



Ministero dell'Istruzione
Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia
Ufficio V – Ambito territoriale di Como e attività esercitata a livello regionale in merito a:
ordinamenti e politiche per gli studenti

Ai Dirigenti Scolastici
degli Istituti Secondari di 1[^]
grado della Provincia di Como

Ai Docenti di Educazione Fisica e Sportiva

Oggetto: : Finale provinciale BASKET “TRE CONTRO TRE” – Primo Grado
20 febbraio 2020 - IC Albavilla – Via Porro 16 Albavilla - CO
Ritrovo ore 8.30 /Inizio torneo ore 9.00

In collaborazione con la Federazione Italiana Pallacanestro viene organizzata la Finale provinciale **BASKET TRE CONTRO TRE** riservata agli alunni/e delle Istituzioni Scolastiche di 1° grado della provincia di Como, che si svolgerà il giorno 20 febbraio 2020 presso l'IC Albavilla.
Si comunica che potranno partecipare solo le Istituzioni Scolastiche che si sono iscritte al Campionato nella Piattaforma www.campionatisportivi.it nei tempi previsti.
Si allega programma e regolamento.

Il Dirigente
Roberto Proietto

Nome del referente ambito: Prof.ssa Laura Peruzzo
Tel 031/237216
e-mail efsportcomo@tiscali.it



PARTECIPANTI:

E' possibile iscrivere **una sola squadra** per ogni categoria: maschile e femminile (minimo 4, massimo 6 alunni/e)

PRIMO GRADO: Categoria Cadetti/e nati negli anni 2006-2007

DOCUMENTAZIONE SANITARIA E ASSICURAZIONE: come da Progetto Tecnico CS 2019/2020

ACCOMPAGNATORI:

in tutte le fasi le squadre devono essere accompagnati esclusivamente da docenti che si assumono la responsabilità.

Il relativo Modello B dovrà essere presentato il giorno della manifestazione.

ISCRIZIONI:

Le iscrizioni dovranno essere effettuate **entro le ore 12.00 del giorno 14 febbraio 2020** utilizzando il modulo allegato, da inviare via mail all'indirizzo efsportcomo@tiscali.it

In tutte le fasi previste le gare si svolgeranno con 1 tempo di gioco di 8 minuti effettivi, o fino al raggiungimento da parte di una delle due squadre di 21 punti totali.

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.

PUNTEGGIO: VITTORIA= 3 p PAREGGIO= 1 p SCONFITTA= 0 p

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.

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

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. 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*