

REGOLAMENTO 1a SUMMER LEAGUE CUP DI SENIGALLIA 4X4:

- Le squadre dovranno presentarsi al campo 30 minuti prima della loro prima partita per effettuare il check in. Prezzo d'iscrizione a squadra 100€ (5 giocatori), per il sesto giocatore sono 20€ aggiuntivi. L'iscrizione al torneo è a numero chiuso per un massimo di 20 squadre. Ogni squadra dovrà effettuare il pagamento tramite bonifico intestato ad Andrea Sciarrini IBAN : IT10A0760113300000061550687 oppure tramite ricarica postepay ad Andrea Sciarrini 4023 6005 6800 2937 indicando come causale il nome della squadra iscritta ed inviare il modulo d'iscrizione con tutti i nominativi dei partecipanti all'indirizzo email ekto84@hotmail.com. Le prime 20 squadre paganti saranno le iscritte al torneo. L'iscrizione va effettuata rigorosamente entro domenica 18 Luglio.
- L'iscrizione alla gara del tiro da 3 punti è aperta a tutti i partecipanti del torneo che vogliono gareggiare. L'iscrizione alla gara delle schiacciate è aperta ai primi 15 iscritti che ne faranno richiesta. L'iscrizione alle gare dovrà essere formalizzata nell'apposito modulo.
- Un canestro all'interno dell'arco dei 3 punti vale 2 punti, al di fuori 3 punti.
La schiacciata vale 4 punti (appendersi al ferro comporta il fallo tecnico).
Vince la squadra che arriva prima ai 25 punti o che è in vantaggio allo scadere dei 20 min, semifinale e finale senza limite punti ma solo con tempo di 20 minuti.
I 20 minuti di gioco sono consecutivi tranne che l'ultimo minuto in cui il cronometro deve essere fermato come da regolamento FIP. Se al termine dei 20 minuti il punteggio tra le due squadre fosse in parità, si disputa un tempo supplementare di 3 minuti (i primi due consecutivi, l'ultimo come da regolamento FIP). In ogni caso se durante la disputa del tempo supplementare una delle due squadre raggiungesse i 20 punti (tranne che in semifinale e finale) la partita finisce.
- Il possesso di palla da inizio gara è determinato per salto a due, così come tutte le palle contese.
- L'arbitro federale potrà adoperare, se lo riterrà opportuno, il fallo tecnico che significherà 1 punto per la squadra avversaria, più un tiro libero senza rimbalzo, più possesso. Una delle azioni che comporterà il tecnico immediato sarà la schiacciata se il giocatore dovesse appendersi al ferro laddove non fosse necessario.
- Se un giocatore prende 2 falli tecnici nella stessa partita verrà automaticamente espulso dal match.
- Il fallo antisportivo comporta 1 tiro libero senza rimbalzo più possesso. Se un giocatore prende due falli antisportivi nella stessa partita verrà automaticamente espulso dal match.
- In caso di schiacciata con fallo subito saranno 4 punti più 1 tiro libero con rimbalzo.
- Al raggiungimento dei 7 falli di squadra il team avversario tirerà 2 tiri liberi con rimbalzo ogni volta che subirà un fallo, anche non in azione di tiro. Al 5° fallo personale si è esclusi dalla partita.
- I cambi dei giocatori si possono effettuare a gioco fermo e devono essere effettuati con l'autorizzazione dell'arbitro.
- Una sospensione di un minuto è concessa ad ogni squadra su richiesta del capitano per una sola volta nel corso della partita.
- Nella circostanza in cui una squadra rimanga con solo 3 giocatori (o meno) in campo viene comunque portata avanti la partita. Nel caso invece che la squadra si presentasse alla partita in minoranza verrà automaticamente dichiarata sconfitta con il punteggio di 20 a 0. Il consiglio dello staff è di iscriversi sempre in 5 o 6 pur se il quinto non sarà al torneo perché in caso di infortunio di uno dei quattro che vi partecipano non sarà possibile aggiungere un quinto giocatore a torneo in corso!!!
- I giocatori coinvolti in rissa dovranno essere espulsi e squalificati dall'intero torneo, senza essere risarciti della quota d'iscrizione.
- Nella fase eliminatoria in caso di parità di classifica tra due squadre, verrà considerata prima classificata la squadra vincente nello scontro diretto. In caso di arrivo a pari punti di più squadre conta la classifica avulsa tra le squadre arrivate a pari punteggio e in eventualità questo non bastasse, la differenza canestri negli scontri tra le squadre a pari punti.

- A tutti i partecipanti verrà consegnata una lettera, così detta, di “man leva” che dovrà essere compilata e consegnata al check in, con la quale ogni giocatore si assume le proprie responsabilità per eventuali danni a persone o cose. Per i giocatori minorenni tale lettera dovrà essere firmata anche da un genitore che allegherà anche la fotocopia di un documento di identità. In mancanza di tale lettera di man leva regolarmente compilata e firmata, il giocatore non potrà scendere in campo.

**PER OGNI SITUAZIONE NON ESPRESSAMENTE PREVISTA DAL PRESENTE
REGOLAMENTO, FA FEDE IL REGOLAMENTO TECNICO DELLA FIP (in vigore fino alla
stagione 2009-2010).**