



# PALLACANESTRO VIRTUS CORNAREDO

## Il Minibasket spiegato a tutti

*Una guida rapida per capire cosa sta succedendo in campo durante una partita*

### IL FORMATO DI GIOCO PER CATEGORIA

Questo regolamento vale per tutte le categorie del minibasket federale, bambine e bambini dai 5 agli 11 anni. Il formato di gioco, però, cambia da categoria a categoria e anche nel corso della stessa stagione:

| Categoria                            | Formato                 | Periodi         | Tempo di gioco                              | Canestro |
|--------------------------------------|-------------------------|-----------------|---------------------------------------------|----------|
| Pulcini e Paperine                   | Variabile               | –               | –                                           | 2,60 m   |
| Scoiattoli e Libellule (Small e Big) | 3 contro 3 o 4 contro 4 | 4 periodi da 4' | Continuo                                    | 2,60 m   |
| Aquilotti e Gazzelle (Small e Big)   | 4 contro 4              | 6 periodi da 6' | Effettivo per i Big, continuo per gli Small | 2,60 m   |
| Esordienti M e F                     | 4 contro 4              | 6 periodi da 6' | Effettivo                                   | 3,05 m   |
| Esordienti M e F                     | 5 contro 5              | 4 periodi da 8' | Sempre effettivo                            | 3,05 m   |

I tiri liberi sono previsti solo nel 4 contro 4 e nel 5 contro 5 (con un tiro libero aggiuntivo per gli Esordienti).

### COME SI VINCE

Nel minibasket conta il risultato di ogni singolo periodo, non solo quello finale. Al termine di ciascun periodo vengono assegnati dei punti in classifica:

- **3 punti** alla squadra che vince il periodo;
- **1 punto** alla squadra che lo perde;
- **2 punti a testa** in caso di pareggio.

Un canestro su azione vale 2 punti, un tiro libero vale 1 punto. Non esiste il tiro da tre punti.

#### In caso di pareggio

Nelle categorie Scoiattoli e Libellule il pareggio è un risultato ammesso. Nelle altre categorie, se il punteggio finale è pari, si guarda prima il punteggio progressivo dei periodi giocati; se la parità resta, si gioca uno spareggio, un breve confronto che assegna 3 punti alla squadra vincente e 1 punto a quella perdente.

### LE REGOLE CHE VEDRETE APPLICARE PIÙ SPESSO

Le regole seguenti valgono per tutte le categorie che giocano partite organizzate, da Scoiattoli e Libellule fino agli Esordienti (Pulcini e Paperine, che fanno attività non competitiva, ne sono esclusi).

#### Difesa sempre uomo su uomo

È vietato difendere a zona, raddoppiare un avversario o usare i blocchi: ogni bambino deve marcare direttamente il proprio diretto avversario. Se una squadra non rispetta questa regola, l'arbitro (il “Miniarbitro”) richiama prima verbalmente, poi ammonisce, e solo alla fine sanziona con un fallo tecnico l'istruttore in panchina.

### La regola dei 5 secondi

Chi rimette la palla in gioco (da bordo campo o dalla linea del tiro libero) ha 5 secondi per farlo. Anche un giocatore marcato da vicino non può tenere la palla ferma per più di 5 secondi senza passarla o palleggiare.

### Passi e doppio palleggio

Come nel basket classico, un giocatore non può camminare con il pallone in mano, ma se è in attacco verso il canestro può fare al massimo due passi con la palla in mano, prima di tirare o passarla (il gesto tecnico si chiama “terzo tempo”). Un giocatore non può inoltre palleggiare con due mani insieme, né ricominciare a palleggiare dopo essersi fermato con la palla tra le mani.

## I FALLI E LE SANZIONI

---

Quando due giocatori entrano in contatto, il Miniarbitro decide chi ne è responsabile e fischia un fallo a suo carico. Non tutti i falli sono uguali:

- **Fallo personale:** un contatto involontario. Il gioco riparte con una rimessa (o, in alcune categorie, con dei tiri liberi).
- **Fallo antisportivo:** un contatto provocato deliberatamente. Comporta tiri liberi più il possesso di palla per la squadra avversaria.
- **Fallo tecnico:** un comportamento scorretto o una protesta, di un giocatore ma più spesso di un istruttore in panchina.
- **Fallo squalificante:** un fallo grave e volontario, che comporta l'espulsione immediata dal campo.

Un giocatore che commette 5 falli personali deve lasciare il campo e viene sostituito. Anche gli istruttori possono essere sanzionati, ad esempio se fanno giocare la squadra a zona o protestano ripetutamente: due falli tecnici comportano l'espulsione dell'istruttore dalla panchina.

## CHI C'È IN CAMPO, OLTRE AI GIOCATORI

---

- **Miniarbitro:** dirige la partita, fischia falli e violazioni, convalida i canestri.
- **Segnapunti:** registra sul referto punti, falli e cambi.
- **Cronometrista:** gestisce il tempo di gioco e i time-out.

*Nel minibasket il risultato non è mai più importante della crescita dei bambini.  
Le regole sono pensate per insegnare rispetto, collaborazione e voglia di migliorarsi,  
non solo per vincere una partita.*

---

**GRAZIE**

**PALLACANESTRO VIRTUS CORNAREDO**