



Regole Esordienti

4 Tempi da 8 minuti **Effettivi**.

Si gioca con canestri normali e palla da Mini Basket.

Eventuali tempi supplementari hanno durata di 3 minuti ciascuno.

Negli **ultimi 3 minuti del 4° tempo e ogni tempo supplementare** entrambe le squadre avranno diritto al bonus.

Non è possibile sostituire un giocatore durante il tempo gioco (compresi tempi supplementari). E' fatta eccezione per il raggiungimento del 5° fallo personale, del fallo squalificante e per infortunio. Il giocatore uscito dal campo può essere sostituito solo da uno dei giocatori che ha giocato di meno, o a parità di condizione che ha realizzato meno punti o commesso meno falli. Ad ulteriore parità di condizione sceglie l'Istruttore. Il giocatore **sostituito** non verrà segnato a referto come "entrato" per quel periodo, mentre al giocatore **sostituito** non verrà tolta "l'entrata" in quel periodo di gioco.

Sono applicate le regole dei "3 secondi" e 5 secondi".

Non si applica la regola dei "24 secondi".

Non si applica il possesso alternato e quindi all'inizio di ogni tempo e ad ogni palla contesa si effettuerà il salto a due nel cerchio di metà campo.

E' previsto il tiro da 3 punti.

Non è possibile effettuare raddoppi difensivi, difendere a zona (anche in inferiorità numerica) e l'utilizzo dei blocchi.

E' concesso il tiro libero aggiuntivo dopo fallo subito e canestro realizzato.

Non viene applicata la regola di ritorno della palla in zona di difesa.

Non si applica il possesso alternato e si effettua il salto a due nel centro di metà campo.

La rimessa in gioco della palla dopo ogni fischio dell'arbitro verrà fatta con la consegna della stessa da parte dell'arbitro. (Art. 24 Regolamento MB)

Nelle partite 5 vs. 5 il tempo si ferma solamente in occasione di fallo, tiri liberi, salto a due e durante le sospensioni.

Nelle partite 4 vs. 4 il tempo si ferma solamente in occasione di tiri liberi, salto a due e durante le sospensioni.

Nelle partite 3 vs. 3 il tempo non viene mai arrestato.

Il Mini-Arbitro può in caso di infortunio, palla lontana dal campo arrestare il cronometro.

Solamente dopo ogni fallo l'arbitro amministrerà la rimessa in gioco della palla. (Valido per tutte le categorie, Art. 24 Regolamento MB)

Regole Minibasket

4 Tempi da 8 minuti **Continuati**. (5 contro 5)

Si gioca con i canestri posti a 2.60m da terra.

Eventuali tempi supplementari hanno durata di 3 minuti ciascuno.

Negli **ultimi 3 minuti del 4° tempo e ogni tempo supplementare** entrambe le squadre avranno diritto al bonus.

Non è possibile sostituire un giocatore durante il tempo gioco (compresi tempi supplementari). E' fatta eccezione per il raggiungimento del 5° fallo personale, del fallo squalificante e per infortunio. Il giocatore uscito dal campo può essere sostituito solo da uno dei giocatori che ha giocato di meno, o a parità di condizione che ha realizzato meno punti o commesso meno falli. Ad ulteriore parità di condizione sceglie l'Istruttore. Il giocatore **sostituito** non verrà segnato a referto come "entrato" per quel periodo, mentre al giocatore **sostituito** non verrà tolta "l'entrata" in quel periodo di gioco.

Sono applicate le regole dei "3 secondi" e 5 secondi".

Non si applica la regola dei "24 secondi".

Non si applica il possesso alternato e quindi all'inizio di ogni tempo e ad ogni palla contesa si effettuerà il salto a due nel cerchio di metà campo.

Non è previsto il tiro da 3 punti.

Non è possibile effettuare raddoppi difensivi, difendere a zona (anche in inferiorità numerica) e l'utilizzo dei blocchi.

Non viene concesso il tiro libero aggiuntivo dopo fallo subito e canestro realizzato.

Non viene applicata la regola di ritorno della palla in zona di difesa. infrazione sui passi sulla rimessa (laterale o dal fondo) non si applicano.

Non si applica il possesso alternato e si effettua il salto a due nel centro di metà campo.

È prevista la partita **4 contro 4** con 6 tempi della durata di 6 minuti ciascuno. Tra il 3° e 4° periodo si devono osservare 5 minuti di riposo, mentre nei restanti verrà osservato solamente un minuto.

È Prevista la partita 3 contro 3 SPRINT con 4 tempi della durata di 4 minuti ciascuno. Tra il 3° e 4° periodo si devono osservare 3 minuti di riposo, mentre nei restanti verrà osservato solamente un minuto. Non sono previste sospensioni.

Per le categorie Scoiattoli, Libellule, Aquilotti e Gazzelle, al termine di ciascun periodo di gioco verrà azzerato il punteggio della partita sul tabellone segnapunti e verranno attribuiti 3 punti per la squadra vincitrice e 1 punto alla squadra perdente del quarto. In caso di parità del quarto, non verranno attribuiti punti a nessuna delle 2 squadre. In caso di pareggio nella somma dei punti si procederà con i tempi supplementari per le sole categorie Aquilotti e Gazzelle. Invece per le categorie Scoiattoli e Libellule è ammesso il risultato di parità.

Regole U13 e U14 Maschile e Femminile

Il Bonus viene raggiunto al **5° fallo** per ogni periodo.

Se la squadra è composta da meno di 8 giocatori la partita di disputerà lo stesso.

Valgono le regole dei 24, 8 e 5 Secondi. (I 24 secondi si azzerano ad ogni azione).

Non è consentita la difesa a zona (fatta eccezione per inferiorità numerica). Se come allenatore opera il capitano (perché l'allenatore è assente o espulso) le sanzioni disciplinari saranno applicate a carico del capitano in campo.

Se la squadra difende a zona:

1° volta: richiamo all'allenatore con rimessa laterale

2° volta: fallo tecnico alla panchina segnato a referto come B2

3° volta: fallo tecnico alla panchina segnato a referto come B2

4° volta: fallo tecnico alla panchina segnato a referto come B2 con espulsione del campo da parte dell'allenatore.

Le successive infrazioni di "zona" si puniscono subito con l'espulsione.

E' possibile richiedere una sola sospensione per ogni tempo di gioco e solo nel 4° Tempo 2 sospensioni. Le sospensioni non sono cumulabili.

Obbligo di sostituzione nel 2° Tempo di almeno tre giocatori dei cinque che hanno disputato il 1° Tempo.

	8 Giocatori	9 o più Giocatori
1° Tempo	Non è possibile effettuare sostituzioni tranne nel caso di infortunio o uscita per il raggiunto numero di falli. La eventuale 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 ulteriore infortunio o per raggiunto limite di falli si giocherà in quattro e così via.	Nel 1° Tempo sono ammesse sostituzioni purché si rispetti l'obbligo delle sostituzioni nel 2° Tempo.
2° Tempo	E' obbligatorio sostituire almeno tre dei cinque che hanno disputato il 1° Tempo. La sostituzione di uno dei tre giocatori appena entrati può 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.	E' obbligatorio sostituire almeno tre 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 sostituite con chiunque.
3° e 4° Tempo	Le sostituzioni sono libere.	Le sostituzioni sono libere.

Join The Game

Ogni squadra è composta da 4 giocatori, 3 in campo e una riserva.

A fine partita verranno attribuiti 3 punti alla squadra vincente e 0 a quella perdente, mentre in caso di pareggio viene attribuito 1 punto a ciascuna squadra.

I cambi sono effettuati "in corsa" a palla inattiva e comunque senza fermare il tempo.

L'azione d'attacco parte sempre oltre la linea dei tre punti e deve durare massimo 24" (competenza arbitrale), l'intercettazione difensiva perché diventi azione d'attacco deve ripartire oltre la linea dei tre punti attraverso un passaggio o con un palleggio individuale. Anche sulle rimesse l'azione d'attacco deve partire sempre oltre la linea dei tre punti.

Dopo ogni canestro realizzato la palla passa agli avversari, con una rimessa dal fondo campo.

Il fallo in azione di tiro dà diritto ad un punto ed alla rimessa dal fondo alla squadra che lo ha subito. Non esistono tiri liberi. Su canestro realizzato e fallo subito vengono assegnati oltre ai 2 o 3 punti un ulteriore punto per il fallo subito e la palla passa all'avversario con una rimessa dal fondo.

Il bonus di squadra si raggiunge a cinque falli; ad ogni fallo successivo verrà assegnato un punto alla squadra avversaria.

Per quanto non specificato si fa riferimento al regolamento dei relativi campionati.