

## Regolamento TORNEO dei SESTIERI 2010

1 Il Torneo dei Sestieri è riservato esclusivamente a 6 squadre che si richiamano, nel limite del possibile, ai 6 sestieri della Venezia insulare. Per superare il problema dell'eseguità d'atleti di alcuni sestieri, l'Organizzazione ha ritenuto opportuno accorpate alcuni sestieri e allargare la partecipazione e alle isole del Centro Storico.

2 Le 6 squadre che parteciperanno al Torneo sono le seguenti:

- Cannaregio
- Dorsoduro (include Giudecca)
- Castello
- San Marco, Burano e Murano
- San Polo e Santa Croce
- Lido

3 Ogni squadra avrà un CAPOSESTIERE, proposto dal Comitato Organizzatore, che si occuperà di allestirla e tenere i rapporti con l'Organizzazione. Il Caposestiere non deve essere necessariamente giocatore o allenatore della squadra. Il Caposestiere, accettando l'incarico, si impegna a rispettare il seguente regolamento in ogni suo punto. Qualora un Caposestiere rifiutasse l'incarico assegnatogli, sarà compito del Comitato individuare una carica sostitutiva entro i termini stabiliti.

4 Il numero massimo di giocatori per squadra è di 12.

5 Criteri di partecipazione: sono autorizzati a partecipare al torneo tutti gli atleti nati prima del 1° Gennaio 1995 con residenza nel Sestiere di riferimento al momento dello svolgimento della manifestazione. Potranno inoltre essere iscritti atleti che hanno trasferito la loro residenza al di fuori del Centro Storico negli ultimi 5 anni e tutti coloro che vantano almeno 1 presenza nelle passate edizioni. Coloro che sempre in questi 5 anni hanno trasferito la residenza all'interno della Venezia Storica, potranno essere iscritti nel vecchio Sestiere d'appartenenza se non dovessero rientrare nei piani del loro attuale Caposestiere.

- 5.1 I Sestieri che dovessero avere giocatori in eccedenza nel loro roster potranno segnalarne i nominativi al Comitato, qualora i giocatori stessi si dimostrassero disponibili a giocare con altra maglia.
- 5.2 I giocatori non convocati dal proprio caposestiere potranno proporre la propria candidatura attraverso i mezzi di comunicazioni forniti dall'Organizzazione (sito ufficiale, siti "amici", comunicazione su giornalino e flyer, ecc.).
- 5.3 Nel caso in cui alcune squadre dimostrassero di non riuscire a raggiungere i 12 elementi convocabili potranno attingere solo e unicamente all'elenco "riserve" fornito loro dall'Organizzazione (compilato in base alle risorse ottenute con i punti 5.1 e 5.2), aggiungendo alla loro lista al massimo 2 elementi "stranieri".
- 5.4 Per poter partecipare alla "lotteria" le squadre dovranno comunque avere un numero di iscritti non inferiore a 10. Qualora presentassero meno nominativi non saranno ammessi al draft e dovranno partecipare al Torneo unicamente con i giocatori da loro selezionati.
- 5.5 Qualora attraverso le autocandidature arrivassero nominativi appartenenti a Sestieri con liste incomplete, questi saranno automaticamente aggiunti al Sestiere in questione con la discriminante di aver partecipato, durante la stagione sportiva 2009/2010, ad almeno 1 dei seguenti campionati: giovanili (di qualsiasi livello), Nazionali, Regionali e Provinciali Senior, CSI.
- 5.6 Se un Sestiere rifiutasse una di queste candidature "imposte" dal Comitato, verrà automaticamente escluso dal draft.
- 5.7 L'ordine di scelta del draft verrà stabilito secondo sorteggio.

5.8 Qualora un giocatore rifiutasse la convocazione del proprio Sestiere di appartenenza, non potrà in alcun modo far parte di altre squadre partecipanti al Torneo.

6 Obbligatoria è la presenza in panchina di un allenatore. Tale ruolo può essere anche svolto dal Caposestiere; non richiesto il criterio di residenza nel sestiere né alcuna tessera federale. L'allenatore può essere coadiuvato da un assistente. Allenatore e assistente vanno iscritti entri i termini previsti per l'iscrizione della squadra stessa.

7 Ogni Caposestiere è tenuto a presentare la scheda d'iscrizione della squadra e le relative quote d'iscrizione (250,00 Euro per ogni squadra) entro il giorno 09 Luglio 2010, data della riunione con il Comitato e del Draft, in modo da permettere al Comitato di operare una verifica presso gli uffici comunali, la corretta stipula di una polizza assicurativa, nonché una adeguata promozione dell'evento (sito, giornale, flyers).

8 Le divise da gioco verranno consegnate dall'Organizzazione al Caposestiere. Ogni squadra avrà diritto di ritirare 12 t-shirt numerate. Non sono previste t-shirt per allenatore e assistenti.

9 Modalità di svolgimento: la prima fase del Torneo si svolgerà in due gironi da tre squadre estratte a sorte. Le due formazioni che vinceranno i raggruppamenti accederanno direttamente alle semifinali del venerdì. Nella giornata del giovedì si disputeranno gli spareggi per decidere le altre due semifinaliste. Le seconde dei due gironi affronteranno le terze qualificate e le due formazioni vincenti proseguiranno nel Torneo. Le semifinali saranno seguite dalla finalissima del Sabato per l'assegnazione del primo posto. Per motivi organizzativi quest'anno non si disputeranno le finali di consolazione.

10 Tutte le squadre saranno premiate.

11 Le gare si disputeranno in due tempi da 20 minuti ciascuno, con il ripristino della vecchia regola della palla contesa.

12 Il Torneo dei Sestieri, in anticipo sui tempi, prima competizione ufficiale a farlo, da quest'anno adotterà alcune delle nuove regole Fiba che andranno in vigore dalla prossima stagione: la distanza della linea da 3 punti sarà spostata dagli attuali m. 6,25 ai "futuri" m. 6,75, e l'area dei 3 secondi avrà forma rettangolare anziché trapezoidale. Per il resto le regole del Torneo si rifaranno a quelle Fiba in vigore durante la stagione 2008-2009.

13 I capisestieri s'impegnano a partecipare alla riunione organizzativa con il Comitato e il rappresentante degli arbitri che si terrà il giorno 09 Luglio 2010.

14 Con la partecipazione tutte le squadre riconoscono implicitamente le norme contenute nel presente regolamento. Violazioni dello stesso possono determinare l'esclusione di una squadra dal Torneo.

L'Organizzazione del Torneo declina qualsiasi responsabilità in ordine ad incidenti e danni che dovessero verificarsi prima, durante e dopo la gara. L'inosservanza dei regolamenti e di tutte le altre norme a cui si fa riferimento non può essere invocata a nessun effetto.