

SCHEDE TECNICHE GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI

Primo Ciclo di Istruzione (Scuole Secondarie di 1° Grado)

PALLACANESTRO – EASYBASKET SENIOR

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile e femminile, può iscrivere a referto in ogni gara max 12 giocatori/trici, di cui 5 scendono in campo. Non sono ammesse squadre con un numero inferiore ad 8 giocatori/trici. Nel caso in cui una squadra si presenti con meno di 8 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 le gare si svolgeranno in 4 tempi di 10 minuti effettivi ciascuno, con intervalli di 2' tra il primo ed il secondo tempo e tra il terzo e il quarto tempo, mentre tra il secondo ed il terzo tempo è previsto un intervallo di 10 minuti.

Impianti ed attrezzature

I campi sono di norma regolamentari; sono tollerate misure diverse.

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

Regole Tecniche.

Valore dei punti.

- *la realizzazione del canestro su azione di gioco vale sempre **2 punti**; ovvero anche quando viene effettuato al di fuori dell'area dei 6,75,*
- *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 laterale nel punto più vicino) viene assegnato alla squadra del giocatore che subisce il fallo*

Norme di gioco.

Non è previsto un limite di falli individuali.

Non sono previsti tiri liberi, salvo le sanzioni previste per i falli tecnici ai giocatori o alla panchina.

E' previsto 1 minuto di sospensione per ciascuna squadra per ciascun tempo di gioco.

In caso di palla a 2, il gioco verrà ripreso con una rimessa laterale (nel punto più vicino) della squadra in difesa.

Avvicendamento dei giocatori:

Nel secondo tempo di gioco l'insegnante deve obbligatoriamente sostituire almeno 3 dei 5 giocatori/trici che hanno disputato il primo tempo. Questi 3 giocatori/trici possono essere sostituiti nel corso del secondo tempo solo con giocatori/trici che non hanno preso parte alla gara, mentre i 2 giocatori/trici che hanno disputato il primo tempo possono essere sostituiti con chiunque. Si possono effettuare sostituzioni in ogni momento della gara. Si ritiene soddisfatto tale obbligo quando un giocatore rimane in campo per la durata di un qualsiasi tempo di gioco.

Superamento della metà campo:

Il tempo per portare o far pervenire la palla in attacco è di 8 secondi. Vigè la regola dell'infrazione di campo. Rimangono vigenti tutte le altre regole a tempo (3'', 5'', 24'').

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 24 secondi. Si applica la regola dei 24'' con azzeramento del tempo ad ogni azione.

Difesa:

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

E' permesso il raddoppio di marcatura sulla palla.

Ogni volta che l'arbitro rileva una "infrazione per la difesa illegale" dovrà interrompere il gioco. Alla prima infrazione ammonirà ufficialmente l'insegnante, alla seconda infrazione l'arbitro comminerà un fallo tecnico all'insegnante che non influisce nel computo dei falli per il bonus di squadra.

- Fallo tecnico del giocatore in campo:

Il fallo tecnico di un giocatore in campo è sanzionato con due tiri liberi più la rimessa dal punto centrale della linea laterale da parte della squadra avversaria. Viene conteggiato nel bonus dei falli di squadra.

- Fallo tecnico alla panchina

Il fallo tecnico della panchina è sanzionato con due tiri liberi più la rimessa dal punto centrale della linea laterale da parte della squadra avversaria. Non viene conteggiato nel bonus dei falli di squadra.

- Fallo di squadra

Non è previsto alcun bonus per i falli di squadra commessi in un periodo di gioco.

Casi di parità

In caso di parità di punteggio al termine dei tempi regolamentari, si svolgerà un tempo supplementare di 3 minuti, con quintetti schierati in campo a scelta del docente ed in caso di ulteriore parità si procederà all'effettuazione di ulteriori tempi supplementari ad oltranza (con quintetti diversi schierati in campo), fino a quando non si sblocchi la parità.

Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità, la squadra che passa al turno successivo è determinata nell'ordine dai seguenti criteri: 1) risultati conseguiti negli incontri diretti; 2) quoziente canestri risultante da detti incontri; 3) quoziente canestri risultante da tutti gli incontri sostenuti; 4) dal maggior numero di canestri realizzati dalla squadra; 5) dalla minore età.

Per quanto non esplicitamente previsto, si fa riferimento al "Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro 2011".

Secondo Ciclo di Istruzione (Scuole Secondarie di 2° Grado)

PALLACANESTRO

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile e femminile, può iscrivere a referto in ogni gara max 12 giocatori/trici, di cui 5 scendono in campo. Non sono ammesse squadre con un numero inferiore ad 8 giocatori/trici. Nel caso in cui una squadra si presenti con meno di 8 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 le gare si svolgeranno in 4 tempi di 10 minuti effettivi ciascuno, con intervalli di 2' tra il primo ed il secondo tempo e tra il terzo e il quarto tempo, mentre tra il secondo ed il terzo tempo si osserva un intervallo di 10 minuti.

Impianti ed attrezzature

I campi sono di norma regolamentari; sono tollerate misure diverse.

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

Regole di base

Sospensioni :

Può essere chiesta una sospensione di un minuto nel 1°, 2° e 3° periodo di gioco e nel tempo supplementare, due sospensioni di un minuto ciascuna nel 4° periodo di gioco per ogni squadra. Le sospensioni non sono cumulabili.

Bonus :

Il bonus dei falli è fissato a 4 per ogni tempo.

Superamento della metà campo:

Il tempo per portare o far pervenire la palla in attacco è di 8 secondi. Vigè la regola dell'infrazione di campo. Rimangono vigenti tutte le altre regole a tempo (3'', 5'', 24'').

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 24 secondi. Si applica la regola dei 24'' con azzeramento del tempo ad ogni azione.

Difesa:

Si può attuare qualsiasi tipo di difesa (individuale, zona, zona-press, ecc...)

- Fallo tecnico del giocatore in campo:

Il fallo tecnico di un giocatore in campo è sanzionato con due tiri liberi più la rimessa dal punto centrale della linea laterale da parte della squadra avversaria. Viene conteggiato nel bonus dei falli di squadra.

- Fallo tecnico alla panchina

Il fallo tecnico della panchina è sanzionato con due tiri liberi più la rimessa dal punto centrale della linea laterale da parte della squadra avversaria. Non viene conteggiato nel bonus dei falli di squadra.

- Fallo di squadra

Una squadra esaurisce il bonus se ha commesso 4 falli di squadra in un periodo di gioco. Nei tempi supplementari vanno conteggiati i falli del quarto periodo per il raggiungimento del bonus.

Casi di parità

Nel caso di parità di punteggio al termine dei tempi regolamentari, si svolgerà un tempo supplementare di 5 minuti, ed in caso di ulteriore parità si procederà all'effettuazione dei tempi supplementari ad oltranza, fino a quando non si sblocchi la parità.

Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità, la squadra che passa al turno successivo è determinata nell'ordine dai seguenti criteri: 1) risultati conseguiti negli incontri diretti; 2) quoziente canestri risultante da detti incontri; 3) quoziente canestri risultante da tutti gli incontri sostenuti; 4) dal maggior numero di canestri realizzati dalla squadra; 5) dalla minore età.

Per quanto non esplicitamente previsto, si fa riferimento al "Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro 2011".