

TOURNAMENT REPORT: OLIMPIA DB

La partita del 20 dicembre presso il Mediolanum Forum di Assago è stata un'esperienza straordinaria che ha coinvolto tutta la nostra classe in un progetto unico proposto dal nostro professore. Lo scopo dell'iniziativa è stato sensibilizzare il basket nelle scuole, creando una mini società sportiva che riproducesse una vera organizzazione professionale.

Preparativi e organizzazione:

Nell'ambito del progetto, abbiamo istituito una struttura organizzativa suddivisa in ruoli e reparti specifici, tra cui il direttore, il vice, e i responsabili per il marketing, la gestione dei biglietti, i social media, la stampa e la sostenibilità. Ogni team ha operato con grande dedizione per promuovere l'evento e incentivare la vendita dei biglietti delle partite dell'Olimpia Milano.

L'impegno dei giocatori è stato straordinario: si sono allenati con costanza sia durante le ore di educazione fisica sia al di fuori dell'orario scolastico, seguendo attentamente le indicazioni del professore di riferimento. Parallelamente, per accrescere l'entusiasmo e consolidare lo spirito di sportività, abbiamo creato cartelloni ispirati al nostro motto e introdotto una mascotte simbolica. La nostra scelta è caduta sul cane, figura emblematica che incarna fedeltà, energia e spirito di squadra. Esattamente come un cane rimane fedele al proprio padrone, la mascotte rappresenta il nostro impegno collettivo e il supporto reciproco.

Inoltre, il cane è universalmente riconosciuto come simbolo di gioia e positività, valori che desideriamo veicolare attraverso ogni nostra iniziativa.

Ambiamo a rendere questa mascotte un elemento unificante e un motivo di orgoglio per l'intera comunità scolastica.

L'evento e le sfide pre-partita:

Poco prima dell'inizio della partita, si è tenuta una serie di avvincenti sfide tra la nostra scuola e un istituto avversario. La prima competizione, denominata "shooting contest" (sui due canestri), prevedeva che ogni squadra avesse a disposizione due palloni e due stazioni di tiro. Le regole stabilivano che, prima di potersi spostare da una stazione all'altra, fosse necessario segnare cinque canestri complessivi per squadra. La vittoria era assegnata al team che completava per primo tutte le stazioni. A questa gara prendevano parte sei partecipanti per squadra, di cui almeno due dovevano essere ragazze.

La seconda sfida, invece, consisteva in una staffetta di slalom a metà campo. I concorrenti dovevano eseguire un percorso di slalom palleggiando, rispettando il tracciato proposto. La vittoria andava al team che completava il percorso con tutti i partecipanti per due turni consecutivi, utilizzando un solo pallone per squadra.

Queste attività si sono rivelate un'opportunità per riscaldarsi adeguatamente e alimentare l'entusiasmo e il coinvolgimento del pubblico presente.

Il mini torneo 3v3:

Durante l'intervallo tra il secondo e il terzo tempo della partita principale, abbiamo partecipato a un avvincente mini torneo 3v3 contro l'istituto avversario. La competizione si è svolta in un clima di grande competitività, con la squadra maschile che è riuscita a conquistare una vittoria significativa, mentre la squadra femminile, nonostante l'impegno e la

determinazione, non è riuscita a prevalere. Al di là dei risultati, entrambe le formazioni hanno saputo incarnare uno spirito sportivo e un impegno condiviso, rendendo l'evento un esempio di sana competizione.

Il regolamento del torneo prevedeva che ogni squadra fosse composta da quattro giocatori. La vittoria veniva assegnata al raggiungimento di 11 punti o allo scadere del tempo, fissato a tre minuti. La regola "chi segna regna" garantiva il mantenimento del possesso palla alla squadra che realizzava un punto.

In caso di fallo su tiro, alla squadra che lo subiva veniva assegnato un punto e il possesso. Inoltre, per ogni cambio di possesso, era obbligatorio uscire dall'area dei tre punti prima di riprendere l'azione. Dopo il quarto fallo di squadra, ogni infrazione successiva garantiva un punto aggiuntivo agli avversari. In caso di palla contesa o incertezza sul possesso, si applicavano le regole standard.

Questo momento di gioco non solo ha rappresentato un'opportunità per mettere in mostra le abilità tecniche, ma ha anche contribuito a rafforzare il senso di appartenenza e di fair play tra gli studenti delle due scuole.

Conclusioni:

La partita dell'Olimpia Milano, vista dal vivo, è stata un'esperienza indimenticabile. Grazie a questo progetto, non solo abbiamo apprezzato il valore del basket come sport, ma abbiamo anche imparato a lavorare in squadra, organizzare un evento e vivere un momento di sportività autentica. Questa esperienza ha lasciato un segno importante e ha rafforzato il nostro legame come gruppo.