

Regolamento Ufficiale Pallacanestro 3x3 – Riepilogo

Campo di gioco e pallone di gara	Un campo di gioco regolare 3x3 misura 15 m (larghezza) per 11 m (lunghezza) Un pallone 3x3 ufficiale deve essere utilizzato in tutte le categorie
Componenti della squadra	4 giocatori 3 + 1 sostituto Nota: la gara deve iniziare con 3 (tre) giocatori nelle Competizioni Ufficiali FIBA 3x3
Arbitri	Fino a 2
Ufficiali di campo	Fino a 3 (segnapunti, addetto al tabellone segnapunti, addetto al cronometro dei 12 secondi – shot clock)
Time-out	1 per squadra e 2 <i>TV-time out</i> , se previsti, alla prima palla morta dopo 6:59 e 3:59 Durata 30 secondi
Possesso iniziale	Lancio della moneta Nota: la squadra che vince il sorteggio decide se prendere la palla all'inizio della gara oppure lasciarla agli avversari, in modo da averla a disposizione all'inizio di un potenziale tempo supplementare
Punteggio	1 punto e 2 punti, se il tiro avviene dietro l'arco
Durata della gara e punteggio limite	1 x 10 minuti, tempo di gioco regolamentare Punteggio limite: 21 punti. Si applica solamente al tempo di gioco regolamentare Nota: 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)
Tempo supplementare	La prima squadra che realizza due (2) punti vince la gara
Cronometro dei 12 secondi – Shot clock	12 secondi Nota: se non è disponibile un cronometro dei 12 secondi, l'arbitro deve avvisare la squadra e contare gli ultimi 5 secondi
Tiro(i) libero(i) a seguito di un fallo in atto di tiro	1 tiro libero 2 tiri liberi se il fallo è commesso dietro l'arco
Limite di falli per squadra	6 falli di squadra
Sanzione per il 7°, 8° e 9° fallo di squadra	2 tiri liberi
Sanzione per il 10° fallo di squadra e seguenti	2 tiri liberi + possesso di palla
Sanzione per fallo tecnico	1 tiro libero, nessun cambio di possesso
Sanzione per fallo antisportivo	2 tiri liberi, nessun cambio di possesso (tranne per il 10° fallo di squadra e seguenti) Vale come 2 falli di squadra
Sanzione per fallo da espulsione e 2° fallo antisportivo dello stesso giocatore	2 tiri liberi + possesso di palla Vale come 2 falli di squadra
Possesso dopo un canestro realizzato	Possesso alla difesa Sotto il canestro La palla deve essere palleggiata o passata ad un giocatore dietro l'arco La squadra in difesa non può giocare la palla dentro l'area del "semicerchio no-sfondamento" sotto il canestro
... dopo una palla morta	<i>Check-ball</i> , cioè scambio della palla dietro l'arco (al centro del campo di gioco)
... dopo un rimbalzo difensivo o una palla rubata	La palla deve essere palleggiata/passata dietro l'arco
... dopo una situazione di salto a due	Palla alla difesa
Sostituzioni	Nelle situazioni di palla morta, prima del <i>check-ball</i> Il sostituto può entrare dopo che il suo compagno di squadra esce dal campo dietro la linea di fuori campo opposta al canestro. Le sostituzioni non richiedono alcuna segnalazione né da parte degli arbitri né degli ufficiali di campo

Note:

*Un giocatore è considerato "dietro l'arco" quando nessuno dei suoi piedi è all'interno o tocca l'arco

**Il Regolamento Ufficiale della Pallacanestro 3x3 FIBA si applica per tutte le situazioni di gioco non specificamente sopramenzionate

***Fare riferimento al Regolamento Ufficiale della Pallacanestro 3x3 FIBA per classifiche, default, forfeit, reclami e squalifiche