



PARR. Del DUOMO
REGOLAMENTO
“2° TORNEO di BASKET 3 vs 3”
www.playpieve.it



Informativa

Informiamo che parte dei ricavati verrà destinato al miglioramento del plesso sportivo, per poter dare un servizio sempre migliore a tutte le squadre.

PREMESSE

1. L'iscrizione al torneo è libera a tutte le squadre, senza distinzione di provenienza o religione, con età minima richiesta per partecipare di 15 anni (nati nel 1997)
2. Al raggiungimento di 12 squadre le iscrizioni saranno automaticamente chiuse.
3. Ogni squadra dovrà dotarsi di un responsabile che tenga i contatti con gli organizzatori. I responsabili di ogni squadra hanno l'obbligo di portare a conoscenza tutti i giocatori di tale regolamento che viene automaticamente accettato con l'iscrizione.
4. Il torneo verrà disputato nei giorni di sabato 7 luglio dalle 14.00 alle 19.30 e domenica 8 luglio dalle 14.00 alle 18.00, in caso di mal tempo verrà rinviato in data sabato 14 e domenica 15 luglio nei medesimi orari.
Il calendario delle partite verrà pubblicato sul sito www.playpieve.it, almeno una settimana prima del torneo.
5. Le decisioni prese dalle autorità del torneo non sono in alcun modo contestabili.
6. Gli organizzatori, a loro insindacabile giudizio, potranno apportare modifiche al programma di gara, nel caso avverse condizioni meteorologiche (o altri eventi esterni) abbiano causato consistenti ritardi nella programmazione delle gare prevedendo, nei casi più gravi, la sospensione definitiva della manifestazione, senza che ciò comporti l'obbligo da parte degli stessi Organizzatori al rimborso delle quote di partecipazione.
7. Il campo da gioco presenta la linee “vecchie”.

ISCRIZIONI

1. Le iscrizioni si terranno nella data di sabato 23 giugno dalle 14.30 alle 15.30 presso il Patronato Careni.
In tale data andranno consegnate:
 - La quota di partecipazione di 40 € a squadra
 - Cauzione di euro 5 che verrà restituita a fine torneo.
 - I restanti documenti indicati nel sito.
2. Sono ammesse al torneo squadre formate da minimo 4 giocatori e un massimo di 5 giocatori.
3. Ogni squadra dovrà presentarsi con maglie dello stesso colore. (in caso di 2 squadre con gli stessi colori, verranno equipaggiate di casacche).

STRUTTURA DEL TORNEO

1. Il torneo verrà disputato nella formula a “2 gironi” da 6 squadre ciascuno con partite di sola andata: passano al turno successivo le prime quattro classificate di ogni girone.
2. La classifica terrà in considerazione: 1- Punteggio (2 punti a vittoria e 0 punti la sconfitta) 2- Differenza canestri negli scontri diretti 3- canestri subiti 4- Sorteggio.
3. I quarti di finale si svolgeranno secondo il seguente parametro:
1°A vs 3°B 2°A vs 4°B 3°A vs 1°B 4°A vs 2°B.
4. Nel caso non vengano raggiunte le 12 squadre iscritte, lo staff si riserva di cambiare la forma del torneo.

REGOLAMENTO DI GIOCO

1. All’inizio di ogni giornata, tutti i giocatori di ogni squadra dovranno recare con sé il documento con cui si sono iscritti. Nel caso in cui un giocatore ne sia sprovvisto, questi non potrà prendere parte alla gara.
2. Le squadre si devono presentare al campo di gioco nell’orario prefissato, pena, la sconfitta a tavolino con il punteggio di 10 a 0.
3. Vince la squadra che per prima segna il 21° punto, con un distacco di almeno 2 punti sulla squadra avversaria.
Entro il tempo massimo di 20 minuti continuavi (interrompibili a discrezione dell’arbitro).
Se al termine dei 20 minuti il punteggio è in perfetta parità, verrà giocato un tempo supplementare della durata di 1 minuto effettivo, che dovrà essere interamente disputato e che darà la vittoria alla squadra in vantaggio anche di un solo punto.
4. Le sostituzioni sono consentite in numero illimitato e possono essere richieste in ogni momento in cui non sia in atto un’azione di gioco.
5. Il possesso iniziale è stabilito dalla palla due dalla lunetta.
6. Non esiste la regola dei tre secondi in area.
7. Non vengono conteggiati i falli personali. Dopo il 4° fallo di squadra, verrà assegnato un punto alla squadra che ha subito il fallo, con rimessa in gioco da parte della squadra che ha subito il fallo. L’imprecazione viene considerata fallo.
8. Il fallo in attacco, il fallo tecnico, il fallo antisportivo ed il fallo da espulsione sono puniti come da regolamento FIP e concorrono al raggiungimento del bonus. Un giocatore espulso non potrà più prendere parte alla gara in corso. In caso di grave comportamento antisportivo l’arbitro potrà, a suo insindacabile giudizio, decretare la squalifica e l’allontanamento del giocatore per l’intera durata del torneo.
9. In caso di canestro e fallo, è valido il canestro, viene addebitato il fallo (ed il punto aggiuntivo in caso di bonus esaurito) e si riprende con rimessa in gioco da parte della squadra che ha subito il canestro

10. Dopo ogni rimbalzo difensivo o intercetto da parte della difesa o palla rubata dalla difesa o in seguito ad un possesso non chiaro, la palla deve uscire, con passaggio o palleggio, dall'area dei tre punti.
11. Le rimesse in gioco devono essere effettuate dal punto dove è uscita la palla, senza l'obbligo per l'arbitro di amministrare le stesse.
12. Se la squadra che effettua la rimessa in gioco ha mantenuto il possesso precedente, non è necessario far uscire la palla dall'area.
13. Per tutto quanto non espressamente specificato, si fa riferimento al regolamento FIP.

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

1. Gli Organizzatori si riservano la possibilità di procedere con ulteriori provvedimenti disciplinari nel momento in cui lo ritenessero necessario.

REGOLAMENTAZIONE DEI LOCALI

1. Chiunque acceda ai campi deve attenersi al regolamento posto all'entrata, pena sanzioni amministrative.
2. È assolutamente vietato fumare nell'area sportiva. Si prega di informare di ciò anche coloro che supportano la propria squadra, anche non partecipando al torneo.
3. È severamente vietato portare danno alle strutture e inquinare l'area in qualsiasi modo. Tali inadempienze, in base alla loro gravità, verranno appositamente sanzionate dagli organizzatori.
4. Saranno a disposizione due spogliatoi comuni a tutti i partecipanti. Se entrandovi verranno riscontrati danni a strutture o ambienti è d'obbligo avvertire gli Organizzatori.
5. Ogni squadra riceverà 1 bottiglia d'acqua che a fine giornata tale bottiglia dovrà essere svuotata dall'acqua rimanente, e gettata nell'apposito contenitore. In caso contrario si procederà ad una sanzione amministrativa di € 1 a bottiglia.
6. Ogni qualvolta il pallone varcherà le reti di recinzione, un giocatore della squadra colpevole dovrà recarsi a recuperarlo. Se il pallone dovesse essere smarrito, andrà risarcita una somma pari a 35 €.
7. La partecipazione al torneo comporta l'accettazione del presente regolamento di gioco.