

REGOLAMENTO GENERALE TECNICO MINIBASKET ANNO 2024-2025

Il **Minibasket** è lo sport 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 BIG anni 2016-17 e anni successivi e 2 fuoriquota anno 2015

AQUILOTTI anni 2014-15 e anni successivi e 2 fuoriquota anno 2013

ESORDIENTI anni 2013 e 2012 e anni successivi

GAZZELLE anni 2014-15-16 e anni successivi e 2 fuoriquota anno 2013

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 potrà 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 **pie**de, 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 INTRODURREMO 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

lateralmente.

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.

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

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 né i passi sulle rimesse dal fondo

Per le categorie **SCOIATTOLI, SCOIATTOLI BIG, ACQUILOTTI e GAZZELLE (4 vs 4)**

Suggeriamo 6 tempi da 6 o 5 minuti (ma, previo accordo fra le squadre, allungabili a 6 o 7 minuti per tempo). Tempo interrotto solo per tiri liberi e segnalazione arbitro.

I minuti di sospensione per tempo per ciascuna squadra.

Tutti i ragazzi presenti dovranno giocare almeno due tempi.

Il campionato si svolgerà in concentramenti o secondo calendario prestabilito da giocare in date da prestabilire e con gare che si svolgeranno al sabato o alla domenica. Al termine di ogni quarto di gioco verranno assegnati 3 punti alla squadra vincente, 2 in caso di pareggio e 1 alla squadra perdente.

Categoria **ESORDIENTI (5 vs 5)**

Suggeriamo 4 tempi da 8 minuti .

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.

La partita seguirà il punteggio progressivo senza azzeramento ad ogni quarto.

Il campionato si svolgerà secondo calendario prestabilito da giocare in date da prestabilire e con gare che si svolgeranno al sabato o alla domenica.

RIASSUNTO REGOLE MINIBASKET UISP

PALLONE DI GARA : N. 5 PER TUTTE LE CATEGORIE

ALTEZZA CANESTRO : M. 3,05 PER ESORDIENTI - DA MINIBASKET PER TUTTE LE ALTRE CATEGORIE

FUORIQUOTA : NESSUNO PER GLI ESORDIENTI - 2 PER TUTTE LE ALTRE CATEGORIE

TEMPI DI GIOCO : 4 TEMPI DA 8 MINUTI PER ESORDIENTI, 6 TEMPI DA 6 MINUTI PER TUTTE LE ALTRE CATEGORIE

NUMERO ATLETI A REFERTO: 15 GIOCATORI E 5 DIRIGENTI PER TUTTE LE CATEGORIE

NUMERO ATLETI IN CAMPO: 5VS5 PER ESORDIENTI - 4VS4 PER TUTTE LE ALTRE CATEGORIE

PUNTEGGIO: PROGRESSIVO PER GLI ESORDIENTI, PARZIALE PER TUTTE LE ALTRE CATEGORIE (3 PUNTI PER CHI VINCE IL QUARTO - 2 PUNTI IN CASO DI PAREGGIO - 1 PUNTO IN CASO PERDITA - IN CASO DI PARITA' ASSOLUTA, UN PUNTO IN PIU' TOTALE A CHI HA FATTO PIU' PUNTI)

CATEGORIE

SCOIATTOLI BIG anni 2016-17 e anni successivi e 2 fuoriquota anno 2015

AQUILOTTI anni 2014-15 e anni successivi e 2 fuoriquota anno 2013

ESORDIENTI anni 2013 e 2012 e anni successivi

GAZZELLE anni 2014-15-16 e anni successivi e 2 fuoriquota anno 2013

USO APP <https://gestionalepallacanestro.uisp.it/App/Varese>

Lista R su App da confermare

Invio risultato finale su app

Invio foto referto su app

FORMULE CAMPIONATI

ESORDIENTI - 8 SQUADRE - GARE ANDATA E RITORNO - 14 PARTITE IN 14 SETTIMANE

AQUILOTTI - 10 SQUADRE - 2 GIRONI DA 5 - GARE ANDATA E RITORNO - FASE GOLD (6 SQUADRE) E SILVER (4 SQUADRE) CON GARE SOLA ANDATA

SCOIATTOLI BIG - 9 SQUADRE - GARE ANDATA E RITORNO - 16 PARTITE IN 18 SETTIMANE

GAZZELLE - 6 SQUADRE - GARE ANDATA E RITORNO - 10 PARTITE IN 10 SETTIMANE