



REGOLAMENTO DI GIOCO

(rev. Del 03.07.2026)

1. Riconoscimento : Presentarsi al tavolo 10 minuti prima dell'inizio della gara per la registrazione a referto degli atleti.
In caso di ritardo di 3 minuti rispetto al programma, la squadra che non si presenta con almeno 3 atleti perde la gara 20 a zero.

2. Contesa : L'inizio della gara, il supplementare e le palle dubbie, verranno gestite tramite palla a due dalla lunetta.
Se un giocatore riceve la palla in area deve farla uscire prima di tentare un tiro.

3. Punti

- Canestro dentro l'arco..... 2 p.ti .
- Canestro fuori dell'arco 3 p.ti .
- Canestro dentro il cerchio giallo 4 p.ti .
- Non sono previsti tiri liberi.

4. Rimbalzo in attacco : Dopo un rimbalzo in attacco è possibile effettuare altri tiri senza uscire dall'area dei 3 p.ti.

5. Chi segna non regna : La squadra che subisce un canestro riprende il gioco in attacco

6. Check-Ball : Dopo qualsiasi situazione di palla morta (canestro compreso) , l'azione successiva ricomincia con un Check-Ball.

7. Rimessa in campo : Se la palla esce dalla linea di metà campo si riprende con una rimessa laterale, se esce dal fondo si riprende dal fondo.

8. Palla recuperata : Dopo una palla recuperata o un rimbalzo in difesa la palla deve uscire dall'arco dei 3 p.ti.

9. Infrazioni 3" e 14 " : Un atleta in attacco non può sostare in area più di 3 "e ogni possesso non può durare più di 14 ".

10. Falli

- Al 6° fallo di squadra scatta il Bonus e dal 7° fallo in poi va 1 p.to alla squadra avversaria + possesso palla.
- Fallo sul tiro sbagliato1 p.to per la squadra avversaria, + possesso palla.
- Fallo sul tiro realizzatoa seconda della posizione (2,3,4 p.ti) + 1 p.to + possesso palla.
- Fallo in attacco.....nessun punto ma perdita del possesso palla.
- Fallo Tecnico/Antisportivo.....2 p.ti alla squadra avversaria + possesso palla.

11. Squalifica : Il giocatore che manterrà un atteggiamento antisportivo imprecaando, bestemmiano o commettendo un fallo intenzionale ritenuto dall'arbitro di particolare veemenza e pericolosità per l'incolumità fisica dell'avversario verrà automaticamente espulso dal torneo senza pretesa alcuna.

12. Time out : I Time out non sono ammessi.

13. Sostituzioni : Le sostituzioni sono illimitate e possono essere effettuate a palla morta senza fermare il tempo previo consenso dell'arbitro.

14. Tempo di gioco

- Gli incontri di qualificazione hanno una durata di 10 minuti no-stop
- Il tempo viene fermato in caso di infortunio, allontanamento della palla o su richiesta dell'arbitro.
- Le finali si giocheranno senza cronometro.

16. Spostamenti gara : In caso di richiesta spostamento gare è necessario avvisare il direttore di gara che valuta la fattibilità. Per questo motivo è opportuno non abbandonare il campo di gioco durante il torneo in quanto gli orari sono soggetti a variazione.

Vince la gara la squadra che avrà totalizzato più punti allo scadere dei 10 minuti oppure che arriva per prima ai 21 punti.
In caso di parità si continua a giocare senza cronometro e vince la squadra che riesce ad ottenere 2 punti di vantaggio.

La partecipazione al torneo implica la totale accettazione del presente regolamento senza possibilità alcuna di reclami.