

Torneo di Pallacanestro 3vs3

REGOLAMENTO UFFICIALE DEL TORNEO

1- Denominazione e caratteristiche del torneo

Il "Torneo di pallacanestro 3vs3" è un torneo amatoriale gratuito di un giorno riservato esclusivamente a squadre formate da studenti/studentesse **regolarmente iscritti/e all'Università degli Studi Roma Tre** e al personale di Ateneo.

Sono tali gli Studenti/le Studentesse iscritti/e ai corsi di Laurea, corsi di Diploma Universitario, corsi di Perfezionamento Post Laurea (c.d. Master), Scuole di Specializzazione e dottorandi, in data successiva alla loro iscrizione al torneo, purché il conseguimento della laurea avvenga successivamente alla data di presentazione ufficiale del torneo. Non è considerato in regola lo studente/la studentessa iscritto/a al torneo dopo aver conseguito la laurea.

Il torneo è diviso in due categorie: maschile e femminile, per cui possono partecipare sia gli studenti che le studentesse di Roma Tre. Lo stesso dicasi per il personale di Ateneo.

2- Spirito della Competizione

La manifestazione è governata dallo "Spirito del gioco" in cui la sportività e il rispetto dell'altro sono valori predominanti e come tali devono essere perseguiti da tutti i giocatori. Compiere atti osceni, utilizzare un linguaggio scorretto tra i giocatori, nei confronti dell'arbitro e verso gli spettatori sono atteggiamenti non tollerati.

3- Formula

Il torneo è strutturato in una sola giornata, con una base di 16 squadre ed è articolato in due fasi, una a gironi e una a eliminazione diretta. Accedono alla seconda fase solo le prime due di ogni girone.

Il Comitato Organizzatore, di seguito C.O. **si riserva di apportare qualunque modifica** ritenga opportuna alla **formula del torneo** in qualunque momento antecedente l'inizio della manifestazione, tenendo in considerazione la variabile dipendente del numero di squadre iscritte.

4- Iscrizioni

Per effettuare l'iscrizione occorre accreditare la propria squadra on-line presso il sito internet <http://r3sport.uniroma3.it> – alla sezione "Iscrizione ai tornei", seguendo la procedura indicata nella guida operativa scaricabile dal sito e i giocatori devono essere aggiunti nel "profilo squadra", sempre on-line, entro il giorno stesso del torneo. Le liberatorie (allegato A), anch'esse scaricabili dal sito devono essere consegnate presso la segreteria sportiva dello Stadio Alfredo Berra, Via G.Veratti snc – 00146 Roma entro il giorno stesso del torneo.

Ogni squadra deve essere composta da un minimo di 3 giocatori e un massimo di 4.

5- Svolgimento delle partite

Ogni partita non è a tempo ma si considera vincitore la squadra che segna 15 punti.

Le squadre devono presentarsi al campo di gioco 30 minuti prima dell'inizio del torneo e consegnare, se non fatto in precedenza, la liberatoria compilata da ogni componente del team.

6- Regolamento delle classifiche

Eccetto i casi particolari di seguito elencati, si rimanda al regolamento ufficiale F.I.P. Sono assegnati due punti in caso di vittoria e zero punti in caso di sconfitta.

In caso di parità di punteggio tra due o più squadre nella classifica di ogni girone sono considerati nell'ordine:

- Classifica avulsa (in caso di tre o più squadre)
- Scontro diretto
- Numero totale di punti segnati
- Differenza punti segnati/subiti
- Sorteggio

7- Assicurazione e responsabilità

Ogni studente non laureato è assicurato "causa morte" e/o "invalidità permanente" per tutta la durata dell'evento. **Ogni eventuale ulteriore copertura assicurativa è a carico del singolo partecipante.**

8- Modifiche al Regolamento

Il C.O. si riserva il diritto di apportare, entro l'inizio del torneo, tutte le modifiche e/o le integrazioni al presente Regolamento. Di tutte le modifiche verrà data notizia attraverso i comunicati trasmessi via e- mail o pubblicati sul sito <http://r3sport.uniroma3.it>.

10- Premiazione

Sono premiate la prima, la seconda e la terza squadra classificata.

REGOLAMENTO DI GIOCO

1- Campo di gioco

Si giocherà presso l'Oratorio San Paolo, suddivisa in due campi adiacenti e delimitati dalla metà campo.

2- Modalità iniziali

Al fischio arbitrale ci sarà la palla a due nel cerchio dell'area e con immediata possibilità di andare a canestro.

3- Durata di ogni gara

La partita si conclude quando una squadra arriva a 15 con il killer point, ossia senza vantaggi. Se però nell'arco di tempo di 5 minuti, non si è raggiunto quel punteggio, vince comunque la squadra che è in vantaggio. Se le squadre sono in parità chi segna per primo il canestro nell'extra time che viene concesso, si aggiudica la partita.

Nel caso vi sia un'interferenza esterna il gioco viene interrotto e l'azione ripetuta.

4- Punteggi di gara

Ogni squadra ha 15 secondi per concludere la propria azione d'attacco, I canestri possono essere da 3 punti o da due punti (vige il regolamento FIBA). In caso di falli di gioco non ci sono i tiri liberi.

Dopo ogni canestro il gioco riprende con una rimessa dal fondo da parte della squadra che ha subito il canestro, con difesa passiva fino all'uscita dall'area.

In seguito ad una qualsiasi rimessa in gioco, per poter concludere a canestro non è necessario far uscire la palla dalla linea dei tre punti (tranne in caso di canestro realizzato).

Invece nel caso la squadra in attacco realizzi un'azione di tiro a canestro senza aver fatto uscire la palla dalla linea dei tre punti, il canestro viene invalidato e la rimessa in gioco spetta alla squadra avversaria.

5- Penalità

Il fallo su azione di tiro viene amministrato senza i tiri liberi e il gioco riprende con una rimessa dal fondo. In caso di canestro realizzato e fallo subito, sarà assegnato il canestro e concessa una semplice rimessa dal fondo alla squadra che ha subito il fallo, senza tiro libero.

Non esiste la regola dei tre secondi in area.

Ad ogni cambio di possesso o in seguito ad un possesso non chiaro, si deve uscire dalla linea dei 3 punti, prima di poter effettuare un canestro valido.

Chi si presenta in ritardo di 5 minuti dal fischio d'inizio della sua partita perderà la gara a tavolino: se la cosa si ripete una seconda volta, sarà estromessa dal torneo.

Lo stesso dicasi se la squadra si presenterà incompleta.

6- Punizioni disciplinari

Dal 5° fallo di squadra (non conteggiati i falli in attacco) in poi, viene assegnato un punto alla squadra che subisce il fallo.

In caso di proteste la squadra viene sanzionata con un fallo tecnico e vengono assegnati direttamente tre punti alla squadra avversaria.

In caso di fallo tattico e comportamento antisportivo scatta direttamente l'espulsione. L'espulsione sarà per un periodo di 20 secondi in cui ci sarà un'inferiorità numerica. Al termine dei 20 secondi potrà entrare solo uno degli altri componenti del team ma non lo stesso giocatore espulso che rimarrà squalificato fino al termine della partita in corso. Se invece il team è composto di soli due giocatori, la partita viene sospesa e assegnata la vittoria alla squadra avversaria.

7- Sostituzioni

Le sostituzioni, che sono volanti, possono essere effettuate in qualsiasi momento della competizione, ma solamente a gioco fermo e in caso di possesso palla. Nel caso non vengano effettuate, diventano obbligatorie ogni 3 minuti.

In caso una squadra rimanga con meno di tre giocatori, la partita verrà sospesa e verrà decretata vincitrice la squadra avversaria.

Solo in caso di infortuni di un giocatore durante il torneo, se la squadra era composta da due soli giocatori, sarà possibile sostituire il giocatore infortunato con un altro partecipante, regolarmente iscritto al torneo, a condizione che questo non faccia parte di un team ancora in gioco e previo consenso della squadra in cui era iscritto originariamente.

8- Arbitraggio

Gli arbitraggi saranno garantiti dall'organizzazione.

Si ricorda a tutti i partecipanti che nessuna pretesa può farsi valere da parte degli stessi in caso di smarrimento di oggetti verificatosi nel corso del torneo.

UNIVERSITA' DEGLI STUDI ROMA TRE

Il Comitato Organizzatore