 

**PALLACANESTRO**

**SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO**

**3 contro 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***

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. 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 6 minuti, o fino al raggiungimento da parte di una delle due squadre di 11 punti totali.

In caso di parità al termine dei 6’ 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 1 - Sconfitta: Punti 0*

Per il passaggio alle fasi successive, in caso di parità in classifica tra due squadre sarà considerato il risultato dello scontro diretto; in caso di parità in classifica tra più squadre sarà considerato il numero dei punti segnati.

Il Torneo si articola in una fase provinciale ed una fase regionale.

Dalla fase provinciale saranno ammesse a partecipare alla fase regionale le prime due squadre di ogni 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 12'' (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 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:***

E’ 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.