

REGOLAMENTO ESORDIENTI

Art. 11 DURATA DELLA PARTITA

La partita 5 contro 5

consta di 4 tempi, della durata di 8' ciascuno.

Tra il 1° e il 2° tempo e tra il 3° ed il 4°,

deve essere sempre osservato

un minuto di riposo;

tra il 2° e il 3° tempo devono

essere osservati cinque minuti di riposo.

Nella partita di 5 c 5, prevista per la sola Categoria Esordienti Maschile , i tempi di gioco sono della durata di 8' effettivi, 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).

Negli ultimi TRE MINUTI del quarto 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 5 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 quintetti 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.

Il risultato finale della partita può designare una squadra vincente, oppure stabilire un risultato di parità. Per le categorie Esordienti, 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.

Art. 14 UTILIZZO DEI GIOCATORI NELLE PARTITE DI 5 CONTRO 5

Le partite di 5 contro 5 devono prevedere la partecipazione di **minimo 10 e massimo 20** giocatori/trici, con l'intenzione di favorire coloro i quali intendono coinvolgere più di 10 bambini/bambine per le partite da disputare, si indicano 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, ciascuno giocatore dovrà giocare obbligatoriamente due tempi 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 tempi interi mentre gli altri **6 POTRANNO ALTERNARSI IN CAMPO CON EVENTUALI SOSTITUZIONI STABILITE DALL'ISTRUTTORE ALL'INTERNO DEL TEMPO DI GIOCO PREVISTO**
- Se una squadra si presenta in campo con 12 giocatori, **L'ISTRUTTORE DOVRÀ UTILIZZARE 6 GIOCATORI PER CIASCUN TEMPO DI GIOCO**

(Esempio applicativo :

- Squadra di 10 giocatori/trici nessuna sostituzione possibile

A disposizione 5 + 5 giocatori/trici

- Squadra di 11 giocatori/trici 2 quarti nessuna sostituzione possibile
2 quarti 6 giocatori/trici che possono alternarsi in campo

A disposizione 5 + 6 o 6 + 5 giocatori/trici

- Squadra di 12 giocatori/trici 6 giocatori/trici che possono alternarsi in campo per ciascun tempo di gioco (vige la norma per cui nessuno atleta può giocare più di 2 tempi di gioco individuali)

A disposizione 6 + 6 giocatori/trici)

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