



REGOLAMENTO BASKET 3x3

INDICE

1. IL CAMPO
2. LE SQUADRE
3. INIZIO DEL GIOCO
4. SISTEMA DI PUNTEGGIO
5. TEMPO DI GIOCO E FORMAT DELLA PARTITA
6. FALLI E TIRI LIBERI
7. COME SI GIOCA LA PALLA
8. STALLO
9. SOSTITUZIONI
10. TIME-OUT
11. FORMAT DEL TORNEO

N.B. In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

REGOLA 1 - Il campo -

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Verrà utilizzata la metà campo di un campo tradizionale.

REGOLA 2 – Le squadre -

Ogni squadra è composta da un massimo di 5 (cinque) giocatori (3 giocatori sul campo e 2 riserve).

REGOLA 3 - Inizio del gioco -

3.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

3.2 Il primo possesso è deciso con il lancio della moneta. La squadra che vince il lancio può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

3.3 La gara comincia con tre giocatori in campo.

REGOLA 4 - Sistema di punteggio -

4.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 1 punto.

4.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 2 punti.

4.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

REGOLA 5 – Tempo di gioco e format della partita -

5.1 Il tempo di gioco regolamentare è il seguente: un unico periodo da 10 minuti effettivi. Il cronometro si ferma durante le situazioni di palla morta e di tiro libero. Il cronometro riparte al completamento dello scambio della palla (appena è nelle mani della squadra in attacco).

5.2 In ogni caso, la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara, in caso ciò avvenga prima della fine del tempo regolamentare. Questa regola si applica esclusivamente al tempo regolamentare (non in un potenziale tempo supplementare).

5.3 Se il punteggio è in parità alla fine del tempo regolamentare, si gioca un tempo supplementare dopo un intervallo di un minuto. La prima squadra a segnare due punti nel supplementare vince la gara.

5.4 Una squadra perde la gara per forfait qualora all'orario di inizio stabilito la squadra non sia presente sul campo di gioco con tre giocatori pronti. In caso di forfait, il punteggio si indica con una 10-0 per la squadra vincitrice.

5.5 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

REGOLA 6- Falli e tiri liberi -

6.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.15 del presente Regolamento.

6.2 I falli commessi durante un atto di tiro dentro l'arco sono puniti con un tiro libero, mentre i falli commessi oltre l'arco sono puniti con due tiri liberi.

6.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo.

6.4 I falli di squadra n.7,8 e 9 sono sempre puniti con due tiri liberi. Dal decimo in poi, ogni fallo è punito con due tiri liberi e possesso di palla. Questa regola si applica anche ai falli commessi durante un atto di tiro, annullando di fatto l'applicazione delle regole 7.2 e 7.3.

6.5 Tutti i falli tecnici sono puniti con un tiro libero e possesso di palla, mentre i falli antisportivi sono puniti con due tiri liberi e possesso. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo. Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

REGOLA 7 – Come si gioca la palla -

7.1 A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla): - Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco. - La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area di non-sfondamento posta sotto il canestro.

7.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla): - Qualora la squadra in attacco prenda il rimbalzo, può continuare ad attaccare il canestro senza far uscire il pallone dall'arco. - Qualora la squadra in difesa prenda il rimbalzo, deve portare il pallone oltre l'arco (passando o palleggiando).

7.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

7.4 Ogni possesso palla di entrambe le squadre, susseguente ad una qualunque situazione di palla morta, deve cominciare con un check, cioè con la consegna del pallone (tra difensore e attaccante) dietro l'arco e in posizione centrale.

7.5 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea. **8.6** In caso di palla contesa, il possesso è della squadra in difesa.

REGOLA 8 - Stallo -

8.1 Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

8.2 Se il campo è fornito di cronometro, una squadra deve tirare entro 12 secondi. Il cronometro parte contemporaneamente al possesso palla dell'attacco (a seguito dello scambio con il difensore o sotto canestro, dopo un tiro segnato).

8.3 Commette una violazione un attaccante che, dopo aver reso il pallone giocabile, palleggi dentro l'arco con la schiena o il fianco rivolto al canestro per più di cinque secondi.

REGOLA 9 - Sostituzioni -

Le sostituzioni possono essere effettuate da ogni squadra durante ogni situazione di palla morta, prima di un check o di un tiro libero. Il sostituto può entrare in gioco al momento dell'uscita dal campo del compagno e a seguito di un contatto fisico tra i due. Le sostituzioni possono essere effettuate

esclusivamente dietro la linea di fondo opposta al canestro e non necessitano di alcun intervento da parte dell'arbitro o degli ufficiali di campo.

REGOLA 10 - Time-out -

10.1 Ogni squadra può chiamare un time-out a gara. Può essere chiamato da qualsiasi giocatore in situazione di palla morta.

10.2 Tutti i time-out hanno una durata di 30 secondi.

REGOLA 11 - Format del torneo -

Il torneo è composto da 10 (dieci) squadre divise in due gironi da 5 (cinque). Si qualificano alla fase ad eliminazione diretta (semifinali e finali) le prime due classificate di ogni girone.

Si giocano partite di sola andata ed in questa fase la vittoria vale 3 (tre) punti e la sconfitta 0 (zero) punti, in caso di supplementari la vittoria vale 2 (due) punti e la sconfitta 1 (uno) punto.

In caso di parità tra 2 (due) squadre per l'assegnazione del miglior piazzamento si procederà come segue:

- scontro diretto;
- miglior differenza punti;
- maggior numero di punti realizzati;
- sorteggio.

Nel caso in parità ci siano più di 2 (due) squadre, si ricorrerà al calcolo della classifica avulsa tra le squadre interessate e si terrà conto nell'ordine:

- maggior numero di punti nella classifica avulsa;
- miglior differenza punti nella classifica avulsa;
- maggior numero di punti realizzati nella classifica avulsa;
- sorteggio.

Le squadre si incroceranno in questa maniera: 1°A-2°B vs 1°B-2°A.

In caso di mancata presentazione o di un ritardo superiore ai 10 (dieci) minuti di una delle due squadre, verrà assegnata la vittoria a tavolino alla squadra avversaria con il punteggio di 10-0.