

# **REGOLAMENTO TORNEO STREET BASKET 3 VS 3 TRAMBALLANDO**

## **ART.1 IL CAMPO**

La partita è giocata su una metà campo con un canestro. Il campo deve avere le zone regolamentari di un campo da basket, comprese la linea del tiro libero (5.80m), la linea dei tre punti (6.75m) e il semi cerchio sotto il canestro che delimita la zona in cui non è sanzionabile il fallo in attacco.

## **ART.2 LE SQUADRE**

Ogni squadra è composta da un massimo di 5 giocatori (3 giocatori in campo e 2 cambio).

Possono partecipare i ragazzi che hanno compiuto 14 anni.

Non può essere accettata l'iscrizione di una squadra il cui nome, ad insindacabile parere dell'organizzazione, risulti inappropriato perché volgare od offensivo.

## **ART.3 CONTROLLER**

**3.1** È prevista la presenza di un controller che ha il solo compito di segnare i punti e intervenire in caso di contestazione.

**3.2** Le chiamate (falli, violazioni e infrazioni) possono essere effettuate esclusivamente dal giocatore che subisce il fallo, nel caso di falli, o dai giocatori in campo, nel caso di infrazioni. Il controller deve intervenire solo nel momento in cui la chiamata viene contestata dai giocatori dell'altra squadra in campo.

**3.3** Il controller può essere eventualmente assistito da un cronometrista o da un segnapunti.

## **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 moneta 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 1 punto.

**5.2** Ogni canestro dietro l'arco vale 2 punti.

## **ART.6 TEMPO DI GIOCO/VITTORIA DELLA PARTITA**

**6.1** Il tempo regolare di gioco consiste in un tempo da 10 minuti. 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.

**6.2** Vince la partita chi è in vantaggio alla fine del tempo, o chi segna per primo 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 2 punti, vince la partita, anche se il tempo supplementare non è ancora finito. È previsto un intervallo di un minuto prima dell'inizio dei tempi

**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**

Al quinto fallo commesso da una squadra quella che subisce guadagna un punto.

#### **ART.8 TEMPOREGGIARE**

Il temporeggiare o il tergiversare senza giocare attivamente cercando di segnare è considerato fallo.

#### **ART.9 COME SI GIOCA LA PALLA**

**9.1** 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).

**9.2** 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.

**9.3** 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.

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

**9.5** Nel caso di palla contesa, la palla va alla difesa.

**9.6** 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.

#### **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 FORMULA DEL TORNEO**

Nella fase a gironi, in caso di vittoria ad ogni squadra sono assegnati 2 punti, in caso di sconfitta zero. Se più squadre finiscono a pari punti, per la determinazione della classifica si tiene conto, nell'ordine, dello scontro diretto, della differenza canestri, dei punti realizzati, del sorteggio.

Si garantisce la partecipazione alle prime 16 squadre iscritte. L'iscrizione di altre squadre verrà accettata solo se il numero complessivo sarà compatibile con la formula decisa dall'organizzazione.

#### **ART. 13 DANNEGGIAMENTI**

Eventuali danni arrecati al campo e al canestro saranno a carico del responsabile.