

# REGOLAMENTO MINIBASKET

- La partita si svolge su 4 tempi di 8' ciascuno, non effettivi. Il cronometro dovrà essere arrestato solo su falli, 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.
- Negli ultimi 3' del quarto tempo, ogni fallo dovrà essere sanzionato con 2 tiri liberi (ad eccezione del fallo in attacco)
- In caso di fallo subito durante l'atto di tiro si dovrà convalidare il canestro, ma NON dovrà essere concesso alcun tiro libero al giocatore che ha subito il fallo.
- NON è previsto il tiro da 3 punti.
- NON si applica la regola dei 24 secondi
- NON si applica la regola della violazione di metà campo.
- NON è ammessa la difesa a zona. Se si rileva una difesa irregolare si dovrà procedere come segue:
  - Alla prima rilevazione dovrà essere richiamato l'Istruttore
  - Alla seconda rilevazione dovrà essere sanzionato un fallo tecnico all'Istruttore.
  - In caso di ulteriori rilevazioni di difesa irregolare, il Miniarbitro, senza ulteriori comunicazioni ufficiali considera l'incontro concluso in quel momento, portando a termine la gara "pro-forma", segnalando sul referto arbitrale la decisione presa. La partita verrà quindi omologata con un punteggio di 0-30 a sfavore della squadra che ha messo in atto la difesa irregolare.
- NON è permesso l'uso dei blocchi. Alla rilevazione di tale infrazione si dovrà procedere come segue:
  - Alla prima rilevazione si dovrà interrompere il gioco e consegnare la palla alla squadra avversaria per una rimessa laterale o dal fondo.
  - Alla seconda rilevazione si dovrà sanzionare un fallo tecnico all'Istruttore.
  - Alla terza rilevazione si dovrà sanzionare un ulteriore fallo tecnico all'Istruttore, provaocandone l'immediata espulsione dal campo di gioco.
  - Alle successive situazioni di blocco l'incontro dovrà essere sospeso e la squadra in difetto perderà 0-30.
- 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:
  1. Il giocatore che ha giocato meno;
  2. a parità di condizione, che ha realizzato meno punti;
  3. a parità di condizione, che ha commesso meno falli;
  4. 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.

## REGOLAMENTO ESORDIENTI

- Il pallone di gioco sarà quello del minibasket
- La partita si svolge su 4 tempi di 8' minuti ciascuno effettivi
- E' ammesso il tiro da 3 punti
- E' ammesso il tiro libero aggiuntivo dopo fallo subito e canestro realizzato
- NON si applica la regola di violazione di metà campo
- Negli ultimi 3' del quarto tempo, ogni fallo dovrà essere sanzionato con 2 tiri liberi (ad eccezione del fallo in attacco)

Per tutto ciò che non viene menzionato nei precedenti punti si applicano le regole del minibasket.

Si ricorda inoltre che in entrambi i campionati devono valere le seguenti regole:

- In panchina ci devono essere solo istruttori MiniBasket
- Nessun giocatore deve giocare più di due tempi (salvo che per infortunio di altri giocatori). Tutti 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 – 20 a sfavore della squadra con meno di 10 giocatori.

## REGOLAMENTO ALLIEVI

- NON è consentita la difesa a zona.
  - Nel caso in cui si rilevi una difesa a zona si dovrà procedere nel modo seguente:
    1. **Ammonizione:** l'arbitro interromperà l'azione ed ammonirà ufficialmente l'allenatore o il capitano in campo, il gioco sarà ripreso con una rimessa laterale.
    2. **Tecnico alla panchina o al capitano**
    3. **Tecnico alla panchina o al capitano**
    4. **Tecnico alla panchina o al capitano** (con conseguente espulsione dell'allenatore o del capitano in campo)
    5. Le successive infrazioni di "difesa a zona" verranno punite immediatamente con l'espulsione del capitano in campo.
- Il bonus dei falli è di 5 per ogni periodo.
- Vigè la regola dei 24", con azzeramento del tempo ad ogni azione.
- La partita si svolge su 4 tempi di 8 minuti ciascuno, effettivi
- Obbligo di presentarsi con almeno 8 giocatori
- **Obbligo sostituzioni nel II tempo**

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 III e IV tempo le sostituzioni sono libere. 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 2° 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.
- E' ammessa una sospensione per ogni squadra, ad ogni quarto. Nell'ultimo quarto sono ammesse 2 sospensioni.

## REGOLAMENTO BAM

- E' consentita la difesa a zona
- **Obbligo di presentarsi con almeno 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, altrimenti, in caso di vittoria della squadra presente con 8 giocatori sarà omologata col risultato acquisito sul campo se superiore a 30 punti.

- **Obbligo sostituzioni II tempo.**

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 III e IV tempo le sostituzioni sono libere. 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.