

REGOLAMENTO CALCIO A 5

Ogni squadra dovrà partecipare con numero massimo di 10 atleti, di cui **obbligatoriamente almeno 1 ragazza**.

La squadra che scenderà in campo sarà composta da 5 atleti.

Durata della partita: 5 minuti.

In campo dovrà essere **obbligatoriamente sempre schierata una ragazza**.

Criteri classifica:

- numero vittorie
- differenza reti

In caso che alcune squadre si trovassero ancora in parità, si procederà a sorteggio.

REGOLAMENTO STREET VOLLEY

Ogni squadra dovrà partecipare con numero massimo di 12 atleti.

Durata della partita: 10 minuti.

In campo dovrà essere obbligatoriamente **sempre schierati 3 ragazzi e 3 ragazze**.

Criteri classifica:

- numero vittorie
- differenza punti

In caso che alcune squadre si trovassero ancora in parità, si procederà a sorteggio.

REGOLAMENTO TENNIS

Torneo con partite a sorteggio al meglio di 3 giochi.

Classifica:

- numero vittorie
- numero giochi vinti

REGOLAMENTO BASKET 3vs3

Le partite terminano dopo **5 minuti** o al raggiungimento dei **11 punti** nei gironi di qualificazione, mentre, nella fase finale, **La finale il tempo sarà di 10 minuti o LA PRIMA SQUADRA CHE RAGGIUNGE IL PUNTEGGIO DI 21 VINCERA'.**

1. Per tutte le partite vige la regola dell'**autoarbitraggio**, ovvero i falli vengono chiamati dal giocatore che li subisce, le infrazioni da qualunque giocatore in campo.
2. Ogni partita sarà seguita da un tutor/segnapunti che interviene per dirimere eventuali contestazioni tra le squadre.
3. Le partite iniziano con la **palla a due** sulla lunetta del tiro libero.
4. I canestri valgono come nelle regole del campionato di basket italiano.
5. **Il tempo non viene mai fermato** in qualsiasi caso.
6. Il tempo **per ogni azione è 24 secondi**. Se non viene fatto un tiro che tocca il ferro entro il limite la palla viene data alla squadra in difesa.
7. Al termine del tempo regolamentare, in caso di parità, i 6 giocatori in campo effettueranno un tiro libero a testa. In caso di ulteriore parità si faranno tiri liberi ad oltranza (stile rigori nel calcio).
8. **Su ogni canestro realizzato c'è cambio palla**. La palla deve essere **rimessa da fondo campo e uscire dai tre punti**. E' consentito l'intercetto su rimessa.
9. **Su palla recuperata** deve essere fatto **almeno un passaggio e uscire dalla linea dei tre punti**.
10. Chi subisce **fallo su azione di tiro guadagna un punto** e mantiene il possesso della palla. In caso di canestro con fallo quest'ultimo è valido e si guadagna sempre il punto in più, ma c'è cambio palla.
11. Con qualsiasi altro fallo c'è solo rimessa laterale fino al 5° fallo. Il canestro può essere fatto con passaggio diretto da rimessa.
12. **Dopo il 5° fallo scatta il bonus**, ossia dal **6° fallo compreso** in poi, **ogni fallo**, anche non su tiratore, viene **punito con un punto a sfavore** e possesso della squadra che ha subito il fallo.
13. I **cambi** vengono fatti **su palla ferma** (rimessa per fallo, palla uscita ecc.) avvertendo il refertista.
14. Su **palla contesa** la palla va **alla difesa**.
15. In caso di infortuni più o meno gravi, che potrebbero bloccare il gioco, il giocatore deve essere portato immediatamente fuori dal campo dove sarà assistito dal personale del torneo.
16. **Vietato appendersi al canestro**.
17. Chi si rendesse responsabile di comportamenti **antisportivi, violenti, offensivi e/o volgari** può essere, a discrezione dell'organizzazione, **espulso dal torneo**.
18. L'organizzazione non risponde in caso di furti danneggiamenti e/o atti vandalici alle proprietà dei giocatori o degli spettatori.