

Regolamento

il Tempo

- Il tempo di gioco regolamentare è il seguente: un unico periodo da 10 minuti. Il cronometro si ferma durante le situazioni di palla morta e di tiro libero.
- Se il punteggio è in parità alla fine del tempo regolamentare, si gioca un tempo supplementare dopo un intervallo di un minuto. La prima squadra a segnare due canestri nel supplementare vince la gara.
- Una squadra perde la gara per forfait qualora all'orario di inizio stabilito la squadra non sia presente sul campo di gioco con tre giocatori pronti
- Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati.
- Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

i Punti

- Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punti. Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti. Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.
- La prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara, in caso ciò avvenga prima della fine del tempo regolamentare.

i Falli

- Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali.
- I falli commessi durante un atto di tiro dentro l'arco sono puniti con due tiri liberi, mentre i falli commessi oltre l'arco sono puniti con tre tiri liberi.
- Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo.
- Dal settimo fallo di squadra, ogni fallo è punito con un punto e possesso di palla alla squadra che subisce.
- Tutti i falli tecnici sono puniti con un tiro libero e possesso di palla, mentre i falli antisportivi sono puniti con due tiri liberi e possesso.

Nessun fallo in attacco è punito con tiri liberi.

come giocare la Palla

A seguito di un tiro:

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco portando la palla (palleggiando o passando) in un qualsiasi punto dietro l'arco.
- Dopo aver catturato un rimbalzo difensivo è necessario che il portatore di palla esca con entrambe i piedi dalla linea da 3 punti.
- L'uscita al di fuori dell'arco dei 3 punti per il cambio possesso NON è libera, la difesa può intercettare/rubare la palla.
- Palla alla squadra che subisce canestro (no chi segna regna)
- Dopo ogni canestro subito/situazione di "rimessa", check con difensore OBBLIGATORIO

A seguito di ogni tiro sbagliato:

- Qualora la squadra in attacco prenda il rimbalzo, può continuare ad attaccare il canestro senza far uscire il pallone dall'arco.
- Qualora la squadra in difesa prenda il rimbalzo, deve portare il pallone oltre l'arco (passando o palleggiando).
- Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).
- Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.
- In caso di palla contesa, il possesso è della squadra in difesa.

varie

- Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.
- Non ci sono time-out.
- Le sostituzioni possono essere effettuate da ogni squadra durante ogni situazione di palla morta.

Partecipazione **gratuita**

Non serve certificato medico