



**Playground – Associazione di Promozione Sociale**  
Strada Camolli, 18/D, 33077 Sacile (PN)  
P.IVA 01906310931 – CF 91100860930  
info@playgroundaps.it | www.playgroundaps.it

## REGOLAMENTO

### Torneo di Basket 3v3 – All Star Festival 2025

---

#### Disposizioni Generali

Il presente regolamento disciplina le modalità di svolgimento del Torneo di basket 3vs3 di **All Star Festival 2025**.

---

#### Composizione delle Squadre

- Ogni squadra è composta da **3 giocatori in campo**, con possibilità di avere una riserva. Qualora il numero di giocatori in campo sia inferiore a tre, la partita viene persa a tavolino.
- Tutti i giocatori devono:
  - versare la **quota d'iscrizione** entro i termini stabiliti;
  - trasmettere i **documenti richiesti** (è possibile trovare tutte le indicazioni sulle modalità d'iscrizione nel sito web [www.allstarfestival.it](http://www.allstarfestival.it));

In caso di **infortunio**, le squadre ridotte a due componenti possono **inserire un nuovo giocatore** per permettere la prosecuzione del torneo, previa approvazione dell'organizzazione.

---

#### Orari e Presentazione alle Gare

- Il torneo si terrà nei giorni **31 luglio, 1, 2 e 3 agosto 2025**.
- Gli **orari ufficiali delle partite** saranno comunicati agli atleti da parte degli organizzatori. Le squadre dovranno **presentarsi almeno 15 minuti prima** dell'orario previsto.
- Il ritardo massimo tollerato è di **10 minuti**: oltre tale termine, la squadra sarà dichiarata **perdente a tavolino**.



**Playground – Associazione di Promozione Sociale**

Strada Camolli, 18/D, 33077 Sacile (PN)

P.IVA 01906310931 – CF 91100860930

info@playgroundaps.it | www.playgroundaps.it

---

## Formula del Torneo

- Fase a Gironi, Quarti e Ottavi di Finale: 1 tempo da 10 minuti, senza pause. Il tempo di gioco è continuato. La partita potrà concludersi anzitempo se e solo se una delle due squadre raggiunge quota 21 punti o più, lasciando uno scarto maggiore o uguale a 4 punti (es.: 21-17 è vittoria; 21-18 non lo è).
- Semifinali e Finali Gold: 2 tempi da 7 minuti, una pausa di 5 minuti tra i due. Il tempo di gioco è continuato, ad eccezione dell'ultimo minuto, in cui il tempo sarà effettivo.
- Semifinali e Finali Silver: 1 tempo da 10 minuti. Il tempo da gioco è continuato, ad eccezione dell'ultimo minuto, in cui il tempo sarà effettivo.
- Supplementari Fase a Gironi, Quarti e Ottavi di Finale: **Golden Goal**, ossia vince la squadra che segna il primo canestro supplementare. La partita può essere vinta solo tramite canestro da due o tre punti, **non ci sarà bonus** superati i 5 falli di squadra. Al fine di evitare falli "sistematici", durante il Golden Goal **se una squadra subisce 3 falli su tiro o 5 falli complessivi vince la partita.**
- Supplementari Semifinali e Finali: 1 tempo da 2 minuti. Il tempo di gioco è effettivo.
- Cronometro d'azione: 14 secondi.

---

## Regolamento Tecnico

- Possesso: il primo possesso verrà deciso attraverso il lancio di una moneta; la squadra che vincerà il lancio potrà decidere se prendere palla o lasciarla in modo da avere il primo possesso nell'eventuale tempo supplementare. Dopo canestro segnato, il possesso è alternato.
- Punteggi: 2 punti, 3 punti da oltre arco.
- Fall o su tiro: 1 punto e possesso, 2 punti e possesso se dietro l'arco.
- Fallo su tiro segnato: canestro convalidato e possesso.



## Playground – Associazione di Promozione Sociale

Strada Camolli, 18/D, 33077 Sacile (PN)

P.IVA 01906310931 – CF 91100860930

info@playgroundaps.it | www.playgroundaps.it

- Penalità per fallo tecnico: 1 punto e possesso.
- Penalità per fallo antisportivo: 2 punto e possesso.
- Penalità per fallo d'espulsione: 2 punti e possesso; fallo d'espulsione conta come due falli di squadra.
- Penalità per falli (Bonus): Una squadra è in situazione di penalità per falli (bonus di squadra esaurito) quando ha commesso 5 falli di squadra nell'intera gara. Il quinto e i successivi falli verranno sanzionati con 1 punto e possesso per la squadra che li ha su subiti.
- Possesso dopo un canestro realizzato, una palla rubata, una stoppata o un rimbalzo difensivo: la palla deve essere palleggiata o passata a un giocatore al di fuori dell'arco; L'uscita può essere ostacolata al di fuori dell'area sottostante al canestro, ovvero lo smile, dove il giocatore con la palla in mano non potrà essere toccato.
- Possesso dopo una palla morta o canestro: in seguito ad una situazione di palla morta, è necessario effettuare la rimessa laterale o dal fondo; **in caso di canestro non è necessario effettuare la rimessa**, basterà palleggiare o passare la palla dietro l'arco. L'uscita può essere ostacolata al di fuori dell'area sottostante al canestro, ovvero lo smile, dove il giocatore con la palla in mano non potrà essere toccato.
- Palla contesa: palla alla difesa.
- Sostituzioni: in situazioni di palla morta prima della rimessa. La violazione in fase di sostituzione comporta la sanzione di fallo tecnico al giocatore sostituito.

---

## Note disciplinari

- Un giocatore che ottiene tre falli tecnici durante la manifestazione verrà direttamente escluso da essa.
- Durante una partita saranno sanzionati al massimo due falli tecnici per squadra, ogni ulteriore provvedimento disciplinare a carico dei componenti della stessa squadra sarà sanzionato con l'espulsione.



## Playground – Associazione di Promozione Sociale

Strada Camolli, 18/D, 33077 Sacile (PN)

P.IVA 01906310931 – CF 91100860930

info@playgroundaps.it | www.playgroundaps.it

- Un giocatore che viene espulso per comportamento scorretto nei confronti di giocatori o arbitri verrà squalificato per una gara. Un giocatore che riceve per la seconda volta lo stesso provvedimento disciplinare verrà escluso dalla manifestazione.
  - L'atto di violenza o il comportamento scorretto viene giudicato dall'arbitro e discusso con il tavolo per la valutazione della eventuale espulsione dalla partita singola o dal torneo in generale.
- 

## Note aggiuntive

- Un giocatore è considerato “dietro l’arco” se i suoi piedi sono entrambi dietro la linea e non a contatto con essa o se un piede è dietro la linea e l’altro è alzato. Non si considera “dietro l’arco” un giocatore a cavallo della linea dei tre punti.
  - In seguito a un rimbalzo difensivo su un tiro che non ha toccato il ferro è necessario oltrepassare l’arco perché l’azione d’attacco sia valida.
  - Ogni squadra deve presentarsi entro i 10 minuti successivi all’orario di inizio della partita, altrimenti la gara verrà considerata persa a tavolino (0-21).
  - Le decisioni degli arbitri e dell’organizzazioni sono parte integrante del regolamento e come tali, insindacabili da parte dei giocatori.
- 

## Richieste di Spostamento

- È possibile inoltrare **richieste motivate di spostamento degli orari delle partite della propria squadra** entro e non oltre le ore 20 del **29 luglio 2025**.
  - Le richieste devono essere inviate al referente del torneo. L’organizzazione si riserva il diritto di accettare o meno le modifiche richieste.
- 

## Responsabilità



## **Playground – Associazione di Promozione Sociale**

Strada Camolli, 18/D, 33077 Sacile (PN)

P.IVA 01906310931 – CF 91100860930

info@playgroundaps.it | www.playgroundaps.it

- L'organizzazione **declina ogni responsabilità** per infortuni, danni a persone o cose, o furti verificatisi durante lo svolgimento del torneo.
- Ogni partecipante si assume piena responsabilità della propria idoneità fisica e della custodia dei propri effetti personali.

---

## **Contatti**

Per qualsiasi informazione relativa al torneo, è possibile contattare il referente designato:

christian.mariotto@playgroundaps.it