

REGOLAMENTO BASKET AMICHIAMOCI

TEMPO DI GIOCO/ SQUADRA VINCITRICE

1.1. Il tempo regolamentare di gioco consiste in 1 periodo di 10 minuti. Il cronometro di gara verrà fermato durante le situazioni di palla morta e i tiri liberi. Il cronometro di gara verrà riattivato quando:

- Durante un check, la palla è a disposizione del giocatore attaccante dopo che il check è stato completato.
- Dopo un ultimo tiro libero realizzato, la nuova squadra attaccante è in possesso di palla.
- Dopo un ultimo tiro libero non realizzato e la palla continua a rimanere viva, la palla tocca o viene toccata da qualsiasi giocatore sul campo di gioco.

1.2. Ogni squadra deve arrivare al tiro entro 12 secondi. Il cronometro viene avviato quando la palla è in mano all'attaccante (in seguito ad un check o ad un canestro).

1.3. La prima squadra che realizza 31 o più punti vince la gara se questo accade prima del termine del tempo regolamentare di gioco

1.4. Se il punteggio è pari al termine del tempo regolamentare di gioco, si giocherà un tempo supplementare di 5 minuti. Ci sarà un intervallo di 1 minuto prima dell'inizio del tempo supplementare.

1.5. Una squadra perde la gara per forfait se entro 10 minuti dall'orario fissato per l'inizio della gara non è presente sul campo di gioco con 2 o 3 giocatori pronti a giocare. Nel caso in cui una squadra giochi con 2 giocatori anche l'altra è obbligata a farlo.

PUNTEGGIO

2.1. Ad ogni tiro realizzato da dentro l'arco verranno assegnati 2 punti.

2.2. Ad ogni tiro realizzato da dietro l'arco verranno assegnati 3 punti.

2.3. Ad ogni tiro libero realizzato verrà assegnato 1 punto.

FALLI

Gli arbitri dovranno fischiare i falli e le infrazioni di base del basket, tenendo conto delle seguenti modifiche.

3.1. In caso di fallo in atto di tiro, al giocatore che ha subito il fallo saranno concessi i seguenti tiri liberi:

- Se il tiro rilasciato da qualsiasi parte del campo viene realizzato, il canestro è valido e ci sarà un tiro libero aggiuntivo.
- Se il tiro rilasciato all'interno dell'area da 2 punti non viene realizzato, saranno concessi 2 tiri liberi.
- Se il tiro rilasciato fuori dall'arco non viene realizzato, saranno concessi 3 tiri liberi.

3.2. Se il fallo viene effettuato non durante un atto di tiro allora viene ridato il possesso palla, si azzerà il timer e si fa check.

3.3. In caso di atteggiamenti antisportivi verrà dato un tiro libero e il possesso palla per l'altra squadra, verrà effettuato il check da dietro l'arco.

3.4. Una squadra raggiunge il bonus quando ha commesso 8 falli. Se la squadra è in bonus anche i falli non commessi in azione di tiro prevedono 1 tiro libero.

3.5. In caso qualcuno non rispetti lo SPIRITO DI AMICIAMOCI, gli staffisti o l'arbitro possono decidere di far smettere di giocare la persona e di farla sostituire da un'altra. In casi estremi possono anche fermare completamente la partita.

3.6. La bestemmia (imprecazione contro Dio, Santi e cose sacre) determina l'espulsione dalla partita. L'accaduto verrà poi valutato tra lo staff di tornei per ulteriori conseguenze. Altre espressioni, non propriamente offensive, ma inadatte al luogo, determineranno l'ammonizione.

COME SI GIOCA LA PALLA

4.1. In seguito a qualsiasi canestro realizzato dal campo o dopo l'ultimo tiro libero realizzato (eccetto quelli seguiti da un possesso di palla):

- Un giocatore della squadra che non ha realizzato deve riprendere il gioco palleggiando o passando la palla verso una posizione del campo dietro l'arco.

4.2. In seguito a qualsiasi tiro a canestro dal campo o ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso di palla) non realizzati:

- Se il rimbalzo è difensivo, la squadra dovrà far pervenire la palla dietro l'arco (passandola o palleggiando).
- Se il rimbalzo è catturato dalla squadra in attacco, essa potrà tentare di segnare ma il timer verrà resettato solamente nel caso in cui il pallone tocchi il ferro.

4.3. In caso di palla fuori viene dato il possesso all'altra squadra con check dietro l'arco.

4.4. Se dopo la realizzazione del canestro il pallone esce, verrà data palla alla squadra che ha subito il canestro e sarà fatto il check dietro l'arco.

4.5. Se la squadra in difesa stoppa il tiro o ruba palla, deve far giungere la palla fuori dall'arco.

4.6. Il possesso palla dato a ciascuna squadra in seguito a qualsiasi situazione di palla morta deve iniziare con un check dietro l'arco.

4.7. Qualsiasi situazione di palla a due comporta il possesso palla alla difesa e il tempo viene resettato.

SOSTITUZIONI

5.1. Ciascuna squadra può effettuare sostituzioni quando la palla diventa morta prima di un check o tiro libero.

TIME OUT

6.1. Ciascuna squadra può beneficiare di 2 time-out nell'arco dei 10 minuti di gioco. In caso di tempo supplementare potrà essere utilizzato un altro time-out per squadra.