

# REGOLAMENTO UFFICIALE MANIFESTAZIONE 2014

**PER TUTTE LE REGOLE NON MENZIONATE QUI SOTTO SI FACCIA RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO FIBA PER IL BASKET 5c5**

## **FAIR PLAY E SPORTIVITA' SONO PARTE INTEGRANTE DEL REGOLAMENTO**

- Le partite si giocano su campi ad un canestro.
  - Ogni squadra è composta da 3 giocatori \ giocatrici + massimo 3 sostituti \ e.
  - Tutti i giocatori \ giocatrici che non hanno raggiunto i 18 anni di età dovranno presentarsi all'inizio della manifestazione accompagnati da un genitore, che dovrà firmare una delibera di responsabilità (VEDESI ALLEGATO).
  - Le squadre si dovranno presentare al campo di gioco, in seguito a chiamata da parte degli Organizzatori (eventuali orari di gioco esposti devono ritenersi puramente indicativi), entro e non oltre due minuti dalla chiamata, pena la sconfitta a tavolino con il punteggio di 33-0.
  - Vince la squadra che è in vantaggio alla fine del tempo previsto di 10 minuti, oppure chi segna per prima 33 punti. Se al termine del tempo il punteggio è in perfetta parità, verrà assegnato il pareggio e le squadre guadagneranno 1 punto in classifica.
  - **Al torneo non è prevista la presenza di un arbitro, ma è invece prevista la presenza di un CONTROLLER che ha il solo compito di segnare i punti e intervenire in caso di contestazione. Le chiamate (falli, violazioni e infrazioni) 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 deve intervenire solo nel momento in cui la chiamata viene contestata dai giocatori dell'altra squadra in campo. Il CONTROLLER è assistito da un segnapunti nel corso della partita.**
  - Entrambe le squadre hanno a disposizione, in contemporanea, un riscaldamento di circa 2 minuti. Prima di iniziare, un giocatore del TEAM 1 tira da 3 da una qualsiasi posizione. Se segna, il primo possesso va al TEAM 1, in caso contrario va al TEAM 2; Il gioco deve essere iniziato dall'esterno della linea dei 3 punti.
  - Non si può difendere a zona, tranne in caso di inferiorità numerica.
  - Ogni azione deve concludersi possibilmente entro 15 secondi (conteggiati dal CONTROLLER, che a voce alta segnerà quando rimangono 5 secondi per tirare).
  - Le sostituzioni sono illimitate e si possono effettuare solo quando il gioco è fermo e a seguito di richiesta al CONTROLLER.
  - Non sono consentite sospensioni; il CONTROLLER può decidere di accordare una breve sospensione del gioco (time out tecnico) in caso di infortunio di uno o più giocatori, senza obbligo di sostituzione e/o recupero; sarà compito del CONTROLLER valutare se assegnare un recupero (max 2 minuti) al termine dei 10 minuti di gioco.
  - Non esiste la regola dei 3 secondi in area.
  - La palla cambia possesso dopo ogni canestro. Dopo ogni canestro:
    - 1) Un giocatore della squadra che ha subito canestro ricomincia il gioco fuori dalla linea dei 3 punti, senza necessità di effettuare la rimessa. L'azione d'attacco inizia:
      - a) Passando la palla a un compagno di squadra che si trova al di fuori della linea dei 3 punti;
      - b) Palleggiando. In questo caso è necessario effettuare un passaggio ad un compagno prima di tirare;
      - c) Facendo il check con il difensore.
  - Dopo ogni tiro sbagliato:
    - a) Se la squadra in attacco prende il rimbalzo, può continuare ad attaccare senza bisogno di uscire dalla linea dei 3 punti;
    - b) Se la squadra in difesa prende il rimbalzo, deve uscire dalla linea dei 3 punti prima di poter attaccare;
    - c) Una volta che la palla è fuori dalla linea dei 3 punti, deve essere effettuato almeno un passaggio ad un compagno posto fuori dalla linea dei 3 punti o il check all'avversario prima di poter tirare.
  - Dopo una palla rubata, un cambio di palla ecc:
    - a) La squadra col possesso di palla deve uscire dalla linea dei 3 punti ed effettuare un passaggio ad un compagno fuori dalla linea da 3 punti o il check con il difensore prima di poter tirare.
  - Se il giocatore che riceve palla fuori dalla linea dei 3 punti non effettua il passaggio o il check prima di tirare, questo si considera una violazione.
  - In caso di palla contesa, la palla va alla difesa.
  - Le rimesse in gioco si effettuano dal punto dove è uscita la palla, senza l'obbligo per il CONTROLLER di amministrare le stesse.
  - **Non vengono conteggiati i falli personali. Dal settimo fallo di squadra in poi, il giocatore che ha subito fallo tira 2 tiri liberi con rimbalzo (escluso il fallo in attacco); in caso di falli palesemente antisportivi, atti violenti gravi o comportamenti scorretti, la squadra perde la partita a tavolino (33-0) e viene squalificata dalla manifestazione.**
  - **E' severamente vietato appendersi al ferro, pena la perdita a tavolino della partita in corso o della successiva, oltre al pagamento di eventuali danni.**
  - **VERRA' CHIESTO AD OGNI SQUADRA, AL TERMINE DELLA PROPRIA PARTITA, DI METTERE A DISPOSIZIONE 2 GIOCATORI PER FARE IL CONTROLLER E IL SEGNA PUNTI DELLA PARTITA SUCCESSIVA; si auspica la massima disponibilità da parte di tutti.**
- AL TERMINE DELLA MANIFESTAZIONE, VERRANNO PREMIATE LE DUE PERSONE CHE SI SARANNO RESE PIU' DISPONIBILI**

**PER OGNI DUBBIO, RIVOLGERSI ALL'ORGANIZZAZIONE (MARCO MANTIERO)**