**SPRITZ AND BASKET alle Vele**

**Venerdì 5 settembre 2025 dalle ore 17.00 alle ore 19.00 in Calata Anselmi**

Un Torneo di **“Basket 3 contro 3”** (v. regolamento). Si tratta di una competizione sportiva e goliardica, difatti i partecipanti dovranno bere prima di ogni match un bicchiere di **SPRITZ ANALCOLICO.**

**FORMULA**

4 gironi da 3 squadre, ogni partita avrà la durata di 5 minuti senza interruzione. I vincenti di ogni girone accederanno al tabellone finale. Semifinali e Finalissima (partita da 7 minuti senza interruzione). La durata totale del gioco sarà di circa due ore con inizio alle ore 17.

**CAMPO DI GARA**

“Mono Canestro” in Calata Anselmi - Banchina Vele d’Epoca

**REGOLAMENTO 3X3**

**PUNTI:** Ogni tiro realizzato dentro l’arco vale 2 punti. Ogni tiro realizzato da dietro l’arco vale 3 punti. Vince chi ha ottenuto il maggior numero di punti a tempo scaduto. Chi subisce canestro, ha il diritto di possesso palla.

**TEMPO**

Il tempo di gioco regolamentare è il seguente: un unico periodo da 7 minuti. Il cronometro non si ferma mai, neanche durante le situazioni di palla morta. In ogni caso, la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara, in caso ciò avvenga prima della fine del tempo regolamentare. Questa regola si applica esclusivamente al tempo regolamentare (non in un potenziale tempo supplementare). Se il punteggio è in parità alla fine del tempo regolamentare, si gioca un tempo supplementare dopo un intervallo di un minuto. La prima squadra a segnare due punti nel supplementare vince la gara.

**FALLI**

Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, i quali possono effettuarne al massimo 5. Dopo il 6° fallo di squadra, ad ogni fallo commesso, sarà assegnato 1 punto all’altra squadra. I falli commessi durante l’atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un punto aggiuntivo.

**CHECK**

A seguito di ogni tiro sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

* Qualora la squadra in attacco prenda il rimbalzo, può continuare ad attaccare il canestro senza far uscire il pallone dall’arco.
* Qualora la squadra in difesa prenda il rimbalzo, deve portare il pallone oltre l’arco dei 3 punti (passando o palleggiando).
* Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l’arco dei 3 punti (passando o palleggiando).

Ogni possesso palla di entrambe le squadre, susseguente ad una qualunque situazione di palla morta (fuori, fallo, canestro subito), deve cominciare con un check, cioè con la consegna del pallone (tra difensore e attaccante) dietro l’arco e in qualunque posizione. Un giocatore si considera “dietro l’arco” quando entrambi i piedi siano all’esterno dell’arco e non a contatto con la linea. In caso di palla contesa, il possesso è della squadra in difesa.

**USCITA LIBERA.**

**STALLO**

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione. Una squadra deve tirare entro 12 secondi, cronometrati. In caso ci fosse una violazione, la palla verrà assegnata alla squadra avversaria. Quando la palla colpisce il ferro, il cronometro verrà resettato.

**SOSTITUZIONI**

Le sostituzioni possono essere effettuate da ogni squadra durante ogni situazione di palla morta, prima di un check. Il sostituto può entrare in gioco al momento dell’uscita dal campo del compagno e a seguito di un contatto fisico tra i due. Le sostituzioni non necessitano di alcun intervento da parte dell’arbitro o degli ufficiali di campo.

**DOTAZIONE PREMI:**

PRIMI CLASSIFICATI

SECONDI CLASSIFICATI

**Per info e Iscrizioni scrivi a:** **segreteria@assonautica-im.it**