

3X3. LE PRINCIPALI REGOLE

Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15m e lungo 11m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80m), una linea dei due punti (6,75m) e un semicerchio no-sfondamento sotto il canestro.

La stessa palla 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Le squadre

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio).

Nessun allenatore deve essere presente sul campo, né allenare a distanza dalla tribuna.

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.

I 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.

Tempo di gioco - Vincitore della gara

Il tempo di gioco regolamentare è un unico periodo da 10 minuti.

Il cronometro si ferma durante le situazioni di palla morta (arbitro che interrompe il gioco o palla che esce dal campo) e di tiro libero.

Il cronometro riparte non appena la palla è nelle mani della squadra in attacco.

La squadra che segna 21 punti, o 22 punti, vince la gara se ciò avviene prima della fine del tempo regolamentare (questa regola non si applica in un eventuale tempo supplementare).

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.

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.

Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati.

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

Falli - Tiri liberi

Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli.

I giocatori non sono esclusi dal gioco per raggiunto numero di falli personali, se non per due falli antisportivi.

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.

I 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 di palla.

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

Come si gioca la palla

Una squadra deve tirare entro 12 secondi.

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.

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.

Time-out

Ogni squadra può chiamare un time-out a gara. Può essere chiamato da qualsiasi giocatore in situazione di palla morta.

In caso di riprese TV, 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.

Le classifiche

Vengono stilate, qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica in base a:

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittorie 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). Se le squadre sono ancora appaiate dopo questi tre passaggi, prevale la migliore testa di serie.