

REGOLAMENTO MEMORIAL ALESSANDRO MELLERA

FORMULA

FASE A GIRONI: 3 gironi da 4/5 squadre con girone di sola andata, accedono alla fase ad eliminazione diretta le prime 2 classificate di ogni girone e le 2 migliori terze classificate.

FASE AD ELIMINAZIONE DIRETTA: Fase finale ad eliminazione diretta in gara unica (quarti di finale, semifinale e finale 1°/2° posto).

REGOLAMENTO

Squadre: Ogni squadra è composta da un minimo di 3 fino ad un massimo di 4 giocatori (3 in campo e 1 cambio);

Tempo di gioco: La partita termina al raggiungimento dei 21 punti o allo scadere dei 10 minuti di gioco;

Punti: Ogni canestro vale 2 o 3 punti (da dietro l'arco), il tiro libero vale 1 punto, come da regolamento FIP;

Cambi: I cambi sono liberi e possono essere effettuati in corsa;

Falli: Il bonus di squadra si raggiunge a 5 falli (il quinto fallo è già bonus);

Tiri liberi: Il fallo in azione da tiro dà diritto ad 1 tiro libero, al raggiungimento del limite di falli il fallo in azione di tiro dà diritto a 2 tiri liberi, su canestro realizzato e fallo subito viene assegnato, oltre ai 2 o 3 punti, un ulteriore punto. Nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco;

Possesso iniziale: 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;

Tempi supplementari: Il primo possesso ai tempi supplementari segue la regola del possesso alternato. Se la squadra A ha avuto il primo possesso della partita, al primo supplementare toccherà alla squadra B. La prima squadra a segnare 2 punti nel tempo supplementare vince la gara. Nel tempo supplementare il computo dei falli non viene azzerato;

Possessi:

- Un giocatore è considerato all'esterno dell'arco quando ha almeno un piede fuori dalla linea dei tre punti e l'altro alzato, senza pestare la linea;
- DOPO OGNI CANESTRO IN CAMPO O SU TIRO LIBERO: un giocatore della squadra che ha subito il canestro fa ripartire il gioco palleggiando o passando la palla dalla zona all'interno dell'arco al suo esterno. La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area di non-sfondamento posta sotto il canestro;
- DOPO OGNI CANESTRO SE LA PALLA ROTOLA O ESCE FUORI DAL CAMPO: l'azione ricomincerà attraverso il check (scambio della palla) centrale fuori dalla linea dei tre punti;
- 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);
- 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;
- DOPO UNA SITUAZIONE DI PALLA MORTA O DOPO UN FALLO CHE NON HA PROCURATO TIRI LIBERI: l'azione di gioco può ripartire dopo il check (scambio della palla) con l'avversario, dietro l'arco in mezzo al campo;
- In caso di palla contesa, il possesso è della squadra in difesa.

CLASSIFICA FASE A GIRONI

La classifica è stabilita con l'attribuzione di 2 punti per gara vinta e di zero punti per gara persa;

In caso di parità di punti tra due o più squadre la classifica finale verrà determinata tenendo conto in ordine di:

- Differenza fra i punti segnati e quelli subiti negli stessi incontri diretti;
- Differenza tra i punti segnati e quelli subiti nell'intero Torneo;
- Maggior numero di punti segnati nell'intero Torneo;
- Sorteggio casuale;

INDICAZIONI GENERALI

La fase a gironi del torneo verrà svolta su 3 campi (campetto di Cava Manara in Via Dei Liguri e campi delle Scuole di Cava Manara), la fase ad eliminazione diretta verrà svolta interamente nel campetto di Via Dei Liguri.

La composizione dei gironi avverrà in maniera casuale.

Quota di partecipazione: 10 euro a giocatore.

Età minima: Il torneo prevede una sola categoria over 16.

Arbitraggio: Le partite sono auto-arbitrate, con la presenza di un Controller e un Responsabile di campo.

Ad ogni giocatore verrà fornita la canotta del torneo e un kit torneo;

Alla squadra che dovesse arrivare in grave ritardo dall'orario fissato per l'inizio del torneo verrà assegnata la sconfitta di ogni partita per 21-0 a tavolino;