DIRETTIVE E REGOLAMENTO CAMPIONATO U12
STAGIONE 2025 – 2026

LA FORMULA

Il campionato viene suddiviso in 2 **fasi** che daranno accesso alle Final Four di Maggio.

Le squadre saranno divise inizialmente in 2 gironi: Girone A e Girone B.

Prima fase: girone di solo andata

Seconda fase: Girone A formato dalle prime 4 classificate dei gironi A e B andata e ritorno. Girone B formato dalle 8 squadre rimanenti più eventuali nuove iscritte, con formula andata e ritorno.

Al termine delle 2 fase le prime 4 classificate del Gruppo A e del Gruppo B, accederanno alle F4, incrociandosi 1° vs 4° e 2° vs 3°.

Prima Fase – solo andata
inizio 4 ottobre25 - termine 20 dicembre 25
Seconda Fase – andata e ritorno
inizio 10 gennaio 26– termine 23 maggio 26

Final Four 30 – 31 maggio 2026 Semifinale (1°-4, 2°-2°) + Finale 1°- 2° e 3° 4° sia per girone A e B

DIRETTIVE

1. ETA'
11-12 anni (nati nel 2014-2015)

2. ALLENATORE
Grado 1 e/o con deroga SWB

3. TESSERAMENTI
Tesseramento Swiss Basketball obbligatorio per giocatori, allenatori e addetti ai lavori.

4. CANESTRI
3.05m.

5. PALLONE
n° 5

6. SQUADRA
Mista maschi e femmine, Minimo 8, massimo 12 giocatori. In caso di meno di 10 giocatori vedi direttiva n° **14.**

7. GIOCATORI IN CAMPO
5 contro 5

8. PERIODI
4 tempi da 8 minuti effettivi – Tempo supplementare di 4 minuti in caso di parità

9. REFERTO
Viene utilizzato il referto elettronico in Game

10. ARBITRI E UFFICIALI
Allievi arbitri e arbitri vengono convocati dalla CCA. La squadra di casa mette a disposizione 2 UT (referto e cronometro). In caso di problematiche verificare con squadra avversaria.

11. TIME OUT
Ogni squadra ha a disposizione DUE (2) time-out per il 1-2 periodo. TRE (3) time out per 3-4 periodo. Nei tempi supplementari 1 ulteriore time-out per tempo per squadra.

12. FALLO TECNICO
Come regolamento FIBA

13. VINCITORE
Vince la squadra che segna il maggior numero di punti. In caso di parità si giocano altri 4 minuti.

14. CRITERI CLASSIFICA
Partita vinta da squadra con almeno 10 giocatori a referto: 3 punti
Partita vinta da squadra con meno di 10 giocatori a referto (minimo 8): 2 punti
Partita persa: 1 punto
All'inizio di ogni fase tutte le squadre partono da 0 punti. Alla fine di ogni fase verrà stilata una classifica. In caso di parità faranno stato gli scontri diretti o classifica avulsa.

15. CAMBI
A partire da 10 giocatori si utilizza il sistema **Passerella (vedi allegato).**

12 Giocatori:
il 1°cambio avrà luogo alla prima interruzione di gioco o canestro, appena trascorso il 4° minuto di gioco del 1° quarto.
il 2°cambio avrà luogo alla prima interruzione di gioco o canestro, appena trascorso il 4° minuto di gioco del 2° quarto.

Casi particolari
se un giocatore deve lasciare il terreno di gioco per infortunio, limite di falli o espulsione durante il 1° o 2° quarto:
Prima del 4° minuto di gioco → verrà sostituito dal giocatore che sarebbe dovuto subentrare a metà quarto.
Dopo il 4° minuto di gioco → verrà rimpiazzato dal giocatore già sostituito in precedenza, che non ha giocato la totalità del periodo di gioco.

11 Giocatori:
1 cambio avrà luogo alla prima interruzione di gioco o canestro, appena trascorso il 4° minuto di gioco del 1° quarto. (6 giocatori 1° quarto, 5 giocatori 2° quarto).
Casi particolari
come sopra ma riferito solo al 1° quarto di gioco.

10 Giocatori:
nessun cambio nei primi 2 quarti di gioco. Tutti i giocatori (5 + 5) devono giocare un quarto di gioco intero (8 minuti).
Casi particolari
se un giocatore deve lasciare il terreno di gioco per infortunio, limite di falli o espulsione durante il 1° o 2° quarto: l'allenatore deciderà chi inserire tenendo presente che un giocatore NON può essere schierato per più di 3 quarti di gioco.

8/9 Giocatori:
Con 8 giocatori, i 3 che NON hanno giocato il 1° quarto devono giocare il 2° quarto per intero.
Con 9 giocatori, i 4 che NON hanno giocato il 1° quarto devono giocare il 2° quarto per intero.
I giocatori (2 in caso di squadra da 8 / 1 in caso di squadra da 9) entrati in campo sia nel primo che nel secondo quarto NON potranno scendere in campo nel terzo quarto.

A partire dal 3° quarto i cambi sono liberi ad eccezione del caso in cui una squadra si presenti con meno di 10 giocatori. In tal caso si fa riferimento a quanto sopra.

Un giocatore NON può essere schierato per più di 3 quarti di gioco a meno che tutti gli altri giocatori non siano usciti per 5 falli o per infortunio. In tal caso, a parità di tempo giocato, si sceglierà tra i giocatori a disposizione che abbiano segnato meno punti.

REGOLE DI GIOCO

Si applicano le regole di gioco FIBA e vengono prese in considerazione:

- 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

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 senza consegnare palla all'arbitro. 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.

LA DIFESA INDIVIDUALE È OBBLIGATORIA.
SONO VIETATE LE DIFESE A ZONA (META' E TUTTO CAMPO) E LE DIFESE A UOMO CON RADDOPPI.
SONO VIETATI I BLOCCHI SULLA PALLA E LONTANO DALLA PALLA

In caso di comportamenti non in linea con le direttive questi devono essere segnalati tempestivamente a Ticino Basket, atp@ticinobasket.ch , che provvederà a dei controlli per verificare eventuali irregolarità (oltre alle normali visionature).

DISPOSIZIONI FINALI

Per tutto quanto non previsto dalle presenti disposizioni (rinvio partite, spostamenti giocatori tra più squadre della stessa società etc.) fanno stato:
- le disposizioni tecniche per la stagione 2025-2026 della CT di Ticino Basket
- i Regolamenti tecnici emanati da Swiss Basketball o dai suoi Organi;
- le norme FIBA.