



## // **REGOLAMENTO** //

### **Regole Generali**

- La gara viene giocata su un campo di gioco 3vs3 con un canestro.
- La gestione dello Shot Clock di 12 secondi è gestito dagli arbitri che segnalano gli ultimi 5 secondi.
- Al termine di ogni partita è richiesto ai capitani delle due squadre di firmare il referto.

### **Squadre**

- Ogni squadra è composta al massimo da 4 giocatori (3 giocatori in campo e 1 sostituto).

### **Inizio della gara**

- Un lancio della moneta determinerà quale squadra avrà il primo possesso.

### **Punteggio**

- Ad ogni tiro realizzato da dentro l'arco verrà assegnato UN PUNTO.
- Ad ogni tiro realizzato da dietro l'arco verranno assegnati DUE PUNTI.

**NOTA:** In tutte le situazioni in cui una squadra in difesa stabilisce un controllo di palla e realizza un canestro senza aver prima effettuato il "clear the ball", il canestro deve essere annullato ed il possesso viene mantenuto, con obbligo di effettuare il check.



## ***Tempo di gioco/Squadra vincitrice***

Il tempo regolamentare di gioco consiste in un periodo di dieci minuti, gestito dal tavolo. Il cronometro di gara non verrà mai fermato se non in caso di uscita dal campo della palla e solo per il tempo strettamente necessario al suo recupero.

La prima squadra, che realizza 21 o più punti, vince la gara se questo accade prima del termine del tempo regolamentare di gioco. Questa regola si applica solamente al tempo regolamentare di gioco (non ad un potenziale tempo supplementare).

Se il punteggio è pari al termine del tempo regolamentare di gioco si giocherà un tempo supplementare della durata di 3 minuti. La prima squadra che realizza un canestro nel tempo supplementare vince la gara.

Una squadra perde la gara per inferiorità numerica se lascia il campo prima del termine della gara o tutti i giocatori della squadra sono infortunati e/o espulsi. In caso di inferiorità numerica, la squadra vincitrice può scegliere di tenere il punteggio realizzato fino a quel momento o di ottenere la vittoria per forfait 10/0 mentre la squadra perdente per inferiorità numerica avrà in ogni caso come punteggio 0. Nel caso la squadra vincitrice scelga di ottenere la vittoria per forfait, il risultato di gara non verrà considerato quando si calcolerà il punteggio medio di squadra.

## ***Falli***

Una squadra raggiunge il bonus quando ha commesso 6 falli. I falli personali non esistono, quindi i giocatori non vengono mai esclusi in seguito ai falli commessi.

In caso di fallo in atto di tiro, al giocatore che ha subito il fallo saranno assegnati i seguenti PUNTI:

- se il tiro rilasciato da qualsiasi parte del campo viene realizzato il canestro è valido e ci sarà UN PUNTO aggiuntivo. Dal settimo fallo di squadra in poi, saranno concessi DUE PUNTI.



- se il tiro rilasciato all'interno dell'area dell'arco da UN PUNTO non viene realizzato sarà assegnato UN PUNTO. Dal settimo fallo di squadra in poi, saranno concessi DUE PUNTI
- se il tiro rilasciato fuori dall'arco non viene realizzato saranno concessi DUE PUNTI.

Ogni fallo antisportivo o da espulsione commesso vale come DUE FALLI di squadra, il primo fallo antisportivo di un giocatore viene sanzionato con DUE PUNTI ma senza il possesso di palla. Tutti i falli da espulsione (incluso il secondo antisportivo di un giocatore) devono essere sanzionati con due PUNTI ed il possesso di palla successivo.

Per il settimo, ottavo e il nono fallo di squadra, la sanzione prevede sempre DUE PUNTI mentre dal decimo in poi ci sarà anche il possesso di palla per la squadra in attacco. Quest'ultima norma si applica anche ai falli antisportivi e ai falli in atto di tiro (con canestro realizzato oppure no).

Tutti i falli tecnici prevedono come sanzione UN PUNTO. Si riprende il gioco con il check da dietro l'arco di fronte al canestro che spetta alla squadra che aveva il controllo della palla o a cui doveva essere assegnata la palla nel momento in cui è stato sanzionato il fallo tecnico. La gara deve riprendere come segue:

- se il fallo tecnico è stato commesso da un difensore, lo shot-clock torna a 12 secondi.
- se il fallo tecnico da un componente della squadra in attacco lo shot-clock deve continuare con il tempo residuo al momento dell'interruzione del gioco.
- NON sono previsti PUNTI come sanzione di un fallo in attacco.



## ***Come si gioca la palla***

In seguito a qualsiasi canestro realizzato dal campo: un giocatore della squadra che non ha realizzato deve riprendere il gioco palleggiando o passando la palla direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea perimetrale di fondo) verso una posizione del campo dietro l'arco.

Alla squadra in difesa non è concesso di giocare per ottenere il controllo di palla all'interno "del semicerchio no-sfondamento" sotto canestro.

In seguito a qualsiasi tiro a canestro dal campo:

- se il rimbalzo è catturato dalla squadra in attacco, essa potrà tentare di segnare senza far uscire la palla dall'arco
- se il rimbalzo è difensivo, la squadra dovrà far pervenire la palla dietro l'arco (passandola o palleggiando)
- se la squadra in difesa ruba la palla o stoppa il tiro, deve far giungere la palla fuori dall'arco (passandola o palleggiando).

Il possesso di palla dato a ciascuna squadra in seguito a qualsiasi situazione di palla morta deve iniziare con un check, ovvero uno scambio della palla (fra il giocatore in difesa ed il giocatore in attacco) dietro l'arco in posizione frontale al canestro.

Un giocatore è considerato dietro l'arco quando nessuno dei suoi piedi è all'interno dell'area da un punto o sulla linea del tiro da due punti.

Qualsiasi situazione di palla a due, comporta un possesso di palla alla squadra in difesa (palla contesa palla alla difesa). Lo shot-clock torna a 12 secondi.



## **Sostituzioni**

Ciascuna squadra può effettuare sostituzioni quando la palla diventa morta prima di un check-ball.

Il sostituto può entrare senza dover precedentemente avvisare gli arbitri o gli ufficiali di campo quando la palla è morta. Le sostituzioni non richiedono alcuna segnalazione né da parte degli arbitri né da parte degli ufficiali di campo.

## **Classifica delle squadra**

Per la fase a gironi si applicano le seguenti regole per la determinazione delle classifiche:

- numero di vittorie
- scontri diretti
- media dei punti realizzati per partita (senza considerare i punteggi delle vittorie per forfait)
- se due o più squadre sono ancora in parità secondo questi tre criteri vince lo spareggio la squadra che ha perfezionato l'iscrizione per prima.

## **Fair play e organizzazione**

Il fair play e il rispetto sono parte integrante del regolamento. L'organizzazione ha il potere decisionale insindacabile su quanto non indicato espressamente, e può fare variazioni su regolamento e calendario.

L'organizzazione declina ogni e qualsiasi responsabilità per eventuali danni o infortuni causati prima, durante e dopo le gare ad atleti o terzi e a cose di atleti o terzi. Il capitano della squadra è incaricato di portare a conoscenza dei partecipanti il presente regolamento.

I partecipanti con l'assenso all'inserimento del proprio nominativo nell'elenco degli iscritti al torneo, controfirmato dal responsabile della squadra, accettano in pieno il presente regolamento ed autorizzano l'organizzazione alla gestione dei dati personali al solo uso del torneo ai sensi della legge sulla privacy.