



Regolamento Ufficiale Street BasketBall Tournamet – P. Romeo Piroli

ART.1 CAMPO

La partita è giocata su una metà campo a un solo canestro.

ART.2 LE SQUADRE E CATEGORIE

2.1 Ogni squadra è composta da un massimo di 4 giocatori (3 giocatori in campo e 1 cambio). Non è prevista la figura dell'allenatore.

2.2 Per le categorie U13, U15 e U17 le squadre possono essere miste. Le Categorie U30 e O30 sono esclusivamente maschili.

ART.3 ARBITRO E CONTROLLER

3.1 È prevista la presenza di un arbitro e di un controller che ha il compito di segnare i punti e di segnalare il raggiungimento del bonus.

ART.4 INIZIO DELLA PARTITA

4.1 Entrambe le squadre hanno a disposizione, in contemporanea, un momento per il riscaldamento.

4.2 Il tiro della monetina determina quale squadra avrà il primo possesso. La squadra che vince il tiro della moneta può scegliere se avere il primo possesso della partita o il primo possesso di un eventuale tempo supplementare.

4.3 Il gioco inizia con tre giocatori in campo. Il primo possesso ai tempi supplementari segue la regola del possesso alternato. Se la squadra A ha avuto il primo possesso della partita, al primo supplementare toccherà alla squadra B, al secondo supplementare di nuovo alla squadra A e così via.

ART.5 PUNTEGGIO

5.1 Ogni canestro all'interno dell'arco dei tre punti vale 2 punti.

5.2 Ogni canestro dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Ogni canestro su tiro libero vale 1 punto.

ART.6 TEMPO DI GIOCO/VITTORIA DELLA PARTITA

6.1 Il tempo regolare di gioco consiste in un **tempo da 10 minuti non effettivi**. Il cronometro viene azionato quando il giocatore in possesso di palla inizia a palleggiare, passa a un suo compagno o fa il check con il difensore. Il cronometro verrà fermato solo in caso di infortunio, di allontanamento della palla dal campo di gioco e tiri liberi

6.2 Vince la partita la squadra che è in vantaggio alla fine del tempo, o che segna per prima **21 punti**. Questa regola è applicata solo nel tempo regolare, non durante i tempi supplementari.

6.3 Se le squadre sono in parità alla fine del tempo, la partita continua con tempi supplementari da 2 minuti, finché non si sblocca il pareggio. Se ai tempi supplementari una squadra va in vantaggio di almeno 2 punti, vince la partita, anche se il tempo supplementare non è ancora finito.

6.4 Se una squadra non si presenta in campo con 3 giocatori all'orario previsto per l'inizio della partita, perde a tavolino 21 a 0.

ART.7 FALLI DI SQUADRA

7.1 Una squadra raggiunge il bonus quando commette 7 falli di squadra.

7.3 Un fallo durante un'azione di tiro all'interno dell'arco, è punito con un tiro libero.

7.4 Un fallo durante un'azione di tiro all'esterno dell'arco, è punito con due tiri liberi.

7.5 In caso di canestro più fallo, il giocatore che ha subito il fallo ha diritto a un solo tiro libero supplementare.

7.6 Dal settimo fallo di squadra in poi, il giocatore che ha subito fallo tira un tiro libero con rimbalzo.

7.7 In caso di falli antisportivi, atti violenti gravi o comportamenti scorretti, la squadra perde la partita a tavolino e viene squalificata.

ART.8 TEMPOREGGIARE

8.1 Il temporeggiare o il tergiversare senza giocare attivamente cercando di segnare è una violazione.

8.2 Sono abolite le regole dei 3" e dei 24". Se una squadra tergiversa nella conclusione l'arbitro ammonirà la squadra contando gli ultimi 5 secondi per l'azione.

ART.9 COME SI GIOCA LA PALLA

9.1 Dopo ogni canestro in campo o su tiro libero:

Un giocatore della squadra che non ha segnato fa ripartire il gioco palleggiando o passando la palla dalla zona all'interno dell'arco, al suo esterno.

La squadra in difesa non può cercare di recuperare la palla in questa fase.

9.2 Dopo un tiro sbagliato:

Se c'è rimbalzo in attacco, la squadra può continuare ad attaccare il canestro senza uscire dall'arco.

Se c'è rimbalzo difensivo, la squadra può giocare solo dopo aver riportato la palla all'esterno dell'arco (palleggiando o passando).

9.3 Dopo una palla rubata o un cambio palla:

Se questo succede all'interno dell'arco, la palla deve essere passata o si dovrà palleggiare all'esterno dell'arco.

9.4 Dopo una situazione di palla morta o dopo un canestro segnato, l'azione di gioco può ripartire dopo il check (scambio di palla) con l'avversario, dietro l'arco in mezzo al campo.

9.5 Un giocatore è considerato all'esterno dell'arco quando ha entrambi i piedi al suo esterno, senza pestare la linea.

9.6 Nel caso di palla contesa, la palla va alla difesa.

9.7 Se il giocatore che riceve palla fuori dalla linea da 3 punti non effettua il passaggio o il check prima di tirare, questo si considera una violazione.

9.8 Dopo aver recuperato la palla, prima di ogni conclusione a canestro, la palla deve essere toccata da **almeno 2 giocatori** in attacco (quindi con almeno 2 passaggi), in modo che la difesa possa schierarsi.

ART.10 SOSTITUZIONI

Le sostituzioni sono illimitate. Si possono effettuare sostituzioni quando il gioco è fermo.

ART.11 TIME OUT

Ogni squadra ha diritto ad un time out di 30 secondi. Un giocatore può chiamare il time out in situazioni di palla morta.

ART.12 GIRONI PUNTEGGI E FINALI

12.1 La categoria sarà attivata solo se saranno iscritte almeno due squadre. Nel caso di iscrizione di sole due squadre si procederà direttamente alla finale. Se le squadre sono 3 o 4 si procederà con girone unico e la finale verrà giocata tra la prima e la seconda classificata del girone. Se le squadre iscritte alla categoria sono più di 4 si procederà alla suddivisione in gironi. Passerà il turno la prima di ogni girone che affronterà le prime classificate degli altri gironi a eliminazione diretta fino alla finale.

12.2 In caso di parità di punteggio, verrà avvantaggiata in classifica:

- Squadra con miglior differenza punti
- Squadra che ha fatto più punti
- Sorteggio

ART.13 OBBLIGATORIETA' DEL CERTIFICATO MEDICO SPORTIVO

13.1 Per poter partecipare al torneo è **necessario** essere in possesso del **certificato medico per la pratica sportiva agonistica** in corso di validità da allegare in copia al momento dell'iscrizione.

ART.14 ISCRIZIONE AL TORNEO E CALENDARIO

14.1 Le iscrizioni al torneo terminano improrogabilmente alle 23:59 del 22 Settembre 2022

14.2 Risulteranno iscritte al torneo e al contest solo le squadre e i giocatori che entro il termine di scadenza sopra riportato avranno fatto pervenire alla segreteria dell'Associazione Sportiva il modulo di iscrizione correttamente compilato e avranno provveduto a saldare la relativa quota. Il modulo di iscrizione con tutte le istruzioni è scaricabile tramite apposito link reperibile sulla pagina http://www.calasanzioasd.it/?page_id=885

14.3 Il calendario della manifestazione sarà disponibile seguendo l'apposito link sulla pagina internet http://www.calasanzioasd.it/?page_id=885 dopo il termine massimo fissato per le iscrizioni e comunque non oltre il 24 settembre 2022.

ART.15 ACCETTAZIONE DEL PRESENTE REGOLAMENTO

15.1 Iscrivendosi al torneo le squadre accettano automaticamente tutte le regole del presente regolamento

Per quanto non specificato vale il regolamento FIP