



## NORME E REGOLAMENTO ESORDIENTI MASCHILE E FEMMINILE (estratto dal Regolamento di gioco Edizione 2022-23)

### NORME ORGANIZZATIVE GENERALI

- Esordienti Maschile bambini nati nel 2011 (ammessi i nati nel 2012)
- Esordienti Femminile bambine nate nel 2011 – 2012 – 2013

Per partecipare all'attività federale di qualsiasi tipo, organizzata o autorizzata dai Comitati Territoriali e/o dal Settore Minibasket della FIP è obbligatorio il regolare, preventivo tesseramento delle bambine e dei bambini, ed essere in regola con le necessarie certificazioni mediche.

### ESTRATTO DAL REGOLAMENTO DI GIOCO

#### Art. 2 SPIRITO DEL GIOCO

Non si possono effettuare raddoppi difensivi e non si può difendere a zona, pertanto è **OBBLIGATORIA LA DIFESA INDIVIDUALE** (anche in situazioni di inferiorità numerica).

**E' VIETATO L'UTILIZZO DEI BLOCCHI.**

***Chiunque manifesti deliberatamente  
indisciplina, scorrettezza, maleducazione  
o comportamento antisportivo, deve  
essere escluso dal gioco.***

#### Art. 4 ISTRUTTORE

**Gli Istruttori devono essere regolarmente tesserati al Settore Minibasket con la qualifica di Istruttore Minibasket o Istruttore Nazionale Minibasket e devono essere in regola con il tesseramento GARE.**

**Non è permessa la presenza in panchina e l'iscrizione a referto di alcun Dirigente.**

#### Art.18 PUNTEGGIO PARTITA

Al termine di ciascun periodo di gioco, si procederà come di seguito indicato:

- 3 punti verranno attribuiti alla squadra vincitrice del quarto di gioco disputato
- 1 punto verrà assegnato alla squadra perdente nel quarto disputato e per la sconfitta del gioco.
- 2 punti per ciascuna squadra in caso di pareggio nel quarto di gioco disputato
- il punteggio della partita sul tabellone segnapunti, DEVE INDICARE LA SOMMA DEI PUNTI ATTRIBUITI AL TERMINE DI CIASCUN QUARTO DI GIOCO;

#### Art.19 RISULTATO DI PARITÀ

Per la categoria Esordienti, nel caso in cui il punteggio dei quarti fosse di parità ed anche la somma dei punti totali realizzati risultasse di ulteriore parità, le squadre disputeranno il gioco **SPAREGGIO** indicato nel presente regolamento, per decretare la squadra vincente.

#### Art.32 FALLO PERSONALE

Il Miniarbitro/Istruttore, in qualsiasi momento dell'incontro, per la categoria Esordienti, farà effettuare due tiri liberi al giocatore che abbia subito un fallo in azione di tiro o di entrata a canestro. ***Nella sola categoria Esordienti è concesso un tiro libero aggiuntivo.***

#### Art.43 SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

Le sostituzioni si devono effettuare solamente all'inizio di ciascun periodo di gioco, tranne che nella modalità di gioco 5 c 5 per le squadre con 11 o 12 giocatori a referto.

**Il giocatore uscito dal campo per 5 falli può essere sostituito solamente da un giocatore che risulti, da referto, aver giocato di meno e, a parità di condizione, che abbia realizzato il minor numero di punti; in caso di parità di punti realizzati fra due o più giocatori in panchina, sceglierà l'Istruttore.**

**In caso di squadre con 11 o 12 giocatori iscritti a referto, il giocatore che esce dal campo può essere sostituito solo da uno dei giocatori che ha giocato di meno, o a parità di condizione che ha realizzato meno punti o commesso meno falli. Ad ulteriore parità di condizione sceglie l'Istruttore.**

Qualora il giocatore sostituito per infortunio, dovesse riprendersi ed essere in condizione di rientrare in campo, lo potrà fare solamente sostituendo il giocatore che precedentemente lo aveva sostituito; il cambio deve avvenire a gioco fermo; l'eventuale ingresso in campo deve essere annotato.

- **NON VENGONO INOLTRE APPLICATE LE SEGUENTI NORME:**
- **infrazione di metà campo**
- **passi sulla rimessa (laterale o dal fondo)**

## **Categoria ESORDIENTI: REGOLAMENTO 5 contro 5**

➤ **6 periodi, della durata di 6' ciascuno.**

Tra il 1° e il 2° periodo e tra il 5° ed il 6°, deve essere sempre osservato un minuto di riposo; tra il 3° e il 4° periodo devono essere osservati cinque minuti di riposo.

In caso di pareggio si fa riferimento all'art.19

*Nella partita di 5c5 il cronometro andrà arrestato ad ogni fischio del miniarbitro e sarà fatto ripartire appena la palla verrà toccata da uno qualsiasi dei giocatori in campo (TEMPO EFFETTIVO).*

Il minuto di sospensione (*uno per ciascuna squadra per ciascun tempo di gioco*) può essere richiesto in qualsiasi momento della partita e, deve essere accordato, a gioco fermo (anche nel caso di canestro subito).

### Partecipazione dei giocatori/trici:

è prevista la partecipazione di **minimo 10 e massimo 12 giocatori/trici**, con i seguenti criteri di utilizzo:

- se una squadra si presenta in campo con un numero di giocatori inferiore a 10, l'incontro verrà disputato ugualmente ma, ai fini di un'eventuale classifica, la vittoria verrà assegnata alla squadra in regola con il punteggio di **18 a 6**;
- se una squadra si presenta in campo con 10 giocatori, ciascuno giocatore dovrà giocare obbligatoriamente tre periodi interi e non sono ammesse sostituzioni (salvo le eccezioni previste dall'art.44);
- se una squadra si presenta in campo con 11 giocatori, 5 giocheranno 3 periodi interi senza possibili sostituzioni mentre gli altri 6 giocheranno 3 periodi interi con possibili sostituzioni tra loro stabilite dall'Istruttore all'interno del periodo di gioco previsto;
- se una squadra si presenta in campo con 12 giocatori, L'ISTRUTTORE POTRÀ UTILIZZARE 6 GIOCATORI PER CIASCUN PERIODO DI GIOCO con possibili sostituzioni tra loro stabilite dall'Istruttore all'interno del periodo di gioco previsto;

### **Esempio applicativo**

- squadra di 10 giocatori/trici nessuna sostituzione possibile
- squadra di 11 giocatori/trici 3 periodi 5 giocatori/trici nessuna sostituzione possibili 3 periodi 6 giocatori/trici che devono alternarsi in campo
- squadra di 12 giocatori/trici 6 giocatori/trici che devono alternarsi in campo per ciascun periodo di gioco (*vige la norma per cui nessuno atleta può giocare più di 3 periodi di gioco individuali*)

**E' obbligo schierare in campo nei primi due periodi tutti gli atleti iscritti a referto.**

**Il mancato rispetto delle presenti norme determina l'assegnazione della sconfitta alla squadra non in regola con il punteggio di 6 a 18.**

## ***GARA DI SPAREGGIO (da utilizzare in caso di parità)***

### **SHOOTING FIRE**

Ogni squadra suddivisa in 2 squadre, 1 per ciascun canestro, una squadra parte con il potere assegnato con sorteggio.

Giocatori con palla sulla linea di fondo hanno il palleggio aperto, quello della squadra con il potere, quando lo decide, passa al compagno di fronte pronto sulla linea di tiro, nel momento in cui passa anche l'avversario potrà passare al proprio compagno.

Il primo dei 2 tiratori che realizza conquista il potere e fa 1pt per la propria squadra.

Il gioco termina non appena una squadra su uno dei 2 canestri arriva a 12 punti, a quel punto si procede alla somma dei punti sui 2 canestri.

(in caso di ulteriore parità si procede ad oltranza)

