



# Regolamento Torneo di Basket 3 vs 3

## 24 e 25 giugno 2023

### Sommario

Regolamento Organizzativo .....	2
Date.....	2
Luogo.....	2
Orari di gioco .....	2
I giocatori.....	2
Struttura del torneo.....	2
Arbitraggio.....	2
Premi.....	3
Meteo .....	3
Regolamento di gioco .....	4
Il campo e la palla.....	4
Le squadre .....	4
Gli ufficiali di gara e gli arbitri .....	4
L'inizio del gioco.....	4
Punteggio.....	4
Vincitore della partita.....	4
Falli e tiri liberi.....	5
Squalifiche.....	5
Come si gioca la palla .....	5
Stallo .....	6
Sostituzioni.....	6
Time-out .....	6
La classifica delle squadre .....	6
Altre regole.....	6



## Regolamento Organizzativo

### Date

Il torneo si svolgerà nelle giornate di sabato 24 giugno (per i nati dal 2010 al 2008) e di domenica 25 giugno (per i nati dal 2007 in su) da metà/tarda mattinata fino al tardo pomeriggio.

### Luogo

Il torneo si svolgerà presso il campetto sito nel parco di Via G. Pascoli ad Agliate – Carate Brianza (MB), si svolgerà su entrambe le metà campo.

### Orari di gioco

I giocatori sono convocati a presentarsi tassativamente entro le ore 10.00, per poter formalizzare l'iscrizione firmando la liberatoria, pagando la quota d'iscrizione di 15,00€ a testa e ricevendo le divise ufficiali del torneo, da dover utilizzare nel corso delle partite.

Le partite inizieranno verso le 10.30, se possibile (in caso si raggiunga in breve tempo il numero di squadre) verrà poi inviato ai capitani il calendario con gli orari di tutte le partite.

Ogni partita durerà un massimo di 12 minuti totali, più avanti nel regolamento verranno approfonditi i tempi di gioco.

### I giocatori

Ogni squadra potrà iscrivere da un minimo di 3 ad un massimo di 4 giocatori. Non è necessario che al momento della partita ci siano tutti gli iscritti della squadra, ma comunque minimo 3. Non sono ammessi sostituti in corso del torneo.

### Struttura del torneo

Il torneo, a 16 squadre, sarà strutturato in 4 gironi da 4 squadre ciascuno. Ad ogni squadra è garantito un minimo di 3 partite. Passano alle fasi finali, nella seconda parte della giornata, le prime tre classificate di ogni girone. In particolare, le squadre classificate prime accederanno direttamente ai quarti di finale, le squadre seconde e terze classificate invece accederanno ai play-in, giocando una partita secca per provare a qualificarsi ai quarti di finale.

Ogni partita avrà un limite di 12 minuti totali di gioco, con interruzione del tempo solo in caso di lunghe pause o di tiri liberi. Alternativamente si vince al raggiungimento dei 15 punti.

### Arbitraggio

È garantita la presenza di un arbitro ufficiale (ovvero che abbia il tesserino ufficiale da arbitro FIP) per ogni



partita del torneo.

## Premi

Sono previsti premi per i giocatori delle prime tre squadre classificate di ciascuna giornata. I premi verranno comunicati ai capitani nei giorni precedenti al torneo.

## Meteo

In caso di severo maltempo il torneo è rinviato al week-end successivo sabato 1 e domenica 2 luglio, sempre presso il parco Via G. Pascoli ad Agliate – Carate Brianza (MB).



## Regolamento di gioco

### Il campo e la palla

Si gioca su metà campo da pallacanestro con un solo canestro. Il campo presenta la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m) e una linea dei tre punti (6,75 m).

Verrà utilizzato un pallone tradizionale da pallacanestro, misura 7.

### Le squadre

Ogni squadra è composta da un minimo di 3 ad un massimo di 4 giocatori, i quali devono esser stati tutti regolarmente iscritti al torneo entro i termini previsti. In caso di infortunio nel corso della manifestazione è consentita una sostituzione, in ogni caso il giocatore infortunato non potrà più giocare nessuna partita.

### Gli ufficiali di gara e gli arbitri

Gli arbitri ufficiali saranno presenti sia nella fase di qualificazione a gironi che nelle fasi finali del torneo. Sarà poi sempre presente un "controller" che ha il compito di segnare i punti, i falli e tenere il tempo.

### L'inizio del gioco

Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara, tra l'orario di inizio segnato sul calendario e l'effettivo inizio della partita ci sono cinque minuti. Il primo possesso è deciso con un pari o dispari tra i capitani delle due squadre. La gara comincia con tre giocatori in campo.

### Punteggio

Vengono usati i punti del basket 3x3, ogni tiro da dentro l'arco vale 1, ogni tiro da dietro l'arco vale 2, ogni tiro libero vale 1 e ne viene tirato uno solo in caso di fallo su tiro da 1 o 2 in caso di fallo su tiro da 2. In caso di bonus è un tiro.

### Vincitore della partita

Ogni partita tra due squadre si conclude quando una delle due squadre raggiunge i 15 punti, oppure al termine dei 12 minuti. Ogni partita ha un tempo massimo di 12 minuti, il tempo non viene mai fermato, a meno di lunghe perdite di tempo o in caso di tiri liberi. Alla fine dei 12 minuti il gioco si interrompe ed in caso di pareggio il primo che segna 2 punti vince la partita, ai supplementari il primo possesso è ancora una volta deciso con un pari o dispari tra i capitani.

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 sarà di 10 a 0 per la squadra



vincente. 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.

## Falli e tiri liberi

Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori però non sono esclusi a fronte del numero dei falli di gioco personali.

I falli commessi durante un atto di tiro dentro l'arco sono puniti con un tiro liberi, mentre i falli commessi durante un atto di tiro oltre l'arco sono puniti con due tiri liberi.

Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato non prevedono un tiro libero aggiuntivo, ma prevedono che il possesso resti alla squadra che ha subito il fallo.

I falli di squadra, dal settimo in poi, sono sempre puniti con due tiri liberi.

Tutti i falli tecnici sono puniti con un tiro libero e si riprende da dove si era rimasti, 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.

Nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

## 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 antidoping (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.

## Come si gioca la palla

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.

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.

## Stallo

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione, a totale discrezione dell'arbitro e del controller.

## Sostituzioni

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. Le sostituzioni non necessitano di alcun intervento da parte dell'arbitro o degli ufficiali di campo.

## Time-out

E' possibile chiamare un time-out, il time-out, della durata di un minuto, può essere chiamato solo in situazioni di palla morta.

## La classifica delle squadre

Nelle classifiche dei gironi si applicano le seguenti regole di classificazione, presentate in ordine di importanza.

- Maggior numero di vittorie;
- Scontri diretti;
- Differenza canestri, sommando i punteggi di tutte le serie.

Se le squadre risultano ancora appaiate dopo questi passaggi si procederà con il lancio della monetina per decretare chi passerà il turno.

## Altre regole

Le decisioni arbitrali e dei controller in qualsiasi fase del torneo sono incontestabili, pena l'eliminazione della squadra dalla competizione.

E' vietato appendersi al ferro in qualsiasi momento del torneo.



Per ogni regola non citata in questo regolamento si faccia riferimento al tradizionale regolamento della pallacanestro FIBA.