

REGOLAMENTO TECNICO

- ROSTER: 3 GIOCATORI/GIOCATRICI + 1 CAMBIO
- OGNI SQUADRA DEVE PRESENTARSI CON **MAGLIA di COLORE UGUALE**
- PALLONE DI GARA **PALLONE nr7**
- DURATA DELLA PARTITA: **8 MINUTI (10 minuti per le finali)**
- SUPPLEMENTARE: LA PRIMA SQUADRA CHE SEGNA 2 PUNTI VINCE
- **L'AZIONE DURA, AL MASSIMO, 12 SECONDI**
- **PUNTEGGIO: 1 PUNTO IL CANESTRO DENTRO L'ARCO, 2 PUNTI IL CANESTRO FUORI DALL'ARCO**
- LIMITE DI PUNTEGGIO: VINCE CHI ARRIVA A 21
- LA SQUADRA VINCITRICE AVRA' 2 PUNTI IN CLASSIFICA, CHI PERDE, INVECE, 0 PUNTI
- POSSESSO INIZIALE: LA SQUADRA CHE VINCE IL SORTEGGIO DECIDE SE AVERE IL PRIMO POSSESSO DELLA GARA O SE LASCIARLO ALL'AVVERSARIA, PER AVERLO ALL'INIZIO DI UN POTENZIALE SUPPLEMENTARE.
- POSSESSO DOPO IL CANESTRO REALIZZATO: POSSESSO ALLA DIFESA DENTRO LO SMILE SOTTO CANESTRO; LA SQUADRA IN DIFESA NON PUÒ GIOCARE LA PALLA FINTANTO CHE L'ATTACCANTE PERMANE DENTRO LO SMILE; LA PALLA DEVE ESSERE PORTATA DIETRO L'ARCO: PASSATA AD UN GIOCATORE O PORTATA IN PALLEGGIO.
- **POSSESSO DOPO INFRAZIONE o CON PALLA FUORI DAL CAMPO: SEMPRE PALLA AL CENTRO CON "TOCCO DEL DIFENSORE PER PARTIRE" (CHECK)**
- **CAMBIO DI POSSESSO: LA PALLA DEVE ESSERE PORTATA FUORI DALL'ARCO**
- **PALLA CONTESA: PALLA ALLA DIFESA AL CENTRO (CHECK)**
- FALLO SUL TIRO: 1 LIBERO o 2 SE COMMESO OLTRE L'ARCO
- LIMITE DI FALLI PER SQUADRA: 6

- DAL SETTIMO AL NONO FALLO DI SQUADRA, SEMPRE DUE LIBERI; DAL DECIMO FALLO DI SQUADRA, DUE LIBERI E POSSESSO PALLA
- **IN CASO DI FALLO DELLA DIFESA SU CANESTRO REALIZZATO, SE LA SQUADRA CHE HA COMMESSO IL FALLO HA IL BONUS, I TIRI LIBERI PER L'ATTACCANTE SONO 2** (e non 1...)
- **ARBITRI/UDC:** 1/1 i giocatori delle squadre presenti in palestra che non giocano arbitreranno le partite della categoria diversa (per una partita del biennio gli arbitri saranno giocatori del triennio e viceversa).
- **TIMEOUT:** 1 TIMEOUT DI 30" PER SQUADRA
- **CAMBI:** LIBERI – QUANDO LA PALLA RIPARTE DAL CENTRO – IL TEMPO NON SI FERMA
- **TEMPO:** NON SI FERMA MAI, TRANNE INFORTUNI, NEL TIMEOUT DI 30" PER SQUADRA E NEGLI ULTIMI 30" DELLA PARTITA.

LA PALLA E' CONSIDERATA COME "FUORI DALL'ARCO" QUANDO L'ATTACCANTE IN POSSESSO DI PALLA HA ENTRAMBI I PIEDI AL DI FUORI DELL'ARCO DA 2 PUNTI

n.b. In caso di girone all'italiana (3, 4 o più squadre), se due o più squadre arrivassero a pari vittorie, il primo fattore per decretare la classifica sarà i punti fatti in tutte le partite; a seguire i punti subiti in tutte le partite. In caso di ulteriore parità, si guarderà lo scontro diretto. Nel caso, infine, di un arrivo a tre (o più), con gli stessi punti segnati e subiti, si procederà a sorteggio.