



# BRESSO GIOVANI REGOLAMENTO GENERALE

- Una volta fatti i calendari l'organizzazione non farà spostamenti delle gare su richiesta delle squadre.
- Limite di età inferiore: 2007. Limite di età superiore: nessuno.
- Tutti i giocatori partecipanti alla gara dovranno esibire un documento d'identità. Non saranno ammesse eccezioni. I documenti saranno riconsegnati al termine della partita.
- È possibile fare modifiche alla rosa consegnata all'iscrizione entro e non oltre l'inizio della prima partita del torneo.
- La bestemmia viene punita con l'espulsione e 5 punti alla squadra avversaria e possesso palla.
- La squalifica di un giocatore arriva dopo un'espulsione o per decisione dell'organizzazione a seguito di bestemmie, comportamenti particolarmente violenti e irrispettosi del luogo (cose e persone presenti).
- Ogni decisione dell'arbitro, del personale a bordo campo e/o della commissione è inappellabile.
- La direzione non risponde a danni a cose e/o persone durante le partite.
- Per ogni altra cosa si fa riferimento ai regolamenti federali e C.S.I
- È consentito l'ingresso nell'area spogliatoi e campo solo a chi è iscritto a referto o fa parte dell'organizzazione.
- Nel caso in cui, durante lo svolgimento del torneo, si rendesse evidente una carenza nel regolamento, l'organizzazione si riserva il diritto di apportare le necessarie modifiche.
- La squadra che provoca danni alle strutture verrà penalizzata e dovrà rimborsare il danno.

## ESTRATTO REGOLAMENTO BASKET MISTO 5vs5

### Partecipazione

1. L'organizzazione si riserva il diritto di limitare il numero di squadre partecipanti al solo fine di garantire una ottimale riuscita della manifestazione, fermo restando il principio di promozione sportiva come prima finalità.

2. Le squadre devono essere composte da un numero di giocatori minimo pari a 5 e massimo pari a 12. Ogni iscrizione di un nuovo giocatore non dovrà comportare una violazione delle altre regole di questo regolamento.

#### Formula del torneo

5. Il torneo consta di una prima fase che prevede lo svolgersi di incontri dei gironi eliminatori e di una seconda con incontri ad eliminazione diretta. Le squadre saranno suddivise in gironi.
6. Ogni partita vinta nella prima fase corrisponde a due punti in classifica generale; nessun punto viene attribuito per le sconfitte.
7. Per la determinazione della classifica definitiva al termine della prima fase si terrà conto, nell'ordine, delle seguenti grandezze:
  - i. punti in classifica generale
  - ii. punti negli scontri diretti (tra le due o più squadre a parimerito)
  - iii. differenza canestri negli scontri diretti (tra le due o più squadre a parimerito)
  - iv. canestri fatti negli scontri diretti (tra le due o più squadre a parimerito)
  - v. differenza canestri in classifica generale
  - vi. canestri fatti in classifica generale
  - vii. sorteggio
8. Al termine della prima fase ne seguirà una seconda nella quale saranno disputati incontri ad eliminazione diretta per determinare la vincente della manifestazione. A seconda del numero di squadre partecipanti, l'organizzazione stabilirà il numero di squadre che avranno diritto a prendere parte alla seconda fase.
9. In caso di rinuncia ad una gara o sconfitta per raggiunto numero insufficiente di giocatori (vedi seguito), la squadra rinunciataria perderà la partita a tavolino. Se la rinuncia dovesse verificarsi nella seconda fase della manifestazione la squadra rinunciataria sarà eliminata. Se la rinuncia dovesse coinvolgere, nella seconda fase, entrambe le squadre di una stessa partita, l'organizzazione provvederà a ripescare per il turno successivo, ove possibile, la squadra eliminata nel turno precedente o la squadra seguente in classifica, a seconda del caso.
10. Il tempo massimo d'attesa sull'orario stabilito dal calendario degli incontri per l'inizio della gara è di 10 minuti: passato tale intervallo la squadra o le squadre ritardatarie verranno considerate rinunciatarie, con le conseguenze del caso.

#### Regolamento di gioco

11. Gli incontri si svolgono tra squadre di 5 giocatori. In caso assenza di un giocatore una squadra può disputare il match anche in 4 giocatori. Nel caso in cui una squadra non sia in grado di schierare nemmeno 4 giocatori all'inizio dell'incontro, esso si considera perso per rinuncia con il punteggio di 20 a 0 per l'altra squadra. Nel caso in cui, durante il match, una squadra rimanga con 1 solo giocatore o sia in altro modo impossibilitata a proseguire l'incontro, lo stesso si considera concluso sul punteggio corrente, se sfavorevole, o altrimenti di 10 a 0 per gli avversari, ma senza alcuna sanzione aggiuntiva sulla classifica generale.
12. Il tempo sarà continuato, senza interruzioni, ad esclusione dei cambi (illimitati) e del *time-out* (al massimo 1 per formazione ad ogni minipartita) e sarà della durata di 15 minuti per tempo (tempo non effettivo). Si disputano due tempi per partita (in caso di numeri particolarmente alti di squadre iscritte la dirigenza si avvale della facoltà di diminuire tutti i tempi di tutte le partite a 10 minuti).
13. Vale la regola: Palla contesa palla alla difesa.

14. All'inizio di ogni partita si deciderà che squadra partirà con la rimessa da fondo, nel secondo tempo la palla sarà della squadra avversaria. Non si segue quindi la palla a 2.
15. È vietato e punito con 3 punti agli avversari, appendersi al canestro.
16. Il fallo in azione non dà diritto ad alcun punto. Viene concessa la rimessa alla squadra che ha subito il fallo. Dopo 5 falli di squadra ad ogni fallo viene attribuito 1 punto e palla a chi ha subito il fallo.
17. Non esistono tiri liberi. Il fallo subito su azione di tiro a canestro dà diritto ad 2 punti e il possesso passa in mano alla squadra avversaria con una rimessa dal fondo
18. Regola dei tre secondi: non è valida la regola dei tre secondi.
19. Sostituzioni: le sostituzioni sono consentite in numero illimitato e dovranno avvenire a gioco fermo.

#### Altro

20. Nel caso in cui, durante lo svolgimento del torneo, si rendesse evidente una carenza nel regolamento, l'organizzazione si riserva il diritto di apportare le necessarie modifiche.
21. Per ogni altra situazione valgono le regole adottate dalla Fip (Federazione italiana pallacanestro).
22. Ogni atleta può giocare solamente con una squadra.
23. Ogni fallo antisportivo o tecnico sarà sanzionato con 4 punti e con la perdita del possesso di palla.
24. Ogni atleta verrà squalificato dalla gara in corso, se gli verranno addebitate:
  1. 2 falli tecnici;
  2. 2 falli antisportivi;
  3. 1 fallo tecnico e 1 antisportivo.

**Il torneo è con formula auto-arbitrante, il personale a bordo campo ha il solo scopo di migliorare la riuscita del torneo (ma in qualsiasi caso può avere valenza di arbitro indiscusso, la contestazione verrà pertanto considerata come fallo tecnico)**