



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca*  
*Ufficio Scolastico Regionale per la Campania*

**Ufficio VIII ambito territoriale per la provincia di Benevento**

peo - usp.bn@istruzione.it pec - uspbm@postacert.istruzione.it - tel.0824365111  
piazza Ernesto Gramazio 2 - 3 - 82100 Benevento

Ai Dirigenti Scolastici

- ✓ I.S. Rummo Bn
- ✓ I.S. S. Giorgio S.
- ✓ I.S. Telese T.

**OGGETTO:** Campionati Studenteschi 2016/17 di Pallacanestro maschile  
3 contro 3 Basket School Cup

L'Organismo Provinciale per lo Sport a Scuola di Benevento indice e organizza le fasi provinciali dei Campionati Studenteschi di Pallacanestro maschile per l'anno 2016-2017.

Nel far presente che la scuola e i relativi insegnanti di educazione fisica sono responsabili della organizzazione degli incontri casalinghi, si confida nella loro fattiva collaborazione con il Comitato Organizzatore.

È importante che, al termine di ogni partita, e comunque entro le 24 ore, sia comunicato all'Ufficio Educazione Fisica Sportiva di questo Ambito Territoriale il risultato dell'incontro.

Si ricorda che l'iniziativa sportiva scolastica non ha fini agonistici, ma mere finalità educative per gli alunni quale fattore di formazione umana e di crescita civile e sociale.

Pertanto, si confida in un leale e civile comportamento dei partecipanti.

Si fa presente, inoltre, facendo riferimento al progetto dei Campionati Studenteschi, che la maggiore attività dovrà essere svolta nella fase di istituto soprattutto tramite l'organizzazione di un circuito interno con il coinvolgimento di tutte le classi e del maggior numero di alunni possibile.

La fase provinciale, quindi, sarà considerata solamente una parentesi del lavoro programmato, che non metterà fine all'attività d'istituto che, viceversa, continuerà a svolgersi autonomamente sino al termine dell'anno scolastico.

Si riporta di seguito il regolamento di gioco e il calendario degli incontri.

## REGOLAMENTO C.S. PALLACANESTRO 2016/2017

### Partecipazione

Sono ammessi a partecipare al campionato in oggetto, purchè regolarmente iscritti e frequentanti la Scuola di secondo grado Statale e non, gli alunni nati negli anni 2000 -2001 - 2002 (2003 nei casi di studenti in anticipo scolastico).

### Composizione delle squadre

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

### Impianti ed attrezzature

I campi sono di norma regolamentari, ogni partita di 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).

### 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 .

### Regole Tecniche

Il possesso di palla iniziale viene assegnato con un sorteggio sia per l'inizio del tempo di gioco previsto che per l'eventuale tempo supplementare, 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 individuale. Sulle rimesse laterali o dal fondo, l'azione d'attacco deve partire sempre oltre la linea dei tre punti anche quando viene effettuata dalla squadra che era già in attacco.

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 dalla squadra in attacco oltre la linea dei tre punti senza alcun possibile intervento da parte della squadra che difende. Non esistono tiri liberi.

### Valore dei punti

- la realizzazione del canestro su azione di gioco vale sempre 2 punti;
- la realizzazione del canestro su azione di gioco effettuato al di fuori dell'area dei 6,75, vale 3 punti;
- per un fallo su canestro realizzato, oltre ai 2 o 3 punti viene assegnato un ulteriore punto alla squadra che ha realizzato e la palla passerà alla squadra avversaria;
- per ogni fallo subito da un giocatore con o senza palla durante le varie fasi di gioco, 1 punto, e possesso di palla (con rimessa dal fondo) viene assegnato alla squadra del giocatore che subisce il fallo;
- in caso di fallo tecnico, 1 punto, e rimessa dal fondo, viene assegnato alla squadra avversaria;

- gli arbitri hanno facoltà di comminare 1 punto di penalizzazione alla squadra che volontariamente allontana il pallone dal campo di gioco per causare una perdita di tempo.

### **Norme di gioco**

Non è previsto un limite di falli individuali.

Non sono previsti time out

In caso di palla contesa, il gioco verrà ripreso con una palla a 2 sulla linea di tiro libero.

### **Avvicendamento dei giocatori**

I cambi sono liberi e possono essere effettuati "in corsa" a palla inattiva e comunque senza fermare il tempo.

### **Durata azione di attacco**

Ogni qualvolta un giocatore acquisisce il controllo della 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.

### **Difesa**

E' obbligatoria la difesa individuale e non è consentito alcun altro tipo di difesa.

Per quanto non esplicitamente previsto, si fa riferimento al "Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro" in vigore nel corrente anno sportivo e federali vigenti.

### **Identificazione dei giocatori**

Per il riconoscimento degli atleti può essere utilizzato:

- la certificazione con foto attestata dal Dirigente Scolastico;
- un qualsiasi documento di identità personale.

L'identificazione dei giocatori dovrà avvenire previa presentazione all'arbitro dell'incontro di un elenco (in duplice copia) - **allegato n. 1** - dei giocatori a firma del Dirigente Scolastico comprendente nome, cognome e data di nascita.

### **Accompagnatori**

In tutte le fasi le squadre partecipanti devono essere accompagnate da personale direttivo o docente della scuola che ne assume le responsabilità. Non è ammessa la presenza di persone estranee alla scuola.

### **Assistenza sanitaria**

Per tutti i partecipanti è obbligatorio la certificazione medica prevista ai sensi delle Linee Guida dell'8 agosto 2014 del Ministero della Salute e assicurati contro gli infortuni.

### **Arbitraggio**

La F.I.P., in linea di massima procederà all'arbitraggio degli incontri che si disputano solo a Benevento. Comunque, in assenza dell'arbitro, fungeranno da arbitri e segnapunti, insegnanti, genitori, atleti e studenti scelti dalla scuola organizzatrice dell'incontro.

## MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

Il torneo prevede la partecipazione di 3 squadre inserite in un unico girone di finale.

I.S. RUMMO BN
I.S. S. GIORGIO S.
I.S. TELESE T.

Giorno	Data	Orario	Impianto	Incontro	
Mercoledì	03-05-17	09,30	Palestra Rummo	A	B
				PERD. A-B	C
				C	VINC. A-B

**La squadra vincitrice accederà alla fase regionale che si terrà nel prossimo mese di maggio.**

Il Dirigente  
dott.ssa *Monica MATANO*