

**AVIS**

ASSOCIAZIONE VOLONTARI ITALIANI DEL SANGUE

**RADIO  
NUMBER ONE**

L'ACCENDI / ACCENDE

LAGO MAGGIORE FM 104.5-104.1 NUOVE FREQUENZE PER LUINO FM 88.3-101.2

**UISP**  
UNIONE ITALIANA  
SPORT PER TUTTI

Pro Loco Laveno Mombello

Comunità Montana  
Della VALCUVIA

# 40 ORE di...

Gli incontri si disputano con un solo canestro. La palla di inizio incontro spetta sempre alla squadra ospitante.

La durata di ogni incontro è di **14 minuti**. Il tempo dell'incontro è controllato dallo staff dell'organizzazione e non dall'arbitro, pertanto il segnale di inizio e fine incontro verrà dato con un' apposita sirena.

Qualsiasi azione, compreso l'eventuale canestro realizzato successivamente al suono della sirena non verrà convalidato.

1. I falli vengono chiamati esclusivamente dall'arbitro, senza motivo di discussione da parte dei giocatori.
2. Dopo il 2° fallo di squadra si assegnano 1 tiri liberi.
3. Dopo un canestro realizzato, la squadra rimane in attacco ed il 1° passaggio è libero.
4. Quando cambia il possesso, la palla deve uscire dalla linea dei tre punti e deve essere effettuato almeno un passaggio prima del tiro a canestro, pena la perdita del possesso.
5. Non c'è il tiro libero su canestro segnato. Nel caso il giocatore commette fallo e realizza un canestro, il punto viene annullato e la palla va semplicemente alla squadra avversaria, pronta ad iniziare una nuova azione.
6. Il cambio dei giocatori può avvenire solamente quando il gioco è momentaneamente fermo, ad esempio: una rimessa o un fallo, previa segnalazione all'arbitro.
7. Valgono canestri da 3,2 e 1 punto.
8. Per evitare disordine a livello comportamentale l'arbitro può assegnare falli tecnici ai giocatori, **con conseguenza di 6 punti alla squadra avversaria, e l'espulsione dalla gara del giocatore che incorre in 2 sanzioni tecniche nello stesso incontro.**
9. L'arbitro ha la facoltà di assegnare un fallo antisportivo, che avrà la seguente sanzione: 1 tiro libero e il possesso palla alla squadra che ha subito il fallo.
10. Nel caso venisse assegnato un tiro libero, e immediatamente suona la sirena di fine partita, il tiro libero verrà eseguito senza perdite di tempo in contemporanea al cambio squadre.
11. Per tutte le altre regole non specificate valgono quelle adottate dal regolamento FIP.

**R  
E  
G  
O  
L  
A  
M  
E  
N  
T  
O**