

REGOLAMENTO KABEBA: **B**asket

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE. 3x3 maschile/femminile. Le squadre sono composte da 3 a 5 giocatori (2 riserve al massimo), di cui 3 obbligatoriamente in campo. Se la squadra consta di meno di 3 componenti dopo cinque minuti dall'orario di gioco prescritto dal responsabile tabelloni (eventuali orari di gioco esposti devono ritenersi indicativi), perde la partita a tavolino (massimo punteggio-0). Non è ammessa la partecipazione di giocatori non iscritti e lo scambio di giocatori tra squadre.

FORMA DI SVOLGIMENTO. Le partite avvengono su metà campo regolamentare con un canestro. Vince la squadra che per prima segna il 21° punto. Se entro il tempo massimo di 10 minuti continuati (solo l'eventuale ultimo minuto è effettivo) nessuna squadra ha raggiunto tale punteggio, vince la squadra che è in vantaggio anche di 1 solo punto. Se al termine dei 10 minuti il punteggio è di perfetta parità, verranno tirati 3 tiri liberi (1 per ogni giocatore dell'ultima squadra in campo) e vincerà la squadra che avrà segnato il maggior numero di canestri. In caso di ulteriore parità, si procederà ad oltranza fino a quando una squadra risulterà essere in vantaggio. La durata degli incontri potrà essere ulteriormente allungata a discrezione dell'organizzazione. 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 di infortunio di uno o più giocatori, senza obbligo di sostituzione.

REGOLE DI GIOCO. 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. Per il possesso vale la regola all'Americana (possesso di palla dopo canestro fatto). 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. 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 (ove previsto), 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). Il fallo tecnico, il fallo antisportivo e l'espulsione vengono conteggiati come fallo di squadra. Il fallo in attacco non viene conteggiato come fallo di squadra. In caso di fallo su azione di tiro, l'arbitro decreterà sempre l'esecuzione di tiri liberi. Per ogni altra situazione di gioco vige il regolamento F.I.P.

N.B. La bestemmia sarà sanzionata con l'espulsione per la rimanenza della partita!