



REGOLAMENTO TORNEO 3X3 TICINO BASKET

Campo di gioco	La partita è giocata in una metà campo di pallacanestro con un (1) canestro. Il campo deve essere dotato dell'arco di tiro da tre punti (6,75m).
Squadra	Ogni squadra è composta da un minimo di 3 giocatori a un massimo di 5 giocatori, 3 giocatori in campo e 1, 2 sostituti. E' auspicabile che le squadre siano miste , con almeno una ragazza sempre in campo. Ogni squadra nomina un capitano che fungerà da responsabile. La squadra che si presenta con solo 2 giocatori perde la partita automaticamente. La squadra che durante la partita perde un giocatore per infortunio o espulsione e non avesse la sostituzione presente, può scegliere di concludere la partita in due. Viceversa può effettuare il cambio e riprendere a giocare 3 vs 3.
Divise	Ogni squadra dovrà fornirsi di una propria divisa o t-shirt, dello stesso colore. Nel caso in cui le due squadre abbiano colori delle divise che rechino problemi allo svolgimento della gara, si sorteggerà quale delle due debba indossare le pettorine.
Riscaldamento e tempo per cambiarsi	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, in caso di ritardi.
Tempo di gioco	Un (1) tempo di 10 minuti. Le squadre devono presentarsi al campo all'orario prestabilito. In caso di ritardo delle partite precedenti si chiede di attendere il proprio turno. Se la squadra non è presente la partita sarà considerata automaticamente persa a tavolino "0-w". La squadra presente guadagnerà i 3 punti in classifica (il punteggio non verrà considerato nelle medie punti in caso di classifica con squadre in parità).
Tempo per azione	Si ipotizza un tempo di circa 15 secondi per azione, in ogni caso se la squadra non attacca in modo sufficientemente deciso il canestro, l'arbitro o l'ufficiale di campo segnala i cinque secondi entro cui terminare l'azione.
Possesso iniziale	Verrà sorteggiato tra i capitani delle due squadre
Punteggio	Ad ogni tiro realizzato da dentro l'arco verrà assegnato 1 punto. Ad ogni tiro realizzato da dietro l'arco verranno assegnati 2 punti. Ad ogni tiro libero realizzato verrà assegnato 1 punto.
Punteggio limite	Vince la prima squadra che raggiunge i dodici (12) punti. Se non si raggiunge il punteggio limite, vince la squadra in vantaggio dopo i dieci (10) minuti previsti.
In caso di parità	Dopo i dieci minuti regolamentari, si effettua la "palla contesa", chi vince la contesa deve uscire dall'arco; la prima squadra che segna vince. Il totale dei falli per squadra viene mantenuto nel supplementare.
Cambio possesso	Dopo ogni cambio di possesso, rimbalzo difensivo o palla recuperata, il pallone deve uscire dall'arco. Se c'è un rimbalzo offensivo vinto dalla squadra in attacco non è obbligatorio uscire dall'arco.
Possesso dopo canestro realizzato	Un giocatore della squadra che ha subito canestro deve riprendere il gioco raggiungendo un punto del campo dietro l'arco. Non è permesso alla squadra in difesa di disturbare l'uscita della palla. (uscita libera). Non necessario il "check ball".

Possesso dopo infrazione Palla contesa	Dopo un'infrazione o dopo un fallo che non ha procurato tiri liberi il gioco viene ripreso dietro l'arco con il "check ball". Palla contesa tra due giocatori il possesso è della squadra in difesa.
Fallo su tiro	La squadra in attacco ha diritto a un tiro libero; se segnato il possesso passerà alla squadra in difesa, viceversa si andrà a rimbalzo per catturare il possesso. Se rimbalzo conquistato dalla squadra che ha tirato il libero si potrà attaccare subito senza uscita dall'arco, se rimbalzo conquistato dalla squadra in difesa essa dovrà uscire dall'arco per poter poi riprendere il gioco offensivo. Fallo su tiro dentro l'arco: 1 tiro libero Fallo su tiro fuori dall'arco: 2 tiri liberi Se fallo su canestro segnato: no tiro libero supplementare, ma il fallo viene conteggiato come fallo di squadra.
Limite di falli per giocatore	Nessuno! Somma di 2 antisportivi: espulsione
Limite di falli per squadra	Sei (6): Fino al sesto fallo su azione "non di tiro" la palla viene data alla squadra che subisce il fallo. <u>Bonus dal 7° al 9° fallo</u> Penalità dal settimo fallo di squadra ogni tipo di fallo su azione è sanzionato con 1 tiro libero. Se la squadra che tira il libero fa canestro, il possesso passa alla difesa, viceversa si andrà a rimbalzo con la precedente regola. <u>Super Bonus dal 10° in poi</u> 1 tiro libero per ogni fallo su azione più possesso palla rimane a chi ha subito il fallo.
Sostituzioni	Cambi liberi a gioco fermo.
Time-out	Uno per squadra di 30 secondi. Qualsiasi giocatore o sostituto può chiedere una sospensione durante una situazione di palla "morta", prima di un check-ball o tiro libero.
Arbitraggio	Le partite sono auto-arbitrate , con la presenza di un Controller (UT)
Ufficiale di campo (UT)	Uno per campo.
Espulsioni	1- In caso di bestemmia il giocatore viene immediatamente espulso; 2- In caso di fallo antisportivo (es. trattenuta, spinta, sgambetto o colpi eccessivi o pericolosi) il giocatore verrà richiamato. Al secondo richiamo il giocatore verrà espulso. Il primo fallo antisportivo di un giocatore viene sanzionato con 1 tiro libero e il possesso di palla successivo. 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. In tutti i casi di espulsione la squadra penalizzata può, se a disposizione, far entrare un giocatore dalla panchina. Nel caso in cui ne fosse sprovvista può ultimare la partita in 2 (numero minimo di giocatori in campo) <i>Un giocatore che viene espulso può essere squalificato anche dalla manifestazione a discrezione dell'organizzazione.</i> <i>Indipendentemente dalle situazioni di gioco, l'organizzazione può decidere di squalificare uno o più giocatori per atti di violenza o aggressione fisica o verbale.</i> <i>L'organizzazione 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.</i>

Classifica

In caso di partita terminata nel tempo di 10 minuti previsti:

- ! la vittoria vale 3 punti
- ! la sconfitta vale 0 punti

In caso di partita terminata in pareggio nel tempo di 10 minuti previsti e conclusa nell'overtime:

- ! la vittoria vale 2 punti
- ! la sconfitta vale 1 punto

Se al termine del girone due o più squadre hanno un punteggio pari, si procede come segue per determinare le posizioni:

- se due squadre scontro diretto
- se tre squadre classifica avulsa
- numero di vittorie entro 10 minuti

