

2° MEMORIAL BELLANTI

13 GIUGNO 2010

Torneo città di Grugliasco

REGOLAMENTO DEL TORNEO DI PALLACANESTRO 3 VS 3

ISCRIZIONE SQUADRE:

Per effettuare l'iscrizione ogni squadra deve presentare un modulo di iscrizione al torneo firmato da tutti i componenti della squadra e versare la relativa quota. Il responsabile che richiede l'iscrizione deve inoltre consegnare agli organizzatori del torneo il regolamento firmato.

TESSERAMENTI:

Per poter partecipare al torneo, ogni squadra può iscrivere un minimo di 3 e un massimo di 5 giocatori. Ogni giocatore può essere iscritto in una sola squadra; non sono consentiti trasferimenti e scambi. Il torneo è aperto a giocatori di tutte le età.

GESTIONE GARE:

Le partite sono auto arbitrate sotto la supervisione di un membro dello staff che non ha funzione arbitrale ma solo quella di controllare il rispetto dello spirito del gioco.

Le partite finiscono quando una squadra arriva a 21 punti con almeno 4 punti di scarto sull'avversaria

RITARDI:

Una squadra ha diritto che la sua partita cominci all'ora fissata sul calendario, salvo accordo di entrambe le partecipanti di cominciare in anticipo. In caso di ritardo sull'orario della propria partita fissata sul programma, la squadra ha l'obbligo di cominciare la partita entro 3 minuti dalla fine della partita precedente. In caso ciò non avvenga la/le squadra/e assenti saranno considerate perdenti.

NORME FINALI:

Il presente regolamento è valido per tutto lo svolgimento della manifestazione. La Globo Grugliasco si riserva il diritto di interpretarlo e di integrarlo in caso di lacune a insindacabile giudizio, tenendo sempre conto delle finalità delle attività organizzate. Per quanto non espressamente contemplato e per qualsiasi questione tecnica vigono le norme della FIP.

IL TORNEO PREVEDE LA SEGUENTE FORMULA E STRUTTURA:

- Le 16 squadre sono suddivise in 4 gironi da 4 squadre. Ogni squadra si scontra contro le altre tre squadre del suo girone. Le partite si svolgono ai 21 punti (con almeno 4 punti di scarto sull'avversaria). Ogni partita vinta entro il limite dei 12 minuti assegna 3 punti alla vincente e uno alla perdente. In caso di vittoria per scadenza dei 12 minuti alla squadra vincente andranno soltanto 2 punti e uno alla perdente.
- Tutte le squadre si classificano agli ottavi di finale seguendo il seguente criterio: la prima classificata di ogni girone giocherà contro la quarta classificata di un altro girone, così come le seconde giocheranno contro le terze di gironi diverse.
- La seconda fase ha una struttura tennistica ad eliminazione diretta. Le partite si svolgono ai 21 punti (o ai 4 punti di scarto) senza limite di tempo.

Le regole fondamentali delle partite sono le seguenti:

1. 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 è **OBBLIGATO** a concederlo.
2. Le azioni violente e antisportive possono essere penalizzate con la perdita a tavolino della partita.
3. 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.
4. Ogni azione può durare massimo 24 secondi; al termine dei 24 secondi se la squadra in possesso del pallone non avrà effettuato un tiro perderà il possesso del pallone a favore della squadra avversaria.
5. Non esistono tiri liberi in caso di fallo su tiro, ma semplice rimessa. In caso di canestro e fallo subito si assegnano normalmente i punti del canestro, ma non esiste tiro libero aggiuntivo
6. In caso di canestro, il possesso rimane alla squadra che lo ha realizzato.
7. Per essere considerata squadra in attacco la squadra che recupera la palla in difesa deve far uscire la palla dalla linea dei 3 punti. Se ciò non avviene il canestro viene attribuito agli avversari in quanto auto-canestro ma il possesso rimane della squadra che lo ha realizzato.

Squadra

Data

Per presa visione

...../...../ 2010

.....