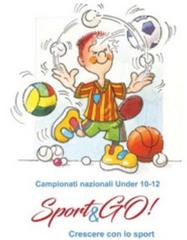


# Sport & Go 2023-2024

## Kids

### Campionato Primaveraile



#### **Fasce di età ammesse**

Possono partecipare alle gare bambine e bambini nati negli anni

#### **Tesseramento e Lista R**

Per la partecipazione alle gare sono necessari:

- 1) Cartellino CSI (nb: non tassativo per la partecipazione alla gara ma punibile con ammenda)
- 2) Documento di riconoscimento con foto in originale o in alternativa cartellino Csi con fotografia. Non sono ammesse fotocopie di documenti di identità.
- 3) Le società a inizio gara dovranno fornire regolare Distinta Giocatori Elettronica (vedi sito internet <http://tesseramento.csi-net.it/>) con elenco completo di giocatori e dirigenti da iscrivere a referto
- 4) I refertisti e i cronometristi devono essere provvisti di Tessera CSI in corso di validità

Si ricorda che tutti gli atleti dovranno essere obbligatoriamente tesserati CSI.

#### **Giocatori a referto**

I giocatori che possono essere iscritti a referto e partecipare al gioco sono minimo 8 massimo 12, in caso che una delle squadre si presenti con meno di 8 giocatori, le verrà assegnata partita persa 0-24. E' facoltà delle società accordarsi per la disputa della gara in modo amichevole.

#### **Tempo di gioco e numero di giocatori**

Ogni gara sarà disputata in 6 periodi da 6 minuti ciascuno – tempo non effettivo.

Il tempo verrà fermato solo in caso di tiri liberi, palla contesa, time-out - o in tutti i casi in cui l'arbitro lo ritenga necessario (es: recupero palla, infortunio, ecc..)

I giocatori in campo saranno 4 per ogni squadra. Non sono previsti tempi supplementari.

È prevista una sospensione per ciascuna squadra per ognuno dei sei periodi.

#### **Pallone di gara**

Il pallone da utilizzare per le competizioni deve essere di misura standard 5.

#### **Altezza dei tabelloni**

I canestri devono essere posizionati ad una altezza pari a 2.60 m.

## **Punteggio, risultato finale e classifica**

Al termine di ogni periodo verrà azzerato il punteggio sul tabellone segnapunti.

Vengono attribuiti alla squadra vincente del periodo 3 punti, mentre 1 punto verrà assegnato alla squadra che ha perso il periodo. In caso di parità verranno assegnati 2 punti ad entrambe le squadre.

A fine partita verranno sommati i punteggi di tutti i periodi per stabilire il vincitore. In caso di pareggio, si procederà al conteggio del totale dei canestri realizzati, assegnando la vittoria finale a chi abbia realizzato più punti complessivi. In caso di ulteriore parità si procederà ad assegnare la vittoria alla squadra che ha commesso meno falli. In caso di ulteriore parità, si procederà al sorteggio per determinare il vincitore.

La classifica sarà stilata secondo la seguente modalità: 3 punti per ogni vittoria, 1 punto per ogni sconfitta.

## **Palla contesa**

Ogni palla contesa sarà gestita con il salto a 2 a metà campo.

## **Difesa a Zona, Blocchi, Regola degli 8 secondi ed infrazione di campo**

Non è consentito difendere a zona né utilizzare i blocchi.

Non sono previste le infrazioni di 8 secondi e il ritorno in zona difensiva.

E' prevista l'infrazione di 5 secondi sulle rimesse.

## **Gestione dei cambi**

Non sono previsti cambi durante la partita, tranne in caso di infortunio o di raggiungimento di cinque falli personali; in questo caso il giocatore costretto ad uscire dal campo verrà sostituito da un suo compagno che non abbia ancora giocato, o nel caso tutti abbiano preso parte alla gara, dal compagno che abbia giocato e segnato di meno, e - a parità di punti segnati – da chi abbia commesso meno falli.

Tutti i giocatori devono giocare almeno per due periodi, successivamente scenderanno in campo quelli che hanno segnato meno punti, e in caso di parità di punti quelli che hanno commesso meno falli. In ogni caso nessuno potrà giocare più di tre periodi. Si vedano le tabelle in allegato per esempi chiarificatori.

## **Falli**

Il limite di falli personali è di 5 per ogni giocatore. Non è previsto nessun BONUS durante la gara; tuttavia, negli ultimi 3 minuti dell'ultimo periodo, ogni fallo prevede due tiri liberi.

Non è previsto il tiro libero aggiuntivo per il fallo subito con canestro realizzato.

## **Tiro da tre punti**

Non è previsto il tiro da tre punti.

## **Manifestazioni Polisportive Regionali**

La partecipazione al Trofeo Polisportivo (Sport&Go) e ai tornei di squadra è condizione indispensabile per l'iscrizione alle Manifestazioni Polisportive Regionali (Vedi piano dell'attività CSI LECCO 2020-21)

## ALLEGATO UNO – SCHEMI ESEMPLIFICATIVI SOSTITUZIONI

Questo allegato ha lo scopo di illustrare **un esempio di rotazione** dei giocatori (numerati da 1 a 12) nel rispetto delle regole di scelta per la disputa del tempo aggiuntivo, in caso gli atleti a referto non siano 12. Le combinazioni, ovviamente, sono molteplici e a discrezione degli istruttori: il fine di queste tabelle è esemplificativo della regola.

### CASO A 8 GIOCATORI

1	5	1	3	2	1
2	6	2	4	4	3
3	7	5	7	6	5
4	8	6	8	8	7

Tutti giocano tre tempi: è possibile variare i quartetti tra di loro, ma tutti i giocatori devono prima disputare un tempo e poi tutti il secondo ed infine il terzo.

### CASO A 9 GIOCATORI

1	5	9	7	8	
2	6	1	2	9	
3	7	3	4		
4	8	5	6		

Le caselle vuote vanno riempite con i numeri dei giocatori che hanno effettuato meno canestri. In caso di parità di punti segnati tra più atleti, va privilegiato chi ha commesso meno falli.

### CASO A 10 GIOCATORI

1	5	9	5	4	
2	6	10	7	6	
3	7	1	9	8	
4	8	3	2	10	

Le caselle vuote vanno riempite con i numeri dei giocatori che hanno effettuato meno canestri. In caso di parità di punti segnati tra più atleti, va privilegiato chi ha commesso meno falli.

### CASO A 11 GIOCATORI

1	5	9	3	11	8
2	6	10	5	2	10
3	7	11	7	4	
4	8	1	9	6	

Le caselle vuote vanno riempite con i numeri dei giocatori che hanno effettuato meno canestri. In caso di parità di punti segnati tra più atleti, va privilegiato chi ha commesso meno falli.

### CASO A 12 GIOCATORI

1	5	9	1	2	6
2	6	10	3	4	11
3	7	11	5	8	12
4	8	12	7	10	9

Tutti giocano due tempi, è possibile variare i quartetti tra di loro ma tutti i giocatori devono prima disputare un tempo e poi il secondo.