

Giochi Sportivi Studenteschi 2012/2013

Calendario di

PALLACANESTRO

Cat. Allievi

Distretto n. 8

A) Triangolare con ITT "Fedi/Fermi" Pistoia + ITC "F. Pacini" Pistoia + IPSIA "A. Pacinotti" Pistoia, incontri il 02.05.2013 Auditorium Pistoia ore 09:00 (tempi unici di 40 minuti primi)

Distretto n. 7

B) IPSAR "F. Martini" Montecatini vs ITC "F. Forti" Monsummano incontro il 03.05.2013 Palazzetto "L. da Vinci" Montecatini, inizio ore 10:00

Finale Provinciale

**Vincente Distretto n. 8 vs Vincente Distretto n. 7
08.05.2013 Auditorium di Pistoia, ore 10:00**

Giochi Sportivi Studenteschi 2012/2013 Istituzioni scolastiche del II ciclo di Istruzione

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 5 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".