



DIRETTIVE e REGOLAMENTI UFFICIALI MINIBASKET

STAGIONE 2021-2022

1. LA FORMULA

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

Per la categoria Under 12 è previsto un torneo a due fasi. La prima fase prevede due gironi da 8 squadre con partite di sola andata. Al termine della prima fase le migliori 4 di ogni girone confluiranno in un girone "COMPETIZIONE" con partite di sola andata, mentre le squadre dal 5° all'8° posto, più eventuali iscritte alla 2ª fase, formeranno un girone "MIX" sempre con partite di sola andata. Da valutare una terza fase.

Per le categorie U6 – U8 – U10 è prevista l'organizzazione di circuiti con varie squadre e/o gare singole che *non* daranno adito alla formulazione di classifiche e graduatorie.

Il circuito sarà suddiviso in due fasi, la prima terminerà a dicembre, la seconda a maggio.

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 U12 potrà giocare nel campionato U12 e in quello U14; un atleta della categoria U10 potrà essere schierato contemporaneamente negli U10 e U12; un U8 negli U8 e negli U10.

CATEGORIA	ANNI	FASE	INIZIO	ISCRIZIONE ENTRO
U12	2010-2011	1° fase	23.10.21	17.09.21
		2° fase	14/22.01.22	16.12.21
U10	2012-2013	1° fase	15.10.21	01.10.21
		2° fase	22.01.22	16.12.21
U8	2014-2015	1° fase	13.11.21	22.10.21
		2° fase	15.01.22	16.12.21

U6 Easy – Basket Dal 2016

3. TESSERAMENTI

In ogni categoria Minibasket, tutti i giocatori, allenatori, commissari di campo, miniarbitri e dirigenti, hanno l'obbligo di essere tesserati presso SwissBasketball (vedi direttive licenze art.1bis).

Il costo del tesseramento individuale per i giocatori ammonta a Fr. 30.— per le categorie U6 – U8 e U10 e Fr. 40.— per la categoria U12 e Fr. 50.— per tessera amministrativa.

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

4. **REGOLAMENTI DI GIOCO**

Lo scopo del gioco è far entrare la palla nel canestro avversario e impedire alla squadra avversaria di realizzarlo nel proprio canestro, nel rispetto delle regole del gioco.

Cat. U10, U8, U6 Nel caso in cui un giocatore realizzasse un autocanestro, il canestro NON verrà considerato valido e il possesso della palla passerà alla squadra avversaria.

Categoria **U12**

Età	11-12 anni (2010-2011)
Giorno	Sabato pomeriggio o domenica
Canestro	m. 3.05
Pallone	N° 5 (N°6 da valutare nella 2ª Fase)
Tenuta	Da gioco, uniforme
Squadra	Minimo: 10 giocatori, massimo 12 giocatori
Allenatore	Grado 1 e/o eccezionalmente corso allenatore U10 (ex U11)
Partita	5 contro 5
Durata	4 tempi da 8 minuti effettivi
Tesseramento	Tesseramento Swiss Basketball (giocatori, allenatori, refertista, cronometrista, dirigenti accompagnatori, miniarbitri).
Gioco e Cambi	Tutti i giocatori a referto devono entrare in campo. Cambi: sistema «Passerelle» adattato: cambio obbligatorio per le squadre con più di 10 giocatori dopo il 4° minuto di gioco del 1° e 2° quarto. Il giocatore entrato a metà tempo non potrà essere sostituito, mentre gli altri 5 giocatori potranno essere ruotati tra di loro. Esempio: esce giocatore n°4 entra al suo posto n°7 (cambio obbligatorio) → giocatore n° 4 può sostituire tutti gli altri giocatori tranne il no.7 che deve restare in campo fino alla fine del quarto. Nei secondi due quarti cambi liberi.
Referto	Viene utilizzato il referto basket
Time – out	Ogni squadra ha a disposizione 2 time-out per il 1-2 periodo. 2 time out a disposizione per 3-4 periodo. Nei tempi supplementari ulteriore time-out per tempo per squadra.
Fallo tecnico >	Come regolamento FIBA
Regole di gioco	Si applicano le regole di gioco FIBA e vengono prese in considerazione: <ul style="list-style-type: none">➤ Ritorno in zona➤ Possesso alternato per le contese (freccia)➤ 3 secondi offensivi, 5 secondi➤ Tiro libero dopo un canestro convalidato➤ 8 e 24 secondi (con tolleranza a giudizio dell'arbitro)➤ Tiro da 3 punti➤ Bonus per 4 falli di squadra <p>Rimessa in gioco in zona difensiva Quando l'arbitro fischia una palla fuori o un'altra violazione (NON FALLO), la squadra che beneficia della rimessa in zona difensiva può rimettere in gioco il pallone <u>senza aspettare che l'arbitro lo prenda o lo tocchi</u>. Nel caso in cui l'intervento dell'arbitro al tavolo sia necessario per annunciare un fallo, validare un time-out o una sostituzione, l'arbitro dovrà toccare il pallone prima della rimessa.</p> <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 punti. In caso di parità la gara si prolunga di 5 minuti.
Punteggio Criteri Classifica	Partita vinta 2 punti – partita persa 0 punti All'inizio di ogni fase tutte le squadre partono da 0 punti. Alla fine di ogni fase verrà stilata una classifica. In caso di più squadre con il medesimo punteggio faranno stato gli scontri diretti o classifica avulsa. La classifica che viene elaborata direttamente da basketplan.

Categoria U10

Età	9-10 anni (2012-2013)
Giorno	Sabato mattina
Canestro	m. 2.60
Pallone	No 5
Tenuta	Da gioco, uniforme
Squadra	Minimo: 8 giocatori, massimo 12 giocatori
Allenatore	Tesserato di allenatore Swiss Basketball, obbligatorio grado "Allenatore U10"
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	3 TIME OUT per squadra durante il match
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"> ➤ Ritorno in zona ➤ Possesso alternato per le contese (freccia) ➤ 5 secondi ➤ Tiro libero dopo un canestro convalidato ➤ 3 secondi offensivi (con tolleranza) <p>Non vengono prese in considerazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 8 e 24 secondi (arbitro interviene in caso di azione troppo lunga) ➤ Bonus per falli di squadra ➤ Tiro da 3 punti <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

Età	7-8 anni (2014-2015)
Giorno	Sabato mattina
Canestro	m. 2.60
Pallone	No.5
Tenuta	Da gioco, uniforme
Squadra	Minimo: 8 giocatori, massimo 12 giocatori
Allenatore	Tesserato di allenatore Swiss Basketball, obbligatorio grado "Allenatore U8"
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">➤ Possesso alternato per le contese (freccia)➤ 5 secondi (Tolleranza e valutazione dell'arbitro) Non vengono prese in considerazione: <ul style="list-style-type: none">➤ Ritorno in zona➤ 8 e 24 secondi➤ 3 secondi➤ Bonus per falli di squadra➤ Tiro da 3 punti➤ Tiro libero su canestro realizzato (in caso di canestro valido e fallo, la palla va direttamente rimessa in gioco dall'avversario che ha subito il canestro) <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.

5. LA GIORNATA

Per le categorie U12, la giornata di torneo prevede la disputa di una sola partita, U10 e U8 giocano di norma 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 del sabato pomeriggio o di domenica.

Viene data priorità di gioco nella giornata del sabato mattina alle categoria Under 10 ed Under 11.

6. ARBITRI E COMMISSARI

Per la categoria U12

Per le categorie U10 e U8

- 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

U10-U8: le pause dal 1° al 6° periodo sono di 1 minuto. Tra il 3° e il 4° di 3 minuti.

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 di gioco, tralasciando il numero di tessera per le categorie U10 e U8 e dovrà essere presentato il formulario elenco giocatori partita con indicato i numeri di tessera. Per la categoria U12 invece i numeri di tesseramento dovranno essere inseriti obbligatoriamente sul referto e viene usato il referto basket e al tavolo dovranno essere presenti 2 ufficiali al tavolo (refertista squadra fuori casa e cronometrista squadra in casa).

8. LA PARTITA

Nelle categorie U12 devono essere iscritti a referto un minimo di 10 (dieci) giocatori e un massimo di 12 (dodici). Nella categoria U10 e U8 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. Per categoria U12 vale il sistema passerelle adattato (vedi regolamento U12)

Qualora dovessero esserci meno di 10 giocatori (U12) e 8 giocatori (U10 e U8) iscritti a referto:

- La partita si dovrà comunque giocare.
- La Commissione Minibasket Ticino Basket non prevede di applicare delle sanzioni alle squadre che non si presentano per il mancato raggiungimento del numero legale di giocatori.
- In caso di vittoria della squadra non in regola con il numero minimo di giocatori la partita viene vinta dalla squadra avversaria (in caso che entrambe le squadre presentino delle irregolarità varrà il risultato acquisito sul campo)

In presenza di cambi e tesseramenti irregolari potrà essere attribuita una sanzione stabilita dalla commissione tecnica minibasket di Ticino Basket

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 per le categorie U10 e U8** delle due squadre con i numeri di tessera (disponibili sul sito 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.

9. PARTECIPAZIONE CON PIÙ SQUADRE DELLA STESSA SOCIETÀ

In tutte le categorie è ammessa la partecipazione di più squadre della stessa società al circuito. È tuttavia vietato un interscambio di giocatori tra le stesse **durante le fasi (possibili interscambi alla fine delle fasi dietro segnalazione scritta alla CMB)**. A tal riguardo i club che schierano più squadre dovranno inviare alla CMB gli elenchi dei 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.

Inoltre 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 delle 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 alla verifica del pagamento arbitri.
- 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.
- In caso di necessità (arbitri non sufficienti o altro opererà nella stesura del referto o alla tenuta del tempo

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 2021-2022 della CT di Ticino Basket
- i Regolamenti tecnici emanati da Swiss Basketball o dai suoi Organi;
- le norme FIBA.

Easy Basket 3c3 U6

1. LA FORMULA

È prevista l'organizzazione della giornata in almeno due concentramenti, in Palestra che disponga almeno due campi da basket regolari.

Per ogni metà campo verrà organizzato un settore di gioco (minicampi in cui si disputerà il 3c3), massimo 4 settori di gioco per ogni concentramento.

2. LE CATEGORIE e ANNI D'ETÀ

È possibile partecipare con i bambini dell'annata 2015 che non partecipano al regolare circuito U8.

Lo scopo è quello di dare uno spazio dedicato a chi approda al minibasket ed inizia a praticare per le prima volte.

CATEGORIA	ANNI	Date	ISCRIZIONE ENTRO	
U6 Basket	Easy 2016-2017	1° giornata	27 NOVEMBRE 21	12.11.21
		2° giornata	19 FEBBRAIO 22	04.02.22
		3° giornata	9 APRILE 22	25.03.22

4. REGOLAMENTO DI GIOCO

Categoria Easy Basket U6

Età	5-6 anni (2016-2017) che non fanno parte del circuito U9
Giorno	Sabato mattina
Canestro	m. 2.10
Pallone	No. 4
Tenuta	Da gioco, uniforme. La società organizzatrice mette a disposizione inoltre 5 casacche colorate per ogni metà campo (tot. 20 casacche) da far indossare <u>solo</u> in caso ci siano gli stessi colori di maglia tra le due squadre.
Squadra	Massimo 5 giocatori per ogni squadra
Allenatore	Tesserato di allenatore Swiss Basketball, obbligatorio grado minimo "animatore minibasket"
Partita	3 contro 3
Durata	1 tempo da 6 minuti continuati nessuno stop (inizio e la fine vengono dati in simultanea del Commissario)
Tesseramento Giocatori	Obbligo tesseramento Swiss Basketball (vedi anche promozione regalo canottiera ogni nuovo tesserato U7)
Gioco e Cambi	Tutti i giocatori devono entrare in campo, ogni Club può organizzare i suoi giocatori e partecipare con più squadre, ma un bimbo può giocare in un'unica squadra. Cambi: liberi durante i 6 minuti di gioco
Time – out	Nessuno. Al termine di ogni mini-partita ci sono 4 minuti a disposizione del Coach per riorganizzare la prossima mini-partita.
Miniarbitro	2 miniarbitri messi a disposizione dalla squadra che organizza, 1 messo a disposizione per ogni squadra ospiti (20 Chf. forfet per ogni miniarbitro, ogni Società paga il proprio). Viene schierato un solo miniarbitro per ogni metà campo di gioco
Commissario	La società organizzatrice mette a disposizione un Commissario che ha funzione di coordinatore dell'inizio e fine di ogni mini-partita
Referto	Nessuno
Regole di gioco	Uniche regole considerate durante le mini-partite <ul style="list-style-type: none">➤ Fallo (spinta, colpo, trattenuta, sgambetto, ecc.), sempre rimessa e nessun tiro libero, palla a chi ha subito il fallo➤ Possesso alternato (non c'è freccia è il miniarbitro che consegna ad una squadra o all'altra in alternanza)➤ Doppio palleggio e palleggio a 2 mani concesso se non reiterato più volte nella stessa azione.➤ Non è concesso fare più di 2 passi con la palla in mano (tolleranza a discrezione miniarbitro)➤ Canestro segnato, palla data fuori area dal miniarbitro a chi ha subito e si gioca➤ Limite del campo, prevista una tolleranza
Risultato finale	Non viene riportato da nessuna parte

5. LA GIORNATA

Si disputeranno tante mini-partite di 6 minuti continuati, un Club può schierare più squadre purché i bimbi non vengano intercambiati da una squadra all'altra durante la giornata.

La giornata avrà luogo dalle 9.00 alle 12.00 circa.

È prevista una partita ogni 10 minuti circa.

Si invitano le Società a voler comunicare quante squadre schiererà entro i tempi stabiliti per poter organizzare il calendario di gioco.

6. ARBITRI E COMMISSARI

Il miniarbitro sarà solo uno per partita (non viene utilizzato il fischiello), il Commissario sarà uno per tutta la giornata, avrà il compito di dare il via in simultanea alle partite, e darà il segnale di fine ad ogni partita.

11. I 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.

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 2021-2022.

Ticino Basket

Commissione Minibasket

Il responsabile Cristiano Iannitti