

# REGOLAMENTO

## TORNEO STREETBALL BOVALINO (12-13-14 AGOSTO 2024)

Il torneo è organizzato al solo scopo di divertimento, pertanto non saranno ammesse discussioni o comportamenti antisportivi.

- Le regole del gioco seguono le regole FIP attualmente in vigore.
- **CAMPO:** la partita è giocata su una metà campo con un canestro.
- **SQUADRE:** ogni squadra è composta obbligatoriamente da 4 giocatori (3 giocatori in campo e 1 cambio).  
**PER LA CATEGORIA MISTO:** la squadra deve essere composta da 5 giocatori (3 UOMINI, 2 DONNE e ci deve sempre essere una donna in campo).
- **ARBITRO e SEGNAPUNTI:** è prevista la presenza di un arbitro e di un segnapunti.
- **INIZIO PARTITA:**
  1. le squadre hanno a disposizione in contemporanea 3 minuti di riscaldamento prima dell'inizio della partita.
  2. la contesa determinerà quale sarà la squadra ad avere il primo possesso. In caso di tempi supplementari, verrà nuovamente effettuata la contesa.
- **PUNTEGGIO:** ogni canestro all'interno dell'arco dei tre punti vale 1 punto; ogni canestro dietro l'arco vale 2 punti; ogni canestro su tiro libero vale 1 punto.  
**PER LA CATEGORIA MISTO:**
  - UOMINI: ogni canestro all'interno dell'arco dei tre punti vale 1 punto; ogni canestro dietro l'arco vale 2 punti; ogni canestro su tiro libero vale 1 punto.
  - DONNE: ogni canestro all'interno dell'arco dei tre punti vale 2 punti; ogni canestro dietro l'arco vale 3 punti; ogni canestro su tiro libero vale 1 punto.
- **TEMPO DI GIOCO e VITTORIA DELLA PARTITA:**
  1. Il tempo regolare di gioco consiste in un tempo da 12 minuti. Il cronometro viene fermato solo in occasione dei tiri liberi.
  2. Vince la partita chi è in vantaggio alla fine del tempo, o chi segna per primo 21 punti nei tempi regolari.
  3. Se le squadre sono in parità alla fine del tempo, la partita continua con tempi supplementari da 2 minuti. È previsto un intervallo di un minuto prima dell'inizio dei tempi supplementari.
  4. Se una squadra non si presenta in campo con 3 giocatori all'orario previsto per l'inizio della partita, perde a tavolino.**PER LE CATEGORIE U14 E U17:**
  - Se nella squadra è presente una sola ragazza, dovrà obbligatoriamente stare in campo per i primi 5 minuti della partita, solo dopo, eventualmente, potrà essere sostituita.
- **FALLI:**
  1. Un giocatore che commette 4 falli deve lasciare il campo.

2. Se il fallo avviene all'esterno dell'arco del tiro da tre il giocatore che ha subito fallo tira 2 tiri liberi, il secondo con rimbalzo.

**PER LA CATEGORIA MISTO:**

- UOMINI: il giocatore che ha subito fallo tira 2 tiri liberi, il secondo con rimbalzo.
  - DONNE: la giocatrice che ha subito fallo tira 3 tiri liberi, il terzo con rimbalzo.
3. Dal quinto fallo di squadra avversaria in poi, il giocatore che ha subito fallo tira un tiro libero con rimbalzo.

**PER LA CATEGORIA MISTO:**

- UOMINI: Dal quinto fallo di squadra avversaria in poi, il giocatore che ha subito fallo tira un tiro libero con rimbalzo.
  - DONNE: Dal quinto fallo di squadra avversaria in poi, la giocatrice che ha subito fallo tira 2 tiri liberi, il secondo con rimbalzo.
4. In caso di atti violenti gravi o comportamenti scorretti, la squadra perde la partita a tavolino e viene squalificata.

- **TEMPOREGGIARE:** il temporeggiare o il tergiversare senza giocare attivamente cercando di segnare è una violazione; è previsto un tempo limite di 15 secondi per poter tirare.

▪ **COME SI GIOCA LA PALLA:**

1. Dopo ogni canestro in campo o su tiro libero, la squadra in difesa avrà il possesso successivo che inizierà con la rimessa dal fondo e l'obbligo di uscire dall'arco;
2. 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);
3. Dopo una palla rubata o un cambio palla, se questo succede all'interno dell'arco, la palla deve essere passata o si dovrà palleggiare all'esterno dell'arco;
4. Un giocatore è considerato all'esterno dell'arco quando ha entrambi i piedi al suo esterno, senza pestare la linea;
5. Nel caso di palla contesa, la palla va alla difesa.

- **SOSTITUZIONI:** le sostituzioni sono illimitate. I cambi potranno essere effettuati in qualsiasi momento, anche durante il gioco. Per evitare la presenza di 4 giocatori in campo, il cambio verrà effettuato a centrocampo.