

TORNEO 3X3 ITALIA 2018

REGOLAMENTO

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.

Punteggio

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 del gioco

Il tempo di gioco regolamentare è il seguente: un unico periodo da 8 minuti continuativi (*running time*).
Non sono previsti i *time-out*.

Tempo supplementare

La prima squadra a segnare 2 punti vince la gara.

Falli/Tiri Liberi

Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli.
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.
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.
Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.
Nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Come si gioca la palla

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.

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.