



DIRETTIVE UFFICIALI MINIBASKET

STAGIONE 2009-2010

1. LA FORMULA

Le attività del settore minibasket si svolgeranno attraverso competizioni suddivise per le varie fasce d'età.

Per la categoria Propaganda (Under 13) sono previsti campionati Open, maschili, femminili e misti. Il campionato Open si svolgerà da ottobre ad aprile e si concluderà con la disputa delle "Final Four" che ne determinerà il vincitore. L'altro torneo sarà suddiviso invece in due parti che si concluderanno a dicembre e ad aprile e sfocerà nei "Final Four" unicamente per le squadre femminili.

Per le categorie Pulcini (Under 11) e Cuccioli (Under 9) è prevista l'organizzazione di circuiti con varie squadre e/o gare singole che non daranno adito alla formulazione di classifiche e graduatorie.

CATEGORIA	FASE	INIZIO	FINE	ISCRIZIONE ENTRO
U13 Open	unica	3-4.10.09	25.04.10	18 settembre 2009
U13 Propaganda (maschile, femminile, misto)	1° fase	3-4.10.09	19-20.12.09	18 settembre 2009
	2° fase	16-17.01.10	17.04.10	18 dicembre 2009
Pulcini U11	1° fase	10.10.09	19.12.09	25 settembre 2009
	2° fase	16.01.10	01.05.09	18 dicembre 2009
Cuccioli U 9	1° fase	14.11.09	19.12.09	23 ottobre 2009
	2° fase	31.01.09	01.05.10	18 dicembre 2009

2. LE CATEGORIE e ANNI D'ETÀ

Il settore Minibasket è suddiviso nelle seguenti categorie, come da indicazione Swiss Basketball - CFMB:

ATP	FSBA	ETÀ	ANNI
U13	MINIMES	UNDER 13	(1997 / 98)
PULCINI U11	ECOLIERS	UNDER 11	(1999 / 2000)
CUCCIOLI U9	ECOLIERS	UNDER 9	(2001 / 2002 / 2003)

Ogni giocatore ha il diritto di giocare nella propria categoria e in quella immediatamente superiore senza alcuna limitazione. Pertanto un atleta Propaganda potrà giocare nel campionato Propaganda e in quello Scolari (U15); un atleta della categoria Pulcini potrà essere schierato contemporaneamente nei Pulcini e nel Propaganda; un Cucciolo nei Cuccioli e nei Pulcini.

Unica eccezione le "Final Four", durante le quali un giocatore potrà essere schierato in una sola categoria.

3. **TESSERAMENTI**

In ogni categoria Minibasket, tutti i giocatori, allenatori, commissari di campo, miniarbitri e dirigenti, devono essere tesserati presso SwissBasketball.

Il costo del tesseramento individuale per i giocatori ammonta a Fr. 25.—

I miniarbitri possono essere iscritti al corso di formazione unicamente dal club per il quale sono tesserati presso Swissbasketball.

4. **REGOLAMENTI DI GIOCO**

Categoria U13 - Open

Età	11-12 anni (1997/1998)
Giorno	Sabato pomeriggio e/o domenica
Canestro	m. 3.05
Pallone	No.6 – 400-500 g.
Tenuta	Da gioco, uniforme
Squadra	Minimo: 10 giocatori. Massimo 12 giocatori
Partita	5 contro 5
Durata	4 tempi da 8 minuti effettivi
Tesseramento	Tesseramento Swiss Basketball
Regole di gioco	Si applicano integralmente le regole di gioco FIBA, ad eccezione della regola degli 8 e 24 secondi (non applicate), della difesa a zona (vietata) e del tiro da tre punti che non viene calcolato. Non esiste bonus falli. In caso di parità al termine dei tempi regolamentari si provvederà alla disputa di un periodo supplementare di 2 (due) minuti effettivi in modo da decretare un vincitore. In caso di ulteriore parità il periodo verrà ripetuto. Ogni partita deve infatti concludersi con un vincitore.
Cambi	Tutti i giocatori a referto devono entrare in campo e disputare un minimo di un tempo intero e un massimo di tre tempi. Nel 1° e 2° tempo le squadre devono schierare due differenti quintetti mettendo in campo dieci diversi giocatori. In questi due tempi non sono ammessi cambi, eccezion fatta per infortunio, uscita per falli o espulsione di un giocatore. In tal caso, dovrà entrare in campo un giocatore che fino a quel momento non è ancora stato schierato o quello che, stando al referto, ha segnato il minor numero di punti. Le squadre con più di dieci giocatori dovranno obbligatoriamente schierare l'11. ed il 12. giocatore durante il 3° o il 4° tempo (a discrezione) ma senza cambiarli nel periodo in cui verranno utilizzati. Nel 3° e 4° tempo l'allenatore può provvedere a cambi liberi, salvo le limitazioni di cui sopra. La mancata osservazione delle norme sui cambi comporta la perdita della gara per forfait. In caso una delle due squadre non si presentasse con il numero minimo di giocatori, la partita si giocherà ugualmente ma la squadra non in regola verrà considerata perdente con il risultato di 0-20 e penalizzata di un punto (-1) in classifica. Nel caso entrambe squadre non rispettino il numero minimo di giocatori, la partita si giocherà egualmente, ma entrambe le squadre verranno considerate perdenti con un punteggio di 0-20 e penalizzate di un punto (-1) in classifica.

Categoria U13 Propaganda

Età	11-12 anni (1997/1998)
Giorno	Sabato pomeriggio e/o domenica
Canestro	m. 3.05
Pallone	No.6 – 400-500 g.
Tenuta	Da gioco, uniforme
Squadra	Minimo: 8 giocatori. Massimo 12 giocatori
Partita	5 contro 5
Durata	4 tempi da 8 minuti effettivi
Tesseramento	Tesseramento Swiss Basketball
Regole di gioco	<p>Si applicano integralmente le regole di gioco FIBA, ad eccezione della regola degli 8 e 24 secondi (non applicate), della difesa a zona (vietata) e del tiro da tre punti che non viene calcolato.</p> <p>Non esiste bonus falli.</p> <p>In caso di parità al termine dei tempi regolamentari si provvederà alla disputa di un periodo supplementare di 2 (due) minuti effettivi in modo da decretare un vincitore. In caso di ulteriore parità il periodo verrà ripetuto.</p> <p>Ogni partita deve infatti concludersi con un vincitore.</p>
Cambi	<p>Tutti i giocatori a referto devono entrare in campo e disputare un minimo di un tempo intero e un massimo di tre tempi.</p> <p>Nel 1° e 2° tempo le squadre devono schierare due differenti quintetti mettendo in campo dieci diversi giocatori. In questi due tempi non sono ammessi cambi, eccezion fatta per infortunio, uscita per falli o espulsione di un giocatore. In tal caso, dovrà entrare in campo un giocatore che fino a quel momento non è ancora stato schierato o quello che, stando al referto, ha segnato il minor numero di punti.</p> <p>Le squadre con meno di dieci giocatori nel secondo tempo dovranno schierare coloro che non hanno giocato nel primo tempo, completando il proprio quintetto con i giocatori che, nel primo tempo, hanno segnato meno punti.</p> <p>Le squadre con più di dieci giocatori dovranno obbligatoriamente schierare l'11. ed il 12. giocatore durante il 3° o il 4° tempo (a discrezione) ma senza cambiarli nel periodo in cui verranno utilizzati.</p> <p>Nel 3° e 4° tempo l'allenatore può provvedere a cambi liberi, salvo le limitazioni di cui sopra.</p> <p>La mancata osservazione delle norme sui cambi comporta la perdita della gara per forfait.</p> <p>In caso una delle due squadre non si presentasse con il numero minimo di giocatori, la partita si giocherà ugualmente ma la squadra non in regola verrà considerata perdente e sanzionata amministrativamente.</p>

U11 – Pulcini

Età	9 – 10 anni (1999/2000)
Giorno	Sabato
Canestro	m. 2.60 da minibasket
Pallone	No.5 – 400-500 g.
Tenuta	Da gioco, uniforme
Squadra	Minimo 10 giocatori. Massimo 12 giocatori.
Partita	5 contro 5
Cambi	Non ammessi. Ogni giocatore deve giocare almeno 1 tempo e non più di 2 tempi per partita. Il controllo avviene mediante la segnalazione sul referto. Per infortunio o raggiunto limite di falli, è consentita la sostituzione con il giocatore che ha realizzato il minor numero di punti o che non è ancora stato schierato. Se, dopo un infortunio, un giocatore è in grado di rientrare in campo, può essere reinserito nel quintetto alla prima occasione possibile. I rimpiazzi non vengono conteggiati come periodi di gioco personali.
Durata	4 tempi da 7 minuti effettivi
Tesseramento	Tesseramento Swiss Basketball
Regole di gioco	Si applicano integralmente le regole di gioco FIBA, ad eccezione della regola degli 8 e 24 secondi (non applicate), della difesa a zona (vietata) e del tiro da tre punti che non viene calcolato. Non esiste bonus falli. In caso di parità al termine dei tempi regolamentari si provvederà alla disputa di un periodo supplementare di 2 (due) minuti effettivi in modo da decretare un vincitore. In caso di ulteriore parità il periodo verrà ripetuto. Ogni partita deve infatti concludersi con un vincitore.

U 9 - Cuccioli

Età	6 – 7 – 8 anni (2001/2002/2003)
Giorno:	Sabato
Canestro	m. 2.60 da minibasket
Pallone:	No.5 – 400-500 g.
Tenuta:	da gioco, uniforme
Squadra	Minimo 10 – massimo 12 giocatori
Partita	5 contro 5
Cambi	Non ammessi. Ogni giocatore deve giocare almeno 1 tempo e non più di 2 tempi per partita. Il controllo avviene mediante la segnalazione sul referto. Per infortunio o raggiunto limite di falli, è consentita la sostituzione con il giocatore che ha realizzato il minor numero di punti o che non è ancora stato schierato. Se, dopo un infortunio, un giocatore è in grado di rientrare in campo, può essere reinserito nel quintetto alla prima occasione possibile. I rimpiazzi non vengono conteggiati come periodi di gioco personali.
Durata	4 tempi da 6 minuti effettivi
Tesseramento	Tesseramento Swiss Basketball
Regole di gioco	Si applicano integralmente le regole di gioco FIBA, ad eccezione della regola degli 8 e 24 secondi (non applicate), della difesa a zona (vietata) e del tiro da tre punti che non viene calcolato. Non esiste bonus falli. In caso di parità al termine dei tempi regolamentari si provvederà alla disputa di un periodo supplementare di 2 (due) minuti effettivi in modo da decretare un vincitore. In caso di ulteriore parità il periodo verrà ripetuto. Ogni partita deve infatti concludersi con un vincitore.

5. **LA GIORNATA**

Nelle categorie U13 Open e U13 PROPAGANDA le squadre giocano una sola partita per giornata. Per le categorie U9 Cuccioli e U11 Pulcini si giocano tre partite a giornata con i seguenti orari:

1 gara	09 – 10	Squadra A	Squadra B
2 gara	10 – 11	Squadra B	Squadra C
3 gara	11 - 12	Squadra A	Squadra C

6. **ARBITRI E COMMISSARI**

Per **TUTTE** le categorie: Propaganda, Pulcini e Cuccioli

- a) Le squadre in trasferta portano 1 arbitro MB;
- b) Le squadre di casa mettono a disposizione 2 (due) arbitri MB (di cui 1 sarà il refertista) ed 1 Commissario di campo (che può fungere anche da ufficiale al tavolo - cronometrista).

7. **LE PAUSE**

In tutte le categorie del MB le pause dal 1° e il 2° e tra il 3° e il 4° tempo sono di 1 minuto. Tra il 2° e il 3° di 5 minuti. In tutte le categorie le sospensioni (time out) sono 1 (una) per tempo. Si raccomanda ai Commissari di predisporre i referti in tempo per evitare ritardi.

8. **LA PARTITA**

Nella categoria U13 Open devono essere iscritti a referto un minimo di 10 (dieci) giocatori e un massimo di 12 (dodici). Nella categoria U13 PROPAGANDA devono essere iscritti a referto un minimo di 8 (otto) e un massimo di 12 (dodici) giocatori.

Nelle categorie Pulcini e Cuccioli devono essere iscritti a referto un minimo di 10 (dieci) e un massimo di 12 (dodici) giocatori.

In tutte le categorie esiste l'obbligo di schierare in campo tutti gli giocatori a referto.

Qualora dovessero esserci meno di 10 giocatori (U13 Open, Pulcini e Cuccioli) e 8 giocatori (U13 Propaganda) iscritti a referto:

- La partita si dovrà comunque giocare.
- La Commissione Minibasket ATP si riserva di comminare delle sanzioni anche amministrative per le squadre in difetto in tutte le categorie.

Anche in presenza di cambi e tesseramenti irregolari potrà essere sanzionato un forfait amministrativo.

La palestra e il materiale relativo al tavolo di gara dovranno essere pronti almeno 30' prima della gara. I referti originali dovranno essere inviati, unitamente al rapporto del Commissario di campo (disponibile sul sito www.ticinobasket.ch) al segretariato ATP per posta A.

Responsabile è la squadra di casa che dovrà inoltre comunicare telefonicamente o per email alla segreteria ATP (091 972 16 93 - atp@ticinobasket.ch) i risultati di tutte le gare disputate.

In caso di mancato invio del rapporto del Commissario di campo o di compilazione errata del referto, la CMB si riserva di sanzionare la società di casa con un forfait amministrativo.

9. PARTECIPAZIONE CON PIÙ SQUADRE DELLA STESSA SOCIETÀ

Sia nella categoria U13 Open che nella categoria U13 Propaganda è possibile iscrivere più squadre della stessa società al torneo. È tuttavia vietato un interscambio di giocatori tra le stesse. A tal riguardo i club che schierano più squadre dovranno inviare alla CMB gli elenchi degli giocatori delle varie formazioni. In caso di mancato invio, farà fede il primo referto di gara.

È per contro libero l'interscambio di giocatori della stessa società tra le squadre che partecipano al torneo U13 Open e a quello U13 Propaganda. Unico limite: ogni giocatore non può disputare più di un incontro al giorno.

In caso di iscrizione di una squadra alla categoria superiore nella seconda fase, (es.: squadra Pulcini alla categoria Propaganda) è permesso che alcuni giocatori possano essere integrati nell'altra squadra del club che rimane nella categoria Pulcini. In questo caso va inoltrata una richiesta specifica alla CMB.

10. COMMISSARIO DI CAMPO

Il Commissario di campo:

- Collabora con gli arbitri per una corretta e tempestiva preparazione del referto di gara, pronto almeno 10' prima dell'orario di inizio.
- Fa rispettare gli orari di inizio partite e durata pause tra i tempi.
- Controlla alla fine di ogni gara, che il referto sia completo nei dettagli, consegna le copie alle Società, trattiene l'originale che dovrà essere spedito.
- Provvede al pagamento arbitri e ufficiali.
- Prende le decisioni giuste e corrette per il buon andamento della giornata, decisioni che dovrà indicare e motivare nel suo rapporto inviato unitamente ai referti.

11. I VISIONATORI INVIATI DALLA CCA E CMB

I visionatori sono inviati dalla CCA e CMB sono quelle persone incaricate dalle commissioni di osservare l'andamento delle giornate.

I loro compiti sono:

- osservare il funzionamento in generale delle giornate;
- osservare il lavoro eseguito dal commissario di campo;
- osservare il comportamento degli istruttori, dei miniarbitri e dei giocatori.

12. COSTI FINANZIARI

I costi finanziari minibasket sono elencati nell'apposita tabella acclusa al Regolamento finanziario ATP.

13. RINVII

Rinvii di partite o di giornate non vengono, di regola, accordati.

Eventuali rinvii di partite del campionato U13 Open e U13 Propaganda, che saranno accordati, saranno tassati con la somma di Fr. 50.-.

14. TORNEI

I Tornei possono essere organizzati unicamente secondo le formule delle presenti Direttive Ufficiali. Devono inoltre essere seguite le disposizioni contenute nelle “Disposizioni Tecniche” emanate dalla CT dell'ATP.

Richieste che prevedono date tra quelle bloccate non saranno accordate. Eccezioni per casi validamente motivati potranno essere accordate dal CD dell'ATP che chiederà preventivamente il parere della CMB.

15. DISPOSIZIONI FINALI

Per tutto quanto non previsto dalle presenti disposizioni fanno stato:

- le disposizioni tecniche per la stagione 2009/2010 della CT dell'ATP
- il Regolamento tecnico dell'ATP;
- i Regolamenti tecnici emanati da Swiss Basketball o dai suoi Organi;
- le norme FIBA.

Le presenti direttive ufficiali, discusse con i Responsabili delle società nella riunione CMB del 7 settembre 2009, entrano in vigore immediatamente ed annullano e sostituiscono quelle emanate in precedenza e sono valide per la stagione 2009/2010

Commissione Mini Basket ATP

Il responsabile

Mauro Rossi

Lugano, 7 settembre 2009