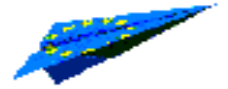




Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia  
**Istituto di Istruzione Secondaria Superiore**



**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](mailto:MIIS058007@istruzione.it) - Sito [www.iisfrisi.gov.it](http://www.iisfrisi.gov.it)  
Cod. Fisc. 80127550152

Circolare n.199

Milano , 3 febbraio 2017

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

**Oggetto: TORNEO DI BASKET**

Si comunica che martedì **7 febbraio** presso la palestra della sede di Via Otranto si svolgerà la fase di qualificazione del torneo di Basket tre contro tre organizzato dall' OPES LOMBARDIA.

Le prime due classificate del torneo interno accederanno alla fase interprovinciale.

Al torneo partecipano le seguenti classi del nostro istituto suddivise in due gironi:

 **Girone A**

- Classe 4G<sub>sala</sub>** Lalap Aliup, Villanueva Ferdinand, Arias Fernando, Caroleo Marco  
**Classe 5C<sub>com</sub>** Friolo Joseph, Lokuralalage Chamila, Salama Christian, Tungul Jasper  
**Classe 5I<sub>sala</sub>** Ciapetti Lorenzo, Loscocco Nicolò, Racadio Neil, Scirpoli Cristian

 **Girone B**

- Classe 4G<sub>cuc</sub>** Pisano Francesco, Floris Mattia, Yala Aldrige, Cavalletti Andrea  
**Classe 5E<sub>pas</sub>** Bizzo Andrea, Lucini Giacomo, Macchi Isacco, Madison Lorenzo  
**Classe 5G<sub>cuc</sub>** 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<sub>com</sub> e 5E<sub>pas</sub> entreranno in sede alle 8:10 e al termine delle partite saranno accompagnati in Via Amoretti dalla Prof.ssa Piazza G.

**Calendario partite**

 **Martedì 7 febbraio 2017**

- |              |                               |
|--------------|-------------------------------|
| 8.30 – 8.45  | <b>5C – 4G<sub>sala</sub></b> |
| 8.45 – 9.00  | <b>5E – 4G<sub>cuc</sub></b>  |
| 9.00 – 9.15  | <b>5C – 5I</b>                |
| 9.15 – 9.30  | <b>5E – 5G</b>                |
| 9.30 – 9.45  | <b>4G<sub>sala</sub> – 5I</b> |
| 9.45 – 10.00 | <b>4G<sub>cuc</sub> – 5G</b>  |

 **Martedì 28 febbraio 2017**

- |             |  |
|-------------|--|
| 8.30 – 8.45 | <b>1<sup>a</sup> Classificata Girone A – 2<sup>a</sup> Classificata Girone B</b> |
| 8.50 - 9.05 | <b>1<sup>a</sup> Classificata Girone B – 2<sup>a</sup> Classificata Girone A</b> |
| 9.10 – 9.35 | <b>Finale 3<sup>o</sup> e 4<sup>o</sup> posto</b>                                |
| 9.40 – 9.55 | <b>Finale 1<sup>o</sup> e 2<sup>o</sup> posto</b>                                |

Per ulteriori informazioni rivolgersi ai Docenti di Educazione Fisica.

Si allega **REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO**

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)

 <p>I.I.S. PAOLO FRISI MILANO</p>	<b>REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO TORNEO BASKET</b>	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".