**PARTITA**

|  |  |
| --- | --- |
| **GIOCO** | Vince chi arriva per primo a 31pt o chi entro i 15 minuti di gioco sarà in vantaggio. In caso di parità allo scadere dei 15 minuti la partita continuerà (senza nessuno stop!) con la regola del “chi segna vince”.  Come nel basket i canestri valgono 2pt o 3pt in base a dove vengono realizzati se dentro o fuori la linea dei 3pt.  I falli su tiro o entrata a canestro sono puniti con i tiri liberi secondo la formula 1+1, se il giocatore segna il primo tiro libero verrà concesso un secondo tiro. In ogni caso dopo ogni tiro libero c’è rimbalzo, solo se prende il rimbalzo la difesa c’è l’obbligo di uscire dalla linea dei 3pt.  Al 6° fallo di squadra scatta il “bonus” per gli avversari e da quel momento ogni fallo è punito con i tiri liberi secondo le modalità precedentemente descritte.  Dopo ogni canestro segnato la palla passa all’avversario che deve riprendere il gioco da fuori dall’arco dei 3pt facendo il check ball, facendo toccare la palla.  Nel caso di recupero del pallone da parte della difesa, è obbligatorio uscire con entrambi i piedi dall’arco dei 3pt o passare il pallone ad un compagno posizionato fuori dall’arco. In questo caso il check ball non è necessario. Il check ball viene eseguito anche ad ogni palla fuori o fallo fischiato (che non prevede tiri liberi).  ULTIMO MINUTO DI GIOCO  - Il tempo viene sempre fermato dopo canestro, palla fuori, fallo, tiri liberi  - Il tempo per ogni possesso dura 15 secondi |
| **ARBITRAGGIO** | Saranno presenti ad ogni partita gli arbitri che gestiranno l’intera partita secondo il regolamento di gioco descritto. La decisione dell’arbitro è sovrana e non sarà contestabile in partita o verso gli organizzatori |
| **COMPORTAMENTO** | Visto che il torneo si disputa in un contesto parrocchiale, si chiede un comportamento consono al luogo, pertanto un comportamento non idoneo o in caso di bestemmia, verrà punito con l’espulsione diretta del giocatore dal torneo.   Ribadiamo che la regola è RIGIDA, quindi nel caso in cui un organizzatore del torneo o gli arbitri sentissero una bestemmia il giocatore verrà espulso in modo DEFINITIVO dal torneo |
| **SOSTITUZIONI** | Le sostituzioni sono libere e devono essere effettuate a gioco fermo comunicandolo all’arbitro o segnapunti. |

**SVOLGIMENTO TORNEO**

|  |  |
| --- | --- |
| **GIRONI** | Il torneo è composto da 5 gironi, alcuni composti da 7 squadre altri da 6 squadre.  Al fine di permettere il corretto passaggio ai playin e playoff, le classifiche saranno stilate secondo il seguente criterio: Percentuale vittorie (con formula = nr. Vittore/ nr. Partite giocate), scontri diretti o classifica avulsa e differenza canestri totale, canestri segnati.  Per il confronto tra le pari classificate in ogni girone il criterio per decretare la classifica delle migliori sarà: Percentuale vittorie (con formula = nr. Vittore/ nr. Partite giocate) differenza canestri totale, canestri segnati. |
| **PLAYIN & PLAYOFF** | Le prime classificate e le tre migliori seconde accederanno direttamente ai playoff che si giocheranno domenica 6/07. I playoff saranno composti da 16 squadre totali (partendo quindi dagli ottavi di finale).  Ai playin, che si giocheranno giovedì 3/07, accederanno 16 squadre che giocheranno un'unica partita da "dentro o fuori" in modo da decretare le altre 8 squadre che accederanno ai playoff di domenica 6/07. I playin verranno giocati da: le due peggiori seconde, tutte le terze classificate, tutte le quarte classificate e le quattro migliori quinte |
| **SQUADRE** | Ogni squadra dovrà essere composta da un minimo di 3 giocatori fino ad un massimo di 5.  Nel caso di espulsione di giocatori per comportamento non idoneo, la squadra potrà rimanere all’interno del torneo e potrà disputare le partite se saranno presenti almeno 2 giocatori.  Durante il torneo potrà essere inserito un eventuale sesto giocatore che dovrà sostituire uno dei 5 giocatori già iscritti in modo DEFINITIVO.  In ogni caso i playin e i playoff dovranno essere giocati dai giocatori che hanno disputato almeno una partita del girone. |