

Modalità di svolgimento: TORNEO DI BASKET 3v3 CUS PISA

CORSI UNIVERSITARI

Squadre: Torneo “open” misto.

*In base al numero delle squadre iscritte, il torneo potrà svolgersi in due o più giornate (oltre alle fasi finali e La FINALISSIMA che si terranno nel giorno del Tower Festival)

Roster di squadra: MAX 5 GIOCATORI per squadra (3+2sostituti)

Le squadre scenderanno in campo schierando tre giocatori ciascuna.

Arbitri: 1 (da designare)

Segnapunti/cronometrista: 1 (da designare, può variare da partita a partita)

Punteggi: 1 PUNTO (anche il tiro libero) e 2 PUNTI (se segnato da dietro l'arco)

DURATA DEL GIOCO E LIMITE DEI PUNTI (PL): 1 Tempo da 10 minuti (EFFETTIVI); P.L. 21 punti.

Le **finali** avranno durata speciale di 12 minuti.

Tempi supplementari: 2 minuti aggiuntivi di gioco. Se, dopo il tempo supplementare, le squadre si trovano ancora in parità verrà usata la formula del “GOLDEN BASKET” (la prima squadra a segnare si aggiudica il match e la vittoria)

Punteggi per la classifica: 2 punti alla squadra vincitrice, 0 punti alla squadra perdente.

CLASSIFICHE: Sia per la fase a gironi che per le competizioni in generale (a differenza di quello che accade nei tour) si applicano le seguenti regole per la determinazione delle classifiche. Se al termine di una fase di una competizione due squadre hanno un punteggio pari, si procede nella seguente maniera per determinare le posizioni:

- Scontri diretti (considerando solo la vittoria/sconfitta e applicabile solo all'interno dello stesso girone).
- Differenza canestri Totali (considerando la differenza fra canestri realizzati e canestri subiti)

Formazione dei gironi e FASI DEL TORNEO: saranno creati due gironi da n squadre ciascuno (in base al numero di iscritti al torneo); ogni squadra conta un massimo di 5 giocatori.

La prima fase del torneo prevederà lo scontro tra le squadre dello stesso girone.

Al termine di questa si osserverà la classifica per decretare le fasi successive che procederanno ad incrocio.

Si sfideranno le squadre di entrambi i gironi secondo combinazioni prestabilite una volta a conoscenza del numero di squadre (es. DUE GIRONI A e B: la 1° del girone A sfiderà la 4° del

girone B, allo stesso modo la 1° del girone B sfiderà la 1° del girone A) procedendo così ad eliminazione diretta sino alla finale.

Penalità per assenza di una squadra al momento del match: Se una squadra che ha in programma di giocare una delle partite previste NON SI PRESENTA, è prevista la VITTORIA A TAVOLINO PER LA SQUADRA AVVERSARIA. (+2pt. In classifica).

Le squadre sono invitate ad informare anticipatamente la loro eventuale assenza: con gli istruttori si cercherà una soluzione che possa conciliare gli interessi di tutti indistintamente.

Altre note per lo svolgimento pratico.

1. **INIZIO DELLA GARA: 1.1.** Entrambe le squadre si riscalderanno simultaneamente prima dell'inizio della gara. **1.2.** Un lancio della moneta determinerà quale squadra avrà il primo possesso. La squadra che vince il lancio della moneta può scegliere di beneficiare del primo possesso di palla all'inizio della gara o all'inizio di un potenziale tempo supplementare. **1.3.** La gara non può iniziare se una delle due squadre non si presenta sul campo di gioco con tre giocatori pronti a giocare.
2. **DURATA DEL GIOCO E LIMITE DEI PUNTI (PL):** 1 Tempo da 10 minuti; P.L. 21 punti.
3. **Lo stalling** o la mancanza di un gioco attivo (per esempio non tentare di realizzare un canestro) costituiscono una violazione. **Se il campo è attrezzato di un cronometro dei 12 secondi, ciascuna squadra deve arrivare al tiro entro 12 secondi.** Il cronometro viene avviato non appena la palla è nelle mani dell'attaccante (in seguito a uno scambio con la difesa con un check-ball o dopo un canestro su azione).
Nota: se il campo non è equipaggiato con un cronometro dei 12 secondi e una squadra non sta attaccando attivamente il canestro, gli arbitri devono informare la squadra in attacco contando gli ultimi 5 secondi ad alta voce e facendo l'apposito segnale con il braccio disteso.
4. **Check:** Non necessario dopo palla rubata o rimbalzo, né dopo canestro. È OBBLIGATORIO in caso di falli, palla fuori, ecc... Immediatamente dopo l'esecuzione del check la partita passa dalla modalità "gioco" alla modalità "rimessa".
● Canestro realizzato: salvo dove diversamente specificato, in caso di canestro realizzato il gioco è da considerarsi già in uscita libera, ovvero la squadra in difesa NON può toccare volontariamente la palla prima che l'attacco sia uscito dall'arco.
5. **Punteggi:** 1 PUNTO (anche il tiro libero) e 2 PUNTI (se segnato da dietro l'arco)

6. **Tempi supplementari:** 2 minuti aggiuntivi di gioco. Se, dopo il tempo supplementare, le squadre si trovano ancora in parità verrà usata la formula del “GOLDEN BASKET” (la prima squadra a segnare si aggiudica il match e la vittoria)
7. **Limite di falli per squadra:** 6 falli di squadra.
8. **Penalità per i falli di squadra n° 7, 8 e 9:** 1 tiri liberi
9. **Penalità per i falli di squadra dal 10° in poi:** 1 tiri liberi e possesso palla
10. **Possesso palla dopo un canestro realizzato:** La squadra che segna continua ad attaccare.
11. **L'uscita:** Una volta recuperato il pallone in difesa, per riattaccare è necessario uscire dall'arco in palleggio o attraverso passaggi. Un' uscita dall'arco è completata quando il possessore della palla esce dall'arco con almeno un intero piede. L'uscita dall'arco è libera da difesa.
12. **Possesso palla dopo una palla morta** Check dietro l'arco (in posizione centrale).
(Punto 4)
13. **Possesso palla dopo un rimbalzo difensivo o una palla rubata:** la palla deve essere passata/palleggiata dietro l'arco.
14. **Possesso palla dopo una palla contesa:** Possesso palla alla difesa.
15. **Sostituzioni** In situazione di palla morta, prima del check. Il sostituto può entrare in gioco dopo che il suo compagno sia uscito dal campo e dopo aver stabilito un contatto fisico con lui oltre la linea di fondocampo opposta al canestro. Le sostituzioni non necessitano di alcuna azione da parte degli Arbitri.

