

## TORNEO NAZIONALE 3X3

### REGOLAMENTO

Il torneo è riservato agli atleti delle categorie Under 14, 16 e 18 maschile e femminile regolarmente tesserati e in regola con la normativa nazionale vigente al momento dello svolgimento del torneo.

Ogni squadra è composta di quattro atleti, tre in campo e una riserva.  
È permessa la sostituzione degli atleti per le varie fasi.

Il numero e la formazione dei gironi, nonché la durata del tempo di gara, viene stabilito dall'ente organizzatore sulla base delle squadre iscritte e del numero degli impianti a disposizione.

Il cronometro si ferma durante le situazioni di palla morta, time-out e di tiro libero e riparte al completamento dello scambio della palla (appena è nelle mani della squadra in attacco).

Durante le fasi Provinciali e Regionali il cronometro non viene fermato, per garantire la contemporaneità sui campi di gioco.

In ogni caso, la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara.

Se il punteggio è in parità alla fine del tempo regolamentare, solo nelle gare ad eliminazione diretta, si gioca un tempo supplementare dopo un intervallo di un minuto. La prima squadra a segnare due punti nel supplementare vince la gara.

L'incontro si svolge in una metà e su un unico canestro del campo di pallacanestro.

Ogni canestro realizzato dentro l'arco vale 1 pt, da dietro l'arco vale 2 pt, ogni tiro libero vale 1 pt.

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Il primo possesso è deciso con il lancio della moneta. La squadra che vince il lancio può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

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

Non esiste un limite ai falli individuali, ma una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli.

Per i primi 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 fallo in poi, ogni fallo è punito con due tiri liberi e possesso di palla.

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. Dopo un fallo tecnico o un antisportivo il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco.

A seguito di un canestro o dell'ultimo tiro libero realizzato, 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 un tiro o dell'ultimo tiro libero sbagliato, 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 (palleggiando o passando la palla).

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

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. Se la squadra non esce dall'area, si concretizza una violazione nel momento in cui avviene il tiro.

Evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione. 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).

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 metà campo e non necessitano di alcun intervento da parte dell'arbitro o degli ufficiali di campo.

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 30 secondi. Durante le fasi Provinciali e Regionali, non fermando mai il cronometro, non è possibile chiamare i time-out.

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 2 e così di seguito.

1. Maggior numero di punti in classifica (o la maggiore percentuale di punti in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittorie in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
3. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
4. Maggiore media-punti segnati

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale 3x3 FIBA del gioco della Pallacanestro.