



Comunicato Ufficiale n°6 del 10.10.2024

CALENDARIO E NORME TECNICHE FASI FINALI

Under 9 (2016/2017)

NORME TECNICO-ORGANIZZATIVE:

Si gioca 4vs4 e le gare saranno costituite da 5 (cinque) tempi di gioco da 6 minuti ciascuno.

Il tempo d'attesa viene fissato in 10 minuti.

Sostituzioni libere, ma tutti i giocatori a referto dovranno entrare in campo (**minimo 8 giocatori a referto**).

In questa categoria non sono ammessi giocatori fuori quota. Se una società schiererà un atleta non in linea con le età previste, perderà automaticamente la partita con il punteggio di 0-20. Se una società dovrà per necessità schierare atleti fuori quota, lo dovrà dichiarare prima dell'inizio del campionato e la società stessa verrà dichiarata Fuori Classifica (f.c.).

Finale Arancione

1[^] Class. Gir. Arancione - 2[^] Class. Gir. Arancione

Giorno campo e ora da definire

Finale Blu

1[^] Class. Gir. Blu - 2[^] Class. Gir. Blu

Giorno campo e ora da definire

Finale Verde

1[^] Class. Gir. Verde - 2[^] Class. Gir. Verde

Giorno campo e ora da definire





Under 10 (2015/2016)

NORME TECNICO-ORGANIZZATIVE:

Si gioca 4vs4 e le gare saranno costituite da 6 (sei) tempi di gioco da 6 minuti ciascuno.

Il tempo d'attesa viene fissato in 10 minuti.

Sostituzioni libere, ma tutti i giocatori a referto dovranno entrare in campo (**minimo 8 giocatori a referto**).

In questa categoria non sono ammessi giocatori fuori quota. Se una società schiererà un atleta non in linea con le età previste, perderà automaticamente la partita con il punteggio di 0-20. Se una società dovrà per necessità schierare atleti fuori quota, lo dovrà dichiarare prima dell'inizio del campionato e la società stessa verrà dichiarata Fuori Classifica (f.c.).

Finale Arancione

1^a Class. Gir. Arancione - 2^a Class. Gir. Arancione

Giorno campo e ora da definire

Finale Blu

1^a Class. Gir. Blu - 2^a Class. Gir. Blu

Giorno campo e ora da definire





Under 12 (2013/2014)

NORME TECNICO-ORGANIZZATIVE:

Si gioca 5vs5 e le gare saranno costituite da 4 (quattro) tempi di gioco da 8 minuti ciascuno.

Il tempo d'attesa viene fissato in 10 minuti.

Sostituzioni libere, ma tutti i giocatori a referto dovranno entrare in campo (**minimo 8 giocatori a referto**).

In questa categoria e in tutte le fasi sono ammessi giocatori fuori quota (nati nel 2012) nella misura di 1 (uno) in campo per volta (due in distinta massimo).

Se una società non si atterrà alla presente disposizione, perderà automaticamente la partita con il punteggio di 0-20. Se una società dovrà per necessità schierare più atleti fuori quota, lo dovrà dichiarare prima dell'inizio del campionato e la società stessa verrà dichiarata Fuori Classifica (f.c.).

Finale Arancione

1^a Class. Gir. Arancione - 2^a Class. Gir. Arancione

Giorno campo e ora da definire

Finale Blu

1^a Class. Gir. Blu - 2^a Class. Gir. Blu

Giorno campo e ora da definire





Under 13 (2012/2013)

NORME TECNICO-ORGANIZZATIVE:

Si gioca 5vs5 e le gare saranno costituite da 4 (quattro) tempi di gioco da 8 minuti ciascuno.

Il tempo d'attesa viene fissato in 10 minuti.

Sostituzioni libere, ma tutti i giocatori a referto dovranno entrare in campo (**minimo 8 giocatori a referto**).

In questa categoria e in tutte le fasi sono ammessi giocatori fuori quota (nati nel 2011) nella misura di 1 (uno) in campo per volta (due in distinta massimo).

Se una società non si atterrà alla presente disposizione, perderà automaticamente la partita con il punteggio di 0-20. Se una società dovrà per necessità schierare più atleti fuori quota, lo dovrà dichiarare prima dell'inizio del campionato e la società stessa verrà dichiarata Fuori Classifica (f.c.).

Finale Arancione

1^a Class. Gir. Arancione - 2^a Class. Gir. Arancione

Giorno campo e ora da definire

Finale Blu

1^a Class. Gir. Blu - 2^a Class. Gir. Blu

Giorno campo e ora da definire





Under 14 (2011/2012)

NORME TECNICO-ORGANIZZATIVE:

Si gioca 5vs5 e le gare saranno costituite da 4 (quattro) tempi di gioco da 10 minuti ciascuno.

Il tempo d'attesa viene fissato in 10 minuti.

Sostituzioni libere, ma tutti i giocatori a referto dovranno entrare in campo (**minimo 8 giocatori a referto**).

In questa categoria e in tutte le fasi sono ammessi giocatori fuori quota (nati nel 2010) nella misura di 1 (uno) in campo per volta (due in distinta massimo).

Se una società non si atterrà alla presente disposizione, perderà automaticamente la partita con il punteggio di 0-20. Se una società dovrà per necessità schierare più atleti fuori quota, lo dovrà dichiarare prima dell'inizio del campionato e la società stessa verrà dichiarata Fuori Classifica (f.c.).

Finale Arancione

1^a Class. Gir. Arancione - 2^a Class. Gir. Arancione

Giorno campo e ora da definire

Finale Blu

1^a Class. Gir. Blu - 2^a Class. Gir. Blu

Giorno campo e ora da definire





Allievi (2009/2010)

NORME TECNICO-ORGANIZZATIVE:

Si gioca 5vs5 e le gare saranno costituite da 4 (quattro) tempi di gioco da 10 minuti ciascuno.

Il tempo d'attesa viene fissato in 10 minuti.

Sostituzioni libere, ma tutti i giocatori a referto dovranno entrare in campo (minimo 8 giocatori a referto).

In questa categoria e in tutte le fasi sono ammessi giocatori fuori quota (nati nel 2008) nella misura di 1 (uno) in campo per volta (due in distinta massimo).

Se una società non si atterrà alla presente disposizione, perderà automaticamente la partita con il punteggio di 0-20. Se una società dovrà per necessità schierare più atleti fuori quota, lo dovrà dichiarare prima dell'inizio del campionato e la società stessa verrà dichiarata Fuori Classifica (f.c.).

Finale Arancione

1^a Class. Gir. Arancione - 2^a Class. Gir. Arancione

Giorno campo e ora da definire

Finale Blu

1^a Class. Gir. Blu - 2^a Class. Gir. Blu

Giorno campo e ora da definire

Finale Verde

1^a Class. Gir. Verde - 2^a Class. Gir. Verde

Giorno campo e ora da definire





CENTRO SPORTIVO ITALIANO
Comitato di Reggio Emilia

Juniores (2007/2009)

NORME TECNICO-ORGANIZZATIVE:

Si gioca 5vs5 e le gare saranno costituite da 4 (quattro) tempi di gioco da 10 minuti ciascuno.

Il tempo d'attesa viene fissato in 10 minuti.

Sostituzioni libere, ma tutti i giocatori a referto dovranno entrare in campo (**minimo 8 giocatori a referto**).

In questa categoria e in tutte le fasi sono ammessi giocatori fuori quota (nati nel 2006) nella misura di 1 (uno) in campo per volta (due in distinta massimo).

Se una società non si atterrà alla presente disposizione, perderà automaticamente la partita con il punteggio di 0-20. Se una società dovrà per necessità schierare più atleti fuori quota, lo dovrà dichiarare prima dell'inizio del campionato e la società stessa verrà dichiarata Fuori Classifica (f.c.).

Finale Arancione

1^a Class. Gir. Arancione - 2^a Class. Gir. Arancione

Giorno campo e ora da definire

Finale Blu

1^a Class. Gir. Blu - 2^a Class. Gir. Blu

Giorno campo e ora da definire

Commissione Tecnica CSI Pallacanestro

