



FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

COMITATO REGIONALE VENETO



JOIN THE GAME 2012

Torneo Nazionale 3 contro 3

REGOLAMENTO della FASE PROVINCIALE

- Il torneo è riservato ad atleti ed atlete delle categorie **Under 13** e **Under 14** regolarmente tesserati con la Federazione Italiana Pallacanestro per la società con la quale partecipano alla manifestazione ed in regola con la normativa vigente al momento dello svolgimento del torneo.
- Ogni società **deve mettere a disposizione** un refertista che dovrà, almeno 15 minuti prima dell'inizio della manifestazione, presentarsi al responsabile del concentramento per prendere visione del referto di gara.
- Ogni squadra è composta da 4 giocatori; 3 in campo e 1 di riserva. E' consentito presentarsi anche con 3 soli giocatori.
- Le squadre iscritte dovranno portare con sé, quali documenti di riconoscimento, i consueti moduli di autocertificazione (o altro documento valido) dei giocatori iscritti, per esibirli se richiesto, pena l'esclusione dalla manifestazione.
- Le squadre che sul calendario sono considerate "in casa" devono indossare la canotta *double-face* lato **BIANCO**; le squadre che giocano "fuori casa" devono indossare la canotta *double-face* lato **VERDE**.
- Ogni gara dura 5 minuti senza interruzione. L'incontro si svolge in una metà campo e in unico canestro. Tra un incontro e l'altro è previsto un intervallo di 1 minuto.
- Durante la gara i cambi sono liberi e potranno essere effettuati "in corsa" a palla inattiva e comunque senza fermare il tempo.

- La gara ha inizio con una contesa che sarà effettuata nel semicerchio dell'area dei 3 secondi. La squadra che conquista il pallone, per poterlo giocare, deve iniziare l'azione d'attacco al di fuori della linea del tiro da tre punti.
- L'azione d'attacco parte sempre oltre la linea del tiro da tre punti e deve durare massimo 24" (con la tolleranza usuale per le categorie). L'intercettazione difensiva, perché diventi azione d'attacco, deve ripartire da oltre la linea del tiro da tre punti attraverso un passaggio o con un palleggio individuale.
- Dopo ogni canestro realizzato, la palla passa agli avversari, che riprendono il gioco con una rimessa dal fondo campo. Il canestro realizzato oltre la linea del tiro da 3 punti **VALE 3 PUNTI**.
- Dopo qualsiasi rimessa (dal fondo o laterale), l'azione d'attacco inizia solo se il pallone è uscito oltre la linea del tiro da 3 punti.
- In questa fase (provinciale), non esistono i falli personali; saranno conteggiati solo quelli di squadra. Al raggiungimento del *bonus* (dal 6° fallo in poi), alla squadra che subisce fallo verrà assegnato 1 punto. Se il fallo (a *bonus* esaurito) viene commesso su azione che abbia portato alla realizzazione di un canestro, alla squadra che l'ha subito sarà assegnato (oltre al regolare canestro), 1 punto. La palla sarà poi giocata, con rimessa dal fondo, dalla squadra che ha commesso fallo. Non esistono tiri liberi.
- Per ogni fallo commesso su azione di tiro (anche se il *bonus* non è stato raggiunto), alla squadra che l'ha subito sarà assegnato 1 punto.
- Ai fini della classifica, ogni partita vinta vale 3 punti. Essendo previsto anche il risultato finale di parità, alle due squadre sarà attribuito 1 punto in classifica.
- Le gare delle categorie *Under 13* (maschile e femminile), saranno disputate con il pallone n° 5. Le gare della categoria *Under 14* femminile saranno disputate con il pallone n° 6. Le gare della categoria *Under 14* maschile saranno disputate con il pallone n° 7.
- Ad ogni Concentramento è presente un Commissario la cui decisione, nel caso di controversie, è inappellabile.
- Per quanto non specificato nel regolamento, si fa riferimento a quelli dei campionati di categoria della F.I.P.