



REGOLAMENTO DI GIOCO 3x3 PER IL MAXIBASKETBALL

(Traduzione in lingua italiana)

Il Regolamento Ufficiale di Gioco della FIBA è valido per tutte le situazioni di gioco non specificatamente qui menzionate nel Regolamento di Gioco 3x3.

Art.1 Campo e Pallone

La partita sarà giocata su un campo da Basket 3x3 con un (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 posizionato sotto il canestro. Può essere usata la metà di un campo tradizionale.

Dovrà essere utilizzato il pallone formato 6 in tutte le categorie.

Nota: a livello amatoriale, il 3x3 può essere giocato ovunque, le marcature del campo – se usate – dovranno essere adattate allo spazio disponibile.

Art. 2 Squadre

Nelle categorie dalla **F30** alla **F45** e dalla **M35** alla **M45** ogni squadra sarà composta da 4 giocatori (3 giocatori in campo e 1 sostituto)

Nelle categorie **F50** e **M50** e oltre ogni squadra sarà composta da 5 giocatori (3 giocatori in campo e 2 sostituti)

Art. 3 Ufficiali di Gara

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

Nota: l'organizzatore può designare 2 arbitri.

Art. 4 Inizio della partita

4.1. Entrambe le squadre potranno effettuare il riscaldamento prima della partita simultaneamente. Il sorteggio con una monetina determinerà quale squadra ottiene il primo possesso.

4.2. 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.

4.3. Il gioco deve iniziare con tre giocatori in campo.

Art. 5 Punteggio

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

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

5.3. Ogni tiro libero varrà un (1) punto.

Art. 6 Tempo di gioco/Vincitore di una partita

6.1. Ogni partita avrà la seguente durata:

Un periodo di gioco di 10 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).

6.2. Tuttavia nelle categorie dalla **F30** alla **F45** e dalla **M35** alla **M45**, la prima squadra che segna 15 punti o di più vince la partita se accade prima della fine del tempo di gioco regolare. Questa regola si applica solo al tempo regolamentare (non in un eventuale tempo supplementare).

6.2.1. Nelle categorie dalla **F50** alla **F75** e dalla **M50** alla **M75**, la prima squadra che segna 10 punti o di più vince la partita se avviene prima della fine del tempo di gioco regolare. Questa regola si applica solo al tempo regolamentare (non in un eventuale tempo supplementare).

6.3. 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.

6.4. Una squadra perderà la partita per forfait se al momento previsto per l'inizio non è presente sul campo con 3 giocatori pronti a giocare, in caso di forfait il punteggio del gioco sarà contrassegnato con W-0 o 0-W (W sta per Vittoria)

6.5. Una squadra può perdere di default se abbandona il campo prima della fine del tempo di gioco oppure tutti i giocatori della squadra stessa sono infortunati e/o squalificati. In caso di situazioni come quella appena descritta, il team vincente può scegliere di mantenere il punteggio ed avere la vittoria a tavolino, mentre per il team che abbandona il match il punteggio viene resettato a 0 in ogni caso

6.6. Una squadra che viene sconfitta per abbandono o forfait verrà squalificata dalla competizione

Nota:

se non sarà disponibile un orologio durante la partita, si dovrà procedere come segue:

1) per le categorie dalla **F30** alla **F45** e dalla **M35** alla **M45**, 16 minuti consecutivi (oppure termine quando una delle squadre raggiunge i **15** punti) incluso il diritto di richiesta di un time-out per squadra;

2) nelle categorie dalla **F50** alla **F60** e dalla **M50** alla **M60**, 12 minuti consecutivi (oppure termine quando una delle squadre arriva a **10** punti) incluso il diritto di richiesta di un time-out per squadra. Ci sarà un time-out obbligatorio di 60" dopo i primi 6 minuti di gioco;

3) per le categorie dalla **F65** alla **F75** e dalla **M65** alla **M75**, 12 minuti consecutivi (o termine quando una squadra raggiunge i **10** punti) incluso il diritto di richiesta di un timeout da 60" per squadra. Ci saranno due time-out obbligatori di 60" a 8 minuti e a 4 minuti al termine della partita.

Art. 7 Falli/Tiri liberi

7.1. Una squadra è in situazione di bonus quando ha totalizzato 7 falli.

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

7.3. Per i falli durante l'azione di tiro dentro l'arco verrà assegnato un (1) tiro libero. **7.4.** Per i falli durante l'azione di tiro dietro l'arco verranno assegnati due (2) tiri liberi.

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

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

7.7. I falli di squadra nr 7.8 e 9 verranno sempre sanzionati con 2 tiri liberi. Il decimo ed ogni successivo fallo, così come i falli tecnici ed antisportivi, verranno sempre sanzionati con 2 tiri liberi e possesso palla. Questa clausola si applica anche ai falli durante l'atto di tiro e annulla le regole 7.2 e 7.3

7.8. Il possesso viene mantenuto dopo l'ultimo tiro libero derivato da un fallo tecnico o antisportivo ed il gioco continuerà con uno scambio di palla dietro l'arco, all'inizio del campo

Art. 8 Come deve essere giocata la palla:

9.1. 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" sotto il canestro.

9.2. 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).

9.3. 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.

9.4. Un giocatore è considerato "dietro l'arco" quando nessuno dei suoi piedi sta dentro o tocca l'arco.

9.5. Nel caso di una situazione di "palla contesa" la squadra in difesa si aggiudicherà la palla.

Art. 9 Stallo

8.1. La situazione di stallo senza gioco attivo (senza attaccare il canestro) sarà considerata come una violazione.

8.2. Se il campo è equipaggiato con un cronometro dei "24 secondi", ogni squadra dovrà tentare un tiro entro 12 secondi, nelle categorie **F50** e **M50** e oltre ogni squadra dovrà tentare un tiro dopo 14" 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. 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-outs

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.

11.1. Nelle categorie dalla **F30** alla **F45** e dalla **M30** alla **M45** è garantito un time-out di 30 secondi per ogni squadra. un giocatore può chiamare time-out solo in una situazione di palla ferma. **11.2.** Nell'eventualità ci siano delle riprese televisive, l'organizzatore può assegnare 2 time-out aggiuntivi alla prima palla ferma successiva dopo il minuti 6.59 e 3.59

11.3. nelle categorie dalla **F50** alla **F60** e dalla **M50** alla **M60**, è garantito un time-out di 30" ad ogni squadra. Ci sarà un time-out obbligatorio di 60" dopo i primi 6 minuti di gioco, assegnato alla prima palla ferma.

11.4. Nelle categorie dalla **F65** alla **F75** e dalla **M65** alla **M75**, è garantito un time-out di 30" ad ogni squadra. Ci saranno due time-out obbligatori di 60" dopo i primi 4 e 8 minuti giocati.

11.5. i time-out non sono cumulativi

TABELLA TEMPI E PUNTEGGIO

CATEGORIA	TEMPO DI GIOCO	PUNTEGGIO DA RAGGIUNGERE	TEMPO PER TIRARE	TIME OUT OBBLIGATORI DI 60"
F30	16'	15	12"	
F35	16'	15	12"	
F40	16'	15	12"	
F45	16'	15	12"	
F50	14'	10	14"	1
F55	14'	10	14"	1
F60	14'	10	14"	1
F65	14'	10	14"	2
F70	14'	10	14"	2
F75	14'	10	14"	2
M35	16'	15	12"	
M40	16'	15	12"	
M45	16'	15	12"	
M50	14'	10	14"	1
M55	14'	10	14"	1
M60	14'	10	14"	1
M65	14'	10	14"	2
M70	14'	10	14"	2
M75	14'	10	14"	2