



FEDERAZIONE
ITALIANA
PALLACANESTRO

Comitato Provinciale di BRESCIA
25127 BRESCIA Via Bazoli,10
Telefono 0306187374 – e fax 0302410448



info.bs@lombardia.fip.it

www.bs.lombardia.fip.it

Brescia sabato 14 marzo 2015

Nella guida sono riportate le seguenti informazioni:

1. i commi dell'articolo 62 del Regolamento Esecutivo Gare
2. il regolamento del torneo 3c3 Join the Game 2015.
3. la data e il luogo di disputa della fase provinciale.
4. i gironi in cui sono state divise le squadre iscritte.
5. la formula del torneo per determinare le squadre che parteciperanno alla fase Regionale che si terrà domenica 12 APRILE 2015
6. il calendario degli incontri.

Si chiede cortesemente, al fine di poter ottenere una buon'organizzazione e svolgimento della manifestazione, di consegnare questa documentazione ai diretti interessati perché ne siano informati in modo corretto e chiaro.

NOTA: QUEST'ANNO NON SARANNO FORNITE LE MAGLIE DI GIOCO PER CUI OGNI SQUADRA OBBLIGATORIAMENTE DEVI PRESENTARSI CON UNA DIVISA DI COLOR CHIARO E UNA DI COLOR SCURO.

NOTA: È COMPITO DEI SINGOLI ATLETI E ATLETE PREMUNIRSI DI BEVANDE IN QUANTO L'ORGANIZZAZIONE NON LE FORNISCE.

Cordialmente
Il responsabile del torneo
Marco Cervati



ANNO SPORTIVO 2014/2015
3C3 JOIN THE GAME 2015
TORNEO NAZIONALE DI 3C3



Art.62 Precedenze in classifica in caso di parità

1. Per stabilire l'ordine di precedenza, anche in caso di assegnazione di un titolo o per la promozione diretta a Campionati o gruppi dell'anno sportivo successivo, quando si verifica una parità di punteggio nella classifica finale di Campionato o fase o gruppo, si devono applicare i seguenti criteri:
 - A. **PARITÀ TRA DUE SQUADRE**
 - I. In caso di parità di classifica tra due sole squadre, la precedenza sarà attribuita alla squadra con il maggior numero di vittorie negli incontri diretti tra le anzidette squadre.
 - II. Qualora le due squadre risultino aver conseguito un ugual numero di vittorie negli incontri diretti, la precedenza di classifica verrà attribuita alla squadra con un maggior Quoziente Canestri, calcolato dividendo il totale dei punti segnati per il totale dei punti subiti da ciascuna squadra negli incontri diretti.
 - III. Qualora il totale dei punti segnati e il totale dei punti subiti coincidano, la precedenza di classifica verrà attribuita alla squadra con il maggior Quoziente Canestri, calcolato dividendo il totale dei punti segnati per il totale dei punti subiti in tutti gli incontri del Campionato o fase o gruppo.
 - B. **PARITÀ TRA TRE O PIU' SQUADRE**
 - I. In caso di parità di classifica tra tre o più squadre, per determinare la precedenza, si dovrà procedere alla compilazione di una classifica avulsa tra tutte le squadre terminate a pari punti, tenendo conto dei soli risultati degli incontri diretti tra le squadre anzidette.
 - II. Qualora risultasse un'ulteriore parità nella classifica avulsa, la precedenza sarà attribuita alla squadra con il maggior Quoziente Canestri, calcolato dividendo il totale dei punti segnati per il totale dei punti subiti, limitatamente agli incontri diretti tra le squadre in parità nella classifica avulsa.
 - III. Qualora risultasse una ulteriore situazione di parità, la precedenza dovrà essere attribuita alla squadra con il maggior Quoziente Canestri, calcolato come detto precedentemente, tenendo conto di tutte le gare del Campionato o fase o gruppo.
2. Qualora, nell'applicazione dei criteri indicati per i casi di parità tra tre o più squadre, la parità sussista per due sole squadre, si dovranno nuovamente applicare i criteri indicati al precedente punto A. Nel caso sussista una parità tra tre o più squadre troveranno nuova applicazione i criteri indicati al punto B.
3. Nelle ipotesi previste sia al punto A che al punto B precedenti, in caso di protratta parità, si terrà conto del numero totale di falli personali e tecnici, attribuendo la precedenza alla squadra che risulti aver commesso il minor numero totale di falli negli incontri diretti tra le squadre in parità e, successivamente, in caso di riscontrata parità tra i totali dei falli, in tutte le gare del Campionato o fase o gruppo.
4. Nel caso particolare in cui solo tre squadre partecipino ad una competizione e la situazione di parità non possa essere risolta usando i criteri elencati ai punti A e B, la precedenza verrà attribuita alla squadra che abbia segnato il maggior numero di punti.
5. Nel calcolo di qualunque Quoziente Canestri dovranno essere prese in considerazione oltre alla parte intera, le prime quattro cifre decimali.



ANNO SPORTIVO 2014/2015

JOIN THE GAME 2015

TORNEO NAZIONALE DI 3C3

REGOLAMENTO DEL TORNEO U13 MASCHILE

- Ogni squadra è composta di quattro giocatori, tre in campo e una riserva come d'iscrizione effettuata con la procedura cartacea in caso di variazioni dei componenti la squadra è necessario comunicarlo al responsabile del torneo entro **VENERDI' 20 Marzo 2015 via e-mail** indicando i nuovi nominativi/o; **si chiede altresì di comunicare entro tale data l'eventuale ritiro dal torneo**
- Quest'anno il torneo 3c3 Join The Game 2015 si svolgerà **Domenica 22 Marzo 2015** a Sarezzo; le squadre iscritte parteciperanno alla fase di qualificazione suddivise in 12 gironi e la prime classificate di ogni girone più le migliori 4 seconde classificate così determinate
 - migliore seconda gironi A, B, C
 - migliore seconda gironi D, E e F
 - migliore seconda gironi G, H, e I
 - migliore seconda gironi L, M e N,

parteciperanno alla fase finale suddivise in due tabelloni A e B pre determinati, si veda pagg. 16 - 17 , in cui si giocheranno partite a eliminazione diretta che potranno a definire la due squadre che parteciperanno alla fase Regionale del 12 aprile 2015.

Nota: per determinare la migliore seconda si terrà conto dei punti segnati, in caso di parità del quoziente canestri, con ulteriore parità sarà effettuato un incontro di spareggio fra le squadre interessate.

- La durata della partita sarà di **quattro minuti**
- Trattandosi di un torneo all'italiana, il punteggio è così attribuito:
 - ❖ **vittoria 3 punti**
 - ❖ **pareggio 1 punto**
 - ❖ **sconfitta 0 punti**
- Il tempo di gara è tenuto da un'unica posizione, durante la gara non sono previste interruzioni di alcun genere, ciò per garantire contemporaneità su più campi di gioco.
- Il colore delle maglie di gioco è così determinato; la squadra posta nella prima colonna del calendario deve indossare la maglia di color chiaro di conseguenza la compagine avversaria, posta nella seconda colonna, indossa la maglia color scuro.
- Prima dell'inizio della partita i capitani delle due squadre, utilizzano il gioco "bim - bum - bam" al fine di determinare chi ha il possesso di palla all'inizio della gara.
- L'incontro si svolge in una metà e su un unico canestro del campo da basket e ha inizio con il possesso di palla di una delle due squadre dalla linea di metà campo (vedi punto precedente); fra una partita e l'altra è previsto, l'intervallo di un minuto, **la squadra che si presenta in campo con un ritardo superiore al minuto perde la partita 20 a 0.**
- Ogni canestro realizzato vale 3 o 2 punti, come da regolamento F.I.P.
- I cambi sono liberi e possono essere effettuati in corsa a palla inattiva e comunque senza fermare il tempo.
- L'azione d'attacco inizia sempre oltre la linea dei tre punti e deve durare al massimo 14" (competenza arbitrale), l'intercettazione difensiva perché diventi azione d'attacco deve ripartire oltre la linea dei tre punti attraverso un passaggio o con un palleggio individuale. Anche sulle rimesse l'azione d'attacco deve partire sempre oltre la linea dei tre punti.
- Dopo ogni canestro realizzato la palla passa agli avversari, **senza rimessa dal fondo campo.**
- Il fallo in azione di tiro dà diritto a un punto e alla rimessa dal fondo alla squadra che l'ha subito. **Non esistono tiri liberi.** Su canestro realizzato e fallo subito vengono assegnati oltre ai 2 o 3 punti un ulteriore punto per il fallo subito e la palla passa all'avversario per una rimessa dal fondo.
- Il bonus di squadra si raggiunge a cinque falli; a ogni fallo successivo sarà assegnato un punto alla squadra avversaria.
- **Agli allenatori o dirigenti accompagnatori non è consentita la presenza in panchina durante le partite, dovranno perciò essere seduti sulle tribune per il pubblico.**
- **Un membro della squadra sarà il capitano, il cui compito è quello di presentare, prima dell'inizio della manifestazione, agli arbitri del torneo, fotocopia autenticata dal Presidente della Società di un documento di riconoscimento e la copia o fotocopia del certificato medico della visita agonistica non scaduto di ogni componente della sua squadra, la mancata presentazione di uno dei due documenti sopra citati, non consente la partecipazione al torneo del giocatore in difetto.**
- In caso di parità di punti per determinare la vincente dei gironi si applicherà l'art. 62 del Regolamento Esecutivo Gare commi 1 - lettere A e B, comma 2, comma 3 e comma 5.
- Un ritardo superiore ai 15' rispetto all'orario di presentazione sul campo di gioco porterà all'esclusione della squadra dal torneo.
- Per quanto non specificato nel presente regolamento, si fa riferimento a quelli dei campionati di categoria della F.I.P. o successive disposizioni emanate dal Settore

Il Responsabile del Torneo
Marco Cervati