

REGOLAMENTO

TORNEO STREETBALL BOVALINO (11-12-13 AGOSTO 2025)

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 U16:
 - 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.