

REGOLAMENTO DELLE PARTITE

- 1) Ogni squadra dovrà schierare almeno 4 giocatori, tre giocano, il quarto è un cambio. I cambi sono illimitati (non fermano il tempo) e permessi solo in possesso palla o a gioco fermo.
- 2) Dopo la prima partita non sarà più ammesso sostituire gli elementi della formazione.
- 3) E' concesso iscrivere massimo un solo giocatore per squadra che nella passata stagione abbia militato in una squadra pari o superiore alla serie C1 (escluso il torneo femminile – gli organizzatori si riservano la possibilità di valutare, in base al buon senso, eventuali casi particolari).
- 4) L'organizzazione si riserva il diritto di squalificare le squadre non regolari e i giocatori che tengano un comportamento di gioco scorretto.
- 5) Il tiro dai 6,25 metri sancirà l'iniziale possesso della palla.
- 6) Le partite terminano al raggiungimento di una delle due squadre ai 16 punti.
- 7) Ogni canestro vale un solo punto da qualsiasi posizione esso venga realizzato, solo la schiacciata vale 2 punti.
- 8) Dopo ogni canestro la palla resta alla squadra che ha segnato.
- 9) Ad ogni cambio di possesso, il giocatore che recupera la palla deve uscire dalla linea dei 6,25 metri prima di poter cominciare una nuova azione d'attacco.
- 10) L'azione offensiva può durare al massimo 18 secondi.
- 11) Le palle contese vanno alla squadra in difesa.
- 12) Per riprendere il gioco dopo un'infrazione o un canestro bisogna effettuare il "check" ovvero bisogna far controllare la palla ad un avversario.
- 13) Per le regole fondamentali ci si attiene alle norme generali adottate dalla FIP.

TEMPO

- In caso di non raggiungimento dei 16 punti entro 20 minuti, vince la squadra che si trova in vantaggio.
- Ogni squadra può chiedere un solo time-out da 45 secondi. Il cronometro si ferma solo durante i timeout, in caso di infortunio e negli ultimi 2 minuti di gara che si giocano a tempo effettivo.
- Se allo scadere del tempo le due squadre si trovano in parità si procede immediatamente a overtime della durata di 3 minuti.
- Ricordarsi che perdere tempo va contro i principi del divertimento!

FALLI

- Gli arbitri hanno il potere d'intervenire per mettere fine alle contestazioni e nel caso di comportamento scorretto.
- Dal settimo fallo in avanti scatta il bonus. Sia il fallo sul tiro, sia quello derivante da bonus scaturiscono, a favore di colui che ha subito il fallo, un solo tiro libero dal valore di un punto. Il rimbalzo della squadra difensiva su tiro libero sbagliato (sia da bonus, sia sul tiro), inizia una nuova azione d'attacco.
- Il fallo intenzionale viene punito oltre che con un tiro libero, anche con la perdita del successivo possesso di palla (ogni bestemmia verrà punita con un fallo tecnico, previo richiamo arbitrale).