



TORNEO DI BASKET

1. COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

- 1.1 Il Torneo è riservato agli alunni iscritti alle classi 3°, 4° e 5° primarie delle scuole della Regione Liguria e delle Province di Alessandria e Cuneo e comunque nati **dopo il 1 gennaio 2013**. (Regolamento Generale sez. A pt. 5)
- 1.2 Viene disputato un torneo a **4 giocatori**.
- 1.3 Tutte le squadre ammesse sono squadre miste. (Regolamento Generale sez. A pt. 4).
- 1.4 Non sono ammessi **anticipatori** (Regolamento Generale sez. B pt. 1) è invece ammesso **n°1 fuoriquota a squadra** secondo le modalità del Regolamento Generale (sez. B pt. 2).
- 1.5 Ogni bambino/bambina può essere iscritto in una sola rosa (Regolamento Generale sez. A pt. 5)
- 1.6 Ogni squadra dovrà comprendere **tra gli 8 e i 10 giocatori**.
- 1.7 Come da Regolamento Generale (sez. A pt. 11) sarà considerata sconfitta a tavolino **0-20** la squadra che non osserverà l'obbligo del **numero minimo previsto di 8 giocatori**
- 1.8 Come da Regolamento Generale (sez. D pt. 8) **non sono ammessi ritardi superiori ai 15 minuti**. Alle squadre che non si presenteranno nella sede di gara entro tale termine verrà attribuita sconfitta per **0-20**

2. REGOLE SCHIERAMENTI E SOSTITUZIONI

- 2.1 **In ogni squadra composta da 10 bambini** è obbligatoria la presenza minima di 3 femmine o di minimo 3 maschi.
- 2.1.1 **In ogni squadra composta da 9 bambini** è obbligatoria la presenza minima di 2 femmine o di minimo 2 maschi.
- 2.1.2 **In ogni squadra composta da 8 bambini** è obbligatoria la presenza minima di 1 femmina o di minimo 1 maschio
- 2.2 Le sostituzioni avverranno liberamente mantenendo come concetto base che tutti i bambini dovranno disputare almeno due tempi di gioco e non più di tre.
- 2.3 Sono previste sostituzioni anche nei casi di forza maggiore (infortuni comprovati dagli addetti al servizio sanitario e/o dal responsabile FIP presente, raggiunto limite dei falli).
- 2.4 I quartetti devono essere comunicati per **3 tempi di fila**.

3. REGOLE DI GIOCO E NORME DI COMPORTAMENTO

- 3.1 A bordo campo sarà presente **un responsabile della FIP**.
- 3.2 Durante il torneo si svolgeranno partite **4 contro 4 sprint**.
- 3.3 L'arbitro sarà l'unico deputato a valutare qualsiasi azione di gioco e a giudicare tutto ciò che avviene in campo mentre un delegato responsabile della FIP controllerà il regolare svolgimento delle partite, sarà giudice ultimo in caso di controversie sull'applicazione del regolamento e provvederà all'omologazione dell'incontro.
- 3.4 Il cronometro sarà fermato solo nelle seguenti occasioni:
 - 3.4.1 effettuazione di tiri liberi
 - 3.4.2 palla contesa
 - 3.4.3 infortunio
 - 3.4.4 perdita di tempo nel recuperare il pallone uscito dal campo
 - 3.4.5 ogni qualvolta l'arbitro lo ritenga opportuno
- 3.5 Un giocatore o una giocatrice che commette 5 falli viene escluso definitivamente dal gioco.
- 3.6 Ogni fallo sul giocatore che tira è punito con l'effettuazione di due tiri liberi
- 3.7 I falli durante il gioco sono puniti con una rimessa fuori campo nel punto più vicino a dove è stato commesso il fallo. **IMPORTANTE: ogni fallo commesso determinerà l'assegnazione di un punto alla squadra avversaria**
- 3.8 Durante gli ultimi due minuti dell'ultimo tempo ogni fallo compiuto è punito con l'effettuazione di due tiri liberi senza distinzione di azione di gioco o parte del campo in cui avviene.
- 3.9 Ogni palla contesa va amministrata con un salto a due a centrocampo ovunque avvenga.
- 3.10 **Sono abolite le seguenti regole:**
 - 3.10.1 bonus falli di squadra
 - 3.10.2 regola dei 3 secondi
 - 3.10.3 regola dei 24 secondi
 - 3.10.4 regola dei 5 secondi
 - 3.10.5 retropassaggio nella metà campo di difesa
 - 3.10.6 tiro ai 3 punti
 - 3.10.7 tiro libero supplementare dopo un fallo su tiro realizzato

- 3.11 Gli Educatori dovranno essere un riferimento tecnico educativo per la squadra, la guida che dà consigli ai suoi giocatori e compie le operazioni burocratiche previste; non dovrà in alcun modo interferire con l'operato di arbitri e tavolo giuria
- 3.11.1 Il buon esito della manifestazione dipenderà soprattutto dal comportamento degli istruttori e non sarà tollerato alcun comportamento/atteggiamento di maleducazione nei confronti di organizzatori, arbitri, avversari o pubblico presente.
- 3.11.2 comportamenti ritenuti non idonei e segnalati dagli arbitri potranno comportare provvedimenti da parte della Federazione Italiana Pallacanestro nei confronti di tesserati riconosciuti.
- 3.11.3 Per ogni altra specificazione al Regolamento qui non citato si può fare riferimento al Regolamento Minibasket FIP categoria Aquilotti/Gazzelle, mentre per la parte organizzativa alle specifiche scritte nel Regolamento Generale.

4. CRITERI PRIMA FASE A GIRONI

- 4.1 Si svolgeranno partite **4 contro 4 sprint di 6 tempi da 5 minuti con punteggio progressivo** con intervallo di 1 minuto tra ogni tempo di gioco.
- 4.2 Considerando il valore altamente promozionale dell'iniziativa e l'ambito specificatamente scolastico vengono semplificate al massimo le regole di gioco:
- 4.2.1 passi effettuando una partenza o in fase di arresto (al massimo dopo 2 passi)
- 4.2.2 doppio palleggio
- 4.2.3 infrazione di palleggio con due mani
- 4.3 In caso di pareggio al termine dei 6 tempi regolamentari si giocherà un tempo supplementare si alzerà la palla a due a centrocampo e la squadra che segnerà per prima otterrà la vittoria finale.

5. CRITERI QUARTI DI FINALE, SEMIFINALE E FINALE

- 5.1 Si svolgeranno partite **4 contro 4 sprint di 6 tempi da 4 minuti con punteggio progressivo** con intervallo di 1 minuto tra ogni tempo di gioco.
- 5.2 Dopo una prima fase a gironi in cui l'arbitro applicherà con tolleranza le regole sopra esposte **nel punto 4.2**, nelle fasi denominate "quarti di finale, semifinale e finale" sarà applicato per le suddette infrazioni il Regolamento Minibasket FIP per le categorie Aquilotti e Gazzelle.
- 5.3 In caso di pareggio al termine dei 6 tempi regolamentari si giocherà un tempo supplementare si alzerà la palla a due a centrocampo e la squadra che segnerà per prima otterrà la vittoria finale.

6. ATTREZZATURE E MATERIALE

6.1 Dimensioni campo di gioco

- lunghezza m. 20
- larghezza m. 10

6.2 Tracciatura del campo

La tracciatura del campo di gioco per il Minibasket è conforme a quella di un normale campo di pallacanestro.

Sono tracciate le seguenti linee (larghezza di tutte le linee cm.5):

- le linee laterali e le linee di fondo
- il cerchio centrale
- le aree con la linea di tiro libero a 4 m. dai tabelloni.

6.3 Tabelloni e canestri

I tabelloni sono posti alle due estremità del campo di gioco, parallelamente alle linee di fondo. I loro bordi inferiori devono essere a un'altezza di m. 2,25 da terra.

Le dimensioni dei tabelloni sono:

- altezza m. 0,90
- larghezza m. 1,20.

I canestri hanno le seguenti caratteristiche:

- altezza m. 2,60 da terra
- diametro cm. 45
- retine cm. 40 di lunghezza

6.4 Palla

La palla deve essere sferica, 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 g.