

## REGOLAMENTO DI GIOCO 3x3

### **Art.1 Campo e Pallone**

La partita sarà giocata su un campo da Basket 3x3 con 1 canestro. Le dimensioni di un campo da gioco 3x3 regolare sono 15m. (larghezza) x 11m. (lunghezza). Sul campo dovranno essere tracciate le dimensioni di un regolare campo da gioco, inclusa una linea di tiro libero (5.80m.), una linea da due punti (6.75m.) ed il semicerchio-antisfondamento (Smile) posizionato sotto il canestro.

Può essere usata la metà di un campo tradizionale.

Dovrà essere utilizzato il pallone formato 7 in tutte le categorie.

### **Art. 2 Squadre**

Ogni squadra sarà composta da un minimo di 4 ad un massimo di 5 giocatori, 3 in campo e 2 sostituti.

Le squadre saranno divise per genere ed i tornei organizzati di conseguenza. Al momento dell'iscrizione assicurarsi della scelta corretta.

Ogni squadra deve dare un nome al team

### **Art. 3 Ufficiali di Gara**

Gli Ufficiali di Gara dovranno essere: 1 arbitro e 2 ufficiali al tavolo (1 per il tempo e 1 per il punteggio).

Nota: tutte le funzioni di arbitraggio sono in autoarbitraggio.

### **Art. 4 Inizio della partita**

Il sorteggio con una moneta determinerà quale squadra ottiene il primo possesso. La squadra che vince il sorteggio potrà scegliere se beneficiare del possesso del pallone all'inizio della partita o all'inizio di un eventuale tempo supplementare.

### **Art. 5 Punteggio**

Ogni tiro all'interno dell'arco varrà un (1) punto.

Ogni tiro dietro l'arco varrà due (2) punti.

Ogni tiro libero varrà un (1) punto.

## **Art. 6 Tempo di gioco**

Ogni partita avrà la seguente durata:

Un periodo di gioco di 8 minuti.

L'orologio dovrà essere bloccato durante le situazioni di palla morta e di tiri liberi.

L'orologio sarà riavviato dopo che il cambio del possesso di palla è completato (non appena è nelle mani della squadra in attacco).

La squadra che segna per prima 21 punti o più, prima della fine del tempo regolamentare, vince la partita.

Se il punteggio è in parità alla fine del tempo di gioco, sarà giocato un tempo supplementare. Prima che inizi il tempo supplementare ci dovrà essere un intervallo di 1 minuto. La prima squadra che segna 2 punti nel tempo supplementare vince la partita.

## **Art. 7 Falli/Tiri liberi**

Una squadra è in situazione di bonus quando ha totalizzato 4 falli.

Un giocatore che ha commesso 4 falli individuali deve lasciare la partita.

Per i falli: durante l'azione di tiro dentro l'arco verrà assegnato un (1) tiro libero.

Per i falli durante l'azione di tiro dietro l'arco verranno assegnati due (2) tiri liberi.

Per i falli durante l'azione di tiro seguita da un canestro realizzato verrà assegnato un (1) tiro libero aggiuntivo.

Per i falli non in azione di tiro, ma in situazione di bonus verrà assegnato un (1) tiro libero.

## **Art. 8 Tempo azione**

Se il campo è equipaggiato con un cronometro dei "24 secondi", ogni squadra dovrà tentare un tiro entro 14 secondi.

L'orologio dovrà ripartire non appena il pallone sia nelle mani del giocatore in attacco (dopo lo scambio sotto il canestro con un giocatore in difesa o dopo un canestro realizzato).

Nota: Se il campo non è dotato del cronometro dei “24 secondi” e una squadra non sta sufficientemente cercando di attaccare il canestro, l’arbitro dovrà dare un avvertimento contando gli ultimi 5 secondi.

### **Art. 9 Come deve essere giocata la palla**

Dopo ogni canestro realizzato o dopo l’ultimo tiro libero: Un giocatore della squadra che non ha realizzato riprenderà il gioco palleggiando o passando il pallone direttamente da sotto il canestro (non dietro la linea di fondo) fino ad un posto qualsiasi dietro l’arco. Alla squadra in difesa non è permesso di rubare la palla nel “semicerchio-antisfondamento” (smile) sotto il canestro.

Dopo ogni canestro non realizzato o dopo l’ultimo tiro libero: Se la squadra in attacco conquista il rimbalzo, può continuare a tirare senza dover far ritornare il pallone dietro l’arco. Se la squadra in difesa conquista il rimbalzo, dovrà far arrivare il pallone fin dietro l’arco (palleggiando o passando la palla).

Dopo ogni situazione di palla morta, il possesso di palla, assegnato ad una delle due squadre, dovrà ripartire con un tocco di palla tra il giocatore in difesa e il giocatore in attacco, posizionati al centro del campo di gioco dietro l’arco.

Un giocatore è considerato “dietro l’arco” quando nessuno dei suoi piedi sta dentro o tocca l’arco.

Nel caso di una situazione di “palla contesa” la squadra in difesa si aggiudicherà la palla.

### **Art. 10 Sostituzioni**

Le sostituzioni possono essere fatte da ogni squadra quando la palla diventa morta, prima del tocco di palla. Il sostituto può entrare in partita dopo che il suo compagno di squadra esce dal campo e stabilisce un contatto fisico con lui. Le sostituzioni possono essere effettuate solo dietro la linea di metà campo opposta al canestro e non richiedono alcun intervento da parte degli arbitri o ufficiali di campo.

### **Art. 11 Time-out**

Ad ogni squadra è concesso un (1) time-out di 30 secondi. Un giocatore può chiamare il time-out solo in situazione di palla morta.

## **Art. 12 Procedura di protesta**

Nel caso in cui una squadra ritenga che i suoi interessi siano stati lesi da una decisione di un ufficiale di gara o da un evento che abbia avuto luogo nel corso di una partita, si deve procedere nel seguente modo:

1. Un giocatore di quella squadra deve firmare il referto di gara subito dopo la fine della partita e prima che l'arbitro lo firmi.
2. Entro 30 minuti la squadra deve presentare una spiegazione scritta del caso,

## **Art.13 Classifiche delle squadre**

Sia nei gironi che nelle classifiche generali si applicano le seguenti regole di classificazione.

In caso di ulteriore parità dopo il primo punto si passa al punto successivo.

1. Maggior numero di vittorie
2. Scontri diretti (tenendo solo in considerazione le partite vinte e quelle perse e all'interno dei gironi).
3. Maggior numero di punti segnati

Se vi sono ancora situazioni di parità dopo questi tre casi, la squadra o le squadre con il miglior ranking (somma dei punti nel ranking dei migliori 3 giocatori della squadra prima della competizione) avranno la posizione in classifica migliore.