



REGOLAMENTO STREET BASKET 3X3

Ogni evento associato a FISB farà parte di un circuito di tornei collegati tra loro che daranno la possibilità, alla fine del tour, di partecipare alle finali regionali.

Saranno ammesse alla finale regionale le prime 8 squadre che, in base ai punteggi totalizzati durante le varie manifestazioni, avranno totalizzato più punti nella classifica totale del tour FISB.

Ogni Team può partecipare a tutti gli eventi FISB che vuole e queste otterranno un punteggio ad ogni tappa del tour in base ai criteri citati nell'*art. 13*, che andrà poi a formare la classifica finale del tour stesso.

EVENTI IN SARDEGNA

- **Tornei GOLD:** sono considerati tornei GOLD tutti gli eventi che nell'edizione precedente hanno raggiunto un numero minimo di squadre e categorie. A questi viene applicato lo stesso criterio di classificazione indicato nell'*art.14* assegnando alle prime 8 squadre il doppio del punteggio per ogni posizione.
- **Tornei SILVER:** evento base FISB che tiene conto del presente regolamento e dei punteggi indicati nell'*art.14*.
- **Challenge:** evento che permette l'accesso alle finali Nazionali. Ogni torneo FISB avrà a disposizione un pass di rappresentanza il quale potrà essere consegnato alla prima classificata dell'evento o, in alternativa, qualora il torneo non si fosse ancora svolto, mandare una squadra di rappresentanza.
Il Challenge si svolgerà a fine luglio 2022.
- **Master:** finali regionali FISB con data prevista per fine agosto 2022 al termine di tutte le tappe del tour: avrà come montepremi 1000€ per la prima classificata. Il Master vedrà la partecipazione delle prime 8 squadre che avranno totalizzato più punti una volta stilata la classifica finale del tour.



INDICE

1. CAMPO DI GIOCO E PALLONE DI GARA.....	3
2. SQUADRE	3
3. TEAM MANAGER	3
4. UFFICIALI DI GARA	3
5. INIZIO DELLA GARA	4
6. PUNTEGGIO.....	4
7. TEMPO DI GIOCO/SQUADRA VINCITRICE	4
8. FALLI/TIRI LIBERI	5
9. COME SI GIOCA LA PALLA	6
10. STALLING.....	7
11. SOSTITUZIONI	7
12. TIME-OUT	7
13. PROCEDURA DI CONTESTAZIONE.....	8
14. CLASSIFICHE DELLE SQUADRE	8
15. DETERMINAZIONE DELLE TESTE DI SERIE.....	10
16. SQUALIFICHE	10



1. CAMPO DI GIOCO E PALLONE DI GARA

1.1 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'area di "semicerchio no- sfondamento" sotto il canestro. È consentito l'utilizzo di una metà campo di un campo tradizionale.

1.2 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.

2. SQUADRE

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

Nota: non sono consentiti allenatori sul campo da gioco incluso nelle sedie dei sostituti, né fornire indicazioni a distanza dall'esterno del campo o dalla tribuna.

3. TEAM MANAGER

3.1 Il Team Manager della squadra è un soggetto autorizzato dagli atleti ad agire per conto della squadra nei confronti della FISB.

3.2 Il Team Manager può essere un atleta della squadra o una terza persona tesserata a qualsiasi titolo per la FISB.

4. UFFICIALI DI GARA

4.1 Gli ufficiali di gara sono 1 o 2 arbitri, segnapunti e cronometrista.



5. INIZIO DELLA GARA

- 5.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.
- 5.2 Il primo possesso è deciso con il lancio della moneta. La squadra che vince il lancio può scegliere di beneficiare del primo possesso palla all'inizio della gara o all'inizio di un potenziale tempo supplementare.
- 5.3 La gara comincia con tre giocatori in campo per ognuna delle due squadre sfidanti.

6. PUNTEGGIO

- 6.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 1 punto.
- 6.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 2 punti.
- 6.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

7. TEMPO DI GIOCO/SQUADRA VINCITRICE

- 7.1 Il tempo di gioco regolamentare consiste in 1 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).
- 7.2 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).
- 7.3 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.
- 7.4 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').



7.5 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.

7.6 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).

8. FALLI/TIRI LIBERI

8.1 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.16* del presente Regolamento.

8.2 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.

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

8.4 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 8.2 e 8.3.

8.5 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.



9. COME SI GIOCA LA PALLA

9.1 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.

9.2 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).

9.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

9.4 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.

9.5 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

9.6 In caso di palla contesa, il possesso è della squadra in difesa.



10. STALLO

10.1 Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

10.2 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).

10.3 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.

11. SOSTITUZIONI

11.1 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.

12. TIME - OUT

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

12.2 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.

12.3 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*.

13. PROCEDURA DI CONTESTAZIONE

13.1 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:

- Un giocatore della squadra che intende fare richiesta di reclamo deve firmare il referto ufficiale immediatamente al termine della gara e scrivere sul retro dello stesso le motivazioni del reclamo prima della firma degli arbitri.
- Viene applicata una tassa di 200 dollari statunitensi per ciascun reclamo che deve essere pagata nel caso in cui il reclamo venisse rigettato. Qualora la protesta venisse accolta, il deposito verrà restituito.
- 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.

14. CLASSIFICA DELLE SQUADRE

14.1 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.



14.2 Le classifiche nei tour (per tour si intende una serie di tornei collegati tra di loro) sono calcolate considerando il denominatore del tour, cioè sia per giocatore (qualora gli atleti creino nuove squadre ad ogni torneo) che a squadre (qualora i giocatori siano legati ad un'unica squadra per l'intero tour). La classifica del tour verrà stilata secondo il seguente ordine:

- la classifica dell'evento finale o subito prima di esso, al momento della qualificazione per la finale;
- punti per il ranking guadagnati in ogni tappa del tour per la classifica finale;
- derivante dai punti 1, 2 e 3 sopracitati nella classifica dei gironi;
- 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.

Ad ogni tappa del tour, in base alla posizione ottenuta nella classifica finale del singolo evento, ai primi 8 team verrà assegnato un punteggio utile per la classifica finale.

- Indipendentemente dalle dimensioni del torneo, i punti del tour vengono attribuiti in ogni tappa alle prime 8 squadre ai fini della classifica generale del tour:



Posizionamento competizione	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°
Punti del tour	100	80	70	60	50	40	30	20



Posizionamento competizione	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°
Punti del tour	50	40	35	30	25	20	15	10

EVENTUALI DECURTAZIONI		
3 o 4 GIOCATORI PRESENTI	2 GIOCATORI PRESENTI	1 GIOCATORE PRESENTE
100 %	-30%	-50%



Nota: Nella classifica del tour vengono inserite tutte le squadre che si posizionano dalla prima all'ottava posizione in ogni tappa del tour, indipendentemente dal fatto che esse partecipino o meno a tutte le competizioni.

15. DETERMINAZIONE DELLE TESTE DI SERIE

15.1 Alle squadre sono attribuiti dei numeri di teste di serie in una competizione in base al ranking di punti di squadra (somma dei punteggi dei 3 migliori giocatori prima della competizione).

15.2 In caso di parità dei punteggi, l'assegnazione delle teste di serie procederà in maniera casuale.

15.3 In caso di competizioni nazionali, la scelta delle teste di serie deve essere effettuata in base al ranking 3x3 della Federazione di appartenenza.

16. SQUALIFICHE

16.1 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. 16*.



In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

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