



FONDAZIONE TORNEO RAVANO COPPA PAOLO MANTOVANI

We believe we can make a difference in Sport's Education in Italy and the World

37° TORNEO RAVANO - 28° COPPA PAOLO MANTOVANI

Torneo di Basket

Il certificato d'iscrizione dovrà comprendere un massimo di 10 nomi per squadra (obbligatoria la presenza di almeno 3 femmine in caso di squadra maschile e di almeno 3 maschi in caso di squadra femminile).

Detto modulo d'iscrizione ha validità di certificazione da parte della Direzione scolastica dell'effettiva appartenenza degli alunni/e agli istituti scolastici indicati. Ogni scuola potrà iscrivere una o più squadre con bambini nati dopo il 1/1/2011 e fino al 31/12/2013 (ammesso anche un fuoriquota del 2010 sempre frequentante la scuola elementare come da Regolamento Generale Sez. C art. 2).

L'insieme dei nomi corredato dalle date di nascita degli alunni/e va a costituire la "rosa" di ogni squadra. Ogni giocatore potrà essere iscritto in una sola rosa.

1. Sul referto di gara dovranno essere inseriti un massimo di 10 e un minimo di 8 nomi.

- 9 atleti a referto: è obbligatoria la presenza di 2 femmine per le squadre maschili e di 2 maschi per le squadre femminili.
- 8 atleti a referto: è obbligatoria la presenza di 1 femmina per le squadre maschili e di 1 maschio per le squadre femminili.

2. Sarà considerata sconfitta con il risultato di 0-20 la squadra che si presenterà a una partita e iscriverà a referto meno di 8 alunni o che non rispetterà le regole al punto 1 del presente regolamento. Tuttavia resta comunque assicurata alla squadra incompleta la disputa della gara indipendentemente dal risultato preacquisito menzionato.

3. Le sostituzioni avverranno liberamente mantenendo come concetto base che tutti i bambini dovranno disputare almeno due tempi di gioco e non più di tre. Inoltre 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).

Si svolgeranno partite 4 contro 4 sprint della durata di 6 tempi da 5 minuti ciascuno con intervallo di 1 minuto tra ogni tempo di gioco. Nella giornata finale del 21 Maggio p.v. tutte le

partite si svolgeranno con la durata di 6 tempi da 4 minuti ciascuno con intervallo di 1 minuto tra ogni tempo di gioco.

4. I quartetti devono essere comunicati per 3 tempi di fila.

5. **IMPORTANTE:** il miniarbitro 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.

6. Il cronometro sarà fermato solo nelle seguenti occasioni:

- effettuazione di tiri liberi
- palla contesa
- infortunio
- perdita di tempo nel recuperare il pallone uscito dal campo
- ogni qualvolta il miniarbitro lo ritenga opportuno.

7. Un giocatore o una giocatrice che commette 5 falli viene escluso definitivamente dal gioco.

8. Ogni fallo sul giocatore che tira è punito con l'effettuazione di due tiri liberi, mentre 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

9. 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.

10. Ogni palla contesa va amministrata con un salto a due a centrocampo ovunque avvenga.

11. Sono abolite le seguenti regole:

- bonus falli di squadra
- regola dei Tre secondi
- regola dei 24 secondi
- regola dei 5 secondi
- retropassaggio nella metà campo di difesa
- tiro da tre punti
- tiro libero supplementare dopo un fallo su tiro realizzato.

12. Considerando il valore altamente promozionale dell'iniziativa e l'ambito specificatamente scolastico si cercherà di semplificare al massimo NELLA PRIMA FASE DEL TORNEO le seguenti regole di gioco:

- passi effettuando una partenza o in fase di arresto (al massimo dopo due passi)
- doppio palleggio
- infrazione di palleggio con due mani.

13. Dopo una prima fase a gironi in cui il miniarbitro applicherà con tolleranza le regole sopra esposte, 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.

14. In caso di pareggio al termine dei 6 tempi regolamentari si alzerà la palla a due a centrocampo e la squadra che segnerà per prima otterrà la vittoria finale.

ISTRUTTORE/EDUCATORE

L'istruttore/educatore che siederà in panchina con la squadra potrà essere un docente, un Istruttore Minibasket o un operatore esterno autorizzato mediante apposita delibera del Dirigente Scolastico e dovrà 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.

- 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.
- I comportamenti ritenuti non idonei e segnalati dagli arbitri potranno comportare provvedimenti da parte della Federazione Italiana Pallacanestro nei confronti di tesserati riconosciuti.
- 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 iniziale valido per tutti gli sport presenti al Torneo "Ravano".

La composizione dei gironi e la formula di svolgimento verranno rese note al momento della chiusura delle iscrizioni valutando il numero delle squadre iscritte con il criterio di far giocare il più possibile i bambini e limitare i disagi negli spostamenti alle scuole.

ATTREZZATURE E MATERIALE

Le dimensioni del campo di gioco sono:

- lunghezza m. 20
- larghezza m. 10

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.

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.

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.

EQUIPAGGIAMENTO

I giocatori di ciascuna squadra devono indossare maglie, calzoncini e calzettoni forniti dall'organizzazione.

E' vietato giocare con collanine, anelli, orecchini, orologi e braccialetti.