

CAPITOLO VIII

3X3

Attività post “Join the Game”: Torneo Italia 3x3 U15

a.s. 2016/17

U15 Maschile: nati nel 2002

U15 Femminile: nate nel 2002/03

Al fine di fornire una continuità al JtG, dedicato ad U13 e U14, nell'anno sportivo 2016/17 sono previste, in via sperimentale attività 3x3 anche per le categorie superiori. Tutti i CR potranno aderire a tale attività di 3x3

Fasi provinciale a cura dei C.R. (se necessaria): date da stabilire.

Fase regionale (da effettuarsi nei giorni di sabato e domenica in un unico finesettimana): date da stabilire.

Possono essere ammesse da 18 a 24 squadre per categoria femminile, da 24 a 36 squadre per categoria maschile.

Finale nazionale: fino a n.24 squadre almeno una per regione aderente e per le due categorie previste. E' fortemente consigliato lo svolgimento all'aperto dell'evento, mentre è obbligatorio l'utilizzo di campi ufficiali 3x3.

Iscrizioni: obbligo per la categoria U15M ecc. ed elite, in altre realtà per tutte le squadre partecipanti e per la categoria U15F. Entro 30/11/2016

Alle società non è posto un numero limite di squadre(quartetti) da iscrivere alle prime fasi, ma non potranno accedere alla fase regionale più di due quartetti della stessa società.

Il regolamento applicato è il FIBA 3x3 Official Rules of the Game (il regolamento internazionale FIBA 3x3).

**Attività post “Join the Game”: Torneo Italia 3x3 U17
“Verso Tokio”**

a.s. 2016/17

annate:

2000 per il maschile;

2000-01 per il femminile

Coinvolgimento di tutte le regioni che vorranno aderire a tale attività.

Iscrizioni: si fa obbligo alle società partecipanti ai campionati previsti dal Settore Giovanile per la categoria U18M e U18F di iscrivere almeno una squadra(quartetto) Entro 30/11/2016

Le squadre(quartetti) della categoria femminile devono essere composte da almeno n. 2 atlete classe 2000

Fasi provinciale a cura dei C.R. (se necessaria): date da stabilire.

Fase regionale: date da stabilire.

Possono essere ammesse da 18 a 24 squadre per categoria femminile, da 24 a 36 squadre per categoria maschile.

Finale nazionale: fino a n.24 squadre almeno una per regione aderente e per le due categorie previste. E' fortemente consigliato lo svolgimento all'aperto dell'evento, mentre è obbligatorio l'utilizzo di campi ufficiali 3x3.

Il regolamento applicato è il FIBA 3x3 Official Rules of the Game (il regolamento internazionale FIBA 3x3).

REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

Schema riassuntivo

Il campo e la palla	La superficie di un campo di gioco regolamentare è 15mx11m. La palla ufficiale 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.
Roster di squadra	4 giocatori 3+1 sostituto Nota: nelle Competizioni Ufficiali FIBA 3x3 una gara deve cominciare con tre giocatori in campo
Arbitri	1 o 2
Segnapunti/Cronometrista	Fino a 2
Time-out	1 per squadra e 2 time-out televisivi, se del caso, alla prima palla morta dopo 6:59 e 3:59. Durata di 30 secondi
Possesso iniziale	Lancio moneta Nota: la squadra che vince il lancio della moneta decide se prendere la palla o lasciarla, per avere il possesso nel potenziale tempo supplementare.
Punteggi	1 punto e 2 punti, se segnato da dietro l'arco.
Durata del gioco e limite di punti	1x10 minuti di gioco Punteggio limite: 21 punti. Si applica esclusivamente in caso di tempo regolamentare di gioco. Nota: qualora un cronometro non sia disponibile, la lunghezza delle gare e il punteggio limite sono a discrezione dell'organizzatore. FIBA raccomanda di uniformare il limite di punti alla durata della gara (10 min/10 punti, 15 min/15 punti, 21 min/21 punti)
Tempo supplementare	La prima squadra a segnare 2 punti vince la gara
Cronometro	12 secondi Nota: qualora un cronometro non sia disponibile, gli arbitri devono avvertire e contare gli ultimi 5 secondi.
Tiri liberi susseguenti ad un fallo sul tiro	1 tiro libero 2 tiri liberi, se il fallo è commesso dietro l'arco.

Limite di falli per squadra	6 falli di squadra
Penalità per i falli di squadra n.7, 8 e 9	2 tiri liberi
Penalità per i falli di squadra dal 10 in poi	2 tiri liberi e possesso palla
Possesso palla dopo un canestro realizzato	Palla alla difesa sotto il canestro. La palla deve essere palleggiata o passata ad un giocatore dietro l'arco. Alla squadra in difesa non è consentito di giocare per la palla all'interno del semicerchio di no-sfondamento sotto al canestro.
Possesso palla dopo una palla morta	Check dietro l'arco (in posizione centrale)
Possesso palla dopo un rimbalzo difensivo o un palla rubata	La palla deve essere passata/palleggiata dietro l'arco.
Possesso palla dopo una palla contesa	Possesso palla alla difesa
Sostituzioni	In situazione di palla morta, prima del check. Il sostituto può entrare in gioco dopo che il suo compagno sia uscito dal campo e dopo aver stabilito un contatto fisico con lui oltre la linea di fondocampo opposta al canestro. Le sostituzioni non necessitano di alcuna azione da parte degli Arbitri o degli Ufficiali di campo.

<p>Note:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un giocatore è considerato "dietro l'arco" se i suoi piedi sono dietro l'arco e non a contatto con la linea stessa. - Il Regolamento Ufficiale FIBA della Pallacanestro si applica in tutte quelle situazioni di gioco non specificamente menzionate sopra. - Per quanto riguarda classifiche, ritiri, squalifiche e proteste si consulti il Regolamento Ufficiale FIBA della Pallacanestro 3x3.

Per qualsiasi disputa interpretativa riguardante il presente testo in italiano, fa fede il testo originale in inglese "3x3 Official Rules of the Game (short version)", pubblicato dalla FIBA nel Gennaio 2016 e consultabile integralmente al link:
<http://www.fiba.com/documents>