

## Regolamento interno Lega Nazionale Pallacanestro

### Disposizioni organizzative relative allo svolgimento delle gare (art.13)

#### ➤ **Accesso ai campi**

E' consentito l'accesso al campo di gioco a:

- iscritti a referto

- rispettivi staff muniti di opportuno pass identificativo con generalità e logo societario e LNP

#### ➤ **Tessere LNP**

Sono assegnate 5 tessere LNP ad ogni Società che consentono ingresso libero su tutti i campi di gioco per la regular season. Mentre per i playoff l'ingresso sarà subordinato ad un accredito da inviare prima della gara.

Sono assegnate 3 tessere LNP ad ogni Società ad uso esclusivo dei rilevatori statistici che consentono ingresso libero su tutti i campi di gioco per la regular season. Mentre per i playoff l'ingresso sarà subordinato ad accredito.

Sono assegnate tessere LNP ai membri del Consiglio Direttivo e delle Commissioni LNP, allo staff LNP e ai membri degli uffici gare regionali FIP che consentono l'ingresso libero su tutti i campi di gioco in ogni fase dei campionati nazionali.

**Nota:** le tessere vanno esibite al botteghino (non all'ingresso) e sono valide per ricevere un titolo d'ingresso vidimato SIAE e valido per la gara in oggetto. Ciò perché il tesserino non è un titolo d'ingresso SIAE.

#### ➤ **Agreement fra Società**

#### **Ingressi**

A disposizione delle squadre ospiti: oltre alle tessere LNP che concedono il diritto all'ingresso ad 8 persone (5 dirigenti+3 statistici), ed al di là di eventuali accordi diretti intercorsi tra le Società che vadano a variare ulteriormente il numero totale di accessi, la squadra ospitante è comunque tenuta a concedere l'ingresso al seguente numero di persone (extra tessere LNP):

- nei campionati Gold-Silver: l'ingresso libero alla gara per 15 persone oltre allo staff a referto;

- nel campionato DNB: l'ingresso libero alla gara per 8 persone oltre allo staff a referto;

- nel campionato DNC : l'ingresso libero alla gara per 5 persone oltre allo staff a referto;

L'elenco dovrà essere preventivamente comunicato alla Società ospitante.

Va ricordato che per disposizione DOA alla tifoseria ospite va concesso un numero di posti pari al 10% della capienza dell'impianto di gioco. Previa comunicazione alla Società ospitante.

#### **Video**

Fatto salvo quanto previsto dalle DOA sulla consegna dei video e sul loro inserimento sul sito LNP, in Area Riservata di [www.legapallacanestro.com](http://www.legapallacanestro.com), alla sezione di videosharing (Matchshare) trovate tutte le informazioni necessarie ed il manuale d'uso. Solo in caso di problematiche specifiche relative al supporto o al formato, potete rivolgervi a [matchshare@legapallacanestro.com](mailto:matchshare@legapallacanestro.com)

#### ➤ **Utilizzo campi da gioco in trasferta**

Nei campionati Gold e Silver è fatto obbligo alle Società ospitanti a rendere disponibile, se richiesto, un adeguato campo di allenamento con l'uso dei palloni per il giorno precedente la



gara. E la disponibilità per almeno un'ora nella mattina del giorno di gara dei palloni ufficiali e del campo di gioco (tra le ore 10.00 e le ore 13.00).

### **Utilizzo maglie da gioco**

In assenza di specifici accordi fra le Società va ricordato che, per esigenze legate a colori sociali o di sponsor, la squadra ospitante ha il diritto di scegliere il colore della maglia da gioco. E che quella ospite, come da disposizioni DOA ed in caso di mancato accordo con la Società ospitante, ha l'obbligo di viaggiare con due mute da gioco di colore diverso, una chiara ed una scura.

#### ➤ **Format dell'evento-gara**

Il format dell'evento gara è obbligatorio per tutti i Campionati.

#### **Carrello portapalloni**

Il carrello portapalloni Molten può essere esposto al centro del campo nella fase che precede l'inizio della gara o dell'intervallo. Se mostra altri marchi, può essere utilizzato solo a patto che non siano concorrenziali alla ditta Molten (leggi: altri palloni).

#### **Pre-gara**

Le squadre devono avere a disposizione 25 minuti effettivi di riscaldamento.

#### **Presentazione delle squadre**

A 5 minuti dal fischio dell'arbitro per i tre minuti (quindi ad 8' dall'inizio della gara) le due squadre fanno rientro in panchina. Lo speaker presenta prima la squadra ospite, poi la squadra di casa, annunciando giocatore per giocatore ed i due allenatori, che si schiereranno uno per volta (dal numero 4 in poi) nella propria metà campo, costituendo così una fila. Al termine della presentazione delle squadre è compito della Società ospitante diffondere l'Inno Nazionale per 100 secondi. Il supporto musicale va fornito dalla Società ospitante. Successivamente sarà dato dagli arbitri il fischio che segnala i 3' all'inizio della gara.

#### **Annunci speaker**

Nel momento immediatamente successivo al fischio arbitrale che segnala i 3' all'inizio della gara, lo speaker deve annunciare i partner LNP (title sponsor, pallone ufficiale, ecc...), utilizzando una formula di testo univoca che verrà comunicata da LNP.

#### **Modalità intervallo**

L'intervallo lungo fra il secondo e terzo quarto ha una durata di 15 minuti, per consentire attività sociali e commerciali alla squadra di casa della durata di 10 minuti. Salvaguardando comunque alla squadra ospite la disponibilità del campo per i restanti 5 minuti.

#### **Interviste post-gara**

La squadra di casa ha l'obbligo di rendere visibile il logo LNP-Adecco nello spazio adibito alle interviste post-gara. Va utilizzato il backdrop ufficiale (vedi sito [www.legapallacanestro.com](http://www.legapallacanestro.com), Area Riservata, cartella informazioni generali).

### **A completamento delle disposizioni:**

- accordi radio televisivi e web (vedi: regolamento media LNP)