

# ASI CUP - Torneo di Street Basket "3 vs 3"

## **Informazioni Generali**

### **Dove e quando:**

**3 Maggio 2017** (10 Maggio in caso di maltempo) presso gli spazi dello studentato San Bartolameo.

### **A chi è rivolto:**

Possono parteciparvi tutti gli **studenti** dell'università di Trento

### **Requisiti iscrizione:**

Sono ammesse al massimo **16 squadre**, ciascuna composta da un **minimo** di 3, ad un **massimo** 5 giocatori (3 giocatori in campo e 2 cambio).

Il torneo comincerà con un girone unico che decreterà il primo ed il secondo posto. Durante lo svolgimento del torneo le squadre che verranno eliminate andranno a costituire altri "sottogironi".

*Possono essere indifferentemente squadre miste, solo femminili o solo maschili.*

*Possono essere composte da studenti provenienti da diversi dipartimenti.*

### **Come iscriversi:**

Inviare un messaggio al profilo Facebook dell'ASI comunicando:

**1.nome, cognome, indirizzo e-mail, e taglia della maglietta di ogni componente della squadra**

**2.nome della squadra e colore delle magliette (vi acconteremo per quanto possibile)**

La quota di iscrizione è di 10 € A PERSONA da consegnare il giorno del torneo.

Tale quota comprende il costo della maglietta, il pranzo e la gestione degli spazi.

Per poter mantenere relativamente bassa la quota di iscrizione, NON è COMPRESA l'assicurazione sportiva e per questo verrà fatta firmare una liberatoria ad inizio attività.

C'è la possibilità di usufruire degli spogliatoi, con docce, della struttura ospitante.

### **Orari del torneo:**

ore 09.30: convocazione presso i campi all'aperto del Sanbartolameo

ore 10.00: inizio della fase a gironi

ore 13.30 circa: pausa pranzo

ore 14.30 circa: ripresa del gioco

ore 17.30 circa: finale

Al termine del torneo DJ Set

## **Regolamento:**

### 1.Campo

La partita è giocata su una metà campo con un canestro.

### 2.Squadre

Ogni squadra è composta da un massimo di 5 giocatori (3 giocatori in campo e 2 cambio).

### 3.Controller di gara

3.1 È prevista la presenza di un controller che ha il solo compito di segnare i punti e intervenire in caso di contestazione.

3.2 Le chiamate (falli, violazioni e infrazioni) possono essere effettuate esclusivamente dal giocatore che subisce il fallo, nel caso di falli, o dai giocatori in campo, nel caso di infrazioni. Il controller deve intervenire solo nel momento in cui la chiamata viene contestata dai giocatori dell'altra squadra in campo.

3.3 Il controller può essere eventualmente assistito da un cronometrista o da un segnapunti.

### 4.Inizio partita

4.1 Entrambe le squadre hanno a disposizione, in contemporanea, un momento per il riscaldamento.

4.2 Un tiro dai tre punti determinerà quale squadra avrà il primo possesso.

4.3 Il gioco inizia con tre giocatori in campo. Ai tempi supplementari segue la regola del possesso alternato. Il supplementare termina con la vittoria della squadra che per prima passa in vantaggio.

### 5.Punteggio

5.1 Ogni canestro all'interno dell'arco dei tre punti vale 2 punti.

5.2 Ogni canestro dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Non esiste tiro libero, dopo un fallo si prosegue con rimessa.

### 6.Tempo di gioco/vittoria della partita

6.1 Il tempo regolare di gioco consiste in un tempo da **15 minuti**. Il cronometro viene azionato quando il giocatore in possesso di palla inizia a palleggiare, passa a un suo compagno o fa il check con il difensore. Il cronometro viene fermato solo in caso il controller di gara lo ritenga necessario, segnalandolo ai giocatori.

6.2 Vince la partita chi è in vantaggio alla fine del tempo, o chi segna per primo 21 punti.

6.3 Se le squadre sono in parità alla fine del tempo, la partita continua con un tempo supplementare, finché non si sblocca il pareggio. Se ai tempi supplementari una squadra va in vantaggio di 2 punti, vince la partita, anche se il tempo supplementare non è ancora finito. È previsto un intervallo di un minuto prima dell'inizio dei tempi supplementari.

6.4 Se una squadra non si presenta in campo con 3 giocatori all'orario previsto per l'inizio della partita, perde a tavolino 21 a 0.

### 7.Falli

7.1 I falli sono chiamati da ciascun giocatore in accordo con i compagni e gli avversari. In caso di disaccordo la scelta verrà lasciata al controller di gara.

7.2 In caso di fallo su giocatore con palla in fase di tiro, sarà effettuata la rimessa dalla squadra che ha subito il fallo.

**Nota: in caso di fatti violenti gravi o comportamenti scorretti, la squadra perde la partita a tavolino e viene squalificata.**

## 8. Temporeggiare

8.1 Il temporeggiare o il tergiversare senza giocare attivamente cercando di segnare è una violazione.

8.2 Se una squadra non attacca il canestro, il controller ammonirà la squadra contando gli ultimi 5 secondi per l'azione.

## 9. Come si gioca la palla

9.1 Dopo un tiro sbagliato: se c'è rimbalzo in attacco la squadra può continuare ad attaccare il canestro senza uscire dall'arco; se c'è rimbalzo difensivo la squadra può giocare solo dopo aver riportato la palla all'esterno dell'arco (palleggiando o passando).

9.2 Dopo una palla rubata o un cambio palla: se questo succede all'interno dell'arco la palla deve essere passata o si dovrà palleggiare all'esterno dell'arco.

9.3 Dopo una situazione di palla morta o dopo un canestro segnato, l'azione di gioco può ripartire dopo il check (scambio di palla) con l'avversario, dietro l'arco in mezzo al campo.

9.4 Un giocatore è considerato all'esterno dell'arco quando ha entrambi i piedi al suo esterno, senza pestare la linea.

9.5 Nel caso di palla contesa, la palla va alla difesa.

## 10. Sostituzioni

Le sostituzioni sono illimitate. Si possono effettuare sostituzioni quando il gioco è fermo, quindi subito dopo un canestro segnato o in caso di rimessa.

## 11. Time out

Ogni squadra ha diritto ad un time out di 30 secondi. Un giocatore può chiamare il time out in situazioni di palla morta, fino ad un massimo di 2 per partita.