



PALLACANESTRO

REGOLAMENTO TECNICO

(edizione luglio 2015)

PREMESSA

Il presente regolamento tecnico è basato sulle regole adottate dalla Federazione Italiana Pallacanestro (FIP) ed adattate alle esigenze degli atleti con disagio intellettivo e relazionale (DIR). Per quanto non previsto dal presente regolamento si rimanda pertanto al regolamento ufficiale della FIP scaricabile all'indirizzo:

<http://www.fip.it/public/statuto/fiba%202012%20regolamento%20variaz.pdf> .

Il presente regolamento è pubblicato sul sito federale (www.fisdir.it) e quindi deve intendersi integralmente conosciuto e accettato dalle società sportive praticanti la disciplina. Ogni società deve inoltre accertarsi che i propri tecnici siano a conoscenza di tutti i contenuti del presente regolamento.

1 - REQUISITI GENERALI DI PARTECIPAZIONE ALLE COMPETIZIONI

I requisiti generali di partecipazione alle competizioni sono contenuti nel “Regolamento dell’Attività Federale” e nel “Regolamento Sanitario e delle Classificazioni” della FISDIR cui si rinvia integralmente.

In particolare si evidenzia che:

- sono ammessi a partecipare alle gare solo gli atleti che all’atto del primo tesseramento producano idonea documentazione che attesti lo status del proprio disagio intellettivo (art. 2 del “Regolamento Sanitario e delle Classificazioni” FISDIR).
- I limiti di età per la partecipazione alle competizioni di pallacanestro FISDIR sono fissati in 8 anni per le competizioni a carattere promozionale; 14 anni per le competizioni a carattere agonistico. L’età deve essere compiuta all’inizio della stagione sportiva (art. 2 del “Regolamento dell’attività federale”).
- gli atleti ai fini della tutela sanitaria devono essere in possesso (art. 3 del “Regolamento Sanitario e delle Classificazioni” della FISDIR) di:

Ambito agonistico – “certificato di idoneità allo sport agonistico adattato ad atleti disabili”,

Ambito promozionale – “certificato di stato di buona salute” previsto per l’attività non agonistica, integrato da un elettrocardiogramma a riposo da effettuarsi all’inizio della stagione sportiva. Si consiglia in ogni caso di sottoporre gli atleti anche ad un elettrocardiogramma sotto sforzo ed una spirometria.

Gli atleti con sindrome di down devono inoltre verificare l’assenza di instabilità atlanto-assiale effettuando almeno una volta un esame radiografico della rachide cervicale.

- gli atleti devono essere regolarmente tesserati per la stagione sportiva come atleti “agonisti” (DIRa) o come atleti “promozionali” (DIRp) nella disciplina della pallacanestro (art. 3 del “Regolamento dell’attività federale”).

2 - LE COMPETIZIONI DI PALLACANESTRO

Le competizioni di pallacanestro FISDIR si suddividono in tre "Divisioni", alle quali corrispondono regole tecniche diverse in relazione agli adattamenti adottati rispetto al regolamento FIP scaricabile all'indirizzo <http://www.fip.it/public/statuto/fiba%202012%20regolamento%20variaz.pdf>

- **Divisione Agonistica**
- **Divisione Pre Agonistica**
- **Divisione Promozionale**(divisa in 2 livelli: **Livello Avanzato** e **Livello Base**)

3-CLASSIFICAZIONE FUNZIONALE DEGLI ATLETI

3.1 - Ogni atleta, per partecipare alle competizioni delle divisioni pre-agonistica e promozionale, dovrà essere sottoposto preventivamente, a cura della società sportiva di appartenenza, al test di "classificazione funzionale". (trad. di Guidetti L, Franciosi E, Emerenziani GP, Gallotta MC, and Baldari C. *Assessing Basketball ability in players with Mental Retardation. British Journal of Sports Medicine, 43: 208-212, 2009*).

3.2 - Il "test" (vedi allegato A al presente regolamento) è composto da 80 esercizi, comprendenti l'analisi delle 4 aree fondamentali, riguardanti gli aspetti tecnici e tattici tipici della pallacanestro (Palleggio, Ricezione, Passaggio e Tiro), la combinazione delle aree fondamentali ed infine il rispetto delle regole.

L'allenatore dovrà proporre ogni esercizio almeno 5 volte al giocatore. In ogni esercizio l'allenatore assegnerà, quindi, al giocatore un punteggio individuale, come segue:

- a) **1 punto** se l'esercizio viene eseguito in maniera ottimale 4 o 5 volte su 5, evidenziando la padronanza del gesto tecnico e/o tattico da parte del giocatore;
- b) **0,5 punti** se l'esercizio è eseguito in maniera corretta almeno 3 volte su 5 volte;
- c) **0 punti** per un'esecuzione totalmente insufficiente, in cui il giocatore non esegue correttamente neanche 1 volta su 5.

Dalla somma dei punteggi individuali ottenuti in ogni singolo esercizio, si otterrà il punteggio totale dell'atleta. Il punteggio totale sarà quindi compreso tra 0 e 80 punti.

Ad ogni atleta si assegnerà di conseguenza:

- da 0 a 40 punti >1 stella
- da 40,5 a 60 punti > 2 stelle
- da 60,5 a 75 punti > 3 stelle
- da 75,5 a 80 punti > 4 stelle

Per esempio: se il giocatore A ha ottenuto un punteggio totale di 37 punti, il giocatore avrà 1 stella. Se il giocatore B ha ottenuto un punteggio totale di 66 punti, il giocatore avrà 3 stelle.

Nella esecuzione degli esercizi, soprattutto quelli in cui è richiesta la collaborazione o cooperazione degli atleti, gli allenatori dovranno utilizzare altri giocatori della squadra come partner o avversari.

Per esempio: Esercizio n.13 - Palleggiare in movimento (camminando) contro un difensore passivo (che non utilizza gli arti superiori); l'atleta, che deve essere valutato, palleggerà, in movimento (camminando) contro un difensore passivo, che è un altro giocatore della squadra che gioca come avversario. L'allenatore, che è quindi solo l'esaminatore esterno, dovrà cercare di fare delle coppie o gruppi di atleti simili nelle abilità.

3.3 - Per le atlete di sesso femminile sarà valida la regola d'abbattimento: alla classificazione dell'atleta sarà decurtata una stella (esempio: valutazione test punti 65 punteggio individuale

stelle 3, punteggio di squadra in partita 2 stelle).

3.4 - Il punteggio globale di squadra sarà calcolato dalla somma dei punteggi individuali del quintetto che è in campo.

Per esempio: La Squadra Blu ha 8 stelle in quanto il quintetto è composto da giocatore A (37 punti - 1 stella), giocatore B (66 punti - 3 stelle), giocatore C (52 punti - 2 stelle), giocatore D (20 punti - 1 stella), giocatore E (15 punti - 1 stella).

3.5 - Il test di classificazione funzionale dell'atleta dovrà essere inviato alla Segreteria Federale che curerà la pubblicazione della lista degli atleti promozionali classificati, con indicazione delle "stelle" attribuite, sul sito federale nella sezione dedicata alla disciplina.

3.6 - Il punteggio attribuito al giocatore potrà essere variato successivamente dalla società di appartenenza, qualora ritenga sia cambiato il suo status valutativo, mediante la ripetizione del test di classificazione funzionale da rimettere sempre alla Segreteria Federale come sopra detto. Nel caso la società ritenga di modificare un punteggio assegnato al giocatore da commissari federali, la stessa dovrà applicare il test e rimetterlo alla federazione chiedendo la riverifica del punteggio. La federazione procederà, alla prima occasione utile, alla riverifica del giocatore; nel contempo il punteggio del giocatore rimane quello assegnato dai commissari federali.

3.7 - La verifica del punteggio attribuito all'atleta sarà effettuata da uno dei "Classificatori" iscritto nell'apposito Albo Federale o, qualora lo stesso non sia ancora istituito e formato, da un Tecnico/Commissione nominato dall'Area Tecnica Federale, di concerto con il Delegato Regionale in caso di manifestazioni a carattere Regionale o Provinciale.

La verifica avverrà "monitorando" l'atleta in gara durante uno o più periodi di gioco.

Il Classificatore, al termine del/i periodo/i di gioco in cui avrà terminato la sua valutazione, comunicherà al Dirigente Societario Responsabile l'esito della stessa, fermo restando che la gara verrà omologata con il risultato acquisito in campo.

Qualora il punteggio dell'atleta non venga confermato, la società è facoltizzata a:

1. Accettare l'esito della valutazione del Classificatore e, quindi, impiegare da subito l'atleta con il nuovo punteggio, sempre che questo sia compatibile con i criteri propri della divisione e fermo restando il massimale di punteggio da schierare in campo,
2. Ricorrere avverso la decisione del Classificatore e quindi, qualora la partita non sia terminata, ritirare l'atleta dalla stessa. Nel qual caso l'atleta sarà sottoposto a nuova valutazione in una partita ufficiale successiva da parte di una Commissione composta da un diverso Classificatore e dal Commissario di Campo presente. Quest'ultima valutazione è inappellabile.

L'esito delle verifiche del punteggio attribuito all'atleta dovrà essere annotata sul referto gara.

4 - REGOLAMENTO TECNICO DELLA "DIVISIONE AGONISTICA"

Adattamenti rispetto al Regolamento Tecnico FIP:

REGOLA 3 - LE SQUADRE

Art. 4 - Squadre

4.1 Definizione: le squadre di divisione "Agonistica" sono composte da giocatori (siano essi maschi o femmine con età superiore ai 14 anni) tesserati come agonisti, in grado di rispettare totalmente il Regolamento di gioco della FIP.

4.2.1. ciascuna squadra è composta da:

- un numero di componenti della squadra autorizzati a giocare non superiore a 12, incluso il

- capitano,
- un allenatore e, se la società sportiva lo desidera, un vice allenatore,
- un massimo di 3 persone al seguito che possono prendere posto sulla panchina della squadra con compiti specifici.

REGOLA 4 - REGOLE DI GIOCO

Art. 8 - Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari

8.1: la gara consiste in quattro (4) periodi di nove (9) minuti "effettivi" ciascuno.

8.7: se il punteggio è pari al termine del tempo di gioco del quarto periodo, la gara continuerà con tanti tempi supplementari, di quattro (4) minuti "effettivi" ciascuno, quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.

REGOLA 8 - ARBITRI, UFFICIALI DI CAMPO, COMMISSARIO: DOVERI E POTERI

Art. 45 – Arbitri, Ufficiali di Campo e Commissario

45.1: gli ufficiali di gara sono un primo arbitro e uno oppure due secondi arbitri. Gli arbitri devono essere di estrazione FIP o di un Ente di Promozione Sportiva, regolarmente tesserati con il proprio Organismo Sportivo.

45.2: gli ufficiali di campo sono: un segnapunti, un suo assistente (facoltativo), un cronometrista ed un addetto all'apparecchio dei 40 secondi.

45.3: il commissario di campo, designato dalla Federazione, deve sedersi tra il segnapunti ed il cronometrista. Il suo dovere principale durante la gara è quello di sovrintendere al lavoro degli ufficiali di campo e di assistere gli arbitri nel regolare svolgimento della gara.

4 - REGOLAMENTO TECNICO DELLA "DIVISIONE PRE-AGONISTICA"

Adattamenti rispetto al Regolamento Tecnico FIP:

REGOLA 3 - LE SQUADRE

Art. 4 - Squadre

4.1 Definizione: le squadre di divisione "Pre-Agonistica" sono composte da giocatori (siano essi maschi o femmine con età superiore agli 8 anni) tesserati come promozionali ed in possesso di classificazione funzionale.

4.2.1. ciascuna squadra è composta da:

- un numero di componenti della squadra autorizzati a giocare non superiore a 12, incluso il capitano,
- un allenatore e, se la società sportiva lo desidera, un vice allenatore,
- un massimo di 3 persone al seguito che possono prendere posto sulla panchina della squadra con compiti specifici.

4bis.8 - Atleti a referto. Massimo 12 atleti / Minimo 8.

- a) Tutti i giocatori iscritti a referto devono obbligatoriamente giocare minimo un periodo e massimo tre periodi di gioco.

b) In caso di 8 Atleti a referto, il secondo periodo sarà giocato con tre soli giocatori.

4bis.9 - Ingresso in campo – “tetto” di stelle in campo.

Nel Primo tempo (1° e 2° periodo): devono giocare 10 giocatori diversi per almeno un periodo ciascuno con massimo un giocatore 3 stelle schierato in campo. Per i primi due periodi va mantenuta la regola delle 9 stelle in campo.

Secondo tempo (3° e 4° periodo): sarà consentito un massimo di 11(undici) stelle in campo, con la limitazione di massimo 2 (due) giocatori 3 stelle in campo nello stesso periodo.

Non esistono limitazioni a cambi.

4bis.10- Stelle a referto.

Massimi di Stelle ammessi a referto:

max 2 giocatori 3 stelle (con 8-10 atleti iscritti a referto);

max 3 giocatori 3 stelle (con 11 atleti iscritti a referto);

max 4 giocatori 3 stelle (con 12 atleti iscritti a referto).

4bis.11- Time out Tecnico. Nei primi due periodi è previsto un solo time out tecnico nella prima occasione possibile e, in ogni caso, dopo metà tempo. Questo è l'unico momento in cui si possono effettuare cambi durante i primi due periodi.

4bis.12- Cambi durante i primi due periodi. Fermo quanto indicato al punto precedente, durante il time out del primo periodo si possono effettuare cambi di uno o più giocatori con altri di pari stelle e, nel time out tecnico del secondo periodo il giocatore subentrato va sostituito con lo stesso giocatore da lui sostituito nel primo periodo (per mantenere la regola dei 10 giocatori nei primi 2 periodi). Se durante il time out del primo periodo non vengono fatte sostituzioni, nel secondo periodo non si possono effettuare sostituzioni.

4bis.13- Sostituzione dovuta ad infortunio nei primi due periodi. La sostituzione è concessa con le seguenti modalità:

a - Se a referto sono iscritti 11/12 atleti, l'infortunato va sostituito con un atleta di pari o inferiori stelle tra quei giocatori che non sono entrati e non entreranno nei primi 2 periodi. Nel caso che i due giocatori ancora non subentrati siano di stelle superiori vale il punto b.

b - Se a referto sono iscritti 10 atleti o meno, l'infortunato va sostituito con un atleta di stelle pari o inferiori (uguali nel caso si tratti di 1 stella).

REGOLA 4 – REGOLE DI GIOCO

Art. 8 - Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari

8.1: la gara consiste in quattro (4) periodi di otto (8) minuti "continuativi" (fanno eccezione i tiri liberi durante i quali il tempo viene fermato) ciascuno. Come da regolamento FIBA sono previste due sospensioni per i primi due quarti (oltre a i time out tecnici) e tre sospensioni per gli ultimi due quarti.

8.7: se il punteggio è in parità al termine del quarto periodo di gioco, ciascuna squadra avrà a disposizione 10 tiri liberi (2 tiri x 5 giocatori scelti tra quelli a referto rispettando il punteggio totale delle 9 stelle) per aggiudicarsi l'incontro; in caso di ulteriore parità si procederà ad oltranza di 2 tiri in 2 tiri (eseguiti dagli altri giocatori iscritti a referto, 2 ciascuno) fino alla prevalenza di una delle due squadre.

Art.17 – Rimessa in gioco da fuori campo

17.3.1: un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo non deve far trascorrere più di otto (8) secondi prima del rilascio della palla.

REGOLA 5 – VIOLAZIONI

Art. 25 – Passi

25.1.1: passi è il movimento illegale di uno o entrambi i piedi in una direzione qualsiasi trattenendo una palla viva in mano, oltre i limiti definiti in questo articolo. Sono consentiti al giocatore trattenendo la palla viva in mano al massimo due (2) passi con partenza da fermo e massimo tre (3) passi se in movimento.

Art. 27 – Giocatore marcato da vicino

27.2: un giocatore marcato da vicino deve passare, tirare o palleggiare la palla entro otto (8) secondi.

Art. 28 – Otto secondi

28.1.1: ogniqualvolta:

- un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva nella sua zona di difesa, su una rimessa da fuori campo, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore nella zona di difesa e la quadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo di palla nella propria zona di difesa, quella squadra deve far pervenire la palla nella propria zona d'attacco entro sedici (16) secondi.

Art. 29 – Ventiquattro secondi

29.1.1: ogniqualvolta:

- un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco,
- su una rimessa da fuori campo, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore sul terreno di gioco e la quadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo di palla, quella squadra deve effettuare un tiro a canestro su azione entro trentasei (36) secondi.

Art. 43 - Tiri liberi

43.2.3: il giocatore designato per i tiri liberi:

- deve prendere posizione dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio,
- può usare qualsiasi metodo per tirare a canestro, in modo tale che la palla entri nel canestro dall'alto oppure tocchi l'anello
- deve effettuare il tiro entro otto (8) secondi dopo che la palla sia stata messa a sua disposizione dall'arbitro,
- non deve toccare la linea di tiro libero o entrare nell'area dei tre secondi fino a che la palla sia entrata nel canestro o abbia toccato l'anello,
- non deve fintare l'azione di tiro.

Art. 45 - Arbitri, Ufficiali di Campo e Commissario

45.1: gli ufficiali di gara sono un primo arbitro e facoltativamente uno oppure due secondi arbitri. Gli arbitri devono essere di estrazione FIP o di un Ente di Promozione Sportiva, regolarmente

tesserati con il proprio Organismo Sportivo.

45.2: gli ufficiali di campo sono: un segnapunti, un suo assistente (facoltativo), un cronometrista ed un addetto all'apparecchio dei 40 secondi.

45.3: il commissario di campo, designato dalla Federazione, deve sedersi tra il segnapunti ed il cronometrista. Il suo dovere principale durante la gara è quello di sovrintendere al lavoro degli ufficiali di campo e di assistere gli arbitri nel regolare svolgimento della gara. Inoltre deve verificare che il punteggio dei giocatori in campo sia sempre conforme ai massimali stabiliti dalla divisione.

5 - REGOLAMENTO TECNICO DELLA “DIVISIONE PROMOZIONALE”

La divisione Promozionale ingloba al suo interno due distinti livelli:

- a) livello A (detta anche “**livello avanzato**”)
- b) livello B (detta anche “**livello base**”)

REGOLAMENTO TECNICO DEL LIVELLO AVANZATO

Adattamenti rispetto al Regolamento Tecnico FIP:

REGOLA 3 – LE SQUADRE

Art. 4 - Squadre

4.1 Definizione: le squadre del Livello Promozionale sono composte da giocatori (siano essi maschi o femmine con età superiore agli 8 anni) tesserati come promozionali ed in possesso di classificazione funzionale, con la possibilità di schierare solo giocatori di 1 e/o 2 stelle e con massimo 8 stelle schierate in campo.

4.2.1. ciascuna squadra è composta da:

- un numero di componenti della squadra autorizzati a giocare non superiore a 12, incluso il capitano,
- un allenatore e, se la società sportiva lo desidera, un vice allenatore,
- un massimo di 3 persone al seguito che possono prendere posto sulla panchina della squadra con compiti specifici.

4bis.8 - Atleti a referto. Massimo 12 atleti / Minimo 8.

a. Tutti i giocatori iscritti a referto devono obbligatoriamente giocare minimo un periodo e massimo tre periodi di gioco.

4bis.9 - Ingresso in campo – “tetto” di stelle in campo.

Nel Primo tempo (1°/2° periodo) devono giocare 10 giocatori diversi almeno un periodo.

Nel Secondo tempo (3°/4° periodo) non esistono limitazioni a cambi, rimanendo sempre nel limite delle 8 stelle schierate in campo.

4bis.11 - Time out Tecnico. Nei primi due periodi è previsto un solo time out tecnico nella prima occasione possibile e, in ogni caso, dopo metà tempo. Questo è l'unico momento in cui si possono effettuare cambi durante i primi due periodi.

4bis.12 - Sostituzione dovuta ad infortunio. Va effettuata, anche al di fuori dei termini di cui al

punto precedente, fermo restando il tetto massimo di 8 stelle schierate in campo.

REGOLA 4 – REGOLE DI GIOCO

Art. 8 - Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari

8.1: la gara consiste in quattro (4) periodi di sei (6) minuti "continuativi" ciascuno. Come da regolamento FIBA sono previste due sospensioni per i primi due quarti (oltre a i time out tecnici) e tre sospensioni per gli ultimi due quarti.

8.7: se il punteggio è in parità al termine del quarto periodo di gioco, ciascuna squadra avrà a disposizione 10 tiri liberi per aggiudicarsi l'incontro; in caso di ulteriore parità si procederà ad oltranza di 2 tiri in 2 tiri (eseguiti dagli altri giocatori iscritti a referto, 2 ciascuno) fino alla prevalenza di una delle due squadre.

Art.17 – Rimessa in gioco da fuori campo

17.3.1: un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo non deve far trascorrere più di otto (8) secondi prima del rilascio della palla.

REGOLA 5 – VIOLAZIONI

Art. 25 – Passi

25.1.1: passi è il movimento illegale di uno o entrambi i piedi in una direzione qualsiasi trattenendo una palla viva in mano, oltre i limiti definiti in questo articolo. Sono consentiti al giocatore trattenendo la palla viva in mano al massimo due (2) passi con partenza da fermo e massimo tre (3) passi se in movimento.

Art. 27 – Giocatore marcato da vicino

27.2: un giocatore marcato da vicino deve passare, tirare o palleggiare la palla entro otto (8) secondi.

Art. 28 – Otto secondi

28.1.1: ogniqualvolta:

- un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva nella sua zona di difesa, su una rimessa da fuori campo, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore nella zona di difesa e la quadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo di palla nella propria zona di difesa, quella squadra deve far pervenire la palla nella propria zona d'attacco entro sedici (16) secondi.

Art. 29 – Ventiquattro secondi

29.1.1: ogniqualvolta:

- un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco,
- su una rimessa da fuori campo, la palla tocca o è legalmente toccata da un qualsiasi giocatore sul terreno di gioco e la quadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo di palla, quella squadra deve effettuare un tiro a canestro su azione entro trentasei (36) secondi.

Art. 30 – Ritorno della palla nella zona di difesa – NON SI APPLICA

Art. 43 - Tiri liberi

43.2.3: il giocatore designato per i tiri liberi:

- deve prendere posizione dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio,
- può usare qualsiasi metodo per tirare a canestro, in modo tale che la palla entri nel canestro dall'alto oppure tocchi l'anello
- deve effettuare il tiro entro otto (8) secondi dopo che la palla sia stata messa a sua disposizione dall'arbitro,
- non deve toccare la linea di tiro libero o entrare nell'area dei tre secondi fino a che la palla sia entrata nel canestro o abbia toccato l'anello,
- non deve fintare l'azione di tiro.

Art. 45 - Arbitri, Ufficiali di Campo e Commissario

45.1: gli ufficiali di gara sono un primo arbitro e facoltativamente uno oppure due secondi arbitri. Gli arbitri devono essere di estrazione FIP o di un Ente di Promozione Sportiva, regolarmente tesserati con il proprio Organismo Sportivo.

45.2: gli ufficiali di campo sono: un segnapunti, un suo assistente (facoltativo), un cronometrista ed un addetto all'apparecchio dei 40 secondi.

45.3: il commissario di campo, designato dalla Federazione, deve sedersi tra il segnapunti ed il cronometrista. Il suo dovere principale durante la gara è quello di sovrintendere al lavoro degli ufficiali di campo e di assistere gli arbitri nel regolare svolgimento della gara. Inoltre deve verificare che il punteggio dei giocatori in campo sia sempre conforme ai massimali stabiliti dalla divisione.

REGOLAMENTO TECNICO DEL LIVELLO BASE

Adattamenti rispetto al Regolamento Tecnico FIP:

REGOLA 3 – LE SQUADRE

Art. 4 - Squadre

4.1 Definizione: le squadre del Livello Base sono composte da giocatori (siano essi maschi o femmine con età superiore agli 8 anni) tesserati come promozionali, classificati tutti 1 stellae con massimo 5 stelle schierate in campo.

4.2.1. ciascuna squadra è composta da:

- un numero di componenti della squadra autorizzati a giocare non superiore a 12, incluso il capitano,
- un allenatore e, se la società sportiva lo desidera, un vice allenatore,
- un massimo di 3 persone al seguito che possono prendere posto sulla panchina della squadra con compiti specifici.

4bis.8 - Atleti a referto. Massimo 12 atleti / Minimo 8.

- a. Tutti i giocatori iscritti a referto devono obbligatoriamente giocare minimo un periodo e massimo tre periodi di gioco.

4bis.10 - Time out Tecnico. Nei primi due periodi è previsto un solo time out tecnico nella prima occasione possibile e, in ogni caso, dopo metà tempo. Questo è l'unico momento in cui si possono effettuare cambi durante i primi due periodi.

4bis.11 - Sostituzione dovuta ad infortunio. Va effettuata, anche al di fuori dei termini di cui al

punto precedente.

4bis.12 – L'altezza del canestro è Mt. 2,60 (come da regolamento minibasket); il pallone da gioco n. 5.

REGOLA 4 – REGOLE DI GIOCO

Art. 8 - Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari

8.1: la gara consiste in quattro (4) periodi di sei (6) minuti "continuativi" ciascuno. Come da regolamento FIBA sono previste due sospensioni per i primi due quarti (oltre a i time out tecnici) e tre sospensioni per gli ultimi due quarti.

8.7: se il punteggio è in parità al termine del quarto periodo di gioco, ciascuna squadra avrà a disposizione 8 tiri liberi per aggiudicarsi l'incontro; in caso di ulteriore parità si procederà ad oltranza di 2 tiri in 2 tiri (eseguiti dagli altri giocatori iscritti a referto, 2 ciascuno) fino alla prevalenza di una delle due squadre.

Art.17 – Rimessa in gioco da fuori campo

17.3.1: un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo non deve far trascorrere più di dieci (10) secondi prima del rilascio della palla.

REGOLA 5 – VIOLAZIONI

Art. 25 – Passi

25.1.1: passi è il movimento illegale di uno o entrambi i piedi in una direzione qualsiasi trattenendo una palla viva in mano, oltre i limiti definiti in questo articolo. A discrezione dell'arbitro se non porta vantaggio all'azione di gioco.

Art. 27 – Giocatore marcato da vicino

27.2: un giocatore marcato da vicino deve passare, tirare o palleggiare la palla entro otto (8) secondi.

Art. 28 – Otto secondi

28.1.1: Non si applica.

Art. 29 – Ventiquattro secondi

29.1.1: Non si applica

Art. 43 - Tiri liberi

Non si applica

si utilizzano esclusivamente per decidere la squadra che vince a fine tempi regolari.

Art. 45 - Arbitri, Ufficiali di Campo e Commissario

45.1: gli ufficiali di gara sono un primo arbitro e facoltativamente uno oppure due secondi arbitri. Gli arbitri devono essere di estrazione FIP o di un Ente di Promozione Sportiva, regolarmente tesserati con il proprio Organismo Sportivo.

45.2: gli ufficiali di campo sono: un segnapunti, un suo assistente (facoltativo), un cronometrista.

45.3: il commissario di campo, designato dalla Federazione, deve sedersi tra il segnapunti ed il cronometrista. Il suo dovere principale durante la gara è quello di sovrintendere al lavoro degli ufficiali di campo e di assistere gli arbitri nel regolare svolgimento della gara.