profitto.
- **Principio di solidarietà:** i Soci devono svolgere la propria attività e promuovere iniziative tendenti a favorire la socializzazione, l'integrazione e l'aggregazione tra soggetti diversi, combattendo ogni forma di emarginazione e razzismo.

- **Principio di lealtà:** ogni Socio deve sempre comportarsi con correttezza e lealtà, evitando qualsiasi atto teso a raggiungere un vantaggio ingiusto o a provocare danno alla salute altrui. Deve quindi essere rifiutata e prevenuta qualsiasi forma di violenza fisica o morale.

Principi dell'attività

- **Principio di tutela del diritto alla salute:** tutti i Soci che partecipano alle attività, devono concorrere a sviluppare forme di adeguata informazione e controllo sul diritto alla salute, con particolare riferimento all'uso di sostanze dopanti.
- **Principio di promozione sportiva:** l'organizzazione dell'attività deve promuovere e favorire lo svolgimento di qualsiasi attività, compreso le attività innovative, riconoscendo a ognuna pari dignità nello svolgimento della pratica in ottemperanza con la carta Uisp dei diritti delle donne. Assume nei confronti dei minori i contenuti della policy Uisp. Deve porsi particolare attenzione alle esigenze e alle peculiarità delle fasce di popolazione che presentano marginalità sociale.

CARTA DEI PRINCIPI

Principi dell'attività

- **Principio di premialità:** deve favorirsi l'introduzione di previsioni premiali in iniziative particolarmente rilevanti per il conseguimento delle finalità sociali, quali: lotta alla violenza fisica o morale, integrazione di soggetti deboli e/o emarginati, sviluppo di scambi di conoscenze e culture diverse, ciò anche con la collaborazione di altre organizzazioni con le quali l'Uisp ha sottoscritto protocolli di accordo nazionali.
- **Principio di diversificazione:** l'attività deve essere diversificata per rispondere alle varie domande. A tal fine le attività devono essere rese flessibili per assicurare una efficace risposta alle diverse esigenze.
- **Principio di omogeneità:** l'attività è normata dal Regolamento di Gioco/Disciplina che non può essere modificato per non snaturare l'attività stessa.
- **Principio di formazione:** la UISP deve favorire in ogni modo corsi volti alla formazione delle figure previste dal regolamento nazionale Formazione.

Rapporti tra i settori dei Settori di attività

- **Principio di collaborazione:** gli incarichi all'interno dei Settori di Attività dovranno essere improntati a criteri di reciproca collaborazione e imparzialità. Ogni Settore della Settore di Attività deve lavorare di concerto con gli altri, allo scopo di favorire lo sviluppo, in ogni sua forma, dei principi contenuti nella presente Carta. In tale ottica è necessario prevedere strumenti tendenti a garantire il più possibile il regolare andamento delle attività e delle manifestazioni.

CARTA DEI PRINCIPI

Principi della giustizia disciplinare

- **Principio di autonomia e indipendenza:** è garantita l'autonomia assoluta degli Organi disciplinari, al fine di consentire che siano emesse decisioni conformi alle previsioni normative.
- **Principio di esclusività della giurisdizione:** spetta agli Organi disciplinari il potere di giudicare, in ogni grado di giudizio, sugli illeciti disciplinari e di applicare le sanzioni previste.
- **Principio di diritto alla difesa:** a ogni Socio deve essere garantita la possibilità di difesa in tutti i gradi di giudizio previsti, nelle forme e nei termini previsti dalla normativa. E' comunque sempre ammesso ricorso all'Organo giudicante di livello superiore per le sanzioni a tempo (uguali o maggiori di 30 giorni di squalifica) e/o per illecito sportivo.
- **Principio di efficienza:** l'organizzazione giurisdizionale deve sviluppare meccanismi e forme di giudizio caratterizzati dalla tecnicità e dalla rapidità, pertanto i componenti degli Organi giudicanti devono necessariamente essere scelti nel rispetto di criteri oggettivi. È da favorire la circolazione dei Giudici in più ambiti territoriali.
- **Principio di incompatibilità:** il Giudice non può appartenere contemporaneamente ai diversi gradi di giudizio. È sempre esclusa, in sede di impugnazione, la partecipazione al giudizio - sotto qualsiasi veste - del Giudice che ha emesso il provvedimento impugnato.