



6° Campionato Nazionale di Pallacanestro 3vs3
Firenze 12-15 Novembre 2018

REGOLAMENTO

Art. 1

Organizzazione.

Il Gruppo Sportivo Polizia Municipale di Firenze, sotto l'egida dell'ASPMI indice la 6° edizione del campionato nazionale di Basket nella formula del 3vs3, edizione 2018, che si svolgerà nella città di Firenze dal giorno 12 al giorno 15 Novembre 2018. La manifestazione ha valore prettamente sociale e come tale intende stimolare l'attività motoria di tutta la comunità nel rispetto dei principi etici della lealtà, correttezza e solidarietà interforze.

Art. 2

Partecipazione.

Al Campionato Nazionale possono iscriversi gli appartenenti della Polizia Municipale e Locale in attività di servizio o in quiescenza, purché tesserati A.S.P.M.I. per l'anno in corso. Per il completamento delle squadre, è possibile tesserare atleti appartenenti alla Polizia Municipale e/o Locale nell'ambito della regione e/o di altre regioni limitrofe o confinanti previo nulla-osta del Gruppo Sportivo di appartenenza. L'iscrizione avverrà contestualmente all'attestazione di pagamento della quota d'iscrizione pari a 50 € a squadra e 10 €, quale quota A.S.P.M.I. per ogni atleta iscritto - il pagamento avverrà in loco o alle seguenti coordinate bancarie: Gruppo Sportivo Polizia Municipale Firenze - C/ C n. 16868 presso la Cassa di Risparmio di Firenze – Ag. 8 – Via il Prato, 50144 Firenze IBAN IT 92 N 06160 02808 0000 16868 C 00 – causale: iscrizione 6° Campionato Nazionale PMBasket 3vs3 e "NOME SQUADRA"

Art. 3

Elenco giocatori:

Le società partecipanti, entro il 21 di Ottobre dovranno inviare a mezzo posta elettronica, a duccio.maschio@comune.fi.it, l'elenco dei propri tesserati (**All.1 Lista iscrizione Campionato**) corredato da fotocopie dei documenti attestanti l'appartenenza (o ex) ad un corpo di Polizia Municipale o Locale. Il comitato organizzatore considera come assunta la piena idoneità fisica dei partecipanti alla manifestazione e l'osservanza delle normative di legge inerenti la tutela sanitaria per l'attività sportiva; pertanto, pur avendo cura del perfetto svolgimento di tutta la manifestazione, gli organizzatori declinano ogni responsabilità per eventuali danni a persone o cose che potessero verificarsi prima, durante o dopo la manifestazione. A tale proposito, con l'atto d'iscrizione, sarà richiesta a ogni iscritto al torneo adeguata certificazione medica sportiva agonistica o, in caso di dimenticanza dello stesso, autocertificazione (**All.2 Autocertificazione medica.doc**), firmata dall'interessato, al fine di esonerare da ogni responsabilità gli organizzatori.



Art. 4

Riconoscimento Atleti.

Prima di ogni incontro le squadre dovranno presentare all'arbitro designato la lista dei giocatori sui moduli appositamente predisposti dal Comitato Organizzatore (**All.3 Lista atleti gara**). Sarà verificato il tesserino di riconoscimento d'appartenenza alla Polizia Municipale o Locale, oppure, se in quiescenza, l'attestazione rilasciata dal Comando, o di autocertificazione nei termini della legge vigente. Sarà altresì verificato che l'iscrizione all'A.S.P.M.I. ed il tesserino di riconoscimento coincidano col Gruppo Sportivo e la consegna della copia della certificazione medica di idoneità sportiva agonistica. La mancanza di una delle suddette caratteristiche comporterà l'esclusione dai Campionati del giocatore.

Art. 5

Formula del Campionato.

Il campionato verrà articolato in modo da garantire a tutti i Gruppi Sportivi lo stesso numero di gare. La formula sarà decisa in base al numero di squadre iscritte e verrà presentata ai responsabili la sera prima dell'inizio delle gare, quando saranno eventualmente sorteggiati i gironi.

Campo di gioco - sono considerati omologati per il campionato i campi che rispondono alle seguenti caratteristiche minime:

- terreno di gioco circondato da una zona libera sufficiente.
- ogni metà campo deve presentare la tracciatura regolamentare comprensiva di una linea di tiro libero ed una linea dei tre punti.
- l'illuminazione deve consentire il normale svolgimento di gioco per entrambe le squadre allo stesso modo.
- l'anello del canestro dovrà essere posto verticalmente a metri 3,05.
- è ammesso l'uso contemporaneo di entrambe le metà campo del rettangolo di gioco.
- ogni gara sarà disputata su metà campo e su un unico canestro usando palloni regolamentari.

Art. 6

Disciplina del Campionato.

La disciplina del campionato sarà affidata ad una giuria composta da 2 persone scelte a sorte tra i dirigenti delle squadre partecipanti ed 1 della Squadra Organizzatrice. Essa sarà responsabile di ogni decisione da prendere sui fatti descritti dal referto arbitrale.

Chiunque non avesse un atteggiamento consono alla filosofia ed allo spirito del torneo (rispetto delle regole, dell'avversario, dell'organizzazione) può essere allontanato ed espulso dal torneo a cura dell'organizzazione.

Art. 7

Applicazione delle sanzioni (espulsioni).

Il giocatore espulso durante una gara automaticamente sconterà 1 (una) giornata di squalifica, salva diversa decisione del Comitato Organizzatore che valuterà la gravità della sanzione da comminare sempre sulla base del referto arbitrale.



Art. 8

Modalità di gara.

Prima di ogni gara, le squadre NON impegnate, dovranno mettere a disposizione del comitato organizzatore due persone ognuna, che verranno incaricate della stesura del modulo d'esito incontro o referto e di segnare i punti.

Alle squadre contendenti sono concessi cinque minuti di riscaldamento, contemporaneo, sul campo di gioco. Le partite si disputeranno nella formula del 3 vs 3, a un solo canestro e su metà campo. Vigè la regola dei ventiquattro secondi. Il conteggio si azzerà dopo ogni palla morta. **La regola dei tre secondi è abolita.** In caso la partita finisse sul punteggio di parità, sarà giocato un successivo tempo supplementare di due minuti e così si ripeterà fino alla definizione di un vincente.

La gara inizia con un salto a due e prosegue con la regola del possesso alternato, tenendo conto che il nuovo possesso implica l'uscita dall'area dei tre punti o dalla linea di clear (solitamente posta oltre la linea dei tre punti). Con la realizzazione di 1 (secondo dei due tiri liberi), 2 o 3 punti, avviene la perdita di possesso della palla (ovvero la squadra che ha subito il canestro rimette per una nuova azione oltre la linea di clear o linea dei tre punti).

Le partite dureranno trentadue minuti suddivisi in **quattro tempi da 8 minuti** l'uno. Il cronometro di gara sarà sospeso solo durante tutti i time-out (per ogni squadra: uno nella prima metà di gara e uno nella seconda metà). Il time out va richiesto all'arbitro solo a palla inattiva. Ogni time out, dura 1 minuto.

Se, mentre la gara sta finendo, viene fischiato un fallo che prevede i tiri liberi, l'arbitro concede l'esecuzione dei tiri anche se il tempo è scaduto o scade durante l'effettuazione degli stessi.

Non si può difendere a zona, tranne nel caso d'inferiorità numerica. Rimanere in "stallo" o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato violazione "antisportiva". Se il campo non è fornito di cronometro ed una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi 5 secondi.

Non esiste **nessun limite** al numero dei **cambi in partita**. Le sostituzioni sono libere e, anche se volanti, devono avvenire solo dopo un canestro o a gioco fermo.

Il possesso palla seguente la fine del quarto tempo sarà deciso, nuovamente, con un salto a due e prosegue con la regola del possesso alternato.

Nel caso avvenga un'interferenza esterna (es: palla in campo) il gioco sarà interrotto immediatamente senza arrecare uno svantaggio alla squadra in attacco e l'azione sarà ripresa con una rimessa dalle linee laterali per la squadra che ne aveva il possesso. In caso di palla contesa, il possesso sarà della squadra in difesa.

Le divise di gioco sono obbligatorie perché agevolano la migliore riuscita dell'incontro.

Si ricorda a tutti i partecipanti che qualsiasi giocatore, che manterrà un atteggiamento antisportivo e non consono a un torneo amatoriale, bestemmiando o commettendo un fallo intenzionale di particolare veemenza e pericolosità per l'incolumità fisica dell'avversario, sarà automaticamente espulso dalla partita o dal torneo.

Al termine di ogni gara le due squadre dovranno firmare (sono sufficienti le firme di un solo giocatore per ognuna delle due squadre) il modulo di esito incontro e segnalare per



iscritto il migliore atleta in campo della squadra avversaria.

Falli di gioco e bonus.

I falli non sono individuali ma solo di squadra.

Ogni squadra ha a disposizione **tre** falli prima di esaurire il bonus, **il quarto e quinto fallo** danno diritto, a chi ha subito il fallo, di tirare 2 tiri liberi, a prescindere che fosse in fase di tiro o meno (se segna, la palla va alla squadra che ha subito il canestro); **dal sesto** fallo di squadra, l'atleta che subisce il fallo ha a disposizione due liberi ed in più mantiene il successivo possesso di palla.

Gara di tiro da tre punti.

A corollario del Campionato nazionale di basket 3 vs 3 è organizzata la gara di tiro da tre punti che il comitato organizzatore farà svolgere nel giorno ed orario che riterrà più opportuno. La stessa si effettuerà come segue:

- ogni atleta dovrà compiere un numero di tiri totali (n.15) suddivisi nei punti (n.5) prefissati entro un tempo prestabilito (90 secondi).
- ogni canestro realizzato varrà tre punti, tranne l'ultimo tiro di ogni serie che ne varrà 6.
- una volta che tutti i partecipanti hanno tirato, in caso di arrivo in parità fra 2 o più giocatori, si procederà alla ripetizione della performance tra i soli atleti in parità.

Art.9

Classifiche.

Le classifiche saranno redatte assegnando 2 punti per ogni vittoria.

In caso di parità di punteggio finale in classifica, valgono i criteri nell'ordine di seguito elencati:

- Esito degli incontri diretti;
- Differenza canestri sul totale degli incontri disputati;
- Maggior numero di canestri segnati sul totale degli incontri disputati;
- Migliore classifica disciplinare;
- Media età più alta

Art. 10

Squadre:

Ogni squadra deve essere formata da un minimo di tre giocatori/trici ad un massimo di cinque, e deve avere a disposizione due mute da gioco, una di colore chiaro ed una di colore scuro. E' possibile per una squadra che non ha registrato cinque giocatori nel proprio organico, farlo a torneo iniziato, ma ciò deve avvenire entro il termine tecnico per consentire all'organizzazione della sua registrazione, quantificabile circa in 30 minuti prima del primo incontro della squadra. Una squadra viene dichiarata perdente per 20 a 0, se non si presenta con 3 giocatori entro 10 minuti dall'orario stabilito per l'inizio della gara.



Art. 11

Se una squadra per infortunio, per espulsione o raggiungimento del limite di falli personali, rimane con due giocatori, può continuare ugualmente la partita; nel caso la squadra rimanga con un solo giocatore la partita verrà dichiarata terminata con il punteggio di 20 a 0.

Art. 12

Reclami.

Saranno esaminati solo quelli presentati per iscritto e dovranno essere presentati al Gruppo Sportivo Polizia Municipale di Firenze entro 30 minuti dal termine della gara accompagnati dalla tassa di euro 50,00 (cinquanta/00); copia del reclamo dovrà essere consegnata alla controparte sempre nel termine di 30 minuti. Lo stesso sarà esaminato dalla Giuria (art.6) che in caso di rigetto incamererà la tassa e la devolverà in beneficenza. Data la brevità del torneo non sono ammessi reclami per errori tecnici arbitrali.

Art.13

Arbitri.

Le partite saranno arbitrate, in funzione alla disponibilità del Comitato Italiano Arbitri Regione Toscana.

Art. 14

Per quanto non previsto dal presente regolamento, valgono le disposizioni dei Regolamenti Federali F.I.P.. Il G.S.P.M. di Firenze si riserva di apportare allo stesso tutte quelle modifiche che si rendessero necessarie ad assicurare il migliore svolgimento possibile delle gare.

Il comitato organizzatore