

Regolamento MWP

Categoria Basket Pro

Torneo di basket 4 vs 4 a metà campo

Regolamento

- Regolamento usuale della Federazione Italiana Pallacanestro (dopo ogni canestro vi è il cambio possesso)
- ***Fase a gironi + ottavi e quarti di finale***: Ogni partita finisce: al raggiungimento del 31esimo punto o allo scadere del tempo di gioco. Il tempo di gioco è di 10 minuti continuati, tranne l'ultimo minuto, in cui il tempo sarà effettivo.
- ***Semifinali e finali***: senza limiti massimi di punteggio, 2 tempi da 8 minuti continuati, tranne l'ultimo minuto del secondo tempo, in cui il tempo sarà effettivo.
- In caso di parità al termine del tempo regolamentare, si disputerà un tempo supplementare di 2 minuti, in cui l'ultimo minuto sarà effettivo;
- Ad ogni canestro realizzato, fallo (non su azione di tiro) / infrazione commessa, uscita del pallone dal campo di gioco, è necessario far toccare la palla all'avversario prima di riprendere il gioco (check pass);
- Ad ogni cambio di possesso, è necessario uscire dalla linea dei tre punti con la palla ed entrambi i piedi prima di ricominciare l'azione di gioco (uscita non libera);
- Tiro oltre la distanza bonus (segnata sul campo) garantisce 4 punti;
- Ogni fallo su tiro dà diritto a due tiri liberi nella forma 1+1, ad ogni errore è consentito il rimbalzo; in caso di fallo subito e canestro realizzato, il canestro è valido + tiro libero supplementare;
- Al superamento del 5° fallo di squadra, ogni fallo successivo dà diritto a due tiri liberi nella forma 1+1;
- I falli in attacco non danno diritto a tiri liberi;
- Il primo possesso e le contese verranno decisi tramite la palla a 2;
- In caso di punteggio pari al termine del girone, le squadre si classificheranno confrontando gli scontri diretti e successivamente la differenza canestri.

Regolamento MWP

Categoria Basket Amateur

Torneo di basket 3 vs 3 a metà campo

Regolamento

- Regolamento usuale della Federazione Italiana Pallacanestro (dopo ogni canestro realizzato, vi è il cambio possesso)
- Ogni partita finisce: al raggiungimento del 31esimo punto o allo scadere del tempo di gioco. Il tempo di gioco è di 10 minuti continuati, tranne l'ultimo minuto in cui il tempo sarà effettivo;
- In caso di parità al termine del tempo regolamentare, si disputerà un tempo supplementare di 2 minuti, in cui l'ultimo minuto sarà effettivo;
- Ad ogni canestro realizzato, fallo (non su azione di tiro) / infrazione commessa, uscita del pallone dal campo di gioco, è necessario far toccare la palla all'avversario prima di riprendere il gioco (check pass);
- Ad ogni cambio di possesso, è necessario uscire dalla linea dei tre punti con la palla ed entrambi i piedi prima di ricominciare l'azione di gioco (uscita non libera);
- Tiro oltre la distanza bonus (segnata sul campo) garantisce 4 punti;
- Ogni fallo su tiro dà diritto a due tiri liberi nella forma 1+1, ad ogni errore è consentito il rimbalzo; in caso di fallo subito e canestro realizzato, il canestro è valido + tiro libero supplementare;
- Al superamento del 5° fallo di squadra, ogni fallo successivo dà diritto a due tiri liberi nella forma 1+1;
- I falli in attacco non danno diritto a tiri liberi;
- Il primo possesso e le contese verranno decisi tramite la palla a 2;
- In caso di punteggio pari al termine del girone, le squadre si classificheranno confrontando gli scontri diretti e successivamente la differenza canestri.

Regolamento MWP

Categoria Basket Under

Torneo di basket 3 vs 3 a metà campo

Regolamento

- Regolamento usuale della Federazione Italiana Pallacanestro (dopo ogni canestro realizzato, vi è il cambio possesso)
- Ogni partita finisce: al raggiungimento del 31esimo punto o allo scadere del tempo di gioco. Il tempo di gioco è di 10 minuti continuati, tranne l'ultimo minuto in cui il tempo sarà effettivo;
- In caso di parità al termine del tempo regolamentare, si disputerà un tempo supplementare di 2 minuti, in cui l'ultimo minuto sarà effettivo;
- Ad ogni canestro realizzato, fallo (non su azione di tiro) / infrazione commessa, uscita del pallone dal campo di gioco, è necessario far toccare la palla all'avversario prima di riprendere il gioco (check pass);
- Ad ogni cambio di possesso, è necessario uscire dalla linea dei tre punti con la palla ed entrambi i piedi prima di ricominciare l'azione di gioco (uscita non libera);
- Tiro oltre la distanza bonus (segnata sul campo) garantisce 4 punti;
- Ogni fallo su tiro dà diritto a due tiri liberi nella forma 1+1, ad ogni errore è consentito il rimbalzo; in caso di fallo subito e canestro realizzato, il canestro è valido + tiro libero supplementare;
- Al superamento del 5° fallo di squadra, ogni fallo successivo dà diritto a due tiri liberi nella forma 1+1;
- I falli in attacco non danno diritto a tiri liberi;
- Il primo possesso e le contese verranno decisi tramite la palla a 2;
- In caso di punteggio pari al termine del girone, le squadre si classificheranno confrontando gli scontri diretti e successivamente la differenza canestri.

Regolamento MWP

Gara di tiro da 3 punti

- Max 2 persone per squadra;
- 2 tiri dalle classiche 5 posizioni lungo la linea dei 3 punti + 1 tiro da ogni posizione della linea dei 4 punti;
- I canestri realizzati da 1 delle classiche 5 posizioni “bonus” (scelta prima di tirare) + i canestri dalla linea dei 4 punti valgono 2 punti;
- Nella prima fase del torneo, si qualificano i giocatori che realizzano il punteggio più elevato;
- Nella seconda fase, la formula prevede scontri diretti tra i qualificati: la sfida sarà a tempo. In caso di parità di punteggio, passerà il turno il giocatore che termina per primo.

