



REGOLAMENTO UFFICIALE
PLAYGROUND FESTIVAL

FIP FIBA 3X3

ART1 IL CAMPO E LA PALLA

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. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m), una linea dei due punti (6,75 m) e un semicerchio non-sfondamento sotto il canestro. E' consentito l'utilizzo di una metà campo di un campo tradizionale.

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

Nota: a livello base, il 3x3 può essere giocato ovunque; la tracciatura, qualora presente, deve essere adattata allo spazio disponibile.

ART2 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

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

Nota: gli articoli **4.3** e **6.4** si applicano esclusivamente alle Competizioni Ufficiali FIBA* (non obbligatorio per eventi di base). *Le Competizioni Ufficiali FIBA sono Tornei Olimpici, Campionati Mondiali 3x3 (inclusi i Campionati Mondiali U18), I Campionati Continentali (inclusi gli U18), il World Tour e il 3x3 All Stars.

ART 5 SEGNARE PUNTI

- 5.4 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 1 punto.
- 5.5 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 2 punti.
- 5.6 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

ART 6 TEMPO DI GIOCO E 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0 oppure 0-w (dove 'w' 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.

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)

ART7 FALLI E 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.

7.2 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.

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

7.4 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, annullando di fatto l'applicazione delle regole **7.2** e **7.3**.

7.5 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.

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 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).

9.3 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.

ART10 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 TIMEOUT

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

11.2 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.

11.3 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 12 LA PROCEDURA DI CONTESTAZIONE

Nel caso in cui una squadra ritenga che i propri interessi siano stati danneggiati da una decisione di un arbitro o da un qualsiasi evento verificatosi durante una gara, deve procedere come descritto di seguito:

1. Un giocatore deve firmare il referto di gara immediatamente dopo la fine della gara, prima che lo firmi l'arbitro.
2. Nei successivi 30 minuti, la squadra deve presentare una spiegazione scritta del caso e depositare 177,01 € all'organizzatore. Qualora la protesta venisse accolta, il deposito viene restituito.
3. Materiale video può essere utilizzato solo per decidere se il pallone dell'ultimo tiro della gara è stato rilasciato in tempo utile e/o se quel tiro sia stato effettuato da dietro l'arco o meno.

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)

Se le squadre sono ancora appaiate dopo questi tre passaggi, prevale la migliore testa di serie.

Le graduatorie dei tour (laddove per tour si intende una sequenza di tornei collegati) sono calcolate considerando il denominatore del tour, cioè sia per giocatore (qualora i giocatori possano creare nuove squadre ogni torneo) che a squadre (qualora i giocatori siano legati ad una sola squadra per tutto il tour). Ordine delle classifiche di un tour:

- a. La classifica dell'evento finale o subito prima di esso, al momento della qualificazione per la finale;
- b. Punti per il ranking guadagnati in ogni tappa del tour per la classifica finale;
- c. Derivante dai punti 1, 2 e 3 sopracitati.
- d. Per classificare le squadre al fine di dirimere situazioni di parità, si deve predisporre una classifica del tour contemporaneamente alle classifiche di ogni specifico evento.

Nota: Le classifiche dei tour devono comprendere tutte le squadre partecipanti nel tour a prescindere dalla loro presenza all'evento successivo.

ART 14 REGOLE PER LE TESTE DI SERIE

Alle squadre viene assegnato un numero di testa di serie coerentemente con i punti della squadra nel ranking (la somma dei tre migliori punteggi dei giocatori, prima della competizione). Nel caso in cui i punteggi così ottenuti tra due squadre si equivalgano, la graduatoria delle teste di serie sarà stabilita a caso prima dell'inizio della competizione.

Nota: in una competizione tra squadre nazionali, le teste di serie sono stabilite basandosi sul 3x3 Federation Ranking.

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, 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. Il diritto della FIBA di imporre sanzioni disciplinari all'interno del quadro normativo dell'evento, i Termini e Condizioni del 3x3planet.com e il Regolamento Interno FIBA rimane inalterato anche in presenza di una squalifica a norma del presente art. 15.

ART 16 MODIFICHE CATEGORIE U12

Si consiglia l'applicazione delle seguenti modifiche alle regole nelle categorie U12:

1. Laddove possibile, il canestro deve essere abbassato a 2,60 m.
2. La prima squadra a segnare nel tempo supplementare, vince la gara.
3. Non è previsto l'uso del cronometro; se una squadra non sta attaccando il canestro a sufficienza, l'arbitro avverte i giocatori contando gli ultimi cinque secondi.
4. Situazioni di penalità non si applicano; quindi i falli sono seguiti da un check, tranne per i falli commessi durante un'azione di tiro, falli tecnici o antisportivi.
5. Non sono previsti time-out

Nota: la flessibilità offerta dalla nota dell'Art. 6 si applica discrezionalmente qualora considerata conveniente.