UNDER 14 MASCHILI PROVINCE DI BERGAMO - LECCO - SONDRIO

Il Torneo si svolgerà domenica 25 Febbraio 2018 presso le Palestre di Azzano San Paolo viale Papa Giovanni XXIII (campi 1 e 2) e di Stezzano via Isonzo (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 2004 e 2005 e tesserati per il corrente anno sportivo per la società. All'inizio della manifestazione un rappresentante di ogni squadra dovrà registrarsi comunicando al responsabile campo la presenza.

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:

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

REGOLAMENTO TORNEO "JOIN THE GAME 2018"

Il Torneo è riservato alle categorie Under 13 e Under 14 Maschile e Femminile regolarmente tesserati o iscritti/e negli elenchi FIP o Minibasket 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.