



Campionati Studenteschi 2019/2020

Scuola Secondaria di Secondo Grado



PALLACANESTRO – SCHEDE TECNICHE BASKET 5 contro 5



Impianti ed attrezzature

I campi sono di norma regolamentari; sono tollerate misure diverse, nel rispetto delle opportune prerogative di sicurezza.

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

Ogni squadra, maschile e femminile, può iscrivere a referto in ogni gara un minimo di 8 ed un massimo di 10 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 eventuale punto di penalizzazione in classifica (nel caso in cui sia prevista una calendarizzazione a gironi di qualificazione).

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.

Possesso della palla:

La partita ha inizio con palla a due alzata dall'Arbitro nel cerchio di centro campo, dopo il primo possesso iniziale si applica la regola del possesso alternato (freccia)

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.

Avvicendamento dei giocatori:

È fatto obbligo della partecipazione alle gare di tutti gli iscritti a referto, secondo quanto indicato nel Progetto Tecnico a.s. 2019/20, garantendo pertanto che alla fine dell'incontro tutti i giocatori abbiano giocato, in caso contrario la squadra in difetto avrà partita persa per 20-0

Superamento della metà campo:

Il tempo per portare o far pervenire la palla in attacco è di 8 secondi. Vigge la regola dell'infrazione di campo e vengono normalmente applicate le regole dei 3" in area e dei 5" sulla rimessa.

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 i 24 secondi; in caso di mancanza di una attrezzatura specifica, sarà compito dell'Arbitro dare adeguata segnalazione, alzando il braccio, degli ultimi 10" a disposizione della squadra in attacco per concludere la propria azione

Difesa:

E' possibile utilizzare ogni tipo di difesa, individuale o a zona.

Falli e infrazioni:

- Fallo di gioco:

Ogni contatto tra giocatori in campo non lecito deve essere sancito dall'Arbitro con un fallo individuale, sui contatti sanzionati si applicano le norme previste dal Regolamento vigente FIP

- 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 1 tiro libero 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.

Nelle attività eventualmente realizzate con una formula di girone all'italiana, in caso di parità in classifica al termine degli incontri previsti, 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 numeri di canestri realizzati dalla squadra; 5) dalla minore età (somma dei partecipanti).

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