

REGOLAMENTO basket 3vs3 del 6 maggio 2009

1. Le categorie previste sono quattro: **Scuola Media Inferiore**, con squadre maschili e femminili, e **Scuola Media Superiore**, con squadre maschili e femminili.
2. Ogni squadra è formata da quattro giocatori/trici (3 in campo più un sostituto) ed indossa obbligatoriamente il materiale di gioco fornito dall'Organizzazione.
3. La partita, arbitrata dall'insegnante o da collaboratori indicati dal referente (chiamati **controller**), si gioca a un solo canestro e in una sola metà campo, così che si possano disputare due partite contemporaneamente (con canestri e palloni regolamentari).
4. **La partita non prevede arbitri. I controller terranno il punteggio e il tempo della partita, intervenendo solo in caso di controversia.**
5. Il possesso di palla iniziale è determinato per **sorteggio**, l'azione d'attacco deve partire oltre la linea dei tre punti (in assenza della linea dei tre punti, sarà fissata un riferimento convenzionale).
6. Per ogni canestro segnato vi è sempre il cambio del possesso di palla. Il **tiro libero** vale 1 punto.
7. Quando cambia il possesso di palla (rimbalzo difensivo, intercetto), il gioco inizia nuovamente oltre la linea dei tre punti.
8. Prima di ogni conclusione a canestro, la palla deve essere toccata da **almeno 2 giocatori** in attacco, in modo che la difesa possa schierarsi. In caso di violazione di questa regola, l'eventuale canestro verrà annullato e in tal caso la palla passerà di diritto alla squadra in difesa.
9. **Prima che il gioco riprenda** (dopo canestro o infrazione) il pallone deve essere toccato da un giocatore della squadra in difesa.
10. Vince la gara la squadra che arriva per prima a **21 punti** o che è in vantaggio dopo **10' di gioco**.
11. In caso la partita finisca in parità al termine dei 10' di gioco, i tre giocatori che in quel momento sono in campo per ogni squadra tireranno un tiro libero ciascuno. Vincerà l'incontro la squadra che avrà realizzato il maggior numero di canestri. In caso di ulteriore parità, si procederà ad oltranza (come nei calci di rigore) con un giocatore della squadra a scelta.
12. Non esiste **nessun limite** al numero dei **cambi in partita**. Le sostituzioni possono avvenire solo dopo un canestro o a gioco fermo. Sono abolite le regole dei 3" e dei 24".
13. **Il fallo può essere chiamato soltanto dal giocatore che lo subisce.**
14. **Dopo ogni fallo, anche sul tiro**, il gioco riprende nuovamente oltre la linea convenzionale.
15. In caso di canestro realizzato e fallo subito, si deve tirare un tiro libero aggiuntivo, cui seguirà il possesso della palla da parte della squadra che ha commesso il fallo.
16. A partire dal **7° fallo di squadra compreso**, il giocatore/trice che subisce il fallo ha sempre a disposizione un tiro libero e la squadra mantiene sempre il possesso di palla.

17. In caso di fallo antisportivo e di fallo tecnico, sono assegnati due tiri liberi e il possesso di palla alla squadra avversaria. Il giocatore che commette due falli intenzionali nella stessa partita, viene espulso.

18. Ogni squadra può usufruire di 1 time out di 30" per partita.

19. Nel caso in cui una squadra si rifiuti volontariamente di andare a canestro le viene sanzionato dal controller, dopo un primo richiamo verbale, un fallo tecnico.

Classifica (articolo del regolamento valido solo per la fase provinciale in accordo con la commissione tecnica organizzatrice)

Ogni partita vinta prima del limite dei 10' a 21 punti assegna 3 punti in classifica, la vittoria al termine dei 10' assegna 2 punti in classifica.

20. Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di arrivo in parità, la squadra che passa al turno successivo è determinata nell'ordine dei seguenti criteri: 1) scontri diretti; 2) quoziente canestri degli scontri diretti; 3) quoziente canestri di tutti gli incontri; 4) maggior numero di canestri realizzati; 5) minore età.

Per quanto non specificato, vale il regolamento tecnico F.I.P.