



REGOLAMENTO JASSART STREETBALL 2026

CAMPO DI GIOCO	La partita è giocata in una metà campo di pallacanestro con un (1) canestro . Il campo deve essere dotato dell'arco di tiro da due (2) punti e l'area del semicerchio di non sfondamento.
SQUADRA	Ogni squadra è composta da quattro (4) giocatori, tre (3) giocatori in campo DI CUI MASSIMO UN GIOCATORE TESSERATO (dalla serie B in su) e un (1) sostituto.
TEMPO DI GIOCO	Un (1) tempo di 12 minuti . Il cronometro si ferma solo durante i timeout.
TEMPO SUPPLEMENTARE	Se il punteggio è in pareggio al termine del tempo di gioco, viene giocato il tempo supplementare dopo una pausa di un (1) minuto. La prima squadra che segna due (2) punti vince la partita.
PUNTEGGIO	Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale un (1) punto, il tiro realizzato dietro l'arco vale due (2) punti.
TEMPO PER AZIONE	Se la squadra non attacca in modo sufficientemente deciso il canestro, l'ufficiale di campo segnala e conta i cinque (5) secondi entro cui terminare l'azione.
PUNTEGGIO LIMITE	Vince la prima squadra che raggiunge i dodici (12) punti
CAMBIO POSSESSO (PALLA RECUPERATA, RIMBALZO DIFENSIVO)	La palla deve essere portata dietro l'arco. Un giocatore è considerato in posizione corretta quando entrambi i suoi piedi sono dietro l'arco.
POSSESSO DOPO CANESTRO REALIZZATO)	Il giocatore della squadra che ha subito canestro deve riprendere il gioco dribblando o passando il pallone partendo da sotto il canestro (senza uscire dal campo) e raggiungendo un punto del campo dietro l'arco. Non è permesso alla squadra in difesa di disturbare l'uscita della palla all'interno dell'area del semicerchio di non sfondamento sotto il canestro.
POSSESSO DOPO INFRAZIONE	La palla va fatta "toccare" all'avversario (check ball) partendo dietro l'arco.
PALLA CONTESA	Il possesso è della squadra in difesa.
FALLO SU TIRO	La squadra in attacco gioca la palla partendo dietro l'arco.
LIMITE DI FALLI PER GIOCATORE	Nessuno.
LIMITE DI FALLI SQUADRA	Quattro (4).
PENALITÀ	Dal quinto fallo di squadra ogni tipo di fallo è sanzionato con un (1) punto e palla alla squadra in difesa.
SOSTITUZIONI	Cambi liberi a gioco fermo.
TIMEOUT	Uno (1) per squadra di 30 secondi. Il timeout può essere richiesto a gioco fermo.
UFFICIALE IN CAMPO	NESSUN ARBITRO SARÀ PRESENTE! In casi estremi potrà intervenire l'Ufficiale di campo.