



Regolamento Tornei

Milano Sport Challenge 2020

Basket 3x3

Volley 6x6

In collaborazione con



Con il patrocinio di



Sommario

MSC.....	3
MILANO SPORT CHALLENGE	3
INTRODUZIONE	3
SQUADRE	4
ARBITRAGGIO.....	4
PREMI.....	4
MILANO BASKET CHALLENGE 3X3.....	5
ART. 1 IL CAMPO E LA PALLA.....	5
ART.2 INIZIO DEL GIOCO	5
ART.3 SEGNARE I PUNTI	5
ART.4 TEMPO DI GIOCO/VINCITORE DELLA GARA	6
ART.5 FALLI/TIRI LIBERI	7
ART.6 COME SI GIOCA LA PALLA	7
ART.7 STALLO	7
ART.8 SOSTITUZIONI.....	7
ART.9 SVOLGIMENTO DEL TORNEO	8
ART.10 LE CLASSIFICHE DELLE SQUADRE	7
ART. 11 PREMI.....	9
ART.12 SQUALIFICHE.....	9
MILANO VOLLEY CHALLENGE 6X6.....	10
ART. 1 IL CAMPO E LA PALLA.....	10
ART.2 INIZIO DEL GIOCO	10
ART.3 TEMPO DI GIOCO/VINCITORE DELLA GARA	10
ART.4 COME SI GIOCA LA PALLA	11
ART.5 POSIZIONE DEI GIOCATORI	11
ART.6 SOSTITUZIONI.....	11
ART. 7 SVOLGIMENTO DEL TORNEO	12
ART.8 LE CLASSIFICHE DELLE SQUADRE	13
ART. 9 PREMI.....	13
ART.10 SQUALIFICHE.....	13

MSC

Milano Sport Challenge

Regolamento Ufficiale

INTRODUZIONE

Il CUS Milano organizza per la stagione 2019/2020 i Milano Sport Challenge, tornei sportivi che raggruppano due diverse discipline: Basket 3x3 e Volley 6x6.

I tornei sportivi sono organizzati in collaborazione con Olimpia Milano e Vero Volley.

Ai Milano Sport Challenge possono iscriversi tutti i ragazzi/e di età compresa tra i 17 ed i 30 anni facenti parte di almeno una delle seguenti categorie:

- Studenti iscritti al 5° anno degli istituti superiori di Milano e Provincia;
- Studenti Universitari tesserati per il CUS Milano o per uno dei CUS Lombardi;
- Studenti Erasmus delle Università Milanesi.

Procedura di iscrizione:

- se sei già tesserato per CUS Milano con pacchetto SPORT o FULL SPORT, o se sei tesserato per uno dei CUS Lombardi, vai sul sito www.cusmilano.it e iscriviti gratuitamente la tua squadra ad uno o più tornei;
- se non sei ancora tesserato per CUS Milano, vai sul sito www.cusmilano.it, acquista il pacchetto ACTIVE al costo di 5€ (costo a persona) e iscriviti la tua squadra ad un solo torneo;
- se sei uno studente del POLITECNICO per partecipare ai tornei devi essere in possesso della tessera POLIMI SPORT. La tessera può essere sottoscritta presso uno dei CUS Point (Leonardo o Bovisa);

Nota: la tessera ACTIVE va acquistata entro il 23/02/2020 per partecipare al torneo di Volley ed entro il 19/02/2020 per il torneo di Basket; la tessera ACTIVE è valida per la partecipazione ad UN SOLO TORNEO, in caso di partecipazione a più tornei bisogna acquistare la TESSERA SPORT o FULL SPORT.

SQUADRE

Ogni squadra (o i suoi singoli giocatori) può partecipare a più di un torneo, ma non è consentita la partecipazione della squadra e dei suoi relativi giocatori a più di UNA TAPPA di ogni singolo Torneo.

Le squadre che accederanno alla fase finale di ogni torneo dovranno essere composte dagli stessi giocatori che si sono iscritti e hanno giocato nella rispettiva tappa.

Non è obbligatorio comporre squadre omogenee per età e università di appartenenza.

Il nominativo della squadra non deve contenere parole o frasi denigratorie, volgari o offensive. L'accettazione del nome della squadra è subordinata al vaglio del Comitato Organizzatore (C.O.).

E' consentita l'iscrizione anche a giocatori singoli o a due giocatori (nel caso del volley si possono iscrivere fino a 4 giocatori singoli), seguendo le indicazioni sopra riportate, il C.O. provvederà a formare le squadre.

***Nota:** nessun allenatore deve essere presente sul campo, né allenare a distanza dalla tribuna.*

ARBITRAGGIO

Per ogni gara dei singoli tornei vengono designati arbitri ufficiali per il corretto svolgimento delle stesse.

PREMI

A tutti i partecipanti verrà fornita una t-shirt da gioco, che dovrà essere utilizzata per lo svolgimento del torneo.

I vincitori delle finali dei singoli tornei (Basket, Volley) si aggiudicheranno dei premi che verranno esplicitati nei successivi regolamenti di ogni disciplina sportiva.

Esistono anche due premi di categoria, uno per le squadre composte interamente da studenti iscritti al 5° anno degli istituti superiori e uno per le squadre composte interamente da studenti Erasmus.

La partecipazione al torneo prevede la totale accettazione del presente regolamento.

Il C.O. si riserva il diritto, in qualsiasi momento, di apportare modifiche al seguente regolamento, anche per i punti che riguardano la struttura del torneo di ogni singola disciplina a seconda del numero di squadre iscritte.

MILANO BASKET CHALLENGE 3X3

Torneo di Basket 3x3 maschile e femminile organizzato in collaborazione con Olimpia Milano.

Ogni squadra dovrà essere composta al massimo da 4 giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio).

Art. 1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo minimo 12 m e massimo 15 m e lungo 11 m.

Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero, una linea dei due punti e un semicerchio no-sfondamento sotto il canestro. E' consentito l'utilizzo di una metà campo di un campo tradizionale.

Tutte le tappe verranno giocate presso il Forum di Assago prima della gara dell'Olimpia mentre la finalissima verrà giocata tra il primo ed il secondo tempo della gara di Olimpia.

Per le gare maschili si usano palle taglia 7 e per le gare femminili taglia 6.

Art.2 Inizio del gioco

2.1 Il primo possesso è deciso con il lancio della moneta. La squadra che vince il lancio può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

2.2 La gara comincia con tre giocatori in campo.

Art.3 Segnare i punti

3.4 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 1 punto.

3.5 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 2 punti.

3.6 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.4 Tempo di gioco/Vincitore della gara

4.1 Il tempo di gioco regolamentare è il seguente: un unico periodo da 10 minuti. Il cronometro non si ferma nemmeno nella situazione di tiro libero.

Solo per la Finale il tempo di gioco regolamentare è il seguente: un unico periodo da 7 minuti. Il cronometro non si ferma in nessun caso.

4.2 Se il punteggio è in parità alla fine del tempo regolamentare, si gioca un tempo supplementare. La prima squadra a segnare 1 punto nel supplementare vince la gara.

4.3 Una squadra perde la gara per forfait qualora entro 5 minuti dall'orario di inizio stabilito non sia presente sul campo di gioco con tre giocatori pronti. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-o oppure o-w (dove 'w' sta per 'vittoria'). Si assegneranno 10 punti alla squadra vincitrice. La squadra che per 2 volte perde la gara per forfait è automaticamente squalificata ed esclusa dal torneo.

4.4 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno 'o' in ogni caso.

Art.5 Falli/Tiri Liberi

5.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.12 del presente Regolamento.

5.2 I falli commessi durante un atto di tiro dentro l'arco sono puniti con un tiro libero, mentre i falli commessi oltre l'arco sono puniti con due tiri liberi.

5.3 I falli di squadra n.7, 8 e 9 sono sempre puniti con un tiro libero. Dal decimo in poi, ogni fallo è punito con un tiro libero e possesso di palla. Questa regola si applica anche ai falli commessi durante un atto di tiro, annullando di fatto l'applicazione della regola 5.2.

5.4 Tutti i falli tecnici sono puniti con un tiro libero e possesso di palla, mentre i falli antisportivi sono puniti con due tiri liberi e possesso. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Art.6 Come si gioca la palla

6.1 A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.
- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area di no-sfondamento posta sotto il canestro.

6.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero 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 (passando o palleggiando).

6.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

6.4 Ogni possesso palla di entrambe le squadre, susseguente ad una qualunque situazione di palla morta, deve cominciare con la consegna del pallone dietro l'arco e in posizione centrale, da parte dell'arbitro.

6.5 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

6.6 In caso di palla contesa, il possesso è della squadra in difesa.

Art.7 Stallo

7.1 Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

7.2 Se il campo è fornito di cronometro, una squadra deve tirare entro 12 secondi. Il cronometro parte contemporaneamente al possesso palla dell'attacco dopo un tiro libero.

Art.8 Sostituzioni

Le sostituzioni possono essere effettuate da ogni squadra durante ogni situazione di palla morta, o prima/dopo di un tiro libero. Il sostituto può entrare in gioco al momento dell'uscita dal campo del compagno. Le sostituzioni possono essere effettuate esclusivamente dietro la linea di fondo opposta al canestro e non necessitano di alcun intervento da parte dell'arbitro o degli ufficiali di campo.

Art. 9 Svolgimento del torneo

Si svolgeranno due diverse tappe. Una squadra, ed i suoi relativi giocatori, possono partecipare solo ad una di queste.

Alla prima tappa possono partecipare al massimo 9 squadre maschili e 4 femminili.

Alla seconda tappa possono partecipare al massimo 9 squadre maschili e 4 femminili.

Sarà garantita la partecipazione alle squadre seguendo l'ordine cronologico delle iscrizioni.

Il **torneo maschile** viene suddiviso in 3 gironi da 3 squadre per ogni tappa. Ogni girone prevede gare di sola andata. Le prime di ogni girone passano al terzo turno mentre le seconde e le terze classificate giocheranno il secondo turno secondo gli accoppiamenti qui elencati:

- Gara 1: Seconda classificata del girone A vs terza classificata del girone C
- Gara 2: Terza classificata del girone B vs seconda classificata del girone C
- Gara 3: Seconda classificata del girone B vs terza classificata girone A

Le vincitrici delle gare del secondo turno affronteranno le prime classificate dei gironi:

- Vincitrice gara 1 vs prima classificata girone C
- Vincitrice gara 2 vs prima classificata girone A
- Vincitrice gara 3 vs prima classificata girone B

Al termine delle tre gare verrà svolto un triangolare con le vincitrici al fine di determinare la squadra vincitrice della tappa che si aggiudicherà la possibilità di giocare la finalissima contro la squadra vincitrice della seconda tappa.

Il **torneo femminile** viene suddiviso in 1 girone da 3 squadre per ogni tappa. Ogni girone prevede gare di andata e ritorno al termine del quale la squadra che avrà vinto più gare verrà decretata vincitrice della tappa e si aggiudicherà la possibilità di giocare la finalissima al Forum di Assago contro la squadra vincitrice della seconda tappa.

9.1 In caso di maggiore affluenza delle squadre, il comitato organizzatore si riserva la possibilità di organizzare altre tappe. Si specifica che vige la regola che una squadra può partecipare solo ad una tappa.

In caso di più di 2 tappe il torneo maschile si concluderà con una fase di «final four» che si giocherà prima della gara di Olimpia Milano al Forum di Assago.

A) In caso di 3 Tappe: passano alla Final Four le tre vincitrici di ogni tappa e la Miglior Seconda tra le tre tappe, definita in base a:

1. Miglior Punteggio realizzato nella fase a girone;
2. Migliore Quoziente Punti considerando tutte le gare giocate nella tappa;
3. Maggior Numero di Canestri Segnati considerando tutte le gare giocate nella tappa;
4. Maggior Numero di Canestri Segnati durante la finale della propria tappa;
5. Sorteggio del C.O.

B) In caso di 4 Tappe: passano alla Final Four le quattro vincitrici di ogni tappa.

In caso si svolgesse una sola tappa del torneo femminile, si aggiudicheranno l'accesso alla finale le due squadre vincitrici delle semifinali della tappa.

Art.10 Le classifiche delle squadre

Per generare la classifica dei gironi si applicano le seguenti regole di classificazione.

Qualora ci siano squadre a pari punti in classifica dopo il punto 1, si passa al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. Maggiore media-punti segnati (senza contare i punteggi vincenti o i ritiri)

Il punteggio della classifica si applica nel seguente modo:

- ad ogni squadra vincitrice vengono assegnati 2 punti
- ad ogni squadra perdente vengono assegnati 0 punti.

Art. 11 Premi

I vincitori della finale maschile e della finale femminile si aggiudicheranno un abbonamento all inclusive, per la Stagione 2020/2021 di Olimpia Milano (un abbonamento per ogni giocatore che scenderà in campo).

La squadra maschile e la squadra femminile seconda classificata alla Finale al Forum di Assago si aggiudicherà un biglietto per la gara di Olimpia Milano dei play off di LegaBasket Serie A 2019/2020 (un biglietto per ogni giocatore che scenderà in campo).

Art.12 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò,

l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, violazione delle regole.

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA.

MILANO VOLLEY CHALLENGE 6X6

Torneo di volley 6x6 misto organizzato in collaborazione con Vero Volley.

Ogni squadra dovrà essere composta al massimo da 8 giocatori (6 giocatori sul campo e due cambi).

In campo dovranno sempre essere presenti almeno due giocatori dello stesso sesso.

Art. 1 Il campo e la palla

Il terreno di gioco è di forma rettangolare, lungo 18 metri e largo 9, diviso in due settori di 9 per 9 metri da una rete posta perpendicolarmente al suolo. Una *linea d'attacco* è tracciata a 3 metri dalla rete (parallelamente ad essa) e suddivide ogni metà campo in una *zona d'attacco*, fra la rete e la linea d'attacco, e una *zona di difesa*, fra la linea d'attacco e quella di fondo campo.

La rete è posta ad un'altezza di 2,34 metri. I palloni utilizzati sono quelli omologati FIPAV.

Art.2 Inizio del gioco

2.1 Il primo possesso è deciso con il lancio della moneta. La squadra che vince il lancio può scegliere di beneficiare del possesso palla o del campo in cui giocare. Una squadra ottiene il diritto a servire ogni volta che ottiene un punto.

2.2 La gara comincia con 6 giocatori in campo di cui almeno 2 dello stesso sesso. Questa proporzione deve essere mantenuta in ogni momento della partita e durante tutte le fasi del torneo, pena la squalifica della squadra.

Art.3 Tempo di gioco/Vincitore della gara

3.1 Ogni partita si disputa con 1 set unico da 15 punti. Vince la prima squadra che raggiunge i 15 punti con almeno due punti di stacco rispetto alla squadra avversaria.

Solo per la Finale alla Candy Arena di Monza la partita si disputa al meglio dei 3 set e vince la gara la squadra che ne conquista due; ogni set viene vinto dalla prima squadra che raggiunge 25 punti con almeno due punti di stacco rispetto alla squadra avversaria.

3.2 Una squadra perde a tavolino qualora entro 5 minuti dall'orario di inizio stabilito la squadra non sia presente sul campo di gioco con sei giocatori pronti rispettando le proporzioni uomo/donna sopra riportate o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente riceve il massimo punteggio previsto dal set mentre la squadra perdente riceve uno 'o'.

3.3 La squadra che per 2 volte non si presenta sul campo di gioco entro 5 minuti dall'orario di inizio stabilito è automaticamente squalificata ed esclusa dal torneo.

Art.4 Come si gioca la palla

4.1 Ogni azione inizia con il servizio (o "battuta") effettuato dal giocatore difensore destro della squadra che ne ha ottenuto il possesso palla; al fischio dell'arbitro egli ha otto secondi di tempo per inviare la palla verso il campo avversario utilizzando qualsiasi parte del braccio. L'azione continua fino a che la palla non tocca il campo e/o viene inviata fuori da esso. La squadra che vince un'azione di gioco conquista un punto e il diritto a servire.

4.2 Per ogni azione di gioco, la squadra ha a disposizione tre tocchi (escludendo l'eventuale tocco di muro) per inviare la palla nel campo avversario facendola passare all'interno dello spazio di passaggio. Dopo aver effettuato un muro, un giocatore può colpire nuovamente la palla senza incorrere nel fallo di *doppio tocco* ed effettuando il primo tocco di squadra.

4.3 La palla non può essere fermata o trattenuta e può essere colpita con qualunque parte del corpo; costituisce fallo il contatto e il successivo accompagnamento della palla o il contatto continuo e ripetuto con il corpo. Nel caso in cui la palla tocchi la rete e ritorni indietro, essa può essere rigiocata nel limite dei tocchi rimasti a disposizione della squadra. È vietato toccare qualsiasi parte della rete.

Art.5 Posizione dei giocatori

5.1 La posizione dei giocatori all'inizio di ogni set determina l'ordine di rotazione, che deve essere mantenuto per tutta la durata del set: le posizioni (o posti) sono numerate da 1 a 6 partendo dal difensore destro in senso antiorario; in questo modo si avranno 3 giocatori in prima linea (attacco) (posizioni 2, 3 e 4) e 3 giocatori in seconda linea (difensori) (posti 1, 6, e 5).

5.2 I giocatori di entrambe le squadre devono trovarsi all'interno del campo e nel proprio posto al momento del colpo di servizio per non incorrere nel fallo di posizione, che comporta la perdita dell'azione e l'assegnazione di un punto alla squadra avversaria. Il giocatore a servizio è esonerato dall'ordine di rotazione. Dopo il servizio i giocatori sono liberi di muoversi.

5.3 Quando la squadra che non ha servito conquista il punto (e quindi anche il servizio), questa deve ruotare in senso orario: il giocatore in posto 2 diventa quindi il nuovo difensore destro, andando a servire; il precedente difensore destro (posto 1) diventa il nuovo difensore centrale (posto 6) e analogamente tutti gli altri.

Art.6 Sostituzioni

6.1 Le sostituzioni possono essere effettuate da ogni squadra prima di ogni servizio. Il sostituto può entrare in gioco al momento dell'uscita dal campo del compagno. Le sostituzioni possono essere effettuate esclusivamente nella zona di sostituzione posta accanto alla panchina della propria squadra e necessitano dell'intervento da parte dell'arbitro.

6.2 Ogni volta che viene effettuata una sostituzione bisogna fare riferimento a quanto riportato nell'art. 2.2 del presente Regolamento.

Art. 7 Svolgimento del torneo

Si svolgeranno due diverse tappe. Una squadra, ed i suoi relativi giocatori, possono partecipare solo ad una di queste.

Alla prima tappa possono partecipare al massimo 8 squadre.

Alla seconda tappa possono partecipare al massimo 8 squadre.

Sarà garantita la partecipazione alle squadre seguendo l'ordine cronologico delle iscrizioni.

Il torneo viene suddiviso in 2 gironi da 4 squadre per ogni tappa. Ogni girone prevede gare di sola andata. Passano alle semifinali le prime due squadre classificate di ogni girone che giocheranno gare ad eliminazione diretta, secondo i seguenti accoppiamenti:

- 1[^] classificata girone A vs 2[^] classificata girone B
- 1[^] classificata girone B vs 2[^] classificata girone A

Le vincitrici delle semifinali disputeranno la finale che decreterà il vincitore della tappa che si aggiudicherà la possibilità di giocare la finalissima alla Candy Arena di Monza, contro la squadra vincitrice della seconda tappa.

Nota Bene:

In caso di maggiore affluenza delle squadre, il comitato organizzatore si riserva la possibilità di organizzare altre tappe. Si specifica che vige la regola che una squadra può partecipare solo ad una tappa.

In caso di più di 2 tappe il torneo si concluderà con una fase di «final four» che si giocherà alla fine dell'ultima tappa o in altra data da stabilire.

A) In caso di 3 Tappe: passano alla Final Four le tre vincitrici di ogni tappa e la Miglior Seconda tra le tre tappe, definita in base a:

1. Miglior Punteggio realizzato nella fase a girone;
2. Miglior Quoziente Set considerando tutte le gare giocate nella tappa;
3. Migliore Quoziente Punti considerando tutte le gare giocate nella tappa;
4. Sorteggio del C.O.

B) In caso di 4 Tappe: passano alla Final Four le quattro vincitrici di ogni tappa.

Art.8 Le classifiche delle squadre

Per generare la classifica dei gironi si applicano le seguenti regole di classificazione.

Qualora ci siano squadre a pari punti in classifica dopo il punto 1, si passa al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi);
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone);
3. Maggiore media-punti segnati (senza contare i punteggi vincenti o i ritiri).

Il punteggio della classifica si applica nel seguente modo:

- ad ogni squadra vincitrice vengono assegnati 3 punti
- ad ogni squadra perdente vengono assegnati 0 punti.

Art. 9 Premi

I vincitori della finale si aggiudicheranno un abbonamento per la Stagione 2020/2021 della Serie A1 maschile e femminile di Vero Volley (un abbonamento per ogni giocatore che scenderà in campo).

La squadra seconda classificata alla Finale alla Candy Arena si aggiudicherà un biglietto per la gara dei play off di Vero Volley 2019/2020 (un biglietto per ogni giocatore che scenderà in campo).

Art.10 Squalifiche

Il C.O. ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, violazione delle regole.

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIPAV.

