

# CAMPIONATI STUDENTESCHI

## FINALI REGIONALI DI PALLACANESTRO 3x3

**1° e 2° GRADO: giovedì 27 Aprile 2023 – Senigallia IIS Panzini Via Capanna**

Sono ammesse a partecipare le scuole classificate ai primi due posti nelle fasi provinciali di AN – AP/FM – MC – PU delle categorie CADETTE, CADETTI, ALLIEVE e ALLIEVI

Iscrizioni in piattaforma allo specifico evento/categoria **entro il 26 Aprile 2023**

**Composizione delle squadre:** è composta da 4 giocatori, come da scheda tecnica.

PROGRAMMA: ritrovo rappresentative ore 9.00, a seguire: gare e premiazioni; termine manifestazione ore 13.30 circa

Si rammenta che **non è ammessa la presenza di personale diverso dal docente accompagnatore**

**Formula: 2 gironi da 4 squadre, quarti di finale ad incrocio, semifinale e finale** (ogni squadra giocherà almeno 3 partite e il quarto di finale)

SCUOLE AMMESSE:

PROV.	CATEGORIA	SCUOLA
AN	CADETTE	IC NOVELLI NATALUCCI ANCONA – IC RICCI POLVERIGI
AN	CADETTI	IC PINOCCHIO MONTESICURO ANCONA – IC SCOCCHERA ANCONA
AN	ALLIEVE	LICEO MEDI SENIGALLIA – IIS SAVOIA BENINCASA ANCONA
AN	ALLIEVI	LICEO GALILEI ANCONA -IIS VANVITELLI STRACCA ANGELINI ANCONA
PU	CADETTE	IC PIRANDELLO PESARO – GIC IO' POMODORO
PU	CADETTI	IC TOCCI CAGLI – IC TAVULLIA PIAN DEL BRUSCOLO
PU	ALLIEVE	LICEO CLASSICO MAMIANI PESARO- LICEO SCIENTIFICO MARCONI PESARO
PU	ALLIEVI	LICEO SCIENTIFICO MARCONI PESARO - LICEO CLASSICO MAMIANI PESARO
MC	CADETTE	IC LEOPARDI SARNANO – IC TACCHI V. SAN SEVERINO
MC	CADETTI	IC MATTEI MATELICA – IC BETTI CAMERINO
MC	ALLIEVE	IIS DA VINCI CIVITANOVA – IIS FILELFO TOLENTINO
MC	ALLIEVI	IIS DA VINCI CIVITANOVA – IIS BONIFAZI CIVITANOVA
AP	CADETTE	Finale provinciale il 14 aprile
AP	CADETTI	
AP	ALLIEVE	Finale provinciale il 17 aprile
AP	ALLIEVI	

Per quanto non contemplato, si far riferimento alle schede tecniche (a seguire)

## **Campionati Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di I grado**

### **PALLACANESTRO**

#### **3 X 3**

##### ***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 - 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 (il cronometro non deve mai essere 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.

##### ***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 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.

## Campionati Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

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 (in palleggio o con il passaggio) 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 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.

### **Difesa:**

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

Ogni qualvolta un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco, la sua squadra deve

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

## **Campionati Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado**

### **PALLACANESTRO**

#### **3 X 3**

##### ***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 - 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 (il cronometro non deve mai essere 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.

##### ***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 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 (in palleggio o con il passaggio) 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**;

## **Campionati Studenteschi** **Istituzioni scolastiche secondarie di II grado**

- 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 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.

### ***Difesa:***

È 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.