

FORMULA (potrebbe essere modificata per esigenze organizzative)

La prima fase si svolge con **girone unico**, dove il punteggio verrà attribuito come segue:
2 punti per la vittoria, 0 punti per la sconfitta.

In caso di pareggio la vincitrice della partita verrà decretata attraverso un tempo supplementare.

Passeranno **alla seconda le prime 4 squadre** disposte su un tabellone playoff ad eliminazione diretta in base alla posizione in classifica fin lì maturata.

ARBITRAGGIO E REFERTO DI GARA

La **SQUADRA CHE VINCE** la partita deve designare un **controller** per la partita successiva (**chi si sottrarrà riceverà una penalizzazione di 1 punto in classifica**). In caso tale squadra dovesse giocare la partita successiva, si estrarrà la squadra deputata a tale compito. Le partite saranno gestite tramite auto-arbitraggio, con il **controller** che **interverrà in caso di disaccordo** nella valutazione dell'infrazione da parte delle due squadre e **terrà il punteggio della partita**.

Non sono ammesse scorrettezze, il torneo deve essere un momento di divertimento e di amicizia! E' facoltà dell'organizzazione escludere dal torneo chi non mantiene un comportamento corretto.

In caso di presenza in campo di una squadra con 2 soli giocatori, i capitani potranno accordarsi di giocare ugualmente in 2 vs 2. Qualora non si raggiungesse un accordo fra le parti, o una squadra si presenti con 1 solo giocatore, la partita sarà vinta a tavolino con il risultato di 10 a 0 dalla squadra con il maggior numero di giocatori disponibili.

E' FACOLTA' DEL COMITATO ORGANIZZATORE MODIFICARE IL REGOLAMENTO IN CORSO D'OPERA A CAUSA DI EVENTUALI PROBLEMATICHE RISCONTRATE.

REGOLE DI GIOCO - FIBA 3x3

Possesso iniziale	Tiro "per la palla" o lancio della moneta. Nota: la squadra che vince il diritto di scelta sulla palla decide se prendere la palla o lasciarla per avere il possesso nel potenziale tempo supplementare.
Punteggi	1 punto e 2 punti, se segnato da dietro l'arco.
Durata del gioco e limite di punti	7 minuti di gioco. Punteggio limite: 21 punti. Si applica esclusivamente in caso di tempo regolamentare di gioco.
Tempo supplementare	La prima squadra a segnare 2 punti vince la gara.
Tiri liberi susseguenti ad un fallo sul tiro	1 tiro libero 2 tiri liberi, se il fallo è commesso dietro l'arco.
Limite di falli per squadra	4 falli di squadra.
Penalità per i falli di squadra n° 5°, 6° e 7°	2 tiri liberi
Penalità per i falli di squadra dall'8° in poi	2 tiri liberi e possesso palla
Possesso palla dopo un canestro realizzato	Palla alla difesa sotto il canestro. La palla deve essere palleggiata o passata ad un giocatore dietro l'arco.
Possesso palla dopo una palla morta	Check dietro l'arco (in posizione centrale).
Possesso palla dopo un rimbalzo difensivo o una palla rubata	La palla deve essere passata/palleggiata dietro l'arco.
Possesso palla dopo una palla contesa	Possesso palla alla difesa.
Sostituzioni	In situazione di palla morta, prima del check. Il sostituto può entrare in gioco dopo che il suo compagno sia uscito dal campo e dopo aver stabilito un contatto fisico con lui oltre la linea di fondocampo opposta al canestro. Le sostituzioni non necessitano di alcuna azione da parte degli Arbitri o degli Ufficiali di campo
- Un giocatore è considerato "dietro l'arco" se i suoi piedi sono dietro l'arco e non a contatto con la linea stessa. - Il Regolamento Ufficiale FIBA della Pallacanestro si applica in tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate sopra.	