



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia
**Istituto di Istruzione Secondaria Superiore
Paolo Frisi**



**Liceo delle Scienze Umane Opzione Economico-Sociale
Istituto Professionale Settore Servizi**
Via Otranto 1, angolo Cittadini - 20157 Milano
Tel. 02 - 3575716/8 Fax 02 - 39001523
E-mail MIIS058007@istruzione.it - Sito www.iisfrisi.gov.it
Cod. Fisc. 80127550152

Circolare n.224

Milano , 18 febbraio 2017

**AI DOCENTI
AGLI STUDENTI
ALLE LORO FAMIGLIE
AL PERSONALE A.T.A.**

Oggetto: TORNEO DI BASKET - finale

Si comunica che **martedì 28 febbraio**, come da circolare n 199, presso la palestra della sede di Via Otranto, si terranno le semifinali del torneo di basket tre contro tre organizzato dall' OPES LOMBARDIA; squadre coinvolte 5C, 5E, 5G e 5I:

Classe 5C_{com} Troilo Luca, Lokuralalage Chamila, Salama Christian, Tungul Jasper
Classe 5I_{sala} Ciapetti Lorenzo, Loscocco Nicolò, Racadio Neil, Scirpoli Cristian
Classe 5E_{pas} Bizzo Andrea, Lucini Giacomo, Macchi Isacco, Madison Lorenzo
Classe 5G_{cuc} Baracca Giovanni, Ceccarelli Davide, Ferro Giorgio, Zamora Henrik .

Le attività saranno coordinate dalle Prof.sse Gesmundo e Quercia, **gli studenti coinvolti** si incontreranno in palestra alle 8:10, in particolare gli studenti delle squadre 5C_{com} e 5E_{pas} entreranno in sede alle 8:10 e al termine delle partite saranno accompagnati in Via Amoretti dalla Prof.ssa Piazza G.

Calendario partite

8.30 – 8.45	1^a Classificata Girone A – 2^a Classificata Girone B
8.50 - 9.05	1^a Classificata Girone B – 2^a Classificata Girone A
9.10 – 9.35	Finale 3^o e 4^o posto
9.40 – 9.55	Finale 1^o e 2^o posto

Per ulteriori informazioni rivolgersi ai Docenti di Educazione Fisica.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
(Prof. Luca Azzollini)

*(Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi
dell'articolo 3, comma 2, del D.Lgs. n. 39 del 1993)*

MLI /Gesmundo

 <p>I.I.S. PAOLO FRISI MILANO</p>	REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO TORNEO BASKET	A.S. <u> 2016/2017 </u>
--	---	------------------------------

- 1) **CAMPO DI GARA** La partita è giocata su una metà campo con un canestro.
- 2) **SQUADRE** Ogni squadra è composta da un massimo di 4 giocatori (3 in campo ed 1 cambio).
- 3) **CONTROLLER** Il controller ha il solo compito di segnare i punti (vedi referto allegato); intervenire in caso di contestazione; cronometrare il tempo e fermarlo nell'ultimo minuto di gioco come da regolamento.
Le chiamate (falli, violazioni e infrazioni) possono essere effettuate: **A)** esclusivamente dal giocatore che subisce il fallo, nel caso di falli; **B)** dai giocatori in campo, nel caso di infrazioni. Il controller deve intervenire solo nel momento in cui la chiamata viene contestata.
- 4) **PARTITA** Entrambe le squadre hanno a disposizione, in contemporanea, a 2 minuti di riscaldamento. Il primo possesso di palla verrà deciso tramite sorteggio (monetina).
- 5) **PUNTEGGIO** Ogni canestro all'interno dell'arco dei tre punti vale 2 punti; ogni canestro dietro l'arco vale 3 punti; ogni canestro su tiro libero vale 1 punto.
- 6) **TEMPO DI GIOCO/VITTORIA DELLA PARTITA** Il tempo regolare di gioco consiste in un tempo di 10 minuti. Il cronometro viene azionato quando il giocatore in possesso di palla inizia a palleggiare, passa la palla ad un compagno o fa il check (passaggio e palla di ritorno ad un giocatore avversario). Il cronometro viene fermato (in caso di infrazioni o canestro) solo nell'ultimo minuto di gioco oppure in caso di lunghe perdite di tempo per riprendere il gioco. Vince la partita chi è in vantaggio alla fine del tempo oppure chi raggiunge per primo i 21 punti. Se una squadra non si dovesse presentare, alla partita ufficialmente convocata, verrà considerata rinunciataria e verrà applicata la sconfitta a tavolino (0 – 21).
- 7) **BONUS** Una squadra raggiunge il bonus quando commette 6 falli di squadra. Dal settimo fallo in poi il giocatore che ha subito il fallo effettuerà un tiro libero. In caso di canestro più fallo verrà convalidato il canestro e verrà accordato un tiro libero supplementare. In caso di falli antisportivi, atti violenti gravi o comportamenti scorretti la squadra che se ne è resa colpevole perderà a tavolino e verrà squalificata dal Torneo stesso.
- 8) **PALLA CONTESA** In caso di palla contesa, la palla verrà assegnata seguendo la regola del possesso alternato
- 9) **COME SI GIOCA LA PALLA**
 - A)** Dopo ogni canestro (in campo o su tiro libero) un giocatore della squadra che ha subito il canestro dovrà palleggiare o passare la palla ad un compagno andando a superare la linea dei tre punti. In questa fase la squadra avversaria non potrà e non dovrà cercare di recuperare la palla.
 - B)** Dopo un tiro sbagliato se c'è rimbalzo d'attacco la squadra potrà "attaccare" il canestro; se c'è rimbalzo difensivo la squadra potrà giocare ed "attaccare" il canestro SOLO dopo aver superato la linea dei tre punti.
 - C)** Dopo una palla rubata o un cambio palla, se questo succede all'interno dell'arco, la palla dovrà essere passata o palleggiata all'esterno dell'arco dei tre punti.
 - D)** Dopo una situazione di palla morta o dopo un canestro segnato l'azione di gioco può ripartire dopo il check (vedi sopra) con l'avversario e dietro l'arco dei tre punti.
 - E)** Un giocatore è considerato all'esterno dell'arco dei tre punti quando ha entrambi i piedi al suo esterno senza calpestare la linea.
 - F)** Chi riceve la palla o palleggia al di là della linea dei tre punti dovrà effettuare prima un passaggio prima di poter tirare a canestro. Chi dovesse effettuare un tiro senza passare la palla commetterà infrazione e la palla passerà alla squadra avversaria.
- 10) **SOSTITUZIONI** Le sostituzioni sono illimitate. Si possono effettuare sostituzioni quando il gioco è fermo e a seguito di richiesta al controller per infortunio o per cause che verranno valutate dal controller stesso.
- 11) **TEMPO DI SOSPENSIONE** Ogni squadra ha diritto ad un tempo di sospensione (cosiddetto Time Out) della durata di 30 secondi e la chiamata dello stesso potrà essere effettuata solo ed esclusivamente in situazioni di palla "morta".