

REGOLAMENTO DI GIOCO
Schema riassuntivo

Roster di squadra	4 giocatori 3+1 sostituto
Arbitri	1 (prestabilito sul calendario a inizio torneo)
Possesso iniziale	Sorteggio (pari-dispari) Nota: la squadra che vince il sorteggio decide se prendere la palla o lasciarla per avere il possesso nel potenziale tempo supplementare.
Punteggi	Tiri liberi 1 punto Canestro dentro l'arco 2 punti Canestro dietro l'arco 3 punti
Durata del gioco e limite di punto	5 minuti di gioco. Punteggio limite: 21 punti. Al termine del tempo regolamentare la squadra momentaneamente in vantaggio sarà la vincitrice.
Tempo supplementare	La prima squadra a segnare 2 punti vince la gara.
Cronometro	15 secondi. Nota: qualora un cronometro non fosse disponibile gli arbitri devono avvertire e contare gli ultimi 5 secondi.
Tiri liberi susseguenti ad un fallo sul tiro	2 tiri liberi 3 tiri liberi, se il fallo è commesso dietro l'arco.
Limite di falli per squadra	3 falli di squadra.
Penalità dal fallo di squadra n.4	2 tiri liberi
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/canestro	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.

