



**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 cronometraggio 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. Indipendentemente 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 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.



REGOLAMENTO UFFICIALE PALLACANESTRO 3X3 INTERPRETAZIONI UFFICIALI

APRILE 2020

INDICE

1. Campo di gioco e pallone di gara.....	3
2. Squadre.....	3
3. Ufficiali di gara	4
4. Inizio della gara	4
5. Punteggio	6
6. Tempo di gioco/Squadra vincitrice	7
7. Falli/Tiri liberi.....	9
8. Come si gioca la palla	19
9. Stalling	24
10. Sostituzioni	25
11. Time-out	25
12. Uso di materiale video	26
13. Procedura di reclamo	30
14. Classifiche delle squadre	31
15. Regole nella determinazione delle teste di serie all'interno dei gironi	32
16. Espulsione	32
17. Adattamento alle categorie U12	33

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.

Le parti evidenziate in giallo sono state aggiornate.

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.

Esempio 2-1:

Durante la gara, una persona si sta comportando come un allenatore, seduta all'esterno del campo, fornendo indicazioni ai giocatori. Questa situazione accade:

- Durante il tempo di gioco.
- Durante una sospensione.

Interpretazione 2-1:

In entrambi i casi, i giocatori non possono interagire con nessuno all'esterno del campo. Un'interazione inappropriata con persone all'esterno del campo, o qualsiasi forma di comunicazione tra i giocatori e gli allenatori durante la gara, può essere considerato un comportamento antisportivo. Deve essere fatto un richiamo alla squadra. Qualsiasi altra violazione successiva deve essere sanzionata con un fallo tecnico. Lo Sports Supervisor della competizione può informare l'arbitro di queste infrazioni.

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.

Precisazione:

In aggiunta agli ufficiali di campo, lo Sports Supervisor di una competizione (se presente) può informare gli arbitri riguardo qualsiasi irregolarità in merito al Regolamento Interno FIBA, al Regolamento Ufficiale della Pallacanestro 3x3 o alle relative Interpretazioni Ufficiali.

Esempio 3-1:

3 minuti dopo l'inizio della gara, un arbitro sembra infortunato e non può continuare ad arbitrare.

Interpretazione 3-1:

Se un arbitro è infortunato o per qualsiasi altra ragione non può continuare nei suoi compiti entro 5 minuti dall'interruzione, il gioco deve essere ripreso. L'arbitro rimanente deve arbitrare da solo per il resto della gara, a meno che ci sia la possibilità di sostituire l'arbitro infortunato con un altro arbitro abilitato. Dopo aver consultato l'organizzatore, l'arbitro rimanente deciderà riguardo la possibile sostituzione.

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.

Esempio 4-1:

Al termine del tempo regolamentare di gioco, il punteggio è Squadra A 15 – Squadra B 15. La squadra A aveva diritto alla palla all'inizio della gara. Durante l'intervallo prima del tempo supplementare, B1 si rivolge in modo irrispettoso verso l'arbitro e viene sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione 4-1:

Prima dell'inizio del tempo supplementare, qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. La palla verrà assegnata alla squadra B per l'inizio del tempo supplementare.

Esempio 4-2:

La squadra B ha diritto al primo *check-ball* per effetto del lancio della moneta. Un arbitro compie un errore e la palla è erroneamente assegnata alla squadra A. L'errore è scoperto:

- Prima che la palla sia nelle mani di un giocatore della squadra A per l'inizio della gara (e il cronometro di gara indica 10:00).

Interpretazione 4-2.1:

La gara non è ancora iniziata. La palla deve essere assegnata alla squadra B per effetto del lancio della moneta.

- Dopo che la gara è già iniziata (e il cronometro di gara indica 09:59 o meno).

Interpretazione 4-2.2:

La gara è già iniziata e l'errore non può più essere corretto. La palla verrà assegnata alla squadra B per il *check-ball* all'inizio del potenziale tempo supplementare.

Esempio 4-3:

In una Competizione Ufficiale FIBA 3x3, la squadra B ha meno di 3 giocatori sul campo di gioco pronti a giocare all'orario fissato per l'inizio della gara.

Interpretazione 4-3:

L'inizio della gara deve essere posticipato per un massimo di 5 minuti (nelle Competizioni Ufficiali FIBA 3x3, lo Sports Supervisor può modificare questo tempo a sua discrezione). Se i giocatori assenti arrivano sul campo di gioco pronti a giocare prima che 5 minuti siano passati, la gara deve iniziare immediatamente. Se i giocatori assenti non arrivano sul campo di gioco pronti a giocare prima che 5 minuti siano passati, la squadra A perde per forfait.

Esempio 4-4:

In una Competizione Ufficiale FIBA 3x3, la squadra B ha meno di 3 giocatori sul campo di gioco pronti a giocare a causa di infortuni, espulsioni, etc. Questo accade:

- (a) Prima dell'inizio della gara.
- (b) Dopo che la gara è già iniziata.

Interpretazione 4-4:

L'obbligo di presentare un minimo di 3 giocatori è valido soltanto per l'inizio della gara. Nel caso (a), la gara non avrà inizio. Nel caso (b), la squadra A continuerà a giocare con meno di 3 giocatori. Dopo l'inizio della gara, una squadra deve essere sempre presente con almeno 1 giocatore sul campo.

Esempio 4-5:

Durante la gara, A1 lascia il campo a causa di un infortunio. La squadra A può continuare la gara con soli 2 giocatori rimanenti, dato che non ha sostituti disponibili. Poiché la squadra A sta giocando con 2 giocatori, la squadra B decide per una qualsiasi ragione di giocare con 2 giocatori, mentre 1 giocatore rimane seduto sulla sedia delle sostituzioni.

Interpretazione 4-5:

La decisione della squadra B di giocare con 2 giocatori deve essere accettata. Anche se la squadra B ha 3 giocatori disponibili, almeno 1 di loro deve essere sul campo di gioco.

Esempio 4-6:

Prima dell'inizio della gara, B1 si rivolge in modo irrispettoso verso l'arbitro e viene sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione 4-6:

Prima dell'inizio della gara, qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero senza rimbalzo. Un fallo tecnico prima dell'inizio della gara deve sempre sanzionato con 1 tiro libero per la squadra avversaria. La gara inizierà secondo il risultato del lancio della moneta.

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.

Precisazione:

In tutte le situazioni in cui una squadra in difesa stabilisce un controllo di palla e realizza un canestro senza aver prima effettuato il "clear the ball", il canestro deve essere annullato, poiché la squadra non ha effettuato il "clear the ball" prima di tentare il tiro. Questo include anche i tocchi e i tiri correttivi a canestro che costituiscono un nuovo controllo di palla (*controlled taps* e *put-back*).

In tutte le situazioni in cui una squadra in difesa tocca un rimbalzo difensivo e la palla entra nel canestro senza averne il controllo, o devia un passaggio o un palleggio direttamente dentro il canestro, il canestro verrà convalidato ed assegnato all'ultimo giocatore attaccante in controllo di palla. Se questa deviazione o tocco avviene nell'area di tiro da 1 punto, il canestro verrà convalidato da 1 punto. Se questa deviazione o tocco avviene nell'area di tiro da 2 punti, il canestro verrà convalidato da 2 punti.

Esempio 5-1:

A1 rilascia la palla su un tiro effettuato dall'area di tiro da 2 punti. La palla, nella sua parabola ascendente, è legalmente toccata da

- Un giocatore attaccante,
- Un giocatore difensore,

che è saltato dall'area di tiro da 1 punto. La palla continua la sua parabola ed entra nel canestro.

Interpretazione 5-1:

Il valore di un tiro a canestro è definito dal punto del campo di gioco dal quale il tiro è stato rilasciato. Un tiro rilasciato dall'area di tiro da 1 punto vale 1 punto, un tiro rilasciato dall'area di tiro da 2 punti vale 2 punti. In entrambi i casi, alla squadra A verranno assegnati 2 punti poiché il tiro di A1 è stato rilasciato dall'area di tiro da 2 punti.

Esempio 5-2:

A1 sta palleggiando, la palla è toccata da B1 ed entra nel canestro:

- A1 è dentro l'arco.

Interpretazione 5-2.1:

Ad A1 verrà assegnato 1 punto poiché A1 si trova nell'area di tiro da 1 punto.

- A1 è fuori dall'arco.

Interpretazione 5-2.2:

Ad A1 verranno assegnati 2 punti poiché A1 si trova nell'area di tiro da 2 punti.

Esempio 5-3:

A1 passa la palla ad A2, la palla è deviata da B1 ed entra nel canestro:

- A1 è dentro l'arco.

Interpretazione 5-3.1:

Ad A1 verrà assegnato 1 punto poiché A1 si trova nell'area di tiro da 1 punto.

- A1 è fuori dall'arco.

Interpretazione 5-3.2:

Ad A1 verranno assegnati 2 punti poiché A1 si trova nell'area di tiro da 2 punti.

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.*

Esempio 6-1:

Con il punteggio Squadra A 20 – Squadra B 20, A1 realizza un tiro da 1 punto. Questo accade:

- Con 2 minuti rimanenti sul cronometro di gara.

Interpretazione 6-1.1:

La squadra A è vincitrice della gara. Il punteggio finale sarà Squadra A 21 – Squadra B 20.

- Durante il tempo supplementare.

Interpretazione 6-1.2:

La gara deve continuare. La prima squadra che realizza 2 punti nel tempo supplementare vince la gara.

Esempio 6-2:

A1 subisce fallo durante un atto di tiro da dietro l'arco. Il tiro è realizzato. Questo accade:

- Con 1 minuto rimanente sul cronometro di gara e il punteggio Squadra A 20 – Squadra B 20.

Interpretazione 6-2.1:

La squadra A è vincitrice della gara. Il punteggio finale sarà Squadra A 22 – Squadra B 20. Il punteggio massimo possibile in una gara durante il tempo regolamentare di gioco è 22. Il(l) tiro(i) libero(i) e il potenziale possesso di palla derivante dal fallo devono essere ignorati.

- Durante il tempo supplementare e il punteggio Squadra A 21 – Squadra B 21.

Interpretazione 6-2.2:

La squadra A è vincitrice della gara. Il punteggio finale sarà Squadra A 23 – Squadra B 21. Il punteggio massimo possibile in una gara durante il tempo supplementare è 23. Il(l) tiro(i) libero(i) e il potenziale possesso di palla derivante dal fallo devono essere ignorati.

Esempio 6-3:

Con il punteggio Squadra A 15 – Squadra B 15, A1 subisce fallo durante un atto di tiro dall’area di tiro da 2 punti. Questo è il 10° fallo per la squadra B. Simultaneamente suona il segnale del cronometro di gara per la fine del tempo regolamentare di gioco. Il tiro è realizzato.

Interpretazione 6-3:

Il canestro di A1 deve essere convalidato. A1 effettuerà i 2 tiri liberi derivanti dal fallo, poiché la squadra A non ha ancora raggiunto 21 punti. La squadra A è vincitrice della gara e il numero di tiri liberi realizzati da A1 determineranno il punteggio finale. La squadra A perderà il possesso di palla, poiché il tempo regolamentare di gioco è terminato.

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.


Precisazione 1:

Un fallo personale è un contatto illegale di un giocatore nei confronti di un avversario, sia che la palla sia viva che morta.

Durante la gara un giocatore ha il diritto di occupare una posizione del campo (cilindro) libera da avversari. Questo principio tutela il suo spazio occupato sul campo e lo spazio sotto di lui quando egli salta verticalmente all'interno del suo cilindro.

Giocatore non in possesso di palla: un giocatore non deve trattenere, spingere, caricare, spostare o impedire l'avanzamento di un avversario usando la sua mano, braccio, gomito, spalla, anca, gamba, ginocchio o piede. Il principio di vantaggio/svantaggio è applicato fino a che la libertà di movimento del giocatore non è impedita dall'avversario. Un giocatore non deve trattenere, spingere o afferrare un avversario spostandolo o limitando, impedendo o rallentando il suo movimento o il suo tentativo di saltare.

Esempi video:

- Trattenere/Afferrare sul taglio – Fallo    
- Trattenere/Afferrare sul roll – Fallo  
- Trattenere/Afferrare sul post-up – Fallo in attacco 
- Trattenere/Afferrare sul post-up – Fallo 
- Trattenere/Afferrare a rimbalzo – Fallo     

Giocatore in possesso di palla e non in atto di tiro: un difensore non può trattenere, spingere, caricare, spostare o impedire l'avanzamento dell'attaccante utilizzando la sua mano, braccio, gomito, spalla, anca, gamba, ginocchio o piede fuori dal suo cilindro, provocando una perdita di controllo della palla al giocatore in attacco.

Esempi video:







- Trattenere/Afferrare – Fallo 

Giocatore in atto di tiro: appena un giocatore lascia la sua posizione verticale (cilindro) è responsabile di qualsiasi contatto avvenga con un difensore che ha già stabilito la sua posizione verticale (cilindro) sul campo.

Il principio di vantaggio/svantaggio si applica fino a che:

- L'attaccante perde chiaramente la sua posizione di equilibrio o il controllo della palla a causa di un contatto eccessivo del difensore.
- Il difensore perde chiaramente il suo equilibrio a causa di un contatto eccessivo dell'attaccante.

Esempi video:



- Contatto su un tentativo di lay-up – No-call       

Precisazione 2:

Un fallo antisportivo consiste di un contatto eccessivo, duro o pericoloso.

Trattenere un avversario in controllo di palla può essere considerato un fallo antisportivo.



Esempi video:

- Trattenuta sul palleggio – Fallo antisportivo 
- Pugno sul taglio – Fallo da espulsione 

Precisazione 3:

Un giocatore che esagera in maniera evidente il contatto subito o simula chiaramente può ricevere un fallo tecnico immediato senza che debba essere cominatio alcun richiamo.

Esempi video:










- Contatto esagerato – Fallo tecnico 
- Simulazione di un contatto – Fallo tecnico 

Precisazione 4:

Nelle situazioni in cui un attaccante porta un blocco su un difensore,

- Deve essere fischiato un fallo in attacco:
 - Quando un attaccante allarga le sue braccia indipendentemente che spinga o no.
 - Quando un attaccante si muove e non prende una posizione legale.
 - Quando un attaccante appoggia il palmo delle mani sul difensore indipendentemente che lo spinga o meno e/o trattienga/afferri il difensore.
- Deve essere fischiato un fallo difensivo:
 - Quando il difensore trattiene o afferra il giocatore attaccante impedendo o rallentando il suo movimento.

Esempi video:

- Blocco sul portatore: braccia allargate – Fallo in attacco     
   
- Blocco sul portatore: blocco in movimento – Fallo in attacco  
- Blocco sul portatore: trattenuta/blocco in movimento – Fallo in attacco 
- Blocco sul portatore: trattenuta – Fallo difensivo 
- Blocco sullo smarcamento: spinta – Fallo in attacco 

Precisazione 5:

Nelle situazioni in cui devono essere amministrato diverse sanzioni nello stesso periodo di cronometro fermo, deve essere prestata particolare attenzione da parte degli arbitri ed ufficiali di campo all'ordine in cui sono avvenuti la violazione o i falli per la determinazione di quali sanzioni devono essere amministrato e quali devono essere invece compensate. Le sanzioni uguali si elidono reciprocamente.

Precisazione 6:

Le sanzioni per un doppio fallo devono essere sempre compensate reciprocamente indipendentemente dal numero di falli di squadra o se il fallo sia il primo o secondo antisportivo di un giocatore. Dopo la compensazione delle medesime sanzioni, la palla deve essere assegnata per il *check-ball* alla squadra che aveva il controllo della palla o di cui ne aveva diritto. Lo shot clock non deve essere resettato. Se nessuna delle due squadre aveva il controllo della palla o ne aveva diritto, si verifica una situazione di salto a due. La palla deve essere assegnata all'ultima squadra che si trovava in difesa, con 12 secondi sullo shot clock.

Precisazione 7:

Schema riassuntivo delle sanzioni per fallo antisportivo:

Fallo antisportivo del giocatore	Dal 1° al 6° fallo di squadra	Dal 7° al 9° fallo di squadra	Dal 10° fallo di squadra
1° fallo	2 tiri liberi	2 tiri liberi	2 tiri liberi + possesso di palla
2° fallo	2 tiri liberi + possesso di palla	2 tiri liberi + possesso di palla	2 tiri liberi + possesso di palla

Ogni fallo antisportivo conta come 2 falli di squadra.

Schema riassuntivo delle sanzioni per fallo tecnico:

Fallo tecnico del difensore	Fallo tecnico dell'attaccante	Nessuna squadra in possesso di palla
1 tiro libero	1 tiro libero	1 tiro libero
Possesso per la squadra in attacco	Possesso per la squadra in attacco	Possesso per l'ultima squadra che era in difesa
Reset dello shot clock a 12 secondi	Nessun reset dello shot clock	Reset dello shot clock a 12 secondi

La sanzione per un fallo tecnico deve essere amministrata immediatamente e prima di qualsiasi altra sanzione (se ci fossero).

Esempio 7-1:

A1 commette un fallo da espulsione.

Interpretazione 7-1:

Un giocatore della squadra B avrà a disposizione 2 tiri liberi seguiti da un possesso di palla. A1 sarà espulso dalla gara e dovrà lasciare il campo immediatamente. Egli potrà inoltre essere squalificato dalla competizione a discrezione degli organizzatori (articolo 16).

Esempio 7-2:

A 3:05 dalla fine del tempo regolamentare entrambe le squadre hanno commesso 7 falli. A1 è in palleggio nell'area dei 2 punti. A2 e B2 stanno lottando per la posizione vicino al canestro. Un arbitro fischia un fallo:

- Contro A2 (fallo in attacco).

Interpretazione 7-2.1:

Un fallo in attacco è un fallo personale commesso da un giocatore della squadra in possesso di palla o che ha diritto alla palla, quindi non sono previsti tiri liberi. Si riprende con un *check-ball* per la squadra B.

- Contro B2 (fallo difensivo).

Interpretazione 7-2.2:

Dal momento che la squadra A è in bonus, A2 avrà a disposizione 2 tiri liberi.

Esempio 7-3:

Mentre A1 sta palleggiando, B1 devia la palla ed entrambi i giocatori corrono per raggiungere la palla. Per prendere un vantaggio, A1 spinge B1 e l'arbitro fischia un fallo personale contro A1. Questo è:

- Il 1°
- Il 7°
- Il 10°

fallo di squadra della gara per la squadra A.

Interpretazione 7-3:

Dopo la deviazione di B1, la squadra A non perde il possesso di palla. Perciò il fallo di A1 deve essere considerato in attacco e il gioco riprenderà con un *check-ball* per la squadra B.

Esempio 7-4:

All'inizio della gara B1 commette un fallo antisportivo. Successivamente B1 ritarda volontariamente la ripresa del gioco e l'arbitro sanziona di fallo tecnico la squadra B. In prossimità del termine della gara, B1 commette il 6° fallo di squadra per la squadra B, considerato dall'arbitro come:

- Fallo personale.

Interpretazione 7-4.1:

B1 può continuare a giocare dal momento che non esistono limiti al numero di falli personali.

- Fallo antisportivo.

Interpretazione 7-4.2:

B1 deve essere espulso dalla gara a causa del suo secondo fallo antisportivo e deve lasciare il campo immediatamente (articolo 16).

- Fallo tecnico.

Interpretazione 7-4.3:

B1 può continuare a giocare. Un giocatore non deve essere automaticamente espulso dalla gara in seguito a 2 falli tecnici (articolo 16).

Esempio 7-5:

A1 subisce un fallo nel tentativo di tiro dall'area da 1 punto. Il tiro non è realizzato. La squadra B ha commesso 3 falli.

Interpretazione 7-5:

A1 dovrà tirare 1 tiro libero.

Esempio 7-6:

A1 subisce fallo nel tentativo di tiro dall'area dei 2 punti. Il tiro è realizzato. La squadra B ha commesso 5 falli.

Interpretazione 7-6:

Saranno assegnati 2 punti alla squadra A e si continuerà con un tiro libero aggiuntivo per A1.

Esempio 7-7:

A1 subisce fallo nel tentativo di tiro dall'area da 1 punto. Il canestro non è realizzato. La squadra B ha commesso 8 falli.

Interpretazione 7-7:

A1 sarà incaricato di tirare 2 tiri liberi.

Esempio 7-8:

A1 subisce fallo nel tentativo di tiro dall'area dei 2 punti. Il canestro è realizzato. La squadra B ha commesso 10 falli.

Interpretazione 7-8:

Il canestro da 2 punti sarà convalidato, seguito da 2 tiri liberi per A1 e possesso di palla per la squadra A.

Esempio 7-9:

Contemporaneamente al segnale di fine gara, B1 commette un fallo antisportivo su A1 in atto di tiro. Il punteggio è Squadra A 13 – Squadra B 15.

- A1 sbaglia uno o entrambi i tiri liberi.

Interpretazione 7-9.1:

La gara è terminata.

- A1 realizza entrambi i tiri liberi.

Interpretazione 7-9.2:

La gara deve continuare con un tempo supplementare. Se si tratta del 1° fallo antisportivo di B1, la palla viene assegnata alla squadra che ne aveva diritto secondo la procedura del lancio della moneta. Se si tratta del 2° fallo antisportivo di B1, B1 deve essere espulso: la palla viene assegnata alla squadra A come conseguenza del secondo fallo antisportivo (la procedura del lancio della moneta non deve essere applicata).

Esempio 7-10:

A1 tenta un tiro in sospensione dall'area dei 2 punti. B1 corre verso A1 nel tentativo di stoppare il tiro.

- B1 provoca un leggero contatto sulla parte inferiore del corpo prima che A1 atterri con entrambi i piedi nel suo spazio legale di ricaduta sul campo di gioco.

Interpretazione 7-10.1:

Fallo di B1. A1 avrà a disposizione 2 tiri liberi dal momento che B1 ha toccato illegalmente A1 nel suo spazio di ricaduta.

- A1 allarga la sua gamba provocando un contatto su B1 prima del rilascio del tiro.

Interpretazione 7-10.2:

Fallo in attacco di A1. Nel caso di realizzazione, il canestro va annullato. Il possesso di palla spetta alla squadra B. Indipendentemente da questo, un contatto eccessivo o un gioco pericoloso possono essere sanzionati con un fallo antisportivo.








- A1 allarga la sua gamba provocando un contatto o tentando di provocarlo su B1 dopo il rilascio del tiro.

Interpretazione 7-10.3:

Fallo tecnico di A1 per flopping. Un eventuale canestro realizzato sarà convalidato. La squadra B avrà a disposizione un tiro libero e il possesso di palla (dal momento che la squadra B aveva diritto al possesso di palla se il canestro era stato realizzato o per effetto di una situazione di salto a due conseguente al fatto che la palla

era in aria al momento del fallo sanzionato e il canestro non era stato realizzato). Indipendentemente da questo, un contatto eccessivo o un gioco pericoloso possono essere sanzionati con un fallo antisportivo.

Esempi video:

- Protezione del tiratore – Spazio di ricaduta – Fallo difensivo     
- Protezione del tiratore – Spazio di ricaduta – No-call 
- Protezione del tiratore – Contatto sul braccio – Fallo difensivo 

Esempio 7-11:

A1 tenta un tiro a canestro e realizza. Mentre la palla è in aria, A2 si rivolge irrispettosamente ad un arbitro. Viene sanzionato un fallo tecnico contro la squadra A.

Interpretazione 7-11:

Il canestro di A1 è valido. La squadra B beneficerà di 1 tiro libero come sanzione del fallo tecnico alla squadra A. Dal momento che la palla era in aria quando era stato fischiato il fallo tecnico, nessuna squadra era in possesso di palla e quindi si verifica una situazione di salto a due. La gara deve riprendere con un *check-ball* per la squadra B (ultima squadra in difesa prima della situazione di salto a due).

Esempio 7-12:

B1 commette un fallo antisportivo su A1. Questo è il primo fallo antisportivo di B1. Prima di questo fallo antisportivo la squadra B aveva

- 3 falli di squadra.

Interpretazione 7-12.1:

Il fallo antisportivo conta come 2 falli di squadra, perciò la squadra B raggiunge i 5 falli di squadra. Come conseguenza del fallo antisportivo, ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

- 5 falli di squadra.

Interpretazione 7-12.2:

Il fallo antisportivo conta come 2 falli di squadra, perciò la squadra B raggiunge i 7 falli di squadra. A1 dovrà tirare 2 tiri liberi. La gara riprenderà come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

- 8 falli di squadra.

Interpretazione 7-12.3:

Il fallo antisportivo conta come 2 falli di squadra, perciò la squadra B raggiunge i 10 falli di squadra. Come conseguenza del fallo antisportivo, ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi. La gara riprenderà con un *check-ball* per la squadra A dal momento che la squadra B ha raggiunto il 10° fallo di squadra.

Esempio 7-13:

B1 commette un fallo antisportivo su A1. Questo è il secondo fallo antisportivo di B1.

Interpretazione 7-13:

Il fallo antisportivo conta come 2 falli di squadra. A prescindere dal numero dei falli di squadra, A1 dovrà tirare 2 tiri liberi e la gara riprenderà con un *check-ball* per la squadra A. B1 deve essere espulso per aver commesso il suo secondo fallo antisportivo.

Esempio 7-14:

A1 effettua un tentativo di un tiro a canestro da 2 punti subisce fallo da B1. Sono assegnati 2 tiri liberi ad A1.

- Dopo il primo tiro libero di A1, viene sanzionato un fallo tecnico a B1.

Interpretazione 7-14.1:

Il tiro libero come sanzione del fallo tecnico a B1 deve essere amministrato prima del secondo tiro libero di A1 per il fallo in atto di tiro. La gara deve riprendere come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

- Dopo il primo tiro libero di A1, viene sanzionato un fallo tecnico ad A2.

Interpretazione 7-14.2:

Il tiro libero per la squadra B come sanzione del fallo tecnico ad A2 deve essere amministrato prima del secondo tiro libero di A1 per il fallo in atto di tiro. La gara deve riprendere come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

Esempio 7-15:

A1 supera l'avversario e subisce fallo da B1. Questo è il 7° fallo di squadra B. Come reazione, A1 si rivolge irrispettosamente verso B1 e viene sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione 7-15:

Le sanzioni per questi falli non sono le medesime. La sanzione per il fallo tecnico deve essere amministrata prima delle sanzioni per altri falli. La squadra B dovrà tirare subito il tiro libero come conseguenza del fallo tecnico, seguito dai 2 tiri liberi per A1 dal momento che la squadra B ha raggiunto i 7 falli di squadra. La gara dovrà riprendere come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

Esempio 7-16:

B1 commette fallo su A1 in atto di tiro. Questo è il 5° fallo di squadra della squadra B. In seguito ad A1 viene sanzionato un fallo tecnico.

- Il tiro di A1 viene realizzato.

Interpretazione 7-16.1:

Il tiro di A1 sarà valido. Le sanzioni per entrambi i falli sono le medesime quindi si compensano reciprocamente. La gara deve riprendere con un *check-ball* per la squadra B.

- Il tiro di A1 non viene realizzato.

Interpretazione 7-16.2:

Le sanzioni per entrambi i falli sono uguali quindi si compensano reciprocamente. Poiché la palla era in aria nel momento in cui si verifica il fallo, la gara dovrà essere ripresa con un *check-ball* per la squadra B (a causa della situazione di salto a due).

Esempio 7-17:

A1 effettua un tentativo di tiro da 2 punti e subisce fallo da B1. Questo è il 7° fallo di squadra per la squadra B. Come reazione, A1 commette poi un fallo antisportivo su B1.

- Questo è il 1° fallo antisportivo di A1 e il 4° fallo di squadra per la squadra A.

Interpretazione 7-17.1:

Le sanzioni per entrambi i falli sono le medesime e devono perciò essere compensate reciprocamente.

- Se il tiro è realizzato sarà considerato valido e si riprenderà con un *check-ball* per la squadra B.
- Se il tiro non viene realizzato e la palla si trovava in aria al momento del fallo, la gara deve riprendere con un *check-ball* per la squadra B (poiché si è verificata una situazione di salto a due).

- Se il tiro non viene realizzato e la squadra A è ancora in possesso di palla al momento del fallo, la gara riprenderà con un *check-ball* per la squadra A. Lo shot clock non deve essere resettato.

- Questo è il 2° fallo antisportivo di A1 e il 4° fallo di squadra per la squadra A.

Interpretazione 7-17.2:

Le sanzioni per entrambi i falli non sono equivalenti. A1 deve essere espulso per il suo secondo fallo antisportivo. La gara deve riprendere con 2 tiri liberi per la squadra A, seguiti da 2 tiri liberi per B1 e un *check-ball* per la squadra B.

Esempio 7-18:

A1 subisce fallo da B1 nel suo atto di tiro. Questo è il 10° fallo di squadra per la squadra B. Come reazione, A1 commette un fallo antisportivo su B1.

- Questo è il 1° fallo antisportivo di A1 e il 7° fallo di squadra per la squadra A.

Interpretazione 7-18.1:

Le sanzioni per entrambi i falli non sono uguali. La gara deve riprendere con 2 tiri liberi per A1, seguiti da 2 tiri liberi per B1 e un *check-ball* per la squadra A.

- Questo è il 2° fallo antisportivo di A1 e il 7° fallo di squadra per la squadra A.

Interpretazione 7-18.2:

Le sanzioni per entrambi i falli sono uguali e si compensano reciprocamente.

- Se il canestro è realizzato, esso vale e la gara riprende con un *check-ball* per la squadra B.
- Se il canestro non è realizzato e la palla era in aria al momento del fallo, la gara deve riprendere con un *check-ball* per la squadra B (a causa della situazione di salto a due).
- Se il canestro non è realizzato e la squadra A era ancora in possesso di palla al momento del fallo, la gara deve riprendere con un *check-ball* per la squadra A. Lo shot clock non deve essere resettato.

Esempio 7-19:

A1 subisce fallo da B1 nel suo tentativo di tiro a canestro. Questo è il 10° fallo di squadra per la squadra B. Come reazione, A1 commette un fallo da espulsione su B1.

Interpretazione 7-19:

Le sanzioni per entrambi i falli sono le medesime e si compensano reciprocamente.

- Se il canestro è realizzato, esso è valido e la gara deve riprendere con un *check-ball* per la squadra B.
- Se il canestro non è realizzato e la palla era ancora in aria al momento del fallo, la gara deve riprendere con un *check-ball* per la squadra B (poiché si è verificata una situazione di salto a due).
- Se il canestro non è realizzato e la squadra A era ancora in possesso di palla al momento del fallo, la gara deve riprendere con un *check-ball* per la squadra A. Lo shot clock non deve essere resettato.

Esempio 7-20:

A1 sta palleggiando con 6 secondi residui sul cronometro dei 12 secondi. B1 commette il 7° fallo di squadra per la squadra B. Successivamente, A1 agita il suo gomito ed è sanzionato con

- Il suo primo fallo antisportivo ed il 7° fallo di squadra per la squadra A.

Interpretazione 7-20.1:

Le sanzioni per entrambi i falli sono uguali e quindi si compensano reciprocamente. La gara deve riprendere con un *check-ball* per la squadra A. Lo shot clock non deve essere resettato.

- Il suo secondo fallo antisportivo ed il 7° fallo di squadra per la squadra A.

Interpretazione 7-20.2:

Le sanzioni per i due falli non sono uguali. A1 deve essere espulso per il suo secondo fallo antisportivo. La gara deve riprendere con 2 tiri liberi per la squadra A, seguiti da 2 tiri liberi per B1 e un *check-ball* per la squadra B.

Esempio 7-21:

A1 sta palleggiando con 6 secondi residui sul cronometro dei 12 secondi. B1 commette il 10° fallo di squadra per la squadra B. Successivamente, A1 agita il suo gomito ed è sanzionato con

- Il suo primo fallo antisportivo ed il 7° fallo di squadra per la squadra A.

Interpretazione 7-21.1:

Le sanzioni per i due falli non sono uguali. La gara deve riprendere con 2 tiri liberi per A1, seguiti da 2 tiri liberi per B1 ed un *check-ball* per la squadra A.

- Il suo secondo fallo antisportivo ed il 7° fallo di squadra per la squadra A.

Interpretazione 7-21.2:

Le sanzioni per entrambi i falli sono uguali e quindi si compensano reciprocamente. La gara deve riprendere con un *check-ball* per la squadra A. Lo shot clock non deve essere resettato.

Esempio 7-22:

B1 spinge a terra A1 ed è punito con un fallo antisportivo. Dopo che A1 si è rialzato da terra, spinge a sua volta B1 facendolo cadere e per questo viene punito con un fallo antisportivo. Per A1 si tratta del 1° fallo antisportivo mentre per B1 è il 2°.

Interpretazione 7-22:

B1 deve essere espulso per il suo secondo fallo antisportivo. Non si tratta né di una situazione di doppio fallo antisportivo né le sanzioni per i due falli sono uguali. Perciò le sanzioni non si possono compensare reciprocamente. La gara deve riprendere con 2 tiri liberi per A1, seguiti da 2 tiri liberi per B1 e un *check-ball* per la squadra A.

Esempio 7-23:

A1 è in possesso di palla. A2 e B2 stanno lottando per acquisire una posizione in post-basso. Viene fischiato un doppio fallo ad A2 e B2. Questo è il 5° ed il 7° fallo di squadra rispettivamente per la squadra A e B.

Interpretazione 7-23:

Le uguali sanzioni per il doppio fallo si compensano reciprocamente a prescindere dal numero di falli di squadra. La gara deve riprendere con un *check-ball* per la squadra A. Lo shot clock non deve essere resettato.

Esempio 7-24:

A1 è in possesso di palla. A2 e B2 stanno lottando per acquisire una posizione in post-basso. Viene fischiato un doppio fallo antisportivo ad A2 e B2. Questo è il 1° fallo antisportivo per A2 ed il 2° per B2.

Interpretazione 7-24:

Le uguali sanzioni per il doppio fallo si compensano reciprocamente a prescindere che si tratti del primo o secondo fallo antisportivo di un giocatore. La gara deve riprendere con un *check-ball* per la squadra A. Lo shot clock non deve essere resettato.

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.

Precisazione 1:

Dopo un canestro realizzato, tutte le azioni che hanno l'intento di ritardare il gioco portano ad un richiamo immediato. Tutti i tentativi successivi di ritardare il gioco da parte di una squadra già richiamata devono essere sanzionati con un fallo tecnico.

Esempio 8-1:

Dopo un canestro di A1, B1 raccoglie la palla per riprendere il gioco. A2 inizia una difesa attiva all'interno dell'area no-sfondamento contro B1.

- La squadra A non aveva ricevuto alcun richiamo per il ritardo del gioco.

Interpretazione 8-1.1:

L'arbitro deve effettuare immediatamente un richiamo alla squadra A per ritardo del gioco.

- La squadra A aveva già ricevuto precedentemente un richiamo per ritardo del gioco.

Interpretazione 8-1.2:

L'arbitro deve sanzionare immediatamente alla squadra A un fallo tecnico per ritardo del gioco.

Esempio 8-2:

Dopo un canestro realizzato da A1, B1 tenta di raccogliere la palla per riprendere il gioco. A2 all'interno del semicerchio no-sfondamento inizia la difesa impedendo a B1 di prendere la palla senza entrare in contatto con lui.

- La squadra A non aveva ricevuto alcun richiamo per il ritardo del gioco.

Interpretazione 8-2.1:

L'arbitro deve effettuare immediatamente un richiamo alla squadra A per ritardo del gioco.

- La squadra A aveva già ricevuto precedentemente un richiamo per ritardo del gioco.

Interpretazione 8-2.2:

L'arbitro deve sanzionare immediatamente alla squadra A un fallo tecnico per ritardo del gioco.

Esempio 8-3:

Dopo un canestro di A1, la squadra B non raccoglie immediatamente la palla.

- La squadra B non aveva ricevuto alcun richiamo per il ritardo del gioco.

Interpretazione 8-3.1:

L'arbitro deve fermare il gioco per evitare lo *stalling* e fare un richiamo ufficiale alla squadra B per ritardo del gioco. Poi si riprenderà con un *check-ball* per la squadra B.

- La squadra B aveva già ricevuto precedentemente un richiamo per ritardo del gioco.

Interpretazione 8-3.2:

L'arbitro deve sanzionare immediatamente alla squadra B un fallo tecnico per ritardo del gioco.

Esempio 8-4:

Dopo un canestro di A1, B1 tocca la palla con la sua gamba e questa esce dal campo.

- Il tocco di B1 è involontario.

Interpretazione 8-4.1:

Check-ball per la squadra B.

- Il tocco di B1 è volontario.

Interpretazione 8-4.2:

Se la squadra B non era già stata richiamata ufficialmente per ritardo del gioco, verrà effettuato un richiamo immediato e si riprenderà con un *check-ball* per la squadra B. Se la squadra B era già stata richiamata per ritardo del gioco, sarà sanzionato un fallo tecnico.

Esempio 8-5:

Dopo un canestro di A1, B1 raccoglie la palla e poi:

- Tocca la linea di fondo con un piede.

Interpretazione 8-5.1:

La palla è uscita, quindi *check-ball* per la squadra A.

- Compie 3 passi prima di palleggiare.

Interpretazione 8-5.2:

Violazione di passi, quindi *check-ball* per la squadra A.

Esempio 8-6:

Dopo un canestro realizzato di A1, B1 passa la palla a B2 all'interno dell'area da 1 punto. B2 tenta un tiro.

Interpretazione 8-6:

Appena la palla lascia le mani di B2, l'arbitro deve fischiare una violazione di "no-cleared ball" dal momento che B2 non aveva diritto di effettuare alcun tiro fino a che la palla non fosse uscita dall'arco.

Esempi video:

- Violazione di *no-cleared ball*



Esempio 8-7:

Dopo un tiro non realizzato di A1, B1 cattura il rimbalzo e palleggia per 8 secondi all'interno dell'area da 1 punto. Prima che venga effettuato un "cleared ball", B1 subisce fallo da A1.

Interpretazione 8-7:

Il fallo viene addebitato, poiché la squadra B può tentare di uscire dall'arco fino allo scadere del periodo di 12 secondi.

Esempio 8-8:

il tiro di A1 è stoppato da B1. B2 recupera la palla e penetra verso canestro senza aver effettuato un "cleared ball". Immediatamente dopo che la palla ha lasciato le mani di B2 per un sottomano, B2 subisce fallo da A3. Il lay-up viene realizzato.

Interpretazione 8-8:

Si tratta di una violazione di "no-cleared ball" visto che la squadra B non aveva il diritto di tentare alcun tiro fino a che la palla non fosse uscita dall'arco. Il canestro non viene convalidato e il fallo difensivo viene ignorato a meno che non si tratti di fallo antisportivo o da espulsione. Si riprenderà il gioco con un *check-ball* per la squadra A.

Esempi video:

- Violazione di *no-cleared ball*



Esempio 8-9:

Nel tentativo di effettuare un "cleared ball", A1 sta palleggiando con un piede fuori dall'area da 1 punto. Dopodiché alza l'altro piede dal suolo.

Interpretazione 8-9:

La palla si considera "cleared", poiché nessuno dei piedi di A1 è a contatto con l'area da 1 punto o con l'arco.

Esempio 8-10:

Durante il *check-ball* frontalmente al canestro fra B1 e A1, B1 lancia la palla in un punto non raggiungibile per l'avversario.

- La squadra B non ha ancora ricevuto alcun richiamo per ritardo del gioco prima di questo gesto.

Interpretazione 8-10.1:

L'arbitro deve richiamare ufficialmente la squadra B. L'attaccante deve ricevere la palla dietro l'arco dal difensore mediante un normale passaggio di pallacanestro, che sia esso consegnato o con un rimbalzo.

- La squadra B è già stata richiamata ufficialmente per ritardo del gioco.

Interpretazione 8-10.2:

La squadra B deve essere sanzionata immediatamente con un fallo tecnico.

Esempio 8-11:

Durante il *check-ball*, B1 si posiziona troppo vicino ad A1.

Interpretazione 8-11:

L'arbitro non deve far riprendere il gioco durante il *check-ball* fino a che non vi sia una ragionevole distanza fra attacco e difesa (approssimativamente 1 metro). Nelle competizioni ufficiali FIBA 3x3 a livello mondiale, si deve usare il logo dell'infinito 3x3 per posizionare correttamente A1 e B1 alla giusta distanza (ciascun giocatore si posiziona ai due margini opposti del logo senza toccarlo).

Esempio 8-12:

Durante il *check-ball* fra A1 e B1, B1 spazza via la palla prima che A1 ne assuma il controllo.

- La squadra B non ha ancora ricevuto alcun richiamo per ritardo del gioco prima di questo gesto.

Interpretazione 8-12.1:

L'arbitro deve richiamare ufficialmente la squadra B per ritardo del gioco. L'attaccante deve prendere controllo della palla prima che il difensore possa giocare attivamente per catturare la palla. Il cronometro di gara e quello dei 12 secondi devono essere riposizionati se è trascorso del tempo.

- La squadra B è già stata richiamata ufficialmente per ritardo del gioco.

Interpretazione 8-12.2:

La squadra B deve essere sanzionata immediatamente con un fallo tecnico.

Esempi video:

- Ritardo del gioco – Richiamo/Fallo tecnico



Esempio 8-13:

A1 sta palleggiando. B1 tocca la palla e mentre questa rotola via i due giocatori corrono per conquistarla. Entrambi i giocatori afferrano la palla con le mani. L'arbitro fischia una situazione di palla a due.

Interpretazione 8-13:

La squadra in difesa avrà il possesso di palla, in questo caso la squadra B.

Esempio 8-14:

A1 tenta un tiro a canestro. Dopo che la palla ha toccato l'anello, A2 e B3 saltando per il rimbalzo e atterrano sul campo tenendo entrambe le loro mani sulla palla. L'arbitro fischia una situazione di salto a due.

Interpretazione 8-14:

La palla spetta alla squadra B poiché la squadra A aveva l'ultimo possesso. La squadra che non aveva l'ultimo possesso viene considerata squadra in difesa.

Esempio 8-15:

Con la squadra A in possesso di palla, il gioco viene fermato dall'arbitro perché:

- La superficie del campo di gioco è danneggiata o impraticabile.

Interpretazione 8-15.1:

La gara riprenderà con un *check-ball* per la squadra A e con il tempo residuo sul cronometro dei 12 secondi.

- Il giocatore A1 è infortunato e necessita di immediate cure mediche.

Interpretazione 8-15.2:

La gara riprenderà con un *check-ball* per la squadra A e con il tempo residuo sul cronometro dei 12 secondi.

- Il giocatore B1 è infortunato e necessita di immediate cure mediche.

Interpretazione 8-15.3:

La gara riprenderà con un *check-ball* per la squadra A con un nuovo periodo di 12 secondi.

Esempio 8-16:

La squadra A realizza un canestro. B1 prende il controllo della palla all'interno del semicerchio ma non dimostra l'intenzione di lasciare attivamente l'area no-sfondamento.

Interpretazione 8-16:

L'arbitro deve applicare la regola dei 3 secondi non appena B1 prende controllo della palla all'interno del semicerchio no-sfondamento.

Esempio 8-17:

Dopo un canestro di A1, B1 raccoglie la palla per riprendere il gioco. A1 all'interno del semicerchio no-sfondamento inizia a difendere attivamente su B1 e provoca un contatto falloso.

- La squadra A non ha ancora ricevuto alcun richiamo per ritardo del gioco prima di questo gesto.

Interpretazione 8-17.1:

Il contatto falloso deve essere ignorato (a meno che non si tratti di un fallo antisportivo o da espulsione). L'arbitro deve fermare il gioco ed effettuare un richiamo ufficiale alla squadra A per ritardo del gioco.

- La squadra A è già stata richiamata ufficialmente per ritardo del gioco.

Interpretazione 8-17.2:

Il contatto falloso deve essere ignorato (a meno che non si tratti di un fallo antisportivo o da espulsione). L'arbitro deve fermare il gioco e sanzionare la squadra A con un fallo tecnico per ritardo del gioco.

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.

Precisazione 1:

Se il campo non è attrezzato con un cronometro dei 12 secondi l'articolo 9.1 deve essere applicato dall'arbitro richiamando la squadra con il conteggio degli ultimi 5 secondi. Nel caso il campo invece sia provvisto di un cronometro dei 12 secondi, l'articolo 9.2 viene applicato in riferimento alla regola dello *stalling* e mancanza di gioco attivo.

Precisazione 2:

Un giocatore che sta riordinando il proprio equipaggiamento (allacciarsi le scarpe, etc...) e che per questo motivo causa un ritardo nella ripresa del gioco deve essere sostituito immediatamente e può rientrare in gioco solo alla successiva situazione di palla morta. Un giocatore che si rifiuta di abbandonare il campo di gioco in seguito a specifica richiesta dell'arbitro deve essere sanzionato con un fallo tecnico.

Esempio 9-1:

Dopo che la palla è stata "*cleared*", A1 palleggia all'interno dell'area da 1 punto e vicino all'arco, con la schiena a canestro per più di 5 secondi.

Interpretazione 9-1:

Violazione di *stalling*. *Check-ball* per la squadra B.

Esempio 9-2:

A1 in controllo di una palla viva all'esterno dell'area da 1 punto, passa la palla ad A2 posizionato nei pressi del canestro. A2 palleggia per 3 secondi all'interno dell'area dei 3 secondi.

Interpretazione 9-2:

Violazione di 3 secondi. *Check-ball* per la squadra B.

Esempio 9-3:

A1, in controllo di una palla viva all'esterno dell'area da 1 punto, passa la palla ad A2 posizionato nei pressi del canestro. A2 trattiene in mano la palla per 2 secondi con la schiena a canestro, poi inizia a palleggiare con la schiena rivolta ancora verso il canestro per 2 secondi. A questo punto A2 interrompe il palleggio e tiene in mano la palla per un altro secondo con la schiena a canestro.

Interpretazione 9-3:

Violazione di *stalling*. *Check-ball* per la squadra B.

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.

Esempio 10-1:

Dopo un canestro su azione di A1, B4 sostituisce B1 mentre il cronometro di gara sta scorrendo.

Interpretazione 10-1:

La sostituzione di B1 non è concessa. Dopo un canestro la palla non diventa morta ma è subito disponibile per la squadra B. Quest'ultima deve essere immediatamente sanzionata con un fallo tecnico.

Esempio 10-2:

A1 è incaricato di tirare 2 tiri liberi. B4 sostituisce B1 fra il primo e il secondo tiro libero prima che la palla sia messa a disposizione di A1 per il suo secondo tiro libero.

Interpretazione 10-2:

La sostituzione di B1 deve essere concessa dal momento che la palla è morta.

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.

Esempio 11-1:

Dopo un canestro su azione di A1 durante il tempo supplementare, B1 richiede un *time-out*.

Interpretazione 11-1:

Dopo un canestro, la palla non diventa morta ed è disponibile per la squadra B. La richiesta di *time-out* non può essere accettata e la sospensione non può essere concessa. La squadra B deve riprendere il gioco palleggiando o passando la palla da una zona all'interno del campo di gioco direttamente sotto al canestro (non dietro alla linea di fondo) ad un punto del campo fuori dall'arco.

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.

Precisazione 1:

Nel caso l'IRS sia disponibile ai Giochi Olimpici, Tornei di qualificazione olimpica, Coppa del mondo (solo categoria Open) e World Tour, nonché in quelle competizioni in cui sia previsto dal rispettivo regolamento, qualsiasi giocatore di entrambe le squadre può richiedere di rivedere il materiale video ("*Challenge*") in una delle situazioni sotto citate.

Possono essere contestate solo le situazioni che riguardino il punteggio o una chiamata arbitrale. Un mancato fischio che non porta a una realizzazione non può essere contestato. Le situazioni in cui può essere richiesto un *Challenge* da parte di una squadra durante la gara sono le seguenti (elenco esauriente):

- Verificare se un tiro realizzato è stato rilasciato prima o dopo lo scadere del cronometro dei 12 secondi.
- Identificare il giocatore che ha causato l'ultimo tocco prima che la palla sia uscita dalle linee perimetrali per una violazione di fuori campo negli ultimi 2 minuti del periodo regolamentare o tempo supplementare. Un *Challenge* non può essere richiesto se l'arbitro non fischia una situazione di palla fuori campo.

- Verificare se un giocatore ha commesso una violazione di palla fuori campo qualora l'arbitro abbia fischiato tale violazione negli ultimi 2 minuti del periodo regolamentare o tempo supplementare. Un *Challenge* non può essere richiesto se l'arbitro non fischia una situazione di palla fuori campo.
- Verificare se un giocatore ha effettuato un "*cleared ball*" in seguito ad un nuovo possesso.
- Verificare se il possesso di palla era cambiato o se la palla era stata o meno "*cleared*" prima di un tentativo a canestro.
- Verificare se un canestro su azione debba essere convalidato o meno e/o se valga 1 o 2 punti. Solo l'atto di tiro può essere rivisto.
- Verificare se un fallo fischiato sul tiratore comporti 1 o 2 tiri liberi.

Per chiedere un *Challenge* un giocatore deve usare la voce dicendo chiaramente a voce alta "*Challenge*" e indicando una "*C*" con la mano usando pollice e indice. Il *Challenge* può solamente essere richiesto immediatamente durante il successivo possesso di palla di una squadra o nella successiva situazione di palla morta dopo che la situazione sia avvenuta, a seconda di quale delle due cose si verifichi per prima. Se il *Challenge* non è richiesto entro queste tempistiche, esso deve essere rifiutato.

Durante il controllo delle riprese video da parte dell'arbitro, tutti i giocatori devono allontanarsi dal tavolo degli ufficiali di campo.

Se dopo la revisione con il supporto video la decisione arbitrale rimane immutata ("*Challenge perso*"), la squadra che ha richiesto il *Challenge* perde il diritto di chiederlo nuovamente per tutto il resto della gara.

Se con il *Challenge* la decisione arbitrale viene corretta e cambiata ("*Challenge vinto*") la squadra richiedente mantiene il diritto per future richieste di *Challenge* all'interno della gara.

Se il materiale video non chiarisce la situazione, la decisione arbitrale non può essere cambiata ma la squadra richiedente non perde il diritto per il *Challenge*.

Precisazione 2:

Lo Sports Supervisor può fornire consigli agli arbitri per il raggiungimento della decisione corretta, nonostante la decisione finale spetti comunque agli arbitri.

Lo Sports Supervisor può richiedere l'attenzione degli arbitri fermando la gara solo dopo un canestro realizzato, in ogni caso senza svantaggiare nessuna delle due squadre.

Esempio 12-1:

A1 realizza un canestro su azione in prossimità dello scadere del periodo di 12 secondi quando suona il segnale acustico del cronometro dei 12 secondi. La squadra B ottiene il controllo di palla. A1 commette fallo. B1 chiede un *Challenge* sul canestro realizzato da A1.

Interpretazione 12-1:

La richiesta di *Challenge* di B1 per verificare se il canestro realizzato da A1 è stato rilasciato in tempo viene concessa.

- Se il *Challenge* viene vinto, il canestro e il fallo di A1 sono cancellati (a meno che non si tratti di un fallo tecnico, antisportivo o da espulsione). Il cronometro di gara deve essere ripristinato al momento in cui si è verificata la violazione dei 12 secondi. La gara riprenderà con un *check-ball* per la squadra B (a meno che non fosse un fallo tecnico, antisportivo o da espulsione).
- Se il *Challenge* viene perso, il canestro e il fallo di A1 rimangono validi. La gara deve continuare con un *check-ball* per la squadra B (a meno che il fallo non comporti l'esecuzione di tiri liberi). Il cronometro di gara rimane invariato.

Esempio 12-2:

A1 tenta un canestro su azione che non viene realizzato in prossimità dello scadere del periodo dei 12 secondi quando suona il segnale acustico dei 12 secondi. A2 cattura il rimbalzo e segna un canestro. Durante il primo controllo di palla della squadra B in seguito al canestro realizzato da A2, B1 richiede un *Challenge* per verificare se il canestro non realizzato da A1 è stato rilasciato in tempo.

Interpretazione 12-2:

Il *Challenge* richiesto non può essere accordato. La richiesta di *Challenge* può essere accordata per verificare se un tiro a canestro su azione è stato rilasciato in tempo solo quando il canestro viene realizzato.

Esempio 12-3:

A1 tenta un canestro su azione in prossimità dello scadere del periodo dei 12 secondi. Il tiro non tocca l'anello ma il cronometro dei 12 secondi viene erroneamente resettato. A2 cattura il rimbalzo e segna un canestro. La squadra B prende possesso della palla. B1 richiede un *Challenge* sull'errato reset del cronometro dei 12 secondi.

Interpretazione 12-3:

Il *Challenge* richiesto non può essere accordato. Solo l'arbitro può decidere di rivedere un malfunzionamento del cronometro dei 12 secondi.

Esempio 12-4:

A1 cattura un rimbalzo dopo un tiro della squadra B. A1 palleggia verso canestro e realizza un tiro senza aver effettuato un "*cleared ball*". La squadra B ottiene il controllo di palla. A1 commette fallo. B1 richiede un *Challenge* perché la squadra A non ha effettuato un "*cleared ball*".

Interpretazione 12-4:

Il *Challenge* richiesto viene accordato.

- Se il *Challenge* viene vinto, il canestro e il fallo di A1 sono cancellati (a meno che non si tratti di un fallo tecnico, antisportivo o da espulsione). Il cronometro di gara deve essere ripristinato al momento in cui si è verificata la violazione dei 12 secondi. La gara riprenderà con un *check-ball* per la squadra B (a meno che il fallo non fosse antisportivo o da espulsione).
- Se il *Challenge* viene perso, il canestro e il fallo di A1 rimangono validi. La gara deve continuare con un *check-ball* per la squadra B (a meno che il fallo non comporti l'esecuzione di tiri liberi). Il cronometro di gara rimane invariato.

Esempio 12-5:

A1 cattura un rimbalzo dopo un tiro della squadra B. A1 palleggia verso canestro e tenta un tiro senza aver effettuato un "*cleared ball*". Il tiro non viene realizzato. A2 cattura il rimbalzo e realizza. Durante il primo controllo di palla della squadra B in seguito al canestro realizzato da A2, B1 richiede un *Challenge* perché la squadra A non ha effettuato un "*cleared ball*".

Interpretazione 12-5:

Il *Challenge* richiesto viene accordato. B1 ha richiesto il *Challenge* durante il possesso successivo della squadra B.

Esempio 12-6:

A1 palleggia ed esegue una presa difettosa. B1 e A1 stanno entrambi correndo per recuperare la palla. A1 spinge B1. Viene fischiato un fallo ad A1. La squadra A ora ha 8 falli di squadra. I 2 tiri liberi vengono erroneamente concessi a B1. A2 richiede un *Challenge* per verificare di non aver perso il controllo di palla.

Interpretazione 12-6:

Il *Challenge* richiesto viene accordato. I tiri liberi devono essere cancellati dal momento che il fallo di A1 è considerato come fallo in attacco di una squadra in controllo di palla. La gara riprenderà con un *check-ball* per la squadra B.

Esempio 12-7:

A1 realizza un canestro dall'area dei 2 punti. Durante il suo atto di tiro, il giocatore A1 tocca la linea perimetrale. La squadra B prende possesso della palla e richiede un *Challenge* per verificare la validità del canestro.

Interpretazione 12-7:

Il *Challenge* richiesto viene accordato. L'atto di tiro rientra nelle casistiche revisionabili. Il canestro deve essere annullato e la gara deve continuare con un *check-ball* per la squadra B. Il cronometro di gara deve essere ripristinato al momento in cui è avvenuta la violazione di fuori campo.

Esempio 12-8:

A1 subisce fallo in atto di tiro nelle vicinanze della linea dei 2 punti.

- L'arbitro assegna 1 tiro libero ad A1. La squadra A richiede un *Challenge* per verificare se il tentativo di tiro fosse da 1 o 2 punti.
- L'arbitro assegna 2 tiri liberi ad A1. La squadra B richiede un *Challenge* per verificare se il tentativo di tiro fosse da 1 o 2 punti.

Interpretazione 12-8:

In entrambi i casi la richiesta di *Challenge* deve essere accordata. L'atto di tiro rientra nelle casistiche revisionabili. L'arbitro deve verificare se l'atto di tiro era partito da dietro l'arco o meno.

Esempio 12-9:

A1 subisce fallo in atto di tiro nelle vicinanze della linea dei 2 punti. L'arbitro assegna 2 punti ad A1. La squadra B richiede un *Challenge* per verificare la validità del tentativo di tiro.

Interpretazione 12-9:

La richiesta di *Challenge* viene accordata. L'atto di tiro rientra nelle casistiche revisionabili. L'arbitro deve stabilire se durante l'atto di tiro:

- È stata commessa una violazione di fuori campo.
- È terminato il tempo a disposizione sul cronometro dei 12 secondi o sul cronometro di gara.

I fischi arbitrali relativi all'azione non possono essere oggetto di revisione.

Esempio 12-10:

Con 5:30 minuti al termine della gara A1 e B2 si contendono la palla. La palla esce dal campo di gioco e l'arbitro assegna la palla alla squadra A. La squadra B richiede un *Challenge* per verificare quale giocatore abbia causato la violazione di fuori campo.

Interpretazione 12-10:

Il *Challenge* richiesto non può essere accordato. Un *Challenge* richiesto per verificare quale giocatore abbia causato la violazione di fuori campo può essere accordato solo negli 2 minuti della gara o nel tempo supplementare.

Esempio 12-11:

A1 riceve un passaggio da A2 nei pressi della linea laterale. A1 penetra a canestro e realizza. B1 ottiene un nuovo controllo di palla e richiede un *Challenge* ritenendo che A1 si trovasse fuori dal campo di gioco al momento della ricezione del passaggio di A2.

Interpretazione 12-11:

Il *Challenge* richiesto non viene accordato. Un mancato fischio a cui segue un canestro realizzato non può essere contestato.

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 cronometraggio 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 conclusive 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.

Precisazione:

Ad una squadra squalificata da un organizzatore a causa di una sconfitta per default o 2 forfait all'interno di una competizione o per ragioni disciplinari, non vengono attribuiti i punti per il *ranking* individuale e deve risultare come "DQF" in fondo alla classifica del girone e nella classifica finale. I risultati e le statistiche maturate precedentemente alla squalifica rimangono validi.

Se una squadra viene squalificata dopo una gara a eliminazione diretta che aveva vinto, gli avversari saranno i vincitori tenendo il punteggio di gara maturato, mentre la squadra squalificata avrà un punteggio pari a 0. La nuova squadra vincitrice deve avanzare il turno e completare il tabellone.

Esempio 14-1:

Dopo una fase a gironi, la Squadra A e la Squadra B finiscono entrambe con un:

- Record di 2-2. La squadra A si posiziona prima della squadra B in virtù degli scontri diretti. Tutte e due le squadre passano il turno e nella fase eliminatoria vengono sconfitte entrambe al primo incontro. Nella classifica finale, la squadra B con 17.5 punti di media realizzati a partita si posiziona davanti alla squadra A la quale mediamente ha realizzato 16.5 punti.

Interpretazione 14-1.1:

La classifica finale è corretta. Il criterio degli scontri diretti si applica solo nella fase a gironi e non nelle statistiche finali. Con entrambe le squadre che al termine della competizione hanno un record di 2-3, la squadra B precede la squadra A grazie alla media punti per partita più elevata.

- Record di 1-2. La squadra A si classifica prima della squadra B nel girone grazie agli scontri diretti. Nessuna delle due squadre accede alla fase eliminatoria. Nella classifica finale, la squadra B (17.5 punti di media realizzati) precederà la squadra A (16.5 punti di media a partita realizzati).

Interpretazione 14-1.2:

La classifica finale è corretta. Il criterio degli scontri diretti vale solo nella fase a gironi e non per le statistiche finali. Dal momento che entrambe le squadre terminano la competizione con un record di 1-2, la squadra B si posiziona davanti alla squadra A grazie ad una media punti per gara più elevata.

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. Indipendentemente 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 e il Regolamento Interno FIBA rimangono indipendenti da qualsiasi squalifica in base a questo articolo 16.

Esempio 16-1:

Con 9:38 sul cronometro della gara, A1 e B1 si spingono reciprocamente e l'arbitro fischia un doppio fallo antisportivo contro di essi. Con 0:25 sul cronometro della gara, A1 commette un fallo su B2 causando un contatto eccessivo, sanzionato come antisportivo.

Interpretazione 16-1:

A1 deve essere espulso per aver commesso due falli antisportivi. Deve inoltre lasciare il campo di gioco e può essere squalificato dall'organizzatore per l'intero evento.

Esempio 16-2:

Con 9:15 sul cronometro della gara, A3 ritarda deliberatamente il gioco dopo un canestro realizzato. Dal momento che la squadra A era già stata richiamata per tale motivo, l'arbitro fischia un fallo tecnico alla squadra A. Con 0:25 sul cronometro della gara, A3 si rivolge all'arbitro irrispettosamente e per questo viene punito con un fallo tecnico.

Interpretazione 16-2:

A3 non deve essere espulso per aver commesso due falli tecnici. I due falli tecnici vengono attribuiti alla squadra A e devono contare nei falli di squadra.

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.

Precisazione 1:

Le gare delle categorie U12 o inferiori possono essere giocate con un pallone numero 5.

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

Agosto 2019

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
FIBA 3X3 SCORESHEET



Team A _____ Team B _____

Competition _____	Date _____	Referees #1 _____	
Category _____		#2 _____	
Game No. _____	Time _____	Court _____	

Team A _____

Time out	<input type="checkbox"/>	Team fouls																		
		<table border="1" style="margin:auto;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10+</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9				10+					
1	2	3	4	5	6															
7	8	9																		
10+																				

Players	No.	Unsportsmanlike	
		1	2

Team B _____

Time out	<input type="checkbox"/>	Team fouls																		
		<table border="1" style="margin:auto;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10+</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9				10+					
1	2	3	4	5	6															
7	8	9																		
10+																				

Players	No.	Unsportsmanlike	
		1	2

Scorer _____

Timer _____

Shot Clock Operator _____

Running score

		A		B	
		A	B	A	B
	1	1		13	13
	2	2		14	14
	3	3		15	15
	4	4		16	16
	5	5		17	17
	6	6		18	18
	7	7		19	19
	8	8		20	20
	9	9		21	21
	10	10		22	22
	11	11		23	23
	12	12			

Score (after Regular time) A _____ B _____

Score (after Overtime) A _____ B _____

Referee's Signature _____

Game protest requested: Yes

Team's Name: _____

_____ (Player's signature)