

28 giugno 2009

San Seba Pleiers 3on3



1° "MEMORIAL GIOVANNA BELLANTI"

REGOLAMENTO

A - PARTECIPAZIONE

- 1- La partecipazione al torneo è libera, senza alcuna limitazione.
- 2- Il numero di massimo numero di squadre ammesse è di 20. Questo al fine di garantire uno svolgimento ottimale della manifestazione.
- 3- Ciascuna squadra deve essere composta da un numero compreso fra i 3 e 4 giocatori. È possibile integrare la lista degli iscritti in qualsiasi momento, fermo restando il limite massimo di 4 giocatori. Qualora nel corso del torneo un giocatore sia impossibilitato a proseguire, per infortunio o per altre circostanze eccezionali, alla squadra interessata non sarà concessa la possibilità di sostituire il giocatore. In tutti i casi, ogni iscrizione di un nuovo giocatore, non deve comportare alcuna violazione di questo regolamento.

B - FORMULA DEL TORNEO

- 4- Il torneo consta di una prima fase che prevede lo svolgersi di incontri di sola andata nella forma di girone unico all'italiana e di una seconda con incontri ad eliminazione diretta.
- 5- Nella prima fase le partite si svolgono ai 31 punti (con di 4 punti di scarto sull'avversaria). Ogni partita vinta entro il limite dei 15 minuti assegna 3 punti alla vincente e uno alla perdente. In caso di vittoria per scadenza dei 15 minuti alla squadra vincente andranno soltanto 2 punti e uno alla perdente. L'ordine di classifica si determina in base ai punti in classifica, o in caso di parità nell'ordine: lo scontro diretto, i punti realizzati sul campo, il quoziente punti fatti/punti subiti, o infine per la partita vinta col maggior scarto o persa col minor scarto (in caso non esistano vittorie all'attivo).
- 6- Una squadra è considerata rinunciataria in caso si rifiuti di continuare il gioco o in caso ne sia impossibilitata (cioè che rimanga con meno di 2 giocatori schierabili). Alla squadra avversaria vengono assegnati d'ufficio i punti necessari ad arrivare a 31. I punti realizzati dalla squadra rinunciataria fino a quel momento non vengono cancellati. Alla squadra rinunciataria non verrà assegnato il punto in classifica.
- 7- Una squadra è considerata assente in caso di mancata presenza sul campo all'ora prevista dal calendario per l'inizio della partita. Alla squadra

assente viene assegnata la sconfitta a tavolino per 0-31 senza l'assegnazione di un punto in classifica.

- 8- Il tempo massimo d'attesa sull'orario stabilito dal calendario degli incontri per l'inizio della gara è di 5 minuti: passato tale intervallo la squadra o le squadre ritardatarie verranno considerate rinunciatarie, con le conseguenze del caso.
- 9- In caso di presenza o sopraggiungere di condizioni atmosferiche avverse (sia prima l'inizio del torneo che a torneo in svolgimento) che non permettessero il corretto svolgersi del torneo, questo verrà proseguito dal punto esatto in cui era stato interrotto in una data da destinarsi.
- 10- L'organizzazione è l'unica ad avere il diritto di prendere decisioni in merito a qualsiasi comportamento scorretto o inadeguato per il regolare svolgimento della manifestazione. Inoltre l'organizzazione si riserva di intervenire su qualsiasi situazione necessiti di regolamentazione in qualsiasi momento della manifestazione.

C - REGOLE DI GIOCO

- 11- La prima regola è che il gioco si svolge secondo lo spirito dello "street" basato sul fair play.
- 12- **Arbitraggio:** le partite sono auto-arbitrate sotto la supervisione di un membro dello staff che non ha funzione di arbitro, ma solo quella di garante del corretto svolgimento e dello spirito del torneo. Qualora una squadra non rispetti lo spirito ludico della manifestazione ledendo i principi del fair play verrà penalizzata a seconda della gravità del comportamento tenuto.
- 13- **Falli e infrazioni:** il giocatore che subisce il fallo è autorizzato a chiamarlo laddove sia sicuro di avere subito un'azione scorretta e che questa gli abbia arrecato danno. Il giocatore che commette il fallo o l'infrazione è **OBBLIGATO** a concederlo. Le azioni violente e le condotte antisportive saranno penalizzate con la sconfitta al pari di una squadra rinunciataria. Non esistono falli cumulativi personali o di squadra, ma il fallo esasperante e sistematico è da considerarsi azione antisportiva, specialmente se utilizzato come metodo per non far segnare gli ultimi punti alla squadra in vantaggio. Inoltre se la squadra in attacco subisce 3 falli consecutivi senza aver ancora mai toccato il ferro né la palla cambiato possesso (sia che il fallo sia stato commesso in azione di tiro o meno) verranno assegnati 2 punti d'ufficio alla squadra in attacco.
- 14- **Tiri liberi:** non esistono tiri liberi, né per fallo subito in azione di tiro né per raggiungimento del bonus di falli. Dopo un fallo o un'infrazione il possesso riprende con una rimessa. Rimane valida la regola che il canestro realizzato sul tiro inficiato dal fallo è a tutti gli effetti valido.
- 15- **Regola dei tre secondi:** non è valida la regola dei tre secondi.
- 16- **Shot-time:** non sono previsti i 24 secondi per il possesso offensivo, ma qualsiasi azione palesemente votata alla perdita di tempo implica la perdita del possesso. Se l'azione di ostruzionismo viene ripetuta più volte sarà sanzionata come azione antisportiva e la squadra in difetto considerata rinunciataria.

- 17- **Cambio di possesso:** dopo ogni cambio di possesso la squadra che ha guadagnato il possesso di palla dovrà uscire dall'area delimitata dalla linea dei 3 punti; se un canestro verrà realizzato senza che sia stata rispettata questa prescrizione lo stesso non sarà conteggiato, ed il possesso della palla passerà alla squadra avversaria, che dovrà riprendere il gioco con una rimessa.
- 18- **Possesso dopo un canestro:** dopo la realizzazione di un canestro la palla ritorna nelle mani della squadra che lo ha realizzato; la squadra che si trova in attacco è obbligata ad effettuare un passaggio prima di poter realizzare un altro canestro, pena la perdita del possesso e l'annullamento del secondo canestro.
- 19- **Sostituzioni:** le sostituzioni sono consentite in numero illimitato e dovranno avvenire a gioco fermo, ma dovranno essere veloci e non atte alla perdita di tempo o all'ostruzionismo.
- 20- **Divise di gioco:** Non sono obbligatorie ma ben accette, qualora possano agevolare la migliore riuscita dell'incontro.

D- PREMIAZIONI

- 21- Verrà attribuito un premio alle prime tre squadre classificate della manifestazione.
- 22- Compatibilmente con le finanze dell'Associazione e su decisione dell'organizzazione potranno venire istituiti altri premi o riconoscimenti individuali o di squadra.

E - ISCRIZIONE

Al fine di poter partecipare, ogni squadra candidata deve fornire prima dell'inizio del torneo:

- i. Il modulo d'iscrizione comprendente i cognomi e nomi dei giocatori partecipanti (da 3 a 4).
- ii. La liberatoria debitamente firmata per lo scarico di responsabilità da parte degli organizzatori (per i giocatori minorenni deve essere apposta la firma di un genitore o di un tutore legale).
- iii. Per ogni squadra deve essere versata la quota di partecipazione alla manifestazione, fissata in euro 25.
- iv. Con la richiesta di partecipazione alla manifestazione il richiedente accetta il presente regolamento e accetta altresì di sollevare l'organizzazione dalla responsabilità per qualsiasi evento che possa recare danno al richiedente e che si dovesse verificare prima, durante e dopo le gare della manifestazione.
- v. Ognuna delle regole e procedure suddette deve essere applicata anche agli atleti che verranno iscritti alla manifestazione in un momento successivo alla suo avvio.
- vi. Non è possibile concedere nessuna deroga a quanto sopra.