

REGOLAMENTO BASKET 3 VS 3 STREETGAMES TAPPA DI OMEGNA

PER POTER PARTECIPARE AI TORNEI DI STREETGAMES E' OBBLIGATORIO PRESENTARE IL CERTIFICATO MEDICO DI IDONEITA' ALL'ATTIVITA' SPORTIVA NON AGONISTICA IN CORSO DI VALIDITA'; SARA' QUINDI OBBLIGATORIO CONSEGNARE TUTTI I CERTIFICATI MEDICI DEI COMPONENTI DELLA SQUADRA AL RESPONSABILE DEL TORNEO AL MOMENTO DEL CHECK-IN PRIMA DELLA PARTITA DI ESORDIO. LA MANCATA PRESENTAZIONE DEL CERTIFICATO MEDICO COMPORTA LA TASSATIVA ESCLUSIONE DAL TORNEO FINO ALLA PRESENTAZIONE DELLO STESSO.

L'organizzazione declina ogni responsabilità medico legale inerente a patologie in essere o pregresse che possano scaturire durante lo svolgimento del programma sportivo.

Lo spirito del torneo impone un gioco all'insegna del divertimento e della sana competizione. In caso di comportamento antisportivo o violento nei confronti degli avversari, degli arbitri e/o dello staff, l'organizzazione si riserva il diritto di espellere la squadra dal torneo senza rimborso alcuno della quota di partecipazione.

CATEGORIA DI GIOCO: Torneo 3vs3

DATE DAL 14 LUGLIO 16 LUGLIO:

LUOGO : PIAZZA SALERA OMEGNA:

PREVISTE 12 /16 SQUADRE

La formula del torneo prevede gironi iniziali composti da 4 squadre ciascuno.

In caso di OVERBOOKING si arriverà ad un massimo di 20 squadre divise in 4 gironi.

I gironi verranno composti dall'organizzazione e pubblicati sul sito.

FORMULA CON 12 SQUADRE

Il turno verrà passato dalle prime 2 di ogni girone dalle due migliori terze del torneo. (PUNTI-IN CLASSIFICA- DIFFERENZA CANESTRI)

FORMULA CON 16 SQUADRE

Il turno verrà passato dalle prime 2 di ogni girone .

Nella fase a gironi, la vittoria di una partita dà 1 punto in classifica. Le squadre classificate di ogni girone accederanno ai play-off .

Al termine della prima fase, in caso di parità in classifica di due squadre, passerà il turno quella che si è aggiudicata lo scontro diretto.

Al termine della prima fase, in caso di parità di tre o più squadre, passeranno il turno le squadre che avranno una migliore differenza canestri, calcolata tramite la differenza tra i canestri fatti e quelli subiti.

Gli accoppiamenti delle squadre verranno stabiliti tramite sorteggio al termine dei gironi eliminatori. Al primo turno play off non potranno scontrarsi le squadre prime classificate.

Ogni partita avrà una durata di 10 minuti, divisi in due tempi da 5.

Le finali 3°-4° e 1°-2° avranno una durata di 15 minuti. In caso di parità al termine dei 10 minuti regolamentari, il possesso della palla sarà stabilito tramite un nuovo lancio della palla a due e la prima squadra che segnerà 4 punti si aggiudicherà l'incontro.

SISTEMA DI PUNTEGGIO: Ogni canestro all'interno dell'area da 3 punti vale 2 punti. Ogni canestro al di fuori della riga vale 3 punti.

ISCRIZIONI E TERMINE ISCRIZIONI:

Ogni squadra non potrà avere meno di 3 o più di 4 giocatori, i quali dovranno essere iscritti all'inizio del torneo. Non sono ammessi scambi di giocatori tra squadre partecipanti e, eccetto in casi eccezionali a discrezione dell'organizzazione, non è ammesso aggiungere o cambiare giocatori dopo l'inizio del torneo. Eventuali atleti inseriti in squadra a torneo iniziato dovranno comunque firmare un documento che attesti lo scarico di responsabilità.

CARATTERISTICA CAMPO STREET BASKET:

Il torneo sarà disputato su un campo di 12 x 10 m a un canestro regolamentare, con superficie colorata e concepita su sistema modulare ad incastri, studiata e sviluppata per assorbire gli impatti verticali e collaudata per il rimbalzo della palla. In caso di pioggia le partite verranno disputate al coperto (in palestra). Principali regole di gioco:

- › Il possesso iniziale della palla viene stabilito con un tiro da tre. Chi segna ha il possesso.
- › Il possesso della palla è alternato, quindi in caso di canestro segnato, sarà la squadra ad averlo subito a poter iniziare una nuova azione d'attacco.
- › Ogni squadra ha a disposizione DUE time out (nell'ultimo minuto di gioco la rimessa sarà effettuata a metacampo)
- › Le regole dei 3 secondi in area e della metà campo non vengono applicate.
- › Il cronometro si ferma SOLO negli ultimi due minuti del secondo tempo.
- › Il fallo subito durante un'azione di tiro all'interno dell'area da 3 punti viene sanzionato con un tiro libero.
- › Il fallo subito durante un'azione di tiro all'esterno dell'area da 3 punti viene sanzionato con due tiri liberi.
- › Il fallo tecnico, ad esempio per eccessive e continue proteste nei confronti degli arbitri, viene punito con un tiro libero e il possesso della palla nelle mani degli avversari.
- › Il fallo antisportivo viene sanzionato con 1 tiro libero e possesso.
- › Dopo 5 falli di squadra scatta il bonus per la squadra avversaria che beneficia di due tiri liberi ogni volta che subisce un fallo.
- › Il bonus di falli NON viene azzerato all'inizio della seconda frazione di gioco.
- › In caso di comportamento antisportivo è facoltà degli arbitri allontanare dal campo di gioco il giocatore responsabile di tale comportamento ed è l'organizzazione a decidere se il giocatore potrà o meno prendere parte agli incontri successivi.

- › Non esistono limiti di falli personali.
- › Le sostituzioni sono consentite in numero illimitato e possono essere effettuate ogni volta che l'arbitro ne dà l'autorizzazione.
- › Se una squadra si presenta con soli due giocatori a disputare l'incontro, perde la partita a tavolino con il punteggio di 0-15.
- › Se un giocatore si fa male durante una partita o viene espulso e la squadra non ha a disposizione un cambio, quest'ultima ha la possibilità di finire l'incontro in inferiorità numerica.