

# REGOLAMENTO UFFICIALE MI GAMES 2018

## Basket 3vs3

### 1. ISCRIZIONI

Ogni squadra, per essere iscritta ufficialmente a MI GAMES 2018, deve effettuare i seguenti semplici passi:

- 1.1 Creare un account per gestire la propria squadra.
- 1.2 Eseguire l'intero pagamento della quota di iscrizione al torneo.

### 2. REGOLE GENERALI

- 2.1 Ogni squadra è composta da una rosa di **massimo 7 giocatori** che potranno prendere parte al Tour.
- 2.2 Nella singola tappa ogni squadra è composta da un **minimo di 3** fino ad un **massimo di 4** giocatori.
- 2.3 Per poter disputare la partita dovranno essere presenti **almeno 3 giocatori** di una squadra.
- 2.4 I giocatori per poter partecipare al torneo dovranno completare la procedura di registrazione tramite il link inviato al capitano.
- 2.5 Prima della prima partita del girone eliminatorio ad ogni giocatore verrà associato un numero di maglia. Da quel momento il giocatore non è più modificabile e sostituibile per tutta la durata del Torneo.
- 2.6 La squadra potrà aggiungere giocatori anche a Torneo iniziato solamente se non sarà stato raggiunto il numero massimo di giocatori registrati per **singola tappa (4)** e per **il Tour (7)**.
- 2.7 Se al termine di una partita sarà accertato che una squadra ha giocato con un giocatore non iscritto o facente parte delle categorie escluse (vedi Articolo 3), questa perderà **21-0 a tavolino**. I giocatori devono avere con sé un documento di identificazione che verrà controllato in caso di ricorsi.
- 2.8 Sono previste sanzioni da parte del Comitato Organizzativo alla squadra responsabile di atti indisciplinati, scorrettezze e mancanza di impegno con possibilità di partita persa 21-0 a tavolino o, nei casi più gravi, esclusione dal torneo.
- 2.9 Le partite saranno giocate negli orari prestabiliti dal calendario che verrà pubblicato sul sito <https://www.migames.it>.
- 2.10 Alla squadra che dovesse arrivare in grave ritardo, superando il limite massimo consentito di **10 minuti**, dall'orario fissato per l'inizio dell'incontro verrà assegnata la sconfitta per **21-0** a tavolino.
- 2.11 Nel caso in cui le due squadre abbiano colori delle divise che rechino problemi all'operato dell'arbitro, si sorteggerà con il lancio della moneta quale delle due debba indossare le pettorine.

### 3. REGOLE TESSERATI

- 3.1 Il torneo prevede una sola categoria **over 16** (ammessi i nati fino al 2002 compresi. Esclusi i nati a partire dal 2003).
- 3.2 CATEGORIA **Basket Maschile:**
- Giocatori tesserati in A1 maschile non potranno partecipare alla manifestazione.
  - Ogni squadra non può avere più di 1 (uno) giocatore tesserato nelle categorie A2 e Serie B;
  - I giocatori under 20 (nati dal 1998 fino al 2002) se aggregati alla prima squadra di società militanti in Serie A1, A2 o Serie B non sono considerati giocatori tesserati nelle categorie sopracitate..
- 3.3 CATEGORIA **Basket Femminile:**
- Giocatrici tesserate in A1 femminile non potranno partecipare alla manifestazione.
  - Le giocatrici under 20 (nate dal 1998 fino al 2002) se aggregate alla prima squadra di società militanti in Serie A1 non sono considerate giocatrici tesserate nella categoria sopracitata..

### 4. REGOLE DI GIOCO

- 4.1 Ciascuna squadra scende in campo con 3 giocatori.
- 4.2 Le fasi a gironi saranno auto arbitrate e avranno la presenza di un controller che ha il compito di segnare i punti, i falli di squadra e tenere il tempo e in caso di contestazione prenderà la decisione finale.
- 4.3 Le fasi finali saranno arbitrate da un arbitro di ruolo.
- 4.4 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.
- 4.5 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.
- 4.6 La partita termina al raggiungimento dei 21 punti o alla scadere del tempo.
- 4.7 In caso di parità al termine dei 12 minuti si procederà con dare la palla alla squadra che non ha avuto il primo possesso della partita.
- 4.8 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.
- 4.9 La prima squadra a segnare 2 punti nel tempo supplementare vince la gara.
- 4.10 Nel tempo supplementare il computo dei falli non viene azzerato.
- 4.11 Ogni canestro all'interno dell'arco dei tre punti vale 1 punto.
- 4.12 Ogni canestro dietro l'arco vale 2 punti.
- 4.13 Ogni canestro su tiro libero vale 1 punto.
- 4.14 Una squadra raggiunge il bonus quando commette 6 falli di squadra.
- 4.15 I falli di squadra n.7, 8 e 9 sono sempre puniti con due tiri liberi (anche su fallo e canestro). Dal decimo in poi, ogni fallo è punito con due tiri liberi e possesso di palla. Questa regola si applica anche ai falli commessi durante un atto di tiro.

- 4.16 Un fallo durante un'azione di tiro all'interno dell'arco, è punito con un tiro libero.
- 4.17 Un fallo durante un'azione di tiro all'esterno dell'arco, è punito con due tiri liberi.
- 4.18 In caso di canestro più fallo, il giocatore che ha subito il fallo ha diritto a un tiro libero supplementare.
- 4.19 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.
- 4.20 In caso un giocatore venga sanzionato nella stessa partita con due falli tecnici personali o commetta due falli antisportivi, il giocatore in questione sarà espulso. I giocatori espulsi nel corso di una partita dovranno saltare la successiva. In caso di comportamenti offensivi o violenti che continuino anche dopo l'espulsione, il Comitato Organizzativo può squalificare il giocatore per più partite. In casi particolarmente gravi la pena può prevedere la squalifica della squadra e la radiazione del giocatore dal torneo. Le decisioni della commissione sono inappellabili.
- 4.21 Nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.
- 4.22 Se il campo è attrezzato con un cronometro per i secondi dell'azione, una squadra ha 12 secondi per tirare. Il cronometro è azionato quando la squadra in attacco ha la palla in mano (dopo il cambio di palla a seguito di un'infrazione o di un canestro). Se il campo non è dotato di cronometro dei secondi, il controller/arbitro ammonirà la squadra contando gli ultimi 5 secondi per l'azione.
- 4.23 In caso di palla contesa, il possesso è della squadra in difesa.
- 4.24 Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.  
**Nota:** se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro/controller deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi.
- 4.25 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 no-sfondamento posta sotto il canestro.
- 4.26 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).
- 4.27 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.
- 4.28 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 di palla) con l'avversario, dietro l'arco in mezzo al campo.
- 4.29 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.
- 4.30 Il tempo viene fermato solamente durante l'ultimo minuto di gioco e a discrezione del controller nei restanti 11 minuti.

- 4.31 Le sostituzioni sono illimitate e libere e devono essere effettuate all'altezza della linea di metà campo. Le sostituzioni vanno effettuate nei momenti di palla morta o dopo un fallo. Il giocatore che subentra deve aspettare l'uscita dal campo del giocatore sostituito.
- 4.32 Ogni squadra può chiamare un time-out a gara. Può essere chiamato da qualsiasi giocatore in situazione di palla morta.
- 4.33 Tutti i time-out hanno una durata di 30 secondi.
- 4.34 Per le restanti regole si fa riferimento al regolamento ufficiale della Fip.

## 5. SORTEGGIO, QUALIFICAZIONI E DURATA DELLE PARTITE

Il sorteggio della prima fase eliminatória si terrà entro due giorni dall'inizio della manifestazione. Successivamente saranno pubblicati i giorni e gli orari delle partite sul sito internet <https://www.migames.it>.

Il Comitato Organizzativo provvederà a fornire ai responsabili di ogni squadra gli orari delle partite.

### 5.1 GIRONE ELIMINATORIO

- 5.1.1 Le squadre partecipanti sono divise in n gironi da 5 squadre.
- 5.1.2 La vittoria vale 2 punti e la sconfitta 0 punti.
- 5.1.3 Si qualificano alla seconda fase le prime due squadre classificate. È possibile che si qualifichi alla seconda fase anche la terza o quarta squadra classificata (a seconda del numero finale di squadre iscritte).
- 5.1.4 Per stabilire la classifica del girone, dopo i punti, si confrontano nell'ordine:
- Scontri diretti
  - Differenza punti totale scontri diretti
  - Differenza punti totale
  - Punti totali fatti
  - Punti totali subiti
  - In caso di ulteriore parità si procederà al lancio della moneta
- 5.1.5 Durata 12 minuti a partita senza intervallo e senza cambio di campo.

### 5.2 FASE FINALE

- 5.2.1 Le squadre qualificate prendono parte ad un tabellone ad eliminazione diretta a partita unica.
- 5.2.2 Il tabellone finale sarà composto da X squadre in base al numero di gironi delle categorie secondo il seguente schema:
- 1 girone: 4 squadre qualificate
  - 2 gironi: 6 squadre qualificate
  - 3 gironi: 8 squadre qualificate
  - 4/5/6 gironi: 16 squadre qualificate
  - 7/10/11 gironi: 24 squadre qualificate

5.2.3 L'accoppiamento delle fasi finali sarà deciso in base a una classifica generale dei gironi eliminatori che terrà conto in ordine:

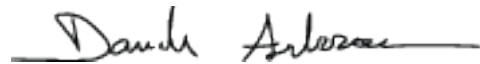
- a. Posizionamento nel girone eliminatorio
- b. Punti fatti
- c. Differenza canestri
- d. Maggior numero di canestri fatti
- e. Minor numero di canestri subiti
- f. Lancio della monetina

5.2.4 In caso di pareggio al termine dei 12 minuti si procederà con la palla alla squadra che non ha avuto il primo possesso della partita e vincerà chi segnerà per primo un qualsiasi canestro (anche tiro libero).

5.2.5 Durata 12 minuti a partita senza intervallo e senza cambio di campo.

MILANO, il 01-04-2018

FIRMA DEL LEGALE RAPPRESENTANTE

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Danilo Arlesoni', written over a horizontal line.

Il legale rappresentante è a conoscenza del fatto che chiunque rilasci dichiarazioni mendaci, formi atti falsi o ne faccia uso, e esibisca atti contenenti dati non più rispondenti a verità è punito ai sensi del codice penale e delle leggi speciali in materia, così come previsto dall'art. 76 del D.P.R. n. 445/2000.