

**TORNEO DI BEACH BASKET**  
**BAGNO GRIFOMARE – PRINCIPINA A MARE**  
**SABATO 19 E DOMENICA 20 LUGLIO 2014**

REGOLAMENTO TECNICO

**1 – CHI GIOCA**

Possono giocare tutti coloro che si iscrivono presso il Comitato Uisp di Grosseto senza distinzione di sesso e nazionalità che abbiano compiuto il sedicesimo anno di età, senza limiti di tesseramento e di eventuale serie di appartenenza (per i tesserati FIP), secondo quanto disposto dal Consiglio Uisp in materia di tutela sanitaria.

Ogni squadra è composta da un minimo di tre giocatori ed un massimo di quattro (3 + 1 riserva). Le squadre iscritte non potranno in nessun caso effettuare sostituzione con altri giocatori non iscritti neanche se uno dei giocatori per infortunio o qualsiasi altro motivo dovesse abbandonare una singola gara o l'intero torneo

**2 – IL CAMPO DI GIOCO**

Si gioca sul campo dello stabilimento balneare GRIFOMARE di Principina a Mare su singolo canestro. Sulla superficie è tracciato l'arco del tiro da tre punti e la sola linea per battere i liberi.

**3 – COME SI GIOCA**

La gara si disputa ad un solo canestro. Vince la squadra che arriva prima a 24 punti o quella che è in vantaggio dopo 12 minuti di gioco. I 12 minuti di gioco sono consecutivi ad eccezione dell'ultimo minuto in cui il cronometro deve essere fermato come da regolamento FIP. Se al termine dei 12 minuti di gioco il punteggio tra le due squadre fosse in parità, si disputa un tempo supplementare di 3 minuti (ultimo effettivo). In ogni caso se durante la disputa del tempo supplementare una delle due squadre raggiungesse i 24 punti la partita finisce.

Il possesso palla ad inizio gara è determinato dai tiri liberi a oltranza.

Ad ogni canestro il possesso palla cambia e la palla viene rimessa in gioco fuori dalla linea dei tre punti e la squadra in attacco deve effettuare almeno un passaggio fuori dalla linea da tre prima di poter eseguire un tiro o un passaggio dentro l'arco dei tre punti.

E' stabilito il limite di 20 secondi per ogni azione offensiva

L'azione offensiva termina con un canestro realizzato, con un rimbalzo difensivo oppure con una infrazione / sanzione rilevata dai direttori di gara.

#### 4 – FALLI E TIRI LIBERI

Ogni fallo comporta, per chi lo ha subito, la ripresa del gioco fuori dalla linea da tre punti se subito non in azione di tiro. Se il fallo viene subito su azione di tiro fallito, questo dà diritto ad un tiro libero e mantenimento del possesso della palla nell'azione successiva. Se il fallo viene subito in azione di tiro con realizzazione del canestro, questo dà diritto ad un tiro libero e cambio possesso.

Al raggiungimento dei 5 falli di squadra scatta il bonus che comporta il diritto della squadra avversaria ad un tiro libero e mantenimento del possesso.

Nel caso in cui ad una squadra viene fischiato fallo tecnico, antisportivo o espulsione sono previsti due tiri liberi e possesso palla a favore della squadra non sanzionata.

Pertanto su tiro libero non esiste MAI contesa a rimbalzo.

I giocatori coinvolti in rissa saranno espulsi e squalificati dal torneo

#### 5 – RECLAMI

Vista la tipologia della manifestazione non è prevista alcuna forma di reclamo

PER OGNI SITUAZIONE NON ESPRESSAMENTE PREVISTA DAL PRESENTE  
REGOLAMENTO, FA FEDE IL REGOLAMENTO TECNICO FIP