



3 vs 3



ANDALO 26 GIUGNO 2005

Lo spirito del TORNEO 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 collaborare con gli organizzatori ed accettare le decisioni degli arbitri e mantenendo un comportamento rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti. In conformità a questo spirito nella fase eliminatoria ci sarà l'autoarbitraggio.

REGOLAMENTO

La partecipazione al Torneo è aperta a squadre di qualunque livello, suddivise nelle seguenti categorie di gioco: **SENIOR** (4 maschi nati dal 1986 e precedenti); **WOMEN** (4 femmine anno 1991 e precedenti); **JUNIOR** (4 giocatori nati dal 01.01.1987 al 31.12.1991).

La formula di gioco prevede una fase di qualificazione con gironi all'italiana a quattro/cinque squadre a seguire semifinali e finali, ogni squadra giocherà minimo 4 partite (fase eliminatoria).

ORARI: ore 9,30 ritrovo Campo Polivalente di Andalo c/o CAMPEGGIO, disbrigo pratiche iscrizione (firma liberatorie) ore 9.50 sorteggio GIRONI, ore 10.00 inizio torneo.

Ogni giocatore dovrà essere in possesso dei requisiti di idoneità fisica per la pratica sportiva amatoriale (vedi dichiarazione liberatoria), regolarmente certificata dal medico di famiglia e/o sportivo in data successiva al 24/06/2004.

Le squadre si devono presentare al campo di gioco, cinque minuti prima dell'orario previsto nel tabellone - programma dei gironi. Il tabellone verrà compilato all'apertura del torneo per sorteggio; ogni team dovrà disporre di una t-shirt/canotta colore base **BIANCO**. La mancata presenza all'orario indicato per l'inizio del match comporta la sconfitta a tavolino con il punteggio 21 a 0. La partita ha inizio con la palla a sorteggio

Non si può difendere a zona, tranne in caso di inferiorità numerica. Al 2° avvertimento di difesa illegale incluso, e seguenti, l'arbitro decreterà l'esecuzione di un tiro libero e rimessa in gioco per la squadra in attacco; le sostituzioni sono consentite in numero illimitato e potranno essere richieste in ogni momento in cui non sia in atto un'azione

Non sono consentite sospensioni. Gli ufficiali di campo possono decretare un "time out tecnico" in caso di infortunio o per effettuare verifiche al punteggio, al cronometro, alle strutture e/o per risolvere qualsiasi controversia.

Non esiste la regola di 3 secondi in area, **E' VIETATO APPENDERSI AL FERRO** (non si schiaccia !!) e 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 dei tre punti.

Dopo ogni canestro, si riprende con una rimessa dal fondo, non amministrata dall'arbitro, da parte della squadra che ha subito il canestro con obbligo di uscire dalla linea di tiro di tre punti.

Le rimesse in gioco devono essere effettuate dal punto dove è uscita la palla, senza l'obbligo per l'arbitro di amministrare le stesse ed in seguito ad una qualsiasi rimessa in gioco, la squadra in possesso di palla, per poter concludere a canestro non deve necessariamente far uscire la palla dalla linea del tiro da tre. Nel caso la squadra in attacco realizzi un'azione di tiro a canestro senza aver fatto uscire la palla, con palleggio o con passaggio, dalla linea del tiro da tre punti, l'arbitro decreterà l'annullamento dell'intera azione e la rimessa in gioco per la squadra avversaria.

Non vengono conteggiati i falli personali, dopo il settimo (7°) fallo incluso si eseguiranno i tiri liberi in ogni situazione di gioco (escluso il caso del fallo in attacco). In caso di fallo su azione di tiro, l'arbitro decreterà sempre l'esecuzione di 1 tiro libero. Il fallo tecnico, il fallo antisportivo e l'espulsione vengono conteggiati come fallo di squadra e punito con 2 punti e possesso palla alla squadra che lo subisce. Nel caso avvenga un'interferenza esterna (es.: palla in campo) il gioco sarà interrotto e l'azione ripetuta.

Vince la squadra che per prima segna il 21° punto, con un distacco di almeno 3 punti sulla squadra avversaria. Allo scadere del tempo massimo di 15 min. vince comunque la squadra che è in vantaggio anche di un solo punto. Se al termine dei 15 min. il punteggio è in perfetta parità, verrà effettuata una serie di tiri da 3 punti da tutti i 4 giocatori del team; alla prima differenza di 1 punto verrà assegnata la vittoria (in caso di parità verrà ripetuta la serie);

Anche al primo accenno di gioco violento, comportamento offensivo, provocatorio o polemico nei confronti di arbitri, ufficiali di campo, avversari, spettatori ecc. verrà immediatamente sanzionato con l'allontanamento definitivo del giocatore o dello spettatore-accompagnatore, con provvedimento da parte degli stessi arbitri o ufficiali di campo o da parte di un supervisore dell'organizzazione (esclusione squadra).

Per quanto non contemplato dal presente regolamento si fa riferimento al regolamento tecnico della F.I.P..

In caso di pioggia, il torneo si svolgerà presso la palestra delle scuole medie di Andalo.

ISCRIZIONE

Entro il 24 giugno ogni squadra dovrà versare all'atto dell'iscrizione **€ 40,00 a TEAM** iscritto. Dopo tale data l'organizzazione si riserva di accettare l'iscrizione.

Il pagamento può essere effettuato:

A mezzo ASSEGNO BANCARIO (intestato alla Arcobaleno Basket) o a mezzo BONIFICO BANCARIO sul conto 4/741526 presso la Cassa Rurale di Trento ABI 08304 CAB 01819 INTESTATO A : ARCOBALENO BASKET (TORNEO 3X3 sq:.....) VIA SOLTERI, 4/2 - TRENTO
TEL 0461/82.81.11 FAX 0461/82.64.50 e.mail: arcobalenobasket@progema.it

La ricevuta di pagamento deve essere presentata contestualmente all'iscrizione anche a mezzo fax/mail/posta

L'ISCRIZIONE NON E' VALIDA SENZA LA CONSEGNA DELLE LIBERATORIE FIRMATE IN ORIGINALE DAGLI ATLETI O DAL GENITORE (O CHI NE FA' LE VECI) PER I MINORI UNITA AD UNA COPIA DOCUMENTO DEL RESPONSABILE.