



REGOLAMENTO TORNEO 3VS3

La formula

Le squadre sono divise in 8 gironi da 5 che si incontrano in un girone all'italiana garantendo in questo modo almeno 4 gare a ciascuna squadra.

Si qualificano ai quarti le prime 2 di ogni girone e da qui inizieranno gli scontri ad eliminazione diretta.

Le partite

Ogni squadra è formata al massimo da 5 giocatori; tre giocano e gli altri 2 sono le riserve, i cambi sono illimitati.

L'organizzazione si riserva il diritto di squalificare la squadra che metta in campo formazioni non regolari e i giocatori che tengano un comportamento di gioco scorretto o violento.

Allo stesso modo l'organizzazione punirà qualsiasi ritardo con penalizzazioni di punteggio o con partite perse a tavolino.

I falli antisportivi gravi le azioni violente saranno puniti con l'esclusione della squadra dal torneo.

Un tiro iniziale decide a quale squadra spetta il possesso, ogni canestro da dentro la riga dei 6,25 vale 1 punto, tiro libero compreso; ogni canestro oltre l'arco vale 2 punti. La palla cambia possesso dopo ogni canestro (italiana).

Ad ogni cambio di possesso il giocatore che recupera la palla deve uscire dalla linea dei 6,25 e fare almeno un passaggio ad un proprio compagno o il check all'avversario.

Le palle contese vanno sempre alla difesa.

Le partite terminano al 15 o dopo un massimo di 10 minuti (il tempo si ferma solo l'ultimo minuto).

Ogni squadra può chiedere un time-out (il tempo si ferma).

Se allo scadere del tempo regolamentare le squadre sono in parità si procederà ai supplementari (2 minuti di tempo) si assegna la palla con un tiro e vince la partita chi è in vantaggio allo scadere del tempo o chi ottiene per primo 2 punti di vantaggio.

Falli e chiamate

Sono i giocatori in campo a fare le varie chiamate, L'arbitro interverrà sempre e solo in caso di contestazione. I falli vanno chiamati con prontezza.

Dal settimo fallo di squadra in poi il giocatore che subisce fallo e se lo chiama tirerà un tiro libero con rimbalzo.

Se un giocatore subisce fallo e segna viene convalidato il canestro così come il fallo e la palla cambia possesso altrimenti se non dovesse segnare il fallo verrà punito con un tiro libero.

Per tutto quanto non espressamente citato nel regolamento ci si attiene alle regole FIP