REGOLAMENTO DI GIOCO
EDIZIONE 2018

PARAGRAFO 1:
Regolamento di partecipazione

1-INFORMAZIONI SUL TORNEO

Il torneo si svolgerà nei giorni **13-14-15 Giugno** per la **categoria Junior** presso **Via Montecitorio c/o Campo da basket underground** con finali il **28 Giugno** durante la Notte Bianca. Il torneo **Senior** si svolgerà il 27-28 Giugno.

ORARIO: **Junior 17.00-23.00 ; Senior 19.00-24.00**

2- FORMULA DEL TORNEO

- Eliminatorie a gironi
- Final con partite a eliminazione diretta

Gli Organizzatori, a loro insindacabile giudizio, potranno apportare modifiche al programma di gara, nel caso avverse condizioni meteorologiche e squadre rinunciatarie.

2a DETERMINAZIONE DELLA CLASSIFICA NEI GIRONI

I gironi si disputano "all'italiana" , una formula che prevede che ogni squadra si scontri con ognuna delle avversarie dello stesso girone.

Per la compilazione della classifica del girone , ad ogni partita verranno assegnati 2 PUNTI alla SQUADRA VINCITRICE e 0 PUNTI alla SQUADRA PERDENTE. Non si prevede il risultato di pareggio (per la risoluzione della partita vedere il regolamento tecnico).

PASSANO ALLE FINAL LE PRIME QUATTRO SQUADRE CLASSIFICATE IN OGNI GIRONE.

A parità di punteggio in classifica generale, si terrà conto della classifica avulsa formulata tenendo conto degli scontri diretti.

3- COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Le squadre devono essere composte da un minimo di 3 ad un massimo di 4 giocatori salvo particolari deroghe concesse dagli organizzatori. Nessun partecipante potrà giocare per più di una squadra.

NON SARA' POSSIBILE per nessun motivo integrare la lista degli iscritti anche a manifestazione iniziata. Tuttavia se una squadra durante lo svolgimento del torneo *perde un giocatore per infortunio* (che dovrà essere comprovato da un certificato medico) potrà sostituirlo con un altro giocatore purché non iscritto con altre squadre che hanno preso parte al torneo, anche se già eliminate.

4-NORME GENERALI DI COMPORTAMENTO

Non sono in nessun modo accettati ne tollerati l'eccessivo torpiloquio e i comportamenti violenti o offensivi nei confronti dell'organizzazione, dei giudici di gara o di altri atleti posti in essere in qulasiasi momento durante lo svolgimento della manifestazione.

Chiunque terrà gli atteggiamenti di cui sopra verrà immediatamente espulso dal torneo insieme alla sua squadra.

Inoltre chi danneggia canestri anche in fase di gioco, spogliatoi, docce e in genere le strutture messe a disposizione dall'organizzazione del torneo sarà tenuto a rifondare l'intero valore del bene danneggiato. ***Nel caso in cui non si conosca il colpevole del danno le squadre presenti saranno tenute a ripagare l'intero valore del bene danneggiato che verrà ripartito equamente su tutte.***

Queste norme si intendono intese e accettate senza riserve dal momento in cui inizia il torneo e il/i giocatore/i non manifesta niente in contrario agli organizzatori

5-CONTATTI & INFO

Sito: www.basketbattle.com Mail: basketbattle3c3@gmail.com

Organizzatori

Valerio Peruzzi 392.2878304
Alessandro Isirdi 320.0930404
Umberto Del Mastio 328.4817574
Giovanni De Giovanni 347.7628429
Vincenzo Capaccio 334.1582746
Pietro Lenzerini 366.1079316

PARAGRAFO 2:
Regolamento Tecnico

ART 1 – SPIRITO DEL TORNEO E FIGURA DEL GIUDICE DI CAMPO

Lo spirito della manifestazione è di carattere amatoriale e impone un gioco all'insegna dell'amicizia e della sana competizione. Tutte le partite, pertanto, dovranno essere ispirate al principio del "fair play", gli atleti dovranno mantenere un comportamento rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti. Ogni comportamento violento è punito con l'esclusione della squadra dal Torneo .
Le decisioni di arbitraggio verranno in primo luogo stabilite dai giocatori in campo.
In caso di controversia la decisione spetta a un organizzatore preposto a **Giudice di campo**, che in caso di indecisione, per agevolare lo svolgimento del torneo, potrà anche avvalersi del tiro della monetina.
Le decisioni del Giudice di campo saranno inappellabili. Per ulteriori informazioni si rimanda alla lettura del regolamento tecnico FIP.
Durante le finali potranno essere presenti arbitri federali. In tal caso ogni decisione spetta all'arbitro.

ART 2 – ORARIO DI GIOCO E GESTIONE DELLE SQUADRE

- Per la prima sera presentarsi almeno 30 minuti prima l'orario di inizio per le pratiche organizzative e la presentazione.
- Ogni squadra si deve **presentare al completo almeno 10 minuti prima dell'inizio prestabilito della partita**
  - **Per motivi organizzativi non verranno tollerati i ritardi. Le partite inizieranno (salvo imprevisti) esattamente all'orario indicato sul tabellone. Dovranno essere in campo almeno 3 giocatori .**
  - **E' accettato, a partire dall'orario di inizio della partita (o della chiamata in campo), un ritardo massimo di 10 min con una penalizzazione di 1 punto ogni minuto di ritardo (es 9 min di ritardo→ la partita inizia con un punteggio di 9 a 0 in sfavore della squadra ritardataria).**
  - **Terminati i 10 min la squadra sarà considerata rinunciataria e verrà assegnata la sconfitta con punteggio di 21-0.**
- Non sarà consentito ad una squadra iniziare o proseguire un incontro avendo un numero inferiore di due atleti in campo. Se, nell'impossibilità di utilizzare giocatori di riserva, il numero degli atleti di una squadra dovesse risultare inferiore a due, la gara sarà sospesa e decretata la vittoria della squadra avversaria con il punteggio di 0-21.
- I CAMBI sono illimitati e si possono effettuare durante il possesso di palla della squadra avvisando il giudice di campo o il giudice al tavolo ed entrando (non è necessario che il gioco sia fermo)

ART 3 – SVOLGIMENTO DELLE PARTITE

- É prevista la presenza di un controller o giudice di campo che ha il solo compito di segnare i punti e intervenire in caso di contestazione.
- Le chiamate (falli, violazioni e infrazioni) possono essere effettuate esclusivamente dal giocatore che **subisce** il fallo, nel caso di falli, o dai giocatori in campo, nel caso di infrazioni. Il controller deve intervenire solo nel momento in cui la chiamata viene contestata dai giocatori dell'altra squadra in campo.
- Il controller può essere eventualmente assistito da un cronometrista o da un segnapunti.
- Entrambe le squadre hanno a disposizione, in contemporanea, un momento per il riscaldamento.
- Il tiro della monetina determina quale squadra avrà il primo possesso. La squadra che vince il tiro della moneta può scegliere se avere il primo possesso della partita o il primo possesso di un eventuale tempo supplementare.
- Il gioco inizia con tre giocatori in campo. Il primo possesso ai tempi supplementari segue la regola del possesso alternato. Se la squadra A ha avuto il primo possesso della partita, al primo supplementare toccherà alla squadra B, al secondo supplementare di nuovo alla squadra A e così via.
- Per ogni partita viene compilato un referto di gara che farà fede ai fini della compilazione della classifica stilata da apposito software.
- Vince la squadra che per prima segna il 21° punto o entro il **tempo massimo di 10 minuti continuati***
  - *Il cronometro viene azionato quando il giocatore in possesso di palla inizia a palleggiare, passa a un suo compagno o fa il check con il difensore.
  - Il cronometro viene fermato solo in situazioni di palla morta
  - Il cronometro viene fermato durante le rimesse solo se la palla è lontana nei restanti casi non viene fermato
  - Il cronometro non viene fermato durante i tiri liberi (a meno che non ci sia effettiva necessità documentata dal giudice di campo)
- Ogni canestro realizzato interno dell'arco dei tre punti vale 1 punto, ogni canestro realizzato da fuori l'arco dei 3 punti vale 2 punti. Ogni tiro libero vale 1 punto.

ART 3A – GESTIONE DEL RISULTATO DI PAREGGIO AL TERMINE DEI 10 MINUTI

Se al termine dei 10 minuti il punteggio è in parità, verrà giocato un tempo supplementare della durata di 2 minuti effettivi (si ferma il tempo a ogni rimessa e fallo) che dovrà essere interamente disputato (in tal caso non vale più il limite di punteggio dei 21 punti) e che darà la vittoria alla squadra in vantaggio anche di 1 solo punto. Se al termine di tale periodo la partita non si sarà risolta si continuerà con un altro supplementare della durata di 1 minuto effettivo. Nel caso di ulteriore pareggio si deciderà la partita a favore della squadra che segnerà più punti su **tre** tiri liberi tirati (i tiri liberi, a turno, dovranno essere tirati da tutti i componenti della squadra)
Se ai tempi supplementari una squadra va in vantaggio di 2 punti, vince la partita, anche se il tempo supplementare non è ancora finito.
È previsto un intervallo di un minuto prima dell'inizio dei tempi
Il primo possesso ai tempi supplementari segue la regola del possesso alternato. Se la squadra A ha avuto il primo possesso della partita, al primo supplementare toccherà alla squadra B, al secondo supplementare di nuovo alla squadra A e così via.

ART 4 – MODALITA' DI GIOCO

L'incontro si svolge in una metà campo e su un unico canestro da basket.

Dopo ogni canestro, il possesso palla passa alla squadra che l'ha subito, con l'obbligo di uscire dalla linea dei tre punti. Nel caso di violazione della regola, il possesso passa alla squadra avversaria. 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 palleggio o con passaggio, dalla linea del tiro da tre punti. In seguito a qualsiasi rimessa in gioco (tranne quella dal fondo), non c'è obbligo di uscita al di fuori della linea da tre punti.In genere tutte le azioni iniziano al di fuori della linea dei tre punti.

ART 5 – FALLI

- I falli vengono chiamati o richiesti dai giocatori in campo che li **subiscono**.
- Nel caso di contestazione da parte di una delle due squadre, la decisione e rimandata inderogabilmente al Giudice di Campo o controller.
- Una squadra raggiunge il bonus quando commette 7 falli di squadra.
- Un giocatore che commette 4 falli deve lasciare il campo.
- Un fallo durante un'azione di tiro **all'interno dell'arco dei 3 punti**, è punito con **1 (uno) tiro libero** senza rimbalzo e con cambio di possesso al termine degli stessi.
    - In caso di **fallo e canestro** verrà assegnato un tiro libero supplementare dopo il quale il possesso passa sempre (indipendentemente dalla realizzazione dello stesso) alla squadra che ha subito il canestro.
- Un fallo durante un'azione di tiro **all'esterno dell'arco** dei tre punti, è punito con due tiri liberi.
- In caso di canestro più fallo, il giocatore che ha subito il fallo ha diritto a un tiro libero supplementare.
- Dal settimo fallo di squadra in poi, il giocatore che ha subito fallo tira un tiro libero con le stesse modalità di cui sopra.
- In caso di falli antisportivi, atti violenti gravi o comportamenti scorretti, la squadra perde la partita a tavolino e viene squalificata
- I falli effettuati non durante azione di tiro, causano la rimessa in gioco da parte della squadra offesa e la ripartenza dell'azione.

ART 6 – DURATA DELL'AZIONE E PERDITE DI TEMPO

- L'azione di gioco dovrà concludersi in un tempo vicino ai 24 secondi. **Lo scadere dei 24 secondi** viene indicato dal giudice di campo **su richiesta di una delle squadre**.
- Plateali e scorrette perdite di tempo intenzionali verranno punite con un fallo tecnico e il possesso alla squadra offesa.

ART 7 – PALLA CONTESA E REGOLA DEI TRE SECONDI

- In caso di **palla contesa palla passa alla squadra in difesa** .
- **NON vige la regola dei tre secondi in area**.

ART 8 – REGOLAMENTO FIP

Per qualsiasi casistica non riportata in questo regolamento vale in ogni sua norma il regolamento tecnico di gioco della Federazione Italiana Pallacanestro