

REGOLAMENTO



LA FORMULA DEL TORNEO 3C3

La formula di gioco prevede un massimo di 16 squadre partecipanti che si affronteranno in una prima fase di qualificazione giovedì 16/06/2011. successivamente in base ai risultati saranno formati due gironi. Le partite saranno disputate secondo la formula dei "gironi dei vincenti e dei perdenti".

Alla fase finale accederanno le prime due squadre di ogni girone. La squadra che si qualificherà prima nel girone dei vincenti incontrerà la seconda squadra qualificata nel girone dei perdenti. La prima squadra qualificata nel girone dei perdenti incontrerà la seconda squadra qualificata nel girone dei vincenti. La fase finale si svolgerà venerdì 17/06/2011

REGOLAMENTO UFFICIALE

Per tutte le regole non menzionate qui sotto si faccia riferimento al regolamento FIBA per il basket 5vs5.

IL CAMPO

La partita sarà giocata su una metà campo.

CANESTRI

Il tiro libero vale 1 punto

Il tiro in azione vale 2 punti

Non esiste il tiro da 3 punti

UFFICIALI DI CAMPO E ARBITRI

E' prevista la presenza di un giudice dell'organizzazione (segna punti, cronometrista addetto ai 10 secondi).

INIZIO DELLA PARTITA

- Entrambe le squadre hanno a disposizione, in contemporanea, un riscaldamento di 3 minuti.
- L'inizio della partita sarà decretato dalla palla a due
- La squadra che non si aggiudica il primo possesso ha diritto al possesso della palla alla prima contesa, seguendo la regola dell'alternanza dei possessi. La freccia deve essere indirizzata verso la panchina della squadra che ha diritto al possesso nella successiva contesa.

TEMPO DI GIOCO/VITTORIA DELLA PARTITA

- Il tempo regolare di gioco consiste in due tempi da 5 minuti ognuno.
- Vince la partita chi è in vantaggio alla fine dei due tempi, o chi segna 33 punti.
- Se le squadre sono in parità alla fine del secondo tempo, la partita continua con tempi supplementari da 2 minuti, finché non si sblocca il pareggio.
- è previsto un intervallo di 1 minuto tra i due tempi di gioco e prima di ogni tempo supplementare.

FALLI PERSONALI / FALLI DI SQUADRA

- Un giocatore che ha commesso 5 falli deve lasciare il campo.
- Alla fine dei ogni tempo regolamentare, il numero dei falli di squadra si azzerà, ma non quello dei giocatori.
- Una squadra raggiunge il bonus quando commette 4 falli in un tempo.
- Prima del bonus:

Ogni fallo su azione di tiro: darà diritto ad 1 tiro libero e possesso.

Con qualsiasi altro fallo: c'è solo rimessa laterale.

- Dal bonus (4 falli in un tempo per squadra in poi) :

Ogni fallo, anche non sul tiratore:

viene punito con un punto a sfavore e possesso palla alla squadra che ha subito il fallo;

In caso di canestro con fallo: vale il canestro, si effettua un tiro libero e il rimbalzo è attivo.

DURATA AZIONE DI GIOCO

- Un'azione di gioco non può durare più di 10 secondi.

COME SI GIOCA LA PALLA

Dopo ogni canestro o tiro libero:

- Un giocatore della squadra che ha subito canestro ricomincia il gioco, senza necessità di effettuare la rimessa:

a) Passando la palla ad un compagno di squadra che si trova in qualsiasi punto del campo; se si trova fuori dalla linea dell'area di attacco può iniziare l'azione d'attacco, se si trova dentro l'area di attacco dovrà oltrepassare la linea in palleggio o passarla a sua volta ad un compagno al di là di essa.

b) Palleggiando fino all'esterno dell'area di attacco.

Dopo ogni tiro sbagliato:

- Se la squadra in attacco prende il rimbalzo, può continuare ad attaccare senza bisogno di uscire dell'area di attacco.
- Se la squadra in difesa prende il rimbalzo, deve uscire dall'area di attacco prima di poter attaccare.
- Una volta che la palla è fuori dall'area di attacco, deve essere effettuato almeno un passaggio ad un compagno prima di poter tirare.

Dopo una palla rubata, un cambio palla, ecc.:

- La squadra col possesso di palla deve uscire dall'area di attacco ed effettuare un passaggio ad un compagno prima di poter tirare.

Se il giocatore che riceve palla fuori dall'area di attacco non effettua il passaggio prima di tirare, questo si considera una violazione.

Tutte le rimesse dopo un fallo (che non prevede tiri liberi), una violazione, un'infrazione devono essere effettuate nel punto fuori dal campo corrispondente al punto più alto dell'area di attacco più vicina alla zona dove sono stati commessi l'infrazione o il fallo. L'arbitro deve consegnare la palla al giocatore che effettua la rimessa, il quale può passare la palla al suo compagno in ogni luogo del campo. Tuttavia, se il giocatore che riceve non si trova fuori dall'area di attacco, dovrà riuscirne o con un passaggio ad un altro compagno di squadra o in palleggio. Da qui deve essere effettuato un ulteriore passaggio prima di poter tirare.

E' permesso schiacciare solo nel caso ci siano dei canestri con ferri sganciabili.

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 sostituti.

In caso di grave comportamento antisportivo il Commissario di Gara potrà, a suo insindacabile giudizio, decretare la squalifica e l'allontanamento del giocatore per l'intera durata del Torneo.

SOSTITUZIONI

Si possono effettuare sostituzioni illimitate quando il gioco è fermo.

TIME OUT

Non sono previsti time out.

MAGLIE DA GIOCO

Ciascuna squadra dovrà dotarsi di due maglie, una chiara e una scura entrambi numerate.