



# 24ORE AL CENTRO BASKET – CARMIGNANO DI BRENTA REGOLAMENTO DEL TORNEO

**IMPORTANTE:** Lo spirito del Raduno 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 accettare le decisioni degli arbitri e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti.

## PARTECIPAZIONE:

- La partecipazione alla "24ore al centro Basket" di Carmignano di Brenta è aperta a squadre di qualsiasi livello, composte da tre giocatori in campo e due eventuali riserve. Gli atleti iscritti in una squadra non potranno far parte di altre squadre.
- La composizione delle squadre dovrà essere conforme a quanto indicato nelle schede liberatorie consegnate agli organizzatori. Eventuali variazioni dovranno essere comunicate al momento del check-in.
- Le squadre possono essere maschili, femminili o anche miste. Al raggiungimento di almeno 6 squadre femminili il torneo sarà suddiviso in maschile e femminile, altrimenti sarà misto.
- La partecipazione al torneo è consentita ad atleti/e nati/e fino al 2002 ('01-'00-'99 ecc.).

## FORMULA DI GIOCO\*:

- La formula di gioco prevede una fase di qualificazione (giornata di sabato e domenica mattina) con gironi all'italiana. Le squadre qualificate passeranno al turno successivo (giornata di domenica pomeriggio). In caso di parità fra 2 o più squadre, per definire la classifica finale di ogni girone verranno considerati nell'ordine: scontri diretti e differenza canestri; in caso di ulteriore parità si passerà ad un sorteggio fra le squadre interessate.
- **Gli incontri si giocheranno in un'unica frazione di gioco al meglio dei 31 punti o 15 minuti di gioco; in caso di punteggio in parità al termine dei 15 minuti di gioco, l'incontro continua fino ad un vantaggio di 2 punti.**
- Gli incontri saranno arbitrati da personale messo a disposizione dallo staff e, a rotazione, dagli stessi atleti partecipanti secondo un dettagliato programma di gara fornito alle squadre al momento del check-in.

## PRINCIPALI REGOLE DI GIOCO:

- L'incontro si svolge in un'unica meta campo e su un unico canestro del campo da basket.
- Non sarà consentito ad una squadra iniziare o proseguire un incontro avendo un numero inferiore di due atleti in campo. Se, nell'impossibilità di usare 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.
- Le squadre chiamate a disputare o ad arbitrare gli incontri che si dovessero presentare al campo da gioco incomplete o con ritardi superiori ai 5 minuti rispetto ai tempi indicati nei prospetti di gara, saranno dichiarate perdenti con il punteggio di 0-21.
- **Vince la squadra che per prima raggiunge i 31 punti con un distacco di almeno 2 punti, o la squadra che, al raggiungimento dei 15 minuti di gioco si trova in vantaggio anche di un punto.**
- La partita ha inizio con la palla a due nel cerchio dell'area e per andare a canestro sarà necessario uscire dalla linea dei 3 punti. Le successive contese o situazioni che richiedessero un salto a due, saranno amministrate con la regola del possesso alternato.
- Ad ogni canestro realizzato saranno assegnati 1, 2 o 3 punti, come previsto da regolamento FIP.

- Dopo ogni canestro, il gioco riprende con una rimessa dal fondo da parte della squadra che lo ha subito; prima di andare a canestro è necessario uscire dall'area dei 3 punti e fare almeno un passaggio al compagno di squadra.
- Ogni azione d'attacco dovrà avere inizio oltre la linea dei 3 punti e dovrà avere una durata massima di 24 secondi conteggiata dall'arbitro. In violazione della regola, l'eventuale canestro sarà annullato e la palla passerà di diritto alla squadra avversaria.
- Dopo ogni rimbalzo difensivo, intercetto o palla rubata dalla difesa (cambio possesso), la nuova azione dovrà avere inizio oltre la linea da tre punti con almeno un passaggio.
- A seguito di una rimessa laterale o dalla linea di fondo da parte della squadra precedentemente in attacco, per concludere a canestro non sarà necessario per quest'ultima far uscire la palla dalla linea dei 3 punti;
- Ogni fallo su azione da tiro darà diritto all'effettuazione dei rispettivi tiri liberi. Non verranno conteggiati i falli personali, ma solo i falli di squadra che, dal quinto compreso in poi, daranno diritto alla squadra che subisce fallo ad un punto e alla conseguente rimessa laterale. A bonus raggiunto un fallo in atto di tiro sarà sanzionato solo con i rispettivi tiri liberi.
- Il fallo in attacco non darà diritto né a tiri liberi né al punto in caso di bonus già raggiunto, ma solamente alla perdita del possesso della palla.
- In caso di canestro realizzato e fallo subito, sarà concesso un tiro libero aggiuntivo.
- All'arbitro è consentito un time out tecnico per risolvere imminenti controversie riguardanti referto e tempo.
- Le sostituzioni sono consentite in numero illimitato e possono avvenire a gioco in corso senza autorizzazione dell'arbitro.
- Non esiste la regola dei 3 secondi in area.
- Nel caso avvenga un'interferenza esterna (es.: palla in campo) il gioco sarà interrotto immediatamente, senza arrecare uno svantaggio alla squadra in attacco, e l'azione sarà ripresa con una rimessa dalle linee laterali per la squadra che ne aveva il possesso.
- 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 e a quella successiva e non potrà sedere sulla panchina dei sostituiti.
- In caso di grave comportamento antisportivo, la direzione del torneo, potrà a suo insindacabile giudizio, decretare la squalifica e l'allontanamento del giocatore per l'intera durata della manifestazione.
- Per tutto quanto non espressamente specificato, si fa riferimento al regolamento FIP.

#### **RESPONSABILITÀ**

- Ogni giocatore risponderà personalmente di eventuali danni causati a cose, persone o animali durante lo svolgimento del torneo.
- L'organizzazione declina ogni e qualsiasi responsabilità per eventuali danni o infortuni causati, prima, durante e dopo le gare degli atleti, a cose e terzi.

**\*La formula di gioco potrà subire variazioni da parte degli organizzatori per adottare le formule più opportune per lo svolgimento del torneo.**

**LA PARTECIPAZIONE AL TORNEO COMPORTA L'ACCETTAZIONE DEL PRESENTE REGOLAMENTO DI GIOCO SENZA POSSIBILITÀ DI RECLAMI!!**