



7° torneo STREET BASKET

“ALL RED”

REGOLAMENTO

LE SQUADRE E I GIOCATORI

- Le squadre dovranno essere composte da tre giocatori più due eventuali riserve. Non ci sono limiti di tesserati. Sono ammessi tutti i giocatori che hanno compiuto o compiranno almeno 16 anni nell'anno in corso.
- Nessun allenatore deve essere presente sul campo, né allenare la squadra dalla tribuna.
- Non sarà consentito ad una squadra iniziare un incontro avendo un numero di giocatori inferiore a tre, ma sarà consentito proseguirlo anche con due o un solo giocatore. In assenza di tali condizioni, subirà una sconfitta a tavolino con punteggio 11-0. Trascorsi 5 minuti dalla chiamata delle squadre se una di queste non si presenterà perderà la partita a tavolino 11-0.
- I giocatori hanno l'obbligo di scendere in campo senza indossare oggetti metallici o comunque pericolosi per se o per gli altri.
- Prima dell'inizio della gara le squadre si dovranno accordare sulla scelta della maglia chiara o scura e comunicarlo all'organizzazione.

LE REGOLE DEL GIOCO

LA PARTITA E IL TEMPO

- Il primo possesso palla verrà deciso tramite lancio della moneta. Chi vince potrà scegliere per il possesso palla immediato, oppure lasciare la palla agli avversari, riservandosi il possesso per l'inizio di un eventuale tempo supplementare (le cui modalità sono spiegate in seguito).
- Vincerà la squadra che raggiungerà per prima i 21 punti (anche con un solo punto di scarto sugli avversari).
- Se tale risultato non fosse ottenuto entro il tempo limite massimo di 10 minuti effettivi (il cronometro verrà stoppato solo in caso di infortunio, allontanamento della palla e time-out), allora sarà preso in considerazione il punteggio raggiunto allo scadere.
- In caso di parità al termine dei 10' regolamentari, dopo un intervallo di 1 minuto, si procederà con un tempo supplementare secondo la seguente modalità: la prima squadra a segnare due punti vincerà la gara.
- Nel corso della partita non sono previsti time-out
- Le sostituzioni andranno effettuate in autonomia dalle squadre, purché avvengano esclusivamente in situazioni di palla morta, prima di un check o di un tiro libero.

IL GIOCO SU METÀ CAMPO

- Nel gioco a metà campo vige la seguente regola: ad ogni cambio di possesso durante il gioco, chi recupera palla dovrà riportarla all'esterno dell'arco prima di poter effettuare una nuova azione di attacco. Se una squadra realizza il canestro, senza aver prima portato la palla all'esterno, questo verrà semplicemente annullato e il possesso passerà agli avversari.
- Dopo qualsiasi situazione di palla morta (rimesse, falli, violazioni, etc.) il gioco ricomincerà fuori dall'arco con un "check" (il check è la consegna della palla all'attacco da parte della difesa oppure, in alternativa, un tocco della palla sempre da parte della difesa, qualora la palla sia già in mano ad un attaccante)
- La squadra che subisce un canestro dovrà riportare la palla fuori dall'arco dei 3 punti palleggiando o passando la palla e cominciare una nuova azione (non sarà necessario il "check" dell'avversario).

PUNTI, FALLI, BONUS E TIRI LIBERI

- I canestri segnati dall'interno dell'arco varranno 2 punti, mentre quelli segnati da dietro l'arco 3 punti.
- I falli su tiro saranno puniti con 1 punto alla squadra avversaria + possesso palla. In caso di "fallo su tiro con canestro segnato" verranno assegnati i punti a seconda della posizione (2 o 3) + 1 punto e il successivo possesso sarà della difesa.
- Non ci sono i falli personali. Il bonus si esaurirà con il 6° fallo di squadra.
- Il 7°, l'8° e il 9° fallo daranno luogo SEMPRE a 1 punto alla squadra avversaria + possesso palla, sia che siano commessi dentro, sia che siano commessi fuori dall'arco.
- I falli "tecnici" saranno puniti con 2 punti alla squadra avversaria + possesso palla, mentre i falli "antisportivi" saranno puniti con 1 punto alla squadra avversaria + possesso palla. Il giocatore che manterrà un atteggiamento antisportivo imprecaando, bestemmiano o commettendo un fallo intenzionale di particolare veemenza e pericolosità per l'incolumità fisica dell'avversario verrà automaticamente espulso dal torneo a discrezione dell'organizzatore.
- Un giocatore che commette due falli antisportivi o tecnici dovrà abbandonare il campo e sarà a discrezione dell'organizzazione stabilire se e per quanto prolungare la squalifica in base alla gravità di quanto accaduto.

ALTRE REGOLE

- Rimanere in "stallo" o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione. La squadra in possesso palla deve arrivare al tiro entro 14" che saranno conteggiati dall'arbitro a propria totale discrezione.
- Un atleta in attacco non può sostare in area per più di 3 secondi.
- Nel caso avvenga un'interferenza esterna, come ad esempio, un'altra palla in campo, l'arbitro potrà decidere di interrompere il gioco e far riprendere l'azione con un check (il possesso ovviamente rimarrà a chi ce l'aveva prima).
- È rigorosamente vietato appendersi al canestro sia in riscaldamento, sia nel corso degli incontri. Chi rompe paga!

INFORMAZIONI

- Gli incontri, che si giocano all'aperto, si disputeranno solo in caso di superficie di gioco asciutta. Le squadre, salvo diverse comunicazioni da parte degli organizzatori, SONO COMUNQUE TENUTE A PRESENTARSI IN OGNI CASO agli orari stabiliti.
- Resta inteso che in presenza di particolari avverse condizioni o altri eventi esterni, gli organizzatori, a loro insindacabile giudizio, si riservano la possibilità di apportare modifiche alla programmazione, prevedendo nei casi più gravi la sospensione temporanea o definitiva della manifestazione, senza che ciò comporti l'obbligo da parte degli stessi al rimborso delle quote d'iscrizione.

LA PARTECIPAZIONE ALLA MANIFESTAZIONE COMPORTA L'ACCETTAZIONE DEL PRESENTE REGOLAMENTO DI GIOCO