

Regolamento Torneo **Fly With Bolo**

- 1) Il torneo prevede la partecipazione di 16 squadre composte da 4 componenti l'una. La formula con cui le squadre si sfideranno prevede 4 gironi, ognuno composto da 4 squadre. Le Squadre interne allo stesso girone si sfideranno una volta tra di loro fino a determinare una classifica interna al girone. La prima classificata di ogni girone passerà alle semifinali. Le due vincitrici accederanno alla finale (1°-2° posto) le due sconfitte alla sfida per il 3°-4 posto. In questo modo saranno garantite un **minimo di 3 partite** per squadra e un **massimo di 5** in caso di passaggio del girone.
*Per maggiore chiarezza rimandiamo al programma della giornata, il quale resta comunque un **documento di orientamento** che verrà seguito negli orari al limite del possibile.*
- 2) Nel caso di pareggio tra 2 squadre dello stesso girone, passerà alle semifinali quella che avrà vinto lo scontro diretto con l'avversaria a pari punti.
- 3) Ogni partita avrà durata di 20 minuti con **tempo continuato**, quindi non verrà arrestato in seguito a falli, cambi e infrazioni durante la partita.
- 4) **N.B.** Negli **ultimi 5 minuti** di partita verrà inserito il limite di **20 secondi** (tenuti dal tavolo) per ogni azione di attacco e ogni **3 falli** commessi dalla difesa verranno tradotti in un punto agli avversari.
- 5) In ogni partita, la squadra vincitrice sarà decretata attraverso 2 criteri:
 - La prima a raggiungere i **21 punti**
 - Se entro **20 minuti** nessuna delle due squadre avrà raggiunto i 21 punti, verrà decretata vincitrice la squadra più avanti nel punteggio (anche solo di un punto).
In caso di parità allo scadere del tempo si aggiungeranno 5 minuti di supplementare al match.
- 6) Ogni partita, escluse le semifinali e le finali, verrà **autofischiata** dai partecipanti facendo riferimento al regolamento della Federazione Italiana Pallacanestro 2019 con la sola eccezione del fallo sul tiro che verrà amministrato come un fallo normale e quindi con la rimessa, in quanto **non vi saranno tiri liberi**. Semifinali e finali saranno fischiate da un arbitro. *In caso di comportamento scorretto e antisportivo, la direzione del torneo si assume il diritto di allontanare l'atleta o la squadra che non rispetta compagni, avversari, organizzatori e lo spirito sportivo e ludicodella manifestazione.*
- 7) Ogni partita si svolgerà su una metà campo, pertanto, la linea della metà campo verrà considerata a tutti gli effetti come una linea di fondo o laterale. In caso di palla fuori dal campo, non si somministrerà la rimessa come da regolamento della federazione ma il possesso sarà dato alla squadra che non ha mandato fuori la palla.

- 8) Il possesso della palla a inizio gara verrà deciso alla tripla di un giocatore tra le due squadre. Quale squadra debba prendersi il tiro verrà deciso dal lancio di una moneta. Il **possesso in caso di palla a due** verrà sempre dato alla difesa secondo la regola del “palla contesa, palla alla difesa”. Il **possesso su canestro realizzato** verrà dato alla squadra che ha segnato il punto secondo la regola del “chi segna regna”.
- 9) Come da regolamento del campetto, la **difesa ha l’obbligo di uscire dalla linea dei tre punti dopo aver recuperato la palla** (su rimbalzo o rubata) dagli avversari, prima di poter passare in attacco. Se la squadra che recupera il pallone segna senza uscire dai tre punti realizza punto per gli avversari e gli regala il possesso dell’azione seguente.
- 10) I cambi potranno venire somministrati **autonomamente** dalle squadre a **gioco fermo**. Non ci sarà possibilità di chiamare time-out.