



## **DIRETTIVE e REGOLAMENTI UFFICIALI MINIBASKET**

STAGIONE 2011-2012

### **1. LA FORMULA**

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

Per le categorie Propaganda (Under 12), Pulcini (Under 10) e Cuccioli (Under 8) è previsto un circuito misto (maschi e femmine). Il circuito sarà suddiviso in due fasi, la prima terminerà a dicembre, la seconda a maggio.

Per entrambe le categorie è prevista l'organizzazione di circuiti con varie squadre e/o gare singole che **non** daranno adito alla formulazione di classifiche e graduatorie.

### **2. LE CATEGORIE e ANNI D'ETÀ**

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

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 (U14); un atleta della categoria Pulcini potrà essere schierato contemporaneamente nei Pulcini e nel Propaganda; un Cucciolo nei Cuccioli e nei Pulcini.

CATEGORIA	ANNI	FASE	INIZIO	FINE	ISCRIZIONE ENTRO
U12 Propaganda	2000-01	1° fase	8.10.2011	17.12.2011	16 settembre 2011
		2° fase	14.01.2012	12.05.2012	12 dicembre 2011
U10 Pulcini	2002-03	1° fase	23.10.2011	17.12.2011	30 settembre 2011
		2° fase	21.01.2012	05.05.2012	12 dicembre 2011
U8 Cuccioli	2004-05-06	1° fase	03.12.2011	03.12.2011	11 novembre 2011
		2° fase	14.01.2012	12.05.2012	12 dicembre 2011

### **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 U12 Propaganda**

Età	10-11 anni (2000-01)
Giorno	Sabato e/o domenica
Canestro	m. 3.05
Pallone	No. 5
Tenuta	Da gioco, uniforme
Squadra	Minimo: 10 giocatori, massimo 12 giocatori
Allenatore	Libretto di allenatore Swiss Basketball, obbligatorio grado "Allenatore minibasket"
Partita	5 contro 5
Durata	6 tempi da 7 minuti continuati (si ferma su TIRO LIBERO, TIME OUT, grandi perdite di tempo).
Tesseramento	Tesseramento Swiss Basketball (giocatori, allenatori, commissari di campo, dirigenti accompagnatori, miniarbitri).
Gioco e Cambi	Tutti i giocatori a referto devono entrare in campo. Un giocatore può disputare al massimo un periodo in più del giocatore che ha giocato meno. Cambi: non consentiti durante il periodo, ad eccezione di ferita, 5 falli, fallo tecnico al giocatore. Viene schierato in campo il giocatore che ha fatto meno periodi. Il periodo di sostituzione non conta come periodo giocato.
Time – out	Viene accordato un time-out tecnico, notificato dal commissario di campo tra il 3° e 4° minuto di ogni periodo, durata 60 secondi dal fischio.
Fallo tecnico	Al giocatore: palla all'avversario, viene contato come fallo personale, il giocatore si siede in panchina e non potrà terminare il suo periodo di gioco. Potrà essere schierato in quelli successivi, il periodo giocato conta. All'allenatore: palla all'avversario, viene notificato sul referto e nel rapporto del Commissario di campo. Nel corso della stagione il raggiungimento di 2 falli tecnici viene segnalato a Swiss Basketball. Sarà inoltre sanzionato dalla Commissione Disciplinare di Ticino Basket ogni genere di comportamento non ritenuto consono ai principi del minibasket. Periodo e durata della sospensione saranno valutati per singolo caso.
Regole di gioco	Si applicano le regole di gioco FIBA e vengono prese in considerazione: <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Ritorno in zona</li><li>➤ Possesso alternato per le contese (freccia)</li><li>➤ 3 secondi, 5 secondi</li><li>➤ Tiro libero dopo un canestro convalidato</li></ul> Non vengono prese in considerazione: <ul style="list-style-type: none"><li>➤ 8 e 24 secondi</li><li>➤ Bonus per falli di squadra</li><li>➤ Tiro da 3 punti</li></ul> <b>LA DIFESA INDIVIDUALE È OBBLIGATORIA</b> <b>I BLOCCHI SONO VIETATI (viene concessa palla all'avversario)</b>
Risultato finale	Vince la squadra che si aggiudica il maggior numero di periodi. In caso di vittoria del periodo 3 punti, parità di punteggio alla fine di un periodo 2 punti ad entrambe le squadre, 1 punto a chi perde il periodo. La parità a fine partita è consentita. Il tabellone viene azzerato ad ogni fine periodo.

## Categoria U10 Pulcini

Età	8-9 anni (2002-2003)
Giorno	Sabato e/o domenica
Canestro	m. 2.60
Pallone	No 5
Tenuta	Da gioco, uniforme
Squadra	Minimo: 10 giocatori, massimo 12 giocatori
Allenatore	Libretto di allenatore Swiss Basketball, obbligatorio grado "Allenatore minibasket"
Partita	4 contro 4
Durata	6 tempi da 6 minuti continuati (si ferma su TIRO LIBERO, TIME OUT, grandi perdite di tempo).
Tesseramento	Tesseramento Swiss Basketball (giocatori, allenatori, commissari di campo, dirigenti accompagnatori, miniarbitri).
Gioco e Cambi	Tutti i giocatori a referto devono entrare in campo. Un giocatore può disputare al massimo un periodo in più del giocatore che ha giocato meno. Cambi: non consentiti durante il periodo, ad eccezione di ferita, 5 falli, fallo tecnico al giocatore. Viene schierato in campo il giocatore che ha fatto meno periodi. Il periodo di sostituzione non conta come periodo giocato.
Time – out	Viene accordato un time-out tecnico, notificato dal commissario di campo approssimativamente al 3° minuto di ogni periodo, durata 60 secondi dal fischio.
Fallo tecnico	Al giocatore: palla all'avversario, viene contato come fallo personale, il giocatore si siede in panchina e non potrà terminare il suo periodo di gioco. Potrà essere schierato in quelli successivi, il periodo giocato conta. All'allenatore: palla all'avversario, viene notificato sul referto e nel rapporto del Commissario di campo. Nel corso della stagione il raggiungimento di 2 falli tecnici viene segnalato a Swiss Basketball. Sarà inoltre sanzionato dalla Commissione Disciplinare di Ticino Basket ogni genere di comportamento non ritenuto consono ai principi del minibasket. Periodo e durata della sospensione saranno valutati per singolo caso.
Regole di gioco	Si applicano le regole di gioco FIBA e vengono prese in considerazione: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ritorno in zona</li> <li>➤ Possesso alternato per le contese (freccia)</li> <li>➤ 5 secondi</li> <li>➤ Tiro libero dopo un canestro convalidato</li> </ul> <p>Non vengono prese in considerazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 8 e 24 secondi</li> <li>➤ 3 secondi</li> <li>➤ Bonus per falli di squadra</li> <li>➤ Tiro da 3 punti</li> </ul> <p>LA DIFESA INDIVIDUALE È OBBLIGATORIA</p> <p>I BLOCCHI SONO VIETATI (viene concessa palla all'avversario)</p>
Risultato finale	Vince la squadra che si aggiudica il maggior numero di periodi. In caso di vittoria del periodo 3 punti, parità di punteggio alla fine di un periodo 2 punti ad entrambe le squadre, 1 punto a chi perde il periodo. La parità a fine partita è consentita. Il tabellone viene azzerato ad ogni fine periodo.

## Categoria U8 Cuccioli

Età	6-7 anni (2004-05-06)
Giorno	Sabato e/o domenica
Canestro	m. 2.60
Pallone	No.5
Tenuta	Da gioco, uniforme
Squadra	Minimo: 8 giocatori, massimo 12 giocatori
Allenatore	Libretto di allenatore Swiss Basketball, obbligatorio grado "Allenatore minibasket"
Partita	4 contro 4
Durata	6 tempi da 5 minuti continuati (si ferma su TIME OUT, grandi perdite di tempo)
Tesseramento	Tesseramento Swiss Basketball (giocatori, allenatori, commissari di campo, accompagnatori, miniarbitri).
Gioco e Cambi	Tutti i giocatori a referto devono entrare in campo. Un giocatore può disputare al massimo un periodo in più del giocatore che ha giocato meno. Cambi: non consentiti durante il periodo, ad eccezione di ferita, 5 falli, fallo tecnico al giocatore. Viene schierato in campo il giocatore che ha fatto meno periodi. Il periodo di sostituzione non conta come periodo giocato.
Time – out	Viene accordato un time-out tecnico, notificato dal commissario di campo tra il 2° e 3° minuto di ogni periodo, durata 60 secondi dal fischio.
Regole di gioco	Si applicano le regole di gioco FIBA e vengono prese in considerazione: <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Possesso alternato per le contese (freccia)</li></ul> Non vengono prese in considerazione: <ul style="list-style-type: none"><li>➤ 8 e 24 secondi</li><li>➤ 3 secondi</li><li>➤ Bonus per falli di squadra</li><li>➤ Tiro da 3 punti</li><li>➤ 5 secondi</li><li>➤ Tiro libero</li></ul> (in caso di canestro valido e fallo, la palla va direttamente rimessa in gioco dall'avversario che ha subito il canestro, in caso di fallo rimessa laterale) <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Ritorno in zona</li></ul> <p><b>LA DIFESA INDIVIDUALE È OBBLIGATORIA</b></p> <p><b>I BLOCCHI SONO VIETATI (viene concessa palla all'avversario)</b></p>
Risultato finale	Vince la squadra che si aggiudica il maggior numero di periodi. In caso di vittoria del periodo 3 punti, parità di punteggio alla fine di un periodo 2 punti ad entrambe le squadre, 1 punto a chi perde il periodo. La parità a fine partita è consentita. Il tabellone viene azzerato ad ogni fine periodo.

## 5. **LA GIORNATA**

Per le categorie U12 Propaganda, U10 Pulcini, U8 Cuccioli 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

**Si invitano le Società a voler pianificare le partite per le categorie Under 12 nelle giornate di domenica o del sabato pomeriggio.**

**Come per la precedente stagione viene data priorità di gioco nella giornata del sabato mattina alle categoria Under 8 ed Under 10.**

## 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° al 6° periodo sono di 1 minuto. Tra il 3° e il 4° di 3 minuti. In tutte le categorie le sospensioni (time out) sono 1 (una) per tempo della durata di 1 minuto.

**Si raccomanda ai Commissari di predisporre i referti in tempo per evitare ritardi.**

**Per velocizzare lo svolgimento dei circuiti sul referto di gara è sufficiente indicare il nome dei giocatori ed il relativo numero, tralasciando il numero di tessera. Sarà compito del commissario verificare le tessere prima dell'inizio di ogni partita.**

## 8. **LA PARTITA**

Nelle categorie U12 Propaganda e U10 Pulcini devono essere iscritti a referto un minimo di 10 (dieci) giocatori e un massimo di 12 (dodici). Nella categoria U8 Cuccioli devono essere iscritti a referto un minimo di 8 (otto) 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 (U12 Propaganda e U10 Pulcini ) e 8 giocatori (U8 Cuccioli) iscritti a referto:

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

**Anche in presenza di cambi e tesseramenti irregolari potrà essere attribuita una sanzione**

La palestra e il materiale relativo al tavolo di gara dovranno essere pronti almeno 30' prima della gara.

I referti originali dovranno essere inviati tempestivamente, unitamente al rapporto del Commissario di campo e all'elenco dei giocatori delle due squadre con i numeri di tessera (disponibili sul sito [www.ticinobasket.ch](http://www.ticinobasket.ch)) al segretariato per posta A. Responsabile è la squadra di casa che dovrà inoltre comunicare i risultati di tutte le gare disputate tramite e-mail a [info@ticinobasket.ch](mailto:info@ticinobasket.ch).

## **9. PARTECIPAZIONE CON PIÙ SQUADRE DELLA STESSA SOCIETÀ**

In tutte le categorie è ammessa la partecipazione di 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.

**Unico limite: ogni giocatore non può disputare più di un circuito 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. VISIONATORI INVIATI DALLA CCA E CMB**

I visionatori sono inviati da:

CCA, per osservare il comportamento dei miniarbitri ed intervenire in tutto ciò che è legato al sistema arbitrale.

CMB, per osservare il funzionamento generale delle giornate, osservare il lavoro eseguito dal commissario di campo e dei giocatori.

## **12. COSTI FINANZIARI**

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

## **13. RINVII**

Rinvii di partite o di giornate non vengono, di regola, accordati. In casi particolari sarà compito del richiedente accordarsi con le altre società per stabilire la data di recupero, dando comunicazione al segretariato.

Eventuali rinvii di partite dei vari circuiti 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 di Ticino Basket.

**Richieste che prevedono date tra quelle bloccate non saranno accordate.** Eccezioni per casi validamente motivati potranno essere accordate dal CD di Ticino Basket 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 2011/2012 della CT di Ticino Basket
- i Regolamenti tecnici emanati da Swiss Basketball o dai suoi Organi;
- le norme FIBA.

Le presenti direttive ufficiali, discusse con i Responsabili delle società entrano in vigore immediatamente ed annullano e sostituiscono quelle emanate in precedenza e sono valide per la stagione 2011/2012.

Ticino Basket  
Commissione Minibasket

Il responsabile

Michele Sera