

**ASD PALLACANESTRO CIVITANOVESE organizza PRESSO Stab.Balneare RE SOLEclub
Dal 4 AGOSTO al 13 AGOSTO 2022 Trofeo Beach Basket RESOLEclub 3vs3**

Categorie: Senior 2005 in su - 2006/07-2007/08-2008/09-2009/10-2011/12-2013-14

(per tutti gli amanti della palla a spicchi tesserati e non) (minimo 6 squadre per categoria iscritte)

Ogni squadra deve essere composta da **3 giocatori + 1 o 2 riserve** (facoltative) .

Il Torneo in base al numero di squadre iscritte sarà diviso in uno o piu' gironi per ogni categoria.

Fase finale a eliminazione diretta

Ad ogni gara sarà presente un arbitro in campo .

Finali il 13 agosto

Lo svolgimento del torneo verrà svelato il 01/08/22 torneo in base al numero di squadre iscritte.

Formula di svolgimento:

cambi liberi / 1 time out per squadra / Vince chi arriva prima ai 21 punti (durata max match 20 min), fino a quando almeno una squadra non arriverà ai 21 o avrà un punto di vantaggio.

Il costo sarà di € 20 a partecipante.

Le iscrizioni verranno chiuse il giorno 31/07/22.

Per partecipare al torneo è necessario fare il bonifico indicando nella causale nome squadra alla Pallacanestro Civitanovese IBAN IT89Q0615068870CC0050045528 ed inviare una e-mail a:

* info@pallacanestrocivitanovese.com

con i seguenti dati:

- Nome della squadra
- Nome e cognome dei giocatori , evidenziandone il CAPITANO
- Indirizzi e-mail dei giocatori
- Numero di cellulare del CAPITANO
- Livello di gioco dei giocatori (tesserati CSI, FIP, UISP, altri Enti, altro) L'organizzazione ha la facoltà per le squadre senior di giudicare la composizione della squadra e eventualmente di limitare i minuti se presenti piu' giocatori di livello sopra la serie D.

A tutti partecipanti sarà consegnata la canotta da gioco.

A tutti i partecipanti ed accompagnatori, per la durata del torneo presso il ristorante Re Sole sarà possibile cenare a €15 (pizza piatto + bevanda media da asporto+frittura)

Montepremi per ogni categoria € 300 (Buoni Spesa e premi vari tra cui buoni ristorante e materiale sportivo)

REGOLAMENTO

ART.1 IL CAMPO La partita è giocata a tutto campo 3 vs 3, (misure campo 17m X 12m).

ART.2 LE SQUADRE Ogni squadra è composta da un massimo di 5 giocatori (3 giocatori in campo e 2 cambi facoltativi).

ART.3 CONTROLLER

3.1 Nella prima fase e seconda fase è prevista la presenza di un controller per campo , che ha il compito di gestire il tempo

3.2 Nella prima e seconda fase le chiamate (falli, violazioni e infrazioni) possono essere effettuate esclusivamente dal giudice di campo (arbitro)

ART.4 INIZIO DELLA PARTITA

4.1 Il tiro della monetina determina quale squadra avrà il primo possesso. La squadra che vince il tiro della moneta può scegliere se avere il primo possesso della partita o il primo possesso di un eventuale tempo supplementare.

4.2 Il gioco inizia con tre giocatori in campo. Il primo possesso ai tempi supplementari segue la regola del possesso alternato.

ART.5 TEMPO DI GIOCO/VITTORIA DELLA PARTITA

5.2 Vince la partita chi è in vantaggio alla fine del tempo (15 min), o chi segna per primo 21 punti.

5.3 Se le squadre sono in parità alla fine dei 15 minuti, la partita continua fino al successivo canestro che determinerà la vittoria della squadra che lo ha segnato.

5.4 Se una squadra non si presenta in campo con 3 giocatori all'orario previsto per l'inizio della partita, perde a tavolino 21 a 0.

5.5 Una squadra raggiunge il bonus quando commette 5 falli di squadra , verranno conteggiati solo dalla seconda fase.

5.6 Un fallo durante un'azione di tiro all'interno dell'arco, è punito con un tiro libero.

5.7 In caso di canestro più fallo, il giocatore che ha subito il fallo ha diritto a un tiro libero supplementare.

5.8 Nella seconda fase dal quinto fallo di squadra in poi, il giocatore che ha subito fallo tira un tiro libero con rimbalzo, in ogni azione di gioco in cui viene fischiato il fallo.

Nota: in caso di fatti violenti gravi o comportamenti scorretti, la squadra perde la partita a tavolino e viene squalificata.

5.9 Dopo il canestro la palla va alla difesa.

Il temporeggiare o il tergiversare senza giocare attivamente cercando di segnare è una violazione.

Se una squadra non attacca il canestro, dalla seconda fase l'arbitro ammonirà la squadra contando gli ultimi 5 secondi per l'azione.

ART.6 COME SI GIOCA LA PALLA

6.1 Dopo un tiro sbagliato la squadra può giocare solo dopo aver riportato la palla all'esterno dell'arco da tre punti (palleggiando o passando).

6.2 Dopo una palla rubata o un cambio palla: se questo succede all'interno dell'arco la palla deve essere passata o si dovrà palleggiare all'esterno dell'arcoda tre punti .

6.3 Dopo una situazione di palla morta o dopo un canestro segnato, la palla deve essere passata o si dovrà palleggiare all'esterno dell'arco da tre punti.

6.4 Nel caso di palla contesa, la palla va alla difesa. ART.7 SOSTITUZIONI Le sostituzioni sono illimitate. Si possono effettuare sostituzioni quando il gioco è fermo. **Emanuele 3934291242**