

REGOLAMENTO UFFICIALE 4THECULTURE

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Ogni squadra è composta da 7 giocatori:

- 2 VIP Player: influencer, atleti o content creator scelti dal Presidente della squadra.
- 5 giocatori selezionati dai TryOut: atleti scelti tramite competizioni aperte organizzate dalla lega.

CAMPO DA GIOCO

Lunghezza: 24 metri (anziché 28)

Larghezza: 14 metri (anziché 15)

Linea da 3 punti: distanza ridotta a 6,25 metri

STRUTTURA DEL TORNEO

Il torneo è composto da 12 squadre.

Durata: l'intero torneo si svolge in 4 giorni consecutivi.

FORMATO DEL TORNEO

Fase a Gironi

- Le squadre sono suddivise in 3 gironi da 4 squadre ciascuno (Girone A, B, C).
- Ogni squadra gioca 3 partite nella fase a gironi.

Al termine della fase a gironi:

- Le prime classificate di ciascun girone (3 squadre) accedono direttamente ai Playoff.
- Le seconde e terze classificate (6 squadre) accedono al Play-In.
- Le ultime classificate di ogni girone vengono eliminate.

Play-In

- Partecipano 6 squadre (2^a e 3^a di ogni girone).
- Si disputano 3 partite ad eliminazione diretta secondo accoppiamenti incrociati tra gironi.
- Le 3 squadre vincitrici accedono ai Playoff.

Playoff

Partecipano 6 squadre:

- 3 prime classificate dei gironi
- 3 vincitrici del Play-In
- Struttura Playoff: - Le migliori 2 squadre della fase a gironi accedono direttamente alle semifinali. - Le altre 4 squadre disputano i quarti di finale. - Semifinali e finale si giocano a eliminazione diretta.
- La Finale determina la squadra campione del torneo.

DURATA DELLE PARTITE

Ogni partita ha una durata complessiva di 22 minuti effettivi.

Il match è strutturato in 2 tempi, da 8 minuti, e da un Extra Time di 3 minuti.

STRUTTURA TEMPORALE DEL MATCH

0' – 4' → Normal Mode

4' – 8' → Normal Mode + Secret Cards

8' – 11' → Extra Time (attivazione modalità di gioco speciale)

11' – 15' → Normal Mode

15' – 19' → Normal Mode + Secret Cards

19' – 22' → Extra Time (attivazione modalità di gioco speciale)

La durata complessiva di uno slot gara, è stimata in 35–40 minuti, includendo riscaldamento, pause, cambi campo.

TEMPI E POSSESSI

- Palla a due per decidere il possesso iniziale.
- Shot Clock: 24 secondi (14 secondi dopo rimbalzo offensivo).
- Tempo per superare la metà campo: 5 secondi.

SISTEMA FALLI & TIRI LIBERI

- Bonus di squadra: dal 5° fallo, ogni fallo successivo assegna 1 tiro libero con formula 1+1.
- Fallo su tiro o in bonus: si applica sempre la formula 1+1.
- Ogni giocatore può commettere massimo 6 falli personali.

CARTE SPECIALI

Ogni squadra può attivare **1** carta speciale per tempo, esclusivamente durante le fasi

Normal + Secret Cards.

Carte disponibili

1. **CASH OUT** (Il Raddoppio)
Per 1 minuto, ogni canestro della tua squadra vale il doppio.
2. **IN THE FREEZER** (Il Congelatore)
Un giocatore avversario scelto dal Presidente deve sedersi in panchina per 60 secondi.
3. **DOUBLE OR NOTHING** (Doppio o Niente)
Il prossimo tiro vale doppio se segnato. Se il tiro viene sbagliato, la squadra perde 2 punti.
4. **STREET CHALLENGE** (1 vs 1)
Il gioco si ferma per un duello di 30 secondi tra due giocatori scelti dai Presidenti. Chi segna ottiene 3 punti.
5. **HOST FOUL** (Il Tallone d'Achille)
Vengono assegnati 2 tiri liberi alla squadra avversaria, se vengono segnati entrambi



carta nulla se ne sbaglia anche uno solo 2 punti alla tua squadra, il giocatore viene scelto dal Presidente.

6. **REVERSE VALUES** (Mondo al Contrario)

Per 1 minuto i valori dei canestri vengono invertiti:

Libero = 3 pt | Tiro da 2 = 2 pt | Tiro da 3 = 1 pt

7. **THE SNATCH** (Il Furto)

Annnulla una carta appena giocata dagli avversari oppure ruba una delle loro carte non ancora utilizzate.

8. **THE WALL** (Il Muro)

Per 90 secondi, ogni stoppata della tua squadra assegna 2 punti immediati.

9. **STAR PLAYER** (L'Ultimo Eroe)

Scegli un tuo giocatore: ogni suo canestro vale +1 punto bonus per 30 secondi

10. **BUZZER BEATER** (Tiro della Speranza)

Se la squadra segna prima della sirena dell'azione successiva all'attivazione, il valore del canestro viene raddoppiato.

CAMBI E TIMEOUT

- Cambi illimitati durante il possesso, esclusivamente a metà campo (“cambi volanti”).
- Ogni squadra ha 2 timeout per tempo:
 - 1 timeout allenatore – 20 secondi
 - 1 timeout chiamato dai giocatori in possesso – 20 secondi

SISTEMA DI PAREGGIO

In caso di parità al termine dei tempi regolamentari si disputa un **GOLDEN BASKET**:

Nessun limite di tempo, Vince la prima squadra che raggiunge **4 punti**

Shot clock attivo a 20 secondi

IL DRAFT - SELEZIONE DEI GIOCATORI

- I giocatori dei TryOut confluiscono in un Player Pool.
- Draft con ordine a serpentina (snake order).
- I VIP Player non vengono draftati.

I PRESIDENTI - RUOLO E RESPONSABILITÀ

Il Presidente:

- Seleziona il VIP Player
- Partecipa al Draft
- Supervisiona identità visiva e comunicazione della squadra
- Promuove attivamente il progetto
- Partecipa in diretta ai Match in cabina di telecronaca

CODICE ETICO & COMPORTAMENTALE

Comportamenti non conformi ai valori di rispetto, inclusività e fair play comporteranno sanzioni fino all'esclusione dal torneo.