

REGOLAMENTO GENERALE TECNICO MINIBASKET ANNO 2026-2027

Il **Minibasket** giocosport dedicato alle Miniatlete e ai Miniatleti dai 5 agli 12 anni (con fuoriquota di 13 anni)
L'**approccio graduale** all'agonismo e una visione attenta all'**incontro** con la **formazione sportiva giovanile**, deve costantemente accompagnare l'attività di chi, **prima di allenare insegna**, in un quadro progressivo di sviluppo e di crescita del **giocatore** e della **persona**.
Il **Regolamento del Gioco** è lo **strumento educativo** essenziale, il mezzo che consente progressivamente ai Miniatleti di sviluppare, nel gioco, la consapevolezza e la **condivisione** del suo **valore**;
il regolamento di gioco assume dunque una determinante **giustificazione pedagogica**, suggerisce ed indica una **gradualità didattica** e **metodologica**.

CATEGORIE

SCOIATTOLI attività agonistiche di prestazione riservate ad atleti/e nati/e negli anni 2018, 2019 e 2020 e anni successivi-ammessi 2 FUORIQUOTA nati/e anno 2017

AQUILOTTI attività agonistiche di prestazione riservate ad atleti/e nati/e negli anni 2016 e 2017 e anni successivi - ammessi 2 FUORIQUOTA nati/e anno 2015

ESORDIENTI attività agonistiche di prestazione riservate ad atleti/e nati/e negli anni 2015 e 2014 e anni successivi



NORME COMPORTAMENTALI

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

L'Istruttore che "guida" la squadra, ne deve essere riferimento ed esempio di equilibrio e di disciplina.

I giocatori **DEVONO ESSERE TUTTI COINVOLTI ATTIVAMENTE NEL GIOCO**, sono alternativamente attaccanti e difensori **NON PASSIVI**, non possono **VOLONTARIAMENTE** o su **INDICAZIONI** specifiche **NON PARTECIPARE** direttamente al gioco.

Durante il gioco devono cercare di non urtare i loro avversari, non si deve mai dimenticare che l'avversario è un compagno di gioco.

Nel Minibasket non si possono effettuare raddoppi difensivi e non si può difendere a zona,

pertanto è **OBBLIGATORIA LA DIFESA INDIVIDUALE**.

E' VIETATA LA DIFESA A ZONA

È 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: tale numero potra' essere aumentato in base ad accordi CHE VERRANNO CONCORDATI DAI DUE ISTRUTTORI PRIMA DELLA GARA STESSA.

LA RAGIONEVOLEZZA E' LA REGOLA CHE DETERMINA IL GIOCO.

Tutti i giocatori iscritti a referto, come previsto dalle specifiche norme della categoria di appartenenza, debbono obbligatoriamente prendervi parte;



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

Le dimensioni del campo di gioco previste per l'attività di **5 contro 5 o 4 contro 4** sono :

lunghezza m 28 - larghezza m 15.

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

–diametro cm 45;
- retine cm 40 di lunghezza.

Il Pallone Minibasket deve essere sferico, può essere di materiale sintetico oppure di cuoio e deve possedere le seguenti caratteristiche:

- circonferenza da 68 a 73 cm;

- peso da 400 a 500 gr;

GIOCARE LA PALLA

La palla deve essere giocata con le mani: può essere passata, lanciata o palleggiata in qualsiasi direzione, nei limiti previsti dalle regole di gioco.
Colpire il pallone con il **pugno** o con il **piede**, costituisce una **violazione**.
Se nel corso del gioco, la palla tocca accidentalmente il piede, la gamba o altra parte del corpo di un giocatore, non si verifica alcuna violazione.

Art.11 PALLA FUORI CAMPO

La palla è fuori campo quando:

- - tocca il terreno, una persona o un oggetto che si trova al di fuori del campo di gioco o sulle linee di delimitazione;
- - tocca un giocatore che si trova al di fuori del campo di gioco o sulle linee di delimitazione;



- - tocca i supporti dei canestri o la parte posteriore dei tabelloni.

  La responsabilità del fuori campo è del giocatore che ha toccato per ultimo la palla.
  Se la palla è stata messa fuori campo simultaneamente da due giocatori di due squadre diverse, oppure se l'arbitro è in dubbio il gioco verrà ripreso con una "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 mano sola.

In possesso di palla, può eseguire due passi sul terreno, ma deve liberarsi della palla prima di eseguire un terzo passo.

Un giocatore **non può**:

-palleggiare con due mani;
- accompagnare la palla con la mano mentre palleggia, portandola al di sotto di essa;
- iniziare di nuovo a palleggiare dopo essersi arrestato dal palleggio con la palla tra le mani.

PER LE CATEGORIE SCOIATTOLI SI DEVE USARE RAGIONEVOLEZZE ED AVVISARE I BIMBI 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.

PER LA CATEGORIA ESORDIENTI VIENE INTRODOTTO IL TIRO DA TRE PUNTI.

REGOLE DEI 3"-5"-SI APPLICANO CON BUON SENSO E SOLO DOVE DELIBERATAMENTE SI ACQUISTA UN VANTAGGIO.

LA REGOLA DEI 24" NON ESISTE , MA ANCHE QUI SE UNA SQUADRA DELIBERATAMENTE NON VA A CANESTRO PER FAR PASSARE IL TEMPO A SUO FAVORE.L'ARBITRO INTERVERRA' E DOPO UN AVVISO INTERROMPENDO CONSEGNERA' LA PALLA ALL'ALTRA SQUADRA PER EFFETTUARE RIMESSA DI INZIO GIOCO.



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.

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 abbia subito un fallo in azione di tiro o di entrata a canestro. Nessun tiro libero è concesso se il giocatore, nel momento in cui ha subito il fallo, ha tirato a canestro ed ha realizzato.
Nella sola categoria Esordienti è concesso un tiro libero aggiuntivo.
In tutte le altre occasioni di fallo personale, la palla sarà rimessa in gioco dalla squadra che ha subito il fallo, all'altezza del punto in cui si è verificato.

QUINTO FALLO

Un giocatore che commette il quinto fallo viene automaticamente escluso dal gioco.

In tal caso può entrare in campo un sostituto.



Uno dei giocatori che non hanno ancora realizzato un canestro o quello che ha realizzato meno.

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:
A) 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.

Sempre con ragionevolezza nell'applicare le regole soprattutto le varie invasioni spesso determinate da mancanza di forza nel tiro.

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

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

Non esiste l'infrazione a metà campo ne' i passi sulle rimesse dal fondo

REGOLE PER I CAMPIONATI

Per le categorie **SCOIATTOLI** **(4 vs 4) numero massimo giocatori 15**
si giocano 6 tempi da 6
Obbligatoria redazione lista gara elettronica online.
Tempo interrotto solo per tiri liberi e segnalazione arbitro.
Un minuto di sospensione per tempo per ciascuna squadra.
Tutti i ragazzi presenti dovranno giocare almeno due tempi, se la squadra è di 12 atleti: se saranno meno di 12, qualche atleta dovra' giocare di piu' (TASSATIVAMENTE chi ha segnato di meno e chi ha fatto meno falli)...se saranno piu' di 12, alcuni atleti dovranno dividere equamente il loro tempo di utilizzo.
Canestro altezza minibasket, pallone n. 5, no infrazione di campo, no 24 secondi.
Punteggio: al termine di ogni quarto di gioco verranno assegnati 3 punti alla squadra vincente, 2 in caso di pareggio e 1 alla squadra perdente. Se al termine di tutti i quarti di gioco, il punteggio finale sara' in pareggio, si assegnera' 1 punto in piu' alla squadra che avra' fatto piu' punti in tutti i tempi di gioco.
NON ESISTE IL BONUS FALLI



Il messaggio è quello di fare giocare i ragazzi limitando a 15 le presenze,

Per la categoria **AQUILOTTI** **(4 vs 4) - numero massimo giocatori 15**
si giocano 6 tempi da 6
Obbligatoria redazione lista gara elettronica online.
Tempo interrotto solo per tiri liberi e segnalazione arbitro.
Un minuto di sospensione per tempo per ciascuna squadra.
Tutti i ragazzi presenti dovranno giocare almeno due tempi, se la squadra è di 12 atleti: se saranno meno di 12, qualche atleta dovra' giocare di piu' (TASSATIVAMENTE chi ha segnato di meno e chi ha fatto meno falli)...se saranno piu' di 12, alcuni atleti dovranno dividere equamente il loro tempo di utilizzo.
Canestro altezza minibasket, pallone n. 5, no infrazione di campo, no 24 secondi.
Punteggio: al termine di ogni quarto di gioco verranno assegnati 3 punti alla squadra vincente, 2 in caso di pareggio e 1 alla squadra perdente. Se al termine di tutti i quarti di gioco, il punteggio finale sara' in pareggio, si assegnera' 1 punto in piu' alla squadra che avra' fatto piu' punti in tutti i tempi di gioco
NON ESISTE IL BONUS FALLI
Il messaggio è quello di fare giocare i ragazzi limitando a 15 le presenze,

Categoria **ESORDIENTI MASCHILE** **(5 vs 5) - numero massimo giocatori 15**
Si giocano 4 tempi da 8 minuti .

Obbligatoria redazione lista gara elettronica online.
Tempo interrotto solo per tiri liberi e segnalazione arbitro.
Un minuto di sospensione per tempo per ciascuna squadra.

Tutti i ragazzi presenti dovranno giocare almeno due tempi, se la squadra è di 12 atleti: se saranno meno di 12, qualche atleta dovra' giocare di piu' (TASSATIVAMENTE chi ha segnato di meno)...se saranno piu' di 12, alcuni atleti dovranno dividere equamente il loro tempo di utilizzo.

Canestro altezza regolare (3.05), pallone n. 5, no infrazione di campo, no 24 secondi.
Punteggio progressivo. NON ESISTE IL BONUS FALLI

VIENE INTRODOTTO IL TIRO DA 3 PUNTI



NEI PRIMI DUE QUARTI DEVONO ENTRARE IN CAMPO TUTTI I GIOCATORI DI CIASCUNA SQUADRA. NEI SUCCESSIVI DUE QUARTI CAMBI LIBERI DA PARTE DEGLI ISTRUTTORI RAGIONEVOLEZZA DEVE PREVALERE SU OGNI ALTRO ASPETTO AGONISTICO.
Il messaggio è quello di fare giocare i ragazzi limitando a 15 le presenze.

FINALI CAMPIONATI MINIBASKET UISP

TUTTE LE PRIME FASI DEI CAMPIONATI DOVRANNO ESSERE CONCLUSI TASSATIVAMENTE ENTRO IL 18 MAGGIO 2027 (si invitano tutte le Societa' a predisporre i propri calendari in base a questa data

NEL WEEK END 29-30 MAGGIO 2027 SI SVOLGERANNO LE FINALI UISP MINIBASKET DI TUTTI I CAMPIONATI, IN LUOGO DA DEFINIRE.

VI PARTECIPERANNO LE PRIME DUE SQUADRE IN CLASSIFICA FINALE (SCOIATTOLI BIG ED ESORDIENTI FEMMINILE) E LE VINCENTI DI OGNI SINGOLO GIRONE DEI CAMPIONATI AQUILOTTI ED ESORDIENTI



FORMULE CAMPIONATI MINIBASKET UISP

Formula CAMPIONATO ESORDIENTI

PRIMA FASE – dal 22/11/2026 al 18/04/2027

STRUTTURA : Fase composta da **1 girone** da **9 squadre**

PARTITE : Si giocheranno **16 partite** per squadra in **18 settimane** con gare di **ANDATA** e **RITORNO**.

CLASSIFICA : Verra' stilate **1 classifica generale**

SECONDA FASE – dal 19/04/2027 al 23/05/2027

STRUTTURA : Fase composta da **gare di play off.** Al termine della prima fase, verra' redatta una classifica delle squadre partecipanti al campionato: **la classifica verra' redatta in base ai maggior punti conquistati.** In caso di parita', **si terra' conto DEi CONFRONTI DIRETTI e POI DELLA MIGLIOR DIFFERENZA PUNTI NEL CONFRONTI DIRETTI e successivamente del miglior coefficiente Uisp (in caso di ulteriore parita' verra' calcolata la miglior differenza punti fatti/subiti totale)**.

Le prime 8 squadre verranno ammesse ai play off (mentre la nona squadra in classifica terminera' il campionato): le gare di quarti di finale e semifinale si

giocheranno in gara unica da disputare tassativamente in casa della squadra meglio classificata alla fine della prima fase.

STRUTTURA PLAY OFF:





Formula CAMPIONATO AQUILOTTI

PRIMA FASE – dal 22/11/2026 al 18/04/2027

STRUTTURA : Totale 16 squadre iscritte - fase composta da **3 gironi** (2 gironi da 5 squadre ed 1 da 6 squadre)

PARTITE :

Si giocheranno **12 partite (per i gironi a 5 squadre) e 15 partite** (**per il girone a 6 squadre**) con gare di **ANDATA/RITORNO/ANDATA**

CLASSIFICA : Verranno stilate **3 classifiche generali** per i 3 gironi (CALCOLATA IN BASE ALLA MIGLIOR PERCENTUALE VITTORIE/SCONFITTE)

SECONDA FASE – dal 19/04/2027 al 23/05/2027

GIRONE GOLD Al termine della prima fase, verra' redatta una classifica unica per stabilire i piazzamenti dal 1° al 16° posto, che terra' conto della miglior percentuale vittorie/sconfitte. In caso di parita' in classifica, si terra' conto del miglior coefficiente UISP

UISP sportpertutti
Comitato di Varese – Pallacanestro

ANNO SPORTIVO 2026/27

UISP sportpertutti
Comitato di Varese
Pallacanestro



STRUTTURA : Fase composta da **gare di play off**. Le 16 squadre in classifica parteciperanno ai play off e si sfideranno secondo il successivo schema





Formula CAMPIONATO SCOIATTOLI

PRIMA FASE – dal 22/11/2026 al 18/04/2027

STRUTTURA : Fase composta da **2 gironi** da **4 squadre per un totale di 8 formazioni**

PARTITE : Si giocheranno **12 partite** per squadra con gare di **ANDATA/RITORNO/ANDATA/RITORNO**.

CLASSIFICA : Verranno stilate **2 classifiche** in base ai maggior punti conquistati. In caso di parita' punti in classifica, conteranno le maggior vittorie negli scontri diretti e successivamente la differenza punti negli scontri diretti; in caso di ulteriore parita' si calcolera' la differenza totale punti e poi il miglior coefficiente UISP

SECONDA FASE – dal 18/04/2027 al 23/05/2027

UISP sportpertutti
Comitato di Varese - Pallacanestro

ANNO SPORTIVO 2026/27



STRUTTURA : Fase composta da **gare di play off.** Al termine della prima fase, verra' redatta una classifica unica dei 2 gironi, per stabilire le squadre classificate dal 1° all'8° posto: in caso di parita' punti si calcolera' il miglior coefficiente Uisp

Le 8 squadre accederanno tutte ai play-off, ai quarti di finale e si sfideranno seguendo il seguente schema:

