



REGOLAMENTO UFFICIALE MI GAMES 2020

Basket 3x3

1. ISCRIZIONE

Ogni squadra, per essere iscritta ufficialmente a MI GAMES 2020, deve seguire la procedura di iscrizione descritta nel [REGOLAMENTO GENERALE](#):

- **Creare un account** per gestire la propria squadra;
- **Creare** la propria **squadra**;
- **Eseguire** l'intero **pagamento della quota di iscrizione** al torneo;
- **Registrare i propri giocatori** tramite l'apposito link.

Queste operazioni devono essere fatte dal capitano oppure da una persona che non prende parte al torneo (allenatore, dirigente, etc.). Da qui in seguito, questa figura viene chiamata **"Manager"**.

2. REGOLE GENERALI

2.1 Rosa Squadra

- Ogni squadra è composta da una **rosa di massimo 7 giocatori** che potranno prendere parte alla tappa di Santa Margherita Ligure ed, in caso di vittoria, alle Finals Legends Edition;
- Nella **singola tappa** ogni squadra è composta da un **minimo di 3 fino ad un massimo di 4 giocatori**;

2.2 Giocatori

- I giocatori per poter partecipare al torneo dovranno completare la **procedura di registrazione** tramite il link inviato dal Manager;
- Nella prima partita del girone eliminatorio ad **ogni giocatore verrà associato un numero di canotta**. Una volta assegnato il numero, il giocatore non potrà essere sostituito per tutta la durata del torneo, né tale numero potrà essere modificato;
- 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);
- Per poter disputare la partita dovranno essere presenti **almeno 3 giocatori** di una squadra;
- Si terrà il conto dei marcatori e degli squalificati.





2.3 Riscaldamento

- Il riscaldamento va effettuato **fuori dal terreno di gioco**.
- I giocatori avranno **massimo 2 minuti di tempo** per riscaldarsi in campo con la palla; questo tempo potrà essere ridotto o annullato dal Responsabile di campo, per garantire il puntuale svolgimento delle partite.

2.4 Divise di gioco

- I giocatori devono indossare obbligatoriamente la **divisa** fornita al check-in; coloro che non sono in possesso della divisa non potranno entrare in campo;
- 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**.

2.5 Sanzioni

- Se al termine o durante il corso di una partita sarà accertato che una squadra ha giocato con un giocatore non iscritto o facente parte delle categorie escluse (vedi Articolo 3), la stessa perde **21-0 a tavolino**. I giocatori devono avere con sé un documento di identificazione che verrà controllato in caso di ricorsi;
- 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**.
- 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.

2.6 Calendario e orari

- Le partite saranno giocate negli **orari prestabiliti dal calendario** che verrà pubblicato sul sito <https://tour.migames.it>.
- Per garantire il rispetto del calendario, le squadre dovranno presentarsi al campo, pronte per giocare, **almeno 10 minuti prima** dell'orario di inizio gara.



3. REGOLE TESSERATI

3.1 Età minima

- Il torneo prevede **una sola categoria over 16** (ammessi i nati fino al 2004 compresi. Esclusi i nati a partire dal 2005).

3.2 Tesseramenti e fuoriquota

Con il termine **"tesserati"** si considerano i/le giocatori/trici che:

- Durante la **stagione 2019/2020** erano tesserati/e per società che hanno partecipato ai campionati sotto indicati;
- Contano **almeno una presenza ufficiale** in campionato o in coppa;
- Nel caso in cui un/a giocatore/trice si sia **trasferito/a in un'altra squadra**, cambiando anche la categoria e/o il campionato di appartenenza, per l'applicazione di tale regola viene considerato l'ultimo tesseramento effettuato;
- Nel caso in cui un/a giocatore/trice abbia ottenuto lo **svincolo prima della fine della stagione**, verrà considerato come tesserato nella squadra in cui militava al momento dello svincolo.

3.2.1 Tesserati Basket MASCHILE

a. **NON POSSONO PARTECIPARE**

Giocatori tesserati in **A1 maschile**.

b. **POSSONO PARTECIPARE CON LIMITAZIONI**

Ogni squadra **non può avere più di 1 (UNO)** giocatore tesserato nelle **categorie A2 e Serie B**.

c. **FUORIQUEOTA**

I giocatori **under 20** (nati dal 2000 fino al 2004) se aggregati alla prima squadra di società militanti in Serie A1, A2 o Serie B, **non sono considerati** giocatori tesserati nelle categorie sopracitate.

3.2.2 Tesserati Basket FEMMINILE

Non è prevista alcuna limitazione di categoria.



4. REGOLAMENTO TECNICO

4.1 Giocatori in campo

- Ciascuna squadra scende in campo con 3 giocatori
- I giocatori in panchina devono stare **fuori dal campo** da gioco, in prossimità dell'entrata in campo.

NB: non sono ammessi in campo borse o zaini; qualora lo si chieda, il Responsabile di campo può supervisionare UNA borsa/zaino per squadra durante la partita.

4.2 Arbitraggio

- Le partite della fase a gironi sono **auto-arbitrate**, con la presenza di un **Controller**.
- Le partite della fase finale saranno arbitrate da un **arbitro di ruolo**.

4.3 Durata della partita

- La partita termina al **raggiungimento dei 21 punti** o allo **scadere del tempo**, questa regola si applica esclusivamente al tempo regolamentare e non in un eventuale tempo supplementare.

4.4 Punti

- Ogni canestro all'interno dell'arco dei tre punti vale 1 punto.
- Ogni canestro dietro l'arco vale 2 punti.
- Ogni canestro su tiro libero vale 1 punto.

4.5 Cronometro (Shot Clock)

- 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, il controller/arbitro ammonirà la squadra contando gli ultimi 5 secondi per l'azione.
- Il tempo viene fermato solamente **durante l'ultimo minuto di gioco** e a discrezione del controller nei restanti 11 minuti.
- Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una **violazione**.

NB: 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.



4.6 Timeout

- Ogni squadra può chiamare **un time-out a gara**. Può essere chiamato da qualsiasi giocatore in situazione di palla morta (il canestro, a meno che la palla esca dal campo, non è considerato una situazione di palla morta).
- Tutti i time-out hanno una durata di **30 secondi**.

4.7 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.

4.8 Falli di squadra

- Una squadra raggiunge il **bonus** quando commette **6 falli di squadra**.
- 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.

4.9 Fallo su tiro

- Un fallo durante un'azione di **tiro all'interno dell'arco**, è punito con un tiro libero.
- Un fallo durante un'azione di **tiro all'esterno dell'arco**, è punito con due tiri liberi.
- In caso di **canestro più fallo**, il giocatore che ha subito il fallo ha diritto a un tiro libero supplementare.
- Nessun tiro libero è assegnato a seguito di un **fallo in attacco**.

4.10 Fallo tecnico e antisportivo

- Tutti i falli tecnici sono puniti con un tiro libero, mentre i falli antisportivi sono puniti con due tiri liberi.
- Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.
- Nel caso il fallo tecnico o antisportivo sia stato comminato ad un giocatore in difesa, la squadra in attacco riprenderà il gioco dopo il tiro libero/tiri liberi o dopo il check (scambio della palla), con a disposizione i 12 secondi regolamentari per l'azione di tiro.
- Nel caso il fallo tecnico/antisportivo sia stato comminato ad un giocatore in attacco, non ci sarà cambio di possesso ed il gioco riprenderà con i secondi rimanenti per l'azione di tiro quando il fallo è stato fischiato.



4.11 Espulsione

- 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.**

4.12 Primo possesso

- 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.

4.13 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 no-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.

4.14 Palla contesa

- In caso di palla contesa, il possesso è della **squadra in difesa.**



4.15 Violazioni

- Commette una violazione un attaccante che, dopo aver reso il pallone giocabile, palleggi dentro l'arco dei tre punti con la schiena o il fianco rivolto al canestro per più di cinque secondi. La violazione viene sanzionata dal Controller di gara.

4.16 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.
- Dopo la sostituzione ci deve essere sempre un check (scambio della palla) centrale fuori dalla linea dei tre punti.

4.17 Altro

- Per le restanti regole si fa riferimento al [Regolamento Ufficiale della FIBA 3x3](#).





5. STRUTTURA DEL TORNEO

Il torneo prevede una **fase eliminatoria**, che si gioca (se necessario) fino alla domenica mattina, e una **fase finale ad eliminazione diretta**, da disputarsi la domenica pomeriggio.

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

Il Comitato Organizzativo provvederà a fornire ai responsabili di ogni squadra (Manager) i giorni e gli orari delle partite.

5.1 FASE ELIMINATORIA

5.1.1 Composizione dei gironi

- Le squadre partecipanti sono divise in **n gironi** da **5 squadre**;
- Il numero dei gironi (n) viene stabilito in base al numero dei partecipanti;

5.1.2 Classifica e squadre classificate

- La vittoria vale 2 punti e la sconfitta 0 punti;
- 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);
- 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



5.2 FASE FINALE

Le squadre qualificate prendono parte ad un **tabellone ad eliminazione diretta** a partita unica.

5.2.1 Criteri di qualificazione

Il tabellone finale sarà composto da n 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
- 7-8-9-10 gironi: 24 squadre qualificate

5.2.2 Accoppiamenti

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 nel girone (vittorie ottenute)
- c. Differenza canestri
- d. Punti segnati nel girone
- e. Punti subiti nel girone
- f. Lancio della monetina

Gli accoppiamenti saranno fatti in modo che, almeno fino ai quarti di finale*, non si possano incontrare squadre dello stesso girone.

** Nel caso si partisse direttamente dai quarti di finale (fino a 3 gironi, con 8 squadre qualificate), il primo turno sarà sorteggiato in modo da non far incontrare tra di loro le squadre dello stesso girone.*

MILANO, il 08-07-2020

FIRMA DEL LEGALE RAPPRESENTANTE

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.