



## BASKET 3VS3 MAJANO

# REGOLAMENTO

1. Ogni squadra deve essere formata da almeno 3 giocatori/trici: 3 in campo, e massimo 2 cambi.
2. Le squadre si devono presentare al campo da gioco, in seguito a chiamata da parte dell'Organizzazione entro e non oltre 5 minuti dalla chiamata, pena la sconfitta a tavolino. Eventuali orari di gioco esposti nei tabelloni devono essere considerati puramente indicativi.
3. Vince la squadra che per prima segna il 21° punto, con un distacco di almeno 4 punti sulla squadra avversaria, entro il tempo massimo di 12 minuti continuati. (l'organizzazione del torneo si riserva tuttavia di apportare modifiche a questo punto in ragione del numero di squadre iscritte al torneo.) A tempo scaduto, vince comunque la squadra che è in vantaggio anche di un solo punto. Se al termine dei 12 minuti il punteggio è in perfetta parità, verrà giocato un ulteriore minuto (effettivo) come tempo supplementare.
4. Le sostituzioni sono consentite in numero illimitato e possono essere richieste in ogni momento in cui non sia attiva un'azione di gioco.
5. L'arbitro può decidere di accordare una breve interruzione del gioco in caso di infortunio di uno o più giocatori, senza obbligo di sostituzione e il tempo verrà fermato.
6. Il possesso iniziale è determinato per sorteggio.
7. Per ogni canestro segnato vi è sempre il cambio del possesso di palla.
8. Prima che il gioco riprenda (dopo canestro o infrazione) il pallone deve essere toccato da un giocatore della squadra in difesa.
9. Ogni azione deve aver inizio con la palla oltre la linea dei 3 punti, anche dopo un ribalzo, un intercetto, una palla rubata.
10. Non esiste la regola dei tre secondi in area.
11. Non è valido il canestro su rimbalzo in attacco se non fatto con un tiro al volo (tap-in)
12. I falli verranno fischiati direttamente dall'arbitro. Non vi è alcun limite di falli personali. Dopo il 5° di squadra, verrà assegnato un punto per ogni fallo commesso alla squadra che ha subito il fallo stesso. In caso di canestro e fallo, sarà valido il canestro, verrà addebitato il fallo, e si riprende il gioco con il possesso della palla alla squadra che ha subito canestro.
13. In caso di fallo antisportivo vengono assegnati 2 tiri liberi e il possesso rimane a chi ha subito il fallo.
14. Nel caso in cui una squadra si rifiuti volontariamente di andare a canestro, l'arbitro chiamerà 8 secondi entro i quali si dovrà tirare.
15. Nei gironi con formula all'italiana, in caso di arrivo in parità, la squadra che passa il turno è determinata nell'ordine dei seguenti criteri: 1) scontri diretti, 2) differenza canestri segnati/subiti, 3) maggior numero canestri segnati, 4) minore età
16. Per quanto non specificato, vale il regolamento tecnico federale

