

CNO STREET BASKET 2026

REGOLAMENTO UFFICIALE DEL TORNEO 3X3

1. REGOLE DI BASE

- Si gioca su una metà campo con un solo canestro.
- La modalità è **"chi segna regna"**: chi segna mantiene il possesso.
- **Non si esegue mai il salto a due**. Un sorteggio iniziale (pari o dispari) determina il primo possesso.
- **Non esistono le rimesse**: dopo ogni fischio si esegue il "check" all'esterno dell'arco, frontalmente al canestro.
- Vigè la regola: **"Palla contesa, palla alla difesa"**.
- Non sono previste sospensioni o time-out, salvo per motivi di salute o arbitrali.

2. PUNTEGGIO E PARTITA

- Ogni canestro da dentro l'arco vale **1 punto**.
- Ogni canestro da fuori l'arco vale **2 punti**.
- La partita dura un singolo tempo di **10 minuti**.
- La partita termina in anticipo se una squadra arriva a **21 punti**.
- Parità allo scadere: si va ai supplementari, vince chi segna per primo **2 punti**.

3. TEMPO E SHOT CLOCK

- Il tempo è **effettivo solo negli ultimi 2 minuti**.
- Nei primi 8 minuti il tempo si ferma solo se la palla esce lontano o per infortunio.
- Ogni azione di attacco dura massimo **16 secondi**.
- Lo shot clock si resetta dopo ogni tocco del pallone sull'anello.

4. GESTIONE DELLA PALLA

- L'azione inizia con la difesa che passa la palla all'attacco dietro l'arco (check).
- Dopo canestro subito, chi ha segnato rigioca da sotto canestro e deve uscire dall'arco (no rimessa).
- Anche dopo un rimbalzo difensivo, la palla deve essere portata fuori dall'arco.
- **L'uscita dall'arco non è libera** (la difesa può pressare).
- Mancato "check" o mancata uscita dall'arco prima del tiro = violazione (canestro nullo).

5. FALLI E SANZIONI

- **Fallo su tiro**: 1 libero (dentro l'arco), 2 liberi (fuori arco).
- **Canestro e fallo**: canestro valido + 1 tiro libero aggiuntivo.
- **Bonus squadra**: 7°, 8° e 9° fallo = 2 tiri liberi.
- Dal **10° fallo** in poi = 2 tiri liberi + possesso palla.
- Tiro libero nullo se il tiratore tocca la linea.

6. DISCIPLINARE

- **Fallo Tecnico**: 1 tiro libero + possesso a chi lo aveva.
- **Fallo Antisportivo**: 2 tiri liberi + cambio obbligatorio + possesso agli avversari.
- **Espulsione**: Scatta dopo 2 antisportivi, oppure 1 tecnico + 1 antisportivo, oppure 2 tecnici.
- Nessun limite di falli personali (salvo espulsione).