

TORNEIO STREET BASKET 3x3 AAUTAD

Regulamento



Cláusula 1ª

Data e Local

- 1- O *Torneio Street Basket 3x3 AAUTAD* realizar-se-á no Campo de Basquetebol do Corgo, situado perto da Ponte do Corgo e NossoShopping em Vila Real. Terá hora de início no dia 17 de maio de 2023 às 14h00 e o horário de término será anunciando conforme o número de inscrições.
- 2- Por motivos de força maior, nomeadamente condições meteorológicas adversas, o *Torneio Street Basket 3x3 AAUTAD* poderá ser suspenso ou adiado, assim devendo ser tomada uma decisão pelos elementos da organização presentes, depois de ouvidos os árbitros e capitães de equipa.
- 3- Numa situação de um eventual adiamento será posteriormente comunicado a data selecionada para a realização do Torneio a cada capitão de equipa pelos elementos da organização AAUTAD.
- 4- Caso o Torneio tenha tido já o seu início e apenas depois sido tomada a decisão de suspensão, a entidade organizadora não efetua qualquer reembolso de pagamentos e não assume uma garantia de continuação numa outra data.

Cláusula 2ª

Inscrições

- 1- As inscrições para participação no *Torneio Street Basket 3x3 AAUTAD* são de cariz obrigatório e devem ser feitas via Internet através do preenchimento do Forms através do link <https://forms.gle/PowUfR2rer8GiZpZ8> . Disponível também na bio do Instagram da AAUTAD.
- 2- A entidade organizadora AAUTAD reserva-se no direito de excluir a qualquer momento equipas que não estejam corretamente inscritas no boletim de inscrição, ou surja qualquer irregularidade passível de ser considerada fraude.
- 3- O *Torneio Street Basket 3x3 AAUTAD* terá um custo de 15€ por equipa
- 4- As inscrições apenas são validadas após o pagamento.
- 5- A inscrição no *Torneio Street Basket 3x3 AAUTAD* implica a cedência total dos direitos de imagem pessoais associados ao evento.

Cláusula 3ª

Limite de Inscrições

- 1- Se o limite de inscrições das equipas for atingido, a organização reserva-se no direito de as suspender quando considerar que foi atingido o número ideal para o quadro competitivo previsto.

Cláusula 4ª

Constituição das Equipas

- 1- A Entidade organizadora AAUTAD reserva-se no direito, sem necessidade de qualquer aviso em caso de erro, de excluir a equipa que não esteja a cumprir o ponto 1 da Cláusula 4ª.
- 2- Podem ser inscritos até no máximo 2 jogadores de fora da UTAD.
- 3- Nenhum jogador poderá, em nenhum momento, jogar por mais que uma equipa.
- 4- Nenhuma equipa poderá, em momento algum, jogar com qualquer outro jogador que não esteja inscrito.
- 5- Cada equipa pode ser constituída de forma livre, independentemente dos sexos de cada atleta, havendo uma só competição conjunta e mista.
- 6- Cada equipa poderá ser constituída por 3 a 5 elementos, em conformidade com todos os outros pontos mencionados.

Cláusula 5ª

Sorteio

- 1- O sorteio dos jogos será realizado pela organização após o término das inscrições.

Cláusula 6ª

Regras

- 1- Os jogos realizam-se em campo tradicional de 3x3 (meio-campo e 1 tabela).
- 2- O jogo termina com a vitória da primeira equipa que marcar 21 pontos.
- 3- No caso de nenhuma equipa atingir 21 pontos, será declarado vencedor aquele que tiver mais pontos durante os 10 minutos de jogo.
- 4- Em caso de empate mesmo assim, será novamente reiniciado jogo, atribuindo vitória à equipa que primeiro marcar 2 pontos.
- 5- Em caso de lesões ou qualquer evento mais grave e perigoso o tempo será parado no cronómetro.
- 6- O início de jogo é realizado com sorteio de moeda ao ar, com o vencedor começando com a posse de bola.
- 7- Cada cesto vale os pontos correspondentes ao local de onde é lançado, segundo as regras da FIBA 3x3 (1 ponto dentro da área de 6.75m e 2 pontos fora dessa área).
- 8- Faltas em ato de lançamento dentro da área de 6.75m dão direito a 1 lance livre. Faltas em ato de lançamento fora da área de 6.75m dão direito a 2 lances livres. Com cesto convertido qualquer falta em ato de lançamento dá direito a 1 lance livre.

- 9- À 7ª falta de uma equipa, a equipa adversária tem direito a 1 lance livre. A partir da décima falta inclusive, todas as faltas cometidas serão penalizadas com 2 lances livres e posse de bola, equivalente a uma falta técnica.
- 10- Uma falta técnica ou antidesportiva dá lugar a dois lances livres e posse de bola.
- 11- A bola é repostada em jogo no local por onde sai.
- 12- Qualquer bola presa será atribuída à equipa defensora.
- 13- Caso uma equipa evite claramente tentar pontuar, o árbitro deverá iniciar em voz alta a contagem decrescente de cinco segundos de posse de bola, contando de forma clara e audível, usando o gesto habitual de contagem aplicado às reposições de linha lateral e final da Federação Portuguesa de Basquetebol. Caso os cinco segundos esgotem sem a bola tocar no aro será marcada uma penalização ao ataque, mudando a posse de bola com bola ao lado.
- 14- Não há limite de substituições, mas esta só pode ocorrer com o jogo parado ou após cesto. Neste último caso esta substituição só pode ser realizada pela equipa que sofreu cesto. O jogador só poderá entrar em campo quando o substituído sair.
- 15- A classificação é determinada pelo número de pontos. VITÓRIA corresponde a 3 pontos, DERROTA 1 ponto, e FALTA DE COMPARÊNCIA 0 pontos. Em caso de empate na classificação, o primeiro fator de desempate será o confronto direto dentro de cada grupo. O segundo critério será o número de pontos marcados. O terceiro será a diferença entre pontos marcados e sofridos. O quarto será o menor número de pontos sofridos.
- 16- É permitido afundar, mas não agarrar o aro, o jogador que se agarrar ao aro será punido com falta técnica.
- 17- Em caso de existir qualquer conduta antidesportiva ou violenta, seja durante um jogo ou durante o torneio, a organização reserva-se o direito de desclassificar apenas o jogador, equipa ou equipas responsáveis pela situação.
- 18- As equipas deverão apresentar-se no campo de jogo no início do jogo anterior ao qual vão disputar, por forma a preencher-se atempadamente as fichas de jogo e evitar o risco de incorrer na infração prevista pelo artigo 19º desta cláusula.
- 19- Será averbada a falta de comparência a uma equipa, aproximadamente 30 segundos após a segunda chamada a campo efetuada pela organização, sendo o resultado de V (vitória) da equipa em campo e F.C. (falta de comparência) à equipa ausente.
- 20- Qualquer jogo pode iniciar-se com a falta do quarto e quinto elemento.

Cláusula 7ª

Seguro

- 1- Todos os participantes estarão cobertos pelo seguro escolar.

Prémios

- 1º lugar – Vale de 75€ na SportZone
- 2º lugar – Vale de 50€ na SportZone
- 3º lugar – Vale de 30€ na SportZone