

Campionati Studenteschi
Istituzioni scolastiche secondarie di I e II grado



PALLACANESTRO I° e II° GRADO

3 X 3

Impianti ed attrezzature

I campi sono di norma regolamentari, ogni partita si disputa su una delle due metà campo utilizzando un solo canestro.

I canestri sono di tipo regolamentare (altezza m. 3.05), i palloni regolamentari (n. 7 per la categoria Maschile - n.6 per quella Femminile).

Composizione delle squadre

Gli Istituti possono iscriversi con una o più squadre maschili e femminili, e possono prendere parte alla manifestazione sia atleti/e tesserati/e alla FIP che atleti/e non tesserati/e. Ogni squadra, maschile e femminile, può iscrivere a referto in ogni gara massimo 4 giocatori/trici, di cui 3 scendono in campo. Non sono ammesse squadre con un numero inferiore a 3 giocatori/trici. Nel caso in cui una squadra si presenti con meno di 3 giocatori/trici, la gara non verrà effettuata e la squadra in difetto avrà partita persa per 20-0 ed un punto di penalizzazione in classifica.

Tempi di gioco

In tutte le fasi previste le gare si svolgeranno con 1 tempo di gioco di 10 minuti effettivi o fino al raggiungimento da parte di una delle due squadre di 21 punti totali.

In caso di parità al termine dei 10' di gioco previsti si procederà con un tempo supplementare che terminerà con la realizzazione del primo canestro da parte di una delle due squadre in campo.

Modalità di gioco

Torneo all'italiana tra le squadre partecipanti, il punteggio viene attribuito come segue:

Vittoria: Punti 3 Sconfitta: Punti 1

Il Torneo si articola in una fase provinciale, una fase regionale ed una eventuale fase nazionale.

Dalla fase provinciale saranno ammesse a partecipare alla fase regionale un numero di squadre che verrà definito regione per regione e terrà conto del numero complessivo delle squadre maschili e femminili iscritte in ciascuna provincia.

Regole Tecniche.

Il possesso di palla iniziale viene assegnato con un sorteggio per l'eventuale tempo supplementare il possesso di palla iniziale sarà a favore della squadra che ha iniziato la partita in difesa, l'azione d'attacco parte sempre oltre la linea dei tre punti e deve durare massimo 14" (competenza arbitrale), l'intercettazione difensiva, perché diventi azione d'attacco deve ripartire oltre la linea dei tre punti attraverso un passaggio o con un palleggio (entrambi i piedi oltre la linea dei 3pt.).

Dopo ogni canestro realizzato la palla passa agli avversari. Al fine di velocizzare il gioco non è prevista la rimessa da fondo campo e la palla deve essere portata (in palleggio o con il passaggio) dalla squadra in attacco oltre la linea dei tre punti.

Campionati Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di I e II grado

Valore dei punti.

- la realizzazione del canestro su azione di gioco vale sempre **1 punto**;
- la realizzazione del canestro effettuato al di fuori della linea dei 3pt, vale **2 punti**

Tiri liberi.

Assegnazione di eventuali tiri liberi:

- 1 tiro libero assegnati per il fallo commesso su azione di tiro da 2 punti con valore assegnato di 1pt
- 2 tiri liberi assegnati per il fallo commesso su azione di tiro da 3 punti con valore assegnato di 1pt per ciascun tiro realizzato
- 1 tiro assegnato su fallo e canestro realizzato con valore di 1pt se realizzato
- 2 tiri liberi assegnati per fallo commesso dopo il raggiungimento del bonus che è previsto a 6 (2 tiri dal 7° fallo in poi)
- 2 tiri liberi assegnati e possesso di palla dopo il raggiungimento del 10° fallo di squadra
- 1 tiro libero assegnato su eventuale fallo tecnico o antisportivo

Norme di gioco.

Non è previsto un limite di falli individuali. Il bonus di squadra è previsto al 7° fallo commesso e vengono assegnati 2 tiri liberi in occasione di ogni fallo commesso.

E' previsto 1 time out della durata di 30" per ciascuna squadra.

In caso di palla contesa, il gioco verrà ripreso con palla assegnata alla difesa.

Tempi supplementari.

Nel caso in cui le 2 formazioni fossero con punteggio parità al termine del tempo di gioco è previsto un tempo supplementare che terminerà nel momento in cui una delle 2 formazioni realizzerà un canestro.

Avvicendamento dei giocatori:

I cambi sono liberi e possono essere effettuati "in corsa" a palla inattiva e comunque senza fermare il tempo. Il sostituto può entrare in gioco dopo che il suo compagno sia uscito dal campo e dopo aver stabilito un contatto fisico con lui oltre la linea di fondocampo opposta al canestro. Le sostituzioni non necessitano di alcuna azione da parte degli Arbitri o degli Ufficiali di campo.

Durata azione di attacco:

Ogni qualvolta un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco, la sua squadra deve effettuare un tiro entro 14 secondi sarà l'arbitro ad avvisare quando mancano 5 secondi per tentare il tiro.

Per quanto non esplicitamente previsto, si fa riferimento al “Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro” in vigore nel corrente anno sportivo.