



Regolamento

*Chi sarà il King
del Playground?*

Regole Generali

- La gara viene giocata in una metà e su un unico canestro del campo.
- Categorie ammesse: Senior - U19 - U17
- Contributo di adesione per ogni singola squadra è di € 20,00 per giocatore.
- Il numero massimo di squadre ammesse è 16.

Squadre

- Ogni squadra è composta al massimo da 4 giocatori (3 giocatori in campo e 1 sostituto).
- È ammessa la partecipazione di una squadra composta da 3 atleti.
- Nel caso in cui una squadra non riesca a schierare almeno 3 atleti la partita viene persa a tavolino 20-0.

Inizio della gara

- Un lancio della moneta determinerà quale squadra avrà il primo possesso.

Punteggio

- Ad ogni tiro realizzato da dentro l'arco dei tre punti verrà assegnato UN PUNTO.
- Ad ogni tiro realizzato da dietro l'arco dei tre punti verranno assegnati DUE PUNTI.
- Non ci sono i tiri liberi, fallo su tiro dentro l'arco vale UN PUNTO e possesso palla, fallo su tiro da oltre l'arco vale DUE PUNTI e possesso palla.
- In caso di canestro realizzato + fallo: UNO o DUE PUNTI (se canestro da 1 o da 2) + UN PUNTO (fallo) e possesso palla a chi ha subito il canestro.
- Dall'OTTAVO fallo di squadra in poi, penalità di UN PUNTO e possesso palla (anche in caso di canestro realizzato).

Tempo di gioco

- Il tempo regolamentare di gioco consiste in un periodo di 12 minuti continuati (a discrezione dell'arbitro al termine del tempo, si può decidere un recupero per effettiva perdita di tempo).

- L'azione d'attacco parte sempre oltre la linea dei tre punti e deve durare massimo 14" (competenza arbitrale), l'intercettazione difensiva perché diventi azione d'attacco deve ripartire oltre la linea dei tre punti attraverso un passaggio o con un palleggio individuale.

Squadra vincitrice

- Vince chi raggiunge per primo 15 punti o più punti oppure la squadra in vantaggio allo scadere dei 12 minuti.
- Se il punteggio è pari al termine del tempo regolamentare di gioco si giocherà un tempo supplementare. La prima squadra che realizza DUE PUNTI nel tempo supplementare vince la gara.

Classifica delle squadre

- Il punteggio viene attribuito come segue: Vittoria punti 2, Sconfitta 0.
- Per la fase a gironi si applicano le seguenti regole per la determinazione delle classifiche: 1) punteggio 2) scontri diretti in caso di parità punti.

Sostituzioni

- I cambi sono liberi e possono essere effettuati "in corsa" a palla non in gioco.

Come si gioca la palla

- Dopo ogni canestro realizzato la palla passa agli avversari sotto il canestro. La palla deve essere palleggiata o passata oltre l'arco dei tre punti.
- Anche sulle rimesse l'attacco deve partire sempre oltre la linea dei tre punti.
- In seguito a qualsiasi tiro a canestro dal campo: - se il rimbalzo è catturato dalla squadra in attacco, essa potrà tentare di segnare senza far uscire la palla dall'arco, - se il rimbalzo è difensivo, la squadra dovrà far pervenire la palla dietro l'arco (passandola o palleggiando), - se la squadra in difesa ruba la palla o stoppa il tiro, deve far giungere la palla fuori dall'arco (passandola o palleggiando).
- Qualsiasi situazione di palla a due, comporta un possesso di palla alla squadra in difesa (palla contesa palla alla difesa).

Falli

- Limite falli di squadra: 7
- I falli personali non esistono, quindi i giocatori non vengono mai esclusi in seguito ai falli commessi.
- Penalità dall'OTTAVO fallo di squadra in poi: UN PUNTO e possesso palla.
- In caso di canestro realizzato, dall'OTTAVO fallo di squadra in poi, il possesso palla rimane alla squadra che ha subito fallo.
- Ogni fallo antisportivo o da espulsione commesso prevedono come sanzione DUE PUNTI e il possesso palla.
- Tutti i falli tecnici prevedono come sanzione UN PUNTO. Si riprende il gioco con il check da dietro l'arco di fronte al canestro che spetta alla squadra che aveva il controllo della palla.

Fair Play e Organizzazione

- Il fair play e il rispetto sono parte integrante del regolamento. L'organizzazione ha il potere decisionale insindacabile su quanto non indicato espressamente, e può fare variazioni su regolamento e calendario.
- L'organizzazione declina ogni e qualsiasi responsabilità per eventuali danni o infortuni causati prima, durante e dopo le gare ad atleti o terzi e a cose di atleti o terzi.
- Il capitano della squadra è incaricato di portare a conoscenza dei partecipanti il presente regolamento.
- I partecipanti con la compilazione e firma del modulo di iscrizione accettano in pieno il presente regolamento ed autorizzano l'organizzazione alla gestione dei dati personali al solo uso del torneo ai sensi della legge sulla privacy.