

REGOLAMENTO DI GIOCO:

(Per tutte le regole non menzionate qui sotto si faccia riferimento al regolamento FIBA per il basket 5vs5.

Fair play e sportività sono parte integrante del regolamento FISB.)

ISCRIZIONE:

Il costo dell'iscrizione sarà di €150 a squadra. Il pagamento dovrà essere effettuato entro il 22/6/2019. Per le modalità d'iscrizione e pagamento leggere regolamento 4x4. In quest'ultimo troverete anche le info sulle divise.

Le squadre dovranno presentarsi al gazebo dello staff almeno 30 MIN PRIMA del loro esordio per effettuare il check in.

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 4 giocatori (3 giocatori in campo e 1 cambio).

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.

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 avrà la prima palla di inizio gioco. Oppure il tiro da tre punti, a scelta delle due squadre in campo.

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 15 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. Il cronometro viene fermato solo in situazioni di palla morta o durante i tiri liberi e negli ultimi 2 minuti di partita.

6.2 Vince la partita chi è in vantaggio alla fine del tempo, o chi segna per primo 25 punti.

6.3 Se le squadre sono in parità alla fine del tempo, la partita continua con tempi supplementari da 2 minuti

(senza bloccare il tempo, solo in caso di tiri liberi). Vince chi è in vantaggio alla fine del supplementare o chi raggiunge prima i 25 punti.

6.4 Se una squadra non si presenta in campo con 3 giocatori all'orario previsto per l'inizio della partita, perde a tavolino 25 a 0.

Queste regole di tempo e punteggio potrebbero variare in base all'affluenza delle squadre iscritte.

ART.7 FALLI DI SQUADRA

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

7.4 In caso di canestro più fallo, il canestro è buono, il fallo viene segnato alla squadra che l'ha commesso, il possesso rimane alla squadra che l'ha subito (senza tiri liberi aggiuntivi).

7.5 Dal settimo fallo di squadra in poi, il giocatore che ha subito fallo tira un tiro libero (senza rimbalzo) e il possesso rimane all'attacco.

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.

Il controller ammonirà la squadra contando gli ultimi 10 secondi per l'azione.

ART.9 COME SI GIOCA LA PALLA

9.1 Si gioca all'Americana, chi segna regna, dopo ogni canestro fatto la palla rimane all'attacco.

9.2 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.

9.3 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).

9.4 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, si gioca con il possesso alternato.

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 60 secondi. Un giocatore può chiamare il time out in situazioni di palla morta.

Non ci sono time out nei tempi supplementari.

Firma Capitano