

Domenica 2 luglio  
Torneo di basket autogestito 2017  
Campetto del parco Baravalle, via Tabacchi - Milano

**SCHEDA D'ISCRIZIONE**

NOME SQUADRA .....

DATI CAPITANO  
COGNOME E NOME

.....  
NATO/A ....., IL ...../...../19.....  
RESIDENTE A .....IN VIA .....N° .....  
TEL ...../..... CELL ...../.....  
FIRMA .....

DATI COMPONENTI SQUADRA

COGNOME E NOME	TAGLIA MAGLIA (S-M-L-XL-XXL)	FIRMA
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

**REGOLAMENTO**

**Le schede d'iscrizione devono essere presentate entro venerdì 2 giugno 2016 presso il c.s.o.a. Cox18, via Conchetta 18 – Milano.**

Ogni squadra è composta da un massimo di 10 persone.  
Devono essere presenti in campo almeno due giocatrici per tutta la durata dell'incontro.  
Ogni squadra dovrà al momento dell'iscrizione versare una quota di euro 10,00 a giocatore.

A ogni componente della squadra verrà fornita la maglietta del torneo.  
Sono ammesse al torneo un massimo di 20 squadre.

Il ritrovo è presso il campo del parco Baravalle di via Tabacchi per tutte le squadre domenica 2 luglio alle ore 13.00.

Il torneo è giocato cinque contro cinque a metà campo.

Le squadre verranno iscritte in un tabellone che prevede la creazione di 4 gironi da 5 squadre cadauno che si affronteranno in un girone all'italiana per passare in fasi successive sino alla finale per la vittoria.

Le partite non prevedono arbitri ma "controller" che terranno il punteggio e il tempo intervenendo solo in caso di controversia.

Il primo possesso è determinato per sorteggio.

Ogni azione di gioco deve partire oltre la linea dei tre punti.

Chi segna mantiene il possesso della palla.

Prima della conclusione a canestro, la palla deve essere toccata da almeno 2 giocatori in attacco.

In caso di violazione della regola si cambia possesso.

Quando cambia il possesso (rimbalzo difensivo, intercetto) l'azione di gioco deve tornare oltre la linea dei tre punti.

Prima che il gioco riprenda, in caso di fallo o infrazione, il pallone deve essere toccato da uno dei giocatori in difesa.

Non esiste limite di cambi in partita.

Sono abolite le regole dei 3" e dei 24".

E' ammessa la difesa a zona.

Sono aboliti i canestri da tre punti.

Ogni canestro vale due punti. Sono aboliti i tiri liberi.

Non esiste limite di falli personali o di squadra.

Dopo ogni canestro, fallo subito o infrazione il gioco riprende oltre la linea dei tre punti.

Non sono contemplate rimesse da bordo campo o sotto canestro.

Vince la squadra che raggiunge per prima i 20 punti o che è in vantaggio dopo 20' minuti di gioco. In caso di parità allo scadere dei 20 minuti, si prosegue a giocare fino a quando il punteggio vede 4 punti di differenza tra le due squadre.

Il tempo di gara non viene mai interrotto salvo infortunio.

Gara di tiro da 3 punti

Ogni squadra sceglierà il tiratore che la rappresenterà.

Ogni tiratore effettuerà consecutivamente tre tiri per ognuna delle cinque posizioni sistemate intorno all'arco del tiro da tre punti.

Vince il tiratore che effettuerà più canestri, in caso di parità, i tiratori con lo stesso numero di canestri, avranno a disposizione un ulteriore tiro da 3 punti per ognuna delle cinque posizioni.

Per informazioni:

c.s.o.a. Cox 18 via Conchetta 18 - Milano

tel 02/89415976 - 02/58105688 - e-mail: [cox18@inventati.org](mailto:cox18@inventati.org) - [giagior@tiscali.it](mailto:giagior@tiscali.it)