

Regolamento Torneo 3x3

Bellassai Davide, Di Virgilio Davide, Massimini Jacopo

April 21, 2023

Contents

1 CAMPO DI GIOCO E PALLONE IN GARA	2
2 SQUADRE	2
3 UFFICIALI DI GARA	2
4 INIZIO DELLA GARA	2
5 PUNTEGGIO	2
6 TEMPO DI GIOCO/SQUADRA VINCITRICE	2
7 FALLI/TIRI LIBERI	3
8 COME SI GIOCA LA PALLA	4
9 STALLING	4
10 SOSTITUZIONI	4
11 TIME-OUT	5
12 PROCEDURA DI RECLAMO	5
13 ESPULSIONE	5

1 CAMPO DI GIOCO E PALLONE IN GARA

- La gara viene giocata su un campo di gioco 3x3 con 1 canestro. Un campo di gioco regolare 3x3 misura 15 m (larghezza) per 11 m (lunghezza). Il campo deve avere una zona di dimensioni di un campo di pallacanestro regolare, inclusa una linea di tiro libero (5.80 m), una linea dei 2 punti (6.75 m) e un'area di "semicerchio no-sfondamento" sotto il canestro. Può essere usata una metà campo di un campo tradizionale di pallacanestro.
- Un pallone 3x3 ufficiale deve essere utilizzato in tutte le categorie.

Note:

A livello amatoriale, il 3x3 può essere giocato ovunque; le linee del campo – se utilizzate – devono essere adattate allo spazio disponibile; comunque, le Competizioni Ufficiali FIBA 3x3 devono rispettare completamente le specifiche sopra menzionate, incluso le unità di supporto del canestro con il cronometro dei 12 secondi integrato nell'imbottitura di protezione del canestro.

2 SQUADRE

Non è formalmente previsto un limite al numero di giocatori in una squadra. Tale limite verrà modificato in accordo alla formula del torneo. Il numero di giocatori in campo per ogni squadra deve essere pari a 3.

3 UFFICIALI DI GARA

La gara è diretta da massimo 2 arbitri.

4 INIZIO DELLA GARA

- Entrambe le squadre si riscalderanno simultaneamente prima dell'inizio della gara.
- Un lancio della moneta determinerà quale squadra avrà il primo possesso. La squadra che vince il lancio della moneta può scegliere di beneficiare del primo possesso di palla all'inizio della gara o all'inizio di un potenziale tempo supplementare.
- La gara non può iniziare se una delle due squadre non si presenta sul campo di gioco con 3 giocatori pronti a giocare.

5 PUNTEGGIO

- Ad ogni tiro realizzato da dentro l'arco (area di tiro da 1 punto) verrà assegnato 1 punto.
- Ad ogni tiro realizzato da dietro l'arco (area di tiro da 2 punti) verranno assegnati 2 punti.
- Ad ogni tiro libero realizzato verrà assegnato 1 punto.

6 TEMPO DI GIOCO/SQUADRA VINCITRICE

- Il tempo regolamentare di gioco può variare a seconda della formula del torneo. Sarà comunque garantito un minimo di 10 minuti regolamentari per gara. Il cronometro di gara verrà fermato durante le situazioni di palla morta e i tiri liberi. Il cronometro di gara verrà riattivato quando:
 - Durante un check-ball, la palla è a disposizione del giocatore attaccante dopo che il check-ball è stato completato.
 - Dopo un ultimo tiro libero realizzato, la nuova squadra attaccante è in possesso di palla.

- Dopo un ultimo tiro libero non realizzato e la palla continua a rimanere viva, la palla tocca o viene toccata da qualsiasi giocatore sul campo di gioco.
- Il limite di punteggio da raggiungere per vincere la gara prima dello scadere del tempo regolamentare può variare in accordo alla formula del torneo. Questa regola di “morte improvvisa” si applica solamente al tempo regolamentare di gioco (non ad un potenziale tempo supplementare).
- Se il punteggio è pari al termine del tempo regolamentare di gioco, si giocherà un tempo supplementare. Ci sarà un intervallo di 1 minuto prima dell’inizio del tempo supplementare. La prima squadra che realizza 2 punti nel tempo supplementare vince la gara.
- Una squadra perde la gara per inferiorità numerica se lascia il campo prima del termine della gara o tutti i giocatori della squadra sono infortunati e/o espulsi. In caso di inferiorità numerica, la squadra vincitrice può scegliere di tenere il punteggio realizzato fino a quel momento o di ottenere la vittoria per forfait, mentre la squadra perdente per inferiorità numerica avrà in ogni caso come punteggio 0. Nel caso di inferiorità numerica dove la squadra vincitrice sceglie di ottenere la vittoria per forfait, il risultato di gara non verrà considerato quando si calcolerà il punteggio medio di squadra.
- Una squadra che perde per inferiorità numerica o per un forfait immotivato sarà squalificata dalla competizione.

7 FALLI/TIRI LIBERI

- Una squadra raggiunge il bonus quando ha commesso 6 falli. I falli personali non esistono, quindi i giocatori non vengono mai esclusi in seguito ai falli commessi.
- In caso di fallo in atto di tiro, il gioco verrà regolamentato come segue:
 - Se il tiro rilasciato da qualsiasi parte del campo viene realizzato, il canestro è valido. In caso contrario, il possesso andrà comunque alla squadra del giocatore che ha subito il fallo.
 - Dal 7° fallo di squadra in poi, saranno concessi 2 tiri liberi.
- Ogni fallo antisportivo o da espulsione commesso, vale come 2 falli di squadra. Il primo fallo antisportivo di un giocatore viene sanzionato con 2 tiri liberi ma senza il possesso di palla. Tutti i falli da espulsione (incluso il secondo antisportivo di un giocatore) devono essere sanzionati con 2 tiri liberi e il possesso di palla successivo.
- Per il 7°, l’8° e il 9° fallo di squadra, la sanzione prevede sempre 2 tiri liberi, mentre dal 10° in poi ci sarà anche il possesso di palla per la squadra in attacco. Quest’ultima norma si applica anche ai falli antisportivi e ai falli in atto di tiro (con canestro realizzato oppure no).
- Tutti i falli tecnici prevedono come sanzione un tiro libero. Il tiro libero deve essere amministrato immediatamente. Dopo il tiro libero, il check-ball da dietro l’arco di fronte al canestro spetta alla squadra che aveva il controllo della palla o a cui doveva essere assegnata la palla nel momento in cui era stato sanzionato il fallo tecnico. La gara deve riprendere come segue:
 - Se il fallo tecnico è stato commesso da un difensore, lo shot clock deve essere riportato a 12 secondi.
 - Se il fallo tecnico è stato commesso da un componente della squadra in attacco, lo shot clock deve continuare con il tempo residuo al momento dell’interruzione del gioco.

Nota: Non sono previsti tiri liberi come sanzione di un fallo in attacco.

8 COME SI GIOCA LA PALLA

- In seguito a qualsiasi canestro realizzato dal campo a dopo l'ultimo tiro libero realizzato (eccetto di quelli seguiti da un possesso palla):
 - Un giocatore della squadra che ha realizzato deve riprendere il gioco palleggiando o passando la palla verso una posizione del campo dietro l'arco.
 - Alla squadra in difesa non è concesso di giocare per ottenere il controllo di palla prima che questa non sia uscita dall'arco.
- In seguito a qualsiasi tiro a canestro dal campo o ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso di palla) non realizzati:
 - Se il rimbalzo è catturato dalla squadra in attacco, essa potrà tentare di segnare senza far uscire la palla dall'arco.
 - Se il rimbalzo è difensivo, la squadra dovrà far pervenire la palla dietro l'arco (passandola o palleggiando).
- Se la squadra in difesa ruba la palla o stoppa il tiro, deve far giungere la palla fuori dall'arco (passandola o palleggiando).
- Il possesso di palla dato a ciascuna squadra in seguito a qualsiasi situazione di palla morta deve iniziare con un check-ball, ovvero uno scambio della palla (fra il giocatore in difesa ed il giocatore in attacco) dietro l'arco in posizione frontale al canestro.
- Un giocatore è considerato dietro l'arco quando nessuno dei suoi piedi è all'interno dell'area da 1 punto o sulla linea del tiro da 2 punti.
- Qualsiasi situazione di palla a due, comporta un possesso di palla alla squadra in difesa ("palla contesa, palla alla difesa"). Lo shot clock deve essere resettato a 12 secondi.

9 STALLING

- Lo stalling o la mancanza di un gioco attivo (per esempio non tentare di realizzare un canestro) costituiscono una violazione.
- Se il campo è attrezzato di un cronometro dei 12 secondi, ciascuna squadra deve arrivare al tiro entro 12 secondi. Il cronometro viene avviato non appena la palla è nelle mani dell'attaccante (in seguito a uno scambio con la difesa con un check-ball o dopo un canestro su azione).
- Un giocatore attaccante, dopo che la palla è stata "cleared", non può trattenere la palla o palleggiare all'interno dell'arco con la schiena o il fianco a canestro per più di 5 secondi. (IO QUESTA LA TOGLIEREI)

Nota: Se il campo non è equipaggiato con un cronometro dei 12 secondi e una squadra non sta attaccando attivamente il canestro, gli arbitri devono informare la squadra in attacco contando gli ultimi 5 secondi ad alta voce e facendo l'apposito segnale con il braccio disteso.

10 SOSTITUZIONI

Ciascuna squadra può effettuare sostituzioni quando la palla diventa morta prima di un check-ball o tiro libero. Il sostituto può entrare in campo senza dover precedentemente avvisare gli arbitri o gli ufficiali di campo quando la palla è morta e il cronometro di gara è fermo. Le sostituzioni possono avvenire solamente dietro la linea di fondo e non richiedono alcuna segnalazione né da parte degli arbitri né degli ufficiali di campo.

11 TIME-OUT

- Ciascuna squadra può beneficiare di 2 time-out nell'arco dell'intera gara. Qualsiasi giocatore o sostituto può chiedere una sospensione durante una situazione di palla morta prima di un check-ball o tiro libero.
- Tutti i time-out hanno una durata di 30 secondi.

12 PROCEDURA DI RECLAMO

- Una squadra può procedere con un reclamo se i propri interessi sono stati influenzati negativamente da:
 - Un errore di registrazione del punteggio, di cronometraggio o dell'apparecchio dei 12 secondi, che non è stato corretto dagli arbitri.
 - Una decisione di cancellare, posticipare, non riprendere, non disputare o dare persa per forfait una gara.
 - Una violazione delle regole di eleggibilità dei giocatori.
- Nel caso in cui una squadra presenti un reclamo, soltanto i video e i materiali ufficiali possono essere esaminati per prendere una decisione.
- Affinché possa essere accolto, un reclamo deve seguire la seguente procedura:
 - Un giocatore della squadra che intende fare richiesta di reclamo deve firmare il referto ufficiale immediatamente al termine della gara e scrivere sul retro dello stesso le motivazioni del reclamo prima della firma degli arbitri.
 - Lo Sport Supervisor (o la/e persona/e responsabile/i delle procedure di reclamo scelta durante il meeting tecnico svoltosi insieme alle squadre alla vigilia dell'evento), deve prendere una decisione in merito al reclamo, non più tardi della successiva fase a gironi o round ad eliminazione diretta. La decisione finale è considerata come parte delle regole del gioco e non può essere soggetta a ulteriori revisioni e appelli. In via eccezionale, gli appelli relativi alle decisioni che riguardino l'eleggibilità dei giocatori sono regolamentati come previsto dalle norme vigenti.
 - Lo Sport Supervisor (o la/e persona/e responsabile/i delle procedure di reclamo scelta durante il meeting tecnico svoltosi insieme alle squadre alla vigilia dell'evento) non può decidere di cambiare il risultato di una gara a meno che non ci siano prove chiare e schiaccianti che dimostrino come il nuovo risultato si sarebbe certamente concretizzato se non si fosse verificato l'errore oggetto del reclamo. Se come conseguenza del reclamo (fatto salvo per le situazioni in cui le motivazioni del reclamo siano relative all'eleggibilità dei giocatori) la squadra vincitrice non è più la stessa (cambio del vincitore della gara), la gara viene considerata conclusa in pareggio al termine del tempo di gioco e viene immediatamente disputato un tempo supplementare.

13 ESPULSIONE

Un giocatore che commette 2 falli antisportivi deve essere espulso e può essere squalificato anche dalla manifestazione a discrezione dell'ente organizzatore. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore può decidere di squalificare uno o più giocatori per atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nel risultato di gara, violazione delle norme FIBA antidoping (4° libro del Regolamento Interno FIBA). L'ente organizzatore può squalificare anche un'intera squadra dalla competizione a causa di comportamenti non sportivi come quelli suddetti da parte di alcuni membri di quella squadra