



REGOLAMENTO BASKET 3x3



INDICE

PREMESSA

1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE
2. ISCRIZIONE
3. TESSERAMENTI
4. TIFOSERIE
5. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE

REGOLAMENTO DI GIOCO

1. IL CAMPO
2. LE SQUADRE
3. INIZIO DEL GIOCO

4. SISTEMA DI PUNTEGGIO

5. TEMPO DI GIOCO E FORMAT DELLA PARTITA

6. FALLI E TIRI LIBERI

7. COME SI GIOCA LA PALLA

8. STALLO

9. SOSTITUZIONI

10. TIME-OUT

11. FORMAT DEL TORNEO

N.B. In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

PREMESSA

L'Associazione Sportiva Dilettantistica CUN organizza la competizione universitaria di basket 3x3 denominata "Campionato Universitario" - CUN.

I centri sportivi designati sono i seguenti:

- "POZZO BRIDGE", C.s. Vittorio Pozzo, via Pozzobonelli, 4, Milano.

Il CUN provvede alla formazione dei calendari delle competizioni ufficiali e non è ammesso reclamo sulla formazione dei calendari, nonché sulla data o sull'ora d'inizio delle gare.

Compatibilmente con le esigenze di tutte le squadre, l'Organizzazione stilerà il calendario cercando di soddisfare le preferenze di orario espresse e comunque nei limiti possibili matematici dovuti ai vari incroci. L'Organizzazione tiene conto delle scelte indicate dalla squadra per quanto possibile. Una volta definite le calendarizzazioni dei match: **NON E' POSSIBILE RINVIARE O SPOSTARE UN INCONTRO** (vedi punto 6). La prima gara della giornata avrà inizio alle ore 20:00, l'ultima terminerà alle 23:00 (salvo diversa indicazione da parte dell'organizzazione).

Il CUN agisce nel rispetto dei principi di piena indipendenza, autonomia, terzietà e riservatezza.

1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

1.1 L'iscrizione è aperta a tutti coloro che siano studenti, ex-studenti o laureati presso una qualsiasi università del mondo.

1.2 Ogni squadra avrà la possibilità di iscrivere, al massimo, n° 1 (uno) giocatore esterno al mondo universitario, ovvero che non ha mai frequentato l'università.

1.3 Eventuali collaboratori universitari (negozianti limitrofi, personale universitario, collaboratori universitari ecc.) non in possesso dei requisiti sopracitati potranno comunque essere ammessi alla partecipazione come interni solo previa verifica del comitato organizzativo, tuttavia il loro rapporto con l'università dovrà essere chiaramente confermato da certificazioni inequivocabili.

1.4 Per poter prendere parte alle fasi ad eliminazione diretta, un giocatore dovrà fare almeno **una presenza nella fase a gironi**. Per presenza si intende essere regolarmente tesserati, presenti in distinta ed essere sul terreno di gioco (NON è necessario scendere in campo).

2. ISCRIZIONE

2.1 L'iscrizione al Campionato Universitario è così organizzata:

- dal 01/08/2021 al 10/01/2022 l'iscrizione è aperta a tutti, salvo esaurimento posti.

2.2 Ogni squadra entro e non oltre la data di chiusura delle iscrizioni deve adempiere ai seguenti obblighi:

- compilare e firmare il contratto di partecipazione;
- eseguire il pagamento dell'iscrizione a favore della CUN a.s.d. nei termini richiesti e previsti dal contratto, con annessa copia della contabile di pagamento alla mail info@campionatouniversitario.com o via "whatsapp" al n° 331.1016503;
- presentare il logo ufficiale della squadra ed approvarne l'uso;
- nominare un responsabile squadra;
- creare la propria squadra all'interno del sito;
- registrare i giocatori sulla piattaforma campionatouniversitario.com, completarne il profilo con tutte le informazioni richieste e n° di maglia.

2.3 Ogni giocatore, allenatore e dirigente, per poter accedere al campo di gioco deve adempiere ai seguenti obblighi entro e non oltre le ore 18:00 del giorno precedente rispetto alla gara da disputarsi:

- registrarsi al sito e completare il profilo;
- fornire un documento che attesti la propria appartenenza universitaria (nel caso in cui si tratti di un giocatore interno);
- procedere al pagamento tramite il sito cuncompany.com della **Cun Card** (il tesseramento è obbligatorio per tutti i giocatori e comprende; l'assicurazione r.c. base, il consenso al trattamento di dati, di immagine e copyright come previsto dall'art. 96 della Legge base del diritto d'autore, oltre alle promozioni annesse);
- Ogni club iscritto dovrà stipulare una "BAS" al prezzo di 30,00 €, ed ogni atleta dovrà fare un certificato medico non agonistico per sollevare quest'ultima da ogni responsabilità.

2.4 La squadra, sul campo, dovrà essere composta da n° 3 (tre) atleti e dovrà essere indicato un capitano che rappresenterà la squadra.

2.5 È consentito un numero massimo di 2 (due) giocatori di riserva.

2.6 La panchina potrà essere composta, oltre che dalle riserve, da un allenatore, due dirigenti ed un medico/ assistente sanitario che dovranno essere presenti in distinta e regolarmente tesserati.

3. TESSERAMENTI

3.1 Ogni giocatore dovrà registrarsi al sito campionatouniversitario.it. Per farlo dovrà registrarsi, entrare all'interno del profilo e "completare il profilo giocatore" con tutte le informazioni richieste e necessarie al tesseramento ed al corretto svolgimento della competizione comprese:

- foto profilo;
- n° di maglia;
- caricare la propria carta d'identità che attesti la veridicità del giocatore;
- inviare la richiesta di tesseramento.

Le informazioni sono necessarie al corretto svolgimento dei tornei.

3.2 Il capitano/ responsabile squadra dovrà obbligatoriamente inserire la distinta entro e non oltre i 30 (trenta) minuti antecedenti all'orario ufficiale di inizio della gara.

3.3 I giocatori e nello specifico il responsabile squadra, dovranno informarsi su:

- comunicati;
- palinsesto;

- calendario;
- articoli e comunicazioni;
- assegnazione spogliatoi.

Il comunicato uscirà entro il venerdì h 18:00, salvo comunicati speciali che potranno essere condivisi dal lunedì al venerdì.

3.4 Ogni squadra dovrà obbligatoriamente tesserare tutti i giocatori e i dirigenti presso **Associazione Sportiva Dilettantistica Cun**, sottoscrivendo la **Cun Card**, contenente la polizza assicurativa obbligatoria con validità per la stagione 2021-22, potrà inoltre giocare tutte le competizioni CUN. Il tesserato è tenuto al versamento di un corrispettivo di euro 25,00 (venticinque,00), valore effettivo della tessera. Il pagamento della tessera potrà avvenire, solo ed esclusivamente attraverso il sito **cuncompay.com**. Chiunque sarà sprovvisto di copertura assicurativa non potrà in alcun modo prendere parte alla manifestazione.

4. TIFOSERIE

4.1 Episodi di razzismo da parte della tifoseria comporteranno la sospensione della partita. I colpevoli saranno perseguiti per legge e la squadra perderà a tavolino per (10-0) e gli verrà inflitta una penalità in classifica di un punto (-1) e una multa.

4.2 Eventuali danni arrecati dalle tifoserie al terreno di gioco o alla manifestazione verranno addebitati alla squadra di appartenenza della stessa e dovranno essere rimborsati entro e non oltre la partita successiva l'episodio.

4.3 Tifosi e sostenitori dovranno restare nell'apposito spazio a loro dedicato.

4.4 Sono vietati striscioni contenenti insulti rivolti a un singolo giocatore di una squadra.

4.5 E' vietato l'uso di prodotti infiammabili o infiammanti prima, durante e dopo la disputa delle gare, pena una sanzione a discrezione dell'organizzazione.

5. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE

5.1 Tutte le immagini prodotte, video, foto, clip e sintesi delle gare sono di esclusiva proprietà della Associazione Sportiva Dilettantistica Cun, che si riserva la possibilità di cederle a terzi.

5.2 Ogni squadra al termine di ogni partita è obbligata a presentare almeno un giocatore o un dirigente a sottoporsi all'intervista con il giornalista.

5.3 Non è possibile sostare nei pressi dell'area del campo destinata alle riprese e alla presa della telecronaca per non inficiare e disturbare il lavoro di operatori video, tecnici del suono e giornalisti.

5.4 Tutti i giocatori che prendono parte alla competizione acconsentono al trattamento dei dati personali e allo sfruttamento dei diritti di immagine secondo la normativa vigente.

REGOLAMENTO DI GIOCO

REGOLA 1 - Il campo -

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Verrà utilizzata la metà campo di un campo tradizionale.

REGOLA 2 – Le squadre -

Ogni squadra è composta da un massimo di 5 (cinque) giocatori (3 giocatori sul campo e 2 riserve).

REGOLA 3 - Inizio del gioco -

3.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

3.2 Il primo possesso è deciso con il lancio della moneta. La squadra che vince il lancio può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

3.3 La gara comincia con tre giocatori in campo.

REGOLA 4 - Sistema di punteggio -

4.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 1 punto.

4.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 2 punti.

4.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

REGOLA 5 – Tempo di gioco e format della partita -

5.1 Il tempo di gioco regolamentare è il seguente: un unico periodo da 15 minuti.

5.2 In ogni caso, la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara, in caso ciò avvenga prima della fine del tempo regolamentare. Questa regola si applica esclusivamente al tempo regolamentare (non in un potenziale tempo supplementare).

5.3 Se il punteggio è in parità alla fine del tempo regolamentare, si gioca un tempo supplementare dopo un intervallo di un minuto. La prima squadra a segnare due punti nel supplementare vince la gara.

5.4 Una squadra perde la gara per forfait qualora all'orario di inizio stabilito la squadra non sia presente sul campo di gioco con tre giocatori pronti. In caso di forfait, il punteggio si indica con una 10-0 per la squadra vincitrice.

5.5 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

REGOLA 6- Falli e tiri liberi -

6.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali.

6.2 I falli commessi durante un atto di tiro dentro l'arco sono puniti con un tiro libero, mentre i falli commessi oltre l'arco sono puniti con due tiri liberi.

6.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo.

6.4 I falli di squadra n.7,8 e 9 sono sempre puniti con due tiri liberi. Dal decimo in poi, ogni fallo è punito con due tiri liberi e possesso di palla.

6.5 Tutti i falli tecnici sono puniti con un tiro libero e possesso di palla, mentre i falli antisportivi sono puniti con due tiri liberi e possesso. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo. Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

REGOLA 7 – Come si gioca la palla -

7.1 A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla): - Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco. - La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area di non-sfondamento posta sotto il canestro.

7.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla): - Qualora la squadra in attacco prenda il rimbalzo, può continuare ad attaccare il canestro senza far uscire il pallone dall'arco. - Qualora la squadra in difesa prenda il rimbalzo, deve portare il pallone oltre l'arco (passando o palleggiando).

7.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

7.4 Ogni possesso palla di entrambe le squadre, susseguente ad una qualunque situazione di palla morta, deve cominciare con un check, cioè con la consegna del pallone (tra difensore e attaccante) dietro l'arco e in posizione centrale.

7.5 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea. In caso di palla contesa, il possesso è della squadra in difesa.

REGOLA 8 - Stallo -

8.1 Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

8.2 Se il campo è fornito di cronometro, una squadra deve tirare entro 12 secondi. Il cronometro parte contemporaneamente al possesso palla dell'attacco (a seguito dello scambio con il difensore o sotto canestro, dopo un tiro segnato).

8.3 Commette una violazione un attaccante che, dopo aver reso il pallone giocabile, palleggi dentro l'arco con la schiena o il fianco rivolto al canestro per più di cinque secondi.

REGOLA 9 - Sostituzioni -

Le sostituzioni possono essere effettuate da ogni squadra durante ogni situazione di palla morta, prima di un check o di un tiro libero. Il sostituto può entrare in gioco al momento dell'uscita dal campo del

compagno e a seguito di un contatto fisico tra i due. Le sostituzioni possono essere effettuate esclusivamente dietro la linea di fondo opposta al canestro e non necessitano di alcun intervento da parte dell'arbitro o degli ufficiali di campo.

REGOLA 10 - Time-out -

10.1 Ogni squadra può chiamare un time-out a gara. Può essere chiamato da qualsiasi giocatore in situazione di palla morta.

10.2 Tutti i time-out hanno una durata di 30 secondi.

REGOLA 11 - Format del torneo -

Il torneo è composto da 16 (sedici) squadre divise in 4 (quattro) gironi da 4 (quattro). Si qualificano alla fase ad eliminazione diretta (quarti di finale, semifinali e finali) le prime due classificate di ogni girone.

Si giocano partite di sola andata ed in questa fase la vittoria vale 3 (tre) punti e la sconfitta 0 (zero) punti, in caso di supplementari la vittoria vale 2 (due) punti e la sconfitta 1 (uno) punto.

In caso di parità tra 2 (due) squadre per l'assegnazione del miglior piazzamento si procederà come segue:

- scontro diretto;
- miglior differenza punti;
- maggior numero di punti realizzati;
- sorteggio.

Nel caso in parità ci siano più di 2 (due) squadre, si ricorrerà al calcolo della classifica avulsa tra le squadre interessate e si terrà conto nell'ordine:

- maggior numero di punti nella classifica avulsa;
- miglior differenza punti nella classifica avulsa;
- maggior numero di punti realizzati nella classifica avulsa;
- sorteggio.

Le squadre si incroceranno in questa maniera: 1°A-2°B vs 1°B-2°A;

1°C-2°D vs 1°D-2°C.

In caso di mancata presentazione o di un ritardo superiore ai 10 (dieci) minuti di una delle due squadre, verrà assegnata la vittoria a tavolino alla squadra avversaria con il punteggio di 10-0.