

# REGOLAMENTO TECNICO

## JLB Tour 2018



1.0 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 tempo supplementare.

### 2.0 Segnare punti

Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 1 punto.

Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 2 punti.

Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

3.0 Il tempo di gioco regolamentare è il seguente: un unico periodo da 10 minuti.

Il cronometro si ferma durante le situazioni di palla morta e di tiro libero.

Il cronometro riparte al primo passaggio della squadra a cui è dovuto il possesso.

3.1 La gara finisce solo al termine del tempo regolamentare. Non ci sono limiti di punteggio.

3.2 Se il punteggio è in parità alla fine del tempo regolamentare, si gioca un tempo supplementare dopo un intervallo di un minuto. Il tempo supplementare dura due minuti e la vittoria viene assegnata come nel punto 3.0

3.3 In caso di secondo supplementare, la prima squadra a segnare 2 punti, vince.

3.4 In caso di rimbalzo della squadra in difesa, è obbligatorio uscire dall'arco prima di iniziare un'azione di attacco. L'uscita dall'arco non deve essere impedita da nessun'altro giocatore.

La palla deve essere in pieno possesso del giocatore per permettere l'uscita libera.

4.0 Generalmente vige la regola dell'autoarbitraggio monitorato da un responsabile di campo.

Le regole sono indicate nei punti 4.1 a 4.5

Nel caso in cui avvengano accese contestazioni, il responsabile procederà nell'arbitraggio diretto.

4.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 4 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.7 del presente regolamento.

4.2 In seguito all'aver esaurito il bonus, i falli commessi durante un atto di tiro dentro l'arco sono puniti con un tiro libero, mentre i falli commessi oltre l'arco sono puniti con due tiri liberi.

4.3 I falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo.

4.4 I falli di squadra oltre il bonus sono sempre puniti con un tiro libero.

4.5 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.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

5.0 Evitare di giocare attivamente (non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

5.1 Se il campo è fornito di cronometro, una squadra deve tirare entro 24 secondi. Il cronometro parte contemporaneamente al possesso palla dell'attacco secondo la regola 3.0

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi.

6.0 Le sostituzioni possono essere effettuate da ogni squadra durante ogni situazione di palla morta, prima di un check o di un tiro libero. Il sostituto può entrare in gioco al momento dell'uscita dal campo del compagno e a seguito di un contatto fisico tra i due.

Le sostituzioni non necessitano di alcun intervento da parte dell'arbitro o degli ufficiali di campo.

7.0 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,

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.