



UNDER 13 MASCHILI PROVINCIA DI BERGAMO

Il Torneo si svolgerà domenica 27 Febbraio 2019 presso il Campus Scolastico di via Camozzi 2/a ad Osio Sotto (BG), nella palestra primaria (campi 1 e 2) e secondaria (campi 3 e 4).

Tutte le squadre sono tenute a presentarsi negli orari indicati nell'allegato prospetto.

Si ricorda che i partecipanti devono essere nati negli anni 2006 e 2007 e tesserati per il corrente anno sportivo per la società. All'inizio della manifestazione un rappresentante di ogni squadra dovrà registrarsi comunicando al responsabile di campo la presenza e le eventuali variazioni di numero e componenti delle proprie squadre presenti

Importante: Durante la manifestazione potranno accedere al campo di gioco solo i giocatori **(allenatori, dirigenti, genitori dovranno stare sugli spalti)**. Le squadre dovranno presentarsi con la divisa da gioco della Società possibilmente nei due colori.

Si allega:

- Tabellon e gironi con orari di presentazione e orari inizio gara gironi prima fase.
- Tabelloni fasi successive
- Regolamento



REGOLAMENTO TORNEO "JOINTHEGAME 2019"

Il Torneo è riservato alle categorie Under 13 e Under 14 Maschile e Femminile regolarmente tesserati e in regola con la normativa nazionale vigente al momento dello svolgimento del Torneo.

Ogni squadra è composta di quattro atleti, tre in campo e una riserva. E' permessa la sostituzione degli atleti per le varie fasi. Il numero e la formazione dei gironi viene stabilito dall'ente organizzatore sulla base delle squadre iscritte e del numero degli impianti a disposizione.

Trattandosi di un torneo all'italiana, il punteggio viene attribuito come segue:

Vittoria: Punti 3 -Pareggio: Punti 1-Sconfitta: Punti 0

Il tempo di gara è di 5 minuti ed è tenuto da un'unica postazione. Durante la gara non sono previste interruzioni di alcun tipo: ciò per garantire contemporaneità su più campi da gioco. L'incontro si svolge in una metà e su un unico canestro del campo di pallacanestro, fra una partita e l'altra è previsto un intervallo di 1 minuto.

Ogni canestro realizzato vale 2 o 3 punti, come da Regolamento FIP. I cambi sono liberi e possono essere effettuati "in corsa" a palla non in gioco e comunque senza fermare il tempo. L'azione d'attacco parte sempre oltre la linea dei tre punti e deve durare massimo 14" (competenza arbitrale), l'intercettazione difensiva perché diventi azione d'attacco deve ripartire oltre la linea dei tre punti attraverso un passaggio o con un palleggio individuale. Anche sulle rimesse l'azione d'attacco deve partire sempre oltre la linea dei tre punti.

Dopo ogni canestro realizzato la palla passa agli avversari, **senza rimessa dal fondo campo.**

Il fallo in azione di tiro dà diritto ad un punto ed alla rimessa dal fondo alla squadra che lo ha subito. Non esistono tiri liberi.

Su canestro realizzato e fallo subito vengono assegnati oltre ai 2 o 3 punti un ulteriore punto per il fallo subito e la palla passa all'avversario con una rimessa dal fondo.

Il bonus di squadra si raggiunge a cinque falli; ad ogni fallo successivo viene assegnato un punto alla squadra avversaria. Per quanto non specificato nel presente regolamento, si fa riferimento a quelli dei Campionati di categoria della FIP o successive disposizioni emanate dal Settore.