



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
 ✓ Istituti Secondo Grado

Oggetto : **Campionati Sportivi Studenteschi 2017/18 di Pallacanestro maschile**
Risultati semifinali e calendario finale

Si trasmettono i risultati delle semifinali dei Campionati Studenteschi 2017/18 di Pallacanestro maschile e il calendario della finale.

Risultati

<u>Girone A</u>
I.S. Airola
I.C. S. Giorgio S.

Girone A	Incontro		Risultato		Classifica	Punti
	Airola	S. Giorgio S.	21	10	1° Airola	4
	S. Giorgio S.	Airola	16	21	2° S. Giorgio S.	0

<u>Girone B</u>
I.S. Rummo Bn
I.S. Guacci Bn
I.S. Galilei Bn

Girone B	Incontro		Risultato		Classifica	Punti
	Rummo Bn	Guacci Bn	21	14	1° Rummo Bn	4
	Guacci Bn	Galilei Bn	21	7	2° Guacci Bn	2
	Galilei Bn	Rummo Bn	9	21	3° Galilei Bn	0

Calendario FINALE

<u>Scuole</u>
I.S. Rummo Bn
I.S. Airola

Giorno	Data	Orario	Impianto	Incontro	
Martedì	24-04-18	09,00	Pal. Rummo Bn	Rummo Bn	Airola

Composizione delle squadre

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).

Tempi di gioco

In tutte le fasi previste le gare si svolgeranno con 1 tempo di gioco di 10 minuti effettivi (il cronometro non deve essere mai arrestato), 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.

Il Dirigente
dott.ssa *Monica MATANO*