

## TORNEO 3 VS 3 “CARMINE VIVE”

L'ASD Teramo a Spicchi organizza il quinto torneo 3vs3 “Carminive” in collaborazione con l'associazione culturale Carmine Verni. Lo spirito della manifestazione in programma al Centro Sportivo Acquaviva di Teramo il 23 e il 24 giugno 2017 è di carattere goliardico. Tutte le partite dovranno quindi essere ispirate al principio del **fair play** e gli atleti dovranno accettare le decisioni degli arbitri e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti e degli organizzatori. Le decisioni dell'arbitro saranno ritenute inappellabili.

La quota di partecipazione al torneo maschile sarà di euro 75 (la quota comprende il completino di gioco che verrà fornito dagli organizzatori). La quota di partecipazione al torneo femminile sarà di euro 50 (le squadre iscritte dovranno essere munite di completino di gioco double face). Le squadre dovranno essere composte da un minimo di 3 ad un massimo di 5 giocatori, tra i quali dovrà essere nominato un capitano che sarà portavoce della squadra. Nessun partecipante potrà giocare per più di una squadra. Le gare si disputeranno dalle ore 17:00 alle ore 21:00. Sarà cura degli organizzatori rendere pubblico il calendario delle partite il giorno prima dell'inizio del torneo entro le ore 20:00. Le richieste d'iscrizione dovranno pervenire dal lunedì al venerdì (dalle ore 10:30 alle ore 13:30 e dalle ore 18 alle ore 19) presso la sede della Teramo a Spicchi (via Cerulli Irelli, n. 5, Teramo) entro e non oltre martedì 20 giugno 2017.

**Per completare l'iscrizione sono richieste quota e scheda firmata da TUTTI i giocatori con allegate le fotocopie del documento d'identità di tutti i membri della squadra.**

I premi per il torneo maschile saranno così suddivisi:

### 1° CLASSIFICATO

COPPA + 500 Euro

### 2° CLASSIFICATO

COPPA + 25 ARROSTICINI + 5 BIRRE

### 3° CLASSIFICATO

COPPA

Il vincitore del torneo femminile avrà una coppa + 100 Euro

Il vincitore della gara del tiro da 3 punti avrà una coppa + 5 arrosticini + 1 birra

## REGOLAMENTO TECNICO DEL TORNEO

I. Le partite si giocano su campi ad un canestro.

II. Le squadre sono composte da 3 giocatori più un massimo di 2 sostituti. Non sarà consentito ad una squadra iniziare o proseguire un incontro avendo un numero inferiore di tre atleti in campo. Se

nell'impossibilità di utilizzare giocatori di riserva, il numero degli atleti di una squadra dovesse risultare inferiore a tre, la gara sarà sospesa e decretata la vittoria della squadra avversaria.

**III.** Il primo possesso verrà stabilito tramite canestro da tre punti del capitano delle due squadre.

**IV.** Le squadre si devono presentare al campo di gioco entro e non oltre due minuti dalla chiamata degli organizzatori, pena la sconfitta a tavolino con il punteggio di 21 a 0 (eventuali orari di gioco esposti devono ritenersi puramente indicativi).

**V.** Vince la squadra che per prima segna il 21° punto. Allo scadere del tempo massimo di 12 minuti vince comunque la squadra che è in vantaggio, anche di un solo punto. Se al termine del tempo il punteggio è in perfetta parità, la prima squadra a realizzare il canestro del vantaggio verrà decretata vincitrice.

**VI. Fino al quarto fallo di squadra,** il fallo su azione di tiro verrà amministrato senza i tiri liberi e il gioco riprenderà con una rimessa dal fondo; in caso di canestro realizzato e fallo subito, sarà assegnato il canestro e concessa semplice rimessa dal fondo alla squadra che ha subito fallo, senza tiro libero. Dal quinto fallo in poi ci saranno tiri liberi sia per azioni di tiro, sia per i falli su palleggio.

**VII.** Il fallo in attacco non dà diritto al tiro libero, ma solamente alla perdita del possesso della palla.

**VIII.** Ogni azione deve concludersi entro i 24 secondi.

**IX.** Non esiste la regola dei tre secondi in area.

**X.** Dopo ogni canestro, il gioco riprende con il possesso fuori dall'arco per la squadra che ha realizzato il canestro (all'americana per intendersi).

**XI.** Ad ogni cambio possesso o in seguito ad un rimbalzo difensivo, si dovrà uscire dalla linea dei 3 punti, prima di poter effettuare un canestro valido.

**XII.** Le rimesse in gioco devono essere effettuate dal punto dove è uscita la palla, senza l'obbligo per l'arbitro di amministrare le stesse.

**XIII.** In seguito ad una qualsiasi rimessa in gioco, per poter concludere a canestro non è necessario far uscire la palla dalla linea dei tre punti (tranne in caso di canestro realizzato).

**XIV.** Nel caso la squadra in attacco realizzi un'azione di tiro a canestro senza aver fatto uscire la palla dalla linea dei tre punti, l'arbitro decreterà nulla l'intera azione e la rimessa in gioco per la squadra avversaria.

**XV.** Le sostituzioni sono consentite in numero illimitato, sono volanti, e si effettuano in ogni momento in cui non sia in atto un'azione di gioco.

**XVI.** Non sono consentite sospensioni.

**XVII.** L'arbitro può decidere di accordare una breve interruzione del gioco in caso di infortunio di uno o più giocatori, senza obbligo di sostituzione e/o recupero.

**XVIII.** Non vengono conteggiati i falli personali.

**XIX.** E' severamente vietato appendersi al ferro sia in riscaldamento sia nel corso degli incontri. Nel caso di eventuali danni, il responsabile dovrà provvedere al pagamento degli stessi.

**XX.** 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 per la squadra che ne aveva il possesso.

**XXI.** Si chiede il massimo rispetto verso arbitri, avversari e organizzatori; in caso di proteste, dopo un primo avvertimento, sarà assegnato un fallo tecnico e con esso un punto alla squadra avversaria.

**XXII.** Al termine di ogni gara le due squadre dovranno compilare e firmare(sono sufficienti le firme dei due capitani)il modulo di esito incontro.

**XXIII.** Per tutte le altre regole o situazioni di gioco si fa riferimento al regolamento ufficiale F.I.P