



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
Direzione Generale

- Ai Dirigenti Scolastici
degli istituti di istruzione secondaria
di 1° e 2° grado delle Marche
qualificati per la fase regionale
Loro indirizzi @
- Al Dirigente Scolastico
L. S. Marconi scuola capofila della rete dei LiSS
psps02006@pec.istruzione.it
- Al Presidente Comitato reg. le F.I.P MARCHE
presidente@marche.fip.it
- Al Sindaco del Comune di Ancona
comune.ancona@emarche.it
- All' Assessore Sport Comune Ancona
andrea.guidotti@comune.ancona.it
loretta.mancinelli@comune.ancona.it
- Al Presidente Comitato reg. le C.O.N.I.
marche@coni.it
- Al Presidente Comitato reg. le C.I.P.
marche@comitatoparalimpico.it
- Al Presidente Comitato reg. le F.M.S.I.
cr.marche@fmsi.it
- A Consorzio Ancona per lo sport
ancona.sport@libero.it
- Ai Dirigenti Uffici Territoriali dell'USR Marche
uspan@postacert.istruzione.it
uspap@postacert.istruzione.it
uspmc@postacert.istruzione.it
usppu@postacert.istruzione.it
- Al sito Web USR
luciano.belardinelli@istruzione.it

Oggetto: Progetto A2.2_PR1819_27_P8_ **regionale** Campionati Studenteschi BASKET SCHOOL CUP 3 c 3_ Ancona 20 marzo 2019

Questo Ufficio Scolastico Regionale per le Marche, con la collaborazione tecnica del Comitato FIP Marche, organizza la fase regionale dei Campionati studenteschi di PALLACANESTRO 3 contro 3 BASKET SCHOOL CUP degli istituti di istruzione secondaria di I e II grado, che si svolgerà **MERCOLEDÌ 20 marzo 2019** presso il Palaprometeo Estra "L.Rossini" s.s. CAMERANENSE Ancona con ritrovo delle squadre partecipanti **alle ore 09:15**.

Sono ammesse a partecipare alla manifestazione, per ogni provincia, due squadre per ogni categoria (cadetti, cadette, allieve e allievi), classificatesi ai primi due posti delle rispettive fasi provinciali.

La formula prevede, per ogni categoria, due giorni all'italiana con formula di sola andata (partite da 8'), a seguire semifinali ad incrocio fra le prime due squadre di ogni girone, e finale fra le vincenti (per semifinali e finali partite da 10').



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
Direzione Generale

Ogni squadra 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.

Le iscrizioni degli aventi diritto saranno trasmesse al Coordinatore regionale entro il **10 marzo 2019** dai Coordinatori territoriali che predisporranno inoltre il servizio di trasporto degli alunni e relativo piano di viaggio in collaborazione con la scuola Polo regionale per lo sport.

La regolarità dell'ammissione alla gara sarà garantita **dall'allegato B**, scaricato dalla piattaforma ministeriale www.sportescuola.gov.it e consegnato **in originale** il giorno della gara, dal docente referente/accompagnatore di ciascun istituto scolastico, al coordinatore regionale Marco Petrini responsabile organizzativo della manifestazione. **(non saranno presi in considerazione allegati B modificati a mano e non firmati dai Dirigenti Scolastici).**

Si ricorda che per tutti gli alunni partecipanti ai Campionati Studenteschi, dalle fasi d'Istituto fino alla fasi regionali comprese, è previsto il possesso del certificato di idoneità all'attività sportiva non agonistica, così come descritto dall'art. 3 del Decreto Interministeriale del 24/04/2013, modificato dall'art. 42 bis del Decreto Legge n.69/2013, convertito dalla Legge n. 98/2013 e s.m.i.

Saranno presenti alla manifestazione, compatibilmente alle esigenze di servizio, i Coordinatori territoriali.

PROGRAMMA:

ore 09:15 accredito delle rappresentative

ore 09:30 inizio torneo (ALLIEVI/E campo centrale - CADETTI/E palestra)

ore 12:00 finali di tutte le categorie campo centrale

a seguire premiazione delle squadre e partenza delle rappresentative.

Per quanto non contemplato, si fa riferimento alle schede tecniche della disciplina (in calce alla presente nota).

IL DIRETTORE GENERALE

Marco Ugo Filisetti



Campionati Studenteschi 2018/2019 Scuola Secondaria di Primo Grado



BASKET SCHOOL CUP 3c3



- Categorie** Ragazze – Ragazzi – Cadette – Cadetti
- Composizione squadre** Gli Istituti possono iscriversi con una o più squadre maschili e femminili; ogni squadra, maschile e femminile, può iscrivere a referto in ogni gara 4 giocatrici/tori, di cui 3 scendono in campo.
- 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 o, eventualmente, a seguito di assegnazione di punto per fallo personale.
- Impianti e 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).
- Regole di base** 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; 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.
- Punteggi e classifiche**
- 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.

Torneo all'italiana tra le squadre partecipanti, il punteggio viene attribuito come segue:

Vittoria: Punti 3 - Sconfitta: Punti 1.

In caso di parità di punti in classifica, la squadra vincente è determinata, nell'ordine, dai seguenti criteri:

- in caso di parità tra 2 squadre, si tiene conto del risultato dello scontro diretto; in caso di ulteriore parità, si tiene conto della differenza punti ottenuta nel girone, quindi del numero di canestri segnati; nel caso la parità persista, si tiene conto della minore età media delle/i giocatrici/tori ed eventualmente, come ultima soluzione, si ricorre al sorteggio;
- In caso di parità tra 3 o più squadre, si tiene conto della classifica avulsa tra le squadre interessate, calcolando i punti conseguiti negli incontri diretti; a parità di punti si tiene conto della differenza canestri negli stessi incontri; nel caso in cui 2 o più squadre permangano in parità, si tiene conto, nell'ordine, della differenza canestri negli incontri diretti tra le squadre interessate, della differenza canestri ottenuta nel girone, in seguito del maggior numero di canestri segnati nel girone; nel caso la parità persista, si tiene conto della minore età media delle/i giocatrici/tori ed eventualmente, come ultima soluzione, si ricorre al sorteggio.

Norme generali

Per quanto non espressamente indicato, si fa riferimento al Progetto tecnico dei Campionati Studenteschi e al regolamento tecnico della F.I.P.



Campionati Studenteschi 2018/2019

Scuola Secondaria di Secondo Grado



BASKET SCHOOL CUP 3c3



Categorie Allieve – Allievi – Juniores fem – Juniores mas

Composizione squadre Gli Istituti possono iscriversi con una o più squadre maschili e femminili; ogni squadra, maschile e femminile, può iscrivere a referto in ogni gara 4 giocatrici/tori, di cui 3 scendono in campo.

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 o, eventualmente, a seguito di assegnazione di punto per fallo personale.

Impianti e 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).

Regole di base 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; 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.

Punteggi e classifiche

- 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.

Torneo all'italiana tra le squadre partecipanti, il punteggio viene attribuito come segue:

Vittoria: Punti 3 - Sconfitta: Punti 1.

In caso di parità di punti in classifica, la squadra vincente è determinata, nell'ordine, dai seguenti criteri:

- in caso di parità tra 2 squadre, si tiene conto del risultato dello scontro diretto; in caso di ulteriore parità, si tiene conto della differenza punti ottenuta nel girone, quindi del numero di canestri segnati; nel caso la parità persista, si tiene conto della minore età media delle/i giocatrici/tori ed eventualmente, come ultima soluzione, si ricorre al sorteggio;
- In caso di parità tra 3 o più squadre, si tiene conto della classifica avulsa tra le squadre interessate, calcolando i punti conseguiti negli incontri diretti; a parità di punti si tiene conto della differenza canestri negli stessi incontri; nel caso in cui 2 o più squadre permangano in parità, si tiene conto, nell'ordine, della differenza canestri negli incontri diretti tra le squadre interessate, della differenza canestri ottenuta nel girone, in seguito del maggior numero di canestri segnati nel girone; nel caso la parità persista, si tiene conto della minore età media delle/i giocatrici/tori ed eventualmente, come ultima soluzione, si ricorre al sorteggio.

Norme generali

Per quanto non espressamente indicato, si fa riferimento al Progetto tecnico dei Campionati Studenteschi e al regolamento tecnico della F.I.P.