

REGOLAMENTO CONCENTRAMENTI BASKIN MARZO 2018

TEMPI DI GIOCO:

Le partite si svolgeranno con **tempi da 6 minuti**: *il numero dei tempi per partita verrà deciso dai docenti presenti.*

Il tempo viene fermato quando la palla arriva ai numeri 1 delle rispettive aree.

NUMERO GIOCATORI:

Ogni squadra è composta da 10/14 giocatori, 6 dei quali obbligatoriamente in campo. Gli altri devono subentrare tutti ad ogni partita.

RUOLI:

- 5. I ruoli 5** devono tirare nei canestri tradizionali, possono marcare solo ruoli 5 avversari (senza distinzione maschio, femmina) e non possono marcare altri ruoli, per loro valgono le regole del basket e possono effettuare un **massimo di 3 tiri per tempo**. Ogni canestro effettuato vale 2 punti o 3 punti a seconda che il tiro venga effettuato avanti o dietro la linea dei tre punti. Anche per loro contano le infrazioni di passi e doppio.

- 4. I ruoli 4** devono tirare necessariamente nei canestri tradizionali e devono effettuare la corsa palleggiando. Vengono contrastati naturalmente dai corrispondenti ruoli 4 oppure dai ruoli 3. Ogni canestro effettuato vale 2 punti o 3 punti a seconda che il tiro venga effettuato fuori o dentro l'area dei tre punti. Per loro contano le infrazioni di passi e doppio. Non contano i passi di partenza. Ogni tiro effettuato con entrata in terzo tempo viene punito con il passaggio della palla alla squadra avversaria e l'eventuale canestro invalidato. I ruoli 4 possono **effettuare un massimo di 3 canestri per tempo**.

- 3. I ruoli 3** possono tirare nei canestri laterali alti da fuori area o nei canestri tradizionali, effettuando una corsa con almeno qualche palleggio anche se interrotto e non continuato. Devono essere contrastati da un ruolo 3 avversario. Ogni canestro effettuato nel **canestro laterale alto vale 2 punti** (tiro deve essere effettuato fuori dalla linea continua), mentre nel **canestro tradizionale vale 3 punti**. In caso di fallo mentre sta tirando si effettueranno 3 tiri liberi nel canestro tradizionale. Per loro non contano le infrazioni di passi e doppio. I ruoli 3 possono **effettuare un massimo di 3 canestri per tempo**.

- 2. I ruoli 2: Pivot** devono stare all'interno dell'area laterale pivot, rivolti al gioco e tirare nel canestro laterale alto nell'arco di 10 secondi da quando ricevono la palla. Devono permanere all'interno dell'area laterale (per ragioni di sicurezza) fino a che la palla non gli è stata consegnata. Il giocatore con ruolo **2**, una volta entrato in possesso della palla, se questa gli è stata portata in area da un compagno, deve obbligatoriamente **effettuare almeno due palleggi**, spostandosi in uno dei tre settori ed effettuare il tiro oltrepassata la linea dell'area.
Il canestro vale **2 punti** se effettuato dal settore centrale e **3 punti** se effettuato nel settore laterale. Nel caso finisca il tempo di gioco contemporaneamente all'ingresso del compagno nell'area laterale (il piede deve essere già dentro al suono della sirena) egli ha diritto di effettuare il suo tiro utilizzando totalmente i 10 secondi a disposizione.
Se l'azione di tiro non termina con un canestro, il giocatore con ruolo **2** può entrare nell'area laterale e prendere il rimbalzo.
Se il ruolo **2** è **2T**, il Tutor che gli aveva portato la palla all'interno dell'area può raccoglierla e consegnarla al pivot dopo che questo è entrato in area da solo o con l'aiuto di un compagno. Catturata la palla dovrà entro 5 secondi (10 se in carrozzina) passarla (non consegnarla) a un compagno di squadra (non al

Tutor che gli ha portato la palla) posto fuori area laterale. Quest'ultimo non la può ripassare subito al Pivot ma prima deve passarla ad un altro compagno di squadra.

I ruoli 2 possono **effettuare un massimo di 3 canestri per tempo**.

Il numero di giocatori che può sostare intorno all'area laterale mentre il Pivot tira è di due per squadra.

- 1. I ruoli 1**, stazionano nell'area dei canestri laterali, sono rivolti verso il gioco; da quando il compagno entrato in area gli ha consegnato la palla hanno 10 secondi di tempo per tirare. Sono possibili **due opzioni**: a) il Ruolo 1 sceglie di effettuare **un solo tiro** e in questo caso se realizza il canestro esso **vale 3 punti**; b) il Ruolo 1 sceglie di effettuare **due tiri** e in questo caso se realizza il canestro (non importa se al primo o al secondo tentativo) esso **vale solo 2 punti**. Gli arbitri dovranno comunicare al tavolo prima che venga eseguito il tiro la scelta fatta dal Ruolo 1. Non possono essere contrastati in quanto nell'area non devono entrare gli altri giocatori. I ruoli 1 possono utilizzare una palla di dimensioni più piccole per il tiro. Il tempo viene fermato nel momento in cui il compagno entra nell'area con la palla.

I ruoli 1 possono **effettuare un massimo di 3 canestri per tempo**.

Il giocatore che porta la palla al compagno con ruolo 1 ha anche il compito di mettere il compagno fronte al canestro, fare gli eventuali scambi di palla, raccogliere la palla per l'eventuale secondo tiro e riposizionarlo fronte al gioco. Il gioco riprende solo al termine di queste operazioni.

REGOLE DI GIOCO

- Ogni squadra deve schierare obbligatoriamente: un giocatore pivot, uno di ruolo 3 e almeno 2 giocatori con ruolo 5 . **La somma dei numeri di ruolo non deve superare il valore 23**. Se l'arbitro, o il tavolo, o la squadra avversaria si accorge del superamento della quota 23, l'infrazione viene punita con 2 tiri nel canestro tradizionale e palla alla squadra che ha ne ha tratto svantaggio.
- Tra i giocatori di ruolo 4 o ruolo 5 deve essere presente almeno una femmina. Se vengono schierati tre giocatori di Ruolo 5, uno di questi deve essere necessariamente una giocatrice femmina.
- I cambi devono essere comunicati al tavolo che si occuperà di richiamare l'arbitro per permettere il cambio. Durante i cambi viene fermato il tempo.
- Si inizia ogni tempo dalla contesa effettuata dai ruoli 5.
- Il canestro laterale di attacco è quello posto sulla destra di chi salta.
- Sulle rimesse laterali o da fondo i ruoli 4 e 5 possono: **a)** partire in palleggio per andare a consegnare la palla (in tempo non superiore ai 10 secondi) ai ruoli 1, 2 o 3; **b)** passarla ad un compagno per iniziare normalmente l'azione.
- Durante un'azione i giocatori non possono transitare con la palla nelle aree piccole laterali, ma solo senza palla. Ogni infrazione di questa regola comporta il passaggio della palla alla squadra avversaria.
- **I giocatori devono entrare nelle aree laterali in palleggio** e il difensore deve fermarsi fuori dall'area.
- Il numero massimo di falli per ogni giocatore è 5. Ogni fallo che viene subito mentre si sta effettuando un'azione di tiro o mentre si sta consegnando la palla al pivot dà diritto a 3 tiri liberi nel canestro tradizionale. Il fallo subito non in situazione di tiro dà diritto alla rimessa laterale.
- Quando un giocatore marca un ruolo inferiore commette un'infrazione ("*fallo illegale*") che deve essere punita con **2 tiri liberi** se a subire il fallo di difesa illegale è stato un numero 3 i tiri liberi si dovranno fare sul canestro laterale e successiva rimessa da assegnare alla squadra di chi ha subito l'infrazione.