



MINI SAND BASKET

MANUALE UFFICIALE DEL MINI SAND BASKET 2021

*Ideatore Disciplina
Dott. Gianpaolo Porfidia*

PRESENTAZIONE

Il Mini Sand Basket è un gioco e come tale deve rispondere alle esigenze di crescita psicologica e fisiologica del giovane atleta, rispettando e promuovendo la sua creatività e il suo bisogno di socializzazione.

Il regolamento deve essere applicato tenendo presente la sua funzione educativa e deve essere amministrato nei giusti termini e non in forma autoritaria dall'arbitro, rispettando il giovane atleta, tenendo conto dell'età, del loro ritmo di apprendimento, del loro livello di conoscenza, abilità e competenza.

N.B. Nel presente Manuale ogni riferimento ad allenatore, giocatore, arbitro, ecc., al genere maschile, si applica anche al genere femminile. Deve essere compreso che ciò viene fatto solo per semplice praticità.

Tutto è nato nel 2012 un po' per gioco.

Sognavo di vedere tanti appassionati della pallacanestro poter giocare sulla sabbia, a pochi metri dal mare. Anche se inizialmente sembrava essere una cosa impossibile, non ho mai smesso di credere in quel sogno, non mi sono mai arreso nonostante tutte le difficoltà incontrate lungo il percorso. Quella idea nata per gioco, quel sogno impossibile, oggi è realtà e si chiama Sand Basket.

“Giocate con i vostri sogni e rendeteli realtà”

*Ideatore Disciplina
Dott. Gianpaolo Porfidia*

INDICE

Art.1 IL MINI SAND BASKET	4
Art.2 LO SCOPO DEL GIOCO	4
Art 2.1 AUTOCANESTRO	4
Art. 3 LE SQUADRE	4
Art. 4 IL CAMPO DI GIOCO E LE ATTREZZATURE	4
Art 4.1 IL CAMPO DI GIOCO	4
Art 4.2 LE ATTREZZATURE DI GIOCO	4
Art. 5 IL PALLONE	5
Art. 6 EQUIPAGGIAMENTO	5
Art. 7 L'ARBITRO	5
Art. 8 IL SEGNAPUNTI	5
Art. 9 LA PARTITA	5
Art 9.1 PRIMO POSSESSO PALLA	5
Art 9.2 POSSESSO PALLA AD INIZIO QUARTO	5
Art 9.3 TIMEOUT	5
Art 9.4 CRONOMETRO DI GARA	6
Art 9.5 DIFESA INDIVIDUALE	6
Art. 10 VALORE DEI PUNTI	6
Art. 11 FALLI E SANZIONI	6
Art. 12 UTILIZZO E SOSTITUZIONI DEI GIOCATORI	7
Art. 13 COME GIOCARE LA PALLA	7
Art 13.1 IL TRASCINAMENTO	7
Art 13.2 I TRE PASSI	7
Art 13.3 STRAPPO DI PALLA	7
Art 13.4 FUORI CAMPO	7
Art 13.5 PALLA CONTESA	7
Art 13.6 AZIONE DI GIOCO	8

Art. 1 IL MINI SAND BASKET

Il **Mini Sand Basket** è un gioco ispirato alla pallacanestro ed è riservato ai giovani atleti **dai 9 ai 12 anni**.

Mentre dai **6 agli 8 anni** si gioca a **Baby Sand**: attività ludiche al fine di avvicinare i giovani atleti ad una pratica graduale e progressiva del gioco del Mini Sand Basket

Art. 2 LO SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo di ogni squadra è di tirare la palla nel canestro avversario e di impedire alla squadra avversaria di impossessarsi della palla o di realizzare un canestro.

Art. 2.1 AUTOCANESTRO

Nel caso in cui un giocatore realizzasse un autocanestro, il canestro non verrà considerato valido e il possesso della palla passerà alla squadra avversaria.

Art. 3 LE SQUADRE

Le squadre sono composte da un minimo di 4 giocatori fino a un massimo di 7 giocatori (4 in campo e 3 in panchina); le squadre possono essere maschili, femminili o miste. Ogni squadra deve essere guidata da un Istruttore maggiorenne.

Art. 4 IL CAMPO DI GIOCO E LE ATTREZZATURE

Art. 4.1 IL CAMPO DI GIOCO

Il campo di gioco è un rettangolo di 20 metri di lunghezza per 12 di larghezza, con terreno sabbioso. Al suo interno non sono previste linee.

- Il centrocampo è in corrispondenza della tacca centrale della lunghezza di 1,00 metri segnalata sulla linea laterale del campo.
- La linea del tiro libero è segnalata sulla linea laterale del campo a una distanza di 3,50 metri dalla linea di fondo campo.
- La linea del tiro da 3p è segnalata sulla linea laterale del campo a una distanza di 9,50 metri dalla linea di fondo campo.
- L'altezza dei canestri è di 2,50 metri.

Vedi Fig.1

Art. 4.2 LE ATTREZZATURE DI GIOCO

sono:

- Tabelloni;
- Canestri, comprendenti gli anelli (con sganciamento a pressione) e le retine;
- Strutture di sostegno del tabellone, incluse le protezioni;
- Fettucce (nastro) campo;
- N.6 Picchetti in acciaio;
- Palloni Taglia 4 per il Mini Sand Basket;
- Cronometro di gara;
- Tabellone segnapunti;
- Cronometro aggiuntivo o idonea apparecchiatura per la misurazione del tempo delle sospensioni;
- Referto di gara Sand Basket;
- Palette indicatrici dei falli dei giocatori;
- Indicatori dei falli di squadra;

Art. 5 IL PALLONE

Si utilizza il pallone taglia 4 per la categoria Mini Sand Basket

Art. 6 EQUIPAGGIAMENTO

Art. 6.1 I giocatori di ciascuna squadra devono indossare maglie numerate dello stesso colore con una numerazione compresa tra 0 e 99;

Art. 6.2 Durante la gara è vietato indossare collanine, anelli, orecchini, orologi, braccialetti e tutti gli accessori non necessari alla pratica dello sport che possono arrecare danni o infortuni ai partecipanti alla gara.

Art. 7 L'ARBITRO

L'Arbitro dirige l'incontro, fischia le violazioni e i falli, convalida o annulla i canestri e applica le sanzioni previste da questo regolamento.

Art. 8 IL SEGNAPUNTI

Il segnapunti compila il referto, registrando a fianco di ciascun giocatore il numero di maglia, i falli personali e i punti realizzati.

Vedi Fig.2

Art. 9 LA PARTITA

La partita consta di **4 tempi** della durata di 4 minuti ciascuno. Tra il 1° e il 2° tempo e tra il 3° e il 4° tempo deve essere osservato un minuto di riposo, tra il 2° tempo e il 3° cinque minuti di riposo. Qualora al termine dei 4 tempi di gioco il risultato fosse in parità, si faranno disputare tanti tempi supplementari della durata di 2 minuti ciascuno, fino a quando la parità non sarà risolta.

Art. 9.1 PRIMO POSSESSO PALLA

Per attribuire il primo possesso della palla si procederà ad una gara di tiro. I 2 quartetti designati dai rispettivi Istruttori a prendere parte all'inizio della gara si disporranno in ordine alternato formando un'unica fila sulla linea immaginaria del tiro libero. Il primo giocatore a tirare sarà della squadra di casa, il secondo della squadra ospite e così via. Verrà effettuato un tiro per parte finché dopo aver eseguito lo stesso numero di tiri, una squadra non si trovi in vantaggio rispetto all'altra. La squadra vincitrice della gara di tiro conquisterà il primo possesso della palla e il diritto di iniziare la gara in fase offensiva con una rimessa da fondo campo.

Art. 9.2 POSSESSO PALLA AD INIZIO QUARTO

I successivi possessi di inizio quarto saranno sempre assegnati alla squadra in svantaggio, con una rimessa in zona di attacco. In caso di parità ad inizio quarto si procederà con la gara di tiro per l'attribuzione del possesso.

Art. 9.3 TIMEOUT

Ogni squadra può chiedere 1 time-out per ogni tempo regolamentare e 1 time-out per ogni tempo supplementare.

Art. 9.4 CRONOMETRO DI GARA

Il cronometro di gara si ferma solo in occasione di un fallo, di un tiro libero, di un time-out, negli ultimi 2 minuti del 4° tempo e ogni qualvolta l'Arbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontana dal rettangolo di gioco). In tutte le altre situazioni il cronometro di gara non va fermato.

Art. 9.5 DIFESA INDIVIDUALE

È obbligatoria la difesa individuale (non si può difendere a zona).

Art. 9.5.1 In caso l'arbitro rilevi una difesa a zona, fermerà la gara ed effettuerà un richiamo ufficiale all'istruttore della squadra che ha commesso la violazione. Alla successiva violazione l'arbitro sanzionerà con un Fallo Tecnico l'istruttore della squadra che ha commesso la violazione

Art. 9.5.2 Se una squadra, a seguito di un Fallo Tecnico, persevera nel commettere una violazione utilizzando la difesa a zona, l'arbitro porrà fine alla gara e la squadra che ha commesso la violazione perderà la gara a tavolino con il risultato di 20-0.

Art. 10 VALORE DEI PUNTI

Si assegna 1 punto per i canestri realizzati su tiro libero, 2 punti per tutti gli altri canestri, 3 punti per i canestri realizzati da una distanza superiore ai 9,70 metri. Il tiro libero si esegue da una distanza di 3,50 metri dalla linea di fondo campo;

Dopo il tiro libero non esiste il rimbalzo e il gioco prosegue con la rimessa dalla linea di fondo campo. Durante l'esecuzione dei tiri liberi gli altri giocatori devono posizionarsi dietro al tiratore.

Art. 11 FALLI E SANZIONI

Art. 11.1 I principali falli del difensore sono:

- **bloccare**: impedire illegalmente al giocatore di avanzare;
- **trattenere**: impedire illegalmente la libertà di movimento all'avversario;
- **colpire** il giocatore che sta passando la palla o tirando a canestro.

Art. 11.2 I principali falli dell'attaccante sono:

- **sfondare**: causare un contatto illegale con un difensore in posizione legale di difesa;
- **allontanare illegalmente** con le mani o con il corpo il difensore per riceverla palla.

Art. 11.3 Se il fallo è commesso su un giocatore in atto di tiro:

- 1 tiro libero aggiuntivo se il canestro è stato realizzato;
- 2 tiri liberi se il tiro da 2 punti non è stato realizzato;
- 3 tiri liberi se il tiro da 3 punti non è stato realizzato.

Art. 11.4 Un giocatore che ha commesso **4 falli personali** deve essere escluso dal gioco e sostituito.

Art. 11.5 Una squadra è in "**bonus**" quando commette 4 falli in un tempo; dal 5° fallo in poi la squadra avversaria avrà diritto a tirare 2 tiri liberi.

Art. 12 UTILIZZO E SOSTITUZIONI DEI GIOCATORI

Date le finalità educative del gioco, tutti i giocatori di ciascuna squadra devono obbligatoriamente prendervi parte. Le sostituzioni possono essere effettuate in qualsiasi momento della partita chiedendo il permesso all'arbitro, che alla prima opportunità di sostituzione autorizzerà il cambio.

Art. 13 COME GIOCARE LA PALLA

La palla deve essere giocata con le mani, può essere passata, trascinata o lanciata in qualsiasi direzione.

Art. 13.1 IL TRASCINAMENTO

Consente al giocatore di avanzare con la palla facendola rotolare sulla sabbia con una mano per volta. La mano deve rimanere a contatto con la palla durante il trascinamento o comunque controllarne il rotolamento sulla sabbia.

Dopo il trascinamento, il giocatore può effettuare al massimo tre passi consecutivi con la palla in mano e concludere a canestro oppure passare la palla.

La palla non può essere bloccata sulla sabbia; se la palla è toccata con entrambe le mani questo gesto è considerato come una chiusura del trascinamento e il giocatore può effettuare o tre passi, o tirare oppure passare la palla.

Art. 13.2 I TRE PASSI

Il giocatore che ottiene il possesso della palla può effettuare 3 passi consecutivi, ma successivamente non può trascinare, ma solo concludere a canestro oppure passare la palla.

Art. 13.3 STRAPPO DI PALLA

Uno strappo di palla si ha quando due giocatori hanno una o entrambe le mani saldamente sulla palla, in modo tale che nessun giocatore possa acquisirne il controllo. In questo caso questi due giocatori, prestando attenzione a non commettere fallo, continueranno a strapparsi la palla per acquisirne il possesso. Se entro 5" nessuno dei 2 giocatori conquista il possesso l'arbitro fischierà uno strappo di palla, e il gioco sarà ripreso con un salto a 2 nel punto in cui è avvenuto lo strappo di palla.

Art. 13.4 FUORI CAMPO

La palla è fuori campo quando tocca il terreno, le linee di delimitazione del campo, una persona o un oggetto che si trova al di fuori del campo di gioco oppure quando tocca i supporti dei canestri o la parte posteriore dei tabelloni. La responsabilità è del giocatore che ha toccato per ultimo la palla.

Art. 13.5 PALLA CONTESA

Una situazione di palla contesa ha luogo quando lo decide l'arbitro per i seguenti motivi:

- La palla esce dal campo di gioco e gli arbitri sono in dubbio su chi l'abbia toccata per ultimo;
- una palla viva si blocca tra anello e tabellone.

Queste situazioni di palla contesa si risolvono con la gara di tiro per l'attribuzione del possesso palla. La gara si riprende con una rimessa nel punto più vicino a dove si era verificata la situazione di palla contesa.

Art. 13.6 AZIONE DI GIOCO

Ogni azione deve durare al massimo 20 secondi e inizia dal momento in cui un giocatore acquisisce il controllo di palla. Se entro i 20" una squadra non conclude l'azione effettuando un tiro a canestro causerà una violazione. Il possesso della palla sarà attribuito alla squadra avversaria con una rimessa in gioco nel punto più vicino a dove è stata commessa la violazione.

FIGURA 1



