



FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

COMITATO DI BRESCIA

COMMISSIONE TECNICA PROVINCIALE



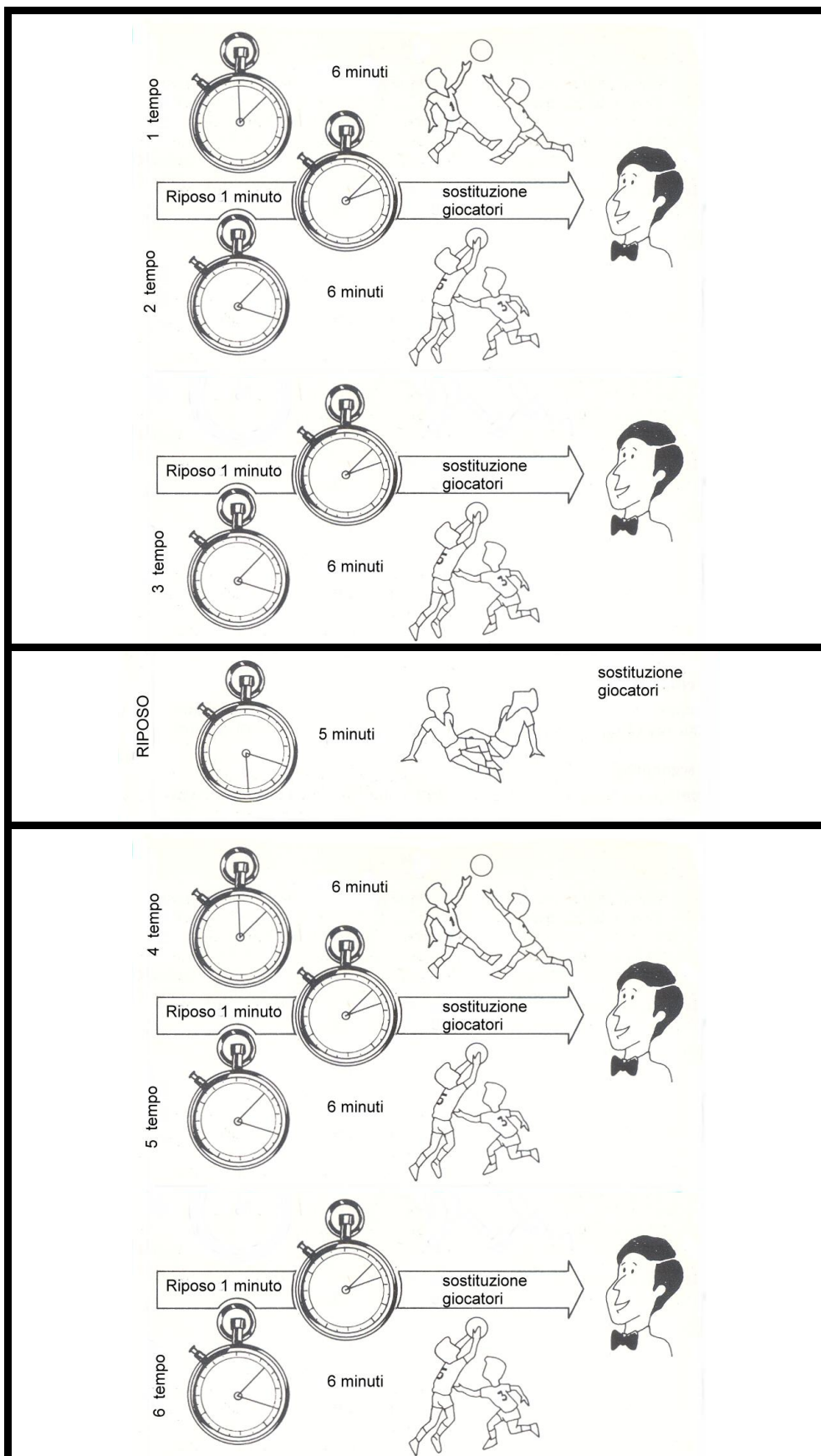
**REGOLE
CAMPIONATO
AQUILOTTI
ANNO SPORTIVO 2012 - 2013**

Regolamento di gioco campionato Aquilotti Competitivo e Non competitivo

LA PARTITA 4 contro 4

Art. 11bis DURATA DELLA PARTITA

La partita consta di 6 tempi, della durata di 6' ciascuno.





Durante la partita, il conteggio del tempo va effettuato senza mai arrestare il cronometro, salvo in occasione dell'effettuazione dei tiri liberi e della rimessa a due, dei minuti di sospensione (uno per tempo per ciascuna squadra) ed ogni qualvolta il Miniarbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontana dal campo, etc.)

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). Negli ultimi **TRE MINUTI** del **sesto tempo e durante gli eventuali tempi supplementari (della durata di tre minuti ciascuno)**, in occasione di ogni

fallo, devono essere sempre concessi due tiri liberi.

Si precisa a tale scopo quanto segue :

- in caso di fallo di sfondamento prima del tiro e canestro realizzato, non vale il canestro e nessun tiro libero verrà accordato all'altra squadra;
- in caso di fallo di spinta del tiratore dopo il tiro e canestro realizzato, negli ultimi 3 minuti del 4° tempo e negli eventuali tempi supplementari, vale il canestro e due tiri liberi verranno accordati all'altra squadra; in caso di canestro non realizzato, 2 tiri liberi verranno accordati alla squadra che ha subito il fallo; in caso di fallo commesso da un compagno del giocatore in possesso della palla (art. 32) nessun tiro libero sarà accordato alla squadra che ha subito il fallo;
- in caso di canestro realizzato e fallo subito dal tiratore prima o durante il tiro, vale il canestro e tiro libero aggiuntivo

Nel primo tempo supplementare i due quintetti sono liberi, e **NON SONO AMMESSE SOSTITUZIONI DURANTE IL GIOCO**, nell'eventuale secondo tempo supplementare giocano 4 giocatori che non hanno disputato il primo tempo supplementare, fermo restando quanto specificato nell'art. 16 del presente Regolamento ("sostituzione dei giocatori").

Nell'eventuale terzo periodo supplementare i due quartetti sono ancora liberi (**CON L'OBBLIGO DI INGRESSO IN CAMPO DEI GIOCATORI EVENTUALMENTE ANCORA NON ENTRATI NEL CORSO DEI TEMPI SUPPLEMENTARI**) e così di seguito fino a quando la parità non verrà risolta.

Durante i tempi supplementari non si possono chiedere minuti di sospensione e non si possono effettuare cambi, se non per uscita dal campo per raggiunto limite di falli, per espulsione o per infortunio accertato dal miniarbitro. **Il giocatore uscito dal campo, può essere sostituito solo da un giocatore che risulti aver realizzato il minor numero di punti**; in caso di parità di punti realizzati fra due o più giocatori in panchina, sceglierà l'Istruttore. Qualora il giocatore sostituito per infortunio, dovesse riprendersi ed essere in grado di rientrare in campo, lo potrà fare solamente sostituendo il giocatore che precedentemente lo aveva sostituito (il cambio deve avvenire a gioco fermo).

N.B.: In presenza di sangue durante il gioco, la partita deve essere immediatamente interrotta e deve essere subito effettuata la sostituzione del giocatore infortunato.

Art.12 bis PUNTEGGIO PARTITA

Per le Categorie Scoiattoli – Libellule – Aquilotti e Gazzelle, al termine di ciascun tempo di gioco, si procederà come di seguito indicato :

- **al termine di ogni quarto di gioco verrà azzerato il punteggio della partita sul tabellone segnapunti,**
- **3 punti verranno attribuiti alla squadra vincitrice del quarto di gioco disputato**
- **1 punto verrà assegnato alla squadra perdente nel quarto disputato**
- **2 punti per ciascuna squadra in caso di pareggio nel quarto di gioco disputato**
- **in caso di pareggio nella somma dei punti totali a fine partita, si procederà alla verifica dei canestri totali realizzati, con la vittoria attribuita a chi ne avrà realizzato il maggior numero, in caso di ulteriore parità, verrà applicato l'art.13 relativo ai tempi supplementari.**

Per la Categoria Esordienti è previsto il normale punteggio progressivo, con l'applicazione dell'Art.13, in caso di pareggio a fine partita.

Art. 13 RISULTATO DI PARITÀ

Il risultato finale della partita può designare una squadra vincente, oppure stabilire un risultato di parità. Per le categorie Esordienti, Aquilotti e Gazzelle, se al termine della partita il risultato fosse in parità, si faranno effettuare tanti tempi supplementari, della durata di tre minuti ciascuno, fino a quando il risultato di parità non verrà interrotto.

È ammesso il risultato di parità per le sole Categorie Scoiattoli e Libellule.

Art. 14bis UTILIZZO DEI GIOCATORI NELLE PARTITE DI 4 CONTRO 4

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 tempi interi, mentre 4 giocatori potranno giocare 3 tempi; non sono ammesse sostituzioni (salvo le eccezioni previste

dall'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 tempi interi, mentre 2 giocatori potranno giocare 3 tempi; non sono ammesse sostituzioni (salvo le eccezioni previste dall'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 tempi di gioco; **non sono ammesse sostituzioni (salvo le eccezioni previste dall'Art.16)**

IMPORTANTE

L'OBBLIGO DI SCHIERARE IN CAMPO NEI PRIMI TRE PERIODI TUTTI GLI ATLETI ISCRITTI A REFERTO.

Il mancato rispetto della presente norma determina l'assegnazione della sconfitta alla squadra non in regola con il punteggio di 6 a 18.

Riportiamo a chiarimento il seguente schema di utilizzo dei giocatori, in cui sono applicate le norme sopra presentate.

| Squadra con 10 giocatori | Squadra con 11 giocatori |
|---|--|
| 1° TEMPO 4 giocatori | 1° TEMPO 4 giocatori |
| 2° TEMPO 4 giocatori che non hanno giocato | 2° TEMPO 4 giocatori che non hanno giocato |
| 3° TEMPO I 2 giocatori che non hanno ancora giocato + 2 giocatori che hanno già giocato il primo tempo e che hanno segnato di meno. | 3° TEMPO I 3 giocatori che non hanno ancora giocato + 1 giocatore che ha già giocato il primo tempo e che ha segnato di meno. |
| 4° TEMPO 4 giocatori che devono giocare il secondo tempo. | 4° TEMPO 4 giocatori che devono giocare il secondo tempo. |
| 5° TEMPO I 4 giocatori che devono ancora giocare il secondo tempo. | 5° TEMPO 4 giocatori che devono giocare il secondo tempo. |
| 6° TEMPO 4 giocatori che hanno già giocato il secondo tempo e che hanno segnato di meno. | 6° TEMPO I 2 giocatori che devono ancora giocare il secondo tempo + 2 giocatori che hanno già giocato il secondo tempo e che hanno segnato di meno. |

Art. 16 SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

Le sostituzioni si devono effettuare solamente all'inizio di ciascun tempo di gioco.

È possibile sostituire un giocatore durante il tempo 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.
- nell'eccezione prevista per la categoria esordienti maschili e femminili

Il giocatore uscito dal campo può essere sostituito solamente da un giocatore che risulti dal referto aver giocato 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 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 tempo o che comunque è invitato dall'Istruttore a commetterli per essere sostituito, non potrà essere sostituito per tutta la durata del tempo stesso e la sua squadra giocherà in inferiorità numerica (non è ammessa la difesa a zona).

Per tanto nel caso in cui un giocatore entra in campo per sostituire un compagno di squadra perché si è verificato quanto previsto dall'art. 16, la "X" deve essere cerchiata per non incorrere nella sanzione, partita persa alla squadra non in regola con il punteggio di 18 a 6, per il mancato rispetto delle norme riguardo all'utilizzo dei giocatori nelle partite 4c4 disciplinato dall'articolo 14bis.

Art. 27 SALTO A DUE

Il salto a due si effettua sempre nel cerchio centrale del campo nei seguenti casi:

- all'inizio di ogni periodo di gioco;
- quando viene sancita "palla trattenuta" (quando due o più giocatori avversari hanno una o ambedue le mani stabilmente sulla palla);
- quando si verifica palla fuori campo e la stessa è stata toccata per ultimo simultaneamente da due avversari, oppure se il Miniarbitro è in dubbio nel determinare chi per ultimo l'abbia toccata;
- quando la palla si arresta sui sostegni del canestro;
- quando si verifica un doppio fallo.

Il Miniarbitro deve alzare la palla perpendicolarmente tra due giocatori avversari, che possono colpirla solamente dopo che essa ha raggiunto la massima altezza.

