

REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

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

Art.1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro.

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Art.2 Le squadre.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio)

Art.3 Gli Ufficiali di gara

Gli ufficiali di gara sono 1 arbitro, 1 segnapunti e cronometrista.

Art.4 Inizio del gioco

- 4.1 Il primo possesso è deciso con pari e dispari. La squadra che vince il può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.
- 4.2 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti

- 5.4 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 1 punto.
- 5.5 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 2 punti.
- 5.6 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Tempo di gioco/Vincitore della gara

- 6.1 Il tempo di gioco regolamentare è il seguente: un unico periodo da 10 minuti. 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).
- 6.2 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).
- 6.3 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.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

- 7.1 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.13 del presente Regolamento.
- 7.2 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.
- 7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo.
- 7.4 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.
- 7.5 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.

Art.8 Come si gioca la palla.

- 8.1 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-fondamento posta sotto il canestro.
- 8.2 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).
- 8.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).
- 8.4 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.
- 8.5 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.

Art.9 Stallo

- 9.1 Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.
- 9.2 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.

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi.

Art.10 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.

Art.11 Time-out

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

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

Nota: time-out e sostituzioni possono essere chiamati esclusivamente in situazioni di palla morta e non possono essere chiamati con palla viva per come descritto nell'art. 8.1.

Art.12 Le classifiche delle squadre

Sia nelle classifiche dei gironi che nelle classifiche generali, si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica dopo il punto 1, si passi al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. Maggiore media-punti segnati
4. Minore media-punti subiti

Art.13 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale.