**REGOLAMENTO GRAN TUB 2019**

REGOLAMENTO

1. **LE SQUADRE DEVONO PRESENTARSI 15 MINUTI PRIMA DELL’ORARIO PRESTABILITO,** che verrà comunicato ai capitani appena sarà compilato il calendario;
2. Ogni partita dura 15 minuti, senza nessuna interruzione (in caso di durata differente dei match, l’organizzazione comunicherà preventivamente alla chiusura delle iscrizioni);
3. Ogni canestro segnato
   * Dentro l’area del tiro da tre vale 2 punti;
   * Fuori dall’area del tiro da tre vale 3 punti;
   * Ogni tiro segnato da tre “di tabella” vale 4 punti;
4. Ogni fallo fischiato durante il gioco comporta il possesso per la squadra che l’ha subito: se il fallo viene commesso su tiro viene assegnato un punto alla squadra avversaria, che mantiene anche il possesso;
   * In caso di canestro con fallo verrà assegnato il punteggio relativo al canestro più un punto, ma il possesso torna alla squadra che ha commesso il fallo;
   * I falli sono solo di squadra: al fischio del quarto fallo entra in vigore il bonus, ossia ad ogni fallo verranno assegnati un punto e il possesso alla squadra avversaria;
5. Le sostituzioni sono volanti, quindi i cambi non comportano nessuna interruzione del gioco;
6. Ogniqualvolta la squadra in difesa recupera il pallone, per cominciare la fase offensiva il giocatore con la palla deve uscire con entrambi i piedi dall’area del tiro da tre, se così non accade, in caso di canestro, i punti verranno assegnati alla squadra avversaria (in altre parole, verrà contato come AUTOCANESTRO);
7. La commissione si riserva, in caso di comportamenti particolarmente non consoni, di sanzionare i giocatori con una multa pecuniaria ed una squalifica superiore ad una partita.
8. La bestemmia verrà punita con l’espulsione e con 1 partita di squalifica.

COMPOSIZIONE TORNEO

Il torneo si svolgerà in due fasi:

FASE A GIRONI

Le squadre vengono divise in 4 gironi da 4 squadre ciascuno.

La composizione dei gironi verrà sorteggiata dalla commissione organizzatrice.

Ogni squadra giocherà tre partite contro le altre componenti dello stesso girone.

A fine partita, la squadra vincente riceve 2 punti, la perdente 0 punti.

La classifica verrà determinata prima dai punti, poi dal conteggio degli scontri diretti ed infine dalla differenza canestri.

Le prime due squadre di ogni girone passeranno ai playoff.

PLAYOFF

Le otto squadre che hanno passato la fase a gironi si sfideranno in un torneo a eliminazione diretta.

Il turno dei quarti di finale sarà composto in questa maniera:

1° classificata gir. A – 2° classificata gir. D

1° classificata gir. B – 2° classificata gir. C

1° classificata gir. D – 2° classificata gir. A

1° classificata gir. C – 2° classificata gir. B

Per poi continuare col tabellone fino alla finale.

**NOTA BENE**: Il torneo prevede un numero massimo di squadre partecipanti, fissato a 16; nel caso in cui questo il numero, i cambiamenti della composizione e del calendario verranno comunicati ai capitani delle squadre.

**3-POINT SHOOTING CONTEST**

REGOLAMENTO

1. Il contest è aperto a tutti i partecipanti del Gran TUB 2015; l’iscrizione avverrà barrando la casella apposita denominata “3 PT” nella distinta che troverete nella busta;
2. I punteggi dei tiri segnati saranno
   * 2 punti se il tiro è “a tabella”
   * 1 punto altrimenti;
3. Il contest si svolgerà in tre fasi;
   * **FASE 1**: a turno, ogni contendente ha 30 secondi per segnare più canestri da tre punti possibile, e gli otto giocatori che avranno totalizzato il punteggio più alto passeranno alla fase successiva: nel caso ci siano degli ex-aequo nelle posizioni per accedere alla fase 2, si svolgerà un round di spareggio con le stesse modalità della fase 1; nel caso ci siano ancora dalle parità, i contendenti rimasti si sfideranno a “Fulmine” (detto anche “KO”) dal tiro da tre;
   * **FASE 2**: gli otto promossi si sfideranno con la stessa modalità della fase 1, con un minuto di tempo anziché 30 secondi;
   * **FASE 3**: i due che avranno ottenuto il maggior punteggio nella fase 2 affronteranno un ulteriore round da 1 minuto per decretare il vincitore del contest;