



PALLACANESTRO

1. Campi di gioco e attrezzature

I campi di gioco devono avere le caratteristiche idonee alla pallacanestro. Devono essere a norma con gli elementari criteri di sicurezza e di non pericolosità.

In relazione alle regole federali, si precisa quanto segue:

- a) Nei Campionati del CSI Cava de' Tirreni, i campi potranno essere provvisoriamente tracciati secondo le vecchie regole, solo con particolare deroga rilasciata dalla Direzione Tecnica. È comunque obbligatorio l'adattamento della zona da 3 punti a 6.75 m.
- b) Le modifiche saranno tutte adottate, tranne quella relativa alla lunetta di "no sfondamento", che non verrà applicata a prescindere dalla tracciatura del campo.
- c) Nei Campionati del CSI Cava de' Tirreni non è prevista l'apparecchiatura dei 24", e quindi non verrà adottata neppure la regola che prevede in alcuni casi il ritorno a 14" anziché 24".
- d) I Campionati nazionali e regionali si disputeranno in campi con la nuova tracciatura, ma non sarà applicata la regola del "no sfondamento", mentre la nuova regola dei 24" sarà applicata solo in caso di presenza dell'apparecchiatura relativa.

2. Doveri della Società ospitante

La Società ospitante deve disporre di tutte le attrezzature previste dal regolamento tecnico (cronometro, fischietto, paletta dei falli singoli e di squadra, tabellone segnapunti, ecc.) e deve mettere a disposizione due persone idonee a svolgere le mansioni di segnapunti e di cronometrista. Una delle due persone dovrà essere un rappresentante della Società ospitata se questa lo richiede.

La Società ospitante è responsabile dell'efficienza degli spogliatoi e delle attrezzature. Deve sempre mettere a disposizione uno spogliatoio consono per il Direttore di Gara, come da Regolamento Comune a tutti gli Sport.

Identici compiti spettano alle squadre prime nominate, in caso di gare in campo neutro o in palestre assegnate dal CSI o da Enti pubblici e privati. L'arbitro riferirà all'Ente giudicante, qualora accerti gravi disfunzioni sul proprio spogliatoio e/o su quello dei giocatori ospiti.

3. Palloni e maglie

La Società prima nominata deve sempre mettere a disposizione due palloni regolamentari e la seconda squadra deve avere almeno un pallone disponibile. La regola si applica anche nei concentramenti e nelle finali in campo neutro.

Le maglie devono essere uniformi, con numerazione individuale possibilmente progressiva. È consentito omettere il numero sui pantaloncini e sul fronte maglie.

Sono vietate scritte sulle maglie di carattere politico o non coerenti con lo statuto e i fini associativi, legati a CSI e/o CONI.

È vietato giocare con collanine, anelli, orologi, braccialetti o quanto possa arrecare danno ai giocatori durante il gioco.

4. Ufficiali di campo

La Società ospitante o prima nominata deve mettere a disposizione due tesserati per svolgere le funzioni di cronometrista e segnapunti; in assenza, la squadra ospitante è sanzionabile.

Chi viene indicato dalla propria Società a svolgere mansioni di Ufficiale di campo, deve essere in grado di svolgere agevolmente il proprio ruolo. Le mansioni possono essere anche svolte da tesserati della squadra ospitata, secondo le norme dell'art. 11 Regolamento nazionale, fatto salvo le sanzioni dovute alla segnalazione dell'anomalia, espressa dall'arbitro.

In assenza di persone disponibili, le Società dovranno impiegare comunque giocatori o dirigenti che non potranno quindi partecipare in veste attiva alla gara stessa.

È possibile, in particolari gare, l'utilizzo di Ufficiali di campo tesserati per altre Società CSI non interessate alla gara stessa. La loro designazione è effettuata dall'Organo tecnico del CSI Cava de' Tirreni. Il numero di tessera societario deve essere indicato sul referto di gara. Gli ufficiali di campo debbono presentarsi in tempo utile al direttore di gara per il regolare inizio dell'incontro, onde evitare provvedimenti a carico della Società ospitante.

5. Dirigente accompagnatore e responsabile

Il Dirigente accompagnatore deve rimanere, durante la gara, al tavolo degli ufficiali di campo e quindi non può sostare in panchina e/o svolgere mansioni di allenatore nel corso della gara. Può entrare in campo e conferire con i giocatori solo prima della gara e nell'intervallo tra il secondo e terzo periodo. Per le partite della categoria Open, è possibile non avere alcun dirigente in panchina, senza sanzioni. In questo caso sarà il Capitano a dover firmare la distinta e assumere il ruolo di dirigente responsabile.

6. Allenatore e aiuto allenatore

Devono essere tesserati con apposita qualifica di "Allenatore" o "Istruttore", avendo quindi sostenuto il corso di abilitazione, ed essere in possesso del tesserino apposito da presentare al Direttore di gara.

La qualifica di allenatore viene riconosciuta dall'arbitro previa presentazione della relativa tessera, prodotta dall'Area Formazione del CSI o della Federazione Italiana Pallacanestro. È possibile, in attesa della frequenza al corso allenatori del CSI o FIP, il rilascio di un'autorizzazione provvisoria con scadenza,

sempre rilasciata dalla Segreteria della Formazione.

7. Scorer

Lo Scorer è ammesso in panchina unicamente se è presente un allenatore ed esclusivamente per la sua funzione istituzionale. In caso di espulsione dell'allenatore, può eccezionalmente continuare a svolgere le sue mansioni.

7 bis. Distinte

Le distinte dovranno essere presentate all'arbitro in duplice copia almeno 15 minuti prima dell'inizio della gara e dovranno essere firmate dal Dirigente Responsabile e dal Capitano **nelle categorie ove è previsto l'obbligo di presenza del Dirigente Responsabile.**

8. Arbitraggi

Oltre che per le categorie regolarmente arbitrate da programmazione, sarà possibile richiedere un arbitro ufficiale con almeno 7 giorni di preavviso anche dove è previsto l'arbitro di società, con l'addebito delle tasse gara.

Qualora fosse stabilito dal CSI un calendario riguardante gli arbitraggi ufficiali, è fatto obbligo alle Società ospitanti di dirigere le gare non coperte ufficialmente tramite Dirigente/Arbitro di Società, o altro tesserato competente accettato dalle Società.

Per l'arbitraggio non ufficiale si richiamano anche le norme del Regolamento Comune a tutti gli sport ed un unico strumento collaborativo è rappresentato dal Vademecum.

9. Mancato arrivo del direttore di gara

Le Società possono accordarsi per un arbitraggio da parte di arbitro di Società. L'arbitraggio spetta normalmente alla squadra di casa, ma è tollerabile l'impiego anche di un arbitro di Società della squadra avversaria. L'arbitro di società deve essere sempre tesserato tramite CSI o FIP. L'arbitraggio da parte di Dirigente/Arbitro di Società è obbligatorio in caso di mancata presenza arbitrale in tutte le categorie (escluso Open). Nel Torneo primaverile, la norma si applica anche negli Open.

10. Disciplina sui campi da gioco

Le Società e i tesserati hanno il dovere del massimo rispetto verso il CSI e i suoi rappresentanti, verso gli arbitri e le loro decisioni, verso la Società e i giocatori avversari e verso il pubblico.

Le Società ospitanti sono responsabili del mantenimento dell'ordine pubblico, della tutela degli arbitri e della squadra ospitata, prima, durante e dopo la gara. Alla tutela degli arbitri devono contribuire anche le squadre ospiti. Il capitano in campo è il responsabile della squadra e solo a lui è consentito rivolgersi agli arbitri in forma corretta ed educata durante la gara per avere eventuali chiarimenti e informazioni. Non sono ammesse forme di protesta

collettive e individuali da parte dei giocatori; in caso di incidenti in campo è fatto obbligo ai giocatori delle due squadre di proteggere gli arbitri. I capitani sono responsabili di tale tutela in campo.

11. Mancata disputa delle gare

Oltre ai casi previsti dal Regolamento di Giustizia, una squadra perde la gara per forfait se:

- 1) si rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo dal primo arbitro;
- 2) il suo comportamento sia tale da impedire lo svolgimento della gara;
- 3) la squadra non è in grado di schierare sul campo 5 giocatori entro 15 minuti dall'orario stabilito per l'inizio della gara;
- 4) non si presenta in campo per rinuncia preventiva o meno.

In tutti questi casi la gara sarà omologata per 0-20 a svantaggio della squadra in difetto (salvo le condizioni di miglior favore per la squadra avversaria). Le squadre in difetto saranno inoltre oggetto di ulteriori provvedimenti collaterali, evidenziati nell'art. 22 del Regolamento Comune a tutti gli sport.

12. Gara persa per inferiorità numerica

Una squadra perde la gara per inferiorità numerica se, durante la gara, il numero dei giocatori disponibili sul campo di gioco è inferiore a 2. In questo caso, se la squadra cui viene assegnata la vittoria per inferiorità numerica è in vantaggio, il punteggio finale rimarrà quello del momento in cui viene interrotta la partita. Se la squadra cui viene assegnata la vittoria è invece in svantaggio, o il punteggio è in parità, il risultato finale sarà di 20-0 in suo favore senza alcuna penalizzazione in classifica per la squadra perdente. Questa sanzione non entra nel computo delle rinunce che concorrono al raggiungimento del limite previsto dall'art. 6 del Regolamento di Giustizia.

13. Classifiche

Vengono assegnati 3 punti per ogni gara vinta, 2 punti per ogni gara vinta ai supplementari, 1 punto per ogni gara persa ai supplementari e zero punti in caso di sconfitta ai tempi regolamentari.

Modalità per la compilazione della classifica avulsa

1. Per definire l'esatta posizione in graduatoria mediante classifica avulsa, si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti fattori considerando soltanto le gare giocate tra di loro dalle squadre in parità di classifica:

- a. maggior numero di punti ottenuti in classifica;
- b. maggior numero di vittorie totali;
- c. quoziente canestri.

2. Permanendo ulteriormente la parità si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti fattori considerando tutte le gare nell'intera manifestazione:

- a. maggior numero di vittorie totali;
- b. quoziente canestri;
- c. minor numero di punti disciplina (Tabella A - Classifica "Fair play").

3. Permanendo ulteriormente la parità, la classifica verrà definita mediante sorteggio.

14. Criteri per definire la migliore posizione in classifica tra gironi diversi

Qualora sia necessario definire la migliore posizione in classifica (ad esempio per definire la migliore seconda, la migliore terza (...)) tra Società sportive di gironi diversi si terrà conto nell'ordine dei seguenti criteri:

- a. media punti (punti fatti/partite disputate);
- b. media numero di vittorie totali (numero vittorie totali/partite disputate);
- c. media differenza canestri (differenza canestri/partite disputate);
- d. media canestri realizzati (canestri realizzati/partite disputate)
- e. media punti disciplina (punti disciplina/partite disputate)
- f. sorteggio

Nel caso sia necessario ripescare delle squadre in competizioni a eliminazioni diretta, si utilizzeranno seguenti criteri:

- squadra sconfitta durante i tempi supplementari (in caso di pari condizione, conterà la minor differenza canestri)
- minor differenza canestri nei tempi regolamentari
- sorteggio

15. Automatismi relativi ai provvedimenti disciplinari

L'espulsione per somma di 2 falli antisportivi all'interno della stessa gara comporterà un'ammonizione per il tesserato interessato. Un solo fallo antisportivo all'interno della stessa gara non comporterà alcun provvedimento automatico.

L'espulsione di un giocatore per somma di due falli tecnici di tipo "T" all'interno della stessa gara comporterà un'ammonizione con diffida (ovvero del valore di due ammonizioni) per il tesserato interessato.

L'espulsione di un tesserato per somma di un fallo tecnico ed uno antisportivo comporterà un'ammonizione con diffida (del valore di due ammonizioni) per il tesserato interessato.

L'espulsione di un allenatore per somma di due falli tecnici di tipo "C" all'interno della stessa gara comporterà un'ammonizione con diffida (ovvero del valore di due ammonizioni) per il tesserato interessato.

L'espulsione di un allenatore per due falli tecnici di tipo "B" ed un fallo tecnico di tipo "C", comporterà un'ammonizione per il tesserato interessato. L'espulsione di un allenatore per tre falli tecnici di tipo "B" non comporterà alcun provvedimento automatico per il tesserato interessato.

Nei casi sopra descritti il tesserato deve abbandonare il terreno di gioco.

16. Capitano che funge da allenatore

Le regole FIBA hanno equiparato le funzioni di allenatore e giocatore, pertanto le sanzioni inflitte al capitano-allenatore vengono cumulate.

Se viene sanzionato in una sola delle due funzioni, valgono gli automatismi del punto precedente. Se le sanzioni si riferiscono ad entrambe le funzioni, valgono ancora gli automatismi del punto precedente. Tenendo presente che un fallo tecnico di tipo "T" del giocatore equivale ad un fallo tecnico "C" dell'allenatore e 2 falli di tipo "B" dell'allenatore ad un fallo antisportivo di tipo "U" del giocatore.

17. Categorie Under 13

Norme generali

- Tutti i giocatori in distinta devono entrare in campo secondo le norme stabilite per le singole categorie. Casi particolari vanno segnalati per tempo al ddg. Alle squadre in difetto verrà data partita persa per 6-18 con i relativi provvedimenti collaterali.
- Si utilizzano le distinte on-line e l'apposito referto reperibile sul sito CSI nella modulistica della Pallacanestro.
- Il numero massimo di atleti in distinta è 12, mentre il numero minimo è 6. Le squadre che si presentano con meno di 6 atleti validi disputano ugualmente la gara ma hanno partita persa per 6-18 ed i relativi provvedimenti collaterali.
- È obbligatoria la difesa individuale
- Sono vietati i blocchi
- Se una squadra disattende le norme sulla difesa individuale e/o sui blocchi, l'arbitro deve intervenire con, nell'ordine:
 - Richiamo verbale all'allenatore e in sua assenza al Dirigente Responsabile
 - Tecnico all'allenatore e in sua assenza al Dirigente Responsabile
 - Ulteriore tecnico ed espulsione all'allenatore e in sua assenza al Dirigente Responsabile
 - Il protrarsi dell'irregolarità autorizza la sospensione della gara con la perdita della stessa per la squadra colpevole

Categoria Under 13

- L'altezza dei canestri è 3.05 metri
- Il pallone deve essere di peso compreso tra i 400 e i 500 grammi con circonferenza da 68 a 73 cm.
- Si gioca 5v5 a tutto campo.
- Si disputano 4 periodi da 8 minuti effettivi.
- Il bonus è di 5 falli per ogni periodo.
- Le regole di gioco sono quelle utilizzate nelle categorie superiori. Il referto è quello standard.

Partecipazione alla gara:

Tutti i giocatori iscritti a referto devono giocare almeno per tutto un periodo di gioco consecutivo.

Tutti i giocatori iscritti a referto devono restare in panchina almeno per tutto un intero periodo di gioco.

L'apposito statino reperibile dal sito CSI e da allegare al referto permette la gestione della partecipazione alla gara.

Chi non rispetta queste regole avrà partita persa per 0-20 ed i provvedimenti collaterali.

- Si rimanda alle norme generali della cat. Under 13 la gestione del numero minimo di atleti in distinta.

Norme comuni per Pulcini, Paperine, Scoiattoli, Libellule, Aquilotti, Gazzelle

- L'altezza del canestro è 2.60
- Il pallone deve essere di peso compreso tra i 400 e i 500 grammi con circonferenza da 68 a 73 cm (pallone n°5)
- Si gioca 4v4 a tutto campo
- Si disputano 6 periodi da 6 minuti ciascuno, senza mai arrestare il cronometro, salvo in occasione dei tiri liberi, dei time-out e ogni qualvolta l'arbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontana dal campo, ecc)
- In ogni periodo le squadre partono zero a zero ed il risultato del periodo attribuisce 3 punti alla vincente, 2 punti alle squadre in parità, 1 punto al perdente.
- I canestri realizzati vanno riportati nella colonna del punteggio progressivo.
- La somma dei punti dei 6 periodi designa la squadra vincente.
- In caso di parità vince la squadra avanti nella colonna del punteggio progressivo.
- In presenza di una ulteriore parità si disputano tempi supplementari da 3 minuti ciascuno (senza arresto del cronometro, salvo i casi previsti) fino a designare la squadra vincente.
- Il risultato di parità è ammesso e determina la conclusione della gara.
- Partecipazione alla gara:
 - tutti i giocatori a referto devono giocare almeno due periodi.
 - Il giocatore in campo deve disputare l'intero periodo e non può essere sostituito tranne che per raggiunto limite di falli, espulsione od infortunio certificato dal ddg.
 - Viene sostituito da un compagno che risulti, dal referto, aver giocato di meno e, a parità di condizione, aver realizzato il minor numero di punti. A parità di punti sceglie l'allenatore.
 - È obbligatorio schierare in campo tutti i giocatori a referto nei primi due periodi (squadre con massimo 8 giocatori) o tre periodi (squadre con più di 8 atleti). Se gli atleti presenti non sono sufficienti a completare le squadre nel secondo o terzo periodo, il quartetto viene integrato seguendo le regole del punto precedente.
- **Nel primo tempo supplementare** i giocatori che dovranno scendere in campo saranno scelti liberamente **e dovranno disputare l'intero periodo, salvo i casi di sostituzioni ammessi dal regolamento.**
- **Eventuali altri tempi supplementari saranno disputati dagli altri atleti seguendo le regole della "partecipazione alla gara"**
- Per ogni periodo di gioco è consentito un time-out per squadra. Va concesso a gioco fermo o su canestro subito.
- Il limite dei falli personali è fissato a 5.
- Il bonus di squadra non dipende dai falli personali, ma scatta automaticamente negli ultimi 3' del sesto periodo e nei tempi supplementari.

- Su canestro realizzato non è concesso un tiro libero aggiuntivo in caso di fallo subito, fallo che viene regolarmente registrato.
- **In caso di fallo su azione di tiro o di entrata a canestro senza realizzazione sono previsti 2 tiri liberi con rimbalzo sul secondo.**
- Fallo tecnico al giocatore: due tiri liberi con rimbalzo sul secondo.
- Fallo tecnico all'allenatore: due tiri liberi e rimessa in campo dalla squadra che li ha tirati.
- Le palle contese (tranne quelle di inizio gara) saranno attribuite mediante possesso alternato.
- Non è valido il tiro da 3 punti
- Non verranno applicate le regole dei 3 secondi, 8 secondi, 24 secondi, dell'infrazione di campo, dei passi sulla rimessa. Le regole degli 8 secondi e 24 secondi saranno tuttavia adottate in caso di perdita eccessiva di tempo da parte di uno o più giocatori, a discrezione dell'arbitro.
- Verrà applicata con tolleranza ed a discrezione dell'arbitro la regola dei 5 secondi.
- Le infrazioni di spostamento (passi) e di palleggio (doppia e accompagnata) devono essere gestite con tolleranza dal DDG, che deve tener conto della giovane età dei ragazzi.

Categoria Pulcini, Paperine, Scoiattoli, Libellule, Aquilotti, Gazzelle

Il campionato si disputa senza classifica

- Le gare possono terminare in parità

18. Norme per la partecipazione all'attività degli atleti tesserati FIP

Si precisa che in materia potrebbero esservi variazioni, legate ad accordi convenzionali nuovi e tra CSI e FIP.

È consentita la partecipazione alle attività di pallacanestro degli atleti tesserati alla FIP a condizione che:

- Rispettino le scadenze per l'impiego dei giocatori nei vari campionati/tornei.
- Nel corso dello stesso anno sportivo non abbiano preso parte a gare ufficiali federali della serie D in su con eccezione per gli atleti che non abbiano compiuto i 16 anni d'età all'atto del tesseramento. In tal caso non sussiste alcun limite di categoria.
- Soltanto agli atleti Under 21 di Serie D regionale maschile è consentita la partecipazione all'attività del CSI. È vietata per le serie superiori.
- Per "prendere parte" si intende l'effettiva entrata in campo in una gara ufficiale di campionato e non la semplice iscrizione a referto.
- La violazione del precedente articolo comporta le sanzioni previste dal Regolamento di Giustizia sportiva CSI a seconda che la gara sia stata o meno omologata.
- Non sono ammessi alle gare CSI atleti FIP impiegati in categorie professionistiche di altre nazioni.
- Le sanzioni disciplinari superiori a 6 (sei) mesi comminate dagli organi disciplinari FIP ad atleti e dirigenti, hanno piena validità anche nel CSI.
- Dalla categoria Allievi e precedenti, possono prendere parte alle gare di finale (qualsiasi esse siano al termine del girone eliminatorio, e.g. girone Gold o fasi finale dirette o finali

della coppa di categoria) i tesserati FIP che siano stati iscritti a referto in almeno il 25% delle gare dei gironi eliminatori o dei turni precedenti per le Coppe.