

REGOLAMENTO TECNICO
STREETBASKET 3vs3 RADIO CANTU'
13° EDIZIONE Sabato 04 e Domenica 05 Luglio 2009

Le partite si giocano su campi ad un canestro. Le squadre sono composte da 3 giocatori/giocatrici + 1 sostituto/a. Le squadre si devono presentare al campo di gioco, in seguito a chiamata da parte del Responsabile «tabelloni/gironi» delle partite (eventuali orari di gioco esposti devono ritenersi puramente indicativi), entro e non oltre 5 minuti dalla chiamata, pena la sconfitta a tavolino con il punteggio di 10 a 0. Vince la squadra che per prima segna il 21° punto, con un distacco di almeno 4 punti sulla squadra avversaria. Se entro il tempo massimo di 20 minuti continuati (solo l'eventuale ultimo minuto è effettivo) non si è ancora raggiunto un vantaggio di almeno 4 punti, vince in ogni caso la squadra che è in vantaggio anche di 1 solo punto. Se al termine dei 20 minuti il punteggio è in perfetta parità, la partita sarà fermata, si procederà alla palla a due e verrà giocato un tempo supplementare della durata di 1 minuto effettivo, che dovrà essere interamente disputato e che darà la vittoria alla squadra in vantaggio anche di 1 solo punto. Non si può difendere a zona, tranne in caso d'inferiorità numerica. Al secondo avvertimento di difesa illegale incluso, e seguenti, l'arbitro decreterà l'esecuzione di un tiro libero e rimessa in gioco per la squadra in attacco. Ogni azione deve concludersi entro 20 secondi (conteggiati dall'arbitro, che ad alta voce segnalerà quando rimangono 5 secondi per andare al tiro). Le sostituzioni sono consentite in numero illimitato e possono essere richieste in ogni momento in cui non sia in atto un'azione di gioco. Non sono consentite sospensioni. L'arbitro può decidere di accordare una breve interruzione del gioco («time out tecnico») in caso d'infortunio di uno o più giocatori, senza obbligo di sostituzione o per effettuare verifiche al punteggio, al cronometro, alle strutture e/o per risolvere qualsiasi controversia. La partita ha inizio con la palla a due nel cerchio dell'area e con immediata possibilità di andare a canestro. Non esiste la regola dei tre secondi in area. Dopo ogni rimbalzo difensivo o intercetto da parte della difesa o palla rubata dalla difesa o in seguito ad un possesso non chiaro, la palla deve uscire, con palleggio o con passaggio, dalla linea del tiro da tre punti. Dopo ogni canestro si riprende con una rimessa dal fondo, non amministrata dall'arbitro, da parte della squadra che ha subito il canestro; e prima di poter iniziare una nuova azione la palla deve essere toccata da un giocatore della squadra in attacco fuori dalla linea dei 3 punti, in modo che la difesa possa schierarsi. Le rimesse in gioco devono essere effettuate dal punto dove è uscita la palla, senza l'obbligo per l'arbitro di amministrare le stesse. In seguito ad una qualsiasi rimessa in gioco, per poter concludere a canestro non è necessario far uscire la palla dalla linea del tiro da tre punti. Nel caso la squadra in attacco realizzi un'azione di tiro a canestro senza aver fatto uscire la palla, con palleggio o con passaggio, dalla linea del tiro da tre punti, l'arbitro decreterà l'annullamento dell'intera azione e la rimessa in gioco per la squadra avversaria. Non vengono conteggiati i falli personali. Al **quinto** fallo di squadra incluso, e successivi, l'arbitro decreterà l'esecuzione di tiri liberi in ogni situazione di gioco (escluso il caso di fallo in attacco).

Dopo ogni tiro libero realizzato il possesso palla sarà della squadra che ha realizzato il canestro. Dopo un tiro libero sbagliato, la squadra in attacco ha la possibilità di realizzare immediatamente il canestro, mentre la squadra in difesa dovrà uscire dalla linea da 3 punti per iniziare una nuova azione d'attacco.

In caso di canestro realizzato più fallo, c'è sempre il tiro libero aggiuntivo (dal primo caso in poi); in caso di tiro libero sbagliato la squadra in attacco ha la possibilità di realizzare immediatamente il canestro, mentre la squadra in difesa dovrà uscire dalla linea da tre punti per iniziare una nuova azione di attacco. Dopo ogni tiro libero realizzato il possesso palla sarà della squadra che ha subito il canestro.

Il fallo tecnico, il fallo antisportivo e l'espulsione vengono conteggiati come fallo di squadra e **saranno puniti con un tiro libero più possesso palla a favore della squadra che ha subito il fallo (canestro buono più fallo antisportivo e/o espulsione e/o fallo tecnico comporterà 2/3 punti più tiro libero più possesso palla).** In caso di espulsione l'Organizzazione deciderà il numero di partite di squalifica (o espulsione totale dal torneo).

ANCHE AL PRIMO ACCENNO DI COMPORTAMENTO VIOLENTO, OFFENSIVO, PROVOCATORIO, POLEMICO O DI PROTESTA NEI CONFRONTI DI ARBITRI, SEGNAPUNTI O AVVERSARI VERRA' IMMEDIATAMENTE SANZIONATO L'ALLONTANAMENTO DEFINITIVO DEL GIOCATORE O DELLO SPETTATORE-ACCOMPAGNATORE, CON PROVVEDIMENTO DA PARTE DEGLI STESSI ARBITRI O DA PARTE D'UN SUPERVISORE DELL'ORGANIZZAZIONE.

PER OGNI ALTRA SITUAZIONE DI GIOCO VIGE IL REGOLAMENTO F.I.P.