



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL TORNEO 3vs3 Città di Lecce

Il torneo è aperto a tutti quelli che vogliono partecipare, tesserati e non, di entrambi i sessi. Lo spirito della manifestazione è di carattere amatoriale e **si basa sul diritto/dovere inalienabile volto al rispetto reciproco**: le partite, pertanto, dovranno essere ispirate al principio del “fair play”, gli atleti dovranno accettare le decisioni degli arbitri e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti e le varie componenti del Torneo.

Le decisioni dell'arbitro/controller saranno inappellabili.

Le squadre potranno essere composte da massimo 4 giocatori, tra i quali dovrà essere nominato un capitano che sarà portavoce della squadra. Nessun partecipante potrà giocare per più di una squadra. Sarà possibile integrare la lista degli iscritti anche a manifestazione iniziata, fermo restando il limite massimo di 4 giocatori. Se una squadra durante lo svolgimento del torneo perde un giocatore per infortunio, potrà sostituirlo con un altro purché non iscritto con altre squadre che hanno preso parte al torneo, anche se già eliminate.

Art.1 Il campo, la palla e i “3 secondi”

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. E' consentito l'utilizzo di una metà campo di un campo tradizionale. E' abolita l'infrazione di 3 secondi in area.

Art.2 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

Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

Il primo possesso sarà deciso con palla a due in lunetta. Anche l'eventuale possesso del supplementare verrà deciso con palla a 2.

Art.5 Segnare punti

Ogni tiro realizzato dentro l'arco della linea dei 3p vale 2 punti. Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti. Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Tempo di gioco/Vincitore della gara

Il tempo di gioco regolamentare è il seguente: 2 tempi da 6 minuti con intervallo di 1 minuto.

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). 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 4 punti nel supplementare vince la gara.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 3 falli per tempo. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali.

I falli commessi durante un atto di tiro dentro l'arco sono puniti con 2 tiri liberi, mentre i falli commessi oltre l'arco sono puniti con 3 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 dal numero 4 in poi (per ogni tempo superati i 3 del bonus) sono sempre puniti con due tiri liberi. 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.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.8 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. 8.6 In caso di palla contesa, il possesso è della squadra in difesa.

Art.9 Stallo

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

Se il campo è fornito di cronometro, una squadra deve tirare entro 20 secondi. Il cronometro parte contemporaneamente al possesso palla dell'attacco (a seguito dello scambio con il difensore o sotto canestro, dopo un tiro segnato).

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.

Art.10 Sostituzioni

Le sostituzioni (illimitate) 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 Time-out

Ogni squadra può chiamare un time-out a gara. Può essere chiamato da qualsiasi giocatore in situazione di palla morta. Tutti i time-out hanno una durata di 60 secondi. Nota: time-out e sostituzioni possono essere chiamati esclusivamente in situazioni di palla morta e non possono essere chiamati con palla viva.

Art.12 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. 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, che conseguentemente genererà l'estromissione dal resto della competizione.

Per tutte le altre regole si fa riferimento al regolamento ufficiale FIP.