

REGOLAMENTO BASKET SOTTO LA TORRE TORNEO 3vs3

Oratorio S.Luigi Villa - 2023

PARROCCHIA DEI SS. EMILIANO E TIRSO ORATORIO SAN LUIGI - VILLA

BASKET
SOTTO LA TORRE

7€
A GIOCATORE

TORNEO
3 VS 3

VENERDI' 7 E SABATO
8 LUGLIO DALLE 19:00

ISCRIZIONI DAL 5 AL 30 GIUGNO
Contattando Stefano su
Whatsapp al 3394562292

PREMI PER I VINCITORI E GADGET PER TUTTI!
Regolamento completo su www.villacarcina.org

f ORATORIO SAN LUIGI - VILLA - I LOVE ORATORIO / VIA LAZIO 12, 25069 VILLA CARCINA



Lo spirito del "Basket Sotto La Torre" organizzato dall'oratorio S. Luigi di Villa è di un torneo all'insegna dell'amicizia e della passione per il basket. Tutte le partite, pertanto, dovranno essere ispirate ai principi del "fair play" e della sana competizione.

Gli atleti dovranno accettare le decisioni degli arbitri e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti.



TORNEO

Art. 1 CAMPO DI GIOCO

1.1 LUOGO

Il torneo si svolgerà presso il campo da basket dell'oratorio San Luigi di Villa Carcina.

1.2 CAMPO NORD E CAMPO SUD

Se necessario verranno disputate contemporaneamente due partite nelle due metà del campo, denominate rispettivamente Campo Nord (lato campanile) e Campo Sud (lato cimitero).

1.3 IN CASO DI MALTEMPO

In caso di impraticabilità del campo sopraccitato, si sta valutando la possibilità di effettuare le partite all'interno della palestra delle scuole medie, situata vicino all'oratorio. In caso non fosse possibile si deciderà al momento quale via seguire.

Art. 2 FASI TORNEO

2.1 SUDDIVISIONE

Il torneo potrà essere, in funzione del numero di squadre iscritte, suddiviso in due fasi: una prima fase a girone, ed una seconda fase ad eliminazione diretta.

Art. 3 UFFICIALI

3.1 CONTROLLER

Durante lo svolgimento delle partite, saranno presenti due controller per ciascuna metà del campo (4 in totale). Essi hanno il compito di segnare i punti e gestire il cronometraggio delle partite.

3.2 ARBITRO

La fase a gironi prevederà un auto-arbitraggio (vedi Artt. 9-10).
Nella fase ad eliminazione diretta invece verrà predisposto un arbitro.

Art. 4 PREMIAZIONI

4.1 PREMIAZIONI

Al termine della manifestazione verranno premiate le prime tre squadre classificate.



SQUADRA

Art. 5 SQUADRA

5.1 REQUISITI

Tutti i giocatori che desiderano iscriversi al torneo devono soddisfare i seguenti requisiti.

5.1.1 ETÀ

Aver compiuto 14 anni al momento dell'iscrizione (anno di nascita 2009 o antecedente).

5.1.2 TESSERAMENTO

Se tesserati la categoria di appartenenza non deve essere superiore alla serie D.

5.1.3 DOCUMENTI

Essere in possesso della copia del certificato d'idoneità all'attività sportiva e di un documento d'identità valido, che dovranno essere consegnati ad un membro del comitato organizzatore.

5.2 COMPOSIZIONE

Ogni squadra dovrà essere composta da un numero minimo di 4 giocatori (3 giocatori+1 riserva), fino ad un numero massimo di 6. Le squadre possono essere composte da persone dello stesso sesso oppure miste.

5.3 CAPITANO

Ogni squadra dovrà nominare capitano uno dei propri membri, questi fungerà da portavoce per la squadra. In caso di diatribe e/o comunicazioni dello staff, sarà il solo individuo interpellato.

5.4 NOME

Al momento dell'iscrizione, ogni squadra dovrà fornire il proprio nome: in caso di omonimia verrà chiesto di cambiare il nome fornito (non si accettano nomi volgari/inappropriati).

5.5 SOSTITUZIONE/AGGIUNTA GIOCATORI

Dopo l'inizio del torneo non sarà più ammesso sostituire e/o aggiungere nuovi elementi alla propria squadra salvo comprovate ragioni da sottoporre al comitato organizzatore.

5.6 LIMITAZIONI

Ogni giocatore può iscriversi al torneo in una sola squadra.

Art. 6 UNIFORME

6.1 DIVISA DA GIOCO

Ogni squadra è tenuta a presentarsi, nel caso in cui fosse possibile, con due tenute da gioco: una chiara da "casa" e una scura da "trasferta".

6.2 SCELTA DIVISA

Prima dell'inizio della partita la scelta delle casacche di gioco verrà concordata fra i capitani delle due squadre: nel caso in cui non vi fosse la possibilità di trovare un accordo, la scelta verrà fatta per sorteggio.



GIOCO

Art. 7 PARTITA

7.1 SVOLGIMENTO

Si gioca tre contro tre con cambi illimitati (permessi solo in situazione di palla morta).

7.2 DURATA DI GIOCO

Le partite hanno una durata di 15 minuti; il cronometro si interrompe solo in caso di tiri liberi.

Se una delle due squadre raggiunge 21 (o più) punti, prima dello scadere del tempo regolamentare, vince la partita.

In caso di pareggio allo scadere del tempo regolamentare, le due squadre proseguono con un tempo supplementare di 2 minuti. La vittoria della partita va alla squadra che termina in vantaggio il tempo supplementare (diversamente dal regolamento FIBA in cui vince la prima squadra che segna due punti).

7.3 POSSESSO INIZIALE

Il possesso iniziale verrà determinato tramite sorteggio.

7.4 PUNTEGGIO

Ad ogni canestro realizzato saranno assegnati 1 o 2 punti, come previsto dal regolamento FIBA 3x3:

- 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.

Art. 8 POSSESSO

8.1 ...DOPO CANESTRO REALIZZATO

Dopo ogni canestro, il gioco riprende da metà campo con la palla in mano alla squadra che ha subito canestro, in seguito al check ball.

8.2 ...DOPO RIMBALZO DIFENSIVO

Dopo ogni rimbalzo difensivo o palla rubata (o in generale, dopo un cambio di possesso), la nuova azione dovrà avere inizio oltre la linea dei 3 punti con un palleggio o con un passaggio.

Art. 9 REGOLE

9.1 NO REGOLA 3 SEC.

La regola dei 3 secondi in area non viene applicata in questo torneo.

9.2 PALLA CONTESA

Le palle contese vanno alla squadra in difesa.

9.3 VIOLAZIONI/FALLI

Le chiamate (falli e violazioni) 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 interverrà solo se la chiamata viene contestata dall'altra squadra.

9.4 STALLO

Il temporeggiare, cioè giocare senza cercare attivamente di segnare, è una violazione. Il controller ammonirà la squadra colpevole, contando gli ultimi 5 secondi del possesso.



9.5 TIME-OUT

Dalle semifinali in poi ogni squadra avrà a disposizione un time out di 30 secondi, che potrà essere chiamato dal capitano in qualsiasi momento, a patto che la propria squadra sia in possesso palla.

9.6 FORFEIT

Qualora una squadra non si presenti in campo con almeno 3 giocatori all'orario previsto per l'inizio della partita, perderà la partita a tavolino con il punteggio di 21 a 0.

Art. 10 PENALITÀ

10.1 FALLI IN FASE DI TIRO

Falli commessi durante un atto di tiro dentro l'arco sono puniti con un tiro libero, mentre i falli commessi oltre l'arco sono puniti con due tiri liberi.

10.2 FALLI SEGUITI DA CANESTRO REALIZZATO

Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo.

10.3 LIMITE FALLI PER GIOCATORE

Non vi è conteggio dei falli individuali né di falli di squadra.

10.4 FALLO ANTISPORTIVO

Non sono ammessi falli antisportivi; nel caso si presentassero, i controller o l'arbitro possono deciderne l'applicazione che comporta 1 tiro libero contro o 2 e il possesso palla a favore di chi ha subito fallo.

VARIE

Art. 11 COMPORTAMENTO

11.1 CONDOTTA ANTI-SPORTIVA

In caso di grave comportamento antisportivo o di linguaggio offensivo (es. bestemmie) gli organizzatori potranno, a loro insindacabile giudizio, decretare la squalifica e l'allontanamento del giocatore.

11.2 LINGUAGGIO SCURRILE/INAPPROPRIATO

Eventuali imprecazioni verranno multate con un'ammenda di 5 euro.

Art. 12 ORGANIZZATORI

12.1 MODIFICHE ORGANIZZATIVE

Gli organizzatori, a loro insindacabile giudizio, potranno apportare modifiche al programma di gara esclusivamente nel caso di un minore numero di squadre iscritte o di qualsiasi altro evento esterno che possa compromettere il regolare svolgimento del torneo, dandone tempestiva comunicazione agli iscritti.

12.2 PROTESTE

Qualora si presentasse una situazione di conflitto, non coperta dal seguente regolamento, i membri organizzatori dello staff si ritroveranno per giungere ad una decisione.

NOTE

*La partecipazione al torneo comporta l'accettazione del presente regolamento di gioco, senza possibilità di reclami.

** Le regole ufficiali di pallacanestro FIBA si applicano a tutte le situazioni di gioco non espressamente menzionate sopra.