



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL TORNEO 3vs3 –"Fustinoni... Vai a rimbalzo!"

Il torneo è aperto a tutti quelli che vogliono partecipare, tesserati e non, di entrambi i sessi. Lo spirito della manifestazione è di carattere amatoriale: le partite, pertanto, dovranno essere ispirate al principio del "fair play". Le partite saranno autogestite e gli atleti dovranno accettare eventuali decisioni dei referenti presenti sui campi e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti. I referenti responsabili hanno il potere di intervenire e gestire situazioni di gioco se la situazione lo richiede.

Le squadre potranno essere composte da massimo 4 giocatori, tra i quali dovrà essere nominato un capitano che sarà portavoce della squadra. Nessun partecipante potrà giocare per più di una squadra. Non sarà possibile integrare la lista degli iscritti a manifestazione iniziata, solo in caso di infortunio, fermo restando il limite massimo di 4 giocatori. Se una squadra durante lo svolgimento del torneo perde un giocatore per infortunio, potrà sostituirlo con un altro purché non iscritto con altre squadre che hanno preso parte al torneo.

MODALITÀ DI ISCRIZIONI:

- Effettuare bonifico della quota di 40€ (a squadra) con causale "ISCRIZIONE TORNEO 3vs3 FVR23 - NOME SQUADRA"
- Mandare una mail con questo modulo di iscrizione compilato, e la copia della ricevuta del bonifico
- IBAN: IT62E0306909606100000195841
- MAIL: iscrizioni@fustinonivaiaarimbalzo.it
- Riceverai una mail di avvenuta conferma di iscrizione al torneo

FORMULA DEL TORNEO

Il torneo si svolgerà presso il palazzetto Forti & Liberi in viale Cesare Battisti 30 a Monza.

Le gare inizieranno indicativamente per la categoria YOUTH, il sabato dalle ore 14.00 alle ore 20.00, per la categoria SENIOR la Domenica dalle ore 10.00 alle ore 18.00. Gli orari varieranno in base al numero di squadre iscritte.

Per ogni categoria, dovranno essere iscritte almeno 3 squadre, in alternativa verranno inserite nel girone della fascia di età più prossima.

FASCE ETA':

U13-U14-U15-U16-U17-U18

SENIOR

PUNTEGGI ASSEGNATI

Ogni partita vinta corrisponde a 2 punti in classifica generale; nessun punto viene attribuito per le sconfitte.

La classifica finale verrà stilata secondo le consuete regole della pallacanestro. In particolare, a parità di punteggio in classifica generale, si terrà conto dei seguenti punti:

1 – classifica avulsa, prendendo in considerazione gli incontri diretti.

2 – dalle squadre a pari punti coefficiente canestri (canestri fatti / canestri subiti), prendendo in considerazione solo le gare disputate dalle squadre a pari punti coefficiente canestri,

3 – prendendo in considerazione tutte le gare disputate nel torneo.

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 giornata in programma o lo spostamento della giornata di gare.

REGOLAMENTO

1. INIZIO DEL GIOCO

Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara. Il primo possesso è deciso con il lancio della moneta. La squadra che vince il lancio può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara, in caso di supplementare si effettuerà un ulteriore lancio della moneta (sostituibile con il classico "pari o dispari").



2. SISTEMA DI PUNTEGGIO

- Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 1 punto
- Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 2 punti
- Ogni tiro libero segnato vale 1 punto

3. IL TEMPO DI GIOCO

Si giocherà un unico periodo da 10 minuti continuati o si terminerà alla prima squadra che segna 21 punti. Se il punteggio è in parità alla fine del tempo regolamentare, si gioca un tempo supplementare da 5' continuati. Una squadra perde la gara per forfait qualora all'orario di inizio stabilito la squadra non sia presente sul campo di gioco con tre giocatori pronti. In caso di forfait, il punteggio si indica con una 10-0 per la squadra vincitrice. Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati.

4. FALLI E TIRI LIBERI

I falli verranno chiamati dai giocatori che li ha subiti, in caso di contestazione la decisione spetterà al giudice di gara. I falli commessi durante un atto di tiro dentro l'arco sono puniti con un punto assegnato. I falli commessi durante un atto di tiro dietro l'arco sono puniti con due punti assegnati. A seguito di un fallo in atto di tiro, dopo l'assegnazione dei punti a chi lo subisce, si riprenderà con palla in punta alla squadra che lo ha commesso. Tutti gli altri falli commessi, non in fase di tiro porteranno ad una ripresa dell'azione in punta per la squadra che ha subito il fallo. In caso di proteste o scorrettezze di gioco, i responsabili di campo potranno intervenire e sospendere l'incontro, con punteggio finale di zero a zero.

5. SOSTITUZIONI

Le sostituzioni possono essere effettuate da ogni squadra durante ogni situazione di palla morta o prima di un check (tocco iniziale in punta). Il sostituto può entrare in gioco al momento dell'uscita dal campo del compagno.

6. COME SI GIOCA LA PALLA

Il giocatore della squadra che ha subito canestro deve riprendere il gioco palleggiando o passando il pallone partendo da sotto il canestro (senza uscire dal campo) e raggiungendo un punto del campo dietro l'arco. Non è permesso alla squadra in difesa di disturbare l'uscita della palla (uscita libera). In caso di palla contesa, il possesso è della squadra in difesa. In caso di palla fuori, o di altre situazioni di palla morta si riprenderà con un check della difesa (scambio di palla tra attacco e difesa). Tutte le altre regole non specificate fanno riferimento a regolamento FIP.