

III MEMORIAL RICCARDO PETRONI

LE SQUADRE POTRANNO ESSERE COMPOSTE DA MAX NR. 4 ATLETI DI CUI 3 IN CAMPO PIÙ UNA RISERVA.
SARANNO AMMESSI ATLETI DI OGNI SESSO ED ETÀ SENZA DISTINZIONE, TESSERATI E NON.
AL TERMINE DEL TORNEO SARANNO PREMIATE LE MIGLIORI SQUADRE.
LE PARTITE SARANNO DISPUTATE IN ORDINE DI ISCRIZIONE.

QUANDO?

IL

5 LUGLIO 2008

DALLE ORE 14:00

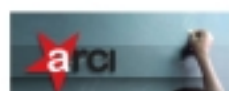
PRESSO IL CIRCOLO ARCI DI MONTALE
IN VIA MARTIRI DELLA LIBERTÀ

IL CAMPO DA GIOCO SARÀ ALLESTITO
PRESSO PIAZZA MARSILI (ADIACENTE AL
CIRCOLO)

CON L'ISCRIZIONE, SARÀ CONSEGNATA
AD OGNI ATLETA UNA MAGLIETTA
RICORDO E POTRÀ
USUFRUIRE DEL PUNTO DI RISTORO
GRATUITO PER TUTTA LA DURATA DEL
TORNEO.

DURANTE IL TORNEO SARÀ DISPUTATA,
COME NELLE EDIZIONI PASSATE, UNA
GARA DI TIRO DALLA LUNGA DISTANZA.
SE SEI UN ARTISTA DEL TIRO DA TRE,
CONFRONTATI CON GLI ALTRI!

PER INFORMAZIONI E ISCRIZIONI
WWW.ETEAMZ.COM/OLYMPIA07
OLIMPIAMONTALE@GMAIL.COM
349/75.30.320
338/72.45.113



Olympia 07
MONTALE



AUTOMATIC PRESS

Via Cappellini, 80
Zona Industriale S. Agostino
51100 PISTOIA
Tel. 0573.935499 - Fax 0573.934185
e-mail: info@automaticpress.it

 **garden ZELARRI**
53038 Chianciano (Pistoia) - Via Toscana
Tel. 0573.532671 - Fax 0573.532443
zelarri@gardenzelarri.it
www.gardenzelarri.it

 **MESTICHERIA
MONTALESE**
UTENSILERIA
HORSYSTICA
FERRAMENTA
Tel. 0573 556.989

 **Gelateria
AZZURRA**
Via Martiri della Libertà, 119
MONTALE (PT) - ☎0573.559456

NINCHERI
AUTORNO
INFISSI - VERNICIATURA
la qualità nel tempo
Via G. Bruno, 47 - 51037 MONTALE (PT)
Cell. 339.7814361 / 338.8812392
Tel. e Fax 0573.28.72.87 e-mail: ver_nin@virgilio.it

JAZZ
Abbigliamento e accessori per la Casa
Via Buoni, 6 - 51100 Pistoia - Italy
Tel. 339.8754231 - Fax 0573.342784

www.ennecci.it
info@ennecci.it
 **ennecci** s.r.l.
PLASTIC BAGS
Via L. del Vivaio, 22104 - 51019 MONTALE (PT) ITALY
Tel. 0573.5573.556798 - Fax 0573.556798
C.F. 01540040519

**PROJECT
INVEST** S.r.l.
Global services per l'edilizia

 **PRATTINI
PLASTICI**
51037 MONTALE (PT)
Via 1° Maggio, 10/20 - 51037 MONTALE (PT) - Tel. 0573-550516



REGOLAMENTO TECNICO

CHI GIOCA

Possono giocare tutti coloro che si iscrivono previa sottoscrizione della scheda da richiedere all'organizzazione del torneo, senza distinzione di sesso e nazionalità; senza limiti di età, di tesseramento e di eventuale serie di appartenenza (per i tesserati FIP).

LE SQUADRE

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

LA FORMULA DEL TORNEO

È data libertà agli organizzatori di adottare la formula più opportuna per lo svolgimento del torneo, in base al numero di squadre iscritte e del tempo a disposizione per lo svolgimento dello stesso.

IL CAMPO DI GIOCO

È costituito da una superficie di dimensioni minime di ml. 14 x 14, con un solo canestro alto ml. 3.05. Sulla superficie dovranno essere tracciato l'arco del tiro da tre punti e la sola linea per battere i tiri liberi posta a 5,80 m dalla linea di fondo campo.

COME SI GIOCA

La gara si disputa ad un solo canestro. Vince la squadra che arriva prima a 21 punti o quella che È in vantaggio dopo 12 minuti di gioco. I 12 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 12 minuti di gioco il punteggio tra le due squadre fosse in parità, si disputa un tempo supplementare di 3 minuti (i primi due consecutivi, l'ultimo effettivo). In ogni caso se durante la disputa del tempo supplementare una delle due squadre raggiungesse i 21 punti la partita finisce. Il possesso palla da inizio gara È determinato per sorteggio, la squadra sorteggiata inizierà il gioco con una rimessa laterale. Ad ogni canestro realizzato il possesso palla cambia e la palla viene rimessa in gioco con una rimessa dal fondo campo. La rimessa in gioco della palla può essere effettuata dal fondo che lateralmente così come previsto dal regolamento FIP. Quando cambia il possesso di palla da una squadra all'altra, la palla deve sempre uscire dall'arco dei tre punti e la squadra in attacco deve effettuare almeno un passaggio prima di poter eseguire un tiro a canestro, pena la perdita del possesso di palla (su rimessa laterale o dal fondo il passaggio obbligatorio È la rimessa stessa) È stabilito il limite di 20 secondi per ogni azione offensiva. L'azione offensiva termina: con un canestro realizzato, con un tiro a canestro fallito che colpisce il cerchio oppure con una infrazione/sanzione rilevata dal direttore di gara. I PUNTI Un canestro vale un punto su tiro libero, due punti su tiro all'interno dell'arco dei 3 punti, 3 punti su tiro al di fuori del medesimo arco.

FALLI E TIRI LIBERI

Ogni fallo comporta, per chi lo ha subito, sempre la rimessa laterale anche se si tratta di fallo su tiro a canestro, sia nel caso che il tiro a canestro non sia stato realizzato (la squadra che ha subito il fallo mantiene il solo possesso di palla e procede ad una rimessa dal fondo o laterale), sia nel caso che il tiro a canestro sia stato realizzato (il canestro È valido e la squadra che ha subito il fallo mantiene anche il possesso di palla e procede ad una rimessa dal fondo o laterale) I tiri liberi, che dovranno essere battuti entro 5 secondi da quando l'arbitro mette la palla a disposizione del battitore, sono previsti nei seguenti casi:

• quando una squadra che ha raggiunto il "Bonus" di 5 falli di squadra commette un fallo, sia su azione che su tiro. In questo caso la squadra in attacco avrà a disposizione un tiro libero, che sarà battuto da chi ha subito il fallo oltre al possesso di palla, sia che il tiro libero sia realizzato che sbagliato;

• quando ad una squadra viene fischiato un fallo tecnico, un fallo antisportivo od un fallo squalificante (sono previsti sempre due tiri liberi e possesso di palla a favore della squadra non sanzionata; Pertanto su tiro libero mancato non esiste mai rimbalzo, il possesso di palla rimane sempre alla squadra che ha battuto i tiri liberi. I giocatori coinvolti in rissa dovranno essere espulsi e squalificati dall'intero torneo.

RECLAMI

Visto 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 DELLA FIP