

## DISCIPLINE SPORTIVE

Evento Sportivo "IOCISONOETU" ARENA DI MILANO del 17,18,19 Maggio 2019.

### BASKET SCHOOL CUP 5VS5

#### TORNEO - NUMERO GIOCATORI 6 (COMPRESO RISERVA)

<b>Categorie</b>	Ragazze - Ragazzi Scuole primaria e Secondaria di I e II grado
<b>Composizione squadre e tempi di gioco</b>	Gli Istituti possono iscriversi con una o più squadre maschili e femminili; ogni squadra, maschile e femminile, può iscrivere a referto in ogni gara 6 giocatrici/tori, di cui 5 scendono in campo.
<b>Impianti e attrezzature</b>	I campi sono di norma regolamentari, ogni partita di disputa su tutta la superficie del campo utilizzando due canestri. I canestri sono di tipo regolamentare (altezza m. 3.05), i palloni regolamentari (n. 7 per la categoria Maschile - n.6 per quella Femminile)
<b>Regole di base</b>	<p>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. 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). 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.</p> <p>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.</p>

<p><b>Punteggi e classifiche</b></p>	<p>La realizzazione del canestro su azione di gioco vale sempre 2 punti;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la realizzazione del canestro su azione di gioco effettuato al di fuori dell'area dei 6,75, vale 3 punti</li> <li>- 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</li> <li>- in caso di fallo tecnico, 1 punto, e rimessa dal fondo, viene assegnato alla squadra avversaria</li> <li>- 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.</li> </ul> <p>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 dei 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.</p>
<p><b>Norme generali</b></p>	<p>Per quanto non espressamente indicato, si fa riferimento al Progetto tecnico dei Campionati Studenteschi e al regolamento tecnico della F.I.P.</p>