



# **REGOLAMENTO UFFICIALE PALLACANESTRO 3X3 VERSIONE BREVE**

**AGOSTO 2019**

# INDICE

1. Campo di gioco e pallone di gara .....	3
2. Squadre .....	3
3. Ufficiali di gara .....	3
4. Inizio della gara .....	3
5. Punteggio .....	4
6. Tempo di gioco/Squadra vincitrice .....	4
7. Falli/Tiri liberi .....	5
8. Come si gioca la palla .....	5
9. Stalling .....	6
10. Sostituzioni .....	6
11. Time-out .....	7
12. Uso di materiale video .....	7
13. Procedura di reclamo .....	7
14. Classifiche delle squadre .....	8
15. Regole nella determinazione delle teste di serie all'interno dei gironi .....	9
16. Espulsione .....	9
17. Adattamento alle categorie U12 .....	9

L'ultimo Regolamento Ufficiale della Pallacanestro 3x3 pubblicato è valido per tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate in questa versione breve del Regolamento Ufficiale della Pallacanestro 3x3 e delle relative Interpretazioni Ufficiali.

Lo scopo di questo documento è di applicare i principi e i concetti del regolamento tecnico 3x3 a tutte quelle situazioni specifiche e casistiche concrete che possono avvenire durante una normale gara 3x3.

In ogni caso l'arbitro ha l'autorità e il pieno potere di prendere delle decisioni in merito a situazioni particolari non esplicitate nel Regolamento Ufficiale FIBA 3x3 o all'interno di queste interpretazioni.

Al fine di evitare dubbi, nel presente documento i riferimenti a qualsiasi articolo delle regole si riferiscono agli ultimi aggiornamenti pubblicati della versione breve del Regolamento Ufficiale della Pallacanestro 3x3.

*N.B. Per qualsiasi interpretazione ufficiale, vige il regolamento FIBA in inglese.*

# 1. CAMPO DI GIOCO E PALLONE DI GARA

- 1.1. La gara viene giocata su un campo di gioco 3x3 con 1 canestro. Un campo di gioco regolare 3x3 misura 15 m (larghezza) per 11 m (lunghezza). Il campo deve avere una zona di dimensioni di un campo di pallacanestro regolare, inclusa una linea di tiro libero (5.80 m), una linea dei 2 punti (6.75 m) e un'area di "semicerchio no-sfondamento" sotto il canestro. Può essere usata una metà campo di un campo tradizionale di pallacanestro.
- 1.2. Un pallone 3x3 ufficiale deve essere utilizzato in tutte le categorie.

*Note:*

1. *A livello amatoriale, il 3x3 può essere giocato ovunque; le linee del campo – se utilizzate – devono essere adattate allo spazio disponibile; comunque, le Competizioni Ufficiali FIBA 3x3 devono rispettare completamente le specifiche sopra menzionate, incluso le unità di supporto del canestro con il cronometro dei 12 secondi integrato nell'imbottitura di protezione del canestro.*
2. *Le Competizioni Ufficiali FIBA 3x3 sono i Tornei Olimpici, le Coppe del Mondo 3x3 (incl. U23 e U18), le Zone Cups (incl. U17), la U23 Nations League, il World Tour 3x3, i 3x3 Challengers e le 3x3 Women's Series.*

# 2. SQUADRE

Ogni squadra consiste al massimo di 4 giocatori (3 giocatori in campo e 1 sostituto).

*Nota: Non sono consentiti allenatori sul campo di gioco, incluso nelle sedie dei sostituti, e/o indicazioni provenienti dall'esterno del campo.*

# 3. UFFICIALI DI GARA

La gara è diretta da massimo 2 arbitri, 3 ufficiali di campo e uno Sports Supervisor (se previsto).

*Nota: L'articolo 3 non si applica agli eventi amatoriali.*

# 4. INIZIO DELLA GARA

- 4.1. Entrambe le squadre si riscalderanno simultaneamente prima dell'inizio della gara.
- 4.2. Un lancio della moneta determinerà quale squadra avrà il primo possesso. La squadra che vince il lancio della moneta può scegliere di beneficiare del primo possesso di palla all'inizio della gara o all'inizio di un potenziale tempo supplementare.
- 4.3. La gara non può iniziare se una delle due squadre non si presenta sul campo di gioco con 3 giocatori pronti a giocare.

*Nota: L'articolo 4.3 non è obbligatorio per gli eventi amatoriali.*

## 5. PUNTEGGIO

- 5.1. Ad ogni tiro realizzato da dentro l'arco (area di tiro da 1 punto) verrà assegnato 1 punto.
- 5.2. Ad ogni tiro realizzato da dietro l'arco (area di tiro da 2 punti) verranno assegnati 2 punti.
- 5.3. Ad ogni tiro libero realizzato verrà assegnato 1 punto.

## 6. TEMPO DI GIOCO/SQUADRA VINCITRICE

- 6.1. Il tempo regolamentare di gioco consiste in 1 periodo di 10 minuti. Il cronometro di gara verrà fermato durante le situazioni di palla morta e i tiri liberi. Il cronometro di gara verrà riattivato quando:
  - Durante un *check-ball*, la palla è a disposizione del giocatore attaccante dopo che il *check-ball* è stato completato.
  - Dopo un ultimo tiro libero realizzato, la nuova squadra attaccante è in possesso di palla.
  - Dopo un ultimo tiro libero non realizzato e la palla continua a rimanere viva, la palla tocca o viene toccata da qualsiasi giocatore sul campo di gioco.
- 6.2. 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 di "morte improvvisa" si applica solamente al tempo regolamentare di gioco (non ad un potenziale tempo supplementare).
- 6.3. Se il punteggio è pari al termine del tempo regolamentare di gioco, si giocherà un tempo supplementare. Ci sarà un intervallo di 1 minuto prima dell'inizio del tempo supplementare. La prima squadra che realizza 2 punti nel tempo supplementare vince la gara.
- 6.4. Una squadra perde la gara per forfait se all'orario fissato per l'inizio della gara non è presente sul campo di gioco con 3 giocatori pronti a giocare. In caso di forfait, il punteggio di gara sarà registrato come w-0 o 0-w (dove "w" significa "win"). Per la squadra vincitrice questo risultato di gara non verrà considerato quando si calcolerà il punteggio medio di squadra mentre per la squadra perdente questo risultato di gara verrà considerato con 0 punti quando si calcolerà il punteggio medio di squadra. Una squadra verrà squalificata dalla competizione dopo il suo secondo forfait o nel caso in cui non si presenti.
- 6.5. 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, mentre la squadra perdente per inferiorità numerica avrà in ogni caso come punteggio 0. Nel caso di inferiorità numerica dove la squadra vincitrice sceglie di ottenere la vittoria per forfait, il risultato di gara non verrà considerato quando si calcolerà il punteggio medio di squadra.
- 6.6. Una squadra che perde per inferiorità numerica o per un forfait immotivato sarà squalificata dalla competizione.

**Note:**

1. Se non è disponibile un cronometro di gara, la durata del tempo di gioco non effettivo e/o il punteggio da raggiungere richiesto per la vittoria sono a discrezione dell'organizzatore. FIBA raccomanda di fissare il limite di punteggio in linea con la durata della gara (10 minuti/10 punti; 15 minuti/15 punti; 21 minuti/21 punti).
2. L'articolo 6.4 non è obbligatorio per gli eventi amatoriali.

## 7. FALLI/TIRI LIBERI

- 7.1. 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 (articolo 16).
- 7.2. In caso di fallo in atto di tiro, al giocatore che ha subito il fallo saranno concessi i seguenti tiri liberi:
- Se il tiro rilasciato da qualsiasi parte del campo viene realizzato, il canestro è valido e ci sarà un tiro libero aggiuntivo. Dal 7° fallo di squadra in poi, saranno concessi 2 tiri liberi.
  - Se il tiro rilasciato all'interno dell'area da 1 punto non viene realizzato, sarà concesso 1 tiro libero. Dal 7° fallo di squadra in poi, saranno concessi 2 tiri liberi.
  - Se il tiro rilasciato fuori dall'arco non viene realizzato, saranno concessi 2 tiri liberi.
- 7.3. Ogni fallo antisportivo o da espulsione commesso, vale come 2 falli di squadra. Il primo fallo antisportivo di un giocatore viene sanzionato con 2 tiri liberi ma senza il possesso di palla. Tutti i falli da espulsione (incluso il secondo antisportivo di un giocatore) devono essere sanzionati con 2 tiri liberi e il possesso di palla successivo.
- 7.4. Per il 7°, l'8° e il 9° fallo di squadra, la sanzione prevede sempre 2 tiri liberi, mentre dal 10° 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), prevalendo sugli articoli 7.2 e 7.3 ma non ai falli tecnici.
- 7.5. Tutti i falli tecnici prevedono come sanzione un tiro libero. Il tiro libero deve essere amministrato immediatamente. Dopo il tiro libero, il *check-ball* da dietro l'arco di fronte al canestro spetta alla squadra che aveva il controllo della palla o a cui doveva essere assegnata la palla nel momento in cui era stato sanzionato il fallo tecnico. La gara deve riprendere come segue:
- Se il fallo tecnico è stato commesso da un difensore, lo shot clock deve essere riportato a 12 secondi.
  - Se il fallo tecnico è stato commesso da un componente della squadra in attacco, lo shot clock deve continuare con il tempo residuo al momento dell'interruzione del gioco.

*Nota: non sono previsti tiri liberi come sanzione di un fallo in attacco.*

## 8. COME SI GIOCA LA PALLA

- 8.1. In seguito a qualsiasi canestro realizzato dal campo o dopo l'ultimo tiro libero realizzato (eccetto quelli seguiti da un possesso di palla):
- 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 il canestro.
- 8.2. In seguito a qualsiasi tiro a canestro dal campo o ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso di palla) non realizzati:
- 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).

- 8.3. Se la squadra in difesa ruba la palla o stoppa il tiro, deve far giungere la palla fuori dall'arco (passandola o palleggiando).
- 8.4. Il possesso di palla dato a ciascuna squadra in seguito a qualsiasi situazione di palla morta deve iniziare con un *check-ball*, ovvero uno scambio della palla (fra il giocatore in difesa ed il giocatore in attacco) dietro l'arco in posizione frontale al canestro.
- 8.5. Un giocatore è considerato dietro l'arco quando nessuno dei suoi piedi è all'interno dell'area da 1 punto o sulla linea del tiro da 2 punti.
- 8.6. Qualsiasi situazione di palla a due, comporta un possesso di palla alla squadra in difesa ("palla contesa, palla alla difesa"). Lo shot clock deve essere resettato a 12 secondi.

## 9. STALLING

- 9.1. Lo *stalling* o la mancanza di un gioco attivo (per esempio non tentare di realizzare un canestro) costituiscono una violazione.
- 9.2. Se il campo è attrezzato di un cronometro dei 12 secondi, ciascuna squadra deve arrivare al tiro entro 12 secondi. Il cronometro viene avviato non appena la palla è nelle mani dell'attaccante (in seguito a uno scambio con la difesa con un *check-ball* o dopo un canestro su azione).
- 9.3. Un giocatore attaccante, dopo che la palla è stata "*cleared*", non può trattenere la palla o palleggiare all'interno dell'arco con la schiena o il fianco a canestro per più di 5 secondi.

*Nota: se il campo non è equipaggiato con un cronometro dei 12 secondi e una squadra non sta attaccando attivamente il canestro, gli arbitri devono informare la squadra in attacco contando gli ultimi 5 secondi ad alta voce e facendo l'apposito segnale con il braccio disteso.*

## 10. SOSTITUZIONI

Ciascuna squadra può effettuare sostituzioni quando la palla diventa morta prima di un *check-ball* o tiro libero. Il sostituto può entrare in campo senza dover precedentemente avvisare gli arbitri o gli ufficiali di campo quando la palla è morta e il cronometro di gara è fermo. Le sostituzioni possono avvenire solamente dietro la linea di fondo e non richiedono alcuna segnalazione né da parte degli arbitri né degli ufficiali di campo.

## 11. TIME-OUT

- 11.1. Ciascuna squadra può beneficiare di 1 *time-out* nell'arco dell'intera gara. Qualsiasi giocatore o sostituto può chiedere una sospensione durante una situazione di palla morta prima di un *check-ball* o tiro libero.
- 11.2. In aggiunta ai *time-out* di squadra, nelle Competizioni Ufficiali FIBA 3x3 o se deciso dall'organizzatore, si possono assegnare 2 *TV time-out* aggiuntivi che devono essere concessi alla prima palla morta dopo che il cronometro di gara abbia indicato rispettivamente 6:59 e 3:59.
- 11.3. Tutti i *time-out* hanno una durata di 30 secondi.

## 12. USO DI MATERIALE VIDEO

- 12.1. Gli arbitri sono autorizzati ad usare durante la gara un sistema di Instant Replay (IRS), laddove possibile e previa approvazione dello Sports Supervisor della competizione, per rivedere, prima di aver firmato il referto ufficiale di gara:
- Il punteggio o un qualunque malfunzionamento del cronometro di gara o del cronometro dei 12 secondi in qualsiasi momento della partita.
  - Se l'ultimo tiro della partita è stato rilasciato prima dello scadere del segnale di fine gara e/o se questo tiro vale 1 o 2 punti.
  - Una qualsiasi situazione di gioco negli ultimi 30 secondi del tempo regolamentare o tempo supplementare.
  - Il coinvolgimento dei componenti delle due squadre durante un qualsiasi atto di violenza.
  - Una richiesta di *Challenge* da parte di una squadra come da disposizioni del Regolamento Ufficiale della Pallacanestro 3X3.
- 12.2. Fatti salvi i precedenti e utilizzando solo il video e i materiali ufficiali, è sempre possibile contestare quanto segue: decidere se l'ultimo tiro è stato rilasciato prima dello scadere del cronometro di gara e/o se tale tiro è stato rilasciato da dietro l'arco.

*Nota: Una richiesta di Challenge è possibile solo nei Giochi Olimpici, nella Coppa del mondo (solo categorie Open) e nel World Tour, nonché se previsto dal regolamento della competizione in questione e soggetto alla disponibilità dell'IRS.*

## 13. PROCEDURA DI RECLAMO

- 13.1. Una squadra può procedere con un reclamo se i propri interessi sono stati influenzati negativamente da:
- Un errore di registrazione del punteggio, di cronometraccio o dell'apparecchio dei 12 secondi, che non è stato corretto dagli arbitri.
  - Una decisione di cancellare, posticipare, non riprendere, non disputare o dare persa per forfait una gara.
  - Una violazione delle regole di eleggibilità dei giocatori.
- 13.2. Nel caso in cui una squadra presenti un reclamo, soltanto i video e i materiali ufficiali possono essere esaminati per prendere una decisione.

13.3. Affinché possa essere accolto, un reclamo deve seguire la seguente procedura:

- 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.

13.4. Lo Sport Supervisor (o la persona responsabile delle procedure di reclamo scelta durante il meeting tecnico svoltosi insieme alle squadre alla vigilia dell'evento), deve prendere una decisione in merito al reclamo, non più tardi della successiva fase a gironi o round ad eliminazione diretta. La decisione finale è considerata come parte delle regole del gioco e non può essere soggetta a ulteriori revisioni e appelli. In via eccezionale, gli appelli relativi alle decisioni che riguardino l'eleggibilità dei giocatori sono regolamentati come previsto dalle norme vigenti.

13.5. Lo Sport Supervisor (o la persona responsabile delle procedure di reclamo scelta durante il meeting tecnico svoltosi insieme alle squadre alla vigilia dell'evento) non può decidere di cambiare il risultato di una gara a meno che non ci siano prove chiare e schiaccianti che dimostrino come il nuovo risultato si sarebbe certamente concretizzato se non si fosse verificato l'errore oggetto del reclamo. Se come conseguenza del reclamo (fatto salvo per le situazioni in cui le motivazioni del reclamo siano relative all'eleggibilità dei giocatori) la squadra vincitrice non è più la stessa (cambio del vincitore della gara), la gara viene considerata conclusa in pareggio al termine del tempo di gioco e viene immediatamente disputato un tempo supplementare.

## 14. CLASSIFICHE DELLE SQUADRE

Sia per la fase a gironi che per le competizioni in generale (a differenza di quello che accade nei tour) si applicano le seguenti regole per la determinazione delle classifiche.

Se al termine di una fase di una competizione due squadre hanno un punteggio pari, si procede nella seguente maniera per determinare le posizioni:

- Numero di vittorie (o il rapporto partite vinte/partite totali in caso di numeri differenti di gare all'interno dei propri gironi).
- Scontri diretti (considerando solo la vittoria/sconfitta e applicabile solo all'interno dello stesso girone).
- 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 una posizione nel ranking più alta.

Le classifiche nei tour (per tour si intende una serie di tornei collegati tra di loro) dipendono dal denominatore dei tour, intendendo sia i giocatori (se i giocatori possono creare nuove squadre in ciascun torneo) che le squadre (se i giocatori sono associati ad un'unica squadra per l'intero tour). La classifica di un tour segue queste regole:

- Classifica nell'evento finale o prima di esso, al momento della qualificazione per la finale.
- Punti ottenuti in ciascun evento del tour utili per la classifica finale.
- Numero di vittorie ottenute nel tour (o rapporto di partite vinte/partite totali in caso di numeri differenti di gare giocate).
- Media dei punti realizzati durante il tour (senza considerare le vittorie per forfait).
- La scelta in caso di spareggio sarà realizzata tenendo presente contemporaneamente le classifiche di ogni evento del tour con la classifica del tour.

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



Posizionamento competizione	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
Punti del tour	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0

Le classifiche del tour vengono effettuate con tutte le squadre partecipanti in un tour, indipendentemente dal fatto che esse partecipino o meno a tutte le competizioni.

## 15. REGOLE NELLA DETERMINAZIONE DELLE TESTE DI SERIE ALL'INTERNO DEI GIRONI

Alle squadre sono attribuiti dei numeri di teste di serie in una competizione in base al *ranking* di punti di squadra (somma dei punteggi di *ranking* dei 3 migliori giocatori prima della competizione). In caso di parità dei punteggi, l'assegnazione delle teste di serie procederà in maniera casuale.

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

## 16. ESPULSIONE

Un giocatore che commette 2 falli antisportivi deve essere espulso e può essere squalificato anche dalla manifestazione a discrezione dell'ente organizzatore. Independentemente da ciò, l'organizzatore può decidere di squalificare uno o più giocatori per atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nel risultato di gara, violazione delle norme FIBA antidoping (4° libro del Regolamento Interno FIBA). L'ente organizzatore può squalificare anche un'intera squadra dalla competizione a causa di comportamenti non sportivi come quelli suddetti da parte di alcuni membri di quella squadra. È facoltà di FIBA poter imporre sanzioni disciplinari in base al regolamento interno dell'evento in questione, mentre i termini e le condizioni di [play.fiba3x3.com](http://play.fiba3x3.com) e il Regolamento Interno FIBA rimangono indipendenti da qualsiasi squalifica in base a questo articolo 16.

## 17. ADATTAMENTO ALLE CATEGORIE U12

Nelle categorie U12 sono consigliati i seguenti adeguamenti:

- Dove è possibile il canestro deve essere abbassato a 2.60 metri.
- La prima squadra che realizza un canestro nel tempo supplementare vince la gara.
- Non è previsto il cronometro dei 12 secondi. Se una squadra non prova ad attaccare il canestro e perde tempo, l'arbitro deve effettuare un richiamo contando gli ultimi 5 secondi.
- Non esiste una situazione di bonus. Tutti i falli sono seguiti da un *check-ball*, eccetto quelli in atto di tiro, falli tecnici e falli antisportivi.
- Non sono concessi *time-out*.

*Nota: La flessibilità offerta dalla nota all'articolo 6 può essere applicata con discrezionalità a vantaggio delle condizioni esistenti.*