

Regolamento Basket Madness 2.0

Le squadre

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio) e la panchina potrà ospitare al più tre persone, riserva inclusa.

Tempo di gioco

La partita sarà suddivisa in **2 tempi da 8 minuti ognuno**, la stessa terminerà quando una delle due squadre arriverà a 21 punti. Se ciò, invece, non dovesse avvenire entro i 16 minuti, la squadra che avrà totalizzato più punti vincerà. In caso si arrivi sul 20 pari la partita si concluderà ai vantaggi ossia si necessita di due punti di scarto per vincere. Mentre, se si dovesse verificare situazione di parità alla fine dei tempi regolamentari, dopo un intervallo di un minuto, ci sarà un overtime da 3 minuti durante il quale la squadra ad avere la meglio sarà quella che segnerà per prima 2 punti.

La squadra in attacco deve tirare **entro 15 secondi** e il cronometro parte contemporaneamente al primo tocco della palla da parte dell'attacco fuori dall'arco dei 3 punti.

Il cronometro si ferma durante le situazioni di palla morta e di tiro libero e il cronometro riparte seguendo la precedente istruzione.

Inizio del gioco

Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

Il primo possesso è deciso con il lancio della moneta. La squadra che vince il lancio può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

Assegnazione punteggio

Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 1 punto, quelli realizzati da dietro l'arco valgono 2 punti, mentre ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Falli

Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non possono essere esclusi dalla partita a fronte del numero di falli personali.

Dopo un fallo commesso su un attaccante che non abbia già iniziato il movimento di tiro, l'azione riprenderà con un check, cioè con la consegna del pallone (dal difensore all'attaccante) dietro l'arco e in posizione centrale.

I falli commessi durante un atto di tiro dentro l'arco sono puniti con un tiro libero, mentre i falli commessi sul tiro oltre l'arco sono puniti con due tiri liberi. Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo.

I falli di squadra **n.7, 8 e 9** sono sempre puniti con due tiri liberi. **Dal decimo in poi**, ogni fallo è punito con due tiri liberi e possesso di palla. Quest'ultima regola si applica anche ai falli commessi durante un atto di tiro, annullando di fatto l'applicazione delle regole precedenti.

Tutti i falli tecnici sono puniti con un tiro libero e possesso di palla, mentre i falli antisportivi sono puniti con due tiri liberi e possesso. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Sostituzioni

Le sostituzioni sono permesse alle squadre durante qualsiasi situazione di palla inattiva, prima del check. Il sostituto può entrare in campo solo dopo che il suo compagno sia uscito completamente dal campo ed è

Regolamento Basket Madness 2.0

necessario che ci sia contatto fisico tra i due. Le sostituzioni non vanno segnalate all'arbitro e si possono effettuare solo dalla linea di fondo.

Time-Out

Ogni squadra avrà a disposizione un time-out da un minuto per ciascun tempo e che dovrà essere convalidato dall'arbitro.

Il time-out può essere chiamato sia dai giocatori in possesso palla e sia dal loro eventuale allenatore.

Infortuni

Nel caso un giocatore si infortunasse o per altri motivi è strettamente costretto a rinunciare a partecipare, c'è la possibilità di sostituirlo **solo** durante l'arco dei gironi.

Squalifica

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il(i) giocatore(i) coinvolto(i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale e interferenza illecita nei risultati delle gare. L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato.

Sconfitta a tavolino

Una squadra perde la gara a tavolino qualora passati 10 minuti (massimo ritardo tollerato) dall'orario di inizio stabilito della partita, non siano presenti sul campo di gioco almeno tre giocatori pronti appartenenti al team. In caso di sconfitta a tavolino, il punteggio finale sarà di 21-6.

Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso sarà valido il provvedimento precedente, ossia il punteggio finale sarà di 21-6.

Come si gioca la palla

A seguito di un tiro **realizzato** o di un ultimo tiro libero **realizzato** (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

Si riprende il gioco quando la squadra che ha subito il canestro fa arrivare la palla dietro alla linea dei 3 punti sia palleggiando che passando la palla ad un compagno in punta dietro l'arco.

A seguito di ogni tiro **sbagliato** o di un ultimo tiro libero **sbagliato** (tranne quelli seguiti da possesso palla):

Qualora la squadra in **attacco** prenda il **rimbalzo**, può continuare ad attaccare il canestro senza far uscire il pallone dall'arco.

Qualora la squadra in **difesa** prenda il **rimbalzo**, deve portare il pallone oltre l'arco (passando o palleggiando).

Qualora la squadra in difesa **rubì o stoppi** il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

Se il giocatore non dovesse uscire dalla linea dei tre punti all'inizio di un'azione, sia in caso di rimbalzo difensivo e sia in caso di palla rubata, si incorre nel controfallo e la palla passerà direttamente all'altra squadra.

Regolamento Basket Madness 2.0

Un giocatore si considera “dietro l’arco” quando entrambi i piedi siano all’esterno dell’arco e non a contatto con la linea.

Dopo una situazione di palla inattiva, il gioco ricomincia con la consegna della palla dal difensore ad un attaccante che si trovi dietro l’arco in punta.

Nel caso si verificasse una situazione di palla a due, il possesso sarà assegnato alla squadra in difesa e l’azione comincerà come sopra indicato.