

XI CAMPIONATO NAZIONALE ASPLI BASKET 3X3 REGOLAMENTO

Art. 1

Organizzazione

Il Gruppo Sportivo Polizia Locale di Riccione asd (Comitato Organizzatore), sotto l'egida dell'ASPLI indice l'undicesima edizione del Campionato Nazionale di Basket, edizione 2024, nella formula del 3 contro 3 che si svolgerà nella città di Riccione, dal giorno 11 al giorno 13 novembre 2025. La manifestazione ha valore prettamente sportivo e sociale, pertanto come tale intende stimolare l'attività motoria e favorire la colleganza di tutta la comunità nel rispetto dei principi etici di lealtà, correttezza e solidarietà interforze.

Art. 2

Partecipazione ed iscrizione delle squadre

Al Campionato Nazionale possono iscriversi gli appartenenti della Polizia Locale/Municipale in attività di servizio o in quiescenza, purché tesserati A.S.P.L.I. per l'anno in corso. Per il completamento delle squadre, i Gruppi Sportivi / Società Sportive possono tesserare atleti appartenenti alla Polizia Locale/Municipale senza limitazioni geografiche, come espresso dal regolamento ASPLI. Per quanto concerne l'iscrizione al campionato si fa riferimento a quanto già comunicato sul modulo di presentazione del torneo.

Art. 3

Elenco dei giocatori

Le società partecipanti, entro e non oltre il 5 di novembre dovranno inviare, a mezzo posta elettronica all'indirizzo **gspmriccione@libero.it**, l'elenco dei propri atleti (Allegato 1, Lista Partecipanti). Il Comitato Organizzatore considera come assunta la piena idoneità fisica dei partecipanti alla manifestazione, l'osservanza delle normative di legge inerenti la tutela sanitaria per l'attività sportiva. Pertanto, pur avendo cura del perfetto svolgimento di tutta la manifestazione, gli organizzatori declinano ogni responsabilità per eventuali danni a persone o cose che potessero verificarsi prima, durante o dopo la manifestazione. A tale proposito, con l'atto d'iscrizione, sarà richiesta ad ogni atleta la presentazione di adeguata certificazione

medica sportiva agonistica nonché la sottoscrizione della relativa Dichiarazione di Responsabilità (Allegato 2, Dichiarazione Responsabilità).

Art. 4

Riconoscimento degli Atleti

Prima di ogni incontro le squadre dovranno presentare all'arbitro designato la lista dei giocatori sui moduli appositamente predisposti dal Comitato Organizzatore (Allegato 3, Lista Giocatori). A discrezione del Comitato Organizzatore sarà verificato il tesserino di riconoscimento d'appartenenza alla Polizia Locale/Municipale oppure, se in quiescenza, l'attestazione rilasciata dal Comando ovvero l'autocertificazione nei termini delle leggi vigenti. Sarà altresì verificato che l'iscrizione all'A.S.P.L.I. ed il tesserino di riconoscimento coincidano col Gruppo Sportivo, nonché la certificazione medica di idoneità sportiva agonistica. La mancanza di uno dei documenti sopra elencati comporterà l'esclusione dal Campionato dell'atleta.

Art. 5

Formula del Campionato

Il Campionato verrà articolato in modo da garantire a tutti i Gruppi Sportivi lo stesso numero di gare. La formula sarà decisa in base al numero di squadre iscritte e verrà presentata ai responsabili la sera prima dell'inizio delle gare, domenica 9 novembre, quando saranno eventualmente sorteggiati i gironi. Per garantire una leale e competitiva partecipazione di tutte le squadre si terrà conto di eventuali particolari esigenze per quanto concerne l'articolazione del calendario.

Art.6

Campo di gioco

Sono considerati omologati per il campionato i campi che rispondono alle seguenti caratteristiche minime: terreno di gioco circondato da una zona libera sufficiente; ogni metà campo deve presentare la tracciatura regolamentare comprensiva di una linea di tiro libero ed una linea dei tre punti; l'illuminazione deve consentire il normale svolgimento di gioco per entrambe le squadre allo stesso modo; l'anello del canestro dovrà essere posto verticalmente a metri 3,05; è ammesso l'uso contemporaneo di entrambe le metà campo del rettangolo di gioco; ogni gara sarà disputata su metà campo e su un unico canestro usando palloni regolamentari.

Art. 7

Disciplina del Campionato

La disciplina del Campionato sarà affidata ad una giuria composta da due persone scelte a sorte tra i dirigenti delle squadre partecipanti ed uno della Squadra Organizzatrice. Essa sarà responsabile di ogni decisione da prendere sui fatti descritti dal referto arbitrale. Chiunque non avesse un atteggiamento consono alla filosofia ed allo spirito del torneo (rispetto delle regole, dell'avversario, dell'organizzazione) può essere allontanato ed espulso dal torneo a cura dell'organizzazione.

Art. 8

Applicazione delle sanzioni (espulsioni)

Il giocatore espulso durante una gara automaticamente sconterà 1 (una) giornata di squalifica, salva diversa decisione del Comitato Organizzatore che valuterà la gravità della sanzione da comminare sempre sulla base del referto arbitrale, se presente, o della valutazione della giuria di cui sopra.

Art. 9

Articolazione dello svolgimento delle gare

Prima di ogni gara, le squadre NON impegnate, dovranno mettere a disposizione del comitato organizzatore due persone ognuna, che verranno incaricate della stesura del modulo d'esito incontro o referto e della gestione di cronometro e segnapunti. Alle squadre impegnate nel confronto sono concessi cinque minuti di riscaldamento, contemporaneo, sul campo di gioco. Le partite si disputeranno nella formula del 3 contro 3, a un solo canestro e su metà campo.

Vige la regola dei ventiquattro secondi che si azzerano solo in caso di tentativo di tiro toccando il ferro, in caso di infrazione o in caso di fallo; in mancanza dei tre casi sarà cura dell'arbitro dare avviso dello scadere dei ventiquattro secondi.

La regola dei tre secondi è abolita.

In caso la partita finisse sul punteggio di parità, sarà giocato un successivo tempo supplementare di due minuti e così si ripeterà fino alla definizione di un vincente.

La gara inizia con un salto a due e prosegue con la regola del possesso alternato, tenendo conto che il nuovo possesso implica l'uscita dall'area dei tre punti o dalla linea di clear (solitamente posta oltre la linea dei tre punti). Con la realizzazione di 1 (secondo dei due tiri liberi), 2 o 3 punti, avviene la perdita di possesso della palla (ovvero la squadra che ha subito il canestro rimette per una nuova azione oltre la linea di clear/o linea dei tre punti).

Le partite dureranno trentadue minuti suddivisi in quattro tempi da 8 minuti l'uno continuati. Il cronometro di gara sarà sospeso solo durante tutti i time-out. Ogni squadra avrà a disposizione un time out nella prima metà di gara e uno nella seconda metà. Il time out va richiesto all'arbitro solo a palla inattiva. Ogni time out, dura 1 minuto. Se, mentre la gara sta finendo, viene fischiato

un fallo che prevede i tiri liberi, l'arbitro concede l'esecuzione dei tiri anche se il tempo è scaduto o scade durante l'effettuazione degli stessi.

Non si può difendere a zona, tranne nel caso d'inferiorità numerica. Stazionare in area senza seguire il proprio uomo sarà considerata "zona", punibile con fallo tecnico. Rimanere in "stallo" o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato violazione "antisportiva".

Se il campo non è fornito di cronometro ed una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi 5 secondi.

Non esiste nessun limite al numero dei cambi in partita. Le sostituzioni sono libere e, anche se volanti, devono avvenire solo dopo un canestro o a gioco fermo.

Il possesso palla seguente la fine del quarto tempo sarà deciso, nuovamente, con un salto a due e prosegue con la regola del possesso alternato.

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 dalle linee laterali per la squadra che ne aveva il possesso. In caso di palla contesa, il possesso sarà della squadra in difesa.

Le divise di gioco sono obbligatorie perché agevolano la migliore riuscita dell'incontro.

Si ricorda a tutti i partecipanti che qualsiasi giocatore, che manterrà un atteggiamento antisportivo e non consono a un torneo amatoriale, bestemmiano o commettendo un fallo intenzionale di particolare veemenza e pericolosità per l'incolumità fisica dell'avversario, sarà automaticamente espulso dalla partita o dal torneo.

Falli di gioco e bonus: i falli non sono individuali ma solo di squadra. Ogni squadra ha a disposizione tre falli prima di esaurire il bonus, il quarto e quinto fallo danno diritto, a chi ha subito il fallo, di tirare 2 tiri liberi, a prescindere che fosse in fase di tiro o meno (se segna, la palla va alla squadra che ha subito il canestro); dal sesto fallo di squadra, l'atleta che subisce il fallo ha a disposizione due liberi ed in più mantiene il successivo possesso di palla.

Gara di tiro da tre punti: a corollario del Campionato nazionale di basket 3 contro 3 è organizzata la gara di tiro da tre punti che il comitato organizzatore farà svolgere nel giorno ed orario che riterrà più opportuno. La stessa si effettuerà come segue: ogni atleta dovrà compiere un numero di tiri totali (n.15) suddivisi nei punti (n.5) prefissati entro un tempo prestabilito (90 secondi). Ogni canestro realizzato varrà tre punti, tranne l'ultimo tiro di ogni serie che ne varrà 6. Una volta che tutti i partecipanti hanno tirato, in caso di arrivo in parità fra 2 o più giocatori, si procederà alla ripetizione della performance tra i soli atleti in parità.

Art.10

Classifiche

Le classifiche saranno redatte assegnando 2(due)punti per ogni vittoria. In caso di parità di punteggio finale in classifica, valgono i criteri nell'ordine di seguito elencati: 1. Esito degli incontri diretti; 2. Differenza canestri sul totale degli incontri disputati; 3. Maggior numero di canestri segnati sul totale degli incontri disputati; 4. Migliore classifica disciplinare; 5. Media età più alta.

Art. 11

Squadre

Ogni squadra deve essere formata da un minimo di tre giocatori/trici ad un massimo di cinque, e deve avere a disposizione due mute da gioco, una di colore chiaro ed una di colore scuro. Ogni squadra può presentare sino a sette nominativi di atleti partecipanti al torneo ma potrà presentarne solo cinque al referto di ogni gara. Una squadra viene dichiarata perdente per 20 a 0 se non si presenta con 3 giocatori entro 10 minuti dall'orario stabilito per l'inizio della gara. I nominativi dei partecipanti, per ovvie questioni assicurative, vanno comunicati all'organizzatore almeno sette giorni prima dell'inizio delle gare.

Art. 12

Se una squadra per infortunio, per espulsione o raggiungimento del limite di falli personali, rimane con due giocatori, può continuare ugualmente la partita; nel caso la squadra rimanga con un solo giocatore la partita verrà dichiarata terminata con il punteggio di 20 a 0.

Art. 13

Reclami

I reclami saranno esaminati solo se presentati per iscritto e dovranno essere presentati al rappresentante del Comitato Organizzatore entro 15 minuti dal termine della gara, accompagnati dalla tassa di euro 50,00 (cinquanta/00); Il reclamo sarà esaminato dalla Giuria (art.7) la quale in caso di rigetto incamererà la tassa e la devolverà in beneficenza. Data la brevità del torneo non sono ammessi reclami per errori tecnici arbitrali.

Art.14

Arbitri

Sarà cura del Comitato Organizzatore provvedere alle necessità di arbitraggio delle gare.

Art. 15

Per quanto non previsto dal presente regolamento, valgono le disposizioni dei Regolamenti Federali F.I.P. Il Comitato Organizzatore si riserva di apportare allo stesso tutte quelle modifiche che si rendessero necessarie ad assicurare il miglior svolgimento possibile delle gare.

Per il C. O. Il Presidente del GSPL Riccione asd.