

Regolamento TORNEO 3vs3 con Koeman 2024

Campo di gioco	La partita è giocata in una metà campo di pallacanestro con un (1) canestro. Il campo deve essere dotato dell'arco di tiro da due (2) punti (6,75m).
Squadra	Ogni squadra è composta da un minimo di 3 giocatori a un massimo di 5 giocatori. La squadra che si presenta con solo 2 giocatori perde la partita automaticamente. La squadra che durante la partita perde un giocatore per infortunio o espulsione e non avesse la sostituzione presente, può scegliere di concludere la partita in due. Viceversa può effettuare il cambio e riprendere a giocare 3 vs 3.
Categorie	Over 40 maschile: ammessi giocatori nati nell'anno 1984 e precedenti. Ammesso un solo giocatore per squadra nato nel 1985. Senior maschile e femminile: ammesse iscrizioni senza limiti d'età, l'organizzazione valuterà insieme al capitano della squadra iscritta eventuali situazioni particolari in caso di iscritti di età inferiore ai 16 anni Under 17 maschile: ammessi giocatori nati nell'anno 2007, 2008 e 2009. Non sono ammessi giocatori nati in annate differenti.
Riscaldamento e tempo per cambiarsi	Le squadre hanno diritto a 5 minuti che possono essere utilizzati per cambiarsi o per il riscaldamento dei giocatori prima di iniziare la partita.
Tempo di gioco	Un (1) tempo di 15 minuti. Il cronometro si ferma solo durante i time-out. Le squadre devono presentarsi al campo all'orario prestabilito. In caso di ritardo delle partite precedenti si chiede di attendere il proprio turno. Dopo i 5 minuti di riscaldamento la partita ha inizio, se la squadra non è presente la partita sarà considerata automaticamente persa a tavolino "0-w" con conseguente penalizzazione di -1 punto in classifica. La squadra presente guadagnerà i 3 punti in classifica e il punteggio non verrà considerato nelle medie punti della squadra vincitrice in caso di classifica con squadre in parità.
Tempo per azione	Si ipotizza un tempo di circa 20 secondi per azione, in ogni caso se la squadra non attacca in modo sufficientemente deciso il canestro, l'arbitro o l'ufficiale di campo nelle partite con "auto-arbitraggio" segnala e conta i cinque secondi entro cui terminare l'azione.
Possesso Iniziale	Il lancio della moneta determina quale squadra ha il primo possesso. La squadra che vince il lancio della moneta guadagna il possesso della palla.
Punteggio	Ad ogni tiro realizzato da dentro l'arco verrà assegnato 1 punto. Ad ogni tiro realizzato da dietro l'arco verranno assegnati 2 punti. Ad ogni tiro libero realizzato verrà assegnato 1 punto.
Punteggio limite	Vince la prima squadra che raggiunge i quindici (15) punti. Se non si raggiunge il punteggio limite, vince la squadra in vantaggio dopo i quindici (15) minuti previsti.
In caso di parità a fine tempo	Subito dopo i quindici (15) minuti previsti, si effettua la "palla contesa", chi vince la contesa deve comunque uscire dall'arco e la prima squadra che segna vince. Il totale dei falli per squadra viene mantenuto nel supplementare.

Associazione no-profit Alessio Koeman Allegri Ets

Cambio possesso (palla recuperata, rimbalzo difensivo)	La palla deve essere portata dietro l'arco. Un giocatore è considerato in posizione corretta quando entrambi i suoi piedi sono dietro l'arco.
Possesso dopo canestro realizzato (Italiana)	Il giocatore della squadra che ha subito canestro deve riprendere il gioco raggiungendo un punto del campo dietro l'arco. Non è permesso alla squadra in difesa di disturbare l'uscita della palla. (<i>uscita libera</i>). Non è necessario il check ball!
Possesso dopo infrazione	La palla va fatta "toccare" all'avversario (check ball) partendo dietro l'arco. Palla contesa tra due giocatori il possesso è della squadra in difesa.
Fallo su tiro	Se una squadra subisce fallo sul tiro ha diritto a un tiro libero; se segnato il possesso passerà alla squadra in difesa, viceversa si andrà a rimbalzo per catturare il possesso. Se rimbalzo conquistato dalla squadra che ha tirato il libero si potrà attaccare subito senza uscita, se rimbalzo conquistato dalla squadra in difesa essa dovrà uscire dall'arco per poter poi riprendere il gioco offensivo. Fallo su tiro dentro l'arco: 1 tiro libero Fallo su tiro fuori dall'arco: 2 tiri liberi Se fallo su canestro segnato: non c'è tiro libero supplementare, ma il fallo viene conteggiato come fallo di squadra.
Limite di falli per giocatore	Nessuno! Somma di 2 antisportivi: espulsione
Limite di falli per squadra	Sei (6): Fino al sesto fallo su azione "non di tiro" la palla viene data alla squadra che subisce il fallo. Bonus dal 7° al 9° fallo Penalità dal settimo fallo di squadra ogni tipo di fallo su azione è sanzionato con 1 tiro libero Se la squadra che tira il libero fa canestro il possesso passa alla difesa, viceversa si andrà a rimbalzo con la precedente regola. Super Bonus dal 10° in poi 1 tiro libero per ogni fallo su azione più possesso palla rimane a chi ha subito il fallo.
Sostituzioni	Cambi liberi a gioco fermo.
Time-out	Uno per squadra di 30 secondi. Qualsiasi giocatore o sostituto può chiedere una sospensione durante una situazione di palla "morta", prima di un check-ball o tiro libero.
Arbitraggio	<u>Over 40 maschile, Senior maschile e femminile:</u> Auto-arbitraggio per la fase a gironi <u>È RICHIESTO AD ALMENO UN GIOCATORE PER OGNI SQUADRA DI DARE DISPONIBILITÀ PER "SUPERVISIONARE" UNA PARTITA SUCCESSIVA ALLA PROPRIA ANCHE SE DI UNA CATEGORIA DIVERSA - il giocatore che si ferma dovrà essere comunicato al responsabile del campo (STAFF) prima dell'inizio di ogni partita.</u> Per le fasi ad eliminazione diretta previsto un arbitro. <u>Under 17 maschile:</u> Arbitraggio per tutto il torneo (fase a gironi e ad eliminazione diretta).

Associazione no-profit Alessio Koeman Allegri Ets

Ufficiale di campo	Uno per campo. L'organizzatore può designarne due.
Espulsioni	<p>1- In caso di bestemmia il giocatore viene immediatamente espulso. 2- In caso di fallo antisportivo (es. trattenuta, spinta, sgambetto o colpi eccessivi o pericolosi) il giocatore verrà richiamato. Al secondo richiamo il giocatore verrà espulso.</p> <p>Il primo fallo antisportivo di un giocatore viene sanzionato con 1 tiro libero (senza rimbalzo) e il possesso di palla successivo assegnato alla squadra avversaria.</p> <p>Tutti i falli da espulsione (incluso il secondo antisportivo di un giocatore) devono essere sanzionati con 2 tiri liberi (senza rimbalzo) e il possesso di palla successivo alla squadra avversaria.</p> <p>In tutti i casi di espulsione la squadra penalizzata può, se a disposizione, far entrare un giocatore dalla panchina. Nel caso in cui ne fosse sprovvista può ultimare la partita in 2 (numero minimo di giocatori in campo)</p> <p><i>Un giocatore che viene espulso può essere squalificato anche dalla manifestazione a discrezione dell'organizzazione. Indipendentemente dalle situazioni di gioco, l'organizzazione può decidere di squalificare uno o più giocatori per atti di violenza o aggressione fisica o verbale. L'organizzazione può squalificare anche un'intera squadra dalla competizione a causa di comportamenti non sportivi come quelli suddetti da parte di alcuni membri di quella squadra.</i></p>
Classifica	<ul style="list-style-type: none"> - In caso di partita terminata nel tempo di 15 minuti previsti <ul style="list-style-type: none"> ○ la vittoria vale 3 punti ○ la sconfitta vale 0 punti - In caso di partita terminata in pareggio nel tempo di 15 minuti previsti e conclusa nell'overtime <ul style="list-style-type: none"> ○ la vittoria vale 2 punti ○ la sconfitta vale 1 punto <p><i>Se al termine del girone due o più squadre hanno un punteggio pari, si procede nella seguente maniera per determinare le posizioni:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>se due squadre scontro diretto</i> • <i>se tre squadre classifica avulsa</i> • <i>numero di vittorie entro 15 minuti</i> • <i>differenza canestri media tra le squadre a parimerito</i>

L'Associazione Alessio Koeman Allegri Ets, in qualità di soggetto organizzatore del presente Torneo, ricorda a tutti lo spirito e i valori alla base di questo evento: solidarietà, rispetto e collaborazione.

Certi che non ci saranno comportamenti irrispettosi e contrari alla condotta sportiva, invitiamo i partecipanti a vivere delle giornate di sport, festa e amicizia, onorando la memoria di Alessio e facendo del bene, insieme.

Grazie e buon divertimento!

Associazione no-profit Alessio Koeman Allegri Ets

Iscritta al Runtis con Decreto Dirigenziale della Città Metropolitana di Milano,
Raccolta Generale n° 2992 del 20/04/2022 Fasc. n 8.5/2022/143
Sede Legale: via Venezia, 20
20024 Garbagnate Milanese (MI)
C.F. 97897750150