



Associazione Sportiva Dilettantistica Mappets
C/O Eric Medvet
Via Campanelle, 242
34149 Trieste
Codice fiscale 90097870324

I Torneo interno di Basket 3 vs 3

Modulo di richiesta di partecipazione

Elenco dei giocatori

Cognome: Nome: Firma: FIP¹:

Cognome: Nome: Firma: FIP¹:

Cognome: Nome: Firma: FIP¹:

Cognome: Nome: Firma: FIP¹:

Cognome: Nome: Firma: FIP¹:

I suddetti, con la presente richiesta di partecipazione, accettano il regolamento del torneo.

Preferenze di orario²

La squadre preferisce giocare l'incontro delle ore: 21:00 21:45 Indifferente:

Quota di partecipazione

La quota di partecipazione, che **non** include la quota associativa alla A.S.D. Mappets, è di **15 euro a persona**, e va saldata contestualmente alla consegna di questo modulo, insieme all'eventuale versamento della quota associativa (di 10 euro a persona).

Note

Il regolamento, da leggere, è sul retro di questo modulo.

Le partite si giocheranno nella palestra del Galilei dalle ore 21:00 alle 22:30 del venerdì sera, a venerdì alterni.

¹ Barrare se il giocatore risulta essere tesserato F.I.P.

² Non vincolante per l'organizzazione. Barrare la casella scelta, se necessario.

Regolamento

Partecipazione

1. Possono partecipare al torneo tutti i soci (maschi e femmine) regolarmente iscritti all'Associazione Sportiva Dilettantistica Mappets. La regolarità dell'iscrizione comprende, tra l'altro, l'assenza di morosità nei confronti dell'Associazione. I non soci non hanno diritto di prendere parte alla manifestazione.
2. 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.
3. Non possono prendere parte alla manifestazione squadre comprendenti atleti tesserati FIP, con l'eccezione di squadre comprendenti un solo tesserato FIP ed almeno una ragazza. In tal caso, in ogni gara disputata da tali squadre, dovrà essere presente in campo almeno una ragazza in ogni istante in cui è presente in campo l'atleta tesserato, a meno di impossibilità dovuta ad infortunio.
4. Le squadre devono essere composte da un numero di giocatori compreso tra 3 e 5. Sarà possibile integrare la lista dei giocatori iscritti anche a manifestazione iniziata, fermo restando il limite massimo di 5 giocatori iscritti. 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 di andata e ritorno** nella forma di girone unico all'italiana e di una seconda con incontri ad eliminazione diretta.
6. Ogni partita vinta nella prima fase corrisponde ad un punto 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:
 1. punti in classifica generale
 2. differenza canestri in classifica generale
 3. canestri fatti in classifica generale
 4. punti negli scontri diretti (tra le due o più squadre a parimerito)
 5. differenza canestri negli scontri diretti (tra le due o più squadre a parimerito)
 6. canestri fatti negli scontri diretti (tra le due o più squadre a parimerito)
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 (comunque non inferiore a quattro) che avranno diritto a prendere parte alla seconda fase.
9. In caso di **rinuncia** ad una gara o sconfitta per raggiungimento numero insufficiente di giocatori (vedi seguito), la squadra rinunciataria subirà una penalizzazione di un punto in classifica generale. 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. Si rammenta che, disputandosi fino a 4 gare nella stessa serata, è fondamentale che questa regola non venga disattesa da nessuna squadra, al fine di non compromettere la buona riuscita della manifestazione.

Regolamento di gioco

11. Gli incontri si svolgono tra squadre di 3 giocatori. In caso assenza di un giocatore una squadra può disputare il match anche in 2 giocatori. Nel caso in cui una squadra non sia in grado di schierare nemmeno 2 giocatori all'inizio dell'incontro, esso si considera perso per rinuncia con il punteggio di 10 a 0 per l'altra squadra. Sono previste inoltre le sanzioni del caso per quanto riguarda la classifica generale. 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. Gli incontri terminano quando si verifica almeno una delle due condizioni seguenti:
 - la durata totale (cioè non in termini di gioco effettivo) dell'incontro ha **raggiunto o superato i 30 minuti** e una delle due squadre è in vantaggio
 - una delle due squadre ha **raggiunto o superato i 51 punti** e ha almeno 2 punti di vantaggio sull'avversaria
13. E' valido il regolamento della pallacanestro con le seguenti eccezioni:
 - **Rimessa:** In ogni occasione in cui è prevista una ripresa del gioco con una rimessa, la squadra che ne ha diritto dovrà rimettere il pallone in gioco da un punto qualsiasi del bordo del campo (cioè esternamente all'area di campo nella quale si svolge l'incontro). Non è valido il canestro realizzato direttamente su rimessa.
 - **Ripresa di gioco dopo il canestro:** Dopo un canestro realizzato riprende il gioco con la rimessa la squadra che ha realizzato il canestro.
 - **Falli:** Non è prevista l'esecuzione di tiri liberi: dopo ogni fallo di gioco la squadra che ha subito il fallo riprenderà il gioco con una rimessa.
 - **Regola dei tre secondi:** Non è valida la regola dei tre secondi.
 - **Cambio di possesso:** Dopo ogni cambio di possesso la squadra che ha guadagnato il possesso di palla dovrà uscire dall'area delimitata dalla linea dei 3 punti; se un canestro verrà realizzato senza che sia stata rispettata questa prescrizione lo stesso non sarà conteggiato, ma il possesso rimarrà della squadra che lo ha realizzato, e questa dovrà riprendere il gioco con una rimessa.
 - **Sostituzioni:** Le sostituzioni sono consentite in numero illimitato e dovranno avvenire a gioco e fermo.Si noti inoltre che:
 - **Primo passaggio NON libero:** Non è previsto che sia concessa la libertà nel primo passaggio corrispondente ad una rimessa; vanno inoltre rispettati in tal caso i limiti di tempo previsti dal regolamento.
 - **Tiri da tre punti:** Sono validi i tiri da tre punti.
 - **Divise di gioco:** Non sono obbligatorie ma ben accette, qualora possano agevolare la migliore riuscita dell'incontro.
14. Gli incontri sono arbitrati dalle due squadre, nel rispetto delle regole della pallacanestro e, ove necessario, di quanto previsto da questo regolamento.

Premiazioni

15. Verrà attribuito un premio alla **squadra vincitrice** della manifestazione.
16. Verranno attribuiti dei premi ai tre **migliori giocatori** della manifestazione. In particolare la classifica corrispondente verrà stabilita sulla base delle indicazioni fornite dai giocatori stessi in seguito ad ogni gara nelle seguenti modalità: ogni squadra indicherà nel modulo previsto il giocatore migliore della squadra avversaria. I criteri per la scelta del migliore dovranno comprendere anche lo *spirito sportivo*, la *lealtà* e l'*impegno*, oltre naturalmente alla *qualità del gioco* espresso.
17. Compatibilmente con le finanze dell'Associazione e su decisione dell'organizzazione potranno venire istituiti altri premi o riconoscimenti individuali o di squadra.

Altro

18. 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.

Procedure di iscrizione

- Al fine di poter partecipare ogni squadra candidata deve fornire, **entro i termini temporali comunicati dall'organizzazione**, il *modulo di iscrizione* comprendente i cognomi e nomi dei giocatori partecipanti (da 3 a 5).
- Per ognuno dei richiedenti partecipanti deve essere fornito, qualora non già fatto in precedenza **in questo anno sportivo**, il *modulo di richiesta di associazione* alla A.S.D. Mappets e deve essere altresì regolarizzata la posizione sociale con il versamento della quota associativa ordinaria e l'eventuale sanamento di pregresse morosità.
- Per ognuno dei richiedenti partecipanti deve essere versata la quota di partecipazione alla manifestazione, che consta di **euro 15**.
- Con la richiesta di partecipazione alla manifestazione il richiedente **accetta il presente regolamento** e accetta altresì di sollevare l'organizzazione dalla responsabilità per qualsiasi evento che possa recare danno al richiedente e che si dovesse verificare prima, durante e dopo le gare della manifestazione. Dovendo inoltre il richiedente essere o diventare socio della A.S.D. Mappets, lo stesso accetta lo statuto dell'Associazione e quanto previsto dal modulo di richiesta di associazione.
- Ognuna delle regole e procedure suddette deve essere applicata anche agli atleti che verranno iscritti alla manifestazione in un momento successivo alla sua avvio.
- Non è possibile concedere nessuna deroga a quanto sopra.

Procedure di partecipazione e svolgimento del torneo

- Al termine di ogni gara le due squadre dovranno compilare e firmare (sono sufficienti le firme di un solo giocatore per ognuna delle due squadre) il *modulo di esito incontro* che comprende le seguenti informazioni:
 - punteggio finale dell'incontro
 - elenco dei partecipanti all'incontro e indicazione del migliore in campo, per ogni squadra