



BASKET 3x3

1. REGOLE GENERALI

1.1. **Rosa Squadra**

- Ogni squadra è composta da una rosa di 5 Giocatori di cui al massimo 2 possono far parte di un altro quartiere (farà fede la cartà d'identità), le squadre possono essere le miste
- Per poter disputare la partita dovranno essere presenti almeno 3 giocatori di una squadra;
- le squadre possono essere composte al più da un giocatore tesserato federale per un società facente parte del campionato al massimo di serie C GOLD/M e A2/F.

1.2. **Riscaldamento**

- Il riscaldamento va effettuato fuori dal terreno di gioco.
- I giocatori avranno massimo 2 minuti di tempo per riscaldarsi in campo con la palla; questo tempo potrà essere ridotto o annullato dal Responsabile di campo, per garantire il puntuale svolgimento delle partite.

1.3. **Sanzioni**

- Alla squadra che dovesse arrivare in grave ritardo, superando il limite massimo consentito di 10 minuti, dall'orario fissato per l'inizio dell'incontro verrà assegnata la sconfitta per 21-0 a tavolino.

1.4. **Calendario e orari**

- Le partite saranno giocate negli orari prestabiliti dal calendario che verrà pubblicato sul sito <https://www.paliodisanmichele.it>
- Per garantire il rispetto del calendario, le squadre dovranno presentarsi al campo, pronte per giocare, almeno 10 minuti prima dell'orario di inizio gara.



2. REGOLAMENTO TECNICO

2.1. **Giocatori in campo**

- Ciascuna squadra scende in campo con 3 giocatori. Il pallone usata avrà la taglia 7.
- I giocatori in panchina devono stare fuori dal campo da gioco, in prossimità dell'entrata in campo. NB: non sono ammessi in campo borse o zaini; qualora lo si chieda, il Responsabile di campo può supervisionare UNA borsa/zaino per squadra durante la partita.

2.2. **Arbitraggio**

- Le partite della fase a gironi sono auto-arbitrate, con la presenza di un Controller.
- Si richiede che ogni squadra metta a disposizione una persona disposta ad arbitrare. La squadra vincente arbitrerà la partita successiva e quella perdente segnerà i punti.
- Chi non rispetterà il punto precedente subirà una penalizzazione nella classifica finale.
- Le partite della fase finale saranno arbitrate da un arbitro di ruolo.

2.3. **Durata della partita**

- La partita termina allo scadere del tempo (20 minuti continui).

2.4. **Punti**

- Ogni canestro all'interno dell'arco dei tre punti vale 1 punto. Ogni canestro dietro l'arco vale 2 punti.
- Ogni canestro su tiro libero vale 1 punto.
- Ogni squadra ha a disposizione 24 secondi per completare l'azione, tenuti dal direttore di gara che dichiarerà quanto tempo rimane per l'azione ai giocatori in campo; allo scadere del tempo il possesso palla è della squadra in difesa.
- Ogni squadra può chiamare un time-out a gara. Può essere chiamato da qualsiasi giocatore in situazione di palla morta (il canestro, a meno che la palla esca dal campo, non è considerato una situazione di palla morta).
- Tutti i time-out hanno una durata di 30 secondi.

2.5. **Tempi supplementari**


- Il primo possesso ai tempi supplementari segue la regola del possesso alternato. Se la squadra A ha avuto il primo possesso della partita, al primo supplementare toccherà alla squadra B.
- La prima squadra ad avere un vantaggio di 3 punti o la squadra che è avanti al termine di 2 minuti nel tempo supplementare vince la gara, nel caso di parità allo scadere del tempo supplementare, si rigioca con le stesse regole.
- Nel tempo supplementare il computo dei falli non viene azzerato.

2.6. **Falli di squadra**

- Una squadra raggiunge il bonus quando commette 6 falli di squadra.
- I falli di squadra dal 7° (compreso) si effettua un unico tiro libero per il giocatore che ha subito il fallo (l'azione successiva ricomincerà esattamente come se fosse stata una azione di gioco normale: in caso di canestro si ricomincia fuori dalla linea dei 3 punti...). Questa regola si applica anche ai falli commessi durante un atto di tiro.

2.7. **Fallo su tiro**

- Un fallo durante un'azione di tiro all'interno dell'arco, è punito con un tiro libero.

- 
- Un fallo durante un'azione di tiro all'esterno dell'arco, è punito con due tiri liberi.
 - In caso di canestro più fallo, il giocatore che ha subito il fallo non ha diritto a un tiro libero supplementare, invece, se avviene durante i tempi supplementati, oppure si è in bonus, il giocatore ha diritto al tiro libero supplementare; solo ed esclusivamente in questi due casi.
 - Nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

2.8. **Fallo tecnico e antisportivo**

- In caso di fallo tecnico o antisportivo sono assegnati 2 tiri liberi e il possesso alla squadra avversaria.
- Il giocatore che commette 2 falli antisportivi/ 2 falli tecnici/ 1 fallo antisportivo e 1 fallo tecnico nella stessa partita viene espulso definitivamente dal torneo.
- In caso di comportamenti offensivi o violenti che continuino anche dopo l'espulsione, il Comitato Organizzativo, in casi particolarmente gravi può decidere la pena di: squalifica della squadra e la radiazione del giocatore dal torneo; oppure la sconfitta a tavolino (21-0) per la successiva partita che la squadra dovrà affrontare.
- Le decisioni della commissione sono inappellabili.

2.9. **Primo possesso**

- Il primo possesso viene deciso all'americana (uno dei giocatori decide/ viene deciso per fare un tiro da tre, se il primo segna possesso suo, se sbaglia possesso dell'altra squadra). La squadra che vince il lancio può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

2.10. **Possesso alternato**

- per ogni canestro segnato si deve ricominciare l'azione al di fuori dell'area da tre punti e il possesso palla è di chi ha segnato l'azione precedente.
- ogni azione d'attacco dovrà essere iniziata al di fuori della linea da 3 punti.
- In caso di palla contesa, il possesso è della squadra in difesa.
- dopo l'intercettazione difensiva o il rimbalzo difensivo o la palla contesa vale la regola della linea dei 3 punti.

2.11. **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 senza bisogno di alcun intervento da parte dell'arbitro o degli ufficiali di campo.
- Dopo la sostituzione ci deve essere sempre un check (scambio della palla) centrale fuori dalla linea dei tre punti.



3. STRUTTURA DEL TORNEO

3.1. **Prima Fase**

- La prima fase del torneo consiste in un girone all'italiana composto da tutte e quattro le squadre iscritte.

3.2. **Classifica e squadre classificate**

- La vittoria vale 3 punti e la sconfitta 0 punti;
- Per stabilire la classifica del girone, dopo i punti, si confrontano nell'ordine:
 - Scontri diretti
 - Differenza punti scontri diretti
 - Differenza punti totale
 - Punti totali fatti
 - Punti totali subiti
 - In caso di ulteriore parità si procederà al lancio della moneta

3.3. **Fase Finale**

- Le squadre qualificate prendono parte ad un tabellone ad eliminazione diretta a partita unica.

* in caso in cui le squadre non siano sei si cambierà formato al torneo.