



# REGOLAMENTO TRECONTOTRE\_MELZO



*\* Questo regolamento prende spunto da quello ufficiale FIBA adattato secondo le esigenze organizzative da BASKET MELZO. 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**

- 1.1** Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro.
  - 1.2** Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m) e una linea dei due punti (6,75 m). È consentito l'utilizzo di una metà campo di un campo tradizionale.
  - 1.3** La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie (misura 6)
- Nota: a livello base, il 3x3 può essere giocato ovunque; la tracciatura, qualora presente, deve essere adattata allo spazio disponibile.

## **Art.2 Le squadre.**

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio).  
Per la categoria Over40, è ammesso un quinto giocatore (3 giocatori sul campo e due cambi).  
Nota: nessun allenatore deve essere presente sul campo, né allenare a distanza dalla tribuna

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

### **3.1 FASE DI QUALIFICAZIONE a GIRONI:**

- 3.1.1** Durante le fasi di qualificazione a gironi, non saranno presenti arbitri ufficiali, ma esclusivamente un controller che ha il solo compito di segnare i punti, intervenire in caso di contestazione, cronometrare il tempo e fermarlo nell'ultimo minuto di gioco come da regolamento.
- 3.1.2** Le chiamate (falli, violazioni e infrazioni) possono essere effettuate esclusivamente dal giocatore che subisce il fallo nel caso di falli, o dai giocatori in campo nel caso di infrazioni. Il controller deve intervenire solo nel momento in cui la chiamata viene contestata dai giocatori dell'altra squadra in campo.
- 3.1.3** In caso di contestazione del fallo chiamato dall'avversario, oppure in qualunque altro caso in cui le due squadre non si trovino d'accordo sulla situazione di gioco (ad esempio: chiamata di passi), la contestazione viene risolta con il lancio della monetina da parte del controller.

### **3.2 FASI FINALI Senior M e Senior F e/o FINALI Over40, U16M, U13M e U14F:**

- 3.2.1** Gli ufficiali di gara saranno presenti esclusivamente durante le fasi finali per le categorie Senior M e F e durante le finali di Over40, U16M, U13M e U14F.
- 3.2.2** Gli ufficiali di gara saranno supportati da un segnapunti/cronometrista.

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

- 4.1** Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.
- 4.2** 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.
- 4.3** La gara comincia con tre giocatori in campo

## **Art.5 Punteggio**

- 5.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 1 punto.
- 5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 2 punti.
- 5.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

## **Art.6 Tempo di gioco/Vincitore della gara**

- 6.1 Il tempo di gioco regolamentare è costituito da unico periodo da 10 minuti. Il cronometro viene fermato solo nell'ultimo minuto o in caso di lunghe perdite di tempo per riprendere il gioco (arbitrariamente valutato dal controller/cronometrista).
- 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una v-0 oppure 0-v (dove 'v' sta per 'vittoria').
- 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.

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

- 7.1 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.
  - 7.2 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo.
  - 7.3 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.14 del presente Regolamento.
  - 7.4 Non vi è mai rimbalzo dopo il tiro libero. Fino al sesto fallo, dopo il tiro libero la palla va alla squadra in difesa.
  - 7.5 Dal settimo fallo in poi, ogni fallo (anche se non su tiro) è punito con un tiro libero più possesso palla. Nel caso il fallo avvenga su tiro al di fuori dell'arco, verranno assegnati due tiri liberi più possesso palla.
  - 7.6 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 realizzato (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- un giocatore della squadra che ha subito il canestro fa ripartire il gioco palleggiando o passando la palla dalla zona all'interno dell'arco al suo esterno. La squadra in difesa non può cercare di recuperare la palla in questa fase.

**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: durante le fasi finali, 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**

**10.1** Le sostituzioni sono illimitate. 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.

**10.2** Le sostituzioni 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.



## REGOLAMENTO TRECONTOTRE\_MELZO



### **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 13.1, si passi al punto successivo e così di seguito.

**13.1** Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)

**13.2** Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)

**13.3** Differenza canestri (senza contare i punteggi vincenti o i ritiri)

**13.4** Maggior numero di punti segnati (senza contare i punteggi vincenti o i ritiri)

Se le squadre sono ancora appaiate dopo questi tre passaggi, si procederà a uno spareggio della durata di 4' o ai 6 punti.

### **Art.14 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, violazione delle regole FIBA anti- doping (Libro 4 del Regolamento Interno FIBA) o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (Libro 1, Capitolo II del Regolamento Interno FIBA). 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.

\*\*\*\*\*