

# Regolamento torneo di Mareno di Piave



## BASKET 3X3

### **IL NUOVO REGOLAMENTO SI RIFÀ IN LARGA PARTE A QUELLO UFFICIALE FISB**

PER TUTTO QUANTO NON CONTEMPLATO QUI DI SEGUITO, FA FEDE IL REGOLAMENTO  
FISB INTERNAZIONALE 3x3 Official Rules of the Game (long version) REPERIBILE SUL [SITO FIBA](#)

[associazionefiesta@gmail.com](mailto:associazionefiesta@gmail.com)

<http://associazionefiesta.wixsite.com/associazionefiesta>

[www.facebook.com/associazione.FIESTA](http://www.facebook.com/associazione.FIESTA)

346 85 69 613

### IL CAMPO DI GIOCO

- Si gioca su una sola metà campo e quindi con un solo canestro. Il campo NON è regolamentare: misura circa 13m X 14m e il canestro è alto 3,00m. L'arco si trova alla vecchia misura di 6,25m e non è presente il semicerchio dell'area anti-sfondamento.

### LE SQUADRE E I GIOCATORI

- Le squadre dovranno essere composte da tre giocatori più due eventuali riserve. Non ci sono limiti di tesserati. Sono ammessi tutti i giocatori che hanno compiuto o compiranno almeno 15 anni nell'anno in corso.
- Nessun allenatore deve essere presente sul campo, né allenare la squadra dalla tribuna.
- Non sarà consentito ad una squadra iniziare un incontro avendo un numero di giocatori inferiore a tre, ma sarà consentito proseguirlo anche con due o un solo giocatore. In assenza di tali condizioni, subirà una sconfitta a tavolino con punteggio 0-W.
- I giocatori hanno l'obbligo di scendere in campo senza indossare oggetti metallici o comunque pericolosi per se o per gli altri.
- Non sono obbligatorie le divise di gioco, ma sono consigliate, in quanto possono agevolare la migliore riuscita dell'incontro.

### LA FORMULA DEL TORNEO

- Il torneo sarà composto da una prima fase a gironi al termine della quale, le squadre meglio classificate accederanno alle fasi finali, mentre le altre potranno riscattarsi nel torneo di consolazione denominato "Torneo dei Scarsi".
- Ogni giorno ci sarà un orario di ritrovo prestabilito per tutte le squadre e da lì, al termine di ogni partita si giocherà subito quella successiva fino all'esaurimento degli incontri in programma per la giornata e, da quest'anno, in virtù del gran numero di partite in programma, è stato previsto un orario preciso anche per il fischio di inizio di ciascuna partita. Si prega pertanto ciascuna squadra di non allontanarsi mai troppo dal terreno di gioco al fine di evitare quanto più possibile inutili ritardi.
- Qualora una squadra non si presenti in campo entro 5 minuti dalla chiamata del tavolo dall'orario previsto, subirà la sconfitta a tavolino per 0-W, la decurtazione di un punto in classifica e pagherà una sanzione pecunaria.
- Nelle fasi a gironi la classifica verrà calcolata in base alle vittorie ottenute. Ogni vittoria vale due punti, ogni sconfitta zero.
- In caso di due squadre a pari punti in classifica, si guarderà lo scontro diretto.
- In caso di tre o più squadre a pari punti, si calcolerà la classifica avulsa (ossia relativa ai soli incontri tra le squadre interessate) secondo i seguenti criteri: 1) scontro diretto 2) miglior quoziente canestri, escludendo le vittorie o sconfitte a tavolino 3) maggior numero di canestri segnati 4) sorteggio.
- Maggiori dettagli ed eventuali modifiche sulla formula di svolgimento saranno chiariti il giorno delle estrazioni.

### LE REGOLE DEL GIOCO

#### LA PARTITA E IL TEMPO

- Il primo possesso palla verrà deciso tramite lancio della moneta. Chi vince potrà scegliere per il possesso palla immediato, oppure lasciare la palla agli avversari, riservandosi il possesso per l'inizio di un eventuale tempo supplementare (le cui modalità sono spiegate in seguito).
- Vincerà la squadra che raggiungerà per prima i 21 punti (anche con un solo punto di scarto sugli avversari).
- Se tale risultato non fosse ottenuto entro il tempo limite massimo di 10 minuti effettivi (il cronometro verrà stoppato nelle situazioni di palla morta, tiro libero e time-out), allora sarà preso in considerazione il punteggio raggiunto allo scadere.
- In caso di parità al termine dei 10' regolamentari, dopo un intervallo di 1 minuto, si procederà con un tempo supplementare secondo la seguente modalità: la prima squadra a segnare due punti vincerà la gara.
- Ciascuna squadra avrà diritto a un unico time-out di 1 minuto per partita (utilizzabile eventualmente anche nel supplementare e chiamabile da qualsiasi giocatore).
- Le sostituzioni andranno effettuate in autonomia dalle squadre, purché avvengano esclusivamente in situazioni di palla morta, prima di un check o di un tiro libero. Il cambio deve avvenire lungo la linea di metà campo (l'ingresso del nuovo giocatore non può ovviamente avvenire prima che il compagno sia uscito).

## **IL GIOCO SU METÀ CAMPO**

- Nel gioco a metà campo vige la seguente regola: ad ogni cambio di possesso durante il gioco, chi recupera palla dovrà riportarla all'esterno dell'arco prima di poter effettuare una nuova azione di attacco. Se una squadra realizza il canestro, senza aver prima portato la palla all'esterno, questo verrà semplicemente annullato e il possesso passerà agli avversari.
- Dopo qualsiasi situazione di palla morta che non comporti tiri liberi (rimesse, falli, violazioni, etc.) il gioco ricomincerà fuori dall'arco con un "check" (il **check** è la consegna della palla all'attacco da parte della difesa oppure, in alternativa, un tocco della palla sempre da parte della difesa, qualora la palla sia già in mano ad un attaccante)
- La squadra che subisce un canestro, raccoglierà la palla e la porterà (con passaggi e/o palleggi) all'esterno dell'arco con difesa passiva. Una volta che la palla sarà in possesso di un giocatore all'esterno dell'arco, la difesa tornerà attiva. In queste occasioni il cronometro non verrà stoppato e non sarà necessario il check per ripartire

## **PUNTI, FALLI, BONUS E TIRI LIBERI**

- I canestri segnati dall'interno dell'arco varranno 1 punto, mentre quelli segnati da dietro l'arco 2 punti. I tiri liberi 1 punto.
- I falli su tiro saranno puniti con un tiro libero se subiti all'interno dell'arco e con due tiri liberi se subiti all'esterno dell'arco. In caso di "fallo su tiro con canestro segnato" si avrà diritto, come di prassi, ad un tiro libero aggiuntivo.
- Non ci sono i falli personali. Il bonus si esaurirà con il 6° fallo di squadra.
- Il 7°, l'8° e il 9° fallo daranno luogo SEMPRE a due tiri liberi, sia che siano commessi dentro, sia che siano commessi fuori dall'arco, anche in caso di canestro segnato (si parla quindi di canestro valido + due tiri aggiuntivi).
- Dal 10° fallo (compreso) in poi, oltre ai due tiri, la squadra che l'ha subito usufruirà anche del possesso palla.
- I falli "tecnici" saranno puniti con un tiro libero e possesso, mentre gli "antisportivi" con due tiri liberi e possesso.
- Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) dovrà abbandonare il campo e sarà a discrezione dell'organizzazione stabilire se e per quanto prolungare la squalifica in base alla gravità di quanto accaduto.

## **ALTRÉ REGOLE**

- Rimanere in "stallo" o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione. La squadra in possesso palla deve arrivare al tiro entro 12" che saranno conteggiati dall'arbitro a propria totale discrezione.
- Nel caso avvenga un'interferenza esterna come ad esempio un'altra palla in campo, l'arbitro potrà decidere di interrompere il gioco e far riprendere l'azione con un check (il possesso ovviamente rimarrà a chi ce l'aveva prima).
- È rigorosamente vietato appendersi al canestro sia in riscaldamento, sia nel corso degli incontri. Chi rompe paga!

## **LOGISTICA E INFORMAZIONI**

- Le squadre avranno a disposizione degli spogliatoi per cambiarsi e per fare la doccia. Si prega di avere rispetto delle strutture e non si assumono responsabilità per oggetti lasciati incustoditi al loro interno.
- Gli incontri, che si giocano all'aperto, si disputeranno solo in caso di superficie di gioco asciutta. Le squadre, salvo diverse comunicazioni da parte degli organizzatori, SONO COMUNQUE TENUTE A PRESENTARSI IN OGNI CASO agli orari stabiliti anche perché, previa disponibilità delle strutture del Palazzetto dello Sport, sarà possibile giocare indoor su metà campo regolamentare. Sarà nostra cura fare tutto il possibile per evitare che ciò accada, privilegiando il più possibile il gioco all'esterno.
- Resta inteso che in presenza di particolari avverse condizioni o altri eventi esterni, gli organizzatori, a loro insindacabile giudizio, si riservano la possibilità di apportare modifiche alla programmazione, prevedendo nei casi più gravi la sospensione temporanea o definitiva della manifestazione, senza che ciò comporti l'obbligo da parte degli stessi al rimborso delle quote d'iscrizione.
- Tutte le comunicazioni per le squadre, da parte dell'organizzazione, verranno trasmesse ai contatti indicati sul modulo di iscrizione (capitano e vice-capitano) di ciascuna squadra. Il canale preferenziale sarà WHATSAPP. Salvatevi il nostro numero!

LA PARTECIPAZIONE ALLA MANIFESTAZIONE COMPORTA L'ACCETTAZIONE DEL PRESENTE REGOLAMENTO DI GIOCO

L'IGNORANZA DEL REGOLAMENTO NON PUO' ESSERE INVOCATA A PROPRIA SCUSANTE