



REGOLAMENTO CAMPIONATO U12 STAGIONE 2026-27

DIRETTIVE

1. ETA'

11-12 anni (nati nel 2015-2016)

2. ALLENATORE

Grado Coach1 o superiore o con deroga SWB

3. TESSERAMENTI

Tesseramento Swiss Basketball obbligatorio per giocatori, allenatori e addetti ai lavori.

4. CANESTRI

3.05m.

5. PALLONE

n° 5

6. SQUADRA

Mista maschi e femmine, Minimo 8, massimo 12 giocatori. In caso di meno di 10 giocatori vedi direttiva n° 14.

7. GIOCATORI IN CAMPO

5 contro 5

8. PERIODI

4 tempi da 8 minuti effettivi – Tempo supplementare di 4 minuti in caso di parità

9. REFERTO

Viene utilizzato il referto elettronico in Game

10. ARBITRI E UFFICIALI

Allievi arbitri e arbitri vengono convocati dalla CCA. La squadra di casa mette a disposizione 2 UT (referto e cronometro). In caso di problematiche verificare con squadra avversaria.

11. TIME OUT

Ogni squadra ha a disposizione DUE (2) time-out per il 1-2 periodo. TRE (3) time out per 3-4 periodo. Nei tempi supplementari 1 ulteriore time-out per tempo per squadra.

12. FALLO TECNICO

Come regolamento FIBA



13. VINCITORE

Vince la squadra che segna il maggior numero di punti. In caso di parità si giocano altri 4 minuti.

14. CRITERI CLASSIFICA

Partita vinta da squadra con almeno 10 giocatori a referto: 3 punti

Partita vinta da squadra con meno di 10 giocatori a referto (minimo 8): 2 punti

Partita persa: 1 punto

All'inizio di ogni fase tutte le squadre partono da 0 punti. Alla fine di ogni fase verrà stilata una classifica. In caso di parità faranno stato gli scontri diretti o classifica avulsa.

15. CAMBI

A partire da 10 giocatori si utilizza il sistema **Passerella (vedi allegato)**.

12 Giocatori:

il 1° cambio avrà luogo alla prima interruzione di gioco o canestro, appena trascorso il 4° minuto di gioco del 1° quarto.

il 2° cambio avrà luogo alla prima interruzione di gioco o canestro, appena trascorso il 4° minuto di gioco del 2° quarto.

Casi particolari

se un giocatore deve lasciare il terreno di gioco per infortunio, limite di falli o espulsione durante il 1° o 2° quarto:

Prima del 4° minuto di gioco → verrà sostituito dal giocatore che sarebbe dovuto subentrare a metà quarto.

Dopo il 4° minuto di gioco → verrà rimpiazzato dal giocatore già sostituito in precedenza, che non ha giocato la totalità del periodo di gioco.

11 Giocatori:

1 cambio avrà luogo alla prima interruzione di gioco o canestro, appena trascorso il 4° minuto di gioco del 1° quarto. (6 giocatori 1° quarto, 5 giocatori 2° quarto).

Casi particolari

come sopra ma riferito solo al 1° quarto di gioco.

10 Giocatori:

nessun cambio nei primi 2 quarti di gioco. Tutti i giocatori (5 + 5) devono giocare un quarto di gioco intero (8 minuti).

Casi particolari

se un giocatore deve lasciare il terreno di gioco per infortunio, limite di falli o espulsione durante il 1° o 2° quarto: l'allenatore deciderà chi inserire tenendo presente che un giocatore NON può essere schierato per più di 3 quarti di gioco.

8/9 Giocatori:

Con 8 giocatori, i 3 che NON hanno giocato il 1° quarto devono giocare il 2° quarto per intero.

Con 9 giocatori, i 4 che NON hanno giocato il 1° quarto devono giocare il 2° quarto per intero.

I giocatori (2 in caso di squadra da 8 / 1 in caso di squadra da 9) entrati in campo sia nel primo che nel secondo quarto NON potranno scendere in campo nel terzo quarto.



A partire dal 3° quarto i cambi sono liberi ad eccezione del caso in cui una squadra si presenti con meno di 10 giocatori. In tal caso si fa riferimento a quanto sopra.

Un giocatore NON può essere schierato per più di 3 quarti di gioco a meno che tutti gli altri giocatori non siano usciti per 5 falli o per infortunio. In tal caso, a parità di tempo giocato, si sceglierà tra i giocatori a disposizione che abbiano segnato meno punti.

REGOLE DI GIOCO

Si applicano le regole di gioco FIBA e vengono prese in considerazione:

- Ritorno in zona
- Possesso alternato per le contese (freccia)
- 3 secondi offensivi
- 5 secondi
- Tiro libero dopo un canestro convalidato
- 8 e 24 secondi (con tolleranza a giudizio dell'arbitro)
- Tiro da 3 punti
- Bonus per 4 falli di squadra

Rimessa in gioco in zona difensiva

Quando l'arbitro fischia una palla fuori o un'altra violazione (NON FALLO), la squadra che beneficia della rimessa in zona difensiva può rimettere in gioco il pallone senza consegnare palla all'arbitro. Nel caso in cui l'intervento dell'arbitro al tavolo sia necessario per annunciare un fallo, validare un time-out o una sostituzione, l'arbitro dovrà toccare il pallone prima della rimessa.

LA DIFESA INDIVIDUALE È OBBLIGATORIA.

SONO VIETATE LE DIFESE A ZONA (META' E TUTTO CAMPO) E LE DIFESE A UOMO CON RADDOPPI.
SONO VIETATI I BLOCCHI SULLA PALLA E LONTANO DALLA PALLA

Nel caso in cui durante una partita si verifichino situazioni non conformi alle direttive, l'arbitro procederà come segue:

- al primo episodio: richiamo ufficiale alla panchina;
- al secondo episodio: segnalazione dell'infrazione a referto.

In fase di omologazione, Ticinobasket provvederà ad applicare la relativa sanzione amministrativa, che consisterà nell'assegnazione della partita persa per forfait alla squadra segnalata

DISPOSIZIONI FINALI

Per tutto quanto non previsto dalle presenti disposizioni (rinvio partite, spostamenti giocatori tra più squadre della stessa società etc.) fanno stato:

- le disposizioni tecniche per la stagione 2026-2027 della CT di Ticino Basket
- i Regolamenti tecnici emanati da Swiss Basketball o dai suoi Organi;
- le norme FIBA.