



Associazione Nazionale di Promozione Sportiva



FESTA D'ESTATE 2009

L'Oratorio in festa

29^a Rassegna Nazionale "Gioca con il sorriso"

Bellaria Igea Marina (RN) 27 agosto – 6 settembre

Estratto di regolamento "PALLACANESTRO"

| CATEGORIE | | |
|-----------------|-----------------|-------------------|
| | | |
| Speranza | Nati negli anni | 1992, 1993 e 1994 |
| Seniores | Nati negli anni | 1991 e precedenti |

Art. 1

E' possibile iscrivere a referto di gara da un minimo di 5 giocatori sino ad un massimo di 12. Nel caso in cui la squadra non fosse in grado di schierare 5 giocatori in campo nei tempi stabiliti, per cominciare la gara, la squadra perderà a tavolino col risultato di 20 – 0 a sfavore.

Art. 2

Ogni squadra deve presentarsi sul campo almeno 20' prima dell'inizio gara, tenendo presente che l'orario indicato nel calendario indica l'ora della palla a due. In caso di ritardo o mancata presentazione in campo nei 20' successivi all'ora indicata nel programma, la squadra perderà a tavolino col risultato di 20– 0.

Art. 3

Nei 20' che precedono la palla a due è obbligatorio presentare la lista con i giocatori che andranno iscritti a referto, anche nel caso in cui sia la medesima lista della partita precedente.

Art. 4

La gara è arbitrata da 2 arbitri e due ufficiali di campo. Qualora questi venissero a mancare o tardassero, le squadre hanno il dovere di attendere sino a 20' dopo l'orario scritto nel programma, fatta eccezione nel caso in cui gli stessi abbiano comunicato preventivamente il loro tardivo arrivo. Nel caso non siano presenti gli ufficiali di campo, entrambe le squadre dovranno mettere a disposizione una persona per sopperire alla mancanza degli ufficiali al tavolo. Nel caso sia presente un solo arbitro, questi attenderà l'arrivo del suo collega per soli 20' oltre l'orario d'inizio gara indicato sul programma, quindi procederà ad arbitrare la gara da solo. Nel caso di infortunio di uno dei due arbitri o di malore di un arbitro o di un ufficiale al tavolo, la gara procederà arbitrata da un solo arbitro e/o con un solo ufficiale di gara.

Art. 5

I cambi si possono effettuare a palla morta (con le regole sopra indicate per ciò che concerne il tempo) passando sempre ed obbligatoriamente dal tavolo. Il sostituto cioè deve attendere la possibilità di entrare in campo vicino al tavolo seduto sulla sedia del cambio e già pronto ad entrare.

Art. 6

Le gare si disputeranno su di un campo regolamentare in quattro tempi da 10' ciascuno non effettivi, nei quali cioè, il cronometro continuerà a scorrere, fatta eccezione per il minuto di sospensione che andrà consumato tutto nel box panchina. Altra eccezione sarà fatta per gli ultimi 2' del tempo, nel quale il tempo sarà effettivo (da 01:59 a 00:00).

Art. 7

Nel caso in cui una squadra chiedi un minuto di sospensione prima di una serie di tiri liberi, il cronometro rimarrà fermo sino alla conclusione di questa serie di tiri, riprendendo a correre nei casi previsti dal

regolamento della F.I.P. (a canestro realizzato la palla torna a disposizione di un giocatore in campo o, in caso di tiro sbagliato, quando la palla va in possesso di un giocatore).

Art. 8

Ogni volta che la palla esce dal campo di gioco, sarà sempre l'arbitro a darne la successiva disponibilità di gioco, porgendola ai giocatori. Ogni iniziativa da parte dei giocatori senza il consenso dell'arbitro sarà fermata per far ripetere la rimessa senza che il cronometro sia fermato.

Art. 9

Le regole applicate sono le medesime contemplate nel regolamento ufficiale della F.I.P. (Federazione Italiana Pallacanestro) per ciò che concerne i falli (di spinta, di trattenuta, di colpo, di blocco irregolare, di sfondamento, antisportivo) e per ciò che concerne le infrazioni (di 3" in area causando uno svantaggio alla difesa, di 30" per concludere una azione d'attacco, di 10" per oltrepassare la linea di metà campo, di passi, di doppio palleggio, di 5" per la rimessa laterale o dal fondo, di pugno, di interferenza) regolarmente applicate. Il bonus falli si raggiungerà a quota 4.

Art. 10

Saranno inoltre applicate sanzioni tecniche per eccessivi atteggiamenti protestatari, per offese, atteggiamenti derisori e per chi si appende al ferro del canestro volontariamente, nell'intento di dondolarsi. Ogni sanzione tecnica a giocatori in campo prevede un solo tiro libero e possesso di palla a favore. I falli tecnici a panchine, allenatori, vice allenatori o a sostituti prevedono due tiri liberi e possesso di palla da metà campo. L'espulsione è prevista per bestemmia e/o per atto/i di violenza. Tale sanzione prevede la squalifica dal torneo.

Art. 11

All'allenatore e/o all'aiuto allenatore e/o all'accompagnatore per nessun motivo è consentito l'ingresso in campo, a meno che non sia lo stesso arbitro a consentirlo. E' altresì possibile solo all'allenatore entrare in campo in caso di rissa in atto, solo per dividere la disputa, senza intervenire verbalmente o direttamente, almeno fino a quando gli arbitri non avranno ripristinato la calma. Ogni trasgressione sarà punita con un fallo tecnico.

Art. 12

L'arbitro ha facoltà di sospendere la gara solo nel caso abbia preso atto dell'impossibilità di portare a termine regolarmente la gara. I casi a cui si fa riferimento sono di assidua e perpetrante rissa in campo, con intervento delle panchine anch'esse coinvolte, o di invasione del campo con intenti minacciosi e violenti da parte del pubblico. Ci si augura che questa regola risulti inutile. Nel caso di dovuta applicazione di tale provvedimento, la gara sarà omologata col risultato di 0 – 0, con la squalifica di entrambe le squadre dal torneo, avessero anche già guadagnato il diritto a finali o disputando la stessa.

Art. 13

In caso di infortunio, appena viene rilevato l'arbitro dovrà immediatamente fermare il gioco fischiando (a tale fischio la palla diventerà morta e quindi non varrà punti), consentendo così agli addetti di intervenire immediatamente. Nel caso in cui l'arbitro non riesca ad accorgersi dell'infortunio o della gravità dello stesso, l'allenatore può cercare di avvisare l'arbitro senza però entrare in campo.

Art. 14

Il torneo si articola con la divisione delle squadre ad estrazione in 2 gironi distinti. In ogni girone le squadre si incontreranno tutte in un solo incontro di andata. Al termine le prime 2 classificate di ogni girone si incroceranno (prima A – seconda B; prima B – seconda A) in semifinale. Le rimanenti squadre non classificate in semifinale giocheranno la propria finale con la squadra dell'altro girone.

Art. 15

Saranno assegnati n°2 punti per ogni vittoria, n° 1 punto per ogni partita conclusasi in parità e n° 0 punti per ogni sconfitta. In caso di parità di punti in classifica generale, sarà determinato l'ordine considerando prima il numero di vittorie, quindi la differenza canestri tra realizzati e subiti, quindi il quoziente canestri tra realizzati e subiti, sino alla cifra necessaria a determinare un ordine preciso.

Art. 16

Ogni trasgressione ai punti sopra, salvo precise disposizioni del regolamento stesso, può essere punita con la squalifica della squadra dal torneo.