



Federazione Italiana Pallacanestro

LA PARTITA 4 contro 4.

Art. 11bis DURATA DELLA PARTITA

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

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

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 nessun tiro libero verrà accordato.**

Nel primo tempo supplementare i *due quartetti sono liberi*, E NON SONO AMMESSE SOSTITUZIONI; 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 tempo 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.

NOVITA' IMPORTANTE.

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 **20 a 0**

- 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)

- 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)

- 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)

Il non rispetto delle presenti norme determina l'assegnazione della sconfitta alla squadra non in regola con il punteggio di 0 a 20.

Art. 15 ISTRUTTORE

L'Istruttore è il riferimento tecnico ed educativo della squadra, ne è la guida, dà consigli ai suoi giocatori, opera le sostituzioni e chiede i minuti di sospensione; dai suoi comportamenti dipende il buon esito formativo per i bambini e di immagine per il Minibasket.

Deve obbligatoriamente essere tesserato al Settore Minibasket F.I.P. con la Qualifica di Istruttore Minibasket o Istruttore Nazionale Minibasket. La presenza in panchina di persona non in regola con le norme del Settore Minibasket (senza qualifica di Istruttore Minibasket o Istruttore non aggiornato) determina l'assegnazione della sconfitta alla squadra non in regola con il punteggio di **20 a 0, E LE CONSEGUENTI SANZIONI, A CARICO DELL'EVENTUALE TESSERATO IN PANCHINA, DEL DIRIGENTE RESPONSABILE DEL CENTRO, PREVISTE DAL NUOVO REGOLAMENTO DI DISCIPLINA DEL MINIBASKET.**