

**Servizio Istruzione****Area Coordinamento Attività Motorie**

Tel. 0461 491433-0461 491484-0464 494032

Cel. 347 5051448

edufisica@provincia.tn.it

Scheda Tecnica Manifestazione Sportiva Scolastica

BASKET

SCUOLA PRIMARIA



FORMAZIONE RAPPRESENTATIVA

E' possibile iscrivere una classe quarta o una classe quinta. La squadra è composta da tutta la classe.

Studenti/studentesse con disabilità possono essere aggregati/e alle squadre.

In campo 4 giocatori: 2 femmine e due maschi.

Tutte/i le/gli iscritte/i a referto devono prendere parte a più partite possibili considerato il numero di studenti/esse della classe.

ETÀ PARTECIPANTI

Alunni nati negli anni 2015 e 2016.

TESSERATI

E' consentita la partecipazione al massimo di 1 studente/ssa tesserato/a in campo, che dovrà comunque rispettare i turni di rotazione.

Gli studenti/esse tesserati/e dovranno essere appositamente segnalati sul modello B1.

RICONOSCIMENTO ATLETI (indispensabile per la partecipazione alla gara)

Ogni atleta dovrà essere in possesso di un documento d'identità valido da esibire, su richiesta, alle giurie e agli arbitri; in alternativa al suddetto documento si dovrà esibire il **Modello di Certificazione** rilasciato dalla scuola, munito di fotografia, recante il *timbro di vidimazione* e la *firma* del Dirigente Scolastico.

Inoltre, ogni docente accompagnatore deve essere in possesso **dell'allegato "B1"**; ricordiamo che detto documento, oltre che necessario per l'individuazione dei componenti del gruppo, è indispensabile ai fini della copertura assicurativa.

NOTE TECNICHE

Impianti e attrezzature.

Ogni partita si disputa su una delle due metà campo, utilizzando un solo canestro. I canestri sono di tipo regolamentare (altezza 3.05), i palloni utilizzati sono n° 5.

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.

Il possesso di palla iniziale viene assegnato con un sorteggio all'inizio del tempo di gioco. L'azione d'attacco parte sempre oltre la linea dei tre punti e deve durare massimo 14" (competenza arbitrale). L'intercettazione difensiva per diventare azione d'attacco, deve partire oltre la linea dei 3 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 3 punti, anche quando viene effettuata dalla squadra che era già in attacco.

Dopo ogni canestro realizzato, la palla passa agli avversari.

Non è prevista la rimessa da fondo campo; la palla deve essere portata dalla squadra in attacco oltre la linea dei 3 punti, senza possibilità di intervento da parte della squadra che difende.

I falli non verranno sanzionati con 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 il canestro e la palla passerà alla squadra avversaria;
- per ogni fallo subito da un giocatore con o senza palla durante le fasi di gioco, 1 punto, il 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 assegnare 1 punto di penalizzazione alla squadra che volontariamente allontana il pallone dal campo di gioco per causare una perdita di tempo.

Le squadre dovranno mettere a disposizione un pallone regolamentare, misura 5.

FORMULA TORNEO

Il torneo sarà composto da una fase a gironi seguita da una fase ad eliminazione diretta. Rimane in ogni caso facoltà dell'organizzazione modificare la formula del torneo, per facilitare lo svolgimento della manifestazione.

In caso di squadre a pari punti al termine del girone, la squadra meglio classificata è determinata nell'ordine dai seguenti criteri:

- risultato dello scontro diretto;
- differenza punti negli incontri diretti;
- differenza punti totale del girone;
- maggior numero di punti realizzati;
- minore età media (calcolata come media dei mesi di nascita dei 10 giocatori);
- sorteggio.

In caso vi sia la necessità di determinare le squadre che accedono alla fase ad eliminazione diretta individuandole in gironi diversi (per es: sono qualificate al turno successivo le tre migliori seconde dei 5 gironi), la squadra meglio classificata è determinata nell'ordine dai seguenti criteri:

- punti nel girone;
- differenza punti totale del girone;
- maggior numero di punti realizzati;
- minore età media (calcolata come media dei mesi di nascita dei 10 giocatori);
- sorteggio.

ARBITRAGGIO

L'arbitraggio sarà assicurato da componenti dell'organizzazione e all'occorrenza dai docenti accompagnatori delle rappresentative non impegnate in partita, o da Students Staff.

SORVEGLIANZA

A garanzia di un corretto comportamento degli alunni e per evitare danni alle strutture, si raccomanda agli insegnanti accompagnatori un'attenta e puntuale sorveglianza degli studenti.
