



REGOLAMENTO TECNICO UFFICIALE

1) Le Squadre

- a) Si gioca quattro contro quattro (4 contro 4). Ogni squadra non può avere meno di sei giocatori iscritti.
 - b) Il torneo è aperto ad “atleti” di tutte le età. Possono prendere parte alle partite anche giocatori tesserati FIP ma che giocano in campionati non superiori alla Promozione.
 - c) Il torneo ha una durata indicativa di cinque mesi, con inizio verso metà Ottobre e chiusura a fine Marzo. E’ prevista una pausa durante le festività natalizie. Maggiori dettagli alla chiusura delle iscrizioni.
 - d) Le iscrizioni dovranno pervenire per e-mail all'indirizzo arrapaho2009@gmail.com ed essere consegnate direttamente presso “CiccioStore” in Via Duomo n.72 entro il 27.09.2015. Per iscrivere una squadra basta segnalare:
 1. Nome della squadra;
 2. Nome, cognome, luogo e data di nascita, residenza, numero di telefono, email, codice fiscale e taglia del completo da gara di ciascun componente la squadra.
 3. Nominativo del Capitano;
 4. Eventuali richieste particolari.
- IMPORTANTE. Assieme all’iscrizione si deve consegnare il certificato di sana e robusta costituzione di ciascun tesserato. La mancanza del certificato non permetterà al tesserato di giocare.
- e) La quota di iscrizione per squadra è di Euro 250,00 da regolarizzarsi all'atto dell'iscrizione. La quota di iscrizione comprende:
 1. Iscrizione della squadra al campionato;
 2. Tesseramento di sei giocatori (tesseramento UISP + copertura assicurativa);
 3. Sei completi da gioco.
 - f) Alla quota di iscrizione si aggiunge una cauzione di Euro 100,00, da depositare insieme all’iscrizione, che verrà restituita a fine campionato. Il comitato si riserva di utilizzare la cauzione nel caso in cui la squadra non tenga un comportamento responsabile (es. partita persa a tavolino).
 - g) E’ possibile aggiungere giocatori alla squadra in ogni momento, per il giorno della gara possono però scenderne in campo un massimo di sei (4 in campo e 2 riserve). Ad ogni



ARRAPAHO BASKETBALL LEAGUE



ulteriore giocatore tesserato si chiederà il versamento di una quota di Euro 25,00. L'iscrizione deve pervenire entro due giorni prima della gara da giocare.

- h) Ad ogni partita le squadre in campo devono versare la tassa gara di Euro 30,00, che comprende quota per il campo, per la coppia arbitrale e per l'ufficiale di campo.
- i) Sostituzioni: non sono previste sostituzioni, in quanto non esiste limite al numero di giocatori per squadra (vedi punto f).
- j) Tutti i giocatori, per essere ammessi alla partita, dovranno indossare il completo da gioco, bianco per la squadra di casa e colorato per quella in trasferta.
- k) Tutti i giocatori dovranno firmare la liberatoria prima di prendere parte al campionato.
- l) All'inizio del torneo verrà stilato un calendario di massima, suscettibile di modifiche in corso di svolgimento. Il capitano della squadra ha il compito di informarsi sul calendario delle partite da giocare e di verificare eventuali variazioni al programma. I calendari aggiornati saranno disponibili presso la bacheca dell'A.S.D. Orvieto Basket (fruibile lungo Corso Cavour all'altezza del vicolo che porta al cinema) e sui siti internet www.orvietosport.it e www.arrapaho.net.
- m) Nel caso in cui una squadra non fosse pronta a giocare con almeno quattro giocatori all'orario stabilito, gli arbitri attenderanno cinque minuti al termine dei quali attribuiranno la vittoria a tavolino (30-0) alla squadra avversaria e sanzioneranno la squadra assente con una multa simbolica di Euro 10,00 (prelevati dalla cauzione depositata ad inizio campionato). La squadra che vedrà assegnata la vittoria a tavolino non dovrà versare la tassa gara di Euro 30,00.
- n) Il capitano ha il compito di verificare che la sua squadra rispetti i regolamenti del campionato e ne condivida lo spirito, improntato al divertimento più che all'agonismo.
- o) E' ammessa la presenza in panchina di persone diverse dai giocatori ma le stesse non possono in alcun modo interferire con lo svolgimento dell'incontro.
- p) I giorni di gara sono ancora da stabilire, siamo in attesa della riunione per le palestre che non si farà prima della fine di Agosto. In base al numero delle squadre iscritte ed agli spazi che riusciremo ad ottenere, indicativamente si dovrebbe giocare in due di questi tre giorni: lunedì, giovedì o venerdì con orario serale.

2) La gara

- a) La gara consiste in due tempi di 15 minuti di gioco effettivo ciascuno.
- b) E' ammessa una sospensione nel primo tempo di gioco e due sospensioni nel secondo tempo, tutte e tre non cumulabili nella seconda frazione di gara.
- c) L'intervallo tra il primo ed il secondo tempo di gioco è di cinque minuti.



ARRAPAHO BASKETBALL LEAGUE



- d) Alla fine del tempo di gioco sarà dichiarata vincitrice la squadra che avrà realizzato più punti. In caso di parità sarà disputato un tempo supplementare di tre minuti nel quale non saranno accordati time-out. In caso di ulteriore parità si ricorrerà alla "sudden death": sarà considerata vincitrice la squadra che realizzerà il primo canestro (vale anche un tiro libero).
- e) Le sostituzioni possono essere concesse ad ogni fischio dell'arbitro, purché il sostituto sia in grado di entrare immediatamente in campo.
- f) All'inizio di ogni periodo, di ogni eventuale tempo supplementare e in situazioni di palla contesa verrà effettuato un salto a due nel cerchio centrale del campo.

3) Falli

- a) I falli personali non sono conteggiati al singolo ma alla squadra. Dopo il 7° fallo (bonus) saranno assegnati due tiri liberi alla squadra avversaria ad ogni ulteriore fallo. Tutti i tipi di fallo (tecnico, attacco, difesa, ecc.) saranno compresi in questo conteggio. Il bonus è riazzerato al termine del primo tempo.
- b) Dopo il 25° fallo di squadra, sommando quelli del primo e del secondo tempo, ogni ulteriore fallo comporterà l'esclusione dal gioco di chi lo commette.
- c) Chiunque fosse coinvolto in atti di violenza o scontri pericolosi, sarà immediatamente allontanato dal campionato.
- d) Falli in flagranza o continuati, comportamenti scorretti che impediscano il normale svolgimento della gara e proteste reiterate causeranno l'immediata sospensione della partita, con assegnazione della vittoria a tavolino della squadra avversaria. Se il comportamento dovesse essere ripetuto, l'organizzazione ha facoltà di decretare l'esclusione del giocatore o dell'intera squadra dal torneo (e conseguente trattenuta, totale o parziale, della cauzione).

4) Varie

- a) La squadra dovrà impegnarsi a rendersi disponibile al campo assegnatole almeno 20 minuti prima dell'inizio della partita.
- b) Anche se precedentemente notificato, il calendario deve essere controllato prima e dopo ogni partita per venire a conoscenza di eventuali cambiamenti. Ogni eventuale reclamo va presentato al responsabile del campionato subito dopo il termine della partita. Non saranno ammessi reclami relativi ad errori tecnici di arbitri o ufficiali di campo. La decisione dei responsabili del campionato è inappellabile.



ARRAPAHO BASKETBALL LEAGUE



- c) I responsabili del campionato si riservano il diritto di modificare il calendario di gioco, di cancellare o di accorciare le gare in caso di imprevedibile circostanza.
- d) L'organizzazione si riserva la facoltà di cambiare il campo di gioco sulla base delle esigenze organizzative.
- e) Notizie, calendari, risultati e informazioni anche su: www.arrapaho.net.
- f) Per quanto non previsto dal presente regolamento, si farà riferimento alle regole ufficiali FIP.



ARRAPAHO BASKETBALL LEAGUE



Ipotesi di campionato

1. Fase Regolare: girone all'italiana con partite di andata e ritorno. Si inizia nella seconda metà di Ottobre e si termina a fine Gennaio. Per le vacanze di Natale c'è uno stop di due settimane, il campionato si ferma il 18 Dicembre e riprende il 7 Gennaio.
2. Playoffs: iniziano la settimana seguente alla fine della Fase Regolare, e per chi arriva fino in fondo durano 6 settimane (si inizia coi Quarti ai primi di Febbraio e si termina con le Finali verso metà Marzo)

Tenendo conto della classifica finale, si giocheranno quattro serie di Quarti, due serie di Semifinali ed una serie di Finale tutte al meglio delle 2 gare.

Gli scontri saranno in quest'ordine: da una parte della griglia si scontreranno 1° vs 8° e 4° vs 5°, dall'altra parte invece si avranno 2° vs 7° e 3° vs 6°.

Avanza al turno successivo la squadra che presenta questi risultati:

- vince la serie per 2-0;
- in caso di serie sull'1-1, passa la squadra con la miglior differenza canestri;
- in caso di serie sull'1-1 e squadre con la stessa differenza canestri, si giocherà un tempo supplementare. In caso di ulteriore parità si ricorrerà alla "sudden death": sarà considerata vincitrice la squadra che realizzerà il primo canestro (vale anche un tiro libero).

Ipotesi di calendario per un campionato ad 8 squadre

ARRAPAHO BASKETBALL LEAGUE					
FASE REGOLARE			PLAYOFFS		
1° GIORNATA		5° GIORNATA			
ANDATA	RITORNO	ANDATA	RITORNO		
	1 2		1 6		
	3 4		2 5		
	5 6		3 8		
	7 8		4 7		
2° GIORNATA		6° GIORNATA			
ANDATA	RITORNO	ANDATA	RITORNO		
	1 3		1 7		
	2 4		2 8		
	5 7		3 5		
	6 8		4 6		
3° GIORNATA		7° GIORNATA			
ANDATA	RITORNO	ANDATA	RITORNO		
	1 4		1 8		
	2 3		2 7		
	5 8		3 6		
	6 7		4 5		
4° GIORNATA					
ANDATA	RITORNO				
	1 5				
	2 6				
	3 7				
	4 8				