DISPENSA PER IL CORSO UFFICIALI DI CAMPO SETTORE MINIBASKET

Di Locati Nicolò

PRESENTAZIONE

La nostra società sportiva Olimpia Addestramento Pallacanestro (Ebro Basket) ha deciso di organizzare questo corso per coinvolgere maggiormente i genitori dei nostri bambini e per avere una migliore organizzazione durante le partite casalinghe che hanno la necessità di essere strutturate in una determinata maniera, con figure semi-professionali che gestiscano il punteggio e il tempo della gara.

Viste le esperienze pregresse, dove la figura degli ufficiali di campo è stata "improvvisata", abbiamo ritenuto necessario pianificare questo incontro come parte necessaria di un percorso per la strutturazione della società ma anche come formazione di un futuro gruppo di genitori che possano mettersi a disposizione della squadra nella quale gioca il proprio figlio per permetterne il corretto svolgimento.

Le caratteristiche e i compiti degli ufficiali di campo nel minibaslket sono molto più snelli e semplificati rispetto a quelli del settore giovanile, tuttavia è necessario avere una conoscenza di fondo del regolamento di gioco per non trovarsi in difficoltà durante la partita; ricordatevi sempre che i genitori guarderanno sempre il tavolo per conoscere il tempo e il punteggio, se sbagliate sarete "crocefissi".

LINK UTILI

- WWW.LOMBARDIA.FIP.IT
- WWW.NICOLOCATI.IT
- WWW.EBROBASKET.IT
- WWW.MINIBASKET.ORG

CHI SONO GLI UFFICIALI DI GARA ?

Art. 8 MINIARBITRO
Il Mini-arbitro dirige l'incontro, fischia le violazioni i falli, convalida o annulla i canestri realizzati ed applica le sanzioni previste dal Regolamento di gioco.
Prima dell'inizio dell'incontro deve controllare la posizione:

- **dell'Istruttore Minibasket**
  (tessera rilasciata dal Settore Minibasket FIP per l'anno sportivo in corso, accompagnata da un documento d'identità);

- **del Centro Minibasket**
  (Modello M 19/a per l'anno sportivo in corso);

- **dei bambini partecipanti alla gara**
  (Modello M 19/b per l'anno sportivo in corso e relativi documenti d'identità).

Art. 9 SEGNAPUNTI
Il segnapunti compila il referto registrando a fianco di ciascun giocatore, il numero di maglia, i periodi giocati (non più di due), i punti realizzati ed i falli personali. Verifica le entrate in campo e le sostituzioni.

Art. 10 CRONOMETRISTA
Il cronometrista controlla il tempo di gioco, ferma il cronometro in occasione delle norme indicate dai regolamenti di gioco, dei minuti di sospensione ed ogni qualvolta il Mini-arbitro lo segnali e lo avverte della fine di ogni tempo di gioco. Per la sola categoria esordienti il tempo di gioco sarà effettivo: cronometro fermo ad ogni fischio dell'arbitro.

IL SEGNAPUNTI

Il segnapunti, come abiamo visto, è colui che si occupa della compilazione del referto di gara.

COS'E' UN REFERTO ?
Il referto è un documento ufficiale di gara dal quale è possibile recuperare informazioni riguardanti i partecipanti alla partita, l'evoluzione della gara in termini di punteggio e il risultato finale conseguito.
Tale referto è redatto in triplice copia, la copia bianca è quella sulla quale scrivere che è la copia da spedire alla federazione e quella che rimane negli archivi della Fip, le altre copie sono a carboncino e si dividono in: rosa e gialla. La prima copia è da consegnare al termine del match alla squadra vincente e la seconda alla squadra perdente.
Per il minibasket esistono 3 diversi tipi di referto:

- il referto 3c3 (che a noi non interessa)
- il referto 4c4
- il referto 5c5

All'inizio di ogni partita potrete chiedere una copia vuota del referto che vi serve al vostro istruttore di riferimento.

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

Settore Giovanile Minibasket Scuola

REFERTO UFFICIALE DI GARA 4 CONTRO 4 MINIBASKET

SQUADRA "A" ..... SQUADRA "B" ..... MINIARBITRI .....

CATEGORIA ..... DATA ..... ORE ..... SEGNAPUNTI .....

GARA N° ..... GIRONE ..... CAMPO DI GIOCO ..... CRONOMETRISTA .....

SQUADRA "A" MAGLIA	N° Maglia	Entrate in gioco 1	2	3	4	5	6	Sup	FALLI	PUNTI SEGNATI: PRIMO TEMPO	SECONDO TEMPO	TERZO TEMPO	QUARTO TEMPO	QUINTO TEMPO	SESTO TEMPO	TEMPO SUPPLEMENTARE

Istruttore 1 ..... N° Tessera: ..... Falli Ist. 1 ☐ ☐ Sospensioni 1 2 3 4 5 6

Istruttore 2 ..... N° Tessera: ..... Falli Ist. 2 ☐ ☐

PUNTI

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120

SQUADRA "A" MAGLIA	N° Maglia	Entrate in gioco 1	2	3	4	5	6	Sup	FALLI	PUNTI SEGNATI: PRIMO TEMPO	SECONDO TEMPO	TERZO TEMPO	QUARTO TEMPO	QUINTO TEMPO	SESTO TEMPO	TEMPO SUPPLEMENTARE

Istruttore 1 ..... N° Tessera: ..... Falli Ist. 1 ☐ ☐ Sospensioni 1 2 3 4 5 6

Istruttore 2 ..... N° Tessera: ..... Falli Ist. 2 ☐ ☐

PUNTI

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120

PUNTI

Primo tempo	A:	3	2	1	B:	3	2	1
Secondo tempo	A:	3	2	1	B:	3	2	1
Terzo tempo	A:	3	2	1	B:	3	2	1
Quarto tempo	A:	3	2	1	B:	3	2	1
Quinto tempo	A:	3	2	1	B:	3	2	1
Sesto tempo	A:	3	2	1	B:	3	2	1
Supplementari	A:	3	2	1	B:	3	2	1

PUNTEGGIO FINALE

A ☐ B ☐

FIRME

ISTRUTTORI	MINIARBITRI	SEGNAPUNTI	CRONOMETRISTA
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

Settore Giovanile Minibasket Scuola

REFERTO UFFICIALE DI GARA 5 CONTRO 5 MINIBASKET

SQUADRA "A" ..... SQUADRA "B" ..... MINIARBITRI .....

CATEGORIA ..... DATA ..... ORE ..... SEGNAPUNTI .....

GARA N° ..... GIRONE ..... CAMPO DI GIOCO ..... CRONOMETRISTA .....

SQUADRA "A"	N° Maglia	Entrate in gioco 1	2	3	4	Sup.	FALLI	PUNTI SEGNATI – PRIMO TEMPO	SECONDO TEMPO	TERZO TEMPO	QUARTO TEMPO	TEMPO SUPPLEMENTARE
MAGLIA												
Istruttore 1 ..... N° Tessera:	Falli ist. 1						Sospensioni					
Istruttore 2 ..... N° Tessera:	Falli ist. 2						1 2 3 4 5					

PUNTI

| | | | | | | | | | | | |

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

REFERTO UFFICIALE 4 CONTRO 4 MINIBASKET

MINI BASKET

NUMERO GARA ..... TROFEO ..... GIRONE .....

SQUADRA "A" .....

LOCALITA' .....

SQUADRA "B" .....

DATA .....

MINIARBITRI ..... / .....

SEGNAPUNTI .....

CRONOMETRISTA .....

SQUADRA "A"	N. Maglia	Entrato in gioco						Falli	PUNTI SEGNATI					
MAGLIA		1	2	3	4	5	6		PRIMO TEMPO	SECONDO TEMPO	TERZO TEMPO	QUARTO TEMPO	QUINTO TEMPO	SESTO TEMPO
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
ISTRUTTORE	Sospensioni													
Tess. N.	1	2	3	4	5	6								

SQUADRA "B"	N. Maglia	Entrato in gioco						Falli	PUNTI SEGNATI					
MAGLIA		1	2	3	4	5	6		PRIMO TEMPO	SECONDO TEMPO	TERZO TEMPO	QUARTO TEMPO	QUINTO TEMPO	SESTO TEMPO
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
ISTRUTTORE	Sospensioni													
Tess. N.	1	2	3	4	5	6								

PUNTI								
	Primo tempo	A:	1	2	3	B:	1	2	3
	Secondo tempo	A:	1	2	3	B:	1	2	3
	Terzo tempo	A:	1	2	3	B:	1	2	3
	Quarto tempo	A:	1	2	3	B:	1	2	3
	Quinto tempo	A:	1	2	3	B:	1	2	3
	Sesto tempo	A:	1	2	3	B:	1	2	3
	Supplementare	A:	1	2	3	B:	1	2	3

PUNTEGGIO FINALE	FIRME:	ISTRUTTORI	SEGNAPUNTI	CRONOMETRISTA	MINIARBITRI
A: ..... B:					

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

REFERTO UFFICIALE DI GARA MINIBASKET

CINQUE CONTRO CINQUE

NUMERO GARA ..... TROFEO ..... GIRONE .....

MINI BASKET

Squadra "A"	Squadra "B"	Arbitri .....
		Segnapunti .....
Località	Data	Cronometrista .....

SQUADRA "A" — MAGLIA — N. Maglia — Entrate in gioco (1 2 3 4 5 6) — Falli — PUNTI SEGNATI: PRIMO TEMPO, SECONDO TEMPO, TERZO TEMPO, QUARTO TEMPO, SUPPLEMENTARE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

ISTRUTTORE — Sospensioni (1 2 3 4) — Punteggio Progressivo

Tess. N.

SQUADRA "A" — MAGLIA — N. Maglia — Entrate in gioco (1 2 3 4 5 6) — Falli — PUNTI SEGNATI: PRIMO TEMPO, SECONDO TEMPO, TERZO TEMPO, QUARTO TEMPO, SUPPLEMENTARE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

ISTRUTTORI — Sospensioni (1 2 3 4) — Punteggio Progressivo

Tess. N.

PUNTI			
	Primo Tempo	A:	B:
	Secondo Tempo	A:	B:
	Terzo Tempo	A:	B:
	Quarto Tempo	A:	B:
	Supplementare	A:	B:

PUNTEGGIO FINALE: A: ..... B: .....

FIRME: ISTRUTTORI ..... SEGNAPUNTI ..... CRONOMETRISTA ..... MINIARBITRI .....

DOVERI DEL SEGNAPUNTI

Il segnapunti è un ufficiale di campo e dovrà comportarsi come un rappresentante della società. In quanto tale dovrà presentarsi sul campo di gioco con abbondante anticipo, per poter compilare in tempo il referto e permettere l'inizio della partita negli orari previsti.
Per compilare il referto sarà necessario portare con se:

- Due penne di cui una rossa e una nera (o blu): per la compilazione alternata dei tempi.
- Un righello: per tirare linee precise nei campi non utilizzati al termine della gara.
- Calendario ufficiale della squadra: per sapere i numeri di gara e gli orari precisi di inizio gara.
- Ordine e calligrafia leggibile (è obbligatorio l'uso dello stampatello).

LA TESTATA DEL REFERTO

Appena arrivati sul campo di gioco, il refertista dovrà farsi consegnare l'elenco dei giocatori dall'istruttore di ciascuna delle due squadre e procedere con l'inserimento dei primi dati nei campi vuoti del referto.

- SQUADRA "A": nome della squadra di casa (Olimpia Add. Pall.)
- SQUADRA "B": nome della squadra ospite
- CATEGORIA: inserire la categoria del campionato (vedi sotto le varie categorie per annate)
- DATA: in formato gg/mm/anno
- ORE: indicare l'orario di inizio previsto da calendario (anche in caso di ritardo)
- GARA N°: è il numero identificativo che trovate sul calendario ufficiale
- CAMPO DI GIOCO: è la palestra dove si svolge l'incontro (Scuola Agnesi, via bazzi)
- MINIARBITRI /SEGNAPUNTI / CRONOMETRISTA: indicare il cognome e il nome delle persone predisposte.

LA TESTATA DEL REFERTO

SQUADRA "A" OLIMPIA ADD. PALL.	SQUADRA "B" LOS ANGELES LAKERS	MINIARBITRI LOCATI N.
CATEGORIA AQUILOTTI	DATA 26/11/2012 ORE 21,30	SEGNAPUNTI PALLINO P.
GARA N° 243 GIRONE F	CAMPO DI GIOCO AGNESI – VIA BAZZI	CRONOMETRISTA PINCO P.

CAMPO SQUADRE

Una volta completata questa sezione passate alla compilazione delle formazioni, con i nomi dei giocatori e degli istruttori. Questi campi sono a sinistra del referto. I campi da compilare sono:

SQUADRA "A": nome della squadra

MAGLIA: indicare il colore della divisa di gioco

GIOCATORI: indicare il cognome per esteso e l'iniziale del nome puntata.

N° MAGLIA: indicare il numero di maglia

ISTRUTTORE: cognome e nome puntato dell'istruttore

N° TESSERA: numero del codice di affiliazione alla federazione di ogni istruttore

ISTRUTTORE 2: come prima se presente

RIPETERE la medesima procedura anche per la squadra ospite.

CAMPO SQUADRA

SQUADRA "A" OLIMPIA ADD. PALL.	N° Maglia
MAGLIA VERDE	
BRYANT K.	24
JORDAN M.	23
NOWITZKI D.	47
CARTER V.	15
JAMES L.	6
WADE D.	3
BIRD L.	33
JOHNSON E.	32
O'NEAL S.	34
HOWARD D.	12
BASILE G.	5
POZZECCO G.	9
Istruttore 1. AUERBACH R. N° Tessera: 001	Falli Ist. 1
Istruttore 2. JACKSON P. N° Tessera: ----	Falli Ist. 2

SITUAZIONI DI GIOCO

Una volta completato questo processo potrà aver inizio la gara, andiamo a vedere come comportarci nelle situazioni normali di gioco.
Nella figura 3 abbiamo i campi di fianco all'elenco degli atleti: entrate in gioco e falli, in basso invece abbiamo i falli degli istruttori e la riga con le sospensioni.

- ENTRATE IN GIOCO Nel 4c4 abbiamo 7 colonne che indicano i 6 tempi regolamentari e il settimo eventuale supplementare, nel 5c5 avremo invece solo 5 colonne, per ogni tempo va indicate un ics corrispondente al giocatore che viene inserito in quella frazione.

- FALLI Ogni volta che l'arbitro fischia un fallo e dovrete segnare come spiegato di seguito nella casella progressiva e indicare con le palette il numero dei falli del giocatore (da 1 a 5)

- SOSPENSIONI segnare con una ics ogni time-out richiesto dagli istruttori

- FALLI ISTR. Se la panchina è sanzionata con un "tecnico" questo è lo spazio dove indicarlo.

SEGNALAZIONE FALLI

- Un fallo personale, si registra con una P sul referto di gara nella colonna dei falli, sulla riga dove è scritto il nome del giocatore;
- un fallo antisportivo si registra con una U;
- un fallo squalificante si registra con una D;
- un fallo tecnico si registra con una T.
- A pedice di ogni singola lettera dovrà essere indicato se il fallo ha causato o una rimessa laterale (solo la lettera) o due tiri liberi (es. P_2)

ENTRATE

SQUADRA "A"		N. Maglia	Entrate in gioco					
MAGLIA			1	2	3	4	5	6
1	BRYANT K.	24	X					
2	JORDAN M.	23	X					
3	NOWITZKI D.	47		X				
4	CARTER V.	15		X				
5	JAMES L.	6			X			
6	WADE D.	3			X			
7	BIRD L.	33	X					
8	JOHNSON E.	32	X					
9	O'NEAL S.	34		X				
10	HOWARD D.	12			X			
11	BASILE G.	5		X				
12	POZZECCO G.	9			X			
ISTRUTTORE	AUERBACH R.	Sospensioni						
Tess. N.	001	1	2	3	4	5	6	

FALLI

SQUADRA "A"		N. Maglia	Entrate in gioco						Falli				
MAGLIA			1	2	3	4	5	6					
1	BRYANT K.	24	X						P				
2	JORDAN M.	23	X						P	P_2			
3	NOWITZKI D.	47		X									
4	CARTER V.	15		X					P	P_2			
5	JAMES L.	6			X				P	P			
6	WADE D.	3			X								
7	BIRD L.	33	X						P				
8	JOHNSON E.	32	X						P_2				
9	O'NEAL S.	34		X					P				
10	HOWARD D.	12			X				P				
11	BASILE G.	5		X									
12	POZZECCO G.	9			X				P_2	U	T	D	
ISTRUTTORE	AUERBACH R.	Sospensioni											
Tess. N.		1	2	3	4	5	6						

PUNTEGGIO

Passiamo ora alla compilazione del punteggio vero e proprio; durante la partita ogni canestro varrà due punti, a meno che non sia un tiro libero, in quel caso ne varrà uno solo (non esiste il tiro da tre), ogni punto deve essere attribuito al giocatore che lo ha realizzato, nella cella corrispondente alla riga del giocatore e alla colonna del tempo in cui il canestro è stato realizzato.
Se presente sul referto è anche necessario segnare il punteggio progressivo indicato nella parte bassa del corpo-tabella (importante per il referto 5c5, meno per quello 4c4).Alla fine di ogni quarto è necessario chiudere lo spazio della tabella con una riga diagonale e scrivere al centro il numero dei punti realizzati dalla singola squadra. Per il quarto/sesto successivo dovrete utilizzare la penna di colore diverso da quello precedente e così via.

(Nel caso rarissimo in cui un giocatore dovesse fare più di 10 punti in un solo tempo, sforate pure nello spazio successivo, ricordandovi di cambiare colore della penna di compilazione per la frazione di gioco seguente)

PUNTEGGIO

SQUADRA "A"		N. Maglia	Entrate in gioco						Falli	PUNTI		
MAGLIA			1	2	3	4	5	6		PRIMO TEMPO	SECONDO TEMPO	TERZO TEMPO
1	BRYANT K.	24	X							XXXX		
2	JORDAN M.	23	X							X		
3	NOWITZKI D.	47										
4	CARTER V.	15										
5	JAMES L.	6										
6	WADE D.	3										
7	BIRD L.	33	X							XX		
8	JOHNSON E.	32	X									
9	O'NEAL S.	34										
10	HOWARD D.	12										
11	BASILE G.	5										
12	POZZECCO G.	9										

ISTRUTTORE	Sospensioni					
Tess. N.	1	2	3	4	5	6

7

PUNTEGGIO NON PROGESSIVO

Nelle partite 4c4, dove il punteggio non è progressivo ma si azzera ad ogni quarto è necessario verificare quale delle due squadre si è aggiudicata la frazione di gara. In caso di vittoria saranno attribuiti 3 punti, in caso di pareggio 2 e in caso di sconfitta 1 punto. Questa segnalazione deve essere fatta nell'apposito campo presente a piè de referto con una ics. (vedi immagine 4)

PUNTEGGIO NON PROGRESIVO

PUNTI	Primo tempo	A:	X	2	3	B:	1	2	X
	Secondo tempo	A:	1	X	3	B:	1	X	3
	Terzo tempo	A:	1	2	X	B:	X	2	3
	Quarto tempo	A:	X	2	3	B:	1	2	X
	Quinto tempo	A:	1	2	X	B:	X	2	3
	Sesto tempo	A:	1	X	3	B:	1	X	3
	Supplementare	A:	1	2	3	B:	1	2	3

FINE GARA 4c4

Al termine della gara 4c4, contate i punteggi totali in base alle vittorie/pareggi/sconfitte di ogni singolo tempo e verificate il punteggio. Si potranno verificare 3 situazioni diverse e dovrete comportarvi in maniera diversa:

- VITTORIA DI UNA SQUADRA: se una squadra ha ottenuto più vittorie nei tempi singoli, la partita è terminata e dovrete segnare nell'apposito spazio il risultato finale (vedi immagine sotto)

- PAREGGIO DEI RISULTATI DEI QUARTI: se le squadre risultassero aver ottenuto lo stesso numero di vittorie di singole frazioni di gioco, sarà necessario verificare il punteggio progressivo dei canestri (che avrete segnato nella apposita sezione); la squadra che ha realizzato più canestri è quella vincente: segnate comunque il punteggio dei tempi singoli e non il progressivo.

- PAREGGIO PUNTEGGIO PROGRESSIVO: se anche il numero dei canestri realizzati è il medesimo, sarà necessario fare il tempo supplementare, gli spazi sono già presenti sul referto, procedete con il supplementare e verificate che ci sia una squadra vincente, se dovesse esserci un ennesimo pareggio, procedete con un altro supplementare senza chiudere lo spazio del referto finché non ci sarà un vincitore.

PUNTEGGIO PROGRESSIVO

Per le categorie che faranno il campionato Esordienti (5c5), il punteggio sarà progressivo, ma sarà comunque necessario indicare il parziale di ogni singolo quarto, nell'apposito spazio a piè de referto.

PUNTI	Primo Tempo	A:	**7**	B:	**10**
	Secondo Tempo	A:	**4**	B:	**3**
	Terzo Tempo	A:	**12**	B:	**5**
	Quarto Tempo	A:	**11**	B:	**7**
	Supplementare	A:		B:	

FINE GARA 5c5

Nel caso di partita 5c5 invece l'esito sarà comunque solo in base al punteggio progressivo, di conseguenza o una delle due squadre ha segnato più canestri dell'altra o si procederà con un tempo supplementare per decidere il vincitore.
Segnare il punteggio nell'apposito spazio e far firmare il referto. (questa sezione è identica alla precedente del 4c4).

CHIUSURA REFERTO

CHIUDETE il referto con le firme dei vari addetti: istruttori, miniarbitri, refertisti e cronometristi.

In chiusura verificate due volte di aver fatto i calcoli giusti e chiudete con una riga tutte le parti che non sono state compilate, consegnate all'arbitro la copia bianca, alla squadra vincente la copia rosa e a quella perdente la copia gialla del referto.

PUNTEGGIO FINALE:	FIRME:	ISTRUTTORI	SEGNAPUNTI	CRONOMETRISTA	MINIARBITRI
A: ..... B:		.....	.....	.....	.....
		.....			.....

IL CRONOMETRISTA

Al pari del segnapunti, il cronometrista riveste una funzione essenziale per lo svolgimento della partita, anch'egli rappresenta la società e dovrà quindi arrivare in un orario consono al suo ruolo.
Il suo compito è quello di utilizzare l'impianto del tabellone luminoso o, in assenza, delle strutture apposite per la segnalazione del punteggio e del tempo rimanente di gara.

PARTITA 4C4: tempo

Una partita è costituita da 6 tempi regolamentari della durata di 6 minuti ciascuno e, in caso di parità di punteggio parziale e progressivo, si dovrà disputare un tempo supplementare della durata di 3 minuti.
I primi tre e gli ultimi tre tempi saranno intervallati da 1 minuto di sospensione fra uno e l'altro, mentre fra il terzo e quarto tempo si dovrà osservare un intervallo lungo 5 minuti dove le squadre potranno abbandonare il terreno di gioco per recarsi in spogliatoio.
Durante la partita il tempo va fatto partire ogni volta che un giocatore entra in contatto con la palla (anche senza venirne in possesso) e va interrotto ogni volta che l'arbitro fischia:

- un fallo personale o alla panchina
- una palla contesa
- una interruzione per infortunio di un giocatore

Il tempo va inoltre bloccato in caso in cui una delle due squadre, attraverso la figura dell'istruttore richieda un time-out, in quel caso sarà il cronometrista stesso che, dopo un canestro subito o subito dopo un fischio arbitrale della tipologia tre precedenti dovrà fischiare la sospensione del gioco, indicando con l'apposito segnale con le mani e successivamente segnalando visivamente quale delle due panchine ha richiesto il time-out. Durante la sospensione il tempo deve rimanere fermo, il minuto sarà conteggiato sempre dal cronometrista, utilizzando un apparecchio secondario o un proprio orologio personale. Al termine del minuto egli dovrà effettuare un secondo fischio e fare cenno alle due squadre di rientrare in campo. Eventuali ritardi saranno gestisti dall'arbitro.
Il tempo dovrà ripartire subito dopo la rimessa in campo della palla, non appena un giocatore ne viene in contatto.
Il tempo non dovrà essere fermato invece nel caso in cui l'arbitro fischi infrazioni.

PARTITA 4c4: punteggio

Il punteggio è progressivo per ogni singola frazione di gioco, al termine della quale deve essere azzerato.
In situazioni particolari di dubbio relativamente alla correttezza o meno del punteggio e, soprattutto, a seguito di proteste del pubblico, sarà necessario verificare la congruenza fra tabellone luminoso e referto. In ogni caso il referto è quello che ha validità assoluta, in caso di difformità il tabellone dovrà adeguarsi al referto e non viceversa. Per questo motivo vi invito ogni tanto a controllare la correttezza del punteggio confrontandovi con il vostro "collega" refertista.

PARTITA 5c5

TEMPO
La partita 5 contro 5 consta di 4 periodi, della durata di 8' ciascuno. Tra il 1° e il 2° periodo e tra il 3° ed il 4°, deve essere sempre osservato un minuto di riposo; tra il 2° e il 3° periodo devono essere osservati cinque minuti di riposo.
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.
Il minuto di sospensione può essere richiesto in qualsiasi momento della partita e, deve essere accordato, a gioco fermo (anche nel caso di canestro subito).
PUNTEGGIO
Il punteggio è progressivo e NON deve mai essere azzerato, vince la squadra che ha realizzato più canestri.

REGOLE CHE BISOGNA CONOSCERE

- ROTAZIONI GIOCATORI
- FALLI
- REGOLA SOSTITUZIONI
- ISTRUTTORE IN PANCHINA
- COMPITI UFFICIALI DI CAMPO

ROTAZIONE GIOCATORI 4c4

OBBLIGO DI SCHIERARE IN CAMPO NEI PRIMI TRE PERIODI TUTTI GLI ATLETI ISCRITTI A REFERTO. Le partite di 4 contro 4 devono prevedere la partecipazione di minimo 10 e massimo 12 giocatori/trici, con i seguenti criteri di utilizzo dei giocatori coinvolti:

- 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, 6 giocatori dovranno giocare obbligatoriamente due periodi interi, mentre 4 giocatori potranno giocare 3 periodi (vedi regola sostituzione giocatori Art. 16. I giocatori che disputeranno il terzo periodo di gioco possono essere solo giocatori che hanno giocato di meno, o a parità di condizione che hanno realizzato meno punti o commesso meno falli. Ad ulteriore parità di condizione sceglie l'Istruttore.). Non sono ammesse sostituzioni (salvo le eccezioni previste dall'Art.16);

- Se una squadra si presenta in campo con 11 giocatori, 9 giocatori dovranno giocare obbligatoriamente due periodi interi, mentre 2 giocatori potranno giocare 3 periodi (vedi regola sostituzione giocatori Art. 16: i giocatori che disputeranno il terzo periodo di gioco possono essere solo giocatori che hanno giocato di meno, o a parità di condizione che hanno realizzato meno punti o commesso meno falli. Ad ulteriore parità di condizione sceglie l'Istruttore.). Non sono ammesse sostituzioni (salvo le eccezioni previste dall'Art.16);

- Se una squadra si presenta in campo con 12 giocatori, tutti e 12 dovranno giocare 2 periodi di gioco; non sono ammesse sostituzioni

ROTAZIONE GIOCATORI 5c5

- OBBLIGO DI SCHIERARE IN CAMPO NEI PRIMI DUE PERIODI TUTTI GLI ATLETI ISCRITTI A REFERTO.
  Le partite di 5 contro 5 devono prevedere la partecipazione di minimo 10 e massimo 12 giocatori/trici.

- 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 20 a 0;

- Se una squadra si presenta in campo con 10 giocatori, ciascuno giocatore dovrà giocare obbligatoriamente due periodi interi e non sono ammesse sostituzioni (salvo le eccezioni previste dall'Art.16);

- Se una squadra si presenta in campo con 11 giocatori, 5 dovranno giocare obbligatoriamente due periodi interi mentre gli altri 6 DOVRANNO ALTERNARSI IN CAMPO CON EVENTUALI SOSTITUZIONI STABILITE DALL'ISTRUTTORE ALL'INTERNO DEL PERIODO DI GIOCO PREVISTO;

- Se una squadra si presenta in campo con 12 giocatori,

L'ISTRUTTORE DOVRÀ UTILIZZARE 6 GIOCATORI PER CIASCUN PERIODO DI GIOCO.

FALLI: CLASSIFICAZIONE

Art. 34 FALLO PERSONALE
È un fallo commesso da un giocatore che è entrato in contatto con un avversario, senza averne alcuna intenzione predeterminata e volontaria.

Art. 35 FALLO ANTISPORTIVO
È un fallo personale commesso da un giocatore che ha provocato deliberatamente un contatto con un avversario, con lo scopo di impedire il normale svolgimento del gioco.
Un giocatore che commette due falli antisportivi deve essere espulso.

Art. 36 FALLO SQUALIFICANTE
È un fallo grave, commesso volutamente e con violenza da un giocatore su di un avversario, che ne determina l'espulsione

Art. 37 FALLO TECNICO
È un fallo o un atteggiamento grave ed eticamente antisportivo commesso da un giocatore o dall'Istruttore.

Art. 38 DOPPIO FALLO
Un doppio fallo si verifica quando due avversari commettono fallo l'uno contro l'altro nello stesso momento.

ART. 39 FALLO MULTIPLO Un fallo multiplo si verifica quando due o più giocatori della stessa squadra commettono fallo personale contro lo stesso avversario, nello stesso momento.

FALLI:SANZIONI

Art. 41 QUINTO FALLO
Un giocatore che commette il quinto fallo viene automaticamente escluso dal gioco. In tal caso può entrare in campo un sostituto, sempre facendo salve le disposizioni dell'art. 16 del presente Regolamento.

Art. 42 FALLO SQUALIFICANTE
Un giocatore che commette un fallo squalificante viene immediatamente escluso dal gioco. In tal caso può entrare in campo un sostituto, sempre facendo salve le disposizioni dell'art. 16 del presente Regolamento.

SANZIONI APPLICATE ALL'ISTRUTTORE

Art. 43 SANZIONI APPLICATE ALL'ISTRUTTORE
Sarà sanzionato un fallo tecnico all'Istruttore che manifesta un comportamento non regolamentare, protestatario e/o antisportivo, non coerente con il Modello di Giocosport Educativo proposto. L'Istruttore che fa applicare alla propria squadra la difesa a zona, i raddoppi difensivi o i blocchi in attacco, viene prima richiamato, poi ammonito e successivamente gli viene attribuito un fallo tecnico (vedi art. 28).

TIRI LIBERI e BONUS

Art. 49 TIRI LIBERI E BONUS
Nel Minibasket i tiri liberi sono sempre e solo due, non esiste il tiro libero aggiuntivo su canestro realizzato e fallo subito; inoltre viene conteggiato, all'interno di ogni quarto di gioco il bonus dei falli. Soltanto per le categorie Aquilotti – Gazzelle ed Esordienti M e F, negli ultimi tre minuti del quarto periodo e durante eventuali periodi supplementari, della durata di tre minuti ciascuno, in occasione di ogni fallo, si devono tirare sempre due tiri liberi. Per la sola categoria Esordienti (5c5) esiste il tiro libero aggiuntivo.

SOSTITUZIONI

Le sostituzioni si devono effettuare solamente all'inizio di ciascun periodo di gioco.
È possibile sostituire un giocatore durante il periodo di gioco, solamente nei seguenti casi:

- uscita dal campo per raggiunto limite di falli (5) per tutte le Categorie e le tipologie di gioco (3 c 3 - 4 c 4 o 5 c 5);
- fallo squalificante (espulsione);
- Infortunio, accertato dal Miniarbitro;
- nella categoria esordienti si può effettuare una sostituzione con un sesto giocatore.
  Il giocatore uscito dal campo può essere sostituito solamente da un giocatore che risulti dal referto aver giocato di meno e a parità 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.
  Il giocatore che commette volutamente cinque falli in un periodo o che comunque è invitato dall'Istruttore a commetterli per essere sostituito, non potrà essere sostituito per tutta la durata del periodo stesso e la sua squadra giocherà in inferiorità numerica (non è ammessa la difesa a zona).

PANCHINA

Gli Istruttori Minibasket sono il riferimento tecnico ed educativo della squadra, ne sono la guida e l'esempio positivo, danno consigli ai giocatori, operano le sostituzioni e chiedono i minuti di sospensione. Dai loro comportamenti dipende il buon esito formativo dei bambini e dell'immagine del Minibasket.
Gli Istruttori devono obbligatoriamente essere regolarmente tesserati al Settore Minibasket
con la qualifica di Istruttore Minibasket o Istruttore Nazionale Minibasket.
Gli Istruttori per iscriversi a referto o partecipare a Tornei autorizzati dalla F.I.P. (Nazionale Regionale o Provinciale) devono aver pagato la quota annuale di tesseramento, aver conseguito i crediti formativi richiesti ed essere iscritti tra gli Istruttori del Centro MB.
La presenza in panchina di persone non in regola con le norme del Settore Minibasket (senza qualifica di Istruttore Minibasket o Istruttore non aggiornato) determina l'impossibilità a poter svolgere l'attività di Istruttore in panchina durante la partita, ed, in caso di posizione irregolare di ambedue gli Istruttori, l'assegnazione della sconfitta alla squadra non in regola con il punteggio di 20 a 0 (18 a 6 nel 4 c 4). Non è permessa la presenza in panchina e l'iscrizione a referto del Dirigente del Centro.

COMPITI UFFICIALI DI CAMPO

Art. 9
Il referto è molto semplice da compilare e, quindi, adatto ai bambini; l'importante è che il segnapunti controlli che tutti i giocatori abbiano giocato i periodi stabiliti dal presente Regolamento.

Art. 10
Anche la funzione del cronometrista è molto semplice, egli deve:

- far partire il cronometro all'inizio di ogni periodo di gioco e fermarlo al termine di ogni periodo;
- fermare il cronometro in occasione delle rimesse a due, dell'effettuazione dei tiri liberi e farlo ripartire quando la palla è "viva";
- fermare il cronometro in occasione di ogni fallo;
- fermare il cronometro in occasione dei minuti di sospensione (uno per ogni- periodo per ogni squadra);
- fermare il cronometro in casi eccezionali decisi dal Miniarbitro.
- fermare il cronometro ad ogni fischio del miniarbitro nella sola categoria esordienti.

N.B. : I minuti di sospensione possono essere richiesti in qualsiasi momento della partita e devono essere accordati a gioco fermo, anche su canestro subito.

CODICE ETICO

La nostra società di fonda su sani principi di sportività, lealtà e fair-play, chi veste un ruolo ufficiale come il refertista e il cronometrista rappresenta la società e deve dunque attenersi ad un profilo di correttezza morale. Non saranno quindi tollerati atteggiamenti volti alla modifica del punteggio, alla alterazione del tempo per dare vantaggio alla squadra o simili.
In egual misura, per il ruolo rivestito dai genitori al tavolo, viene esplicitamente fatta richiesta di adeguarsi alla neutralità che tale ruolo prescrive, risparmiandosi atteggiamenti da "tifoso" non consoni alla situazione.

GRAZIE PER L'ATTENZIONE

Coach Locati