



Differenze nel Regolamento Minibasket, Esordienti, Under 13-14

di Alessandro Bondi

Aggiornate alla stagione sportiva 2005/2006

Minibasket ed Esordienti

- In panchina ci devono essere solo Istruttori Minibasket.
 - La partita si svolge su 4 tempi di 8' ciascuno, non effettivi. Il cronometro dovrà essere arrestato solo su falli (Aquilotti e Gazzelle), rimesse a due, minuti di sospensione ed ogni qualvolta il miniarbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontano dal campo ecc...).
 - Eventuali tempi supplementari avranno la durata di 3' ciascuno.
 - NON si applica la regola della freccia per il possesso alternato. La palla contesa verrà sempre amministrata nel cerchio di centrocampo.
 - NON si applica il bonus.
 - [Aquilotti, Gazzelle, Esordienti] Negli ultimi 3' del quarto tempo (e durante i tempi supplementari), ogni fallo dovrà essere sanzionato con 2 tiri liberi (ad eccezione del fallo in attacco).
 - [Minibasket] In caso di fallo subito durante l'atto di tiro si dovrà convalidare il canestro, ma NON dovrà essere concesso alcun tiro libero aggiuntivo.
 - [Minibasket] NON è previsto il tiro da 3 punti.
 - Fallo tecnico al giocatore: 2 tiri liberi SENZA rimessa da metà campo.
 - NON si applica la regola dei 24 secondi. Se una squadra mantiene il possesso della palla senza concludere volutamente a canestro, il Miniarbitro, senza sospendere il gioco inizierà il conteggio dei 10" alzando il braccio e scandendo al alta voce il tempo rimanente. Se la squadra in possesso di palla non conclude l'azione entro il tempo scandito, il Miniarbitro fermerà il gioco ed assegnerà il possesso di palla alla squadra avversaria per una rimessa all'altezza della linea di metà campo.
 - NON si applica la regola della violazione di metà campo.
 - NON si applica la regola dei passi sulla rimessa.
 - Le sostituzioni si devono effettuare solamente all'inizio di ciascun tempo di gioco. E' possibile sostituire un giocatore durante il tempo di gioco solo per raggiunto limite di falli (5), fallo squalificante o infortunio. Il giocatore uscito dal campo potrà essere sostituito solo da:
 - Il giocatore che ha giocato meno;
 - a parità di condizione, che ha realizzato meno punti;
 - a parità di condizione, che ha commesso meno falli;
 - a parità di condizione sceglierà l'Istruttore.
- Nel conteggio dei tempi di gioco di ciascun giocatore non saranno conteggiate le sostituzioni per i motivi sopra esposti.
- Nessun giocatore deve giocare più di due tempi (salvo che per infortunio di altri giocatori). Tutti i devono giocare almeno un tempo. Valgono le seguenti eccezioni:
 - Squadra con 10 giocatori: 2 tempi per ogni giocatore;
 - Squadra con 11 giocatori: 9 giocano due tempi, 2 uno intero;
 - Squadra con 12 giocatori: 8 giocano 2 tempi, 4 uno intero;
 - Squadra con meno di 10 giocatori: si segnala sul referto, si gioca comunque, ma la gara verrà omologata con un risultato di 0-30 a sfavore della squadra con meno di 10 giocatori.



Uso dei blocchi

NON è permesso l'uso dei blocchi.

- Alla prima situazione di blocco rilevata dal Miniarbitro, gioco fermo e palla alla squadra avversaria per una rimessa (laterale o dal fondo).
- Alla seconda situazione di blocco rilevata dal Miniarbitro, gioco fermo, fallo tecnico all'Istruttore.
- Alla terza situazione di blocco rilevata dal Miniarbitro, gioco fermo, fallo tecnico all'istruttore, espulsione dello stesso e relative sanzioni.
- Alle successive situazioni di blocco rilevate dal Miniarbitro, ogni volta gioco fermo, due tiri liberi alla squadra avversaria e possesso di palla per una rimessa da metà campo.

Difesa a zona

Nel Minibasket non si può difendere a zona, pertanto è obbligatoria la difesa individuale (anche in situazioni di inferiorità numerica). Se il Miniarbitro rileva che una squadra sta applicando la difesa in modo irregolare, deve:

- comunicare verbalmente al giocatore o ai giocatori che non sono in posizione difensiva regolare, di modificare e correggere il proprio atteggiamento difensivo non corretto;
- intervenire nel primo Time Out disponibile per richiamare la squadra in difetto ad un atteggiamento difensivo corretto;
- se l'atteggiamento difensivo della squadra in difetto prosegue, fermare il gioco e richiamare l'Istruttore della squadra;
- se la squadra persiste nell'applicazione della difesa irregolare, il Miniarbitro ferma nuovamente il gioco e sanziona un fallo tecnico all'Istruttore della squadra in difetto;
- se dovesse ancora sussistere una situazione di difesa irregolare, il Miniarbitro sancirà l'espulsione dell'Istruttore e relative sanzioni;
- se la squadra persiste nella difesa irregolare, ogni volta che il Miniarbitro lo ravviserà, fermerà il gioco e sancirà fallo tecnico alla squadra in difetto. Il gioco riprenderà con due tiri liberi e possesso di palla per una rimessa da metà campo.

Inoltre, essendo permessa la sola difesa individuale, non sono ammessi i raddoppi di marcatura.

Variazioni per i soli Esordienti

- Le partite si giocheranno con canestri alti m. 3.05.
- I 4 tempi di gioco saranno di 8' effettivi.
- Il cronometro si arresta ad ogni fischio del miniarbitro.
- E' ammesso il tiro da 3 punti.
- E' ammesso il tiro libero aggiuntivo dopo fallo subito e canestro realizzato.
- Non viene applicata l'infrazione di campo.



Under 13 (Allievi) e Under 14 (BAM)

- Vigè la regola dei 24", con azzeramento del tempo ad ogni azione.
- E' ammessa una sospensione per ogni squadra, ad ogni quarto. Nell'ultimo quarto sono ammesse 2 sospensioni, non cumulabili

Obbligo della difesa individuale (solo Under 13)

- Non è ammessa la difesa a zona se non in caso di inferiorità numerica.
- Se come allenatore opera il capitano (perché l'allenatore è stato espulso o perché assente) nel caso in cui la squadra commetta infrazione di "zona", le sanzioni disciplinari saranno applicate a carico del capitano in campo e non del capitano iscritto a referto.
- I relativi falli tecnici verranno registrati a referto nella casella corrispondente al capitano in campo e calcolati nel computo dei cinque falli. Il fallo tecnico per infrazione di "zona" all'allenatore iscritto a referto, così come al capitano in campo, verrà sempre punito con 2 tiri liberi e successivo possesso di palla per una rimessa da metà campo. Se il capitano dopo 1, 2 o 3 sanzioni per infrazioni di zona viene sostituito, la 2^a, 3^a o 4^a sanzione verrà applicata a carico del sostituto. Dopo la 3^a sanzione, le successive infrazioni di zona si puniscono subito con l'espulsione.
- Nell'individuazione di una difesa illegale, in nessun caso si può fare riferimento alla distanza difensore-attaccante. Si ritiene perciò opportuno precisare che la differenza sostanziale fra la difesa a zona ed individuale è la seguente:
 - la difesa a zona segue gli spostamenti della palla indipendentemente dai movimenti degli avversari
 - la difesa individuale prevede, appunto, un controllo individuale del proprio avversario, eccezion fatta per il "raddoppio di marcamento" ed il "cambio difensivo"

Sanzioni:

- 1^a volta:AMMONIZIONE (l'arbitro che rilevi infrazioni di "zona" interromperà l'azione ed ammonirà ufficialmente l'allenatore o il capitano in campo, il gioco sarà ripreso con una rimessa laterale
- 2^a volta:TECNICO (2 tiri liberi e possesso di palla)
- 3^a volta:TECNICO (2 tiri liberi e possesso di palla)
- 4^a volta:TECNICO (con espulsione dell'allenatore o del capitano in campo. 2 tiri liberi e possesso di palla)

Gli allenatori e gli istruttori minibasket ripetutamente espulsi per infrazione di "zona" verranno deferiti dai rispettivi Uffici Gara all'organo centrale del C.N.A. o del Comitato Nazionale Minibasket, che trasmetterà gli atti al Giudice Sportivo Nazionale competente per gli opportuni provvedimenti.

Obbligo di presentarsi con 8 giocatori

Nel caso in cui una squadra si presenta con meno di 8 giocatori, e non siano stati richiesti motivi di causa di forza maggiore, la gara sarà regolarmente disputata e la stessa sarà omologata con il punteggio di 30 a 0 a sfavore della squadra con meno di 8 giocatori se ha vinto l'incontro. In caso di vittoria dell'altra squadra, presente con almeno 8 giocatori, la gara sarà omologata col risultato acquisito sul campo solo se superiore a 30 punti.

Se una Società si presenta in campo per tre volte con meno di 8 giocatori, dalla quarta volta sarà applicata ogni volta una sanzione pari alla seconda rinuncia a gara.

Obbligo sostituzioni nel II tempo

IL REGOLAMENTO È STATO IDEATO PER DARE L'OPPORTUNITÀ' DI GIOCARE AD ALMENO OTTO GIOCATORI. VISTA LA GIOVANE ETÀ DEGLI ATLETI SI CONFIDA NEL BUON SENSO DEGLI ISTRUTTORI AFFINCHÉ CIÒ POSSA AVVENIRE SCHIERANDO ANCHE GLI ALTRI RAGAZZI ISCRITTI A REFERTO.



È obbligatorio sostituire almeno tre giocatori dei cinque che hanno disputato il 1° tempo. Questi tre giocatori possono essere sostituiti nel corso del 2° tempo solo con giocatori che non hanno preso parte alla gara, mentre i due giocatori che hanno disputato il 1° tempo possono essere sostituiti con chiunque.

Nel 1° tempo sono ammesse sostituzioni purché si rispetti l'obbligo delle sostituzioni nel 2° tempo. Nel 3° e 4° tempo le sostituzioni sono libere.

Gestione sostituzioni per la squadra con soli 8 giocatori

Quando una squadra si presenta con 8 giocatori nel 1° tempo non è possibile effettuare sostituzioni; nel 2° tempo non è possibile sostituire i tre nuovi entrati.

In caso di infortunio, riconosciuto dall'arbitro, o di uscita per raggiunto limite di falli:

- nel 1° tempo la sostituzione avverrà con uno dei tre della panchina ed il 2° tempo sarà disputato dai due giocatori che non hanno preso parte alla gara, da due giocatori che hanno disputato il 1° tempo e dal giocatore che ha disputato il 1° tempo ed ha segnato meno punti. In caso di un secondo infortunio o di un'ulteriore uscita per 5 falli si giocherà in quattro e così via;
- nel 2° tempo la sostituzione di uno dei giocatori che non hanno disputato il 1° tempo potrà avvenire solo con il giocatore che ha segnato meno punti nel 1° tempo. Se si è già usufruito di questa facoltà, si continuerà a giocare in quattro e così via.

Variazioni per i soli Under 13

- Il bonus dei falli è di 5 (e non 4) per ogni periodo.
- Le gare si svolgeranno in quattro tempi di 8' ciascuno con recupero ed intervallo di 1' tra il primo e secondo tempo e tra il terzo e quarto tempo, mentre tra il secondo e terzo tempo si avrà un intervallo di 10'. La durata dei tempi supplementari è di 5'.
- Per il Campionato Under 13 maschile è obbligatorio il pallone tipo minibasket misura n°5. Per il Campionato Under 13 femminile è obbligatorio il pallone misura n°6.
- Limitatamente all'anno sportivo 2005/2006, la tessera di istruttore minibasket consente l'iscrizione a referto per i Campionati Under 13 maschile e femminile. Se l'istruttore minibasket è anche un tesserato C.N.A., l'iscrizione a referto dovrà avvenire esclusivamente con la tessera C.N.A. esibendo anche il relativo tesseramento gara e, pertanto, valgono tutte le norme C.N.A. (tesseramento in esclusiva o non in esclusiva).
- Normativa per i tesserati minibasket:
 - I/le nati/e nel 1994 per partecipare ai Campionati Under 13 maschile e femminile devono essere tesserati con il Centro Minibasket della Società affiliata alla FIP.
 - I/le nati/e nel 1994 e tesserati con un Centro Minibasket possono partecipare ai Campionati Under 13 maschile e femminile solo con la Società affiliata alla FIP collegata al Centro Minibasket e non con altra Società. Per partecipare alle gare dovranno essere stati inseriti nel Modello 19B vistato dal Comitato Provinciale e detto modello o una copia dovrà essere presentato all'arbitro insieme alla lista "G".
 - I centri minibasket non possono partecipare al Campionato Under 13 maschile e femminile.
- È consentita la partecipazione di bambine nelle squadre del Campionato Under 13 maschile. Le bambine possono essere nate sia nell'anno 1993 che nell'anno 1994 e possono entrare in campo contemporaneamente.