

## **REGOLAMENTO BASKET 3X3 STREETGAMES TAPPA DI NOVARA**

**PER POTER PARTECIPARE AI TORNEI DI STREETGAMES E' OBBLIGATORIO PRESENTARE IL CERTIFICATO MEDICO DI IDONEITA' ALL'ATTIVITA' SPORTIVA NON AGONISTICA IN CORSO DI VALIDITA'; SARA' QUINDI OBBLIGATORIO CONSEGNARE TUTTI I CERTIFICATI MEDICI DEI COMPONENTI DELLA SQUADRA AL RESPONSABILE DEL TORNEO AL MOMENTO DEL CHECK-IN PRIMA DELLA PARTITA DI ESORDIO. LA MANCATA PRESENTAZIONE DEL CERTIFICATO MEDICO COMPORTA LA TASSATIVA ESCLUSIONE DAL TORNEO FINO ALLA PRESENTAZIONE DELLO STESSO.**

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m.

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)

Nota: nessun allenatore deve essere presente sul campo, né allenare a distanza dalla tribuna

### **Art.3 Gli Ufficiali di gara**

Gli ufficiali di gara sono 1 o 2 arbitri, segnapunti e cronometrista.

### **Art.4 Inizio del gioco**

Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

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.

La gara comincia con tre giocatori in campo

### **Art.5 Segnare punti**

Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 1 punto.

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

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.

6.4 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.

6.5 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.

6.6 Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

Nota: se non è disponibile un cronometro, la durata della gara e/o i punti necessari per la vittoria immediata sono a discrezione dell'organizzatore.

FIBA raccomanda di allineare il limite di punti con la durata della gara (10 minuti/10 punti, 15 minuti/15 punti, 21 minuti/21 punti)

### **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.15 del presente Regolamento.

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.

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

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

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 no-sfondamento posta sotto il canestro.

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).

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

Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

In caso di palla contesa, il possesso è della squadra in difesa.

### **Art.9 Stallo**

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

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).

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**

Ogni squadra può chiamare un time-out a gara. Può essere chiamato da qualsiasi giocatore in situazione di palla morta. l'organizzatore può decidere di ricorrere a due time-out televisivi, chiamati alla prima palla morta dopo che il cronometro abbia indicato rispettivamente 6:59 e 3:59 in tutte le gare.

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.13 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 (senza contare i punteggi vincenti o i ritiri)

#### **Art.15 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, interferenza illecita nei risultati delle gare.

L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato