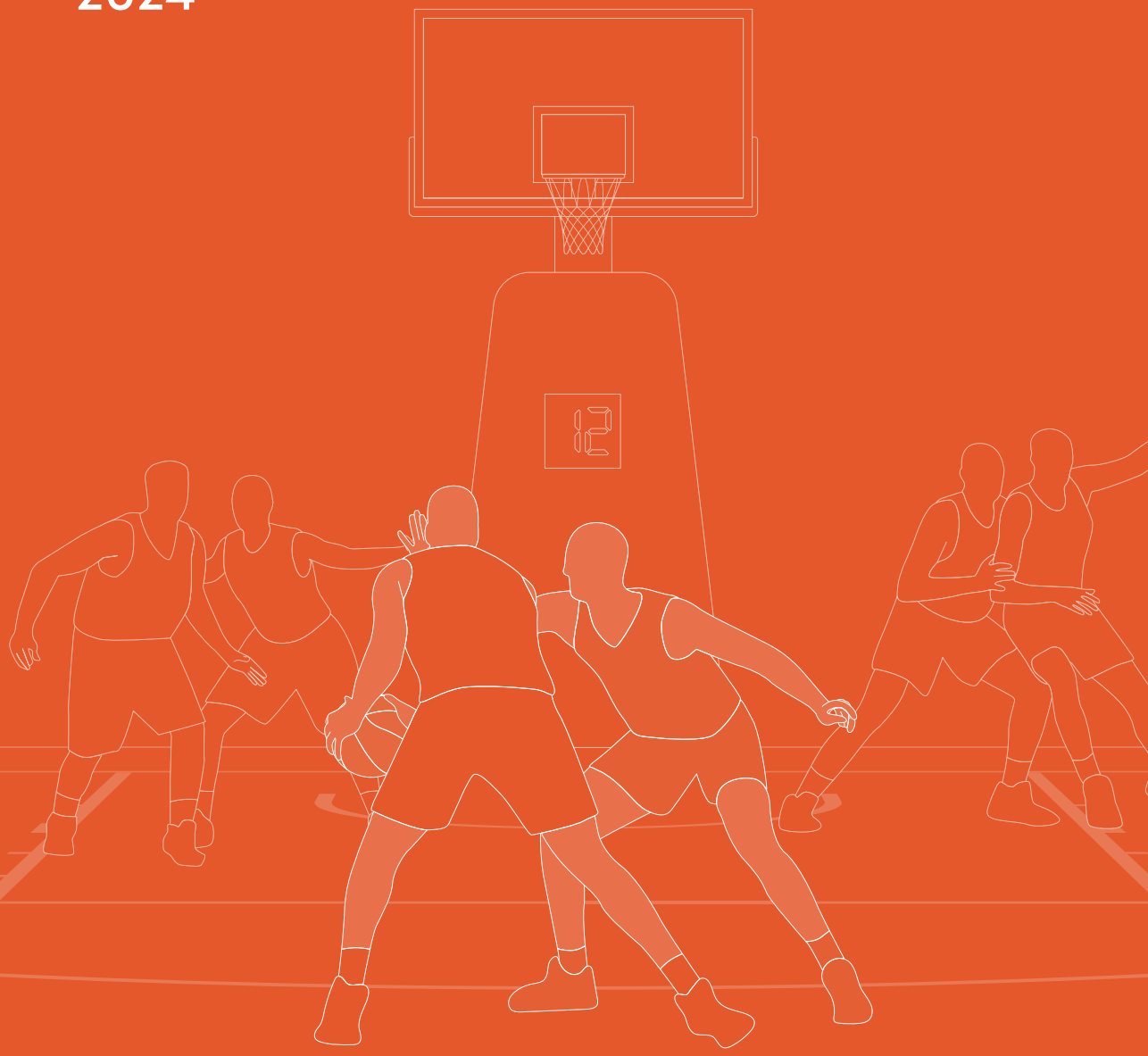
Davide Galieri

REGOLAMENTO DELLA PALLACANESTRO 3x3

2024



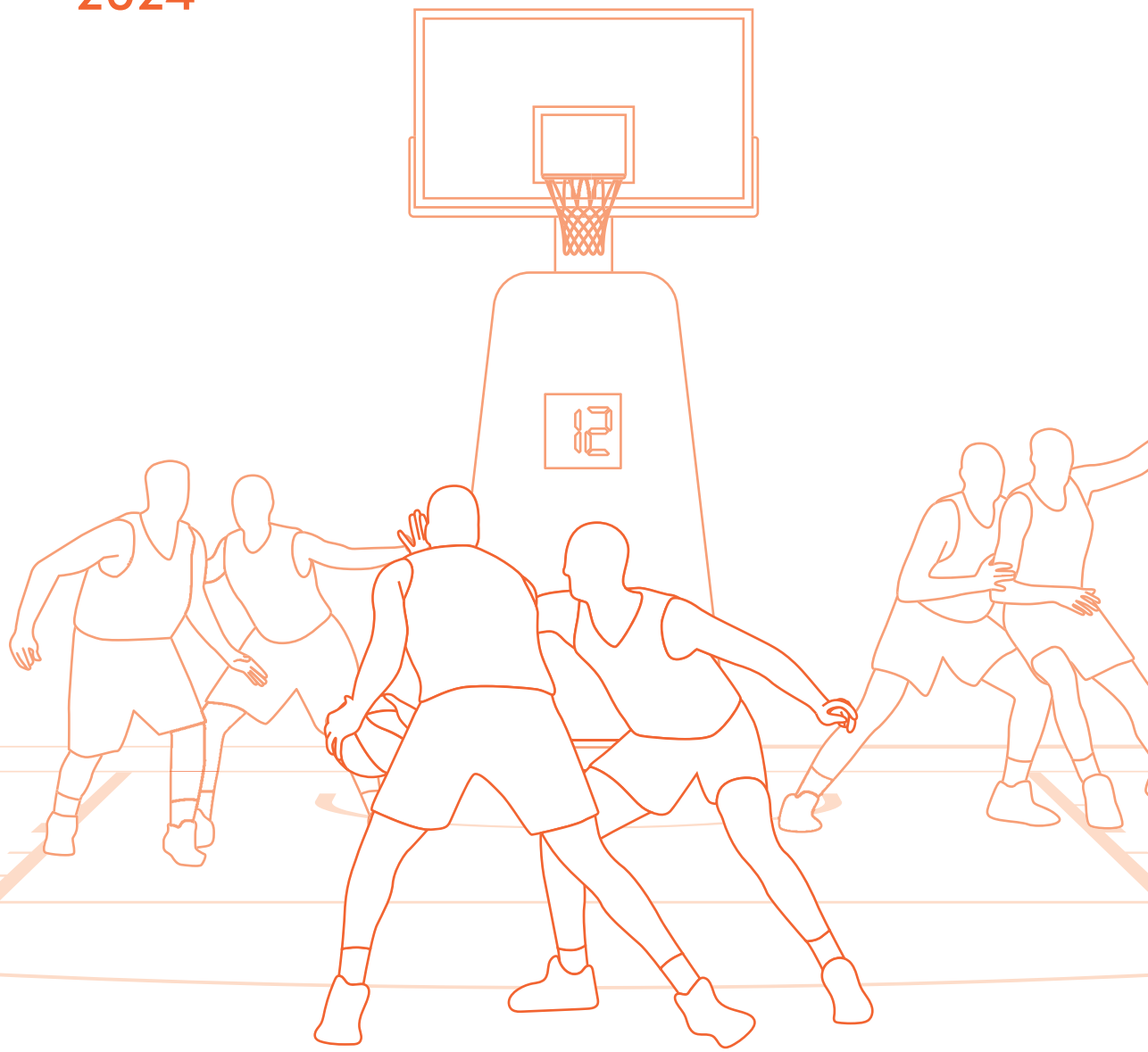
FIP

IUORIO EDIZIONI

Davide Galieri

REGOLAMENTO DELLA PALLACANESTRO 3x3

2024



FIP

IUORIO EDIZIONI

Regolamento della Pallacanestro 3x3
2024

Conforme alle traduzioni dei Regolamenti FIBA
[Versione 24.01] - In vigore dal 1°ottobre 2023

Copyright © 2024 Davide Galieri & Iuorio Edizioni,
Via Lungocalore Manfredi di Svevia 37-39, 82100 Benevento (BN)

Realizzato per la Federazione Italiana Pallacanestro ed
approvato dalla Commissione Tecnica del Comitato Italiano Arbitri

Documenti di riferimento:
- FIBA Official 3x3 Basketball Rules v. 18/11/2021 *[traduzione]*;
- FIBA Official 3x3 Basketball Rules Interpretations *[traduzione]*;
- FIBA 3x3 Basketball Rules Summary 2021 *[traduzione]*;
- Regolamento Ufficiale della Pallacanestro 3x3 versione breve *[agosto 2019]*;
- FIBA Official 3x3 Basketball Equipment & Software Appendix to the 3x3 Official Rules v. august 2022 *[traduzione]*.

Progetto grafico ed illustrazioni: Davide Galieri
Revisione: Giulio Pepponi
Copertina: Luca Trentalange

I diritti di elaborazione in qualsiasi forma o opera, di memorizzazione anche digitale su supporti di qualsiasi tipo (inclusi magnetici e ottici), di riproduzione e di adattamento totale o parziale con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm e le copie fotostatiche), i diritti di noleggio, di prestito e di traduzione sono riservati per tutti i paesi. L'acquisto, la concessione o il download della presente copia dell'elaborato non implica il trasferimento dei suddetti diritti né li esaudisce.

Le fotocopie per uso personale (cioè privato e individuale, con esclusione quindi di strumenti di uso collettivo) possono essere effettuate, nei limiti del 15% di ciascun volume, dietro pagamento alla S.I.A.E. del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633. Tali fotocopie possono essere effettuate negli esercizi commerciali convenzionati S.I.A.E. o con altre modalità indicate da S.I.A.E.
Per le riproduzioni ad uso non personale (ad esempio: professionale, economico o commerciale, strumenti di studio collettivi, come dispense e simili) l'editore potrà concedere a pagamento l'autorizzazione a riprodurre un numero di pagine non superiore al 15% delle pagine del volume.

Prima edizione: 2024
ISBN eBook 979-12-80729-21-7

Tutti gli errori, le incongruenze e le proposte di correzione possono essere inoltrate all'indirizzo mail **arbitri@fip.it**

Il progetto è stato sostenuto e
revisionato dall'
Università degli Studi del Molise

Dipartimento di Medicina e Scienze della Salute
CdL in Scienze Motorie e Sportive

Traduzioni conformi
ai Regolamenti FIBA

Approvato dal Settore Tecnico
del Comitato Italiano Arbitri FIP

Si ringrazia la Federazione Italiana Pallacanestro,
il Commissioner del C.I.A. Luigi Lamonica,
il Comitato Regionale F.I.P./ C.I.A. Molise e l'Università degli Studi del Molise
per aver sostenuto e permesso la realizzazione del progetto.

A Gianluca

Prefazione

Giulio Pepponi

Arbitro di Serie A
Coordinatore dei Formatori
Nazionali Arbitri 3x3

Avere la possibilità di introdurre il nuovo regolamento 3x3 Italia è per me motivo di grande gioia ed entusiasmo.

L'intento primario del lavoro fatto è stato quello di creare uno strumento regolamentare unico, indirizzato nello specifico alla formazione degli arbitri e degli UdC al fine di uniformare ed innalzare la qualità tecnica del gruppo.

Il 3x3 è nato nella metà degli anni 80 nelle periferie Newyorkesi come variante della pallacanestro classica. Regolamentato e gestito dalla FIBA a partire dal 2007 è stato inserito nel 2020 tra gli Sport Olimpici. Tale premessa per sottolineare come lo sviluppo rapido ed esponenziale del movimento, la struttura organizzativa dei tornei sempre più complessa ed il livello tecnico/tattico sempre maggiore messo in campo dalle squadre, hanno reso indispensabile creare uno strumento regolamentare 3x3 completo ed esaustivo, al cui interno sono state fuse in un unico documento le Interpretazioni Ufficiali ed il Regolamento Tecnico.

L'impegno della Federazione, il supporto del Commissionar CIA Luigi Lamonica ed il sapiente lavoro fatto dal collega arbitro Davide Galieri che, con grande passione ed impegno, ha messo a disposizione le sue conoscenze professionali ideando e realizzando graficamente il regolamento che segue, hanno reso possibile creare un manuale tecnico chiaro e fruibile da tutti gli addetti ai lavori quali formatori, referenti regionali, arbitri, UdC, organizzatori e squadre.

Sono certo che grazie a questa novità assoluta le Piazze delle Città Italiane che ospiteranno il 3x3 quest'estate saranno un po' meno "calde" e lo spettacolo del nostro entusiasmante sport sarà sempre maggiore e coinvolgente.

Giuseppe Calcagno

Presidente del CdL in
Scienze Motorie e Sportive UNIMOL

Con grande piacere torno a presentare il risultato del lungo lavoro svolto da Davide il quale, dopo il Regolamento Tecnico della Pallacanestro 5vs5, propone in continuità il Regolamento 3x3. Metodi di lavoro e obiettivi sono analoghi: scorrevolezza, chiarezza, figurazione e sintesi. Si tratta di un testo breve ma, contestualmente, completo ed esaustivo, in grado di evidenziare anche le più sottili differenze con il testo "gemello". Chiarire le regole del gioco equivale a creare una base solida e condivisa sulla quale costruire una competizione. Piccolezze e sfaccettature della disciplina che risultano opinabili, così come la poca conoscenza delle norme, rischiano di generare confusione e, di conseguenza, contrasti. Su queste considerazioni trova fondamento la filosofia di Davide, analoga alla precedente opera: coniugare ricerca (e sviluppo di nuove soluzioni) e didattica, con la finalità di trasferire conoscenze.

Questa ulteriore pubblicazione arricchisce l'assiduo lavoro nell'ambito cestistico svolto dalla nostra Università, la quale ha come punto di riferimento il Professore ed allenatore Andrea Capobianco, attualmente Commissario Tecnico della Nazionale Femminile.

Quale rappresentante di un'Istituzione Universitaria, il mio auspicio è che tale documento possa concretamente contribuire alla formazione dei coinvolti nell'ambito 3x3, in particolar modo arbitri e giocatori, affinché tutto il movimento ne tragga beneficio.

Introduzione

La pallacanestro 3x3 (nota anche come *streetball*) è una variante della pallacanestro che, negli ultimi anni, ha avuto una repentina diffusione in tutto il mondo, culminando nel riconoscimento a disciplina olimpica nel 2021. L'obiettivo di questo progetto è fornire un "regolamento autonomo", non correlato alla pallacanestro 5vs5 (seppur molto simile nei contenuti), che chiarisca in modo esteso tutti gli aspetti delle gare 3x3.

Questo regolamento espone tutte le regole della pallacanestro 3x3 codificate dalla FIBA. Tuttavia, durante i vari tornei di streetball gli enti organizzatori possono apportare delle modifiche alle regole, in base alla tipologia di evento. Al Regolamento 3x3 sono integrate le Interpretazioni 3x3, tabelle, schede riassuntive, chiarimenti, didascalie e oltre 400 illustrazioni.

Tutti i testi principali, ad eccezione delle sintesi e delle didascalie, sono tratti dalle traduzioni dei regolamenti FIBA e dai documenti della Federazione Italiana Pallacanestro. In particolare, sono stati presi in riferimento: FIBA Official 3x3 Basketball Rules del 18 novembre 2021 con adattamenti al R.T. 2023/2024 *[traduzione]*, FIBA Official 3x3 Basketball Rules Interpretations *[traduzione]*, Regolamento Ufficiale della Pallacanestro 3x3 versione breve *[agosto 2019]*, FIBA 3x3 Basketball Rules Summary ©FIBA 2021 *[traduzione]*. Ai testi principali si aggiungono alcune precisazioni, evidenziate in carattere italico e tra parentesi quadre (es. *[commento]*), rimandi ad altri articoli del Regolamento 3x3 (resi tramite lo stesso stile) ed alcuni "box arancioni", contenenti chiarimenti terminologici e approfondimenti.

Nel Regolamento, quanto scritto si applica a tutti i generi e ogni riferimento al genere maschile o femminile (es. lui, lei, a lui, a lei) deve considerarsi applicabile anche ad altri generi e va letto di conseguenza. I colori di giocatori, arbitri, altri soggetti e oggetti raffigurati nelle illustrazioni sono scelti con semplici finalità di tipo visivo/ grafico. Ogni altro riferimento è puramente casuale. Per motivi di semplicità e coerenza, la squadra "A" è raffigurata con le divise bianche, mentre la squadra "B" con le divise blu. Negli esempi, A1 - A3, B1 - B3 sono da considerare giocatori; A4 e B4 sono da considerare sostituti.

Infine, per quanto concerne gli esempi, essi espongono princìpi più che situazioni di gioco. Non possono, in ogni caso, coprire l'enorme varietà di casi specifici che potrebbero presentarsi durante una partita di pallacanestro 3x3. Le Interpretazioni sono di complemento allo studio del Regolamento, che rimane il documento principale alla base della pallacanestro FIBA 3x3.

Indice dei contenuti

Guida alla lettura del Regolamento XIII

Regolamento in sintesi **18**

Regola 1 - La gara di pallacanestro 3x3 **24**
1. Definizioni 26

Regola 2 - Campo di gioco e attrezzature **28**
2. Campo di gioco 29
3. Attrezzature 33

Regola 3 - Le squadre **36**
4. Squadre 37
5. Giocatori: infortunio e soccorso 43
6. Capitano: doveri e diritti (abrogato) 44
7. Allenatore e primo assistente: doveri e diritti (abrogato) 44

Regola 4 - Le regole del gioco **46**
8. Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari 47
9. Inizio e termine di un quarto, supplementare o gara 49
10. Status della palla 51
11. Posizione di un giocatore e di un arbitro 54
12. Situazione di salto a due 55
13. Come si gioca la palla 56
14. Controllo della palla 57
15. Giocatore in atto di tiro 58
16. Canestro: realizzazione e valore 59
17. Check-ball 61
18. Sospensione 63
19. Sostituzione 64
20. Gara persa per forfait 66
21. Gara persa per inferiorità numerica 66

Regola 5 - Violazioni **68**
22. Violazioni 69
23. Giocatore e palla fuori campo 69
24. Palleggio 71
25. Passi 72
26. 3 secondi 76
27. Giocatore marcato da vicino 76
28. Back to the basket 77
29. Cronometro dei 12 secondi 78
30. Portare la palla fuori dall'arco (clearing the ball) 83
31. Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro 86

Regola 6 - Falli **92**
32. Falli 93
33. Contatto: princìpi generali 94
34. Fallo di contatto 105
35. Doppio fallo 106
36. Fallo tecnico 108
37. Fallo antisportivo 111
38. Fallo da espulsione 113
39. Rissa 115

Regola 7 - Disposizioni generali **118**
40. Limite di falli commessi da un giocatore 119
41. Falli di squadra: penalità 119
42. Situazioni speciali 121
43. Tiri liberi 124
44. Errori correggibili 127

Regola 8 - Arbitri, UdC e Sports Supervisor: doveri e poteri **132**
45. Arbitri, Ufficiali di Campo e Sports Supervisor 133
46. Sports Supervisor 133
47. Arbitri: doveri e poteri 135
48. Segnapunti: doveri 143
49. Operatore del tabellone segnapunti: doveri 144
50. Operatore del cronometro dei 12 secondi: doveri 146

Appendici **150**
A. Segnalazioni arbitrali 151
B. Il referto ufficiale 159
C. Procedura di reclamo 165
D. Classifica finale delle squadre 166
E. Adattamento alle categorie U12 168

Guida alla lettura del Regolamento

Struttura

Per ragioni di continuità, la struttura della pubblicazione e la numerazione degli articoli segue quella della pallacanestro 5vs5. Quando, nel 3x3, un articolo non si applica o vi è una regola differente, tale articolo risulta abrogato o rinumerato. Il testo è suddiviso in 8 Regole (per un totale di 50 Articoli) e 5 Appendici.

I vari documenti possono essere distinti, all'interno della pubblicazione, nel seguente modo:

- **Regolamento 3x3** - con corpo del testo maggiore rispetto agli altri documenti (10 pt) e solitamente preceduto dal numero dell'Articolo, in colore arancione;

Esempio di Articolo ▶ del Regolamento 3x3.

> 4.2.2 Un sostituto diventa un giocatore quando un suo compagno di squadra esce dal terreno di gioco *[per la sostituzione]*.
>
> **4.3 Divise**
> 4.3.1 La divisa di tutti i componenti della squadra è composta da:
> - maglie dello stesso colore predominante, sia davanti che dietro, come i pantaloncini (**E**);
> - pantaloncini dello stesso colore predominante, sia davanti che dietro, come le maglie;

Il contenuto del Regolamento 3x3 è suddiviso seguendo una gerarchia di questo tipo:

1. Articolo uno
1.1 Articolo uno punto uno
1.1.1 Articolo uno punto uno punto uno
- Articolo 1.1.1, comma uno
  - Articolo 1.1.1, comma uno, primo trattino

- **Interpretazioni 3x3** - con corpo del testo minore rispetto al Regolamento 3x3 (9 pt). Il contenuto delle interpretazioni è suddiviso in
  - **precisazione**, preceduta dal triangolo giallo (⚠);
  - **esempio**, preceduto dall'underscore (_);
  - **interpretazione**, in coda all'esempio.

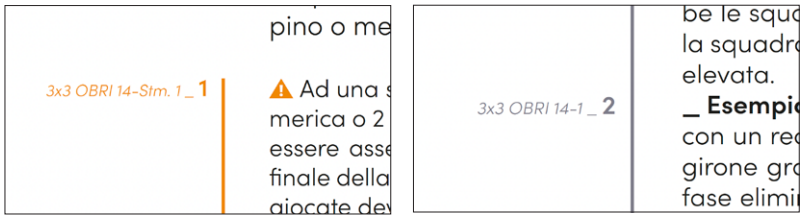
Precisazione seguita ▶ da relativi esempi ed interpretazioni.

> ⚠ Palleggiare con spalle o fianco rivolto a canestro, evitare di realizzare un canestro o non giocare attivamente sono comportamenti volti a ritardare il gioco: ***"stalling"***.
>
> _ **Esempio:** Dopo che la palla sia stata "pulita", A1 palleggia all'interno dell'area di tiro da 1 punto, vicino all'arco del tiro da 2 punti, con la schiena rivolta al canestro per più di 3 secondi consecutivi.
> **Interpretazione:** Questa è una violazione di stalling di A1. La palla deve essere assegnata alla squadra B per un check-ball.
> _ **Esempio:** A1, trattenendo una palla viva all'esterno dell'area di tiro da 1 punto, passa la palla a A2, vicino al canestro. A2 trattiene la palla per 2 secondi con le spalle rivolte al canestro. Dopodiché, inizia a palleggiare per altri 2 secondi (sempre con la schiena rivolta verso il canestro). Infine, chiude il palleggio e trattiene la palla per un altro secondo con il fianco

Precisazioni, esempi e relative interpretazioni sono riconducibili al documento FIBA originale (in lingua inglese) tramite la dicitura "*3x3 OBRI 9-Stm. 2*", oppure "*3x3 OBRI 2-1*", dove:

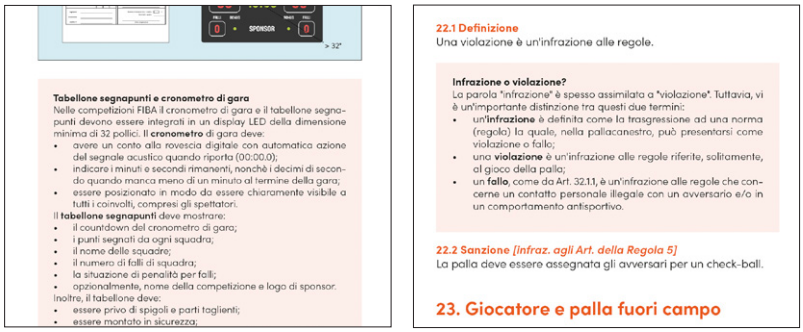
- *3x3 OBRI* = Official 3x3 Basketball Rules Interpretations;
- *2-1* = Articolo 2, prima interpretazione;
- *Stm 2* = *Statement* 2 (seconda precisazione).

Eventuali interpretazioni prive di questa dicitura sono state inserite nella pubblicazione *ex novo*. Diciture "OBRI" non precedute da "3x3" sono riferite alle Interpretazioni FIBA 5vs5.



◀ Esempi di riferimento del testo alle Interpretazioni 3x3.

- **Box arancioni** - contenenti alcune ulteriori precisazioni o normative, nonché schemi e chiarimenti riferiti agli Articoli e terminologia tecnica.

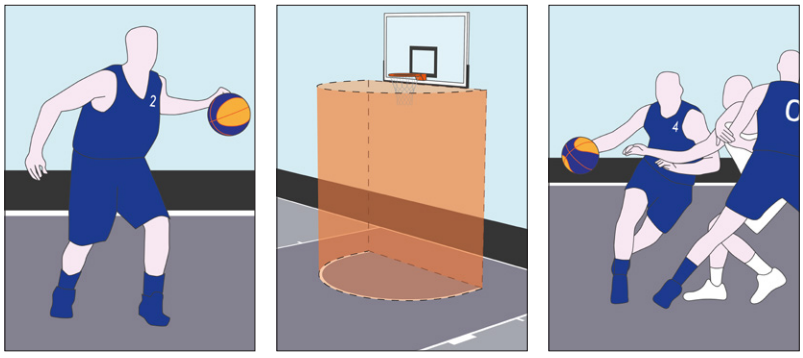


◀ Esempi di "box arancioni".

Immagini

Le illustrazioni possono essere definite "statiche", "consequenziali" o "contemporanee". In particolare:

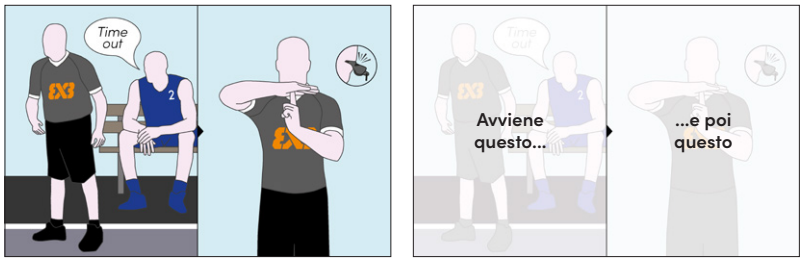
- le **immagini statiche** rappresentano il singolo *frame* riferito alla regola in oggetto di studio. Possono essere paragonate ad un singolo scatto fotografico;



◀ Esempi di immagini statiche.

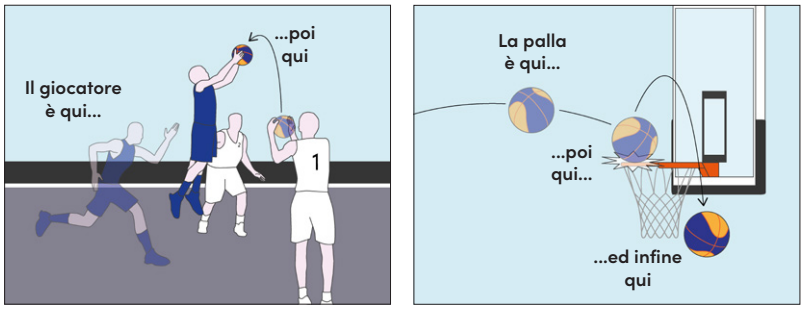
- le **immagini consequenziali** mostrano una serie di azioni il cui ordine temporale è definito dai triangoli neri al bordo della cornice dell'immagine (◗). Possono essere paragonate ad una serie di scatti fotografici in sequenza.

Esempio di ▶ immagine consequenziale a riquadri.



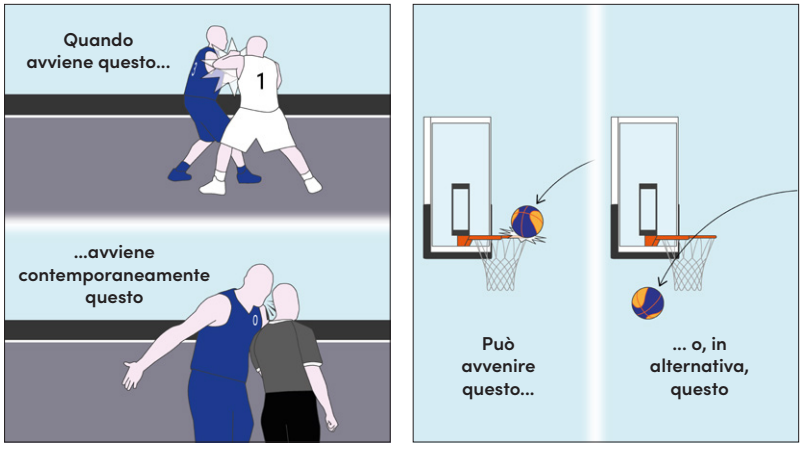
La sequenza di azioni, o l'idea del movimento, può essere rappresentata anche tramite le trasparenze, come nel caso dello spostamento di giocatori o della palla;

Esempi di ▶ immagini consequenziali con trasparenze.



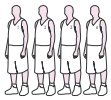
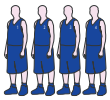
- le **immagini contemporanee** mostrano una serie di azioni che vengono svolte in contemporanea, in parti differenti del campo. Sono rappresentate suddividendo le cornici delle immagini tramite una sfumatura bianca. Possono essere paragonate all'affiancamento di più scatti fotografici effettuati nello stesso momento con inquadrature differenti. Le immagini contemporanee possono mostrare anche delle alternative al fluire di un'azione.

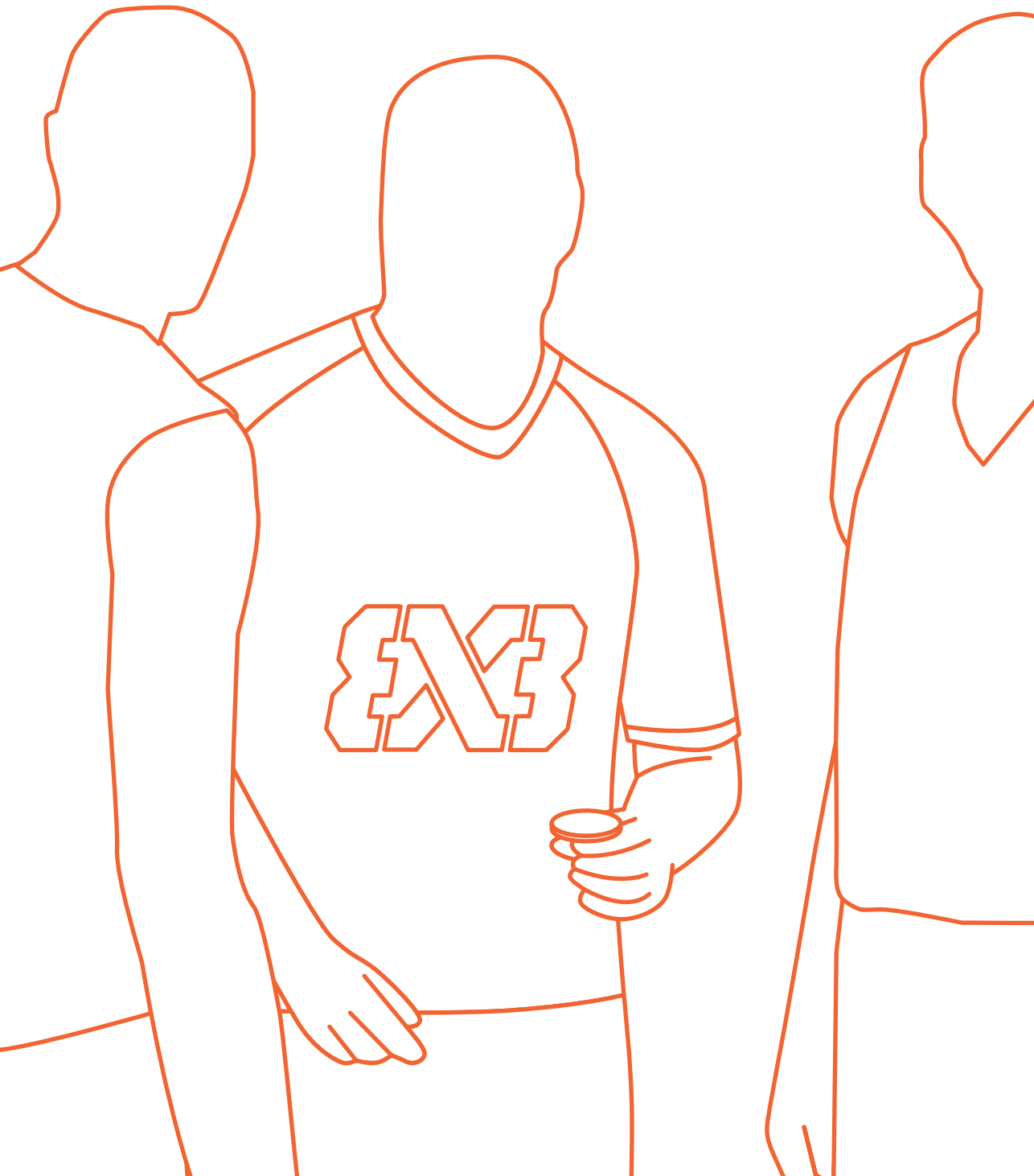
Esempi di ▶ immagini contemporanee.



Simbologia

Le immagini possono contenere una serie di personaggi e simboli:

	Giocatori della squadra A (ospitante)		Giocatori della squadra B (ospitata)
	Arbitri e Ufficiali di Campo		Cronometro di gara
	Azione legale		Azione illegale
	Azione da valutare in base alle regole		Coachmarks e linee di riferimento
	Indicazione		Movimento di persone, palla o altri elementi
	Colpo o tocco		Movimento falloso o movimento tecnico
	Cronometro dei 12 secondi		Punteggio
	Falli di squadra		Situazione di penalità per falli di squadra
	Suono dell'apparecchio acustico		Fischio dell'arbitro


3X3

Regolamento in sintesi

Il campo e la palla	1. Un campo di gioco regolare 3x3 misura **15 m** (larghezza) per **11 m** (lunghezza) con un solo canestro. Può essere usata una metà campo di un campo tradizionale. 2. Un pallone 3x3 deve essere utilizzato in tutte le categorie.
La squadra	1. Ogni squadra consiste al massimo di **4 giocatori** (3 giocatori in campo e 1 sostituto). **N.B.** Non sono consentiti allenatori sul campo di gioco, incluso nelle sedie dei sostituti, e/o indicazioni provenienti dall'esterno del campo.
Ufficiali di Gara	1. La gara è diretta da massimo **2 arbitri**, 3 ufficiali di campo (segnapunti, operatore del tabellone e operatore dei 12") e uno Sports Supervisor (se previsto). **N.B.** Questo Articolo non si applica agli eventi amatoriali.
Inizio della gara	1. Entrambe le squadre si riscalderanno simultaneamente prima dell'inizio della gara. 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 possesso di palla all'inizio della gara o all'inizio di un potenziale tempo supplementare. 3. La gara non può iniziare se una delle due squadre non si presenta sul campo di gioco con 3 giocatori pronti a giocare. **N.B.** Il punto 3 non è obbligatorio per gli eventi amatoriali.
Punteggio	1. Ad ogni tiro realizzato da dentro l'arco (area di tiro da 1 punto) verrà assegnato **1 punto**. 2. Ad ogni tiro realizzato da dietro l'arco (area di tiro da 2 punti) verranno assegnati **2 punti**. 3. Ad ogni tiro libero realizzato verrà assegnato 1 punto.
Tempo di gioco e squadra vincitrice	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. 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). 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. 4. Una squadra perde la gara per forfeit se all'orario fissato per l'inizio della gara non è presente sul campo di gioco con 3 giocatori pronti a giocare. 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. **N.B.** Se non è disponibile un cronometro, la durata del tempo di gioco non effettivo e/o il punteggio per la vittoria sono a discrezione dell'organizzatore.

Sospensioni e sostituzioni	1. Ciascuna squadra può beneficiare di **1 time-out di 30 secondi** nell'arco dell'intera gara. 2. Qualsiasi giocatore o sostituto può chiedere una sospensione durante una situazione di palla morta prima di un check-ball o tiro libero. 3. 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. Le sostituzioni possono avvenire solamente dietro la linea di fondo e non richiedono alcuna segnalazione né da parte degli arbitri né degli UdC.
Come si gioca la palla	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 (**clean the ball**). Alla squadra in difesa non è concesso di giocare per ottenere il controllo di palla all'interno "del semicerchio no-sfondamento" sotto il canestro. 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). 3. Se la squadra in difesa ruba la palla o stoppa il tiro, deve far giungere la palla fuori dall'arco (passandola o palleggiando). 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 (tra il giocatore in difesa e il giocatore in attacco) dietro l'arco in posizione frontale al canestro. 5. 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. **N.B.** 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.
Stalling	1. Lo *stalling* o la mancanza di un gioco attivo (es. non tentare di realizzare un canestro) costituiscono una violazione. 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). 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 **3 secondi**. **N.B.** 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.

Falli e tiri liberi

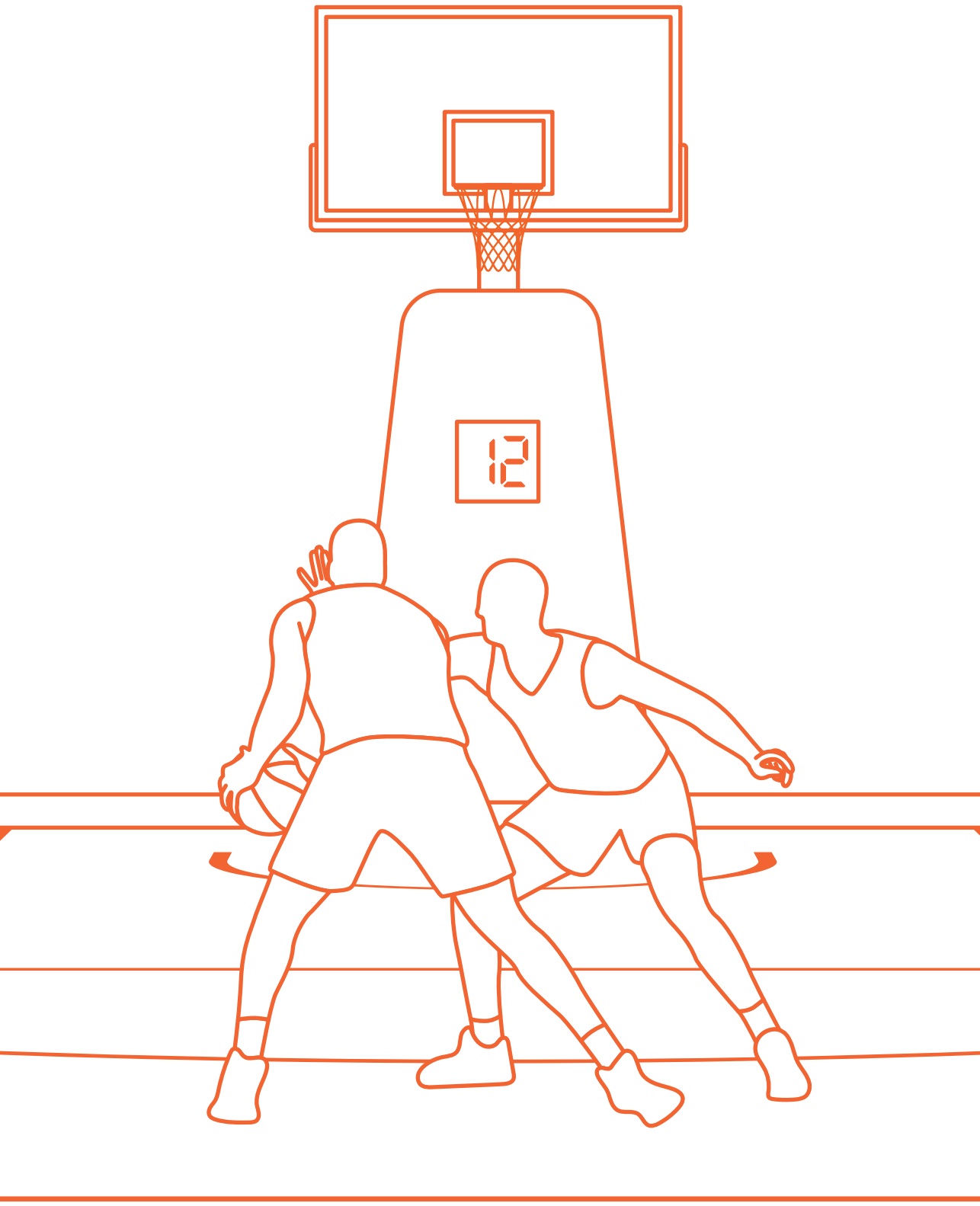
1. Una squadra raggiunge il bonus quando ha commesso 6 falli. I falli personali non esistono, quindi i giocatori non vengono mai esclusi in seguito ai falli commessi.
2. In caso di fallo in atto di tiro, al giocatore che ha subito il fallo saranno concessi i seguenti tiri liberi:
   - se il tiro rilasciato 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.
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 ed il secondo fallo antisportivo di un giocatore devono essere sanzionati con 2 tiri liberi ed il check-ball.
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 sui punti 2 e 3 ma non ai falli tecnici.
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. Se il fallo tecnico:
   - è stato commesso da un difensore, lo shot clock deve essere riportato a 12 secondi;
   - 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.

N.B. Non sono previsti tiri liberi come sanzione di un fallo in attacco.

Penalità dei falli

Fallo	Azione	Falli sq. 1-6	Falli sq. 7-9	Falli sq. 10+
P	Sul palleggiatore	C-B	2 t.l.	2 t.l. + C-B
	In attacco	C-B	C-B	C-B
	Sul tiratore da 1 p.to	1 t.l.	2 t.l.	2 t.l. + C-B
	Sul tiratore da 2 p.ti	2 t.l.	2 t.l.	2 t.l. + C-B
	1 p.to - canestro valido	1 t.l.	2 t.l.	2 t.l. + C-B
	2 p.ti - canestro valido	1 t.l.	2 t.l.	2 t.l. + C-B
T	Attaccante o difensore	1 t.l.	1 t.l.	1 t.l.
U*	1° del giocatore	2 t.l.	2 t.l.	2 t.l. + C-B
	2° del giocatore	2 t.l. + C-B	2 t.l. + C-B	2 t.l. + C-B
D*	Giocatore o sostituto	2 t.l. + C-B	2 t.l. + C-B	2 t.l. + C-B

Espulsione	1. 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. 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.
Uso di materiale video	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 della Pallacanestro 3X3. 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. **N.B.** 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.
Adattamento alle categorie U12	1. 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.


12

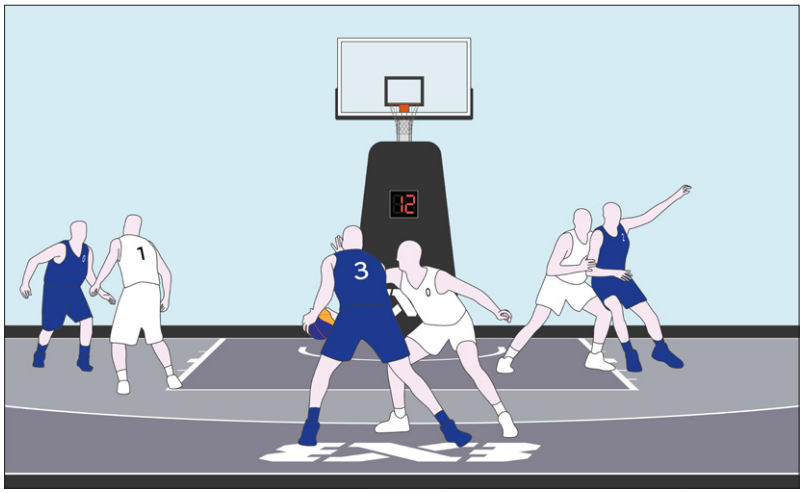
La gara di pallacanestro 3x3

1.

1. Definizioni

1.1 Gara di pallacanestro 3x3

La pallacanestro 3x3 viene giocata con un canestro da 2 squadre di 3 giocatori più un sostituto ciascuna. Lo scopo di ciascuna squadra è realizzare a canestro e impedire alla squadra avversaria di realizzare punti. La gara viene controllata da due arbitri, dagli ufficiali di campo e da uno *sports supervisor*, se presente.



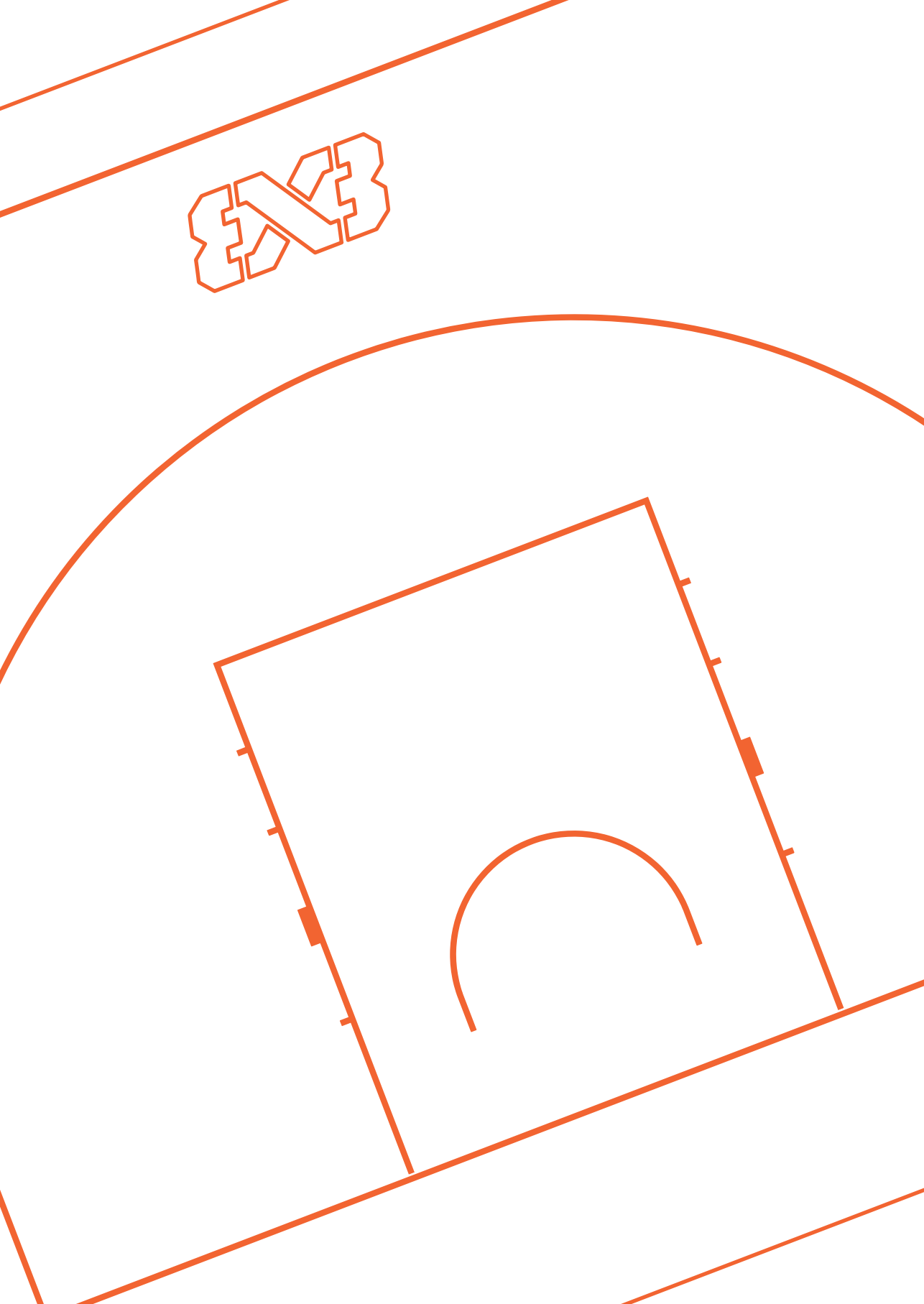
©D.Gelleri • FIP

◀ **Fig. 1**
Azione di gioco in una gara 3x3 FIBA.

Squadra A e squadra B
Durante le procedure amministrative della squadra arbitrale, così come all'interno del presente Regolamento, le squadre coinvolte sono genericamente definite "A" e "B". La squadra A è quella ospitante (casa) o la prima riportata nella gara in calendario, mentre la squadra B è quella ospitata (ospite) o la seconda riportata nella gara in calendario. Sulla base di quanto detto, all'interno del Regolamento, la dicitura-esempio "A1" è da leggere: "il giocatore numero 1 della squadra A (ospitante)".

1.3 Squadra vincente

La prima squadra a realizzare 21 punti o più prima della fine del tempo regolamentare è la squadra vincente. Questa regola (detta "sudden death") si applica solamente al tempo regolamentare di gioco (non ad un potenziale tempo supplementare). Se, al termine del tempo di gioco, nessuna squadra ha realizzato 21 punti o più, la squadra vincente è quella ad aver realizzato il maggior numero di punti. Se il punteggio è pari al termine del tempo regolamentare di gioco, si giocherà un tempo supplementare. La prima squadra che realizza 2 punti nel tempo supplementare vince la gara.



Campo di gioco e attrezzature

2.

2. Campo di gioco

2.1 Terreno di gioco

Un terreno di gioco regolamentare di 3x3 deve avere una superfice dura, libera da ostacoli, con dimensioni di 15 m in larghezza ed 11 m in lunghezza, misurate dal bordo interno delle linee perimetrali. Il terreno deve avere un'area di dimensioni pari ad una metà-campo di pallacanestro 5vs5 regolamentare, includendo una linea di tiro libero (5,80 m), un arco del tiro da 2 punti (6,75 m) e un'area del semicerchio no-sfondamento al di sotto del canestro.

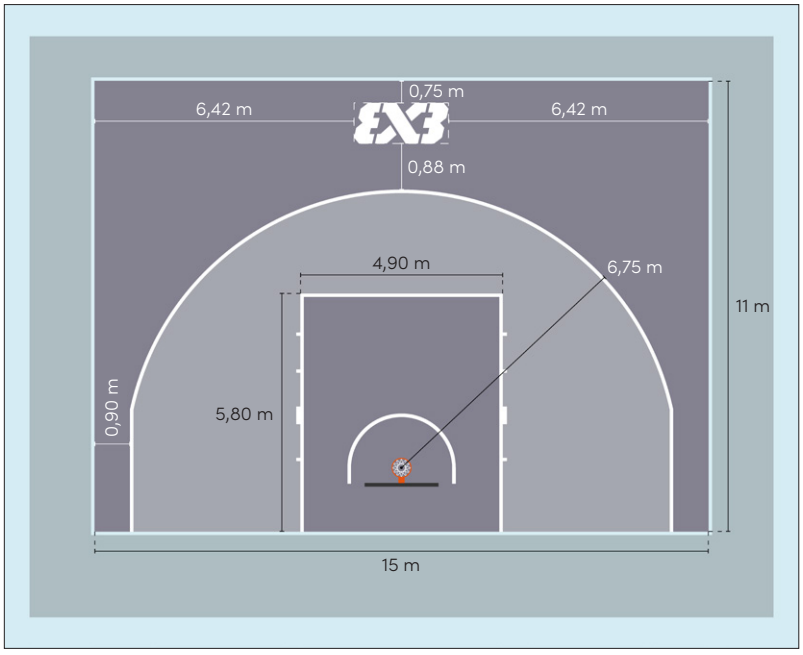


Fig. 2 ▶
Il rettangolo grigio, delimitato dalla linea bianca, rappresenta l'ingombro del terreno di gioco (15x11 m).

L'area di gioco (campo di gioco) deve essere caratterizzata da 3 colori: l'area dei 3 secondi e l'area del tiro da 2 punti in un colore, la restante parte dell'area del tiro da 1 punto in un altro e la fascia di rispetto (fuoricampo) in nero. I colori raccomandati dalla FIBA sono quelli riportati nelle immagini seguenti ed utilizzati in tutte le illustrazioni del presente Regolamento.

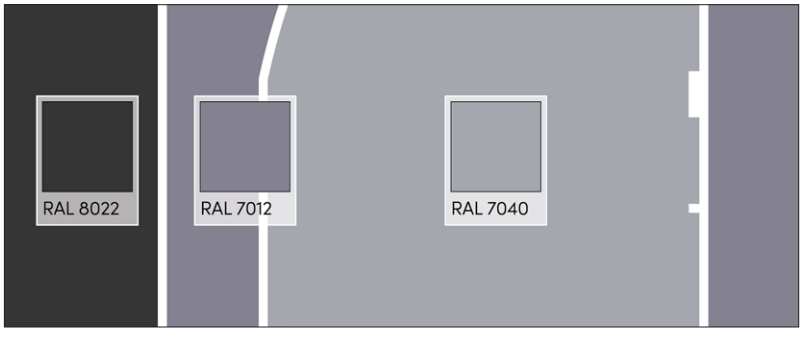


Fig. 3 ▶
I colori raccomandati dalla FIBA per il campo di gioco sono il nero per la fascia di rispetto, il grigio scuro per l'area del tiro da 2 punti e l'area dei 3" ed il grigio chiaro per l'area del tiro da 1 punto (eccetto l'area dei 3").

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.

⚠ 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.

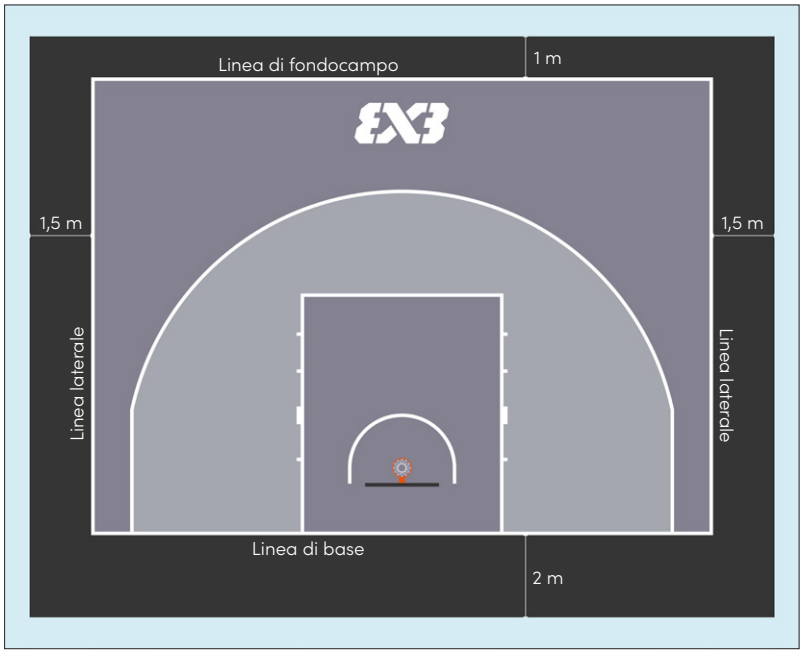
1 _ *3x3 OBRI 1, Nota 2*

2.2 Linee

Tutte le linee devono essere dello stesso colore, dipinte di bianco o di un'altra tinta contrastante, della larghezza di 5 cm e chiaramente visibili.

2.2.1 Linea perimetrale/ area del fuoricampo

Il terreno di gioco deve essere delimitato dalla linea perimetrale, costituita dalla **linea di base** (dietro al canestro), dalla **linea di fondocampo** (opposta al canestro) e le **linee laterali**. Queste linee non sono parte del terreno di gioco. Neve essere presente un'ulteriore area (fascia di rispetto) intorno al terreno di gioco di 1 m dietro la linea di fondocampo, 1,5 m dietro le linee laterali (di minimo 1 m se necessario per limiti di spazio) e 2 m dietro la linea di base.



©D.Gelleri • FIP

◀ **Fig. 4**
L'area nera che circonda il perimetro del terreno di gioco è detta anche "area del fuori campo" o "fascia di rispetto".

Il tavolo e le sedie degli ufficiali di campo deve essere disposto dietro la linea di fondocampo, sul lato sinistro (fronte canestro) (**A**). Eccezionalmente (per ragioni di spazio) nelle gare del World Tour il tavolo può tagliare l'angolo della linea di fondocampo (**B**).

Al lato del tavolo degli ufficiali di campo devono essere presenti due sedie (una per squadra) per i sostituti (S).

Fig. 5 ▶
Disposizione delle sedie dei sostituti e del tavolo UdC in una gara 3x3 (**A**) e una gara del FIBA World Tour (**B**).

2.2.2 Linee di tiro libero, aree dei tre secondi e postazioni per il rimbalzo sul tiro libero

- La **linea di tiro libero** deve essere tracciata parallelamente a ciascuna linea di base. Deve avere il suo bordo più distante a 5,80 m dal bordo interno della linea di base e deve misurare 3,60 m in lunghezza. Il suo punto medio deve trovarsi sulla linea immaginaria che unisce il punto medio della linea di base e quella di fondocampo.
- L'**area dei 3 secondi** è l'area rettangolare tracciata sul terreno di gioco delimitata dalla linea di base, dalla linea di tiro libero estesa e dalle linee che hanno origine dalla linea di base, i cui bordi esterni sono a 2,45 m dal punto medio della linea di base e terminano sul bordo esterno della linea di tiro libero estesa. Queste linee, con l'esclusione della linea di base, sono parte dell'area dei 3 secondi.
- Le **postazioni per il rimbalzo sul tiro libero**, lungo l'area dei 3 secondi, riservate ai giocatori durante i tiri liberi, devono essere tracciate come in figura (**C**).

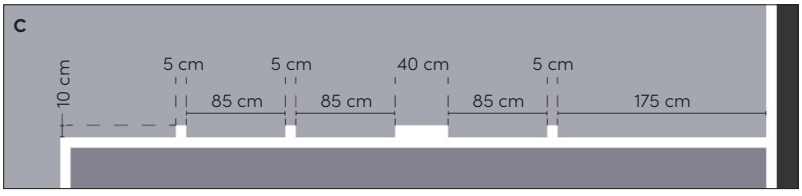


Fig. 6 ▶
Postazioni dei giocatori per il rimbalzo durante i tiri liberi.

2.2.3 Area del tiro da 2 punti

L'area da 2 punti di una squadra è l'intera superficie del terreno di gioco al di fuori dell'arco del tiro da 2 punti, che include ed è delimitato da:

- le 2 linee parallele che si estendono perpendicolarmente dalla linea di base, con il bordo esterno a 0,90 m dal bordo interno delle linee laterali;
- un arco di raggio 6,75 m misurato a partire dal punto sul terreno di gioco sotto il centro esatto del canestro fino al bordo esterno dell'arco. La distanza tra il punto sul terreno e il bordo interno del punto medio della linea di base è 1,575 m. L'arco è unito alle linee parallele.

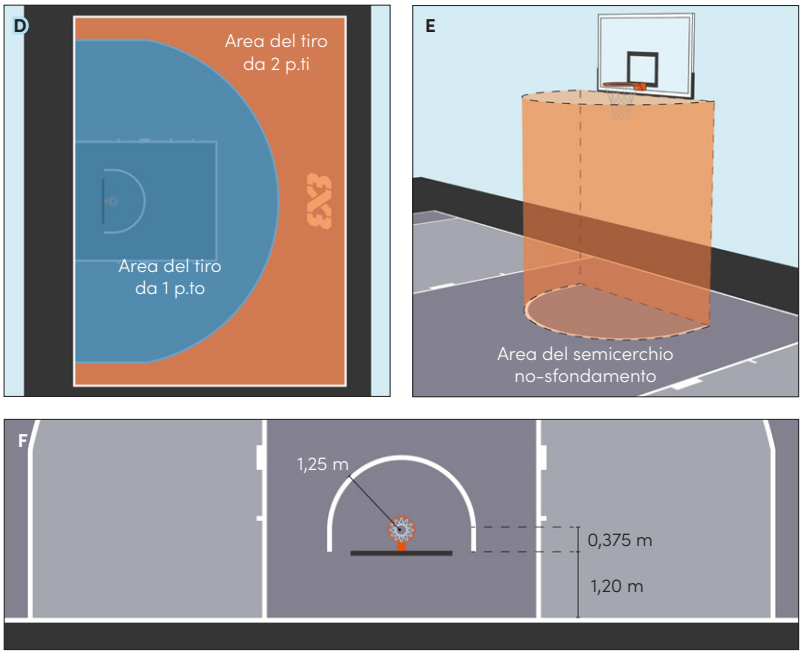
La **linea dei 2 punti** (l'arco) non è parte dell'area da 2 punti (**D**).

2.2.4 Area del semicerchio no-sfondamento

L'area del semicerchio di no-sfondamento (**E**) deve essere tracciata sul terreno di gioco ed è limitata da:

- un semicerchio con il raggio di 1,30 m, misurato a partire dal punto sul terreno di gioco sotto il centro esatto del canestro fino al bordo interno del semicerchio. Il semicerchio è unito a:
- le 2 linee parallele perpendicolari alla linea di base, il cui bordo interno è a 1,30 m dal punto sul terreno di gioco sotto il centro esatto del canestro, che misurano 0,375 m in lunghezza e terminano a 1,20 m dal bordo interno della linea di base.

L'area del semicerchio di no-sfondamento è completata dalle linee immaginarie che uniscono le estremità delle linee parallele direttamente sotto il bordo anteriore del tabellone. La linea del semicerchio di no-sfondamento è parte dell'area del semicerchio di no-sfondamento.



©D.Gallerani • FIP

◀ **Fig. 7**
L'area del tiro da 2 punti è rappresentata in **arancione**, mentre l'area del tiro da 1 punto è rappresentata in **blu**. Si noti come l'arco è parte dell'area da 1 punto (**D**). Nella figura è riportata anche l'area del semicerchio no-sfondamento (**E**) e le dimensioni dell'omonimo arco (**F**).

3. Attrezzature

3.1 Attrezzature

Sono necessarie le seguenti attrezzature:

- unità di sostegno (**A**), costituite da:
  - tabelloni (**A.1**);
  - canestri, comprendenti anelli (con rilascio a pressione) e retine (**A.2**);
  - strutture di supporto del tabellone, inclusa l'imbottitura;
- palloni da pallacanestro 3x3 (**B**).
- cronometro di gara (**C**);
- tabellone segnapunti (**D**);
- cronometro dei 12 secondi (**E**);
- un cronometro per la misurazione delle sospensioni;
- 2 forti segnali acustici, chiaramente differenti, per:
  - l'operatore del cronometro dei 12 secondi;
  - il cronometrista;
- referto (**F**);
- terreno di gioco;
- campo di gioco *[terreno di gioco + fascia di rispetto]*;
- illuminazione adeguata.

Per ulteriori specifiche sulle attrezzature necessarie consultare il documento "FIBA 3x3 Basketball Equipment".

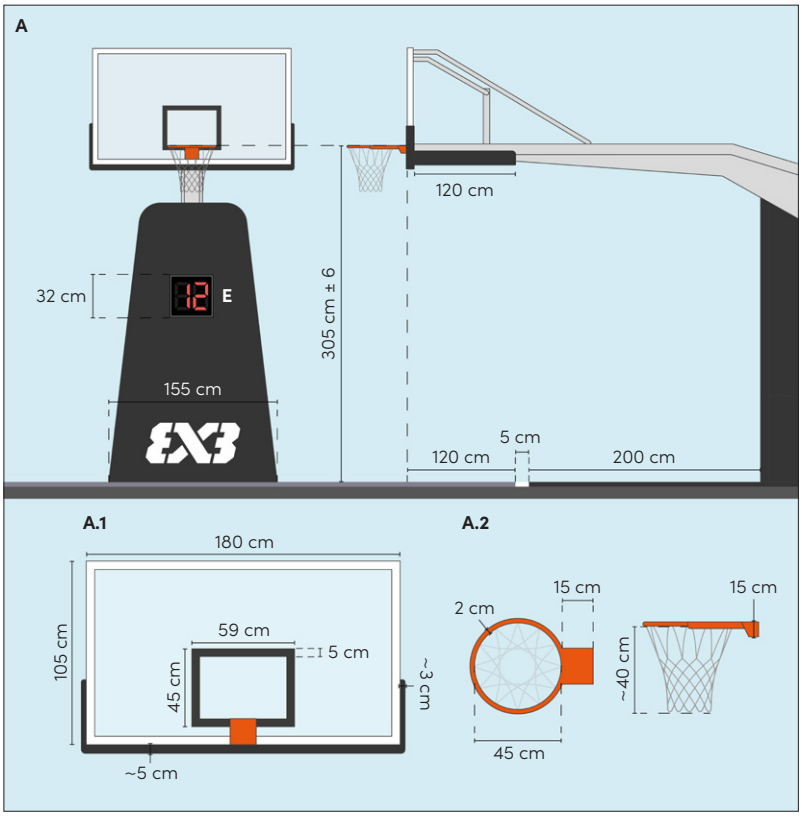
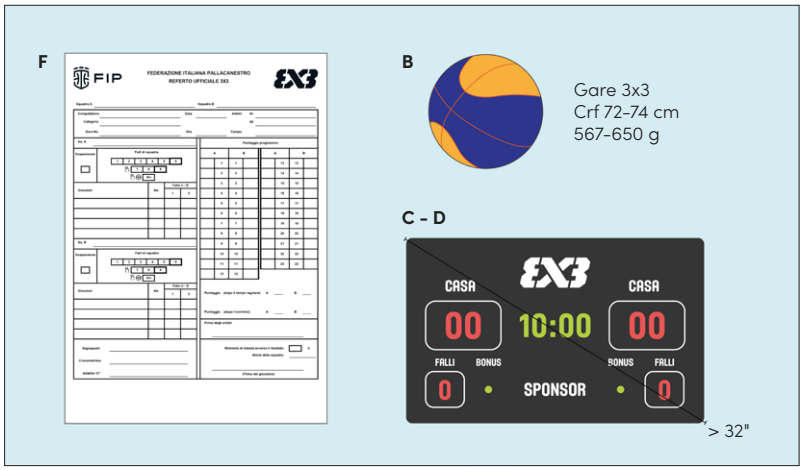


Fig. 8 ▶
Unità di sostegno con tabellone, anello e retina. È importante assicurarsi che la struttura del canestro sia adeguatamente ancorata al terreno, tramite giunti meccanici o pesi supplementari, onde evitarne il ribaltamento. Inoltre, si noti come l'apparecchio dei 12" è integrato alla struttura del canestro.



©D.Galieri • FIP

◀ **Fig. 9**
Il referto consiste in un'unica copia ed è quello approvato dalla FIBA. La palla ha un'unica dimensione sia per le gare maschili che per quelle femminili.

Tabellone segnapunti e cronometro di gara

Nelle competizioni FIBA il cronometro di gara e il tabellone segnapunti devono essere integrati in un display LED della dimensione minima di 32 pollici. Il **cronometro** di gara deve:

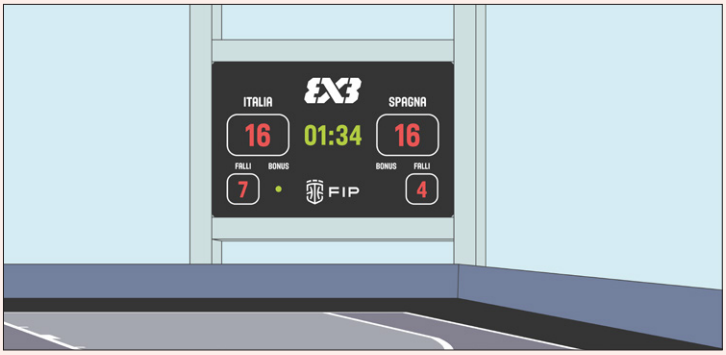
- avere un conto alla rovescia digitale con automatica azione del segnale acustico quando riporta (00:00.0);
- indicare i minuti e secondi rimanenti, nonchè i decimi di secondo quando manca meno di un minuto al termine della gara;
- essere posizionato in modo da essere chiaramente visibile a tutti i coinvolti, compresi gli spettatori.

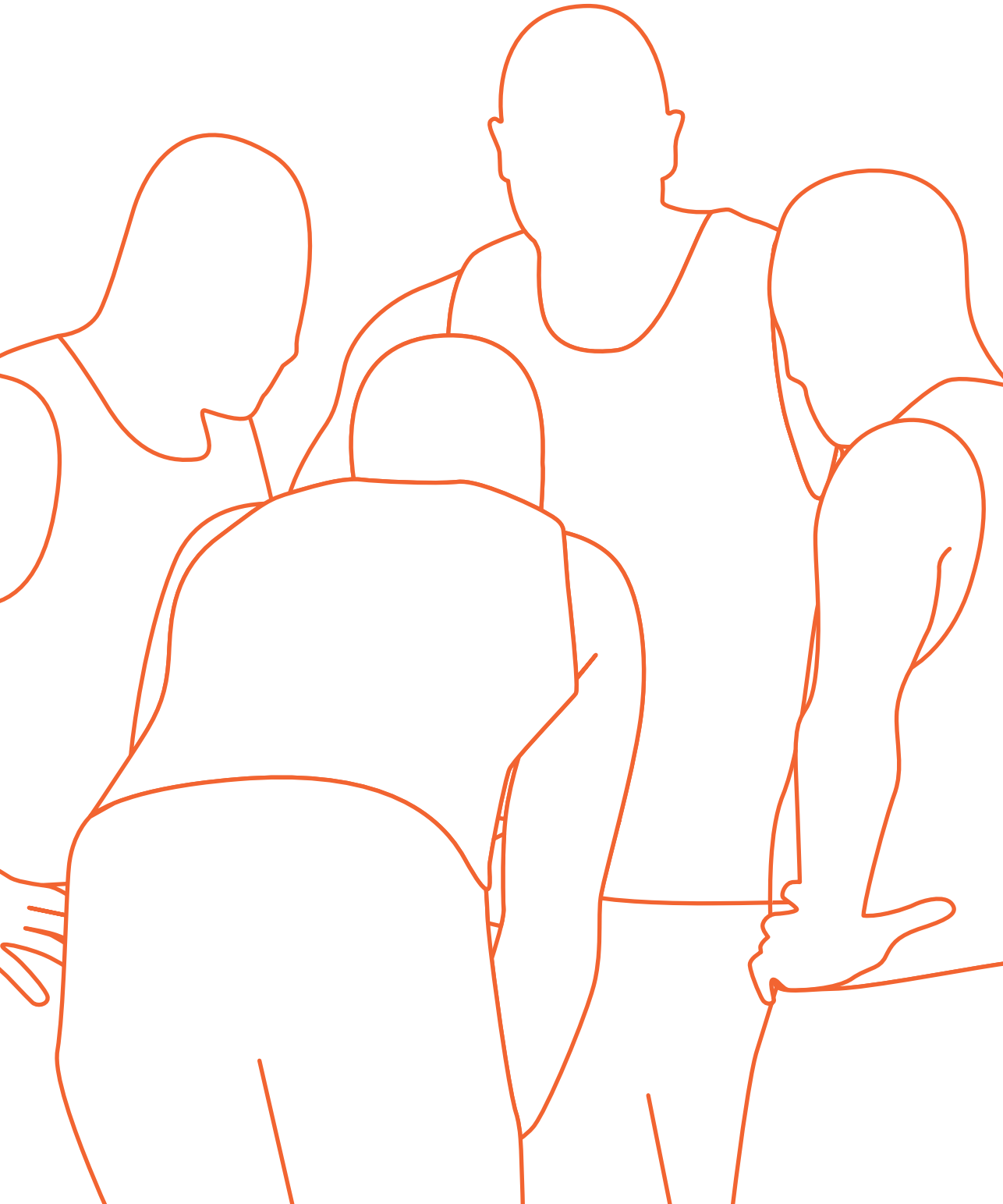
Il **tabellone segnapunti** deve mostrare:

- il countdown del cronometro di gara;
- i punti segnati da ogni squadra;
- il nome delle squadre;
- il numero di falli di squadra;
- la situazione di penalità per falli;
- opzionalmente, nome della competizione e logo di sponsor.

Inoltre, il tabellone deve:

- essere privo di spigoli e parti taglienti;
- essere montato in sicurezza;
- avere specifiche protezioni, se necessario, che non influiscano sulla leggibilità del tabellone.





Le squadre

3.

4. Le squadre

4.1 Definizione

4.1.1 Un componente della squadra è ammesso a partecipare alle gare quando è stato autorizzato a giocare per una squadra in conformità ai regolamenti dell'ente organizzatore della competizione, compresi quelli che disciplinano i limiti di età.

4.1.2 Un componente della squadra è autorizzato a giocare quando il suo nome è stato iscritto a referto, prima dell'inizio della gara e fino a quando non sia stato espulso.

4.1.3 Durante il tempo di gioco, un componente della squadra è:

- **giocatore** (**A**), quando si trova sul terreno di gioco ed è autorizzato a giocare;
- **sostituto** (**B**), quando non si trova sul terreno di gioco ma è autorizzato a giocare.

⚠ **N.B.** Un giocatore allontanato per somma di falli antisportivi o a seguito di fallo da espulsione è considerato "giocatore espulso".

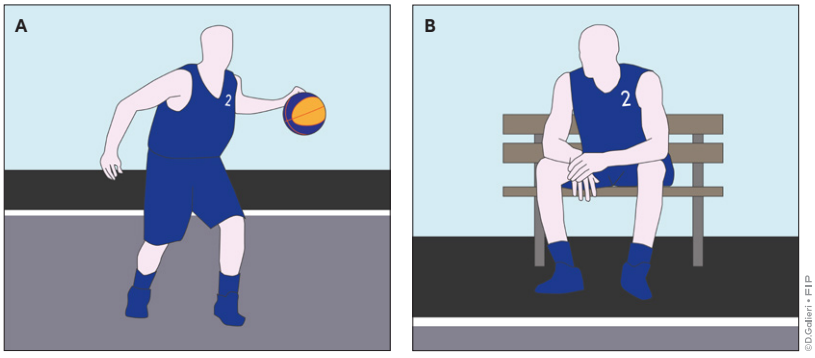


Fig. 10 ▶
Status di un componente della squadra durante la gara.

4.1.4 Durante un intervallo di gara, tutti i componenti della squadra autorizzati a giocare sono considerati **giocatori**.

4.2 Regola

4.2.1 Ogni squadra è composta da non più di 4 componenti autorizzati a giocare (3 in campo e un sostituto) (**C**). Non sono consentiti allenatori sul campo di gioco, incluso nelle sedie dei sostituti, e/o indicazioni provenienti dall'esterno del campo (**D**).

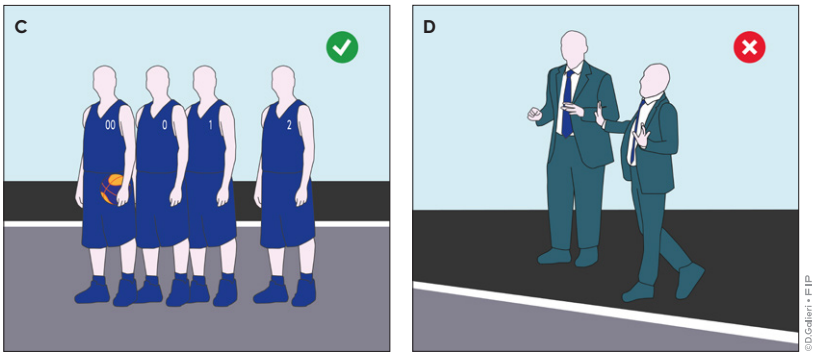
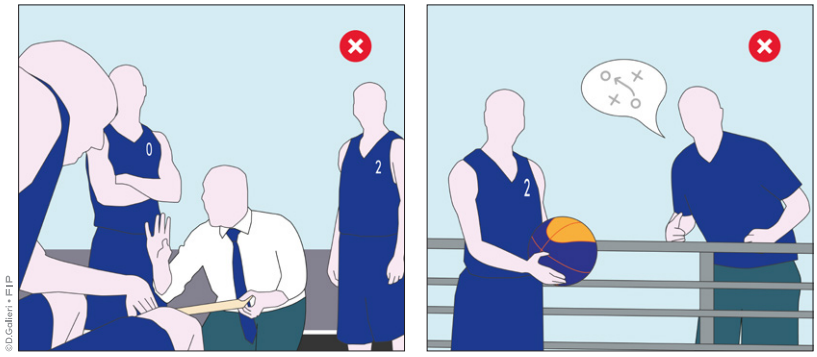


Fig. 11 ▶
Composizione di una squadra. Non solo previsti allenatori, assistenti o altre figure al seguito.

_ Esempio (Fig. 12): Durante la gara una persona fornisce indicazioni tecniche ad una squadra, agendo come un allenatore. Ciò avviene (a.) durante il tempo di gioco, oppure (b.) durante una sospensione.
Interpretazione: In entrambi i casi i giocatori non possono interagire con nessun individuo al di fuori del terreno di gioco. Interazioni inappropriate con persone all'esterno del terreno di gioco e qualsiasi forma di comunicazione tra giocatori ed allenatori durante la gara sono considerate comportamenti antisportivi. Un richiamo deve essere rivolto alla squadra. Ogni ripetizione di un comportamento simile deve essere sanzionata con un fallo tecnico. Lo Sport Supervisor, se presente, può segnalare agli arbitri comportamenti simili.

1 _ *3x3 OBRI 2-1*



©D.Gallori • FIP

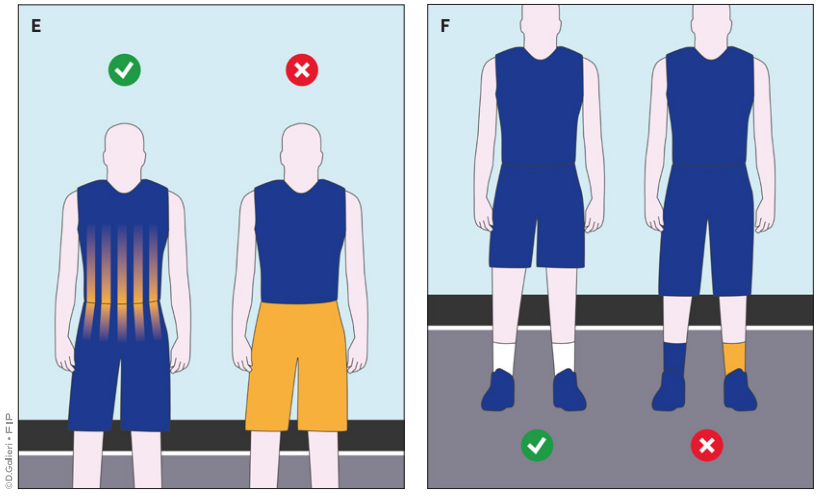
◄ **Fig. 12**
Come da Art. 4.2.1, non è prevista la figura dell'allenatore e non è possibile ottenere informazioni tecniche, anche da fuori il campo di gioco.

4.2.2 Un sostituto diventa un giocatore quando un suo compagno di squadra esce dal terreno di gioco *[per la sostituzione]*.

4.3 Divise

4.3.1 La divisa di tutti i componenti della squadra è composta da:

- maglie dello stesso colore predominante, sia davanti che dietro, come i pantaloncini (**E**);
- pantaloncini dello stesso colore predominante, sia davanti che dietro, come le maglie;
- calzini dello stesso colore predominante per tutti i componenti della squadra. I calzini devono essere visibili (**F**).



©D.Gallori • FIP

◄ **Fig. 13**
Caratteristiche delle divise dei giocatori e relativi calzini.

4.3.2 Ogni componente della squadra deve indossare una maglia numerata, sia davanti che dietro, con numeri chiari, di un colore contrastante con quello della maglia. I numeri devono essere chiaramente visibili e:

- quelli sul retro devono essere alti almeno 15 cm;
- quelli sul davanti devono essere alti almeno 5 cm;
- devono essere larghi almeno 2 cm;
- le squadre possono usare solo i numeri 0 - 00 e da 1 a 99;
- i giocatori della stessa squadra non devono indossare lo stesso numero di maglia;
- qualsiasi pubblicità o logo deve essere ad almeno 5 cm di distanza dai numeri.

[Nelle competizioni nazionali possono essere previste diverse indicazioni circa la dimensione dei numeri delle divise].

4.3.3 Le squadre devono avere un minimo di 2 mute di maglie e:

- la prima squadra riportata nel programma (squadra ospitante) deve indossare maglie di colore chiaro (preferibilmente di colore bianco);
- la seconda squadra riportata nel programma (squadra ospite) deve indossare maglie di colore scuro.

Tuttavia, se le due squadre sono d'accordo, possono scambiarsi i colori delle maglie.

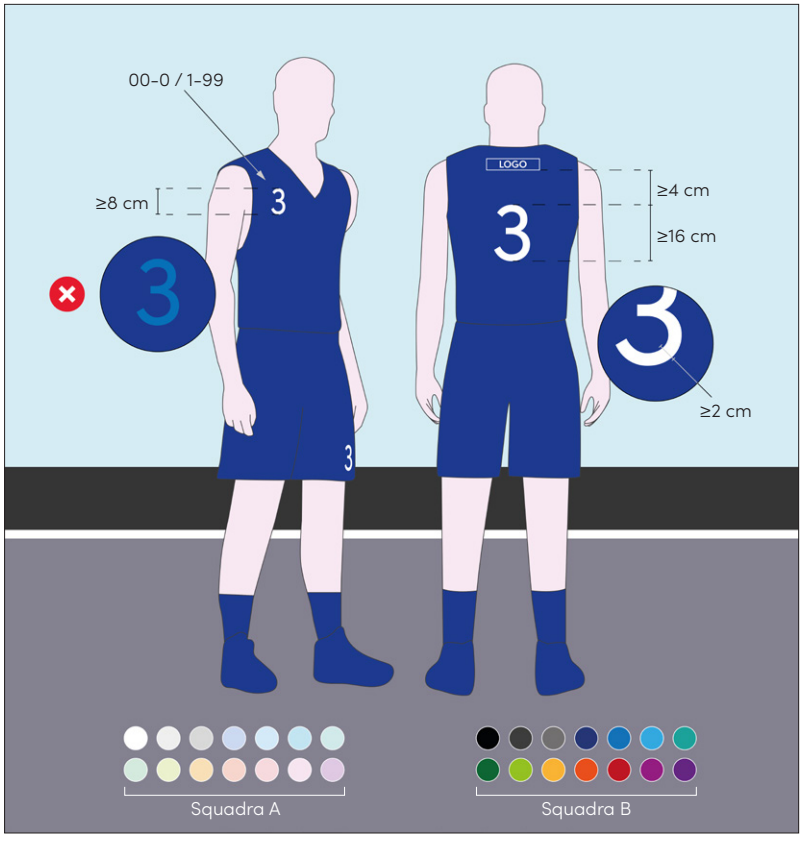


Fig. 14 ▶
I numeri anteriori possono essere disposti centralmente, a destra o a sinistra, preferibilmente nella parte superiore della maglia.

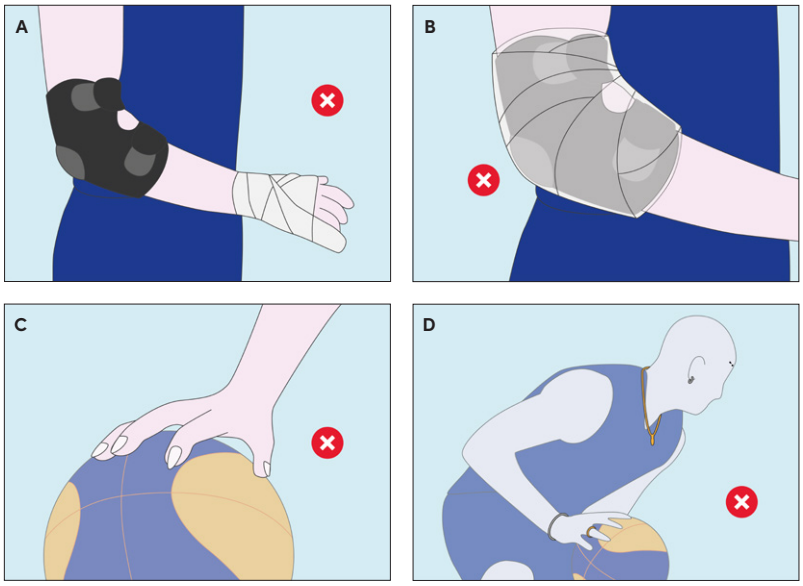
4.4 Altro equipaggiamento

4.4.1 Tutto l'equipaggiamento utilizzato dai giocatori deve essere adatto per il gioco. Non è permesso qualsiasi equipaggiamento progettato per aumentare l'elevazione o la portata di un giocatore o che procuri, in qualunque altro modo, un vantaggio sleale.

4.4.2 I giocatori non devono indossare un equipaggiamento (oggetti) che possa causare infortuni ad altri giocatori.

Non sono consentiti i seguenti oggetti:

- protezioni per dita, mano, polso, gomito o avambraccio, cashetti, ingessature o tutori in cuoio, plastica, plastica malleabile (morbida), metallo o qualsiasi altro materiale duro (**A**), anche se ricoperto da imbottitura morbida (**B**);
- oggetti che possano provocare tagli o abrasioni (le unghie devono essere tagliate corte) (**C**);
- accessori per capelli e gioielli (**D**).



◀ **Fig. 15**
Equipaggiamento non consentito ai giocatori durante la gara.

Sono consentiti i seguenti oggetti:

- dispositivi di protezione per spalla, parte superiore del braccio, coscia o parte inferiore della gamba, se sufficientemente imbottiti (**E**);
- indumenti compressivi per braccia e gambe (**F**);
- copricapo. Non deve coprire alcuna parte del viso completamente né parzialmente (occhi, naso, labbra, etc.) e non deve essere pericoloso per il giocatore che lo indossa e/o per gli altri giocatori. Non deve avere elementi di apertura/chiusura attorno al viso e/o al collo e non deve avere nessuna parte che fuoriesca dalla sua superficie *[si precisa che le bandane non sono consentite]* (**G**);

- ginocchiere (**H**);
- protezioni per naso infortunato, anche se realizzate con materiale duro (**I**);
- occhiali da vista, se non creano pericolo per gli altri (**J**).
- paradenti trasparenti, non colorati (**K**);
- polsini e fasce per la testa, larghi al massimo 10 cm e realizzati in materiale tessile (**L**);
- taping per braccia, spalle, gambe, etc. (**M**);
- cavigliere (**N**).

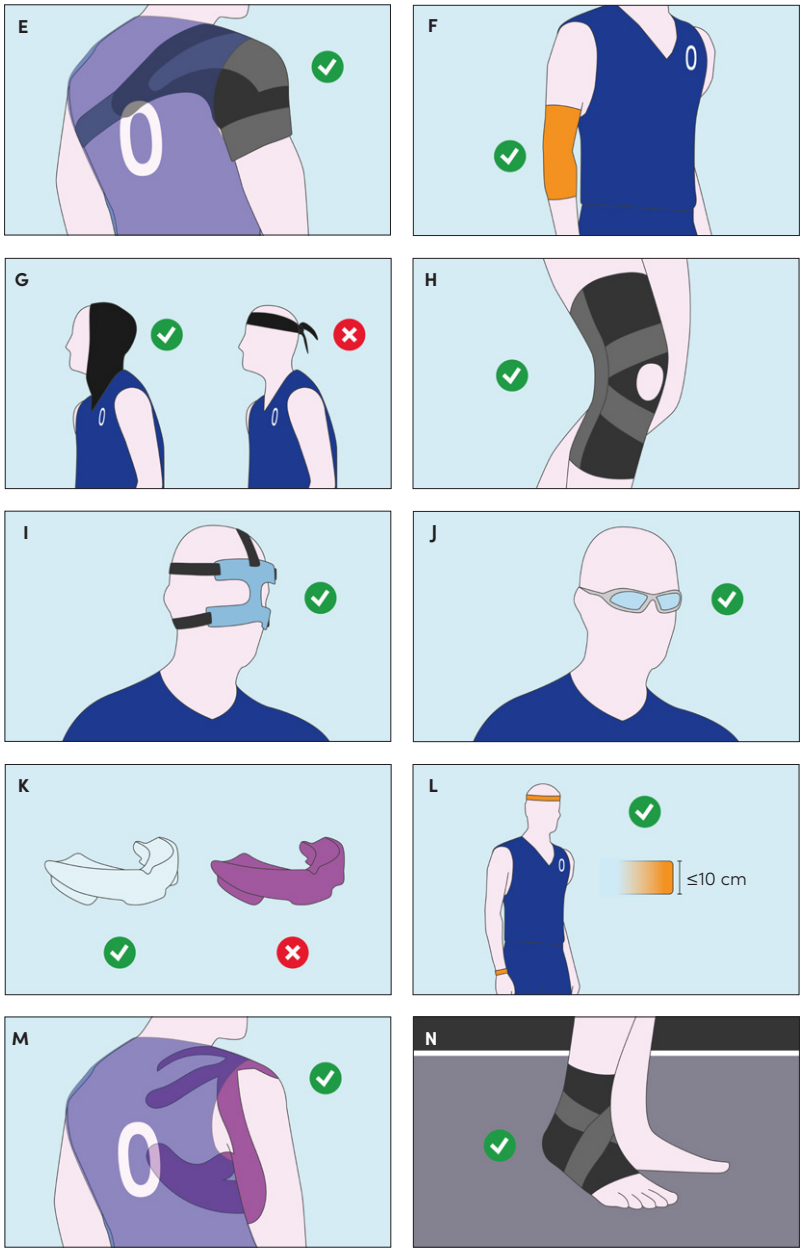
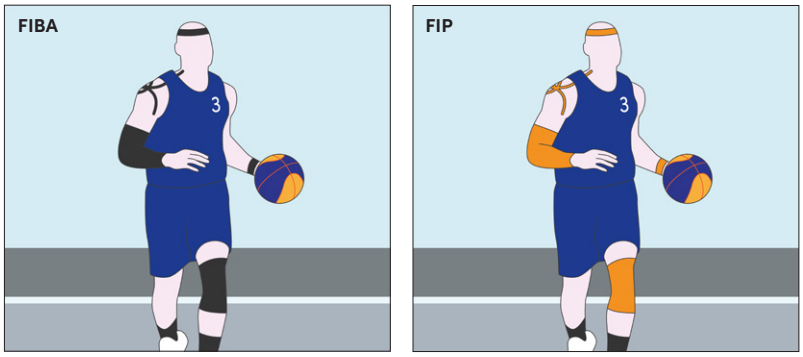
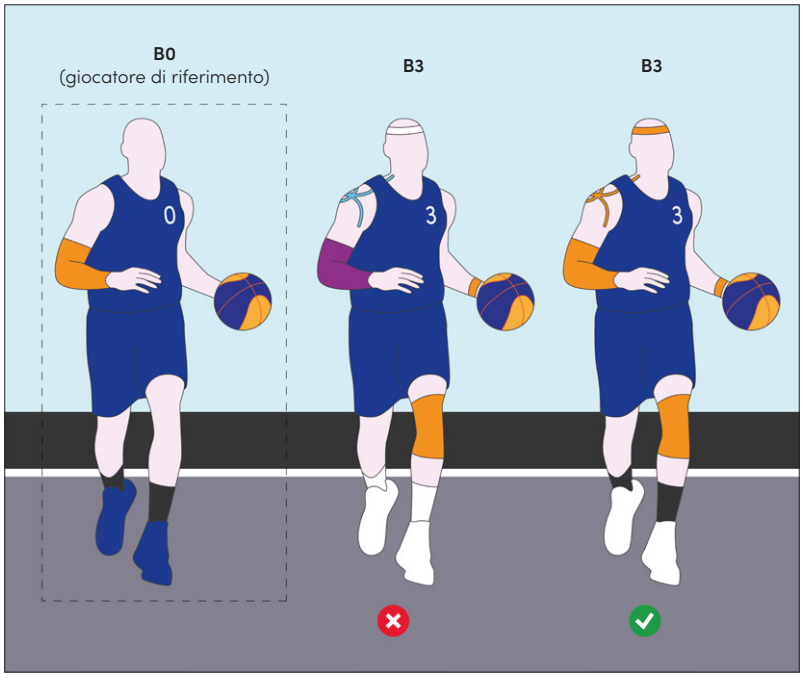


Fig. 16 ▶
Equipaggiamento consentito ai giocatori durante la gara.

Tutti i giocatori della squadra devono avere i loro indumenti compressivi, per braccia e gambe, i copricapi, i polsini, le fasce per la testa e i taping di colore nero, fatta eccezione per le competizioni nazionali, dove tutti i giocatori della squadra devono avere gli equipaggiamenti consentiti dello stesso colore (nero, bianco o il colore predominante della divisa).



◀ **Fig. 17**
A differenza dei campionati FIP, nelle gare FIBA tutti gli equipaggiamenti devono essere di colore nero.



◀ **Fig. 18**
Come si osserva nell'immagine, giocatori differenti devono avere le divise uguali, i calzini dello stesso colore, gli accessori dello stesso colore, ma possono avere scarpe di colori differenti.

4.4.3 Durante la gara un giocatore può indossare scarpe di qualunque combinazione di colore. Non sono permesse luci lampeggianti, materiale rifrangente o altri ornamenti.

4.4.4 Durante la gara un giocatore non può mostrare alcuna indicazione commerciale, promozionale o di beneficienza, marchio, logo o altro abbinamento nemmeno sul suo corpo, nei capelli o altrove.

5. Giocatori: infortunio e soccorso

5.1 In caso di infortunio di uno o più giocatori, gli arbitri possono interrompere il gioco.

5.2 Se si verifica un infortunio quando la palla è viva, l'arbitro non deve fischiare fino a che la squadra in controllo della palla:

- abbia effettuato un tiro a canestro su azione;
- abbia perso il controllo della palla *[Art. 14.1.3]*;
- abbia trattenuto la palla senza giocarla;
- la palla sia diventata morta *[Art. 10.3]*.

Gli arbitri possono interrompere immediatamente il gioco se necessario a proteggere un giocatore infortunato.

5.3 Se il giocatore infortunato non può continuare a giocare immediatamente (approssimativamente entro 15 secondi) o se riceve cure mediche, deve essere sostituito.

5.4 Il sostituto può entrare sul terreno di gioco, solo con il permesso di un arbitro, per assistere un giocatore infortunato prima che venga sostituito.

OBRI 5-1 _ **1**

⚠ Se un giocatore è infortunato, sembra infortunato o necessita di soccorso e, di conseguenza, il sostituto di quella squadra entra sul terreno di gioco, si considera che quel giocatore abbia ricevuto cure/ soccorso, indipendentemente dal fatto che siano state o meno effettivamente prestate.

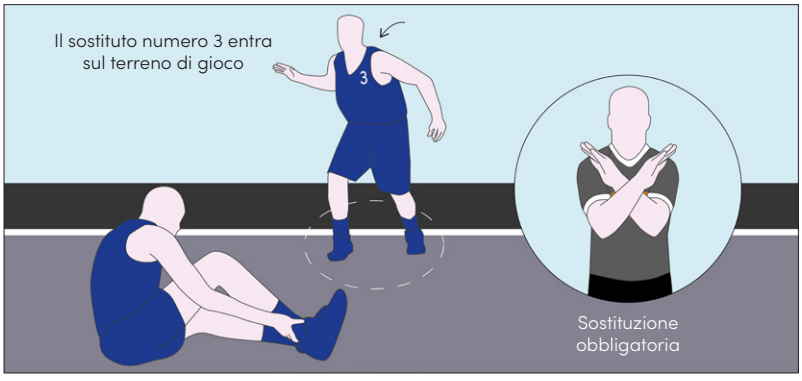


Fig. 19 ▶ Nell'esempio, il giocatore in campo sembra infortunato alla caviglia. Il sostituto blu numero 3 oltrepassa la linea per soccorrerlo, entrando sul terreno: il giocatore deve essere sostituito.

1 _ **Esempio:** A1 sembra infortunato ad una caviglia ed il gioco è stato fermato. Il sostituto della squadra A:
(a.) entra sul terreno di gioco e cura la caviglia infortunata.
(b.) Entra sul terreno di gioco, ma A1 si è già ripreso.
(c.) Entra sul terreno di gioco, ma non soccorre A1.

2 **Interpretazione:** In tutti i casi, A1 ha ricevuto un trattamento e sarà sostituito *[a prescindere dal fatto che le cure siano state prestate o meno]*.
_ **Esempio:** B1 commette fallo sul tiratore A1. La palla non entra nel canestro. Mentre A1 effettua 1 o 2 tiri liberi, il sostituto della squadra A passa un asciugamano, una bottiglia d'acqua o una fascia per la testa a un qualsiasi giocatore della squadra A, sul terreno di gioco.

Interpretazione: In entrambi i casi, il giocatore della squadra A non ha ricevuto un soccorso tale da ritardare l'immediata ripresa del gioco. Il giocatore della squadra A non è obbligato alla sostituzione. Intanto, A1 effettuerà i suoi 1 o 2 tiri liberi.

5.5 Un medico può entrare sul terreno di gioco, senza il permesso di un arbitro se, a giudizio del medico, il giocatore infortunato necessita di cure mediche immediate.

5.6 Durante la gara, qualsiasi giocatore che sanguina o che abbia una ferita aperta deve essere sostituito. Può tornare sul terreno di gioco solamente dopo che la perdita di sangue sia stata bloccata e l'area interessata o la ferita aperta sia stata completamente e perfettamente medicata.

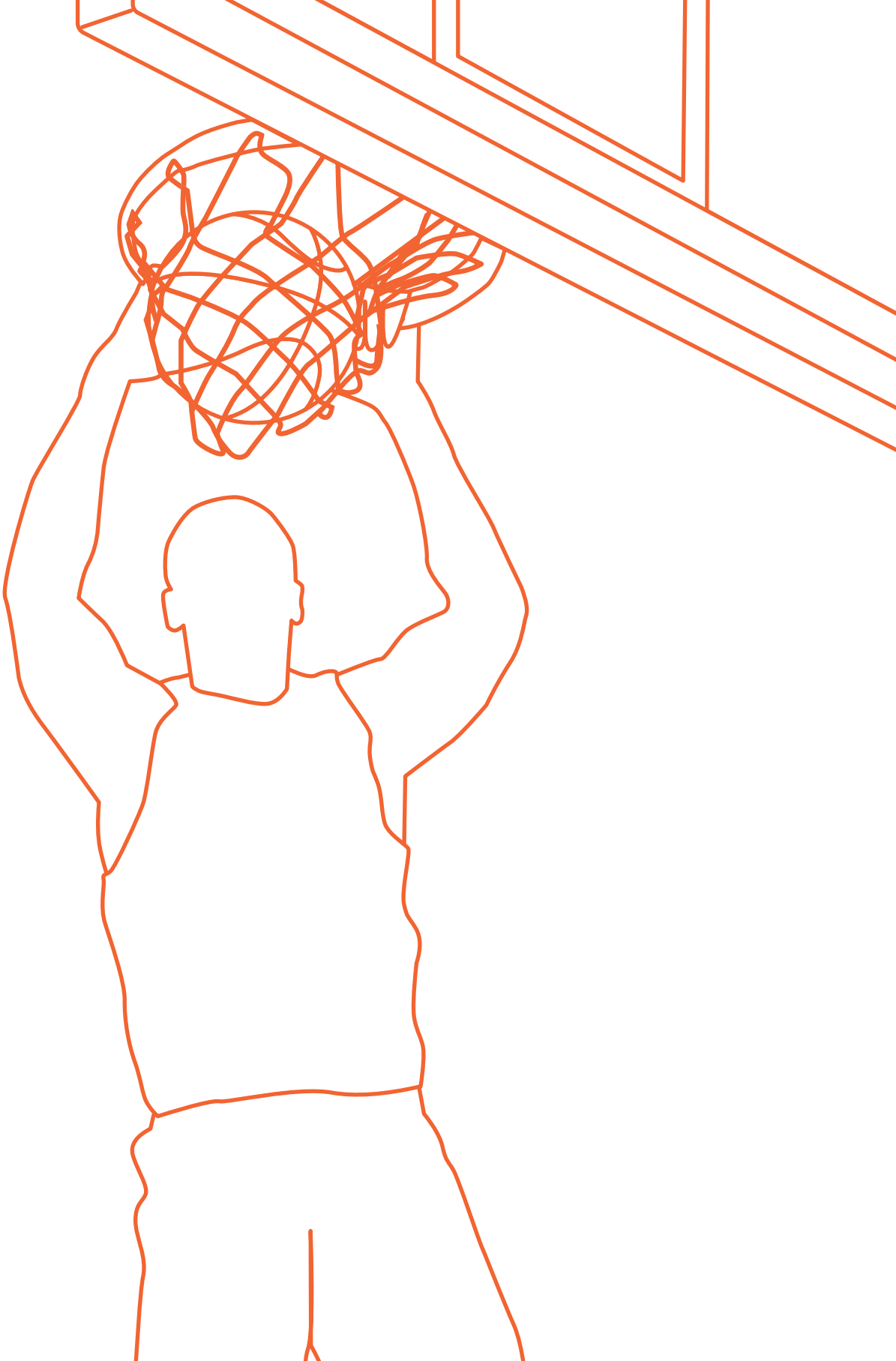
5.7 Se il giocatore infortunato, o qualsiasi giocatore sanguinante o che abbia una ferita aperta, si riprende durante una sospensione richiesta da una qualunque delle due squadre, egli potrà continuare a giocare

6. Capitano: doveri e diritti

6.1 Non è prevista la figura del capitano.

7. Allenatore e primo assistente: doveri e diritti

7.1 Non è previsto alcun componente al seguito delle squadre.



Le regole del gioco

4.

8. Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari

8.1 Il tempo regolare di gara (nelle competizioni ufficiali e quello consigliato) è di **1 periodo di 10 minuti**. Il cronometro deve essere fermato nelle situazioni di palla morta e durante i tiri liberi.

8.2 Ci sarà un intervallo di gara di **1 minuto** prima dell'eventuale supplementare.

8.3 Un intervallo di gara **inizia**:

- quando inizia la presentazione dei giocatori (se prevista) o, al più tardi, quando i giocatori entrano nel terreno di gioco (**A**);
- quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del periodo di 10 minuti ed è previsto lo svolgimento del tempo supplementare (**B**).

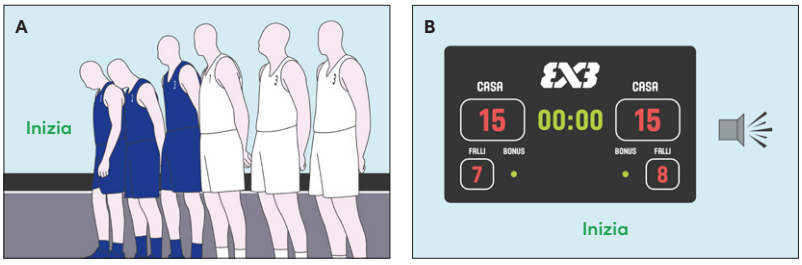


Fig. 20 ▶ Inizio di un intervallo di gara.

8.4 Un intervallo di gara **termina**:

- all'inizio del periodo regolamentare o del supplementare quando la palla è nelle mani dell'attaccante dopo che sia stata completata la procedura del *check-ball* (**C**).

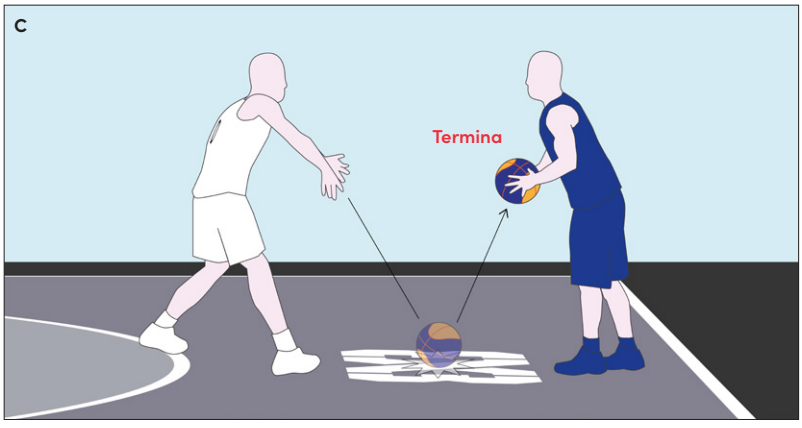
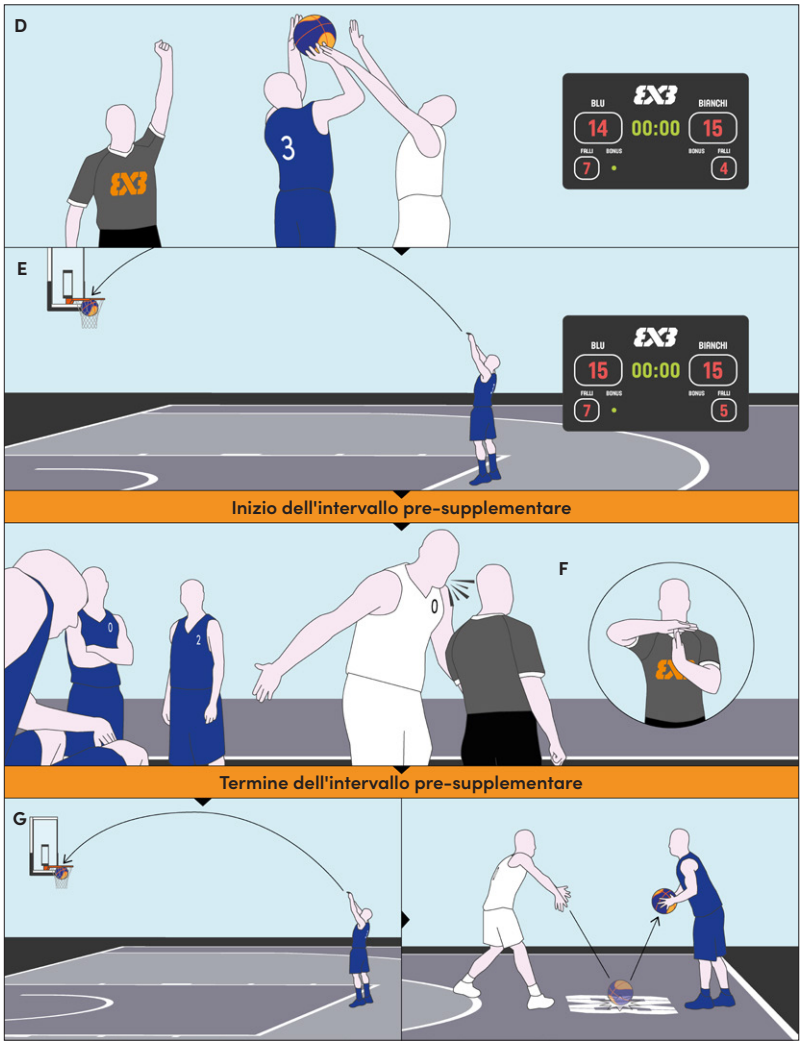


Fig. 21 ▶ Procedura del check-ball. Termine di un intervallo di gara quando effettuato all'inizio del tempo regolamentare di gioco o all'inizio del supplementare.

8.5 Se il punteggio è pari al termine del tempo regolamentare di gioco, si giocherà un tempo supplementare. La prima squadra che realizza 2 punti nel tempo supplementare vince la gara.

8.6 Se un fallo è commesso appena prima o quando il cronometro di gara suona per la fine del tempo regolamentare di gioco (**D**), ogni eventuale tiro libero deve essere amministrato dopo il termine del tempo di gioco (**E**). Se, come risultato di questi tiri liberi, si richiede lo svolgimento del tempo supplementare (**F**), tutti gli ulteriori falli commessi dopo il termine del tempo regolamentare di gioco (**G**) devono essere considerati come commessi durante un intervallo di gioco e i conseguenti tiri liberi devono essere amministrati prima dell'inizio del tempo supplementare (**H**).



◀ **Fig. 22**
Nell'esempio, il difensore bianco commette fallo sull'attaccante 3 blu, in atto di tiro da 2 punti, sulla sirena di fine gara. Il giocatore 3 blu realizza un tiro libero, con 00:00 sul cronometro e senza giocatori a rimbalzo, portando il punteggio in parità. Durante l'intervallo pre-supplementare, il giocatore 0 bianco è sanzionato con un fallo tecnico. L'amministrazione del tiro libero sarà svolta prima del regolare check-ball d'inizio supplementare.

8.7 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).

9. Inizio e termine della gara

9.1 Entrambe le squadre devono riscaldarsi insieme e contemporaneamente prima della gara.

9.2 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 (**A**).

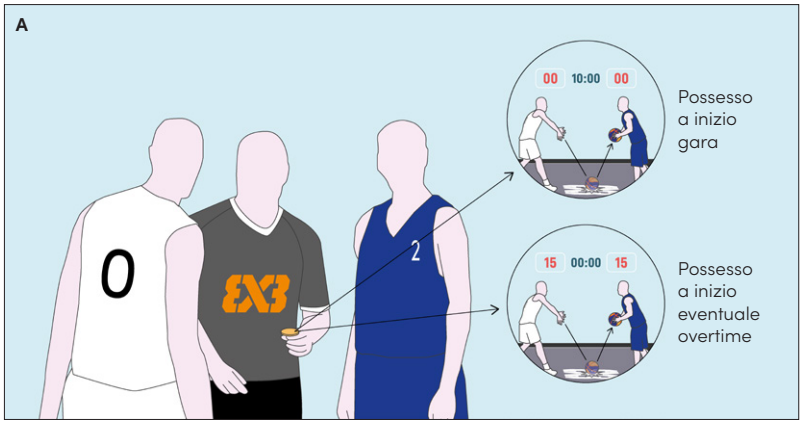


Fig. 23 ▶
Lancio della monetina per stabilire il primo possesso di palla.

3x3 OBRI 4-1 _ **1**

_ Esempio: Al termine del periodo regolare di gioco il punteggio è di 15 pari. La squadra A ha ottenuto il primo possesso tramite il lancio della monetina. Durante l'intervallo antecedente il supplementare, B1 è sanzionato con un fallo tecnico.
Interpretazione: Prima dell'inizio del supplementare, un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà 1 tiro libero per il fallo tecnico senza alcun giocatore negli spazi a rimbalzo. La palla sarà, poi, concessa alla squadra B per l'inizio del tempo supplementare.

3x3 OBRI 4-2 _ **2**

_ Esempio: Alla squadra B è assegnato il primo possesso di palla dopo il lancio della monetina. Gli arbitri assegnano erroneamente la palla alla squadra A. L'errore è scoperto:
(a.) prima che la palla sia a disposizione dell'attaccante A per l'inizio della gara (il cronometro indica 10:00).
(b.) Dopo che la gara sia iniziata (il cronometro indica 9:56).
Interpretazione: Nel caso (a.), la gara non è ancora iniziata e l'errore può essere corretto. Nel caso (b.), la gara è iniziata e l'errore non può essere corretto. Tuttavia, la palla sarà assegnata alla squadra B all'inizio di un eventuale tempo supplementare.

9.3 La gara non può iniziare se una delle due squadre non si presenta sul campo di gioco con 3 giocatori pronti a giocare. L'articolo 4.3 non è obbligatorio per gli eventi amatoriali.

3x3 OBRI 4-3 _ **3**

_ Esempio: In una competizione FIBA, la squadra B ha meno di 3 giocatori pronti a giocare all'orario previsto per l'inizio della gara.
Interpretazione: L'inizio della gara può essere posticipato per un massimo di 5 minuti (nelle competizioni ufficiali FIBA lo Sports Supervisor può modi-

ficare questo tempo a sua discrezione). Se i giocatori assenti raggiungono il terreno di gioco prima che i 5 minuti siano trascorsi, la gara inizierà immediatamente. Se i giocatori assenti non raggiungono il terreno di gioco entro i 5 minuti, la squadra A vincerà la gara per forfait.

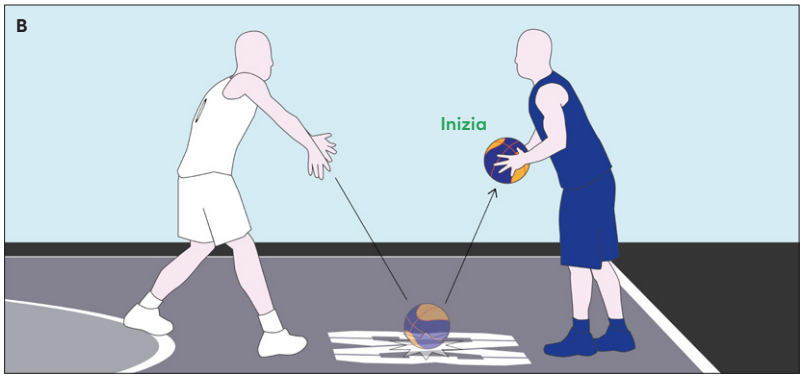
4 _ 3x3 OBRI 4-4

_ Esempio: In una competizione FIBA, la squadra A ha meno di 3 giocatori pronti a giocare a causa di infortuni, espulsioni, etc. Questo avviene:
(a.) prima dell'inizio della gara.
(b.) Dopo che la gara sia iniziata.
Interpretazione: L'obbligo di schierare un minimo di 3 giocatori è valido solo 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, la squadra ha l'obbligo di schierare almeno 2 giocatori sul terreno di gioco.

5 _ 3x3 OBRI 4-5

_ Esempio: Durante la gara A1 lascia il terreno di gioco a causa di un infortunio. Priva di sostituti, la squadra A continua a giocare con 2 giocatori. Dimostrando fair play, anche la squadra B decide di giocare con 2 giocatori, facendo sedere un proprio giocatore nell'area delle sostituzioni.
Interpretazione: La richiesta della squadra B può essere accordata. La squadra, pur avendo 3 giocatori disponibili, può decidere di schierarne in campo anche solo 2.

9.4 Il tempo regolamentare di gioco o un supplementare **inizia** quando la palla è nelle mani dell'attaccante dopo che sia stata completata la procedura del *check-ball* (**B**).



◀ **Fig. 24**
Inizio della gara o del tempo supplementare (**B**).

6 _ 3x3 OBRI 4-6

_ Esempio: Prima dell'inizio della gara, B1 insulta un arbitro e viene sanzionato con un fallo tecnico.
Interpretazione: Prima dell'inizio della gara, un qualsiasi giocatore della squadra A effettuerà un tiro libero per il fallo tecnico. Dopodiché, la gara inizierà con un check-ball a favore della squadra vincitrice del sorteggio.

9.5 Il tempo regolamentare di gioco **termina** quando suona il segnale acustico del cronometro di gara per la fine del periodo di 10 minuti o quando una squadra raggiunge **21 o 22 punti** (*sudden death*) durante il tempo regolamentare di gioco.

9.6 Il tempo supplementare termina quando una squadra realizza 2 punti o più nel tempo supplementare. La regola del "sudden death" non si applica durante il tempo supplementare.

3x3 OBRI 6-1 _ 7

_ Esempio: Con il punteggio di 20 pari, la squadra A segna un canestro da 1 punto. Questo avviene:
(a.) con 2:00 sul cronometro di gara.
(b.) Durante il tempo supplementare.
Interpretazione: Nel caso (a.), la gara terminerà immediatamente (sudden death). Il punteggio finale sarà A 21 - B 20. Nel caso (b.), la gara dovrà continuare. la prima squadra a realizzare 2 punti nel supplementare vince.

3x3 OBRI 6-2 _ 8

_ Esempio: A1 subisce un fallo durante l'atto di tiro dall'area dei 2 punti. Il canestro è realizzato. Questo avviene:
(a.) con 1:00 sul cronometro di gara ed il punteggio di 20 pari.
(b.) Durante il tempo supplementare, con il punteggio di 21 pari.
Interpretazione: Nel caso (a.), la squadra A vincerà la gara. Il punteggio finale sarà di 22 a 20, in quanto 22 è il punteggio massimo realizzabile nel tempo regolare di gioco. Il tiro libero aggiuntivo e l'eventuale possesso di palla saranno ignorati. nel caso (b.), la squadra A vincerà la gara con il punteggio di 23 a 21, in quanto 23 è il punteggio massimo realizzabile nel tempo supplementare. Il tiro libero aggiuntivo e l'eventuale possesso di palla saranno ignorati.

3x3 OBRI 6-3 _ 9

_ Esempio: Con il punteggio di 15 pari, A1 subisce un fallo durante l'atto di tiro dall'area dei 2 punti. Questo è il 10° fallo della squadra B nella gara. Contemporaneamente al tiro, il segnale acustico suona per la fine della gara. Il canestro è realizzato.
Interpretazione: Il canestro di A1 è valido. A1 effettuerà 2 tiri liberi (come risultato del fallo e della penalità per falli della squadra B) in quanto la squadra A non ha raggiunto ancora i 21 punti. La squadra A sarà la vincitrice e i tiri liberi realizzati rientreranno nel punteggio finale. Tuttavia, la squadra A perderà il diritto al possesso di palla in quanto la gara è terminata.

10. Status della palla

10.1 La palla può essere viva o morta.

10.2 La palla diventa **viva** quando:
- durante un check-ball, la palla è a disposizione del giocatore attaccante dopo che la procedura di check-ball sia completata (**A**);
- segue un tiro a canestro su azione realizzato o un ultimo tiro libero (**B**);
- è a disposizione del tiratore, durante un tiro libero (**C**).

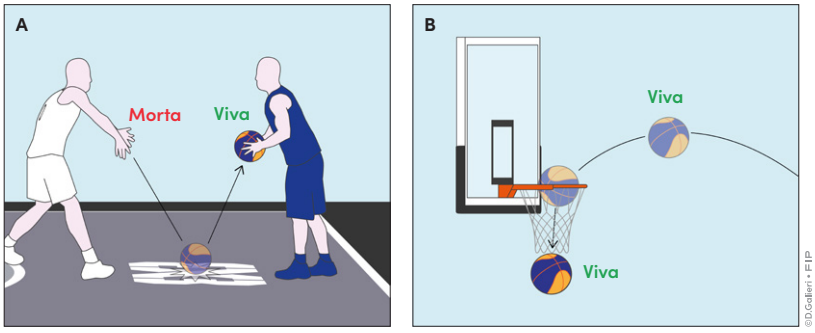
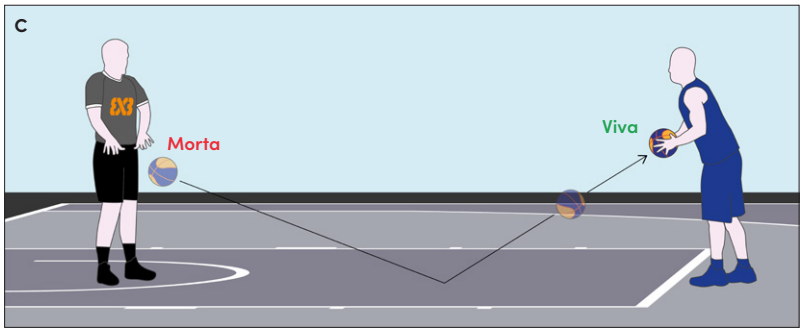


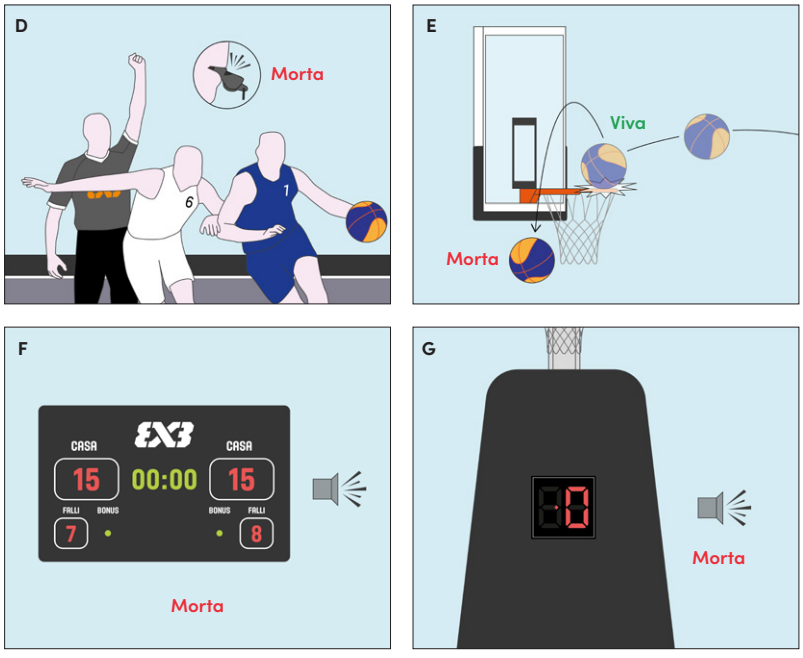
Fig. 25 ▶
Esempi di palla viva.



◀ **Fig. 26**
Esempio di palla viva.

10.3 La palla diventa **morta** quando:

- un arbitro fischia mentre la palla è viva (**D**);
- è evidente che la palla non entrerà nel canestro durante un tiro libero (**E**) che sarà seguito da
  - un altro(i) tiro(i) libero(i);
  - un'ulteriore sanzione (tiro(i) libero(i) e/o possesso palla);
- il segnale acustico del cronometro di gara suona per il termine della gara, per un sudden death o il termine del tempo supplementare (**F**);
- il segnale acustico del cronometro dei 12 secondi suona mentre una squadra è in controllo della palla (**G**);
- la palla, in volo durante un tiro a canestro su azione, viene toccata da un giocatore di una qualunque delle due squadre dopo che
  - un arbitro fischia;
  - il segnale acustico del cronometro di gara suona per il termine del tempo regolare di gioco;
  - il segnale acustico del cronometro dei 12" suona (**H**).



◀ **Fig. 27**
Esempi di palla viva che diventa morta (V→M).

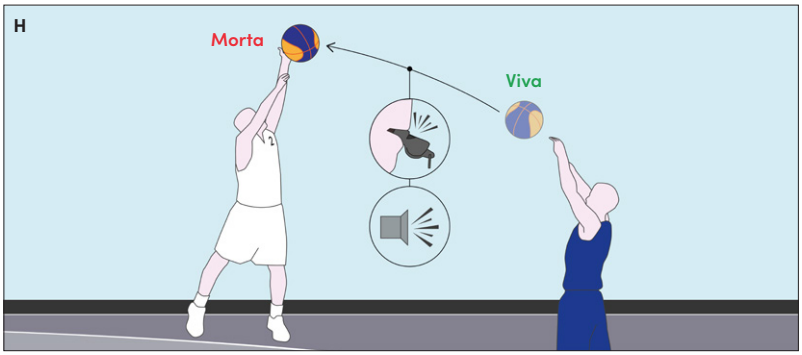


Fig. 28 ▶
Esempio di palla viva che diventa morta (V→M).

10.3 La palla **non diventa morta** e il canestro, se realizzato, viene convalidato quando:

- è in volo durante un tiro a canestro su azione e
  - un arbitro fischia;
  - il segnale acustico del cronometro di gara suona per il termine del tempo regolare di gioco;
  - il segnale acustico del cronometro dei 12" suona (**I**);
- è in volo durante un tiro libero e un arbitro fischia per una infrazione alle regole non commessa dal tiratore (**J**);

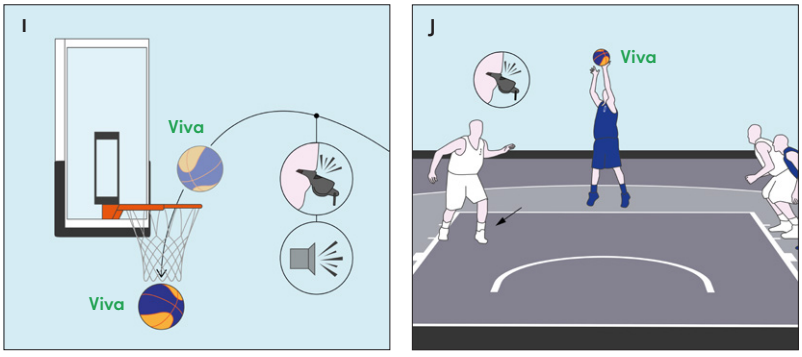
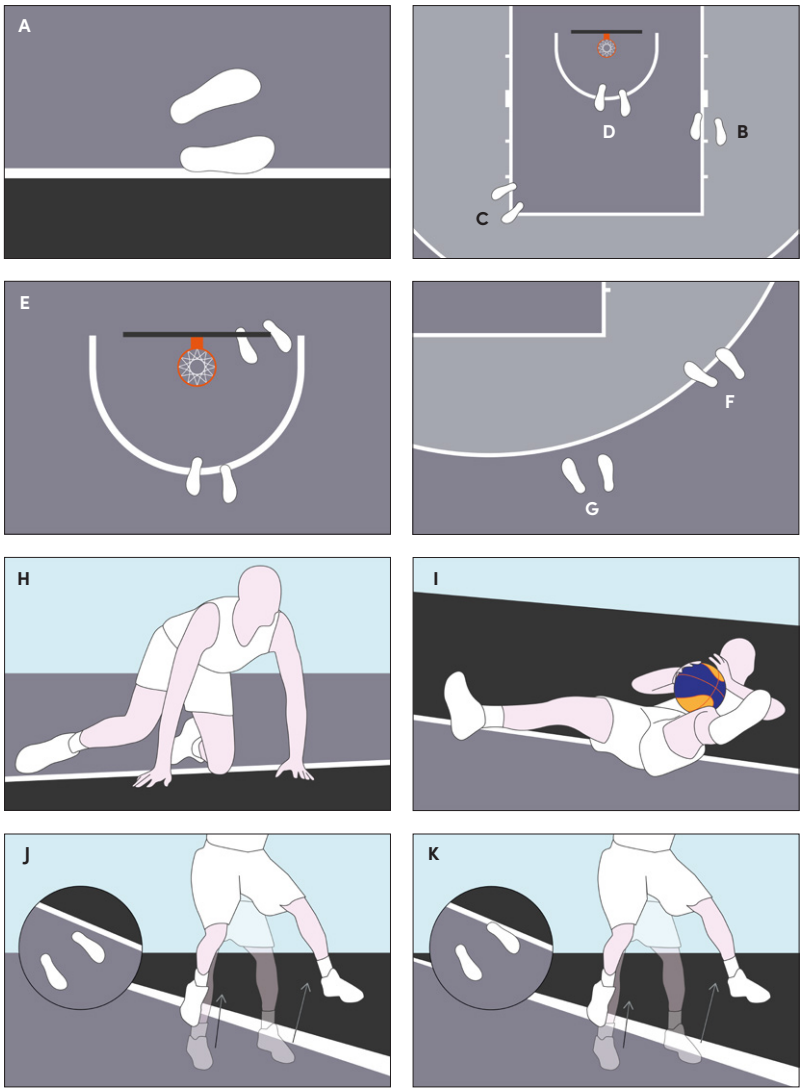


Fig. 29 ▶
Esempi di palla viva che non diventa morta (V→V).

- è controllata da un giocatore in atto di tiro a canestro su azione, che finisce il suo tiro con un movimento continuo iniziato prima che un fallo sia sanzionato a un qualunque giocatore avversario o al sostituto della squadra avversaria *[es. fallo tecnico]*. Questa regola non si applica e il canestro non sarà convalidato se:
  - dopo che l'arbitro abbia fischiato, viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo;
  - durante l'atto di tiro in movimento continuo il segnale acustico del cronometro di gara o dell'apparecchio dei 12" suona.

11. Posizione di un giocatore e di un arbitro

11.1 La posizione di un giocatore è determinata dal punto in cui egli tocca il terreno di gioco. Mentre è in aria, mantiene lo stesso status che aveva acquisito prima di saltare. Questo include la linea perimetrale, la linea centrale, la linea dei 2 punti, la linea di tiro libero, le linee che delimitano l'area dei 3 secondi e le linee che delimitano l'area del semicerchio di no-sfondamento.



©D.Gelleri • FIP

◀ **Fig. 30**
Esempi di:
- giocatore considerato al di fuori del terreno di gioco (**A**);
- giocatore all'interno dell'area dei 3 secondi (**B** e **C**);
- giocatore all'interno dell'area dei 3 secondi e del semicerchio no-sfondamento (**D**);
- giocatore all'interno del semicerchio no-sfondamento (**E**);
- giocatore nell'area del tiro da 1 p.to (**F**);
- giocatore nell'area del tiro da 2 p.ti (**G**);
- giocatore al di fuori del terreno di gioco (**H** e **I**);
- giocatore all'interno del terreno (**J**);
- giocatore al di fuori del terreno (**K**).

11.2 La posizione di un arbitro è determinata in modo analogo a quella di un giocatore. Quando la palla tocca un arbitro, è come se toccasse il terreno di gioco nella posizione in cui egli si trova.

12. Situazione di salto a due

12.1 Una **palla trattenuta** si verifica quando uno o più giocatori di squadre avversarie hanno una o entrambe le mani saldamente sulla palla, in modo che nessun giocatore possa ottenerne il controllo senza eccessiva forza.

12.2 Situazioni di salto a due

Una **situazione di salto a due** si verifica quando:

- viene fischiata una palla trattenuta (**A**);
- la palla esce dal terreno di gioco e gli arbitri sono in dubbio o in disaccordo su chi abbia toccato per ultimo la palla;
- avviene una doppia violazione sull'ultimo tiro libero non realizzato (**B**);
- una palla viva si blocca tra l'anello e il tabellone (**C**), tranne
  - tra tiri liberi;
  - dopo l'ultimo tiro libero seguito da un check-ball.
- la palla diventa morta quando nessuna squadra ha il controllo della palla o ha diritto alla palla (**D**);
- dopo la compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre, se non rimangono altre sanzioni per falli da amministrare e nessuna squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla prima del primo fallo o della violazione *[approfondimento all'Art. 42]*.

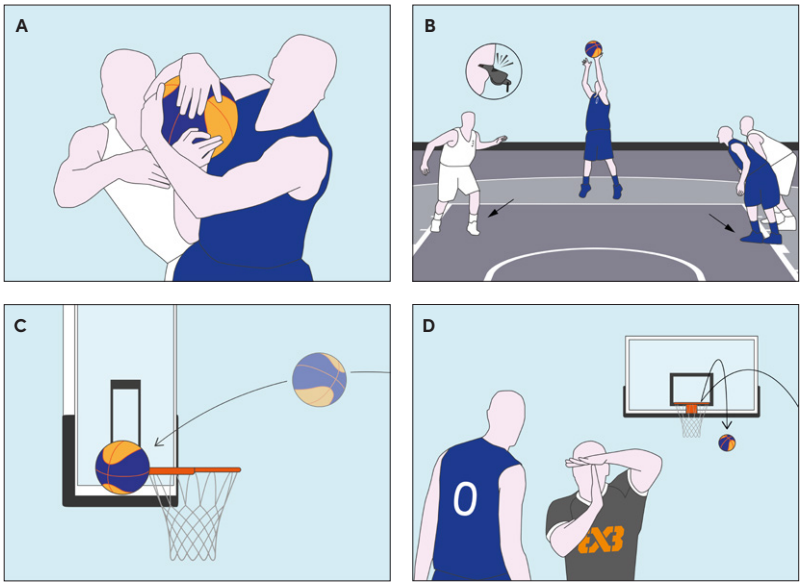


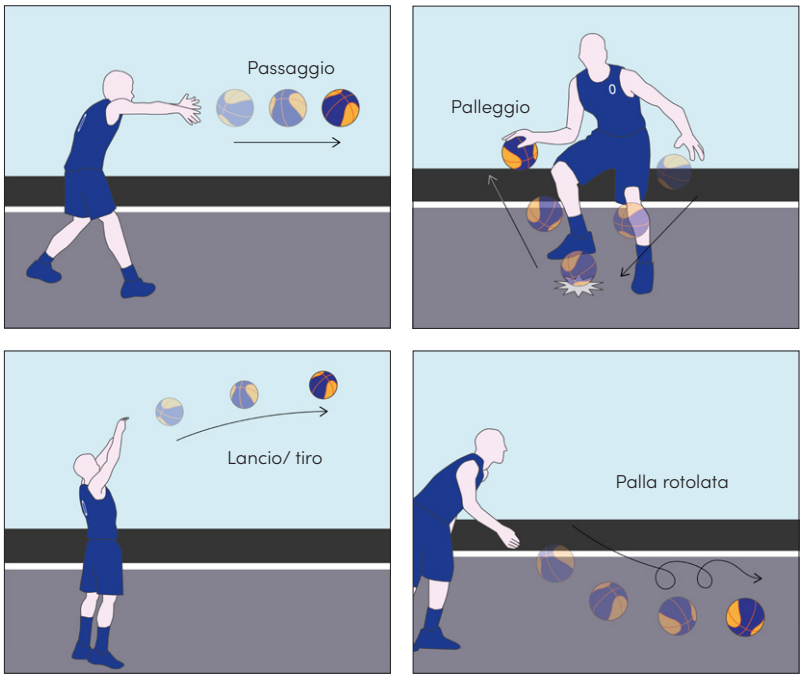
Fig. 31 ▶
Situazioni di salto a due.

In caso di situazione di salto il gioco deve riprendere con un check-ball per l'ultima squadra in difesa *["palla contesa, palla alla difesa"]* con 12 secondi sul cronometro dei 12".

13. Come si gioca la palla

13.1 Definizione

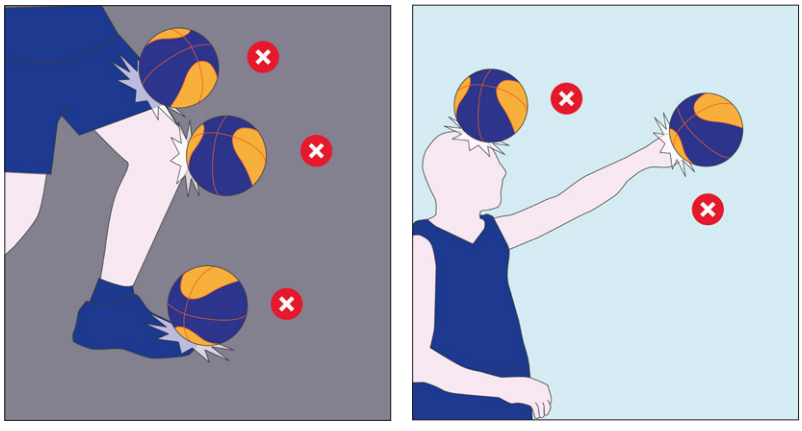
Durante la gara, la palla si gioca solamente con la(e) mano(i) e può essere passata, lanciata, toccata, rotolata o palleggiata in qualsiasi direzione, fatte salve restrizioni di questo Regolamento.



◀ **Fig. 32**
Esempi di gioco legale della palla.

13.2 Regola

Un giocatore non deve correre con la palla, né calciarla o bloccarla **deliberatamente** *[volontariamente]* con qualunque parte della gamba oppure colpirla con il pugno. Tuttavia, toccare la palla o venirne a contatto, accidentalmente, con qualunque parte della gamba, non è una violazione.
Infrangere tale Articolo è una violazione.



◀ **Fig. 33**
Quelle esposte sono violazioni esclusivamente se la condotta del giocatore è volontaria (finalizzata a giocare la palla). Inoltre, con il termine "gamba", il Regolamento fa riferimento a tutto l'arto inferiore, dal piede alla vita.

14. Controllo della palla

14.1 Definizione

14.1.1 Il controllo della palla da parte di una squadra **inizia** quando un giocatore di quella squadra ha il controllo di una palla viva perché la trattiene o la palleggia (**A**) oppure ha una palla viva a sua disposizione (**B**).

14.1.2 Il controllo da parte di una squadra **continua** quando:

- un giocatore della squadra ha il controllo di una palla viva;
- la palla viene passata tra compagni di squadra.

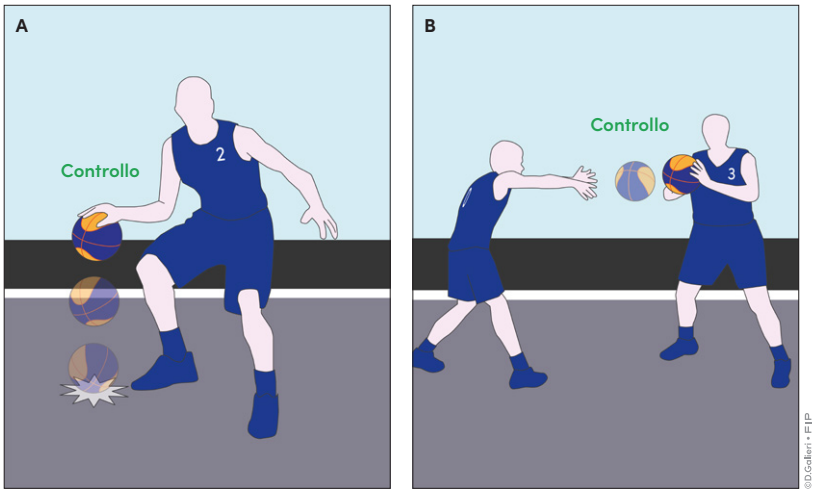


Fig. 34 ▶
Esempi di controllo di palla.

14.1.3 Il controllo da parte di una squadra **termina** quando:

- un avversario ottiene il controllo della palla (**C**);
- la palla diventa morta;
- la palla ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore durante un tiro a canestro su azione o un tiro libero (**D**).

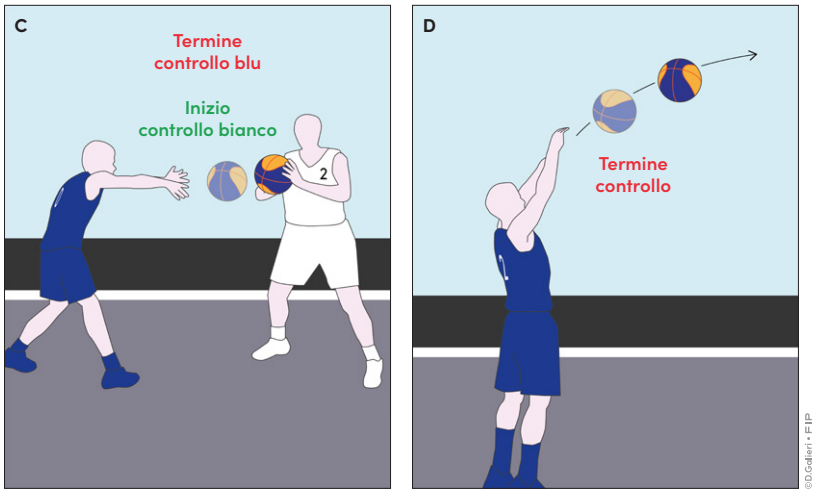
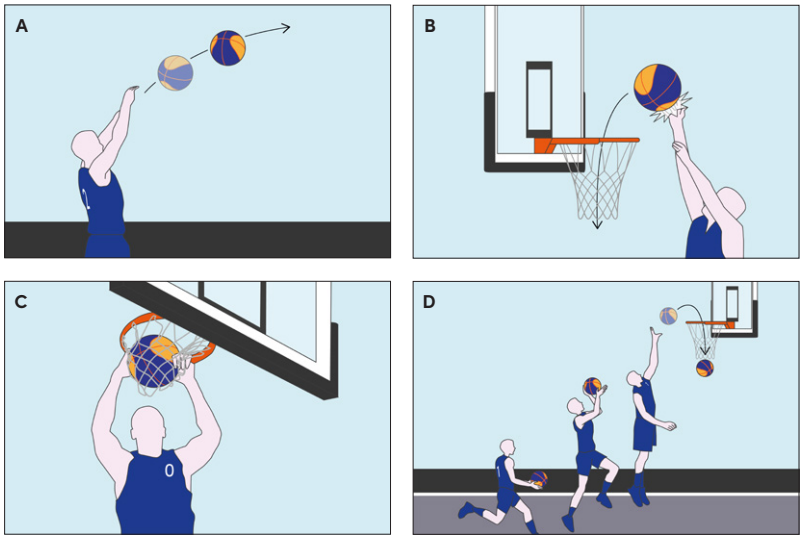


Fig. 35 ▶
Esempi di termine del controllo di palla.

15. Giocatore in atto di tiro

15.1 Definizione

15.1.1 Un **tiro a canestro su azione o un tiro libero** (**A**) si verifica quando la palla, nella(e) mano(i) di un giocatore, viene lanciata in aria verso il canestro avversario. Un **tocco a canestro (tap)** (**B**) si verifica quando la palla viene deviata con la(e) mano(i) verso il canestro avversario. Una **schiacciata** (**C**) a canestro si verifica quando la palla viene forzata verso il basso dentro il canestro avversario con una o entrambe le mani. Un tap o una schiacciata sono ugualmente considerati tiri a canestro su azione.



◀ **Fig. 36**
Giocatori in atto di tiro.

15.1.2 L'atto di tiro:

- **inizia** quando il giocatore comincia, a giudizio di un arbitro, a muovere la palla verso l'alto in direzione del canestro avversario;
- **termina** quando la palla ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore, o quando viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo o, nel caso di un tiratore in aria, quando entrambi i piedi sono tornati a terra.

15.1.3 L'atto di tiro, in una situazione di **movimento continuo** (**D**) durante una penetrazione a canestro o durante altre tipologie di tiri in movimento:

- **inizia** quando la palla si trova nella(e) mano(i) del giocatore, al termine di un palleggio o su una presa in volo, e il giocatore comincia, a giudizio di un arbitro, il movimento che precede il rilascio della palla per un tiro a canestro;
- **termina** quando la palla ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore, o quando viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo o, nel caso di un tiratore in aria, quando entrambi i piedi sono tornati a terra.

16. Canestro: realizzazione e valore

16.1 Definizione

16.1.1 Un canestro viene realizzato quando una palla viva entra nel canestro dall'alto e vi rimane all'interno oppure passa completamente attraverso il canestro (**A**).

16.1.2 La palla si considera all'interno del canestro quando una sua piccola parte è al suo interno e sotto il livello dell'anello (**B**).

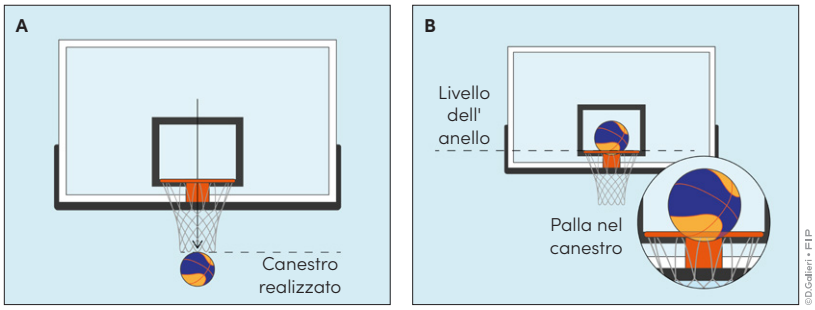


Fig. 37 ▶
Canestro realizzato (**A**) e palla nel canestro (**B**).

⚠ **N.B.** Come visto all'Articolo 3, il canestro è comprensivo di anello e retina.

16.2 Regola

16.2.1 Alla squadra che realizza nel canestro verranno assegnati:

- **1 punto**, per un canestro realizzato su un tiro libero;
- **1 punto**, per un canestro realizzato dall'area di tiro da 1 punto;
- **2 punti**, per un canestro realizzato dall'area di tiro da 2 punti.

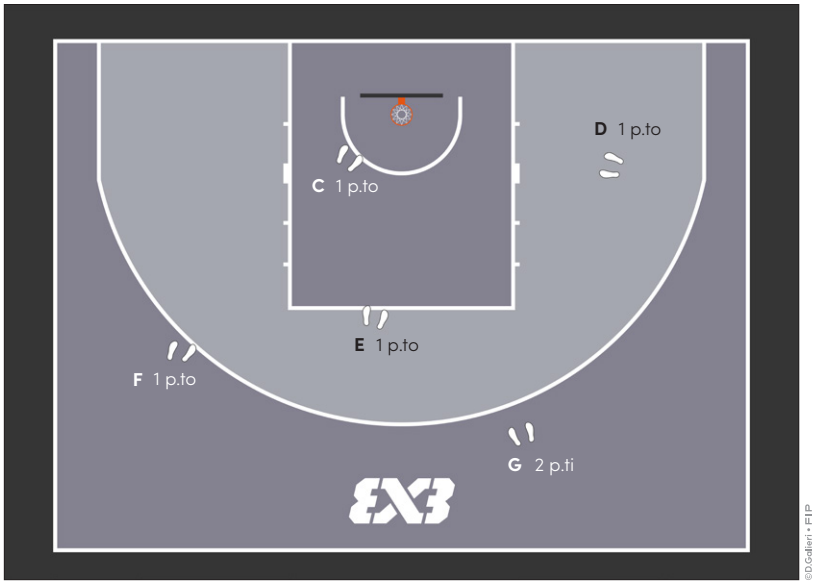


Fig. 38 ▶
I canestri realizzati dal giocatore posizionato con i piedi nei punti (**C**), (**D**), (**E**), (**F**), sono da 1 punto. Il canestro realizzato dalla posizione (**G**) è da 2 punti.

OBRI 16-1 _ **1**

⚠ Il valore di un canestro su azione è definito dal punto del terreno di gioco in cui il tiro è stato rilasciato, a prescindere dal fatto che possa essere toccata da un giocatore o toccare il terreno di gioco in un'area dal valore del canestro differente.

_ Esempio: A1 ha rilasciato la palla per un tiro dall'area di tiro da 2 punti. La palla, in parabola ascendente, è toccata legalmente da un qualsiasi giocatore che si trova all'interno dell'area di tiro da 1 punto. La palla entra a canestro.
Interpretazione: Ad A1 saranno assegnati 2 punti perché il suo tiro è stato rilasciato dall'area di tiro da 2 punti.

1 _ *3x3 OBRI 5-1*

16.2.2 Se un difensore intercetta un passaggio tra avversari o tocca la palla per interrompere il palleggio di un avversario e la palla entra direttamente nel canestro, tale canestro è valido e deve essere registrato a referto come realizzato dall'ultimo attaccante in controllo di palla. Se il difensore si trovava:

- nell'area di tiro da 1 punto, il canestro varrà 1 punto;
- nell'area di tiro da 2 punti, il canestro varrà 2 punti.

_ Esempio: B1 tocca la palla mentre A1 è in palleggio o durante un passaggio tra A2 e A2. La palla entra nel canestro. B1, nel tocco, si trova:
(a.) all'interno dell'area di tiro da 1 punto.
(b.) All'interno dell'area di tiro da 2 punti.
Interpretazione: In entrambi i casi il canestro è valido e registrato a referto come realizzato da A1. Nel caso (a.), il valore è di 1 punto, mentre nel caso (b.) di 2 punti.

2 _ *3x3 OBRI 5-2/5-3*

16.2.3 Se un difensore realizza accidentalmente nel canestro, tale canestro è valido e deve essere registrato a referto come realizzato dall'ultimo attaccante in controllo di palla.

16.2.4 Se un giocatore realizza deliberatamente nel proprio canestro, commette una violazione e il canestro non è valido. Il gioco deve essere ripreso con un check-ball per la squadra in attacco.

16.2.5 Quando una squadra in difesa stabilisce un nuovo controllo di palla e realizza un canestro senza portare la palla oltre l'arco dei 2 punti (*clearing the ball*), il canestro deve essere annullato in quanto non è stata effettuato il *clearing the ball* prima dell'atto di tiro. Ciò include anche tocchi di palla (tap) controllati.

16.2.6 Se un giocatore fa passare completamente la palla attraverso il canestro, dal basso, commette una violazione.

16.2.7 Affinché un giocatore possa ottenere il controllo della palla su una rimessa, oppure su un rimbalzo dopo l'ultimo tiro libero, per tentare un tiro a canestro su azione, il cronometro di gara o il cronometro dei 12 secondi deve indicare **0.3** (3 decimi di secondo) o più. Se indica 0.2 o 0.1, l'unico modo per realizzare un canestro valido su azione è toccare (tap) o schiacciare direttamente la palla, a condizione che la(e) mano(i) del giocatore non stia(no) più toccando la palla quando il cronometro di gara o il cronometro dei 12 secondi indica 0.0.

17. Check-ball

17.1 Definizione

17.1.1 A seguito di una qualsiasi situazione di palla morta, dove è previsto un possesso di palla alla squadra che non lo deteneva in precedenza, il gioco deve essere ripreso con un check-ball. Il check-ball consiste in uno scambio della palla tra difensore ed attaccante oltre l'arco del tiro da due punti, centralmente (**A**).

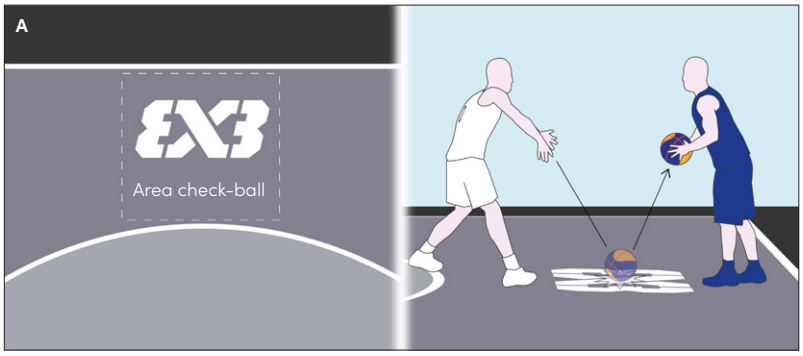


Fig. 39 ▶
Area dedicata ed esempio di check-ball.

17.2 Procedura

17.2.1 Il giocatore attaccante che deve ricevere il check-ball deve posizionarsi oltre l'arco dei 2 punti (nessun piede deve essere all'interno dell'arco o sulla linea) al centro del terreno di gioco, fronte al canestro.

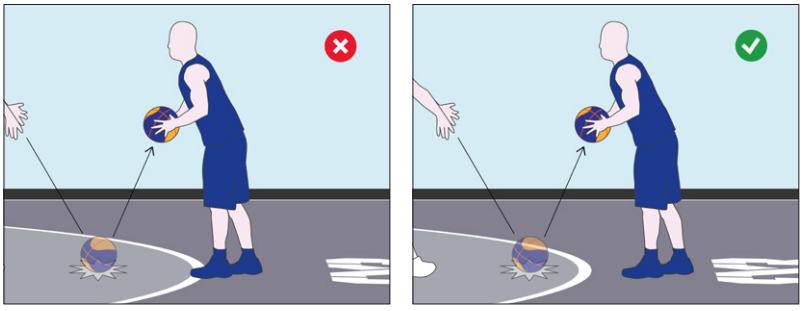


Fig. 40 ▶
L'attaccante non deve oltrepassare l'arco del tiro da 2 punti, durante il check-ball.

17.2.2 Il giocatore difensore, di fronte all'attaccante, deve porgere la palla all'avversario (o batterla a terra) con un normale passaggio, permettendo all'attaccante di ottenere il controllo della palla.

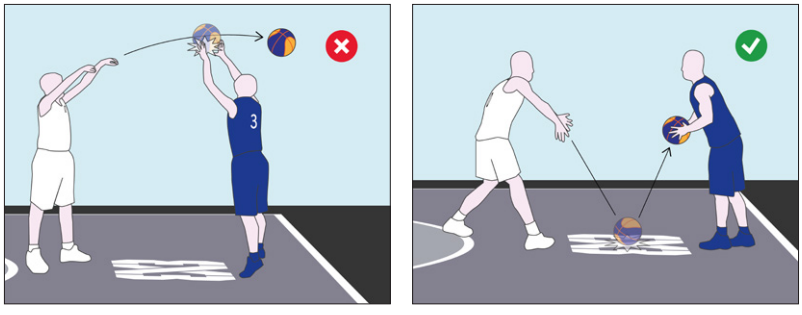
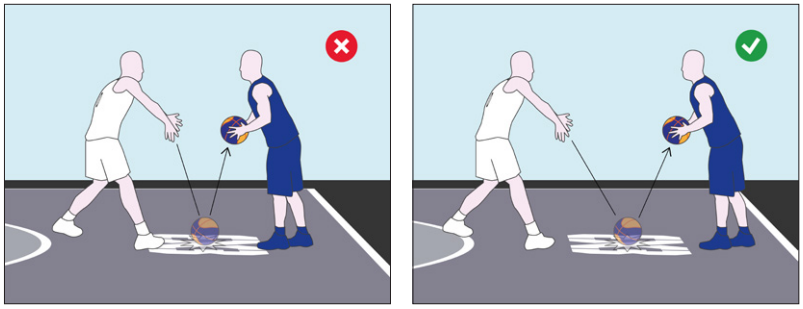


Fig. 41 ▶
Il difensore deve agevolare il controllo della palla da parte dell'attaccante.

_ Esempio: Durante un check-ball tra B1 e A1, il difensore B1 passa la palla ad A1 in modo che quest'ultimo non riesca a prenderla, oppure tocca la palla prima che A1 possa acquisirne il controllo. La squadra B:
(a.) non ha ancora ricevuto un richiamo per aver ritardato il gioco.
(b.) Ha già ricevuto un richiamo per aver ritardato il gioco.
Interpretazione: Nel caso (a.), un richiamo deve essere effettuato alla squadra B. Nel caso (b.), B1 deve essere sanzionato con un fallo tecnico.

1 _ *3x3 OBRI 8-10*

17.2.3 Deve essere presente una distanza ragionevole (circa 1 metro) tra l'attaccante e il difensore durante il check-ball. Nelle competizioni ufficiali FIBA, il logo 3x3 deve essere usato per posizionare i due giocatori ad un'adeguata distanza (i due avversari, faccia a faccia, ognuno su un lato lungo del logo, senza calpestarlo).



©D.Gelleri • FIP

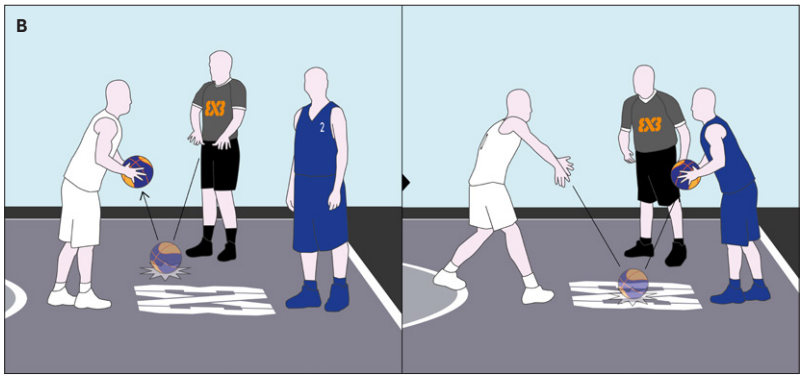
◀ **Fig. 42**
Ove presente (nelle competizioni FIBA), il logo 3x3 può essere usato per stabilire un'adeguata distanza, come in figura.

_ Esempio: Durante un check-ball, il difensore B1 è posizionato troppo vicino ad A1.
Interpretazione: Gli arbitri non devono permettere la ripresa del gioco finché non sia stabilita una distanza ragionevole (circa 1 m) tra attaccante e difensore.

2 _ *3x3 OBRI 8-11*

17.2.4 Durante la gara, se l'attaccante e il difensore durante la procedura di check-ball sono in posizione corretta non è necessario l'intervento degli arbitri. Se i giocatori non sono in posizione corretta (o eseguono il check-ball in modo non regolamentare), l'arbitro deve passare la palla al difensore per accertarsi che la procedura sia svolta correttamente.

17.2.5 All'inizio della gara e dell'eventuale tempo supplementare, il check-ball deve essere amministrato dall'arbitro (**B**).



©D.Gelleri • FIP

◀ **Fig. 43**
Amministrazione del check-ball da parte dell'arbitro: l'arbitro passa la palla al difensore e quest'ultimo la passa all'attaccante.

18. Sospensione

18.1 Definizione

Una sospensione è un'interruzione del gioco richiesta all'arbitro da un giocatore o dal sostituto.

18.2 Regola

18.2.1 Ogni squadra ha a disposizione **1 sospensione**.

18.2.2 In aggiunta alle sospensioni delle squadre, nelle competizioni FIBA o se deciso dagli organizzatori possono essere impiegate altre 2 sospensioni per i media (TV time-outs) alla prima palla morta dopo che il cronometro di gara abbia indicato 6:59 e 3:59.

18.2.3 Ogni sospensione deve durare **30 secondi**.

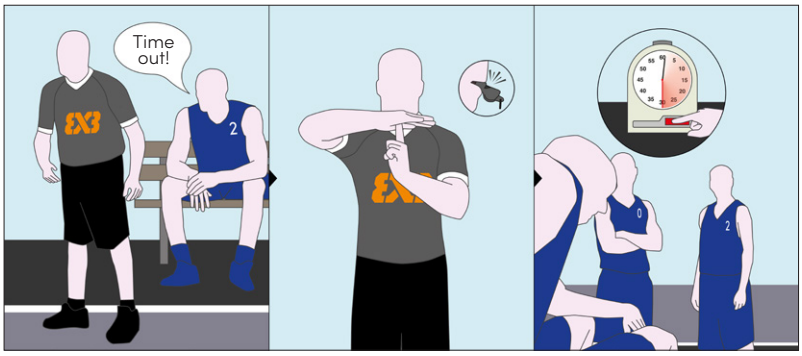


Fig. 44 ▶
Richiesta di sospensione e relativa amministrazione.

18.2.4 Entrambe le squadre hanno il diritto di richiedere una sospensione quando si ha un'opportunità di sospensione.

18.2.5 Un'opportunità di sospensione **inizia** quando la palla diventa morta, prima di un check-ball o dei tiri liberi (**A**).

18.2.6 Una sospensione non può essere richiesta quando la palla è viva.

3x3 OBRI 11-1 _ **1**

_ Esempio: Dopo un canestro realizzato da A1, nel tempo supplementare, B1 richiede una sospensione.
Interpretazione: La richiesta di B1 non sarà accolta. Dopo un canestro realizzato, nel 3x3, la palla non diventa morta e una sospensione non può essere concessa con palla viva. Il gioco riprenderà regolarmente come dopo un qualsiasi canestro subito.

18.2.7 Una sospensione non utilizzata nel tempo regolamentare di gioco può essere richiesta durante il supplementare.

19. Sostituzione

19.1 Definizione

Una sostituzione è un'interruzione del gioco richiesta da un sostituto per diventare un giocatore.

19.2 Regola

19.2.1 Entrambe le squadre hanno il diritto di richiedere una sostituzione quando la palla è morta e prima di un check-ball o dei tiri liberi.

19.3 Procedura

19.3.1 Quando la palla è morta e il cronometro di gara è fermo, il sostituto può entrare in campo senza richiederlo agli arbitri o agli ufficiali di campo.

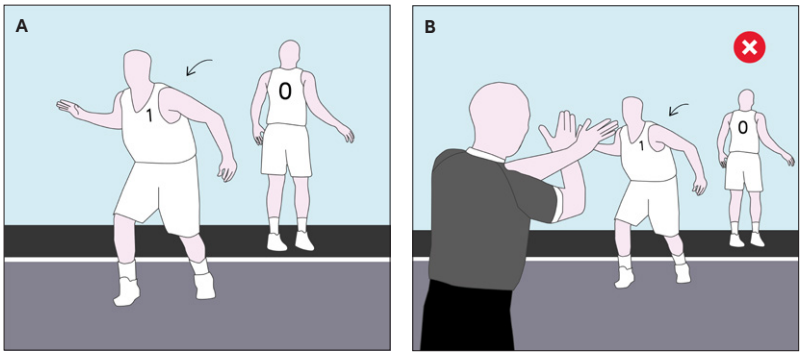
_ Esempio: Dopo un canestro realizzato da A1, B4 sostituisce B1 mentre il cronometro di gara è in movimento.
Interpretazione: La sostituzione di B1 non può essere concessa. Dopo un canestro realizzato, la palla non diventa morta. La squadra B deve essere sanzionata con un fallo tecnico.

1 _ *3x3 OBRI 10-1*

_ Esempio: Ad A1 sono assegnati 2 tiri liberi. B4 sostituisce B1 tra il primo ed il secondo tiro libero, prima che la palla sia a disposizione del giocatore A1 per il secondo tiro libero.
Interpretazione: La sostituzione di B1 può essere effettuata in quanto la palla è morta.

2 _ *3x3 OBRI 10-2*

19.3.2 La sostituzione può aver luogo unicamente dietro la linea di fondocampo (**A**) e non richiede l'intervento degli arbitri o degli ufficiali di campo (**B**).

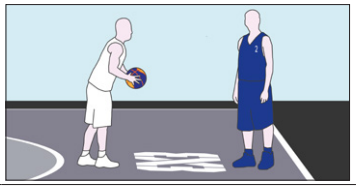
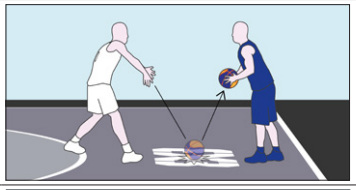
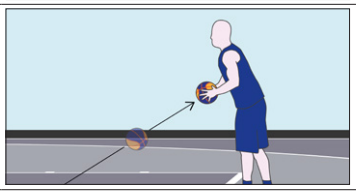
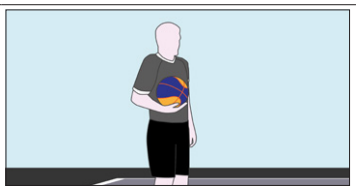
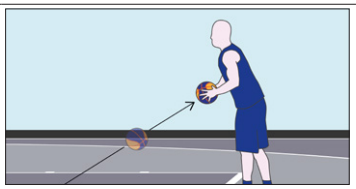
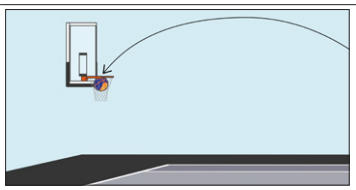
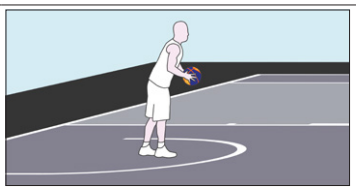


©D.Galleri • FIP

◀ Fig. 45
Come detto, la sostituzione non richiede alcuna segnalazione da parte degli arbitri, i quali devono unicamente vigilarne il corretto svolgimento.

19.3.3 Se il tiratore del/i tiro/i libero/i deve essere sostituito poiché:
- è infortunato;
- è stato espulso;

il/i tiro/i libero/i sarà/nno effettuato/i dal sostituto.

Esempio (progressione temporale)	Immagine	Possibilità di...	
		T.out	Sost.
1. La palla è nelle mani del difensore durante un check-ball.		✓	✓
2. La palla è nelle mani dell'attaccante durante un check-ball.		✗	✗
3. Dopo una fase di gioco, viene sanzionato un fallo sull'atto di tiro da 2 punti.		✓	✓
4. La palla è nelle mani dell'attaccante per il primo tiro libero.		✗	✗
5. La palla è nelle mani dell'arbitro prima del secondo tiro libero.		✓	✓
6. La palla è nelle mani dell'attaccante per il secondo tiro libero.		✗	✗
7. Il secondo tiro libero è realizzato. La palla non è ancora a disposizione del giocatore per "pulire la palla".		✗	✗
8. La palla è nelle mani dell'attaccante per "pulire la palla" dopo il tiro libero subito.		✗	✗

20. Gara persa per forfait

20.1 Regola
Una squadra perde la gara per rinuncia se entro l'orario previsto per l'inizio della gara non è presente con 3 giocatori pronti a giocare. Questa regola può non essere applicata nelle competizioni di tipo amatoriale.

20.2 Sanzione *[infraz. all'Art. 20.1]*
20.2.1 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.

20.2.2 Una squadra verrà squalificata dalla competizione se commette un forfait immotivato.

20.2.3 Se in un torneo una squadra rinuncia a una gara per la seconda volta, la squadra deve essere esclusa dal torneo.

21. Gara persa per inferiorità numerica

21.1 Regola
Una squadra perde per inferiorità numerica se, durante la gara, abbandona il campo prima della fine della gara o rimane con un solo giocatore a causa di infortuni o espulsioni.

21.2 Sanzione *[infraz. all'Art. 21.1]*
21.2.1 In caso di inferiorità numerica, la squadra vincente può decidere se mantenere il punteggio acquisito sul campo o considerare la gara come vinta per forfait, ma in ogni caso il punteggio della squadra perdente per inferiorità numerica sarà portato a 0. Nel caso di inferiorità numerica dove la squadra vincitrice sceglie di ottenere la vittoria per forfeit, il risultato di gara non verrà considerato quando si calcolerà il punteggio medio di squadra.

21.2.2 Una squadra che perde per inferiorità numerica sarà squalificata dalla competizione.

Violazioni

5.

22. Violazioni

22.1 Definizione

Una violazione è un'infrazione alle regole.

Infrazione o violazione?
La parola "infrazione" è spesso assimilata a "violazione". Tuttavia, vi è un'importante distinzione tra questi due termini:

- un'**infrazione** è definita come la trasgressione ad una norma (regola) la quale, nella pallacanestro, può presentarsi come violazione o fallo;
- una **violazione** è un'infrazione alle regole riferite, solitamente, al gioco della palla;
- un **fallo**, come da Art. 32.1.1, è un'infrazione alle regole che concerne un contatto personale illegale con un avversario e/o in un comportamento antisportivo.

22.2 Sanzione *[infraz. agli Art. della Regola 5]*

La palla deve essere assegnata gli avversari per un check-ball.

23. Giocatore e palla fuori campo

23.1 Definizione

23.1.1 Un **giocatore** viene considerato **fuori** campo quando una qualsiasi parte del suo corpo è a contatto con il campo di gioco oppure con qualunque oggetto, che non sia un giocatore, che si trova al di sopra, all'esterno o sulla linea perimetrale *[si consulti nuovamente l'Art. 11]*.

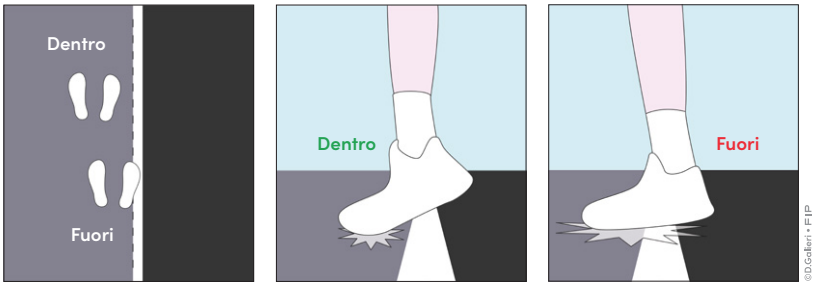
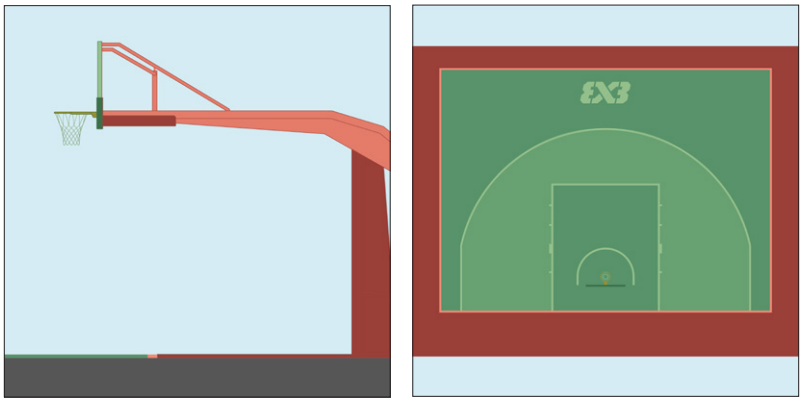


Fig. 46 ▶ Esempi di giocatore considerato **dentro** o **fuori** dal terreno di gioco.

23.1.2 La **palla** viene considerata **fuori** campo quando tocca:

- un giocatore o qualsiasi altra persona che sia fuori dal terreno di gioco;
- il campo di gioco o qualunque oggetto che si trova al di sopra, all'esterno o sulla linea perimetrale;
- i supporti del tabellone, la parte posteriore del tabellone o qualunque oggetto al di sopra del terreno di gioco.

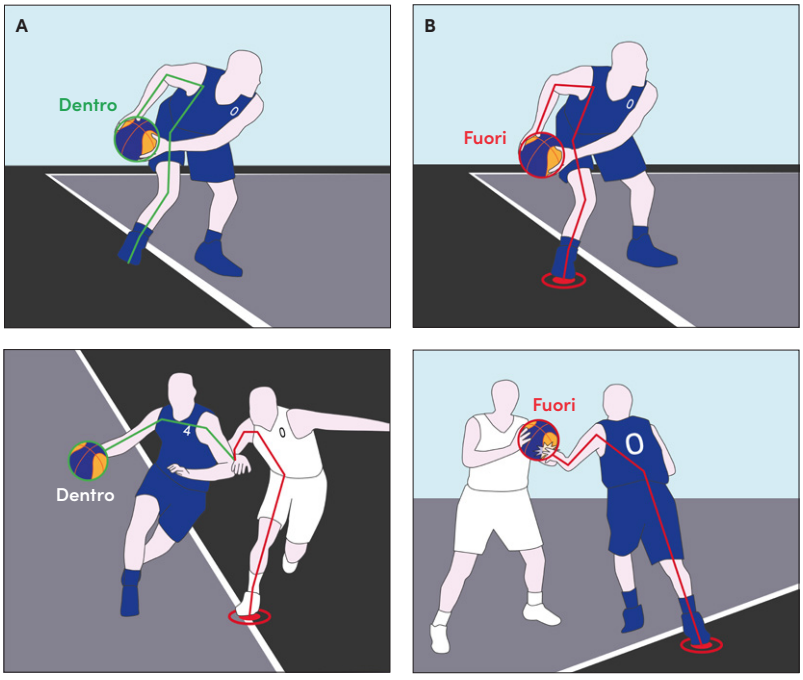


©D.Gelleri • FIP

◀ **Fig. 47**
Se la palla tocca le parti del campo o gli oggetti evidenziati in **rosso**, essa è considerata fuori dal terreno di gioco. Viceversa, nelle zone in **verde**, è considerata all'interno del terreno di gioco.

23.2 Regola

23.2.1 Il responsabile dell'uscita della palla fuori campo è l'ultimo giocatore che tocca la palla o viene toccato dalla palla prima che questa esca fuori dal terreno di gioco, toccando quanto stabilito dall'Articolo precedente.



©D.Gelleri • FIP

◀ **Fig. 48**
Esempi di palla considerata dentro e fuori campo tramite il contatto con un giocatore. In particolare, nella figura (**A**), non vi è alcun contatto tramite il giocatore tra la palla ed il fuori campo che è, invece, presente nell'esempio (**B**).

23.2.2 Se la palla esce fuori campo perché tocca o è toccata da un giocatore che è sulla linea perimetrale o al suo esterno, questo giocatore è responsabile dell'uscita della palla fuori del terreno di gioco.

23.2.3 Se uno o più giocatori si spostano nel fuori campo o nella propria zona di difesa durante una palla trattenuta, si verifica una situazione di salto a due.

24. Palleggio

24.1 Definizione

24.1.1 Un palleggio è il movimento di una palla viva causato da un giocatore in controllo di quella palla, che la lancia, la tocca, la fa rotolare o la fa rimbalzare sul terreno di gioco.

24.1.2 Un palleggio **inizia** quando un giocatore, avendo acquisito il controllo di una palla viva sul terreno di gioco (**A**), la lancia, la tocca, la fa rotolare o la fa rimbalzare sul terreno e la tocca nuovamente (**B**) prima che essa tocchi un altro giocatore.

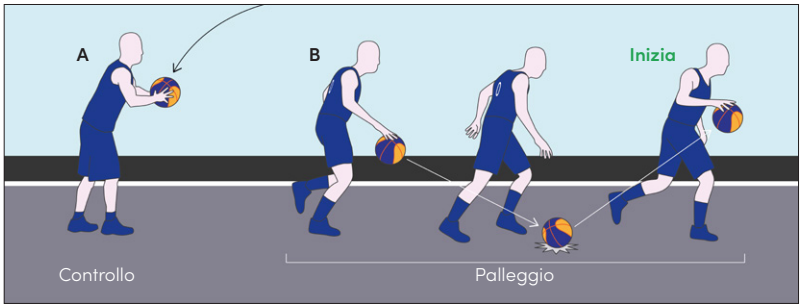


Fig. 49 ▶
Esempio di palleggio.

Durante un palleggio:

- il giocatore non può posizionare alcuna parte della sua mano al di sotto della palla e trasportarla da un punto a un altro né sospendere il palleggio e poi riprenderlo;

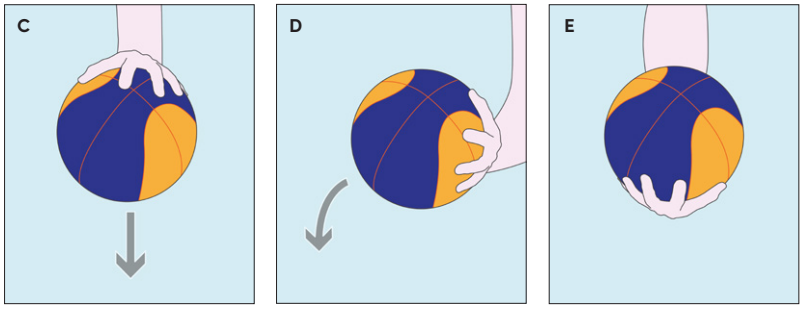


Fig. 50 ▶
La palla deve essere palleggiata come in figura (**C**) o (**D**). Non può essere trasportata dal basso (**E**) da un punto all'altro del campo.

- la palla può essere lanciata in aria, purché essa tocchi il terreno di gioco o un altro giocatore prima che il giocatore che l'ha lanciata la tocchi nuovamente con le sue mani;
- non c'è limite a<ero di passi che un giocatore può fare quando la palla non è a contatto con le sue mani.

Un palleggio **termina** quando il giocatore tocca la palla, simultaneamente, con entrambe le mani oppure trattiene la palla con una o entrambe le mani.

24.1.3 Un giocatore che accidentalmente perde e poi ottiene, una seconda volta, il controllo di una palla viva sul terreno di gioco si considera abbia effettuato una **presa difettosa**.

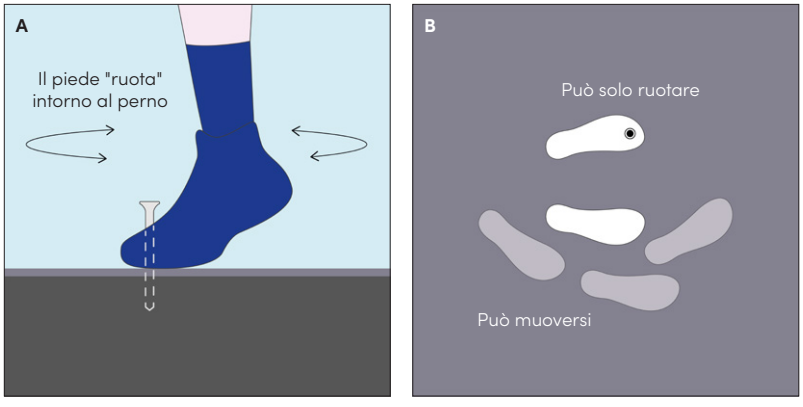
24.1.4 Non costituiscono palleggi:
- tiri a canestro in successione;
- prese difettose all'inizio o al termine di un palleggio;
- tentativi di ottenere il controllo della palla toccandola per allontanarla da altri giocatori;
- toccare palla per toglierla al controllo di un altro giocatore;
- deviare un passaggio e ottenere il controllo della palla;
- passare la palla da una mano all'altra e trattenerla con una o entrambe le mani prima che tocchi il terreno di gioco, a condizione che non vengano commessi passi *[Art. 25]*;
- lanciare deliberatamente la palla contro il tabellone e ottenerne il controllo una seconda volta.

24.2 Regola
Un giocatore non deve palleggiare per una seconda volta dopo che abbia terminato il suo primo palleggio, a meno che tra i 2 palleggi non abbia perso il controllo della palla viva sul terreno di gioco a causa di:
- un tiro a canestro su azione;
- un tocco della palla da parte di un avversario;
- un passaggio o una presa difettosa che tocca o stata toccata da un altro giocatore.

25. Passi

25.1 Definizione
25.1.1 **Passi** è il movimento illegale di uno o entrambi i piedi, in qualunque direzione, mentre si trattiene una palla viva sul terreno di gioco, oltre i limiti indicati in questo Articolo.

25.1.2 Un **giro** è il movimento legale in cui un giocatore che sta trattenendo una palla viva sul terreno di gioco si muove una o più volte in qualunque direzione con lo stesso piede, mentre l'altro piede, chiamato **piede perno** (***PP***), è mantenuto fermo nel suo punto di contatto con il terreno di gioco.



©D.Gallieri • FIP

◀ **Fig. 51**
Illustrazione concettuale del "piede perno" (**A**). Il piede perno può solo ruotare intorno al punto stabilito, mentre l'altro piede è libero di muoversi in qualsiasi direzione (**B**).

25.2 Regola

25.2.1 Il piede perno per un giocatore che prende una palla viva sul terreno di gioco si stabilisce nel seguente modo:

- se un giocatore prende palla **mentre è fermo**, con entrambi i piedi a contatto con il terreno di gioco:
  - nel momento in cui un piede viene sollevato *[o spostato dal punto in cui si trovava]*, l'altro diventa il piede perno (**C**);

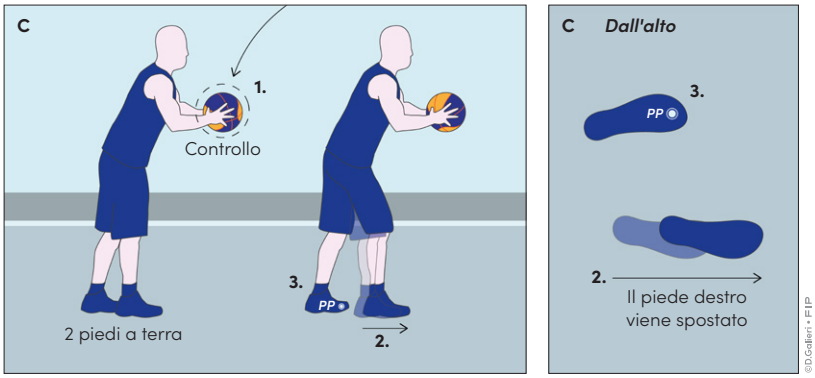


Fig. 52 ▶ Dopo aver ottenuto il controllo della palla (**1.**), il giocatore muove in avanti il piede destro (**2.**). Il piede sinistro diventa automaticamente il perno (**3.**).

  - per iniziare un palleggio, il piede perno non può essere sollevato prima che la palla abbia lasciato la(e) mano(i);

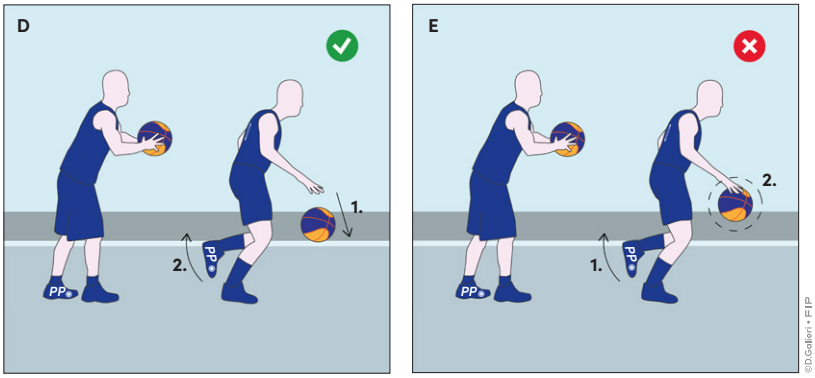


Fig. 53 ▶ Nell'esempio (**D**), la palla viene lasciata prima (**1.**) che il perno sia sollevato (**2.**). Viceversa, nell'esempio (**E**), il giocatore blu solleva il piede perno (**1.**) prima che la palla lasci le sue mani (**2.**)

  - per passare o tirare a canestro, il giocatore può saltare con il piede perno, ma nessun piede può tornare sul terreno di gioco prima che la palla abbia lasciato la(e) mano(i);

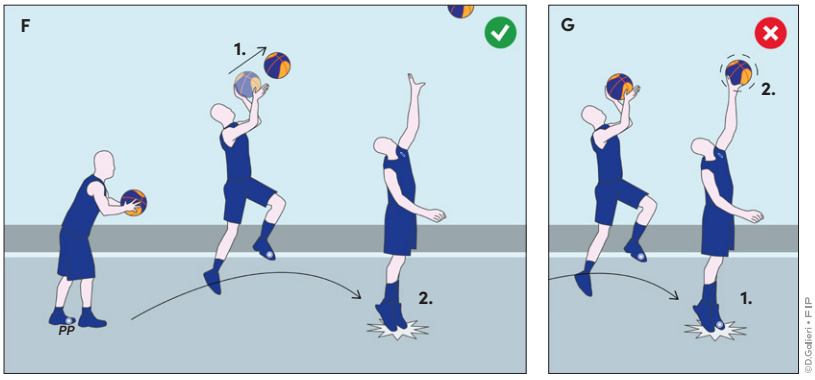
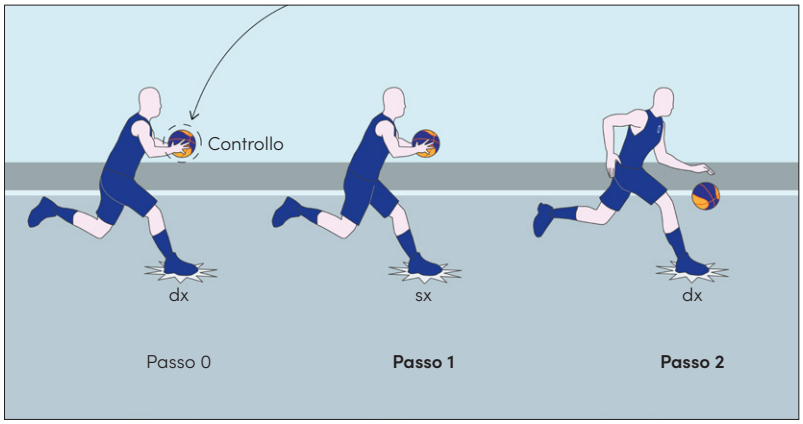


Fig. 54 ▶ Nell'immagine (**F**), il giocatore salta e lascia la palla per un tiro o un passaggio (**1.**) prima di ricadere con uno o entrambi i piedi sul terreno (**2.**). Viceversa, in (**G**), il giocatore torna a contatto con il terreno (**1.**) senza aver ancora lasciato la palla (**2.**).

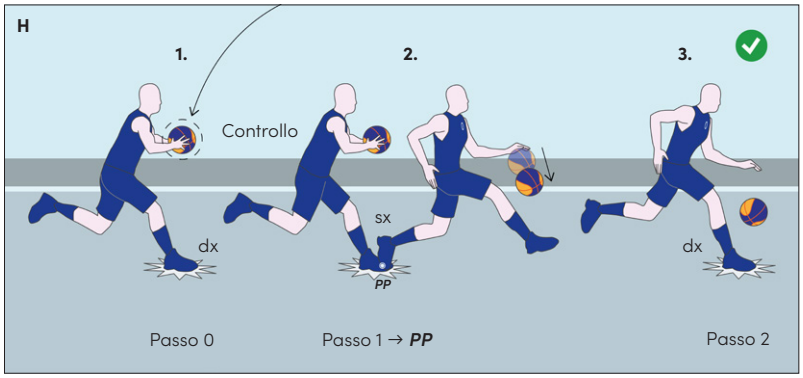
- un giocatore prende la palla **mentre sta avanzando**, o sta **terminando un palleggio**, può fare due passi per fermarsi, passare o tirare la palla:
  - il **primo passo** *[passo 1]* si verifica quando uno o entrambi i piedi toccano il terreno di gioco dopo aver ottenuto il controllo della palla;
  - il **secondo passo** *[passo 2]* si verifica dopo il primo passo quando l'altro piede tocca il terreno di gioco o entrambi i piedi toccano simultaneamente il terreno di gioco;

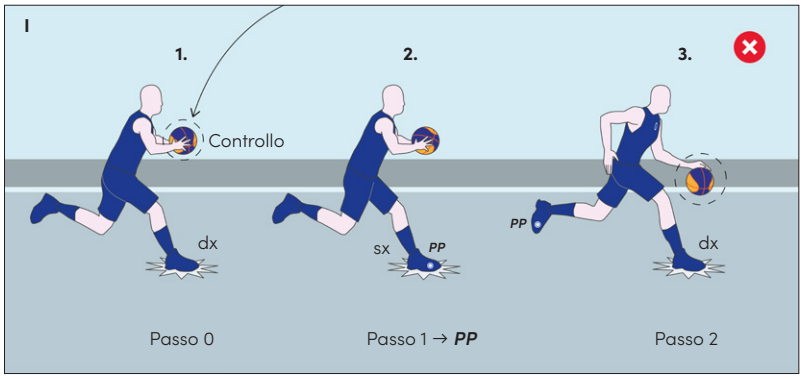


©D.Galleri • FIP

◄ **Fig. 55**
"Passo 0, passo 1 e passo 2" in situazione di ricezione della palla e partenza in palleggio.

- dopo aver ricevuto la palla, per iniziare il suo palleggio un giocatore deve rilasciarla prima del secondo passo;





©D.Galleri • FIP

◄ **Fig. 56**
Nell'esempio (**H**), il giocatore controlla palla sul piede destro a contatto con il terreno (passo 0)(**1.**). Dopo il suo primo passo (passo 1) sul piede sinistro (perno)(**2.**), lascia la palla per iniziare il palleggio prima di sollevare il piede perno dal terreno ed effettuare il secondo passo (passo 2)(**3.**). Nella simile situazione (**I**), il giocatore solleva il piede perno ed effettua il secondo passo prima che la palla lasci le sue mani (**3.**), commettendo una violazione di passi.

- se entrambi i piedi sono sollevati dal terreno di gioco e il giocatore atterra con entrambi i piedi simultaneamente, nel momento in cui un piede è sollevato, l'altro è il perno (**J**);
- se il giocatore, che si ferma sul primo passo, tocca il terreno simultaneamente con entrambi i piedi, può girarsi usando qualunque piede come piede perno (**K**). Se poi il giocatore salta con entrambi i piedi, nessun piede può tornare sul terreno di gioco prima che la palla abbia lasciato la(e) mano(i);
- se un giocatore atterra con un piede, può girarsi solamente usando quel piede come perno;
- se un giocatore salta con un piede sul primo passo *[passo 1]*, può atterrare con entrambi i piedi simultaneamente per il secondo passo *[passo 2]*. In questa situazione, il giocatore non può girarsi con alcun piede (**L**). Se poi uno o entrambi i piedi vengono sollevati dal terreno di gioco, nessun piede può tornare sul terreno di gioco prima che la palla abbia lasciato la(e) mano(i).

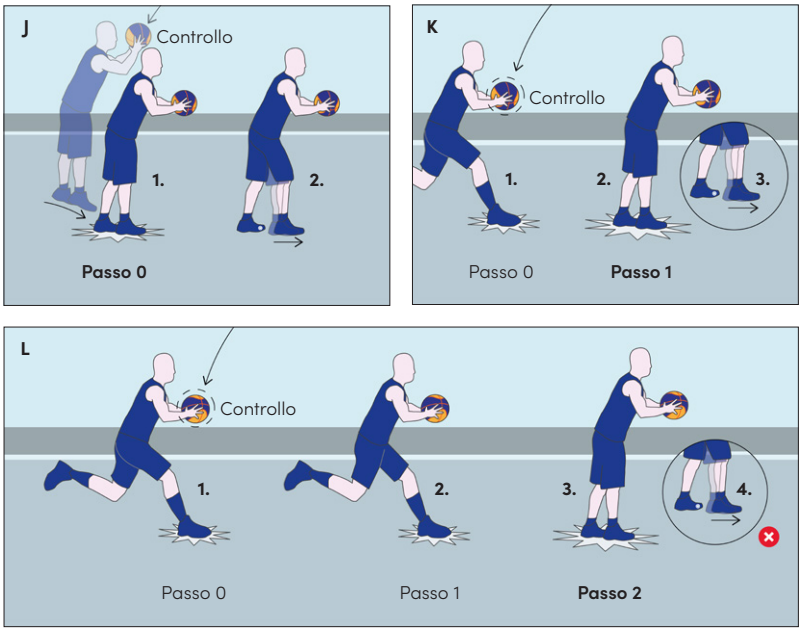


Fig. 57 ▶
Nell'esempio (**J**), il "doppio appoggio" è effettuato sul **passo 0** (**1.**); il giocatore può scegliere il perno (**2.**). Nell'esempio (**K**), dopo il passo 0 (**1.**), appoggia entrambi i piedi sul **passo 1** (**2.**); il giocatore può scegliere il perno (**3.**). Infine, nell'esempio (**L**), dopo il passo 0 (**1.**) ed il passo 1 (**2.**), appoggia entrambi i piedi sul **passo 2** (**3.**); il giocatore non può scegliere il perno (**4.**), ma solo saltare per passare o tirare.

- Un giocatore non può toccare il terreno di gioco consecutivamente con lo stesso piede o con entrambi i piedi dopo aver terminato il palleggio, oppure dopo aver ottenuto il controllo della palla.

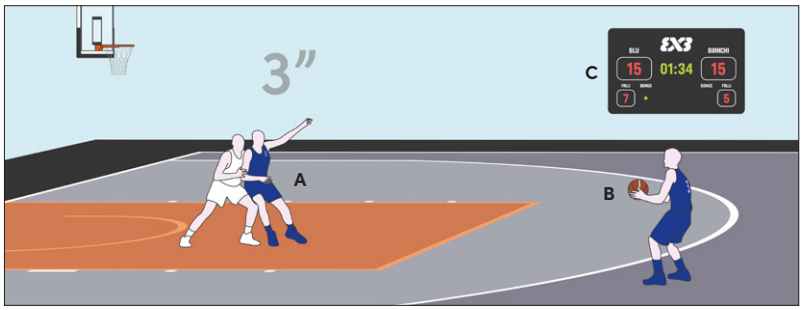
25.2.2 Un giocatore che cade, si sdraia o si siede sul terreno di gioco:

- **non commette** violazione se, mentre cade e scivola sul terreno di gioco, trattiene la palla oppure, mentre è sdraiato o seduto sul terreno di gioco, ottiene il controllo della palla;
- **commette** violazione se rotola o tenta di rialzarsi mentre trattiene la palla.

26. 3 secondi

26.1 Regola

26.1.1 Un giocatore non deve rimanere nell'area dei 3 secondi (**A**) per più di 3 secondi consecutivi mentre la sua squadra è in controllo di una palla viva (**B**) e il cronometro di gara è in movimento (**C**).



©D.Gabori • FIP

◀ **Fig. 58**
Nell'immagine sussistono le quattro condizioni (**A+B+C**) per avviare il conteggio dei 3". Il giocatore 0 blu deve uscire entro 3 secondi dall'area evidenziata in colore **arancione**.

26.1.2 Deve essere concessa una tolleranza ad un giocatore che:

- tenta di uscire dall'area dei 3 secondi;
- è nell'area dei 3 secondi quando egli o un suo compagno di squadra è in atto di tiro e la palla sta lasciando, o ha appena lasciato, la(e) mano(i) del giocatore sul tiro a canestro;
- palleggia nell'area dei 3 secondi per tirare a canestro, dopo esserci rimasto per meno di 3 secondi consecutivi.

26.1.3 Per essere considerato fuori dall'area dei 3 secondi, il giocatore deve mettere entrambi i piedi all'esterno dell'area stessa *[si veda l'Art.11 "posizione di un giocatore"]*.

_ Esempio: La squadra A realizza un canestro. B1 ottiene il controllo della palla all'interno dell'area del semicerchio no-sfondamento ma non cerca attivamente di lasciare tale area.
Interpretazione: La regola dei 3 secondi deve essere applicata dal momento in cui B1 ottiene il controllo di palla, dopo il canestro, nell'area dei 3".

1 _ *3x3 OBRI 8-16*

27. Giocatore marcato da vicino

27.1 Definizione

27.1.1 Un giocatore che trattiene una palla viva sul terreno di gioco è marcato da vicino quando un avversario è in posizione legale di difesa attiva *[Art. 33.3]*, a una distanza non superiore a **1 m**. Un giocatore marcato da vicino deve passare, tirare o palleggiare la palla entro **5 secondi**.

28. Back to the basket

28.1 Regola

28.1.1 Un giocatore attaccante, dopo che la palla sia stata portata oltre l'arco del tiro da 2 punti (pulita) non deve palleggiare all'interno dell'area del tiro da 1 punto per più di 3 secondi consecutivi con la schiena o il fianco rivolti al canestro.

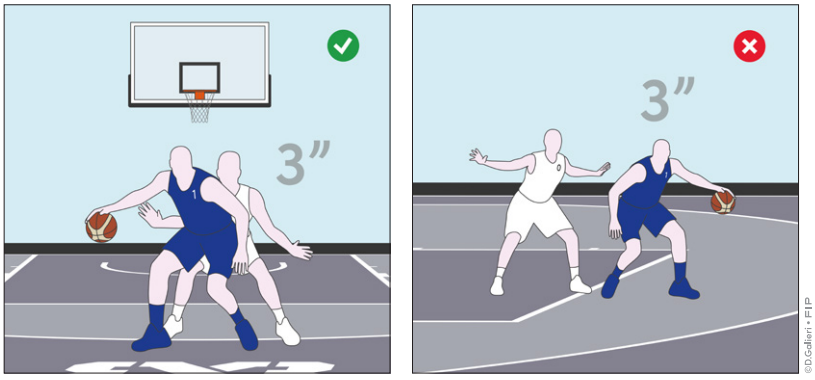


Fig. 59 ▶
Negli esempi, l'attaccante 1 blu non può palleggiare con spalle o fianchi a canestro per più di 3" consecutivi quando è all'interno dell'area di tiro da 1 punto. Questa è una violazione di *stalling*.

1 ⚠ Palleggiare con spalle o fianco rivolto a canestro, evitare di realizzare un canestro o non giocare attivamente sono comportamenti volti a ritardare il gioco: ***"stalling"***.

3x3 OBRI 9-1 _ 1 **_ Esempio:** Dopo che la palla sia stata "pulita", A1 palleggia all'interno dell'area di tiro da 1 punto, vicino all'arco del tiro da 2 punti, con la schiena rivolta al canestro per più di 3 secondi consecutivi.
Interpretazione: Questa è una violazione di stalling di A1. La palla deve essere assegnata alla squadra B per un check-ball.

3x3 OBRI 9-2 _ 2 **_ Esempio:** A1, trattenendo una palla viva all'esterno dell'area di tiro da 1 punto, passa la palla a A2, vicino al canestro. A2 trattiene la palla per 2 secondi con le spalle rivolte al canestro. Dopodiché, inizia a palleggiare per altri 2 secondi (sempre con la schiena rivolta verso il canestro). Infine, chiude il palleggio e trattiene la palla per un altro secondo con il fianco rivolto al canestro.
Interpretazione: Questa è un'azione legale di A2. Il gioco deve continuare.

3x3 OBRI 9-3 _ 3 **_ Esempio:** A1, dopo una legale procedura di check-ball, trattiene una palla viva per più di 5 secondi mentre è marcato da vicino (meno di 1 metro) all'esterno dell'area di tiro da 1 punto.
Interpretazione: Questa è una violazione per stalling di 5 secondi (giocatore marcato da vicino). La palla deve essere assegnata alla squadra B per un check-ball.

3x3 OBRI 9-Stm. 2 _ 2 ⚠ Un giocatore intento ad aggiustare il proprio equipaggiamento (ad esempio che cerca di allacciare le scarpe) rischia di causare un ritardo del gioco. In tal caso, deve essere immediatamente sostituito e potrà rientrare in gioco solo dopo la successiva situazione di palla morta. Un rifiuto ad abbandonare il campo in caso di ritardo del gioco deve essere sanzionato con un fallo tecnico.

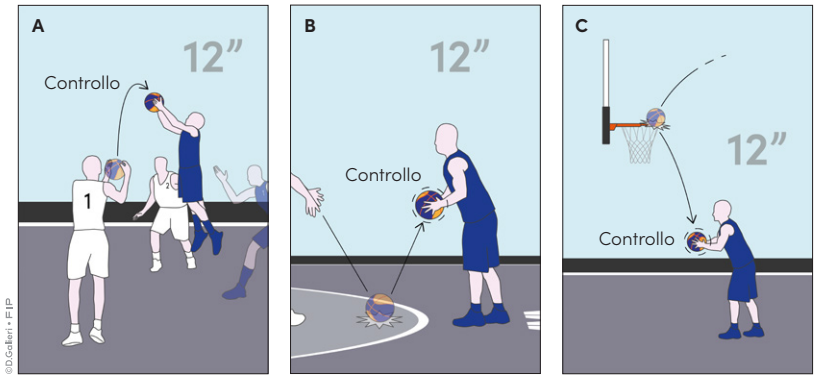
29. Cronometro dei 12 secondi

29.1 Regola

29.1.1 Rallentare il gioco o evitare di giocare in maniera attiva (ad esempio non cercando di tirare per perdere tempo) è una violazione (*stalling*). Ogni volta che:

- un giocatore ottiene il controllo di una palla viva sul terreno di gioco (**A**);
- durante un check-ball, la palla è nelle mani dell'attaccante dopo che la procedura del check-ball sia completata (**B**);
- dopo ogni tiro a canestro su azione o ultimo tiro libero realizzato, la palla è in controllo del giocatore della squadra che non ha realizzato il canestro (**C**);

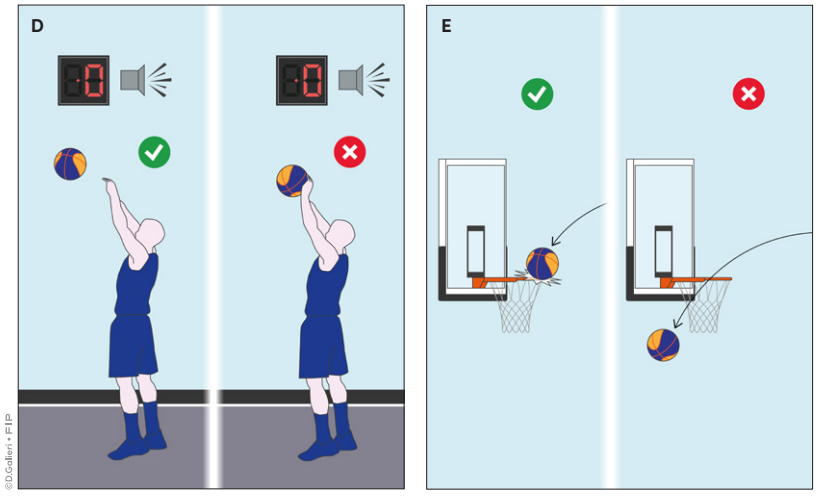
quella squadra deve tentare un tiro a canestro su azione entro 12 secondi.



©D.Galleri • FIP

◄ **Fig. 60**
Esempi di inizio di un conteggio dei 12 secondi.

Per considerare un tiro a canestro avvenuto entro 12 secondi, la palla deve lasciare la(e) mano(i) del giocatore prima che il segnale acustico del cronometro dei 12 secondi suoni (**D**) e deve toccare l'anello oppure entrare nel canestro dopo aver lasciato la(e) mano(i) del giocatore (**E**).



©D.Galleri • FIP

◄ **Fig. 61**
Esempi di tiro a canestro avvenuto o non avvenuto entro i 12 secondi.

29.1.2 Quando un tiro a canestro su azione è tentato vicino allo scadere del periodo di 12 secondi e il segnale acustico del cronometro dei 12 secondi suona mentre la palla è in aria:

- se la palla entra nel canestro, non si verifica alcuna violazione, il segnale acustico deve essere ignorato e il canestro deve essere convalidato (**F**);
- se la palla tocca l'anello, ma non entra nel canestro, non si verifica alcuna violazione, il segnale acustico deve essere ignorato e il gioco deve continuare (**G**);
- se la palla non tocca l'anello, si verifica una violazione (**H**). Tuttavia, se gli avversari ottengono un chiaro e immediato controllo della palla, il segnale acustico deve essere ignorato e il gioco deve continuare (**I**).

Devono essere applicate tutte le restrizioni relative all'interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro.
Quando il tabellone è equipaggiato con illuminazione gialla nella parte superiore del suo perimetro, l'illuminazione ha la precedenza rispetto al segnale acustico del cronometro dei 12" (**J**).

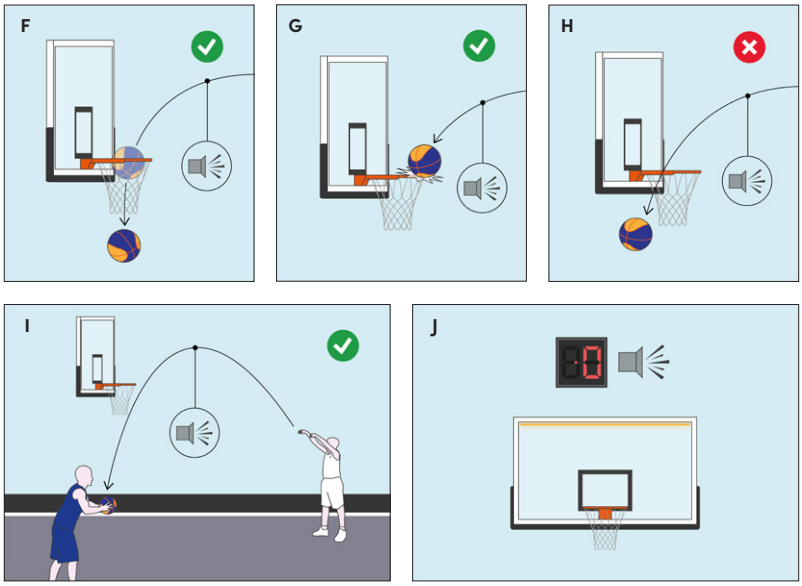


Fig. 62 ▶
Esempi di amministrazione della regola dei 12 secondi con palla in aria a seguito di un tiro a canestro su azione.

29.1.3 Quando 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 (**K**).

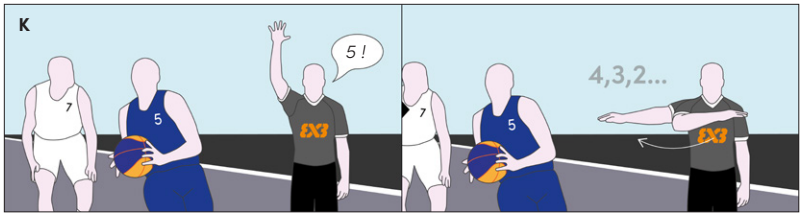


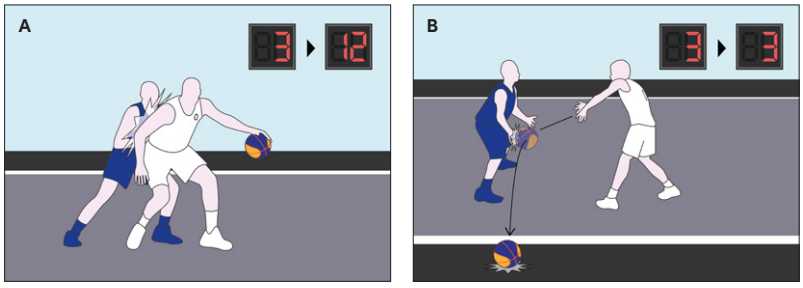
Fig. 63 ▶
Amministrazione della regola dei 12 secondi in assenza dell'apparecchio.

29.2 Procedura

29.2.1 Il cronometro dei 12 secondi deve essere resettato ogni volta che il gioco viene fermato da un arbitro:

- per un fallo o una violazione (non quando la palla esce fuori campo (**B**)) commessi dalla **squadra che non controllava** la palla *[squadra in difesa]* (**A**);
- per una qualunque valida ragione imputabile alla squadra che non controllava la palla.

In queste situazioni, il possesso della palla deve essere assegnato alla stessa squadra che in precedenza aveva il controllo della palla, con l'apparecchio resettato a 12 secondi.

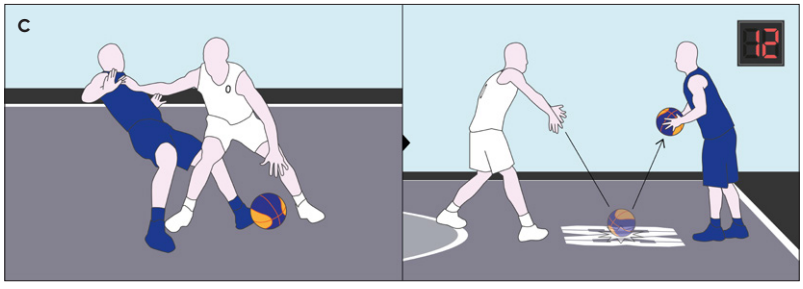


©D.Galleri • FIP

◀ **Fig. 64**
Come si evince dall'immagine (**B**), in caso di palla fuori dalle linee perimetrali l'apparecchio non deve essere resettato.

Tuttavia, se il gioco viene fermato da un arbitro per una qualunque valida ragione non imputabile ad alcuna squadra e, a giudizio dell'arbitro, il reset del cronometro dei 12 secondi ponesse gli avversari in una situazione di svantaggio, il cronometro dei 12 secondi deve continuare dal tempo in cui è stato fermato.

29.2.2 Il cronometro dei 12 secondi deve essere resettato ogni volta che il gioco viene fermato da un arbitro per un fallo o una violazione (incluso quando la palla esce fuori campo) commessi dalla **squadra in controllo** della palla *[squadra in attacco]* ed il check-ball deve essere assegnato alla squadra avversaria (**C**). Inoltre, il cronometro dei 12" deve essere resettato anche se alla squadra in difesa è assegnato un check-ball a seguito di una situazione di salto a due.



©D.Galleri • FIP

◀ **Fig. 65**
Il fallo commesso dalla squadra in controllo di palla causa un cambio nel possesso con conseguente reset del conteggio.

_ Esempio: A1 è in palleggio quando B1 aggrappa la palla ed entrambi i giocatori iniziano a contendersela.
Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due. La palla deve essere assegnata alla squadra B per un check-ball con 12 secondi sul cronometro dei 12".

1 _ *3x3 OBRI 8-13*

3x3 OBRI 8-14 _ 2

_ Esempio: A1 tenta un tiro a canestro su azione. Dopo che la palla ha toccato l'anello, A2 e B3 saltano a rimbalzo e atterrano entrambi con le mani saldamente sulla palla.
Interpretazione: Questa è una situazione di salto a due. La palla deve essere assegnata alla squadra B (per un check-ball con 12 secondi sul cronometro dei 12"), in quanto la squadra A è stata l'ultima a detenerne il possesso.

3x3 OBRI 8-15 _ 3

_ Esempio: Mentre la squadra A è in controllo di palla, il gioco è fermato da un arbitro poiché:
(a.) la superficie del campo è danneggiata.
(b.) A1 è infortunato e richiede assistenza.
(c.) B1 è infortunato e richiede assistenza.
Interpretazione: Nei casi (a.) e (b.), il gioco deve riprendere con un check-ball per la squadra A e il tempo residuo sul cronometro dei 12". Nel caso (c.), il gioco deve riprendere con un check-ball per la squadra A e un nuovo periodo di 12 secondi sul cronometro dei 12".

29.2.3 Ogni volta che il gioco viene fermato da un arbitro per un **fallo tecnico** commesso dalla squadra in controllo della palla, il gioco deve essere ripreso con un check-ball per la squadra che era in attacco. Il cronometro dei 12 secondi **non deve essere resettato**, ma deve continuare dal tempo in cui è stato fermato (**D**).

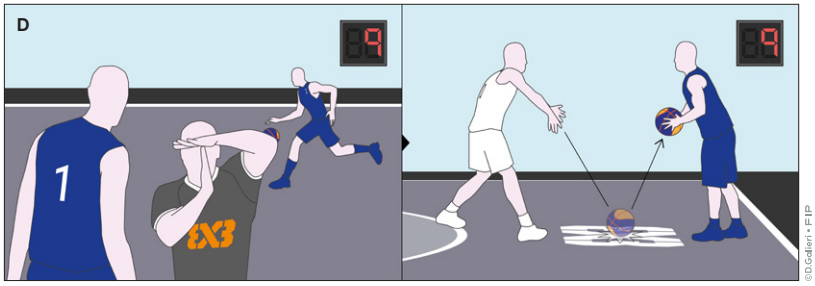


Fig. 66 ▶
Esempio di amministrazione della regola dei 12 secondi in caso di fallo tecnico.

29.2.4 Quando a una squadra viene assegnato un check-ball come parte della sanzione per un fallo **antisportivo** o da **espulsione**, il cronometro dei 12 secondi deve essere resettato a **12 secondi** (**E**).

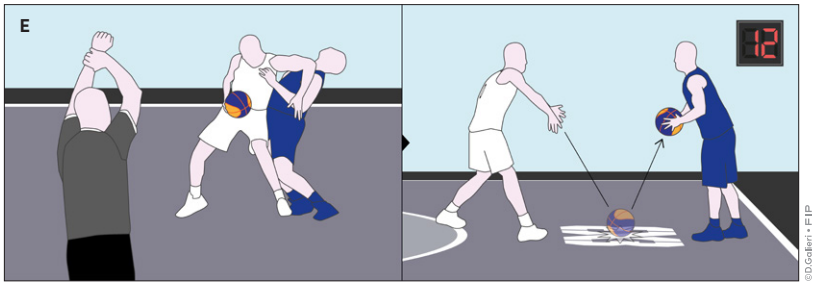
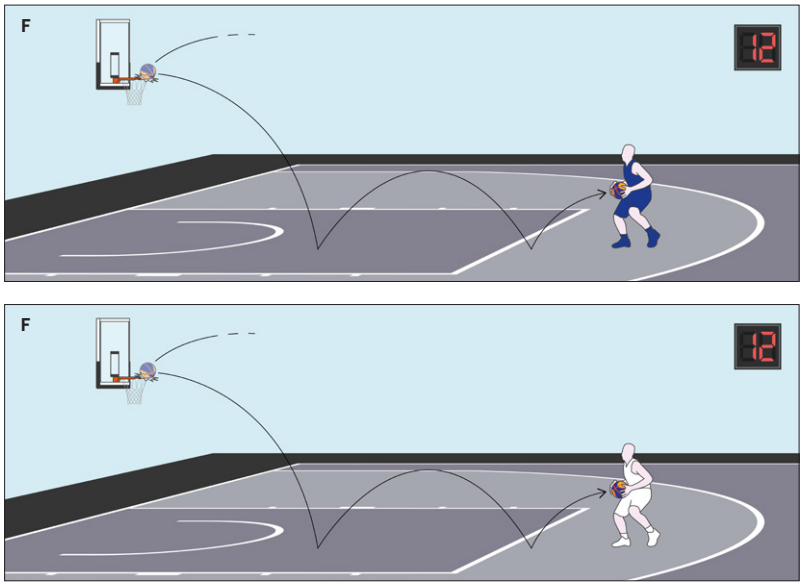


Fig. 67 ▶
Esempio di amministrazione della regola dei 12 secondi in caso di fallo antisportivo o da espulsione.

29.2.5 Dopo che la palla ha **toccato**, per qualsiasi ragione, **l'anello** del canestro, il cronometro dei 12 secondi deve essere resettato sempre a **12 secondi**, a prescindere da quale squadra abbia ottenuto il rimbalzo (**F**).



©D.Galleri • FIP

◀ **Fig. 68**
Come si evince dall'illustrazione, a prescindere dalla squadra che ottiene il controllo di palla dopo che abbia toccato l'anello, il cronometro deve mostrare 12 secondi.

29.2.6 Se il segnale acustico del cronometro dei 12 secondi **suona per errore** mentre una squadra ha il controllo della palla, oppure nessuna squadra ha il controllo della palla, il segnale acustico deve essere ignorato e il gioco deve continuare.
Tuttavia, se a giudizio di un arbitro la squadra in controllo della palla è stata posta in una situazione di svantaggio, il gioco deve essere fermato, il cronometro dei 12 secondi deve essere corretto e il possesso della palla deve essere assegnato a quella squadra.

Se l'apparecchio dei 12" suona...		
... mentre la palla è nelle mani del giocatore		**Violazione**
... mentre la palla è in aria e...	... entra nel canestro	**Canestro valido**
	... tocca l'anello e rimbalza	**Gioco prosegue**
	... non tocca l'anello ma c'è un immediato controllo della squadra avversaria	**Gioco prosegue**
	... non tocca l'anello	**Violazione**
... per errore e...	... il gioco prosegue	**Gioco prosegue**
	... il gioco non prosegue	**Correggere**

30. Portare la palla fuori dall'arco (clearing the ball)

30.1 Definizione

30.1.1 "Pulire la palla" (clearing the ball) è un'azione di gioco che permette di garantire alla nuova squadra in controllo di palla *[in attacco]* di iniziare il proprio possesso da una posizione oltre l'arco del tiro da 2 punti ed essere nella migliore condizione per poter costruire l'azione d'attacco.

30.2 Regola

30.2.1 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 (**A**);

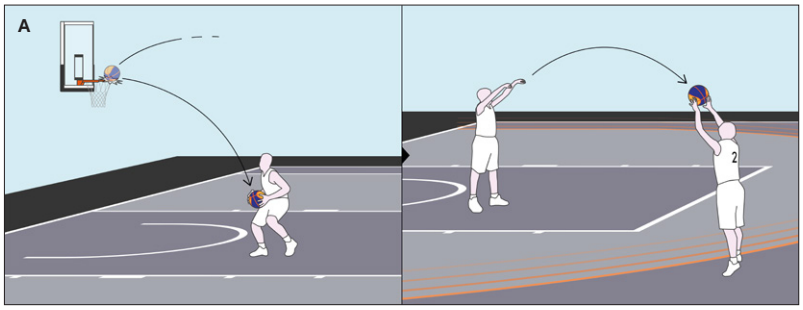


Fig. 69 ▶
Esempio di procedura del *clearing the ball*.

3x3 OBRI 8-6 _ **1**

_ Esempio: Dopo il canestro realizzato da A1, B1 passa la palla a B2, all'interno dell'area del tiro da 1 punto. B2 tenta un tiro a canestro.
Interpretazione: Nel momento in cui la palla lascia le mani di B2 per il tiro, gli arbitri dovranno sanzionare una violazione di "no-cleared ball". B2 non ha diritto di tentare un tiro, senza aver prima pulito la palla.

- alla squadra in difesa non è concesso di giocare per ottenere il controllo di palla all'interno "del semicerchio no-sfondamento" sotto il canestro (**B**).

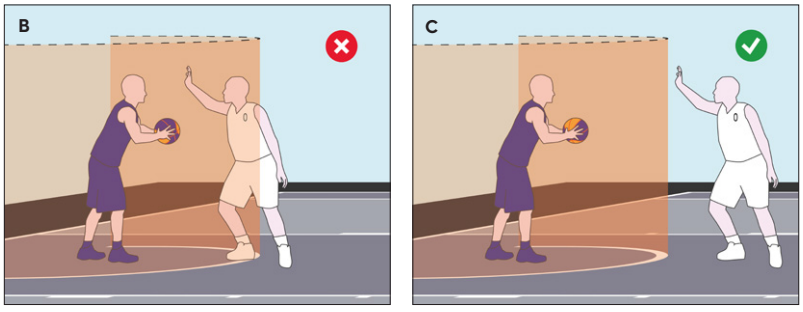


Fig. 70 ▶
Esempio di comportamento volto a ritardare il gioco (**B**) e legale (**C**) di un difensore dopo aver realizzato un canestro.

_ Esempio: Dopo il canestro realizzato da A1, B1 raccoglie la palla per riprendere il gioco. A2, all'interno dell'area del semicerchio no-sfondamento inizia una chiara difesa nei confronti di B1. La squadra A:
(a.) non ha ancora ricevuto un richiamo per aver ritardato la ripresa del gioco, prima dell'azione di A2.
(b.) Ha già ricevuto un richiamo per aver ritardato la ripresa del gioco, prima dell'azione di A2.
Interpretazione: Nel caso (a.), gli arbitri dovranno richiamare la squadra A per aver causato un ritardo nella ripresa del gioco. Nel caso (b.), la squadra A deve essere immediatamente sanzionata con un fallo tecnico.

2 _ 3x3 OBRI 8-1

_ Esempio: Dopo il canestro realizzato da A1, B1 cerca di raccoglie la palla per riprendere il gioco. A2, all'interno dell'area del semicerchio no-sfondamento impedisce a B1 di prendere la palla, senza causare un contatto. La squadra A:
(a.) non ha ancora ricevuto un richiamo per aver ritardato la ripresa del gioco, prima dell'azione di A2.
(b.) Ha già ricevuto un richiamo per aver ritardato la ripresa del gioco, prima dell'azione di A2.
Interpretazione: Nel caso (a.), gli arbitri dovranno richiamare la squadra A per aver causato un ritardo nella ripresa del gioco. Nel caso (b.), la squadra A deve essere immediatamente sanzionata con un fallo tecnico.

3 _ 3x3 OBRI 8-2

_ Esempio: Dopo il canestro realizzato da A1, B1 raccoglie la palla per riprendere il gioco. A2, all'interno dell'area del semicerchio no-sfondamento causa un contatto su B1. La squadra A:
(a.) non ha ancora ricevuto un richiamo per aver ritardato la ripresa del gioco, prima dell'azione di A2.
(b.) Ha già ricevuto un richiamo per aver ritardato la ripresa del gioco, prima dell'azione di A2.
Interpretazione: Nel caso (a.), il contatto dovrà essere ignorato (ammenoché non sia un fallo antisportivo o da espulsione) e gli arbitri dovranno richiamare la squadra A per aver causato un ritardo nella ripresa del gioco. Nel caso (b.), il contatto dovrà essere ignorato (ammenoché non sia un fallo antisportivo o da espulsione) e la squadra A essere immediatamente sanzionata con un fallo tecnico.

4 _ 3x3 OBRI 8-17

⚠ Azioni deliberate volte a ritardare la ripresa del gioco non sono concesse anche alla squadra che ha subito il canestro.

1 _ 3x3 OBRI 8-Stm. 1

_ Esempio: Dopo il canestro realizzato da A1, B1 non cerca di raccogliere immediatamente la palla per riprendere il gioco. La squadra B:
(a.) non ha ancora ricevuto un richiamo per aver ritardato la ripresa del gioco, prima dell'azione di B1.
(b.) Ha già ricevuto un richiamo per aver ritardato la ripresa del gioco, prima dell'azione di B1.
Interpretazione: Nel caso (a.), gli arbitri dovranno richiamare la squadra B per aver causato un ritardo nella ripresa del gioco. Nel caso (b.), la squadra B deve essere immediatamente sanzionata con un fallo tecnico.

5 _ 3x3 OBRI 8-3

_ Esempio: Dopo il canestro realizzato da A1, B1 tocca la palla con una gamba e quest'ultima esce dal terreno di gioco. Il tocco di B1:
(a.) è accidentale;
(b.) È un'azione deliberata.
Interpretazione: Nel caso (a.), il gioco riprenderà con un check-ball per la squadra B. Nel caso (b.), dopo che la squadra B sia stata richiamata per aver ritardato il gioco o essere stata sanzionata con un fallo tecnico (se l'azione è reiterata), il gioco riprenderà con un check-ball squadra B.

6 _ 3x3 OBRI 8-4

30.2.2 Un giocatore è considerato "oltre l'arco" quando entrambi i piedi sono oltre l'arco e non a contatto con l'arco.

3x3 OBRI 8-9 _ **7**

_ Esempio: Nel tentativo di pulire la palla, A1 è in palleggio con un piede oltre l'arco. Dopodiché, solleva l'altro piede dal terreno di gioco.
Interpretazione: La palla è stata "pulita", in quanto nessun piede di A1 è a contatto con l'area di tiro da 1 punto o con l'arco.

30.2.3 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 (**D**);
- se il rimbalzo è difensivo, la squadra dovrà far pervenire la palla dietro l'arco (passandola o palleggiando) (**E**).

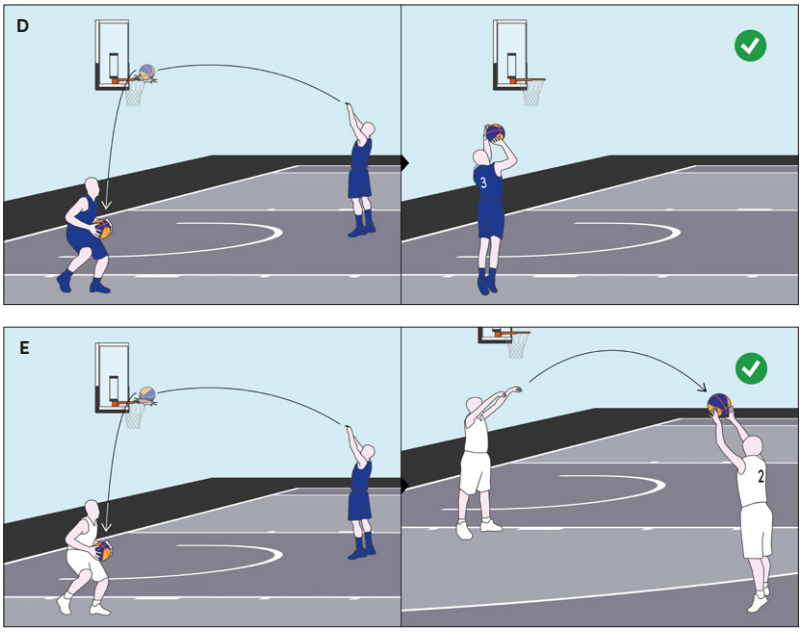


Fig. 71 ▶
Solo nel caso di un cambio di controllo della palla, da parte di una squadra, deve essere pulita la palla.

30.2.4 Se la squadra in difesa ruba la palla o stoppa il tiro, deve far giungere la palla fuori dall'arco (passandola o palleggiando).

3x3 OBRI 8-5 _ **8**

_ Esempio: Dopo il canestro realizzato da A1, B1 raccoglie la palla e, successivamente, tocca la linea di base con un piede o effettua tre passi prima di iniziare il palleggio.
Interpretazione: La squadra B ha causato una violazione di palla fuori le linee perimetrali o di passi. In ogni caso, la palla deve essere assegnata alla squadra A per un check-ball.

30.3 Sanzione *[infraz. agli Art. 30.2.1, 30.2.3, 30.2.4]*

30.3.1 Se la palla lascia le mani del giocatore per un tiro a canestro prima che la palla sia stata pulita, si verifica una violazione di "no-cleared ball" e il potenziale tiro deve essere invalidato. La palla deve essere assegnata agli avversari per un check-ball.

_ Esempio: Dopo un tentativo di tiro di A1, B1 raccoglie il rimbalzo e palleggia per 8 secondi all'interno dell'area di tiro da 1 punto. Prima che la palla sia stata pulita, A1 commette fallo su B1.
Interpretazione: Il fallo di A1 deve essere considerato. La squadra B ha diritto di pulie la palla fino al termine del periodo di 12".
_ Esempio: Il tiro di A1 è stoppato da B1. B2 raccoglie la palla e penetra a canestro senza aver prima pulito la palla. Subito dopo che la palla abbia lasciato le mani di B2 per un tiro lay-up, A3 commette fallo su B2. Il tiro di B2 entra a canestro.
Interpretazione: Questa è una violazione di "no-cleared ball", in quanto la squadra B non ha diritto di tentare un tiro a canestro senza aver prima pulito la palla. Il canestro non è valido ed il fallo di A3 ignorato (ammenoché non sia antisportivo o da espulsione). La palla dovrà essere concessa alla squadra A per un check-ball.

9 _ *3x3 OBRI 8-7*

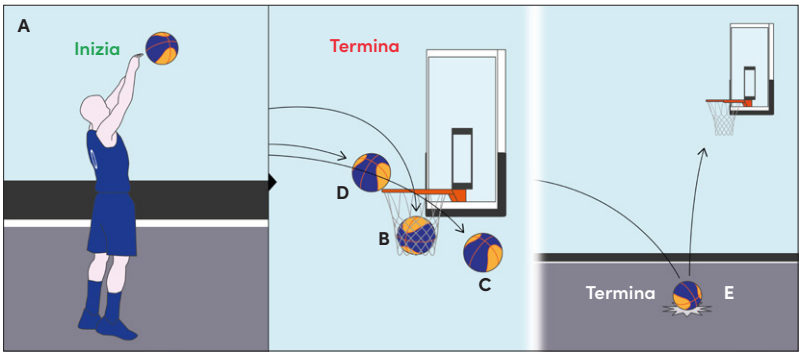
10 _ *3x3 OBRI 8-8*

31. Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro

31.1 Definizione

31.1.1 Un tiro a canestro su azione o su tiro libero:

- **inizia** quando la palla lascia la(e) mano(i) di un giocatore in atto di tiro (**A**);
- **termina** quando la palla:
  - entra nel canestro direttamente dall'alto e vi rimane all'interno oppure lo attraversa completamente (**B**);
  - non ha più la possibilità di entrare nel canestro (**C**);
  - tocca l'anello (**D**);
  - tocca il campo di gioco (**E**);
  - diventa morta.



©D.Galieni • FIP

◀ **Fig. 72**
Inizio e termine di un tiro a canestro.

31.2 Regola

31.2.1 Si verifica un'interferenza **sul tentativo di realizzazione** durante un **tiro a canestro su azione** quando un giocatore tocca la palla mentre è completamente sopra il livello dell'anello (**F**) e:

- si trova nella sua parabola discendente verso il canestro (**G**);
- o dopo che ha toccato il tabellone (**H**).

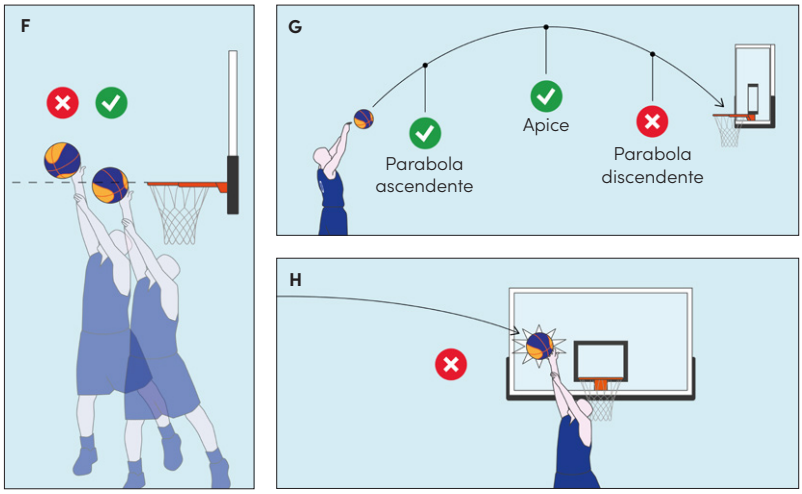


Fig. 73 ▶
Criteri per la valutazione della violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione di un tiro a canestro su azione.

31.2.2 Si verifica un'interferenza **sul tentativo di realizzazione** durante un **tiro libero** quando un giocatore tocca la palla mentre è in aria verso il canestro e prima che tocchi l'anello.

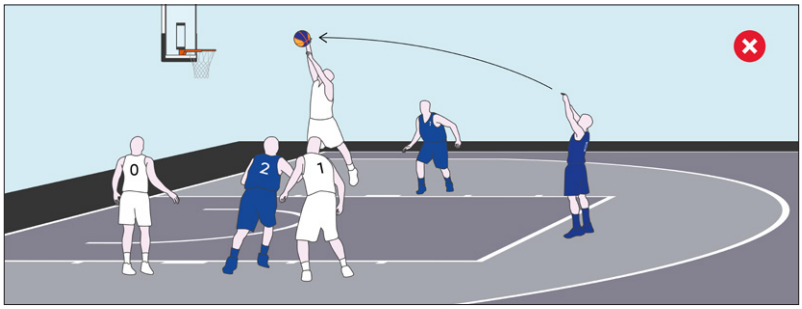


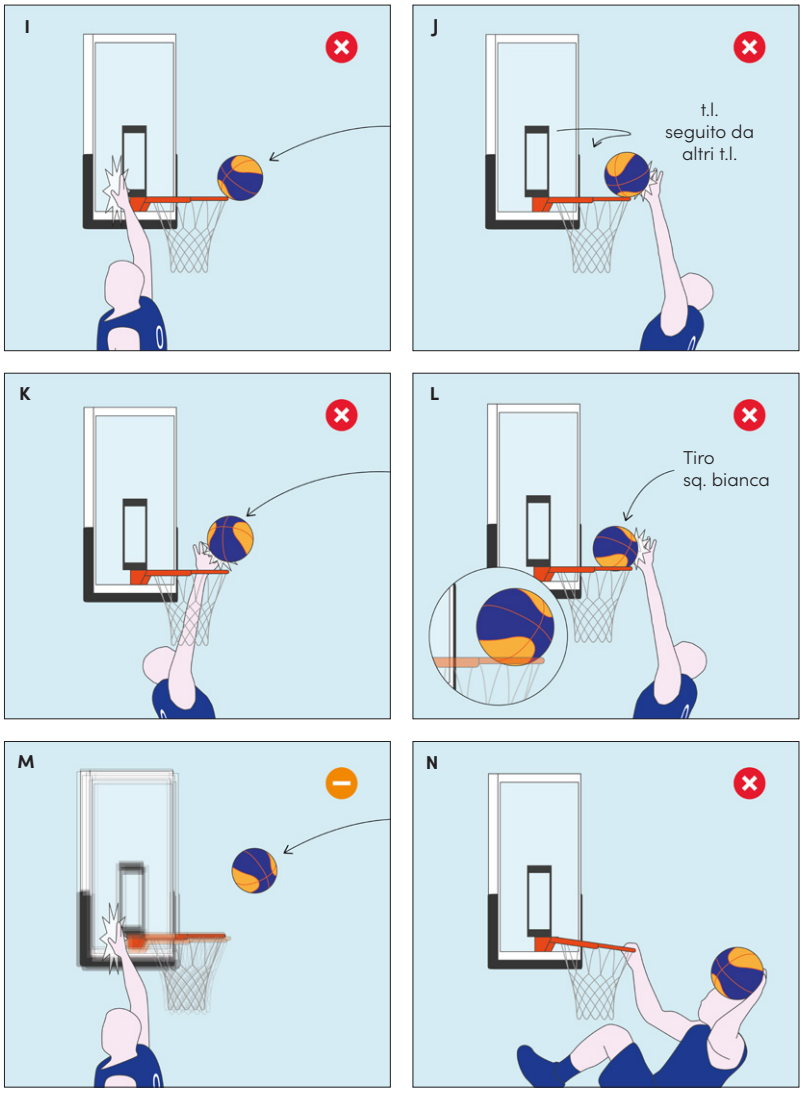
Fig. 74 ▶
Interferenza sul tentativo di realizzazione del tiro libero.

31.2.3 Le restrizioni relative all'interferenza sul tentativo di realizzazione si applicano fino a quando:

- la palla non ha più la possibilità di entrare nel canestro (**C**);
- la palla tocca l'anello (**D**).

31.2.4 Si ha un'**interferenza sul canestro** quando un giocatore:

- tocca il canestro o il tabellone mentre la palla è a contatto con l'anello, dopo un tiro a canestro su azione o dopo l'ultimo tiro libero (**I**);
- tocca la palla, il canestro o il tabellone mentre c'è ancora la possibilità che la palla entri nel canestro, dopo un tiro libero seguito da un ulteriore(i) tiro(i) libero(i) (**J**);
- attraversa il canestro dal basso e tocca la palla (**K**);
- difensore tocca la palla o il canestro, mentre la palla è all'interno del canestro, impedendone così il passaggio attraverso lo stesso canestro (**L**);
- fa vibrare o si aggrappa al canestro in maniera tale da impedire o farne entrare, a giudizio di un arbitro, la palla (**M**);
- si aggrappa al canestro e gioca la palla (**N**).



◀ **Fig. 75**
Tipologie di interferenza sul canestro.

31.2.5 Quando:

- un arbitro ha fischiato mentre:
  - la palla era nelle mani di un giocatore in atto di tiro;
  - oppure, la palla era in volo durante un tiro a canestro su azione o un ultimo tiro libero;
- il segnale acustico del cronometro di gara ha suonato per il termine del tempo regolamentare di gioco;

Nessun giocatore deve toccare la palla dopo che essa abbia toccato l'anello, mentre ha ancora la possibilità di entrare nel canestro. Devono essere applicate tutte le restrizioni relative all'interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro.

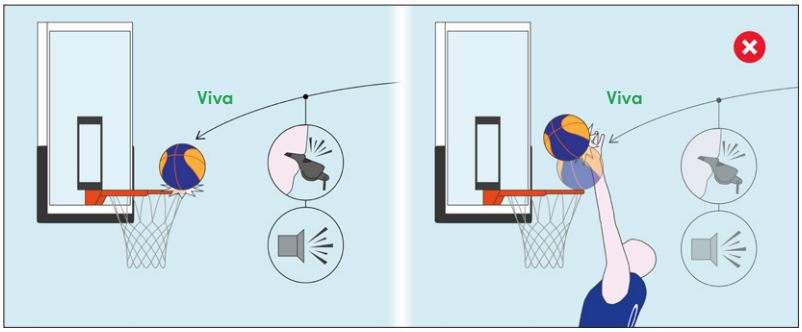


Fig. 76 ▶
Quando la palla è in aria per un tiro e un arbitro fischia o suona un segnale acustico, la palla non diventa immediatamente morta e, se attraversa l'anello, il canestro è valido. Pertanto, in questa situazione devono essere applicate le restrizioni della regola dell'interferenza.

31.3 Sanzione *[infraz. all'Art. 31.2]*

31.3.1 Se la violazione viene commessa da un **attaccante**, nessun punto può essere attribuito (**A**). La palla deve essere assegnata agli avversari per un check-ball.

31.3.2 Se la violazione viene commessa da un **difensore**, alla squadra attaccante viene attribuito:

- 1 punto, se la palla è stata rilasciata per un tiro libero;
- 1 punto, se la palla è stata rilasciata dall'area di tiro da 1 p.to;
- 2 punti, se la palla è stata rilasciata dall'area di tiro da 2 p.ti.

In altre parole, l'attribuzione dei punti si effettua come se la palla fosse entrata nel canestro (**B**).

31.3.3 Se l'interferenza sul tentativo di realizzazione viene commessa da un giocatore **difensore** durante un ultimo tiro libero, deve essere attribuito 1 punto alla squadra attaccante, seguito dalla sanzione di fallo tecnico a carico del difensore (**C**).

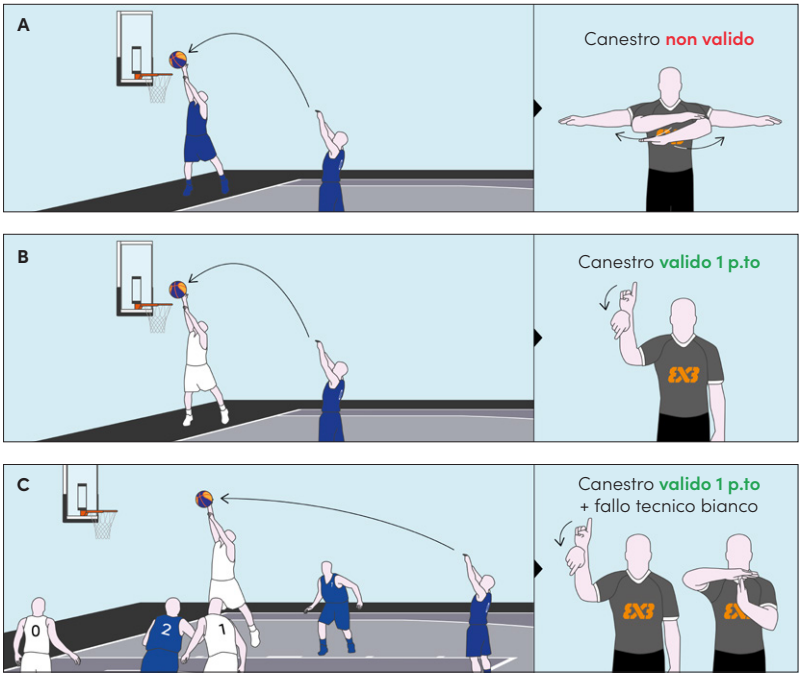
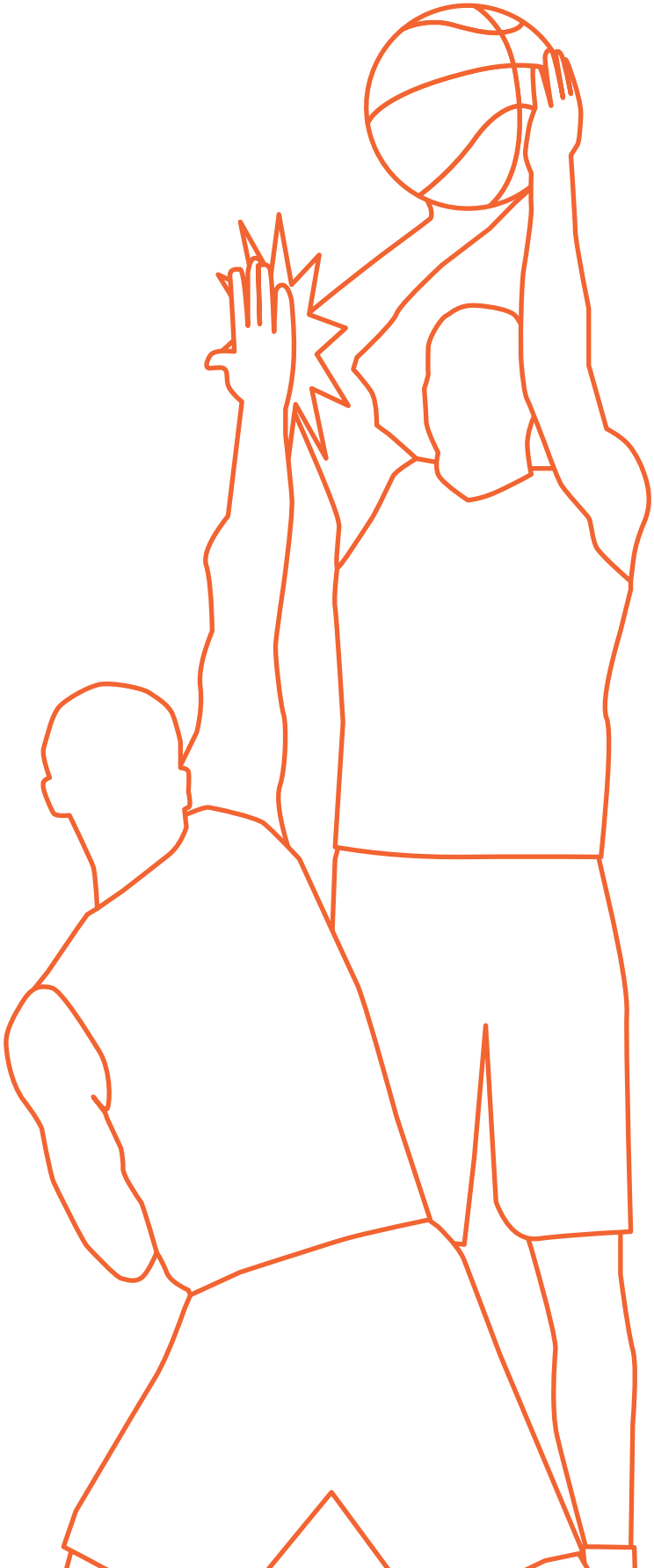


Fig. 77 ▶
Sanzioni corrispondenti alle relative tipologie di violazione d'interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro.



Falli

6.

32. Falli

32.1 Definizione

32.1.1 Un fallo è un'infrazione alle regole che consiste in un contatto personale illegale con un avversario e/o in un comportamento antisportivo.

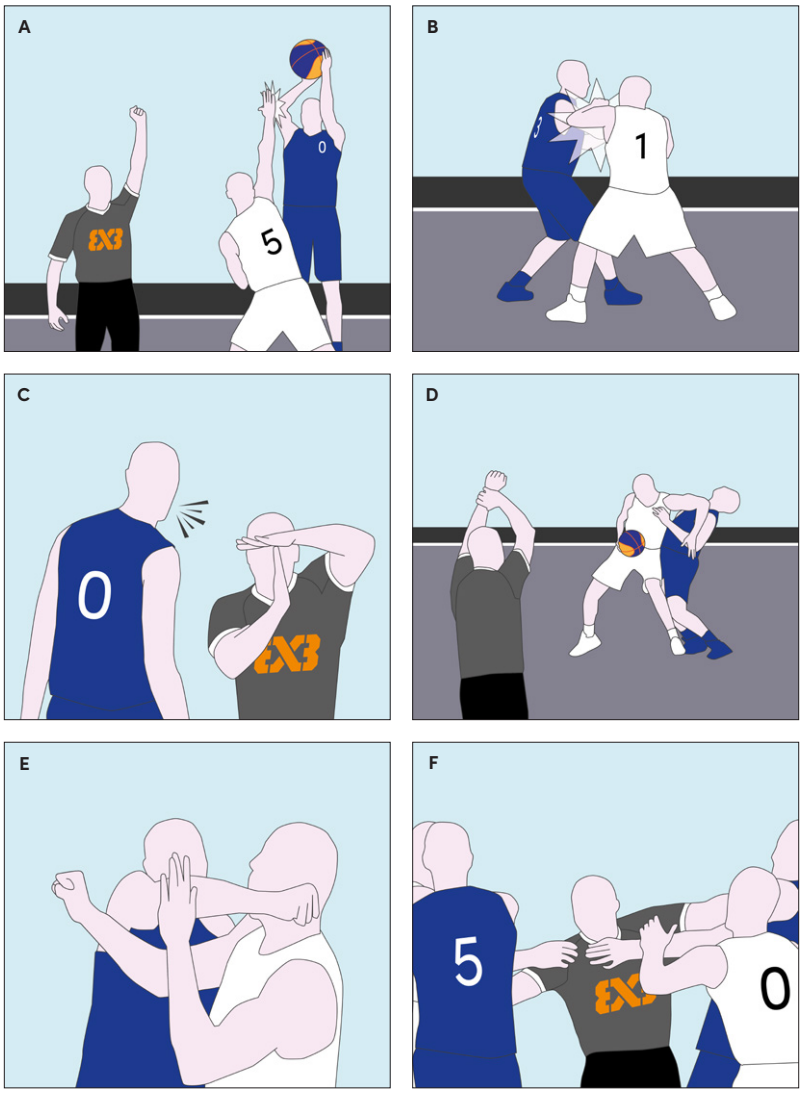


Fig. 78 ▶
Varie tipologie di fallo: fallo di contatto (**A**), doppio fallo (**B**), fallo tecnico (**C**), fallo antisportivo (**D**), espulsione (**E**) e rissa (**F**).

32.1.2 A una squadra può essere fischiato un qualsiasi numero di falli. A prescindere dalla sanzione, ogni fallo deve essere addebitato, registrato a referto a carico di chi lo commette e sanzionato in base agli articoli di questa Regola.

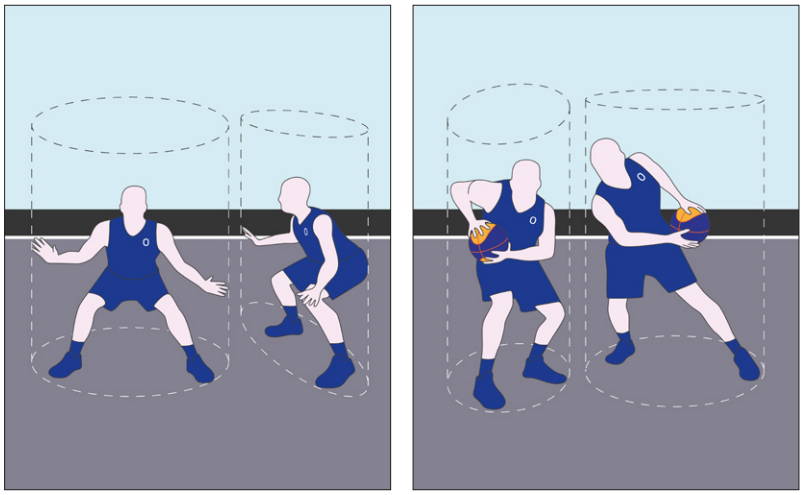
32.1.3 I falli personali non devono essere registrati a referto, ammenoché non siano antisportivi o da espulsione.

33. Contatto: princìpi generali

33.1 Principio del cilindro

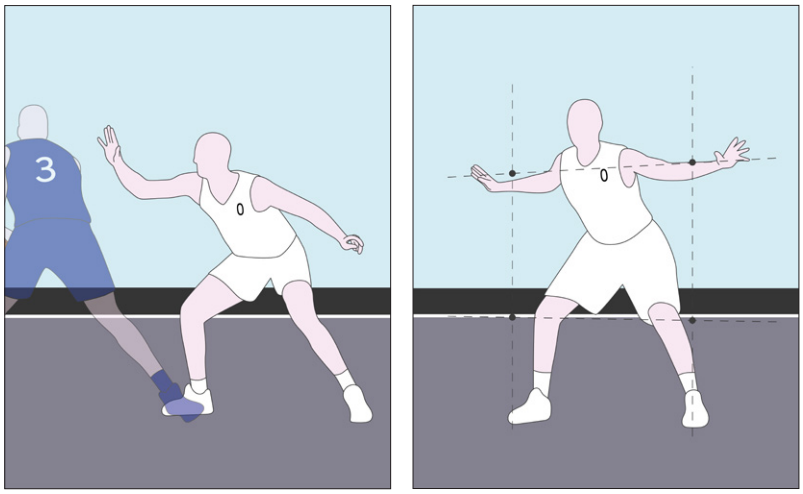
Il principio del cilindro viene definito come lo spazio all'interno di un cilindro immaginario occupato da un giocatore sul terreno di gioco. Esso include lo spazio sopra il giocatore ed ha come limiti:

- i palmi delle mani, avanti;
- i glutei, dietro;
- i margini esterni delle braccia e delle gambe, lateralmente.



◄ **Fig. 79**
Cilindro di un giocatore senza la palla (sx) e con la palla (dx).

Le mani e le braccia possono essere estese davanti al busto non oltre la posizione dei piedi e delle ginocchia, con le braccia piegate all'altezza dei gomiti, in modo che gli avambracci e le mani siano sollevati nella posizione legale di difesa. La distanza tra i piedi varia a seconda dell'altezza del giocatore.



◄ **Fig. 80**
Esempi di posizione legale di difesa all'interno del proprio cilindro (la posizione legale di difesa sarà chiarita all'Art. 33.3).

33.2 Principio della verticalità

Durante la gara, ciascun giocatore ha il diritto di occupare una qualunque posizione (cilindro) sul terreno di gioco che non sia già stata occupata da un avversario. Questo principio protegge lo spazio che il giocatore occupa sul campo e lo spazio sopra di esso quando salta verticalmente all'interno di quello spazio.

Non appena il giocatore lascia la propria posizione verticale (cilindro) e si verifica un contatto con un avversario che aveva già stabilito la propria posizione verticale, il giocatore che ha lasciato la propria posizione verticale è responsabile del contatto.

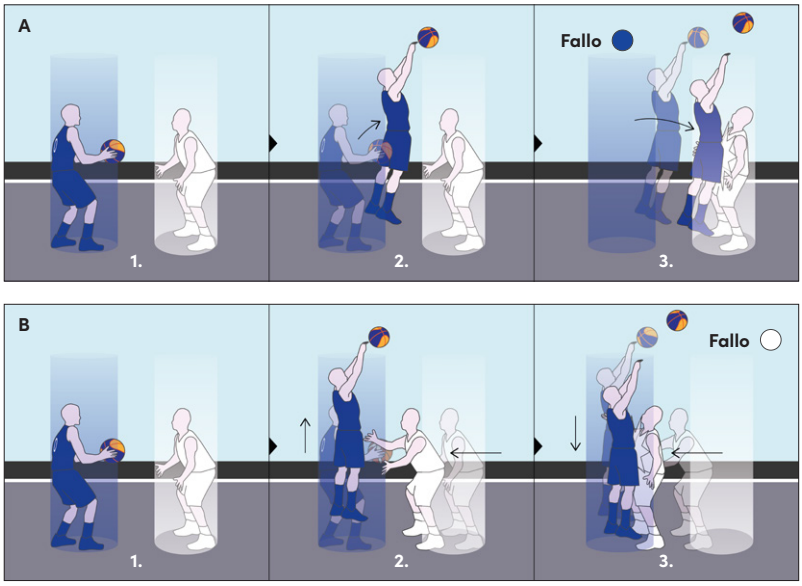


Fig. 81 ▶
Nelle immagini (**A**) ed (**B**), al punto (**1.**), i due giocatori sono entrambi posizionati legalmente nei cilindri. Nel caso (**A.2**) l'attaccante blu, per tirare, salta in avanti lasciando il proprio cilindro. Ricadendo, invade il cilindro del difensore bianco (**A.3**). La responsabilità del contatto è dell'attaccante. Viceversa, in (**B.2**), l'attaccante salta verticalmente all'interno del proprio cilindro, mentre è il difensore a lasciare la propria posizione, invadendo il cilindro del giocatore blu, in discesa dopo il tiro (**B.3**). La responsabilità è del difensore.

Il giocatore difensore non deve essere penalizzato se salta verticalmente (all'interno del proprio cilindro) o se distende le mani o le braccia verso l'alto, all'interno del proprio cilindro.

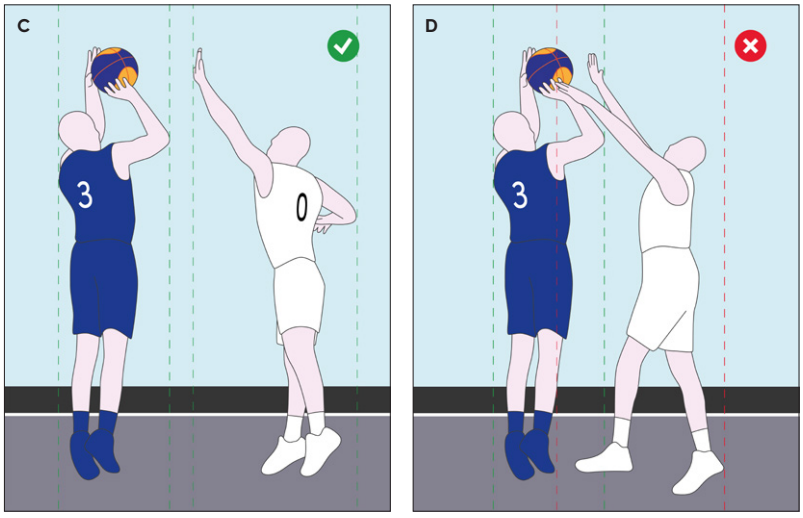


Fig. 82 ▶
Nell'immagine (**C**), sia l'attaccante che il difensore rispettano le reciproche verticalità. In (**D**), invece, il difensore non rispetta la verticalità dell'attaccante (invadendone il cilindro). In caso di contatto, la responsabilità sarà la sua.

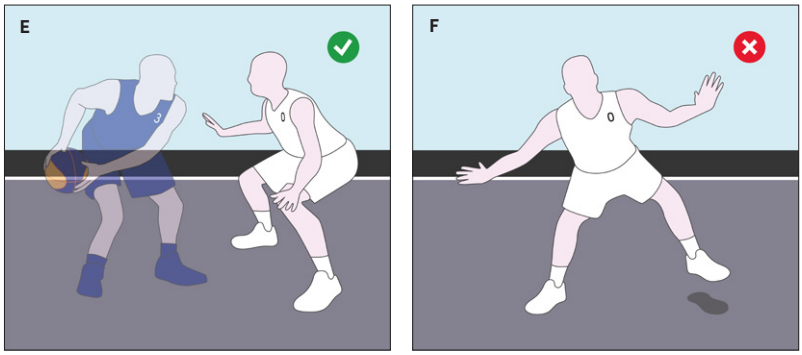
Il giocatore attaccante, sia a contatto con il campo sia in aria, non deve causare un contatto con il giocatore difensore che è in una posizione legale di difesa:

- usando le braccia per crearsi maggior spazio (pushing off);
- allargando le gambe o le braccia per causare un contatto durante o subito dopo un tiro a canestro su azione.

33.3 Posizione legale di difesa

Un giocatore difensore stabilisce una posizione iniziale legale di difesa quando:

- fronteggia il suo avversario;
- ed ha entrambi i piedi a contatto con il terreno di gioco.



©D.Galleri • FIP

◀ **Fig. 83**
Nell'esempio (**E**) il giocatore bianco assume una perfetta posizione iniziale legale di difesa. Nel caso (**F**) il medesimo giocatore, mantenendo un piede sollevato da terreno di gioco, non ha una legale posizione di difesa.

La posizione legale di difesa si estende verticalmente sopra il giocatore (cilindro), dal terreno di gioco fino al soffitto *[Art. 33.1]*. Egli può sollevare le braccia e le mani sopra la testa o saltare verticalmente, ma deve mantenerle in posizione verticale all'interno del cilindro immaginario *[Art. 33.2]*.

33.4 Marcatura di un giocatore che controlla la palla

Nel marcare un giocatore che controlla la palla (trattenendola o palleggiandola), **non devono** essere applicati gli elementi di tempo e di distanza *[Art. 33.5]*. Il giocatore con la palla deve aspettarsi di essere marcato e deve essere preparato a fermarsi o a cambiare direzione ogni qualvolta un avversario stabilisce una posizione iniziale legale di difesa di fronte a lui, anche se questo avviene in una frazione di secondo.

⚠ **N.B.** Con il termine "marcatura" s'intende la presa di posizione rispetto ad un avversario al fine di ostacolarne l'azione.

Una volta che il giocatore difensore ha stabilito una posizione iniziale legale di difesa, si può muovere per marcare il proprio avversario, ma non può estendere le braccia, le spalle, i fianchi o le gambe per impedire al palleggiatore di superarlo.

Nel giudicare una situazione di sfondamento *[Art. 33.8]* o bloccaggio *[Art. 33.9]* che coinvolge un giocatore **con la palla**, un arbitro deve seguire i seguenti principi:

- il giocatore difensore deve stabilire una posizione iniziale legale di difesa *[Art. 33.3]*, fronteggiando il giocatore con la palla

e avendo entrambi i piedi a contatto con il terreno;

- il giocatore difensore può rimanere fermo, saltare verticalmente, muoversi lateralmente o all'indietro al fine di mantenere la posizione iniziale legale di difesa (**A**);
- il giocatore difensore, nel muoversi per mantenere la posizione iniziale legale di difesa, può sollevare, dal terreno di gioco, uno o entrambi i piedi per un instante, purché il movimento sia laterale o all'indietro, ma non verso il giocatore con la palla (**A**);
- se il contatto si verifica sul busto, si considera che il giocatore difensore abbia raggiunto il punto ove avvenuto il contatto per primo (**B**);
- il giocatore difensore, dopo aver stabilito una posizione legale di difesa, può girarsi all'interno del proprio cilindro per evitare infortuni.

In una qualsiasi delle situazioni di cui sopra, il contatto deve essere considerato come causato dal giocatore con la palla *[fallo commesso dalla squadra in attacco]*.

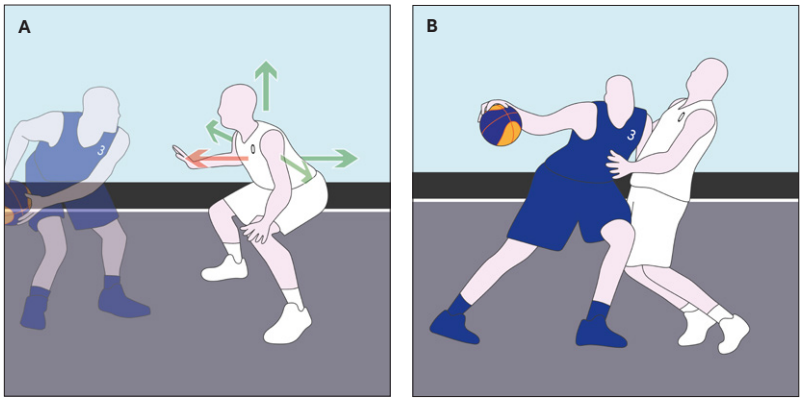
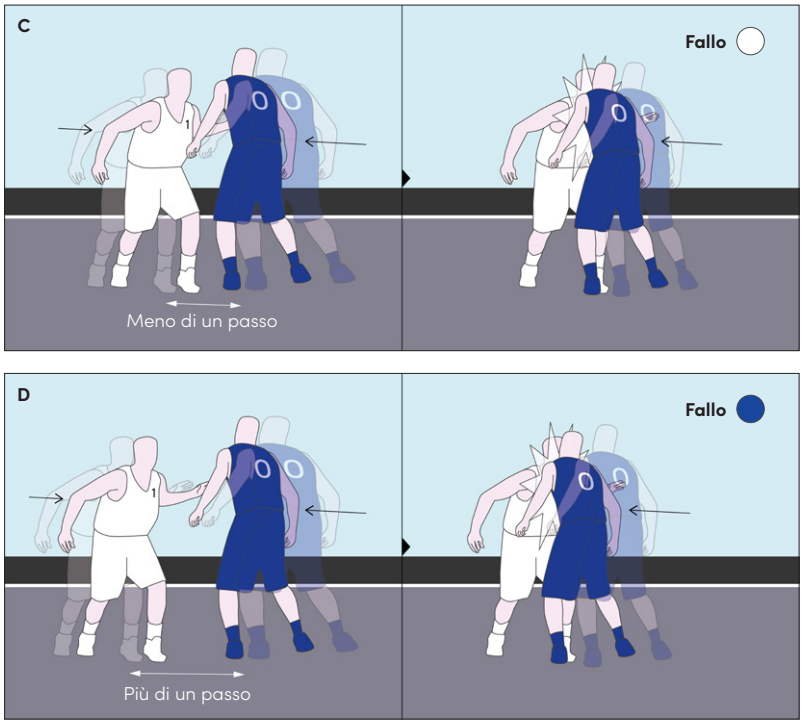


Fig. 84 ▶
Direzioni possibili di movimento del difensore durante la marcatura di un giocatore in controllo di palla (**A**) ed esempio di contatto sul busto del difensore (**B**), la cui responsabilità è dell'attaccante.

33.5 Marcatura di un giocatore che non controlla la palla

Un giocatore che non controlla la palla ha diritto a muoversi liberamente sul terreno di gioco e occupare una qualunque posizione che non sia già occupata da un altro giocatore. Nel marcare un giocatore che non controlla la palla **devono** essere applicati gli elementi di **tempo e di distanza**. Un giocatore difensore non può occupare una posizione così vicina e/o così velocemente, sulla traiettoria di un avversario in movimento, tale che quest'ultimo non abbia neppure il tempo o la distanza sufficiente per fermarsi o cambiare direzione. La distanza è direttamente proporzionale alla velocità dell'avversario, ma mai inferiore a 1 normale passo. Se un giocatore difensore non rispetta gli elementi di tempo e di distanza nel prendere la propria posizione iniziale legale di difesa e si verifica un contatto con un avversario, questi è il responsabile del contatto. Una volta che un giocatore difensore ha stabilito una posizione iniziale legale di difesa, può muoversi per marcare il proprio avversario. Non può impedirgli di superarlo estendendo le braccia, le spalle, i fianchi o le gambe lungo la sua traiettoria. Può girarsi all'interno del cilindro per evitare infortuni.

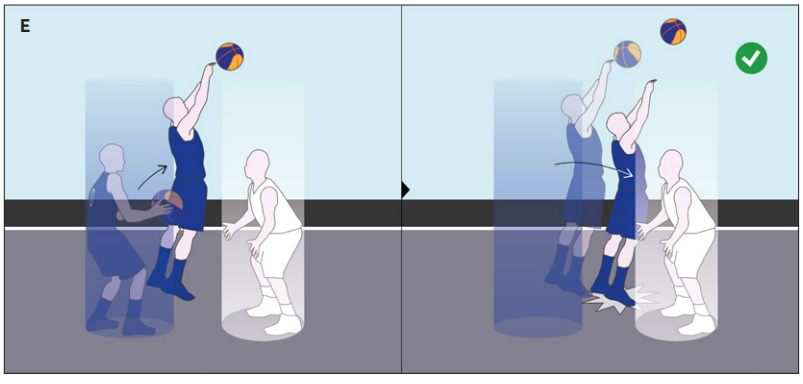


©D.Gelleri • FIP

◄ **Fig. 85**
Nell'illustrazione (**C**), il difensore 1 bianco occupa una posizione legale di difesa a meno di un passo dall'attaccante 0 blu. Quest'ultimo, non ha tempo e spazio per modificare la propria direzione. In caso di contatto, la responsabilità è del giocatore bianco. Viceversa, in (**D**), il giocatore 1 bianco concede più di un passo di distanza all'avversario. Lo 0 blu ha spazio e tempo a sufficienza per variare direzione. In caso di contatto, la responsabilità sarà la sua.

33.6 Giocatore in aria

Un giocatore che salta da un punto del terreno di gioco ha diritto di **ricadere nuovamente nello stesso punto**. Egli ha diritto di ricadere in un altro punto del terreno di gioco, a condizione che il punto di ricaduta e la traiettoria diretta tra il punto di stacco e quello di ricaduta non siano già stati occupati da un avversario(i) al momento dello stacco (**E**). Se lo slancio di un giocatore, che salta e ritorna sul terreno di gioco, causa un contatto con un avversario che aveva stabilito una posizione legale di difesa oltre il punto di ricaduta, responsabile del contatto è il giocatore che salta (**F**). Un avversario non può spostarsi lungo la traiettoria di un giocatore dopo che quest'ultimo abbia saltato. Spostarsi sotto un giocatore in aria e causare un contatto costituisce generalmente un fallo antisportivo e, in alcune circostanze, può costituire un fallo da espulsione.



©D.Gelleri • FIP

◄ **Fig. 86**
Esempio di azione legale di un attaccante dopo il salto per un tiro a canestro.

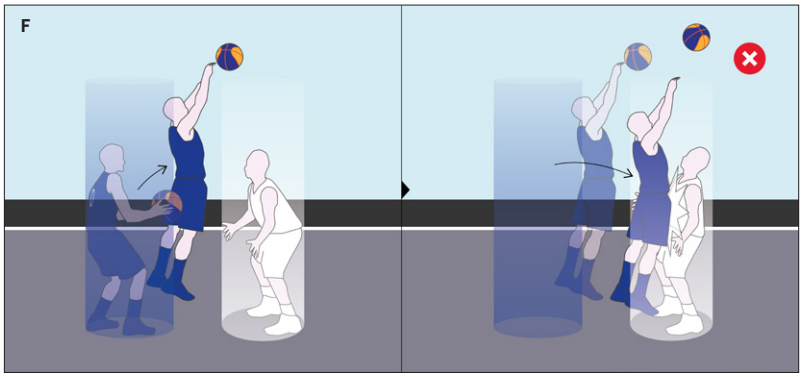


Fig. 87 ▶
Esempio di azione illegale di un attaccante dopo il salto per un tiro a canestro.

33.7 Blocco: legale e illegale

Un blocco è un tentativo di ritardare o impedire ad un avversario che non ha la palla di raggiungere la posizione desiderata sul terreno di gioco.

Un blocco **legale** si verifica quando il giocatore che sta bloccando un avversario:

- era fermo (all'interno del proprio cilindro) quando è avvenuto il contatto;
- ed aveva entrambi i piedi a contatto con il terreno di gioco quando è avvenuto il contatto.

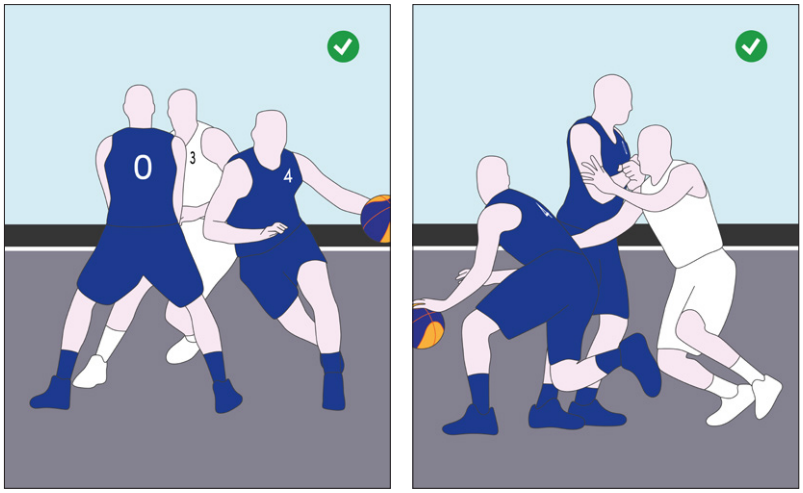
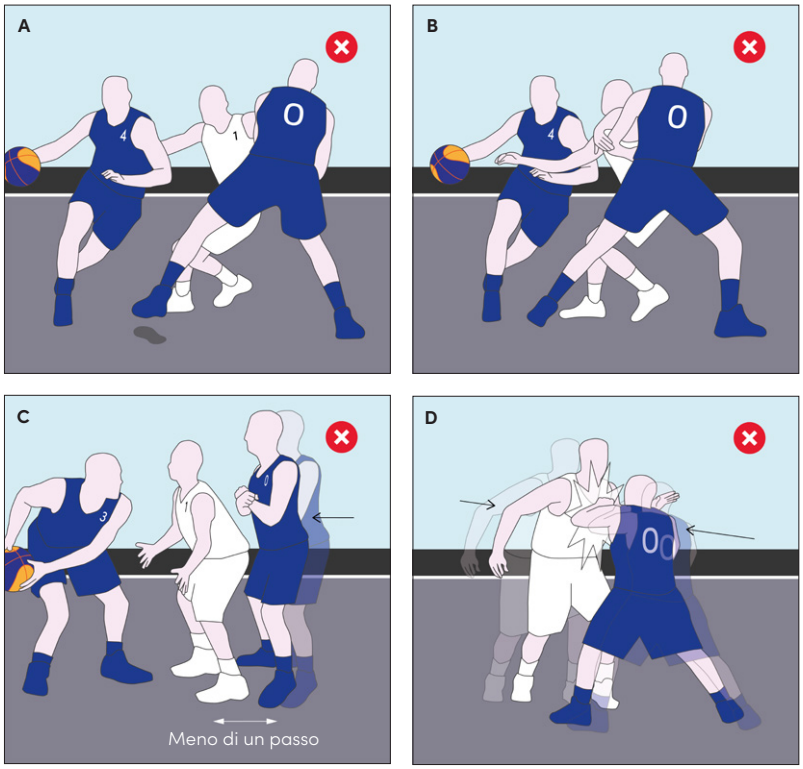


Fig. 88 ▶
Esempi di blocchi offensivi legali del giocatore 0 blu.

Un blocco **illegale** si verifica quando il giocatore che sta bloccando un avversario:

- era in movimento quando è avvenuto il contatto;
- non ha lasciato una distanza sufficiente nel portare il blocco all'esterno del campo visivo di un avversario che era fermo al momento del contatto (**C**);
- non ha rispettato gli elementi di tempo e di distanza di un avversario in movimento al momento del contatto (**D**).



◀ **Fig. 89**
Tipi di blocchi offensivi illegali. In particolare, il giocatore bloccante:
(**A**) non ha entrambi i piedi a contatto col terreno di gioco;
(**B**) allarga gomito a gamba per fermare il difensore, fuoriuscendo dai limiti del proprio cilindro;
(**C**) non concede spazio e tempo di reazione al di fuori del campo visivo del giocatore 1 bianco;
(**D**) è in movimento al momento del blocco e non concede spazio/tempo al difensore in movimento.

Se il blocco è portato **all'interno del campo visivo** di un avversario fermo (frontalmente o lateralmente), il bloccante può portare il blocco tanto vicino quanto desidera, a condizione che non ci sia un contatto (nel prendere posizione).
Se il blocco è portato **all'esterno del campo visivo** di un avversario fermo, il bloccante deve permettere all'avversario di fare 1 normale passo verso il blocco senza causare un contatto.
Se l'**avversario** è **in movimento**, devono essere applicati gli elementi di tempo e di distanza. Il bloccante deve lasciare uno spazio sufficiente da permettere al giocatore che subisce il blocco di evitarlo, fermandosi o cambiando direzione.
La distanza richiesta non è mai inferiore a 1 normale passo e mai superiore a 2.

Un giocatore che subisce un blocco legale è responsabile di qualunque contatto con il giocatore che ha portato il blocco.

33.8 Sfondamento

Lo sfondamento è un contatto personale illegale, con o senza la palla, causato da una spinta o da un movimento contro il busto di un avversario.

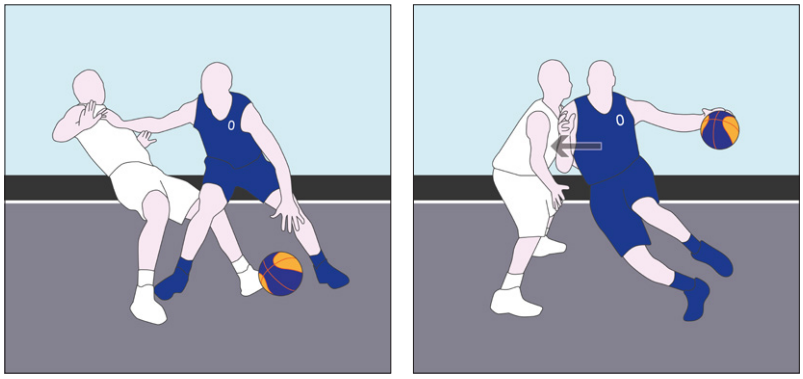


Fig. 90 ▶
Esempi di falli di sfondamento commessi dall'attaccante 0 blu.

33.9 Bloccaggio

Il bloccaggio è un contatto personale illegale che ostacola l'avanzamento di un avversario con o senza la palla *[Art. 33.7]*. Un giocatore che sta tentando di portare un blocco commette un fallo di bloccaggio se il contatto avviene mentre è in movimento e il suo avversario è fermo o sta indietreggiando.

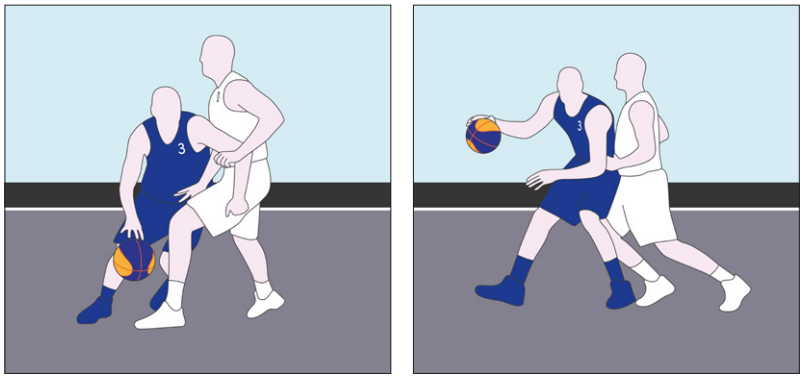


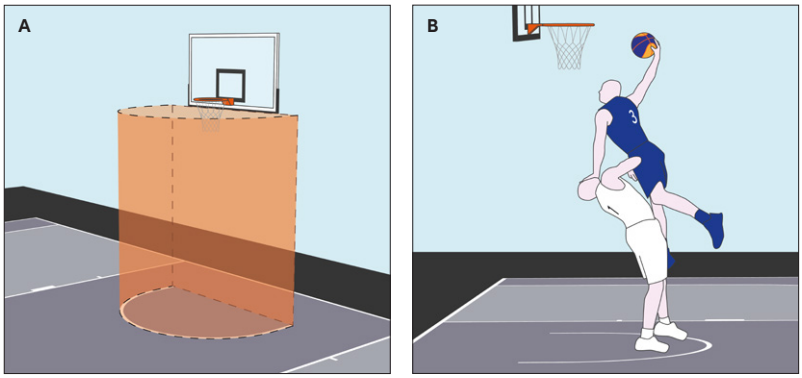
Fig. 91 ▶
Esempi di falli di bloccaggio commessi dal difensore (giocatore bianco).

Se un giocatore si disinteressa della palla, fronteggia un avversario e modifica la propria posizione contemporaneamente a quella dell'avversario, quel giocatore è il responsabile principale per qualunque contatto si verifichi, a meno che non subentrino altri fattori. L'espressione "a meno che non subentrino altri fattori" si riferisce a spinte, sfondamenti o trattenute volontarie commesse dal giocatore che subisce il blocco.

È legale per un giocatore estendere il(le) braccio(a) o il(i) gomito(i) fuori dal proprio cilindro mentre prende posizione sul terreno di gioco, ma questi devono essere riportati dentro il cilindro quando un avversario tenta di superarlo. Se il(le) braccio(a) o il(i) gomito(i) sono fuori dal cilindro e avviene un contatto, si verifica un fallo di bloccaggio o di trattenuta.

33.10 Aree dei semicerchi di no-sfondamento

Le aree dei semicerchi di no-sfondamento sono tracciate sul terreno di gioco allo scopo di definire un'area specifica per l'interpretazione delle situazioni di sfondamento o bloccaggio sotto il canestro (**A**). Durante una qualunque penetrazione verso l'area del semicerchio di no-sfondamento, ogni contatto causato da un giocatore attaccante in aria con un giocatore difensore che è all'interno del semicerchio, **non deve essere sanzionato come fallo in attacco**, a meno che il giocatore attaccante usi illegalmente le mani, braccia, gambe o il proprio corpo (**B**).



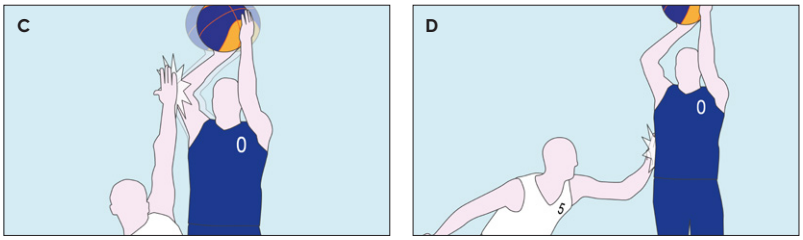
◀ **Fig. 92**
Visualizzazione grafica dell'area del semicerchio no-sfondamento (**A**) ed esempio di contatto che non prevede l'applicazione della regola (**B**).

Questa regola si applica quando:

- il giocatore attaccante è in controllo di palla mentre è in aria;
- e tenta un tiro a canestro o passa la palla;
- ed il giocatore difensore ha uno o entrambi i piedi a contatto con l'area del semicerchio di no-sfondamento *[Art. 2.5.7]*.

33.11 Toccare un avversario con le mani e/o le braccia

Toccare un avversario con la(e) mano(i) non è, di per sé, necessariamente un fallo. Gli arbitri devono decidere se il giocatore che ha causato il contatto ha **ottenuto un vantaggio**. Se il contatto provocato da un giocatore limita in qualunque modo la libertà di movimento di un avversario, questo contatto è un fallo.



◀ **Fig. 93**
Il contatto rappresentato nella figura (**C**) è falloso in quanto concede un vantaggio illegale al giocatore che lo commette (il tiro del giocatore blu è impedito dal contatto sul braccio del giocatore bianco). Viceversa (**D**), il contatto può essere valutato come legale, in quanto non influisce particolarmente sullo svolgimento del tiro.

L'uso illegale della(e) mano(i) o del(le) braccio(a) esteso(e) si verifica quando il giocatore difensore è in posizione di difesa e la(e) sua(e) mano(i) o braccio(a) sono posizionati e rimangono a contatto con un avversario con o senza la palla per impedirgli di avanzare.

Toccare ripetutamente o "colpire" un avversario, con o senza la palla, è un fallo perché può portare a un gioco sporco.

Un giocatore **attaccante con la palla** commette un fallo se:

- aggancia o avvolge con un braccio oppure con un gomito un giocatore difensore per ottenere un vantaggio (**E**);
- spinge un giocatore difensore per impedirgli di giocare o tentare di giocare la palla, oppure per creare maggior spazio per sé stesso;
- usa l'avambraccio esteso o la mano, durante un palleggio, per impedire ad un avversario di ottenere il controllo di palla (**F**).

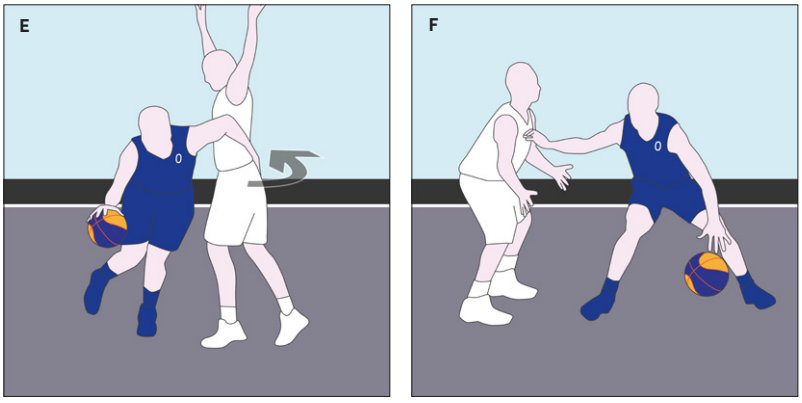


Fig. 94 ▶
Fallo in attacco di "hooking" (**E**) e di spinta (**F**).

Un giocatore **attaccante senza la palla** commette un fallo se spinge l'avversario per:

- liberarsi al fine di prendere la palla;
- impedire al giocatore difensore di giocare o tentare di giocare la palla;
- creare maggior spazio per sé stesso.

33.12 Gioco del post

Il principio di verticalità (principio del cilindro) si applica anche al gioco del post. Il giocatore attaccante in posizione di post e il giocatore difensore che lo marca devono rispettare, reciprocamente, il principio di verticalità (i rispettivi cilindri).

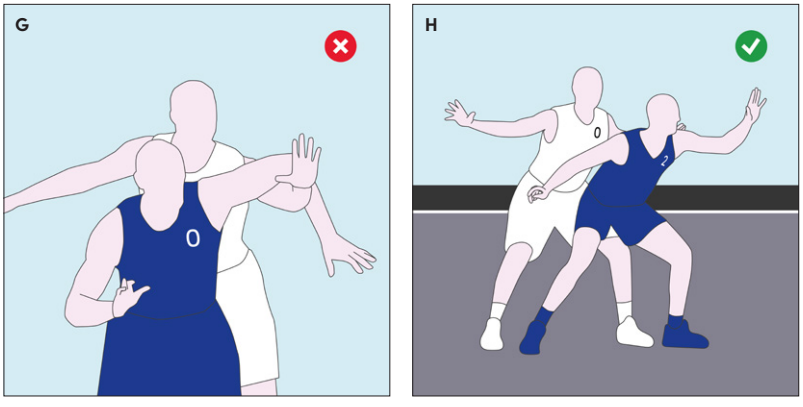


Fig. 95 ▶
Gioco del post illegale (**G**) e legale (**H**).

Un giocatore attaccante o un giocatore difensore, in posizione di post, commette fallo se sposta il proprio avversario fuori posizione con un colpo di spalla o di anca, oppure se interferisce con la libertà di movimento del proprio avversario estendendo le braccia, le spalle, i fianchi, le gambe o altre parti del corpo.

33.13 Marcatura illegale da dietro

Un marcamento illegale da dietro è un contatto personale provocato da un giocatore che si trova dietro a un avversario. Il fatto che il giocatore difensore stia tentando di giocare la palla non giustifica il suo contatto da dietro con l'avversario (**A**).

33.14 Trattenuta

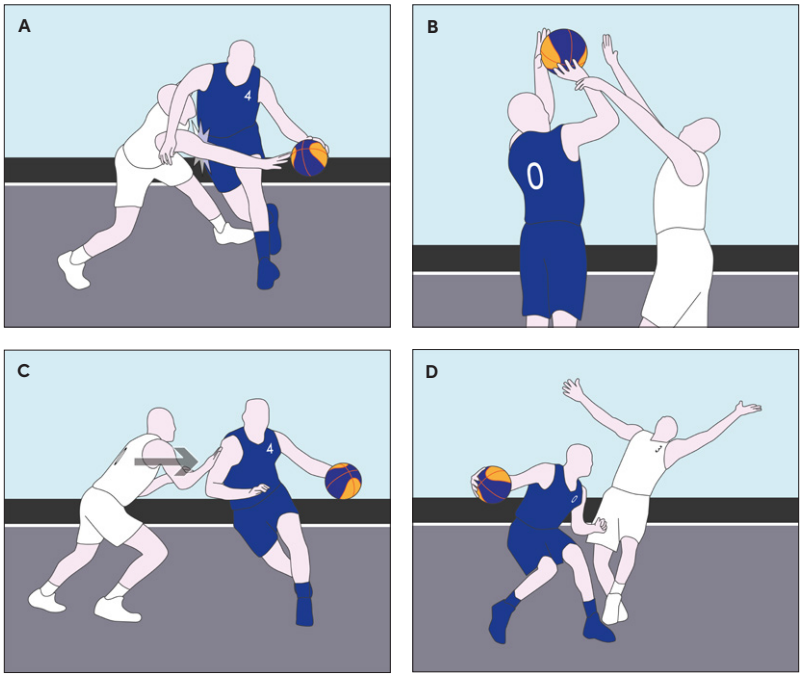
Una trattenuta è un contatto personale illegale con un avversario che interferisce con la sua libertà di movimento. Questo contatto può avvenire con una qualsiasi parte del corpo (**B**).

33.15 Spinta

Una spinta è un contatto personale illegale, provocato con una qualsiasi parte del corpo, in cui un giocatore sposta forzatamente, o tenta di spostare, un avversario con o senza la palla (**C**).

33.16 Simulare di aver subito un fallo

Una simulazione è una qualunque azione compiuta da un giocatore per fingere di aver subito un fallo, o per compiere dei movimenti plateali esagerati al fine di far credere di aver subito un fallo e perciò ottenere un vantaggio *[si veda l'Art. 36.2.1]* (**D**).



©D.Gallieri • FIP

◀ **Fig. 96**
Contatti fallosi: marcatura illegale da dietro (**A**), trattenuta (**B**), spinta (**C**) e simulazione (**D**) (*flopping*).

34. Fallo di contatto

34.1 Definizione

34.1.1 Un fallo di contatto è un contatto illegale di un giocatore con un avversario, sia a palla viva che a palla morta.
Un giocatore non deve trattenere, bloccare, spingere, caricare, sgambettare o impedire l'avanzamento di un avversario, distendendo la mano, il braccio, il gomito, la spalla, il fianco, la gamba, il ginocchio o il piede, oppure piegando il proprio corpo in una posizione "non naturale" (fuori dal suo cilindro); inoltre, non deve praticare qualsiasi tipo di gioco sporco o violento *[Art. 37/38]*.

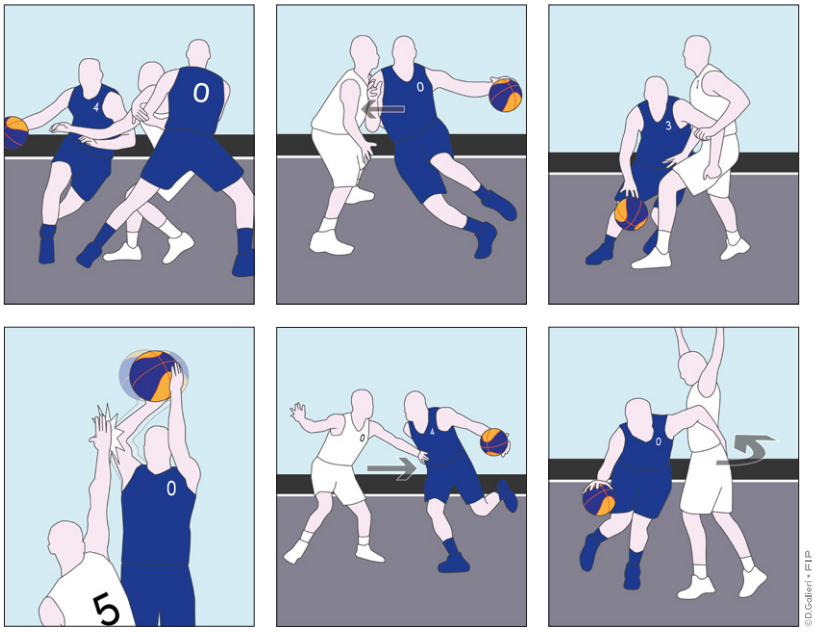


Fig. 97 ▶
Alcune tipologie di falli personali, commessi dal giocatore difensore o attaccante, derivanti dai contatti illegali visti all'Articolo precedente: blocco illegale, sfondamento, bloccaggio, colpo, handchecking, hooking.

34.2 Sanzione *[infraz. all'Art. 34.1]*

Deve essere addebitato un fallo alla squadra che lo ha commesso.

34.2.1 Se il fallo viene commesso su un giocatore che **non è in atto di tiro**:

- il gioco deve essere ripreso con un **check-ball** per la squadra che non ha commesso il fallo;
- se la squadra che ha commesso il fallo è in situazione di penalità per falli di squadra, si deve applicare l'Art. 41. Devono essere addebitati 2 tiri liberi dal 7° fallo di squadra.

34.2.2 Se il fallo viene commesso su un giocatore che **è in atto di tiro**, a quel giocatore deve essere assegnato un numero di tiri liberi come segue:

- **1 tiro libero**, aggiuntivo, se il tiro a canestro (da 1 o 2 punti) viene realizzato e il canestro convalidato. Devono essere addebitati 2 tiri liberi dal 7° fallo di squadra;

- **1 tiro libero**, se il tiro a canestro, rilasciato dall'area di tiro da 1 punto, non viene realizzato. Devono essere addebitati 2 tiri liberi dal 7° fallo di squadra;
- **2 tiri liberi**, se il tiro a canestro, rilasciato dall'area di tiro da 2 punti non viene realizzato.
- Se è commesso un fallo su un giocatore in atto di tiro contemporaneamente o appena prima del suono della sirena del cronometro di gara o dei 12" e la palla lascia le mani del tiratore dopo il suono della stessa, il fallo deve essere addebitato ma il canestro, se realizzato, deve essere annullato. Devono essere assegnati 1 o 2 tiri liberi. Devono essere addebitati 2 tiri liberi dal 7° fallo di squadra.

_ Esempio: A1, in atto di tiro da 1 punto, subisce fallo da B1. Il canestro non è realizzato. Questo è il 3° fallo della squadra B.
Interpretazione: Ad A1 deve essere assegnato 1 tiro libero.

1 _ *3x3 OBRI 7-5*

_ Esempio: A1, in atto di tiro da 2 punti, subisce fallo da B1. Il canestro è realizzato. Questo è il 5° fallo della squadra B.
Interpretazione: Il canestro di A1 è valido e sarà assegnato 1 tiro libero.

2 _ *3x3 OBRI 7-6*

_ Esempio: A1, in atto di tiro da 1 punto, subisce fallo da B1. Il canestro è realizzato. Questo è l'8° fallo della squadra B.
Interpretazione: Ad A1 devono essere assegnati 2 tiri liberi.

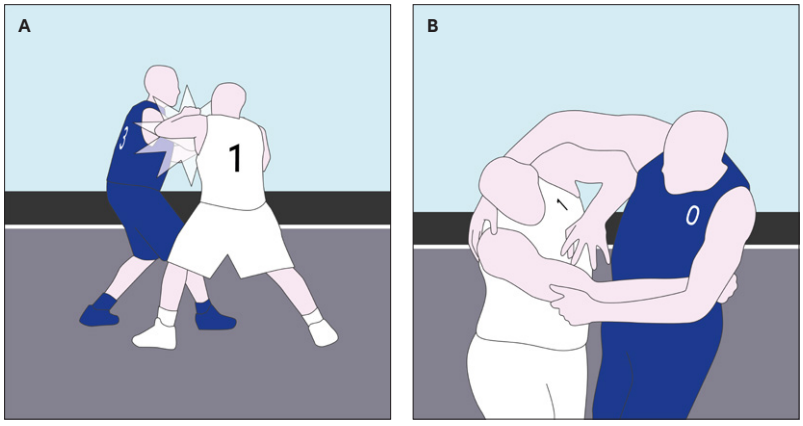
3 _ *3x3 OBRI 7-7*

35. Doppio fallo

35.1 Definizione

35.1.1 Un doppio fallo si verifica quando 2 avversari commettono falli personali, antisportivi o da espulsione, l'uno contro l'altro, approssimativamente nello stesso momento.

35.1.2 Per considerare 2 falli come un doppio fallo, si devono verificare le seguenti condizioni:
- entrambi i falli implicano un contatto fisico;
- entrambi i falli avvengono tra gli stessi 2 avversari che commettono fallo l'uno contro l'altro.



©D.Gelbert • FIP

◀ **Fig. 98**
Esempio di doppio fallo personale (**A**) e antisportivo (**B**).

35.2 Sanzione *[infraz. all'Art. 35.1]*

Deve essere addebitato un fallo di contatto ad entrambe le squadre. Non deve essere assegnato alcun tiro libero, anche se è il primo o secondo fallo antisportivo di un giocatore. Il gioco deve riprendere come segue. Se approssimativamente nello stesso momento in cui avviene il doppio fallo:

- **viene realizzato un canestro** valido su azione o un ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che non ha realizzato, per un check-ball (**C**);
- **una squadra aveva il controllo** della palla o aveva diritto alla palla, la palla deve essere assegnata a questa squadra, per un check-ball (**D**);
- **nessuna squadra aveva il controllo** della palla o aveva diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due (**E**). La palla deve essere assegnata all'ultima squadra in difesa con 12" sull'apparecchio dei 12 secondi.

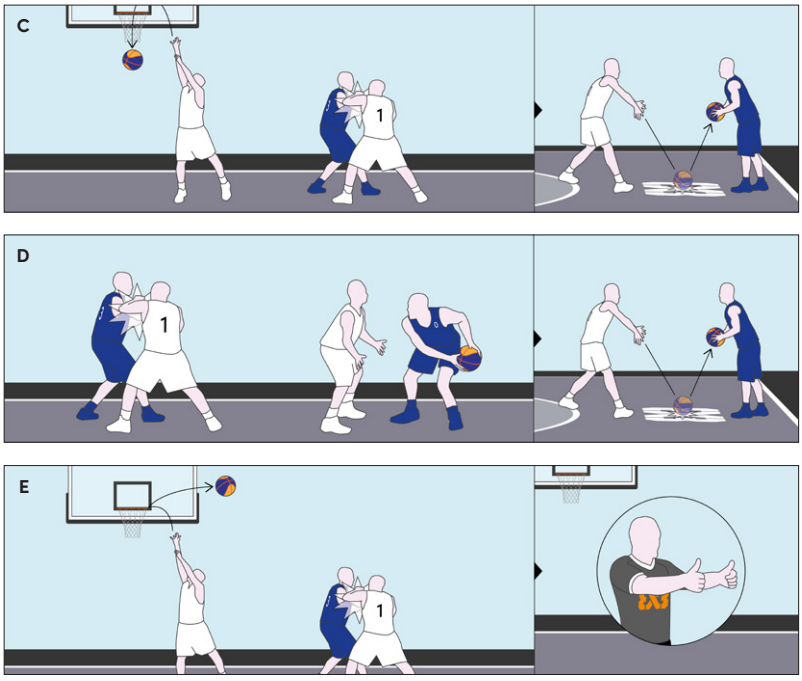


Fig. 99 ▶
Casistiche di sanzione di un doppio fallo.

3x3 OBRI 7-23 _ **1**

_ Esempio: Con A1 in controllo di palla, A2 e B2 si spintonano per prendere posizione in post-basso, venendo sanzionati con un doppio fallo. Questo è il 5° fallo della squadra A ed il 7° della squadra B.
Interpretazione: Sanzioni uguali a carico delle due squadre devono essere sempre compensate, a prescindere dal numero di falli di squadra. La gara deve riprendere con un check-ball per la squadra A e il tempo residuo sul cronometro dei 12 secondi.

3x3 OBRI 7-24 _ **2**

_ Esempio: Con A1 in controllo di palla, A2 e B2 si spintonano a vicenda venendo sanzionati con un doppio fallo antisportivo. Questo è il primo antisportivo di A2 ed il secondo di B2.
Interpretazione: Le sanzioni dei due falli antisportivi devono essere cancellate, a prescindere dal numero di falli antisportivi dei giocatori. Il gioco deve continuare regolarmente.

©D.Gallieri - FIP

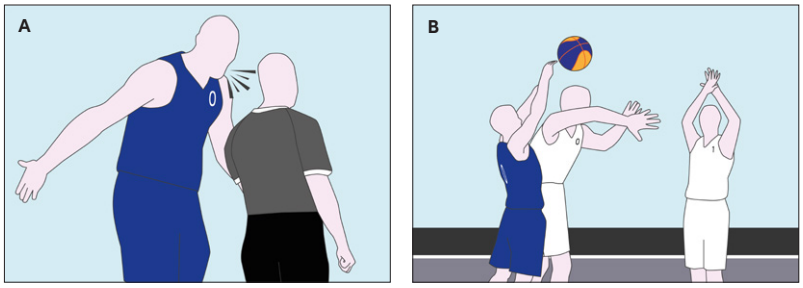
36. Fallo tecnico

36.1 Regole di comportamento

36.1.1 Il corretto svolgimento di una gara richiede la piena e leale collaborazione dei giocatori e dei sostituti nei confronti di arbitri, ufficiali di campo e dello sports supervisor, se presente.

36.1.2 Ciascuna squadra deve fare del proprio meglio per assicurarsi la vittoria, ma questo deve essere fatto nello spirito di sportività e fair play.

36.1.3 Ogni atto deliberato o ripetuto di mancata collaborazione o di non conformità con lo spirito e l'intento di questa regola deve essere considerato un fallo tecnico.



©D.Gelleri • FIP

◀ **Fig. 100**
Esempi di fallo tecnico per comportamento irriguardoso nei confronti dell'arbitro (**A**) e per ostruzione del campo visivo dell'avversario durante il tiro (**B**).

36.1.4 Gli arbitri **possono prevenire** falli tecnici effettuando dei richiami o anche soprassedendo a delle infrazioni minori che siano chiaramente non intenzionali e non abbiano alcun effetto diretto sulla gara, a meno che non ci sia una reiterazione della stessa infrazione dopo il richiamo.

36.1.5 Se un'infrazione viene rilevata dopo che la palla sia diventata viva, il gioco deve essere fermato e deve essere addebitato un fallo tecnico. La sanzione deve essere amministrata come se il fallo tecnico fosse avvenuto nel momento in cui è stato addebitato. Qualunque cosa si verifichi durante l'intervallo di tempo tra l'infrazione e l'interruzione del gioco deve rimanere valido.

36.2 Definizione

36.2.1 Un fallo tecnico è un fallo di natura comportamentale, senza contatto, commesso da un giocatore ed include, ma non limitato a:

- ignorare i richiami effettuati dagli arbitri;
- rapportarsi o comunicare in modo irrispettoso con gli arbitri, lo sports supervisor, gli ufficiali di campo o gli avversari (**A**);
- usare un linguaggio o dei gesti che possano offendere o istigare gli spettatori;
- innervosire e provocare un avversario;
- ostruire il campo visivo di un avversario, agitando / mettendo la(e) mano(i) vicino ai suoi occhi (**B**);

- agitare eccessivamente i gomiti (**C**);
- ritardare il gioco,
  - toccando deliberatamente la palla o impedendo alla squadra che ha subito un canestro o l'ultimo tiro libero di ottenere immediatamente il controllo di palla;
  - non raccogliendo immediatamente la palla, senza che ciò venga impedito dalla squadra in difesa, dopo che sia stato realizzato un canestro su azione o ultimo tiro libero (**D**);
  - difendendo attivamente all'interno dell'area del semicerchio no-sfondamento a seguito di un canestro su azione o ultimo tiro libero (**E**);
  - ostacolando un check-ball o un tiro libero dal suo corretto svolgimento (**F**);

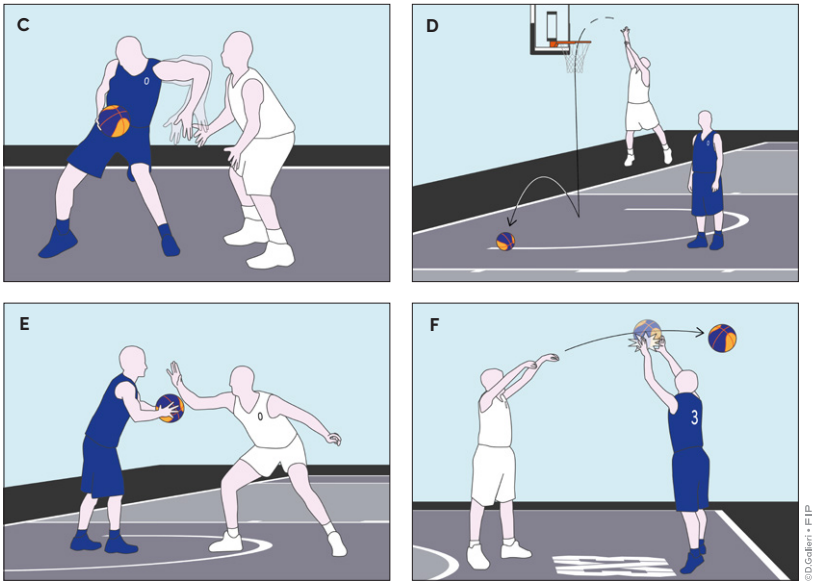


Fig. 101 ▶
Alcune casistiche per la sanzione di un fallo tecnico.

- simulare di aver subito un fallo (**G**);
- commettere, da parte di un difensore, un'interferenza sul tentativo di realizzazione durante l'ultimo tiro libero. Alla squadra attaccante deve essere attribuito 1 punto, seguito da un fallo tecnico a carico del difensore *[Art. 31.3.3]*;
- interagire in modo inappropriato con persone al di fuori del campo di gioco o comunicare, in qualsiasi forma, con un allenatore durante la gara (**H**).

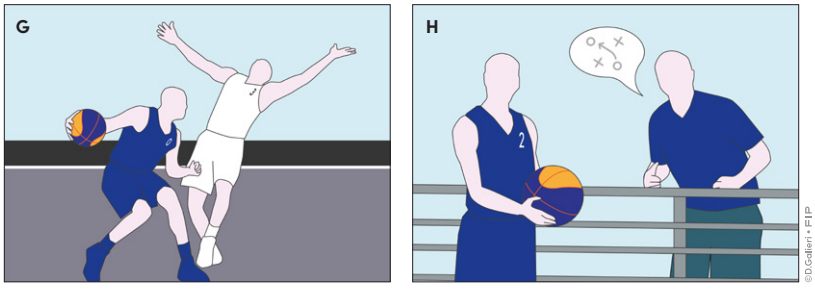


Fig. 102 ▶
Simulazione (**G**) ed interazione inappropriata con un allenatore o persone esterne al gioco (**H**).

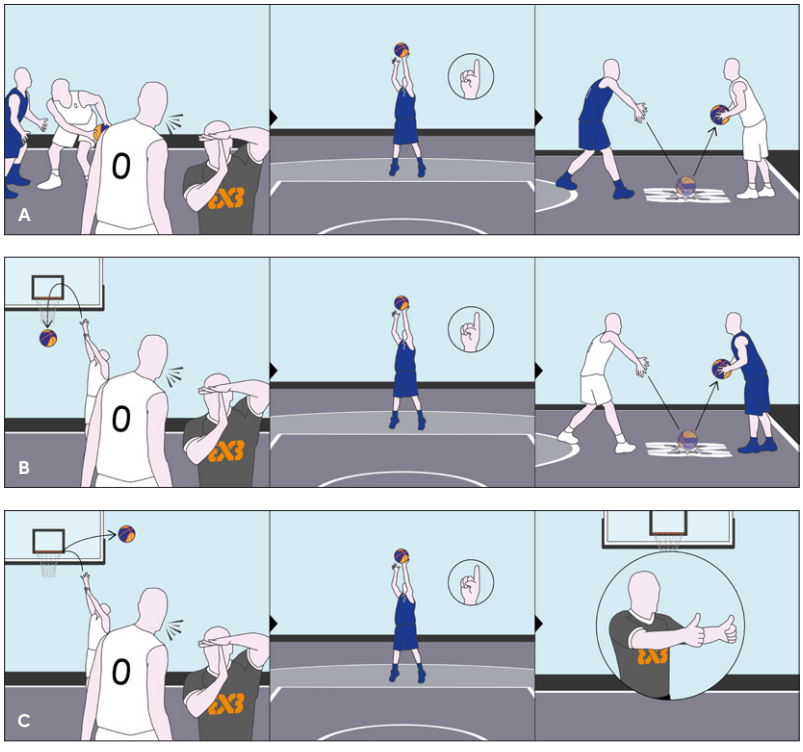
36.2.2 Un giocatore non deve essere espulso per il resto della gara quando viene sanzionato con 2 falli tecnici.

36.3 Sanzione *[infraz. all'Art. 36.2]*

Un fallo tecnico deve essere considerato come un fallo di squadra.

36.3.1 Deve essere assegnato **1 tiro libero** agli avversari. Il gioco deve essere ripreso come segue:

- il tiro libero deve essere amministrato immediatamente. Dopo il tiro libero, il gioco deve essere ripreso con un check-ball dalla squadra che aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla quando il fallo tecnico è stato fischiato;
- il tiro libero deve essere amministrato immediatamente indipendentemente dal fatto che sia stato determinato l'ordine in cui amministrare eventuali altre sanzioni per qualsiasi altro fallo, o che l'amministrazione delle sanzioni sia già iniziata. Dopo il tiro libero, il gioco deve essere ripreso con un check-ball dalla squadra che aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla quando il fallo tecnico è stato fischiato (**A**);
- se è stato realizzato un canestro su azione valido o un ultimo tiro libero, il gioco deve essere ripreso con un check-ball dalla squadra che era in difesa (**B**);
- se nessuna squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due. Il gioco deve essere ripreso con un check-ball dall'ultima squadra che era in difesa (**C**).



©D.Gallieri • FIP

◀ **Fig. 103**
Casistiche di sanzione di un fallo tecnico.

3x3 OBRI 7-11 _ 1

_ Esempio: Il tiro a canestro di A1 è in aria, quando A2 insulta un arbitro e la squadra A viene sanzionata con un fallo tecnico. Il canestro è realizzato.
Interpretazione: Il canestro di A1 è valido. Qualsiasi giocatore della squadra B tirerà 1 tiro libero per il fallo tecnico della squadra A. Nel momento in cui il fallo tecnico è stato fischiato, la palla era in aria e, pertanto, non controllata da alcuna squadra. Ne risulta una situazione di salto a due con conseguente check-ball per la squadra che era in difesa (squadra B).

3x3 OBRI 7-14 _ 2

_ Esempio: A1, in atto di tiro da 2 punti, subisce fallo da B1. Ad A1 vengono assegnati 2 tiri liberi. Dopo il primo tiro libero:
(a.) B1 viene sanzionato con un fallo tecnico.
(b.) A2 viene sanzionato con un fallo tecnico.
Interpretazione: Nel caso (a.), il tiro libero per la squadra A, a causa del fallo tecnico di B1, deve essere amministrato prima del secondo tiro libero di A1. La gara deve riprendere come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero. Analogamente, nel caso (b.), il tiro libero per la squadra B, a causa del fallo tecnico di A2, deve essere amministrato prima del secondo tiro libero di A1. La gara deve riprendere come dopo un qualsiasi ultimo tiro libero.

37. Fallo antisportivo

37.1 Definizione

37.1.1 Un fallo antisportivo è un fallo di contatto giudicato duro, eccessivo e pericoloso per l'avversario.

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

37.1.3 Gli arbitri devono interpretare i falli antisportivi coerentemente durante l'intera gara e giudicare solamente l'azione.

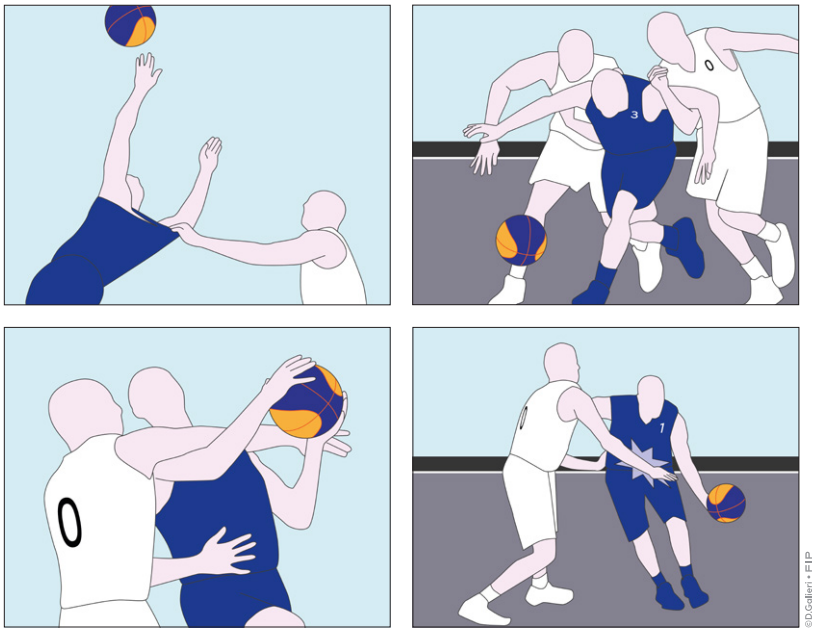


Fig. 104 ▶
Esempi di contatti antisportivi.

©D.Galliani • FIP

37.2 Sanzione *[infraz. all'Art. 37.1]*

37.2.1 Deve essere addebitato un fallo antisportivo al giocatore che lo ha commesso.

37.2.2 Al **primo** fallo antisportivo di un giocatore devono essere assegnati 2 tiri liberi al giocatore che ha subito il contatto, senza alcun possesso di palla. Se il primo fallo antisportivo di un giocatore è commesso su un giocatore in atto di tiro ed il canestro è realizzato, tale canestro sarà valido e saranno ugualmente assegnati 2 tiri liberi.

37.2.3 Al **secondo** fallo antisportivo di un giocatore devono essere assegnati 2 tiri liberi al giocatore che ha subito il contatto ed il possesso di palla. Se il secondo fallo antisportivo di un giocatore è commesso su un giocatore in atto di tiro ed il canestro è realizzato, tale canestro sarà valido e saranno ugualmente assegnati 2 tiri liberi ed il possesso di palla.

37.2.4 Un fallo antisportivo è conteggiato come 2 falli di squadra.

37.2.5 Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara quando ha commesso 2 falli antisportivi.

37.2.5 Se un giocatore è espulso per effetto dell'Art. 37.2.5, quel fallo antisportivo deve essere l'unico fallo da sanzionare e non deve essere amministrata nessuna ulteriore sanzione per l'espulsione dalla gara.

1 _ *3x3 OBRI 7-4*

_ Esempio: All'inizio della gara B1 commette un fallo antisportivo. Successivamente, B1 ritarda deliberatamente la ripresa del gioco e l'arbitro sanziona la squadra B con un fallo tecnico. Vicino al termine della gara, B1 commette il 6° fallo della squadra B, sanzionato dall'arbitro come:
(a.) un normale fallo di contatto.
(b.) Un fallo antisportivo.
(c.) Un fallo tecnico.
Interpretazione: Nel caso (a.), B1 può continuare regolarmente a giocare. I giocatori non vengono esclusi in base al numero di falli personali commessi. Nel caso (b.), B1 deve essere espulso per somma di due falli antisportivi. B1 deve immediatamente lasciare il campo di gioco. Nel caso (c.), B1 può continuare a giocare, in quanto un giocatore non viene espulso per 2 falli tecnici o per somma di 1 fallo tecnico ed 1 fallo antisportivo.

2 _ *3x3 OBRI 7-9*

_ Esempio: Contemporaneamente al suono della sirena di fine gara, B1 commette fallo antisportivo su A1, non in atto di tiro. Il punteggio è 13 - 15.
Interpretazione: Se A1 realizza un solo tiro libero, la gara è terminata (14 - 15). Se A1 realizza entrambi i tiri liberi, la gara deve continuare con un overtime (15 - 15). Se il fallo antisportivo di B1 è il primo e la squadra B ha meno di 10 falli di squadra, la palla deve essere assegnata in base alla procedura di lancio della moneta. Se il fallo antisportivo di B1 è il primo e la squadra B ha più di 10 falli di squadra, la palla deve essere assegnata alla squadra A all'inizio del supplementare. Se il fallo antisportivo di B1 è il secondo, deve essere espulso e la palla deve essere assegnata alla squadra A all'inizio del supplementare.

38. Fallo da espulsione

38.1 Definizione

38.1.1 Un fallo da espulsione è una qualsiasi azione palesemente antisportiva commessa dai giocatori o dai sostituti.

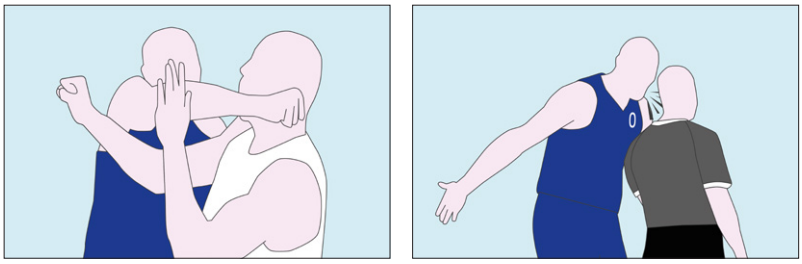


Fig. 105 ▶
Esempi di espulsione.

38.2 Violenza

38.2.1 Durante la gara si possono verificare atti di violenza, contrari allo spirito di sportività e al fair play. Questi atti devono essere immediatamente fermati dagli arbitri e, se necessario, dalle forze dell'ordine.

38.2.2 Ogni volta che si verificano atti di violenza che coinvolgono giocatori sul campo o nelle sue vicinanze, gli arbitri devono prendere i provvedimenti necessari a fermarli.

38.2.3 Qualsiasi persona citata sopra che sia responsabile di evidenti atti di aggressione, nei confronti di avversari o degli arbitri, deve essere espulsa. Il primo arbitro deve segnalare i fatti accaduti all'ente organizzatore della competizione.

38.2.4 Le forze dell'ordine possono entrare in campo solo se richiesto dagli arbitri. Tuttavia, nel caso in cui gli spettatori entrino in campo con la chiara intenzione di commettere atti di violenza, le forze dell'ordine devono intervenire immediatamente per proteggere le squadre e gli arbitri.

38.2.5 Tutte le aree oltre il campo di gioco o le sue vicinanze, incluso le entrate, le uscite, i corridoi, gli spogliatoi, etc., rientrano sotto la giurisdizione dell'ente organizzatore della competizione e delle forze dell'ordine.

38.2.6 Le azioni fisiche, commesse da giocatori o da qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina delle squadre, che possono portare al danneggiamento delle attrezzature di gara, non devono essere permesse dagli arbitri. Quando gli arbitri rilevano comportamenti di questa natura, l'allenatore della squadra responsabile deve essere richiamato. Nel caso in cui le azioni vengano ripetute, deve essere immediatamente fischiato un fallo tecnico o anche un fallo da espulsione alla(e) persona(e) coinvolta(e).

38.3 Sanzione ***[infraz. agli Art. 38.1 e 38.2]***

38.3.1 Deve essere addebitato un fallo da espulsione a chi lo ha commesso.

38.3.2 Ogni volta che quest'ultimo viene espulso in base ai rispettivi articoli di questo Regolamento, deve lasciare il campo di gioco.

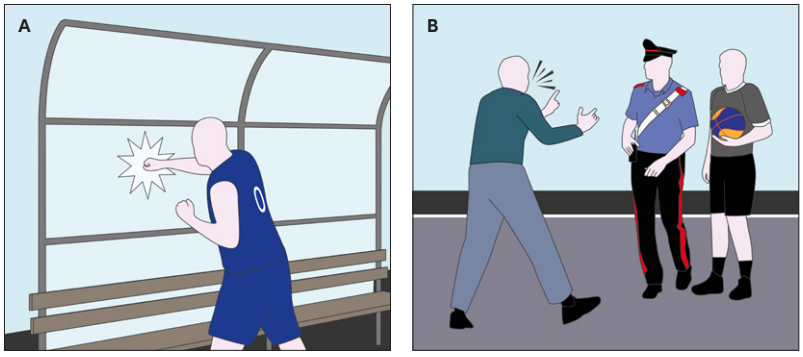
38.3.3 Devono essere assegnati 2 tiri liberi:

- a qualsiasi avversario, nel caso di un fallo da espulsione senza contatto;
- al giocatore che ha subito il fallo, in caso di un fallo da espulsione con contatto;

seguiti da un check-ball.

37.2.4 Un fallo da espulsione è conteggiato come 2 falli di squadra.

38.3.5 Un membro di una squadra espulso dalla gara può essere espulso dall'intero evento dall'organizzazione. Indipendentemente da ciò, l'organizzazione può espellere uno o più membri di una squadra dall'evento per atti di violenza, aggressioni fisiche o verbali, deliberate interferenze con i risultati delle gare o violazioni delle regole FIBA sull'antidoping (Libro 4 del *FIBA Internal Regulations*).



©D.Gelleri • FIP

◀ **Fig. 106**
Esempio di azione fisica che può danneggiare le attrezzature o le strutture presenti (**A**) e di intervento delle forze dell'ordine (**B**).

38.3.6 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 della 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 38.

_ Esempio: A1 commette un fallo da espulsione.
Interpretazione: Alla squadra B devono essere assegnati 2 tiri liberi ed il possesso di palla. A1 deve essere espulso dalla gara e lasciare immediatamente il campo di gioco. A1, inoltre, può essere squalificato dalla competizione se deciso dall'ente organizzatore.

1 _ *3x3 OBRI 7-1*

39. Rissa

39.1 Definizione

39.1.1 La rissa è uno scontro fisico reciproco tra 2 o più giocatori avversari (sia giocatori che sostituti).

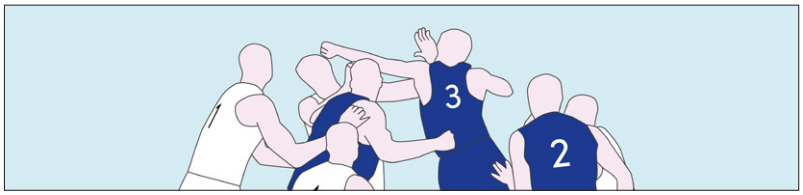


Fig. 107 ▶
Esempio di rissa.

Questo articolo si applica solamente ai sostituti che lasciano i confini dell'area della panchina della squadra durante una rissa o una qualunque situazione che può portare a una rissa.

39.2 Regola

39.2.1 I sostituti che lasciano i confini dell'area della panchina della squadra durante una rissa, o una qualunque situazione che può portare a una rissa, devono essere espulsi. Tuttavia, se un sostituto lascia l'area della panchina per aiutare gli arbitri a mantenere o a ristabilire l'ordine, non deve essere espulso (**A**).

39.2.3 Se un sostituto lascia l'area della panchina della squadra e non aiuta né tenta di aiutare gli arbitri a mantenere o a ristabilire l'ordine, deve essere espulso (**B**).

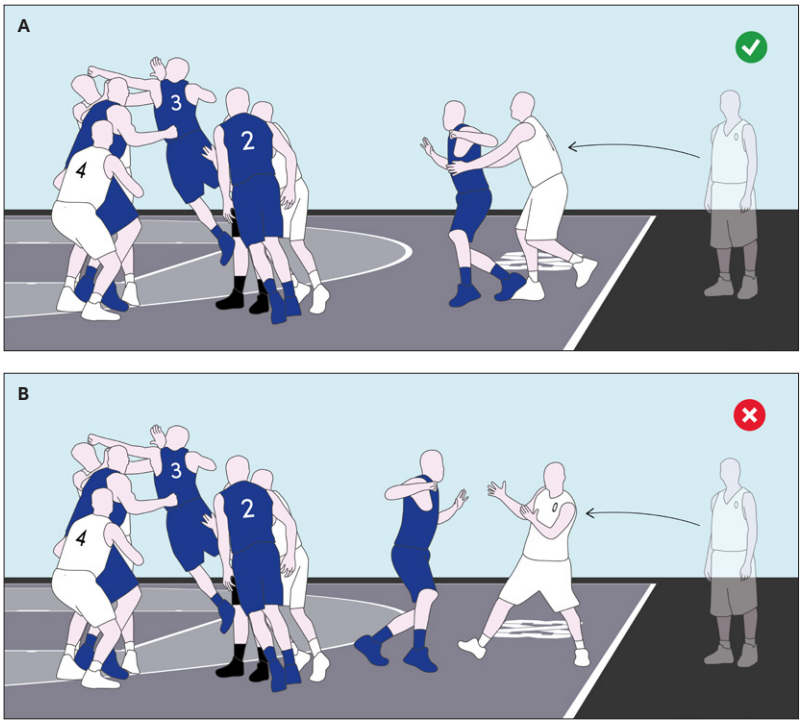
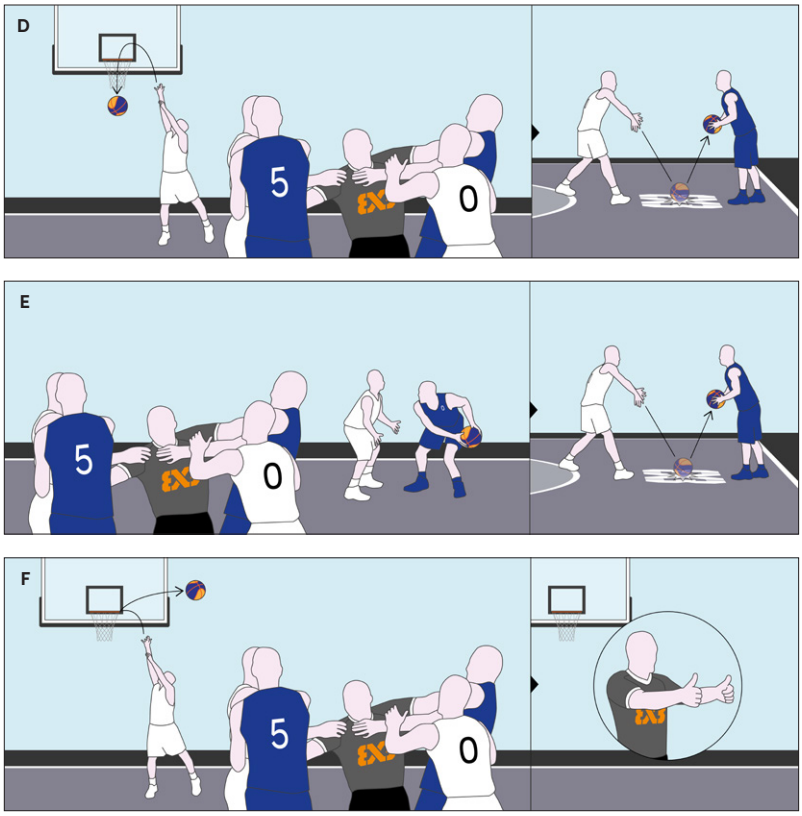


Fig. 108 ▶
Come affermato, ingresso sul terreno di gioco di un sostituto è consentito solo per aiutare gli arbitri a ristabilire l'ordine.

39.3 Sanzione ***[infraz. all'Art. 39.2]***

39.3.1 Se vengono espulse persone di entrambe le squadre per gli effetti di questo Articolo e non rimangono altre sanzioni per falli da amministrare, il gioco deve essere ripreso come segue.
Se, approssimativamente, nello stesso momento in cui il gioco viene fermato a causa della rissa:

- è stato realizzato un canestro su azione convalidato o un ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che non ha realizzato, per una check-ball (**D**);
- una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla deve essere assegnata a quella squadra per un check-ball ed il cronometro dei 12 secondi non deve essere resettato (**E**);
- nessuna squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due (**F**).

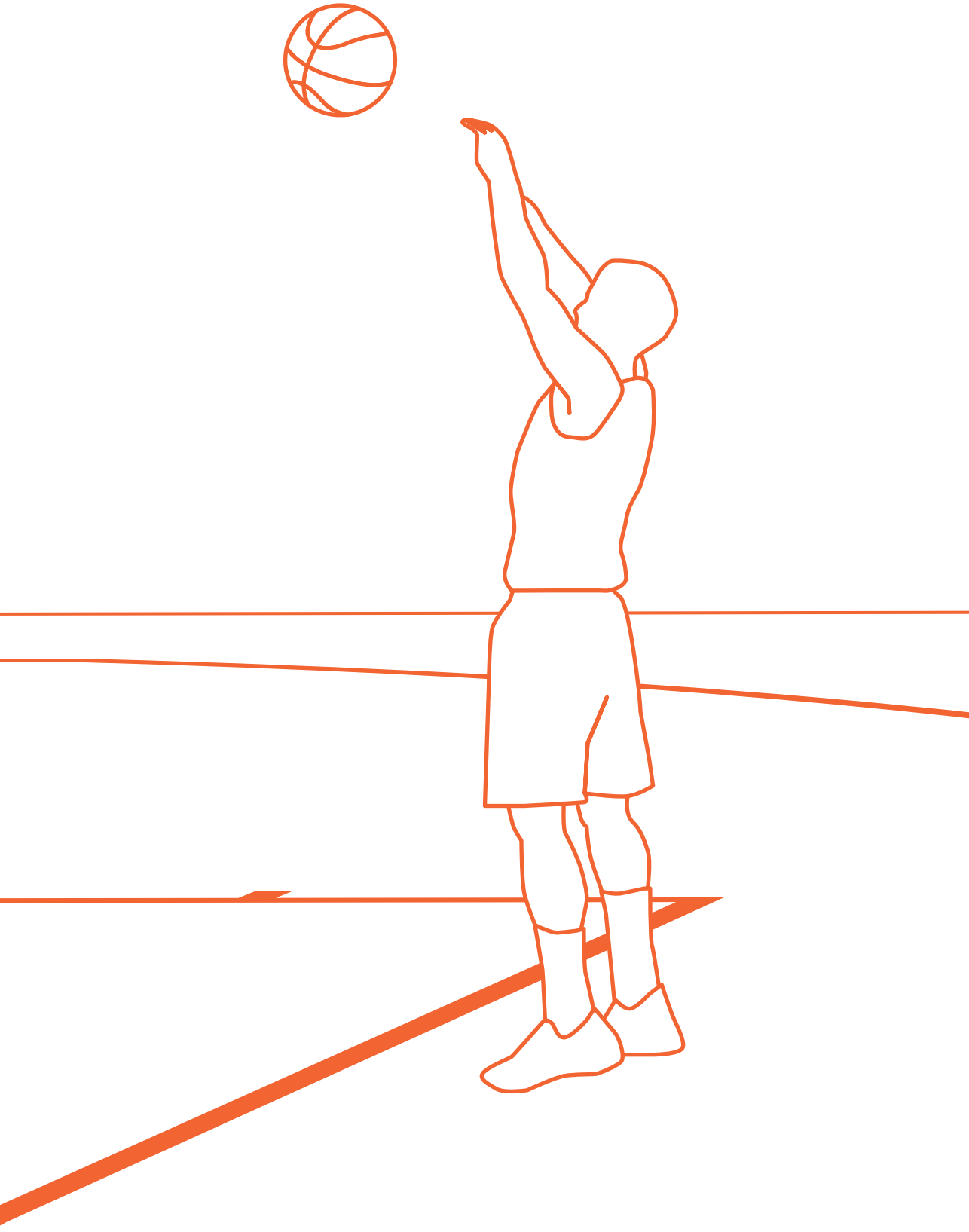


©D.Gallieri - FIJP

◀ **Fig. 109**
Casistiche di ripresa del gioco a seguito di una situazione di rissa il cui tutte le sanzioni sono state compensate.

39.3.2 Tutti i falli da espulsione devono essere registrati a referto e valere come 2 falli di squadra.

39.3.3 Tutte le eventuali sanzioni a carico di giocatori in campo, coinvolti in una rissa o in una qualunque situazione che può portare a una rissa, devono essere gestite secondo l'Art. 42.



Disposizioni generali

7.

40. Limite di falli commessi da un giocatore

40.1 Non è previsto un limite massimo di falli che un giocatore può commettere.

41. Falli di squadra: penalità

41.1 Definizione

41.1.1 Un fallo di squadra è un fallo personale, tecnico, antisportivo o da espulsione commesso da un giocatore o da un sostituto. Una squadra è in situazione di penalità per falli di squadra **dopo** che ha commesso **6 falli di squadra**.

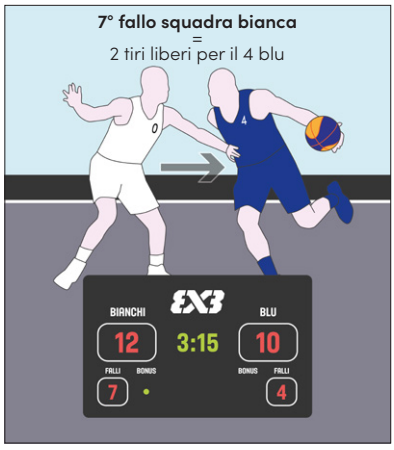
41.1.2 Tutti i falli di squadra commessi in un intervallo di gara devono essere considerati come commessi nel tempo regolamentare di gioco o tempo supplementare.

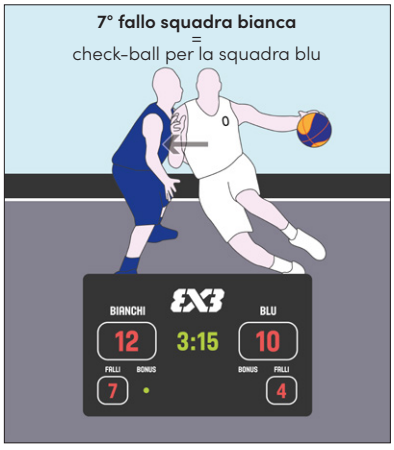
41.1.3 I giocatori non vengono esclusi in relazione al numero di falli commessi, fatta eccezione per quanto stabilito dall'Art. 37.2.5 e 38.

41.2 Regola

41.2.1 Il 7°, l'8° ed il 9° fallo di una squadra devono essere sanzionati con 2 tiri liberi. Dal **10° fallo in poi**, la sanzione prevede **2 tiri liberi e possesso di palla**. Questo articolo viene applicato anche ai falli antisportivi e ai falli in atto di tiro e prevale sugli Art. 34 e 37. Tuttavia, non deve essere applicato ai falli tecnici. Il giocatore che ha subito il fallo deve essere il tiratore dei tiri liberi.

41.2.2 Se un fallo personale viene commesso da un giocatore della squadra in controllo di una palla viva o che ha diritto alla palla, questo fallo deve essere sanzionato con un check-ball per gli avversari.





©D.Gallieri • FIP

Fig. 110 ▶
Casistiche di applicazione della penalità per falli di squadra. In entrambi i casi è il giocatore bianco (a sinistra difensore e a destra attaccante) a commettere il fallo di contatto.

Applicazione dell'Articolo 41				
Fallo	**Azione**	**Falli sq. 1-6**	**Falli sq. 7-9**	**Falli sq. 10+**
P	Sul palleggiatore	C-B	2 t.l.	2 t.l. + poss.
	In attacco	C-B	C-B	C-B
	Sul tiratore da 1 p.to	1 t.l.	2 t.l.	2 t.l. + poss.
	Sul tiratore da 2 p.ti	2 t.l.	2 t.l.	2 t.l. + poss.
	Sul tiratore da 1 p.to - canestro valido	1 t.l.	2 t.l.	2 t.l. + poss.
	Sul tiratore da 2 p.ti - canestro valido	1 t.l.	2 t.l.	2 t.l. + poss.
T	Dell'attaccante o del difensore	1 t.l.	1 t.l.	1 t.l.
U*	1° del giocatore	2 t.l.	2 t.l.	2 t.l. + poss.
	2° del giocatore	2 t.l. + poss.	2 t.l. + poss.	2 t.l. + poss.
D*	Di un giocatore o un sostituto	2 t.l. + poss.	2 t.l. + poss.	2 t.l. + poss.

◀ C-B = Check-ball.
* = vale come 2 falli di squadra.

_ Esempio: Con 3:05 sul cronometro di gara, entrambe le squadre sono al 7° fallo di squadra. Con A1 in palleggio, A2 e B2 prendono posizione vicino al canestro. L'arbitro sanziona un fallo:
(a.) ad A2 (fallo in attacco).
(b.) A B2 (fallo della difesa).
Interpretazione: Nel caso (a.), nessun tiro libero deve essere addebitato e il gioco deve riprendere con un check-ball per la squadra B. Nel caso (b.), devono essere assegnati 2 tiri liberi ad A2 per la penalità della squadra B.

1 _ *3x3 OBRI 7-2*

_ Esempio: A1 è in palleggio quando B1 devia la palla. Entrambi i giocatori corrono per prenderla e A1 spinge B1, venendo sanzionato con un fallo di contatto. Questo fallo è:
(a.) il 1° della squadra A.
(b.) Il 7° della squadra A.
(c.) Il 10° della squadra A.
Interpretazione: Nonostante B1 abbia deviato la palla, essa si considera ancora in controllo della squadra A. Il fallo commesso è un fallo offensivo ed il gioco riprenderà, in ogni caso, con un check-ball per la squadra B.

2 _ *3x3 OBRI 7-3*

_ Esempio: A1, in atto di tiro da 2 punti, subisce fallo da B1. Il canestro è realizzato e la squadra B ha già commesso 10 falli.
Interpretazione: Il canestro di A1 è valido e gli saranno assegnati 2 tiri liberi seguiti dal possesso di palla, con un check-ball.

3 _ *3x3 OBRI 7-28*

_ Esempio: B1 commette il suo primo fallo antisportivo su A1. Prima del fallo, la squadra B aveva:
(a.) 3 falli di squadra.
(b.) 5 falli di squadra.
(c.) 8 falli di squadra.
Interpretazione: In tutti i casi, il fallo antisportivo conterà come 2 falli di squadra. Nel caso (a.), la squadra B raggiunge il 5° fallo di squadra; ad A1 saranno assegnati 2 tiri liberi e il gioco riprenderà come dopo ogni ultimo tiro libero. Nel caso (b.), la squadra B raggiunge il 7° fallo di squadra; ad A1 saranno assegnati 2 tiri liberi e il gioco riprenderà come dopo ogni ultimo tiro libero. Nel caso (c.), la squadra B raggiunge il 10° fallo di squadra; ad A1 saranno assegnati 2 tiri liberi seguiti da un check-ball a favore.

4 _ *3x3 OBRI 7-12*

42. Situazioni speciali

42.1 Definizione

Nello stesso periodo di cronometro fermo che segue un'infrazione, possono verificarsi delle situazioni speciali quando vengono commesse ulteriori infrazioni.

42.2 Procedura

42.2.1 Tutti i falli devono essere addebitati e tutte le sanzioni devono essere identificate.

42.2.2 Deve essere determinato l'ordine in cui sono avvenute tutte le infrazioni.

42.2.3 Tutte le **sanzioni uguali** a carico di entrambe le squadre e tutte le sanzioni di doppio fallo devono essere **compensate** nell'ordine in cui sono state fischiate. Una volta che le sanzioni sono state registrate a referto e compensate, si devono considerare come mai avvenute.

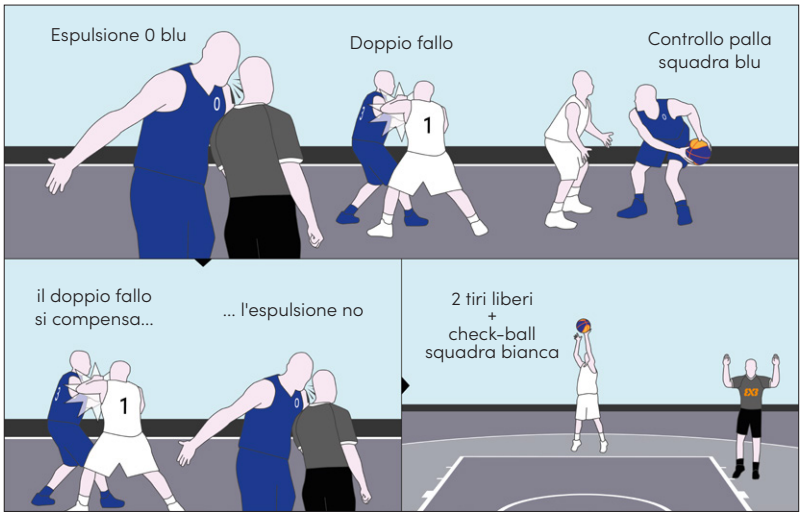


Fig. 111 ▶
In questa situazione speciale, anche se il possesso di palla è della squadra blu, dopo la compensazione delle sanzioni il possesso di palla per la squadra bianca (derivante dall'espulsione dello 0 blu) prevale sul precedente possesso della squadra blu.

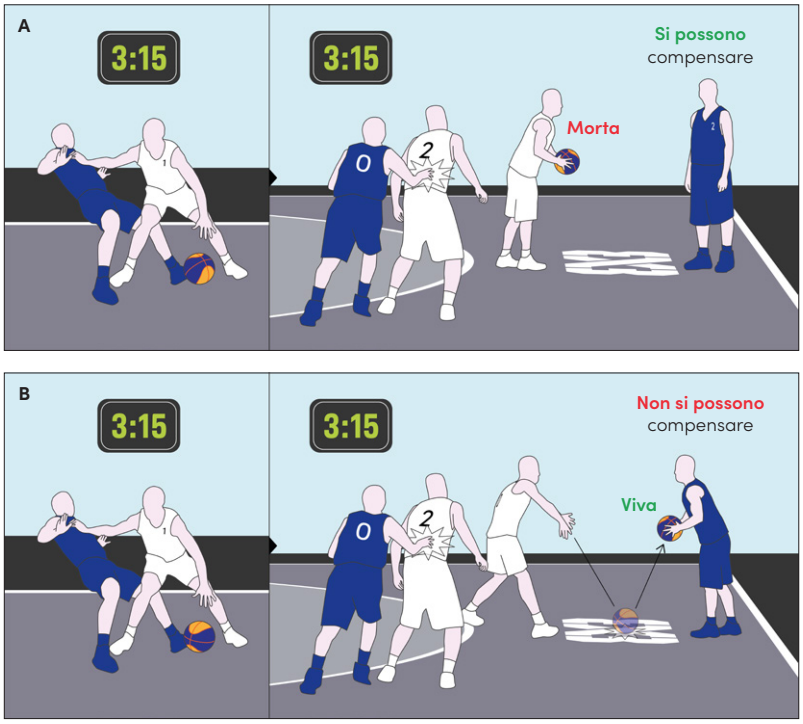
42.2.4 Se viene fischiato un fallo tecnico, quella sanzione **deve essere amministrata per prima**, indipendentemente dal fatto che sia stato determinato l'ordine delle sanzioni oppure che l'amministrazione delle sanzioni sia già iniziata.

3x3 OBRI 7-15 _ **1**

_ **Esempio:** A1, in palleggio, subisce fallo da B1. Questo è il 7° fallo della squadra B. A1 insulta B1 e viene sanzionato con un fallo tecnico.
Interpretazione: Le sanzioni dei due falli non sono uguali e non possono essere compensate (2 t.l. A1 per penalità falli squadra B e 1 t.l. squadra B per il fallo tecnico). Il tiro libero per il fallo tecnico deve essere amministrato prima di ogni altra sanzione. Qualsiasi giocatore della squadra B effettuerà 1 tiro libero seguito da 2 tiri liberi di A1. Il gioco deve riprendere come dopo qualsiasi tiro libero.

42.2.5 Il diritto al possesso della palla, come parte dell'ultima sanzione da amministrare, deve annullare qualsiasi altro precedente diritto al possesso della palla.

42.2.6 Una volta che la palla è diventata viva durante il primo tiro libero o un check-ball che sono parte di una sanzione, quella sanzione non può più essere usata per compensarne qualunque altra rimanente (**B**).



◀ **Fig. 112**
Esempi di compensazione di sanzioni uguali prima e dopo che la palla sia diventata viva.

42.2.7 Tutte le sanzioni rimanenti devono essere amministrate nell'ordine in cui sono state fischiate.

42.2.8 Se, dopo la compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre, non rimangono altre sanzioni da amministrare, la gara deve essere ripresa come segue.
Se approssimativamente nello stesso momento in cui avviene la prima infrazione:

- è stato realizzato un valido canestro su azione o un ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata alla squadra che non ha realizzato per un check-ball;
- una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla deve essere assegnata a questa squadra per un check-ball;
- nessuna squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, si verifica una situazione di salto a due.

3x3 OBRI 7-16 _ 2

_ Esempio: A1, in atto di tiro, subisce fallo da B1. Questo è il 5° fallo della squadra B. Dopodiché, A1 viene sanzionato con un fallo tecnico. (a.) Il tiro di A1 entra a canestro, oppure (b.) viene sbagliato.
Interpretazione: Nel caso (a.), il canestro di A1 è valido. Le penalità dei due falli sono uguali e possono essere compensate. Il gioco deve riprendere con un check-ball per la squadra B. Nel caso (b.), le penalità dei due falli sono comunque uguali. Dato che, quando i falli sono avvenuti, la palla era in aria per il tiro di A1, si verifica una situazione di salto a due con conseguente check-ball della squadra B (ultima squadra in difesa).

3x3 OBRI 7-17 _ 3

_ Esempio: A1, in atto di tiro da 2 punti, subisce fallo da B1. Questo è il 7° fallo della squadra B. Dopodiché, A1 viene sanzionato con un fallo antisportivo su B1. Il fallo di A1:
(a.) è il suo primo fallo antisportivo ed il 4° fallo della squadra A.
(b.) È il suo secondo fallo antisportivo ed il 4° fallo della squadra A.
Interpretazione: Nel caso (a.), le penalità dei due falli sono uguali e possono essere compensati. Se:

- il canestro è realizzato, sarà valido e il gioco riprenderà con un check-ball per la squadra B;
- il canestro non è realizzato e la palla era in aria quando è avvenuto il fallo, si verifica una situazione di salto a due;
- il canestro non è realizzato e la squadra A è rimasta in controllo della palla, il gioco deve riprendere con un check-ball per la squadra A e il cronometro dei 12 secondi non deve essere resettato.

Nel caso (b.), le penalità dei due falli non sono uguali. A1 deve essere espulso per il secondo fallo antisportivo e il gioco deve riprendere con 2 tiri liberi per il sostituto di A1, seguiti da altri due tiri liberi di B1 ed un check-ball per la squadra B.

3x3 OBRI 7-18 _ 4

_ Esempio: A1, in atto di tiro, subisce fallo da B1. Questo è il 10° fallo della squadra B. Dopodiché, A1 viene sanzionato con un fallo antisportivo su B1. Il fallo di A1:
(a.) è il suo primo fallo antisportivo ed il 7° fallo della squadra A.
(b.) È il suo secondo fallo antisportivo ed il 7° fallo della squadra A.
Interpretazione: Nel caso (a.), le penalità dei due falli non sono uguali. Il gioco deve riprendere con 2 tiri liberi di A1, seguiti da 2 tiri liberi di B1 ed un check-ball per la squadra A. Nel caso (b.), le penalità dei due falli sono uguali e possono essere compensati.

3x3 OBRI 7-19 _ 5

_ Esempio: A1, in atto di tiro, subisce fallo da B1. Questo è il 10° fallo della squadra B. Dopodiché, A1 viene sanzionato con un fallo da espulsione per aver dato un pugno a B1.
Interpretazione: Le penalità dei due falli sono uguali e possono essere compensati.

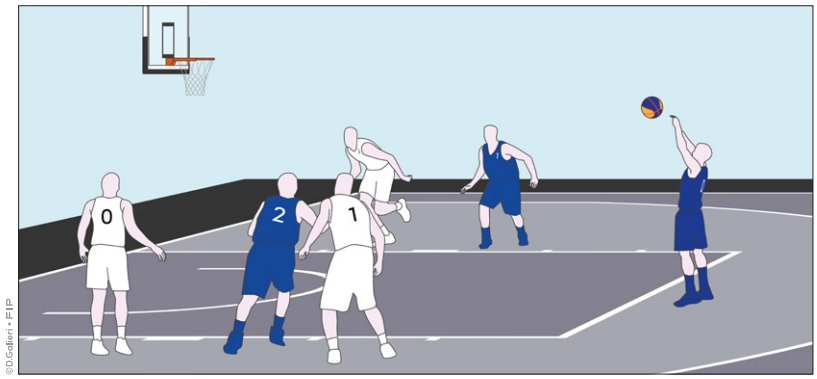
3x3 OBRI 7-22 _ 6

_ Esempio: B1 spinge A1 a terra e viene sanzionato con un fallo antisportivo. A1, rialzatosi, spinge a sua volta B1 e viene sanzionato con un fallo antisportivo. Questo è il primo fallo antisportivo di A1 e il secondo di B1.
Interpretazione: B1 deve essere espulso per il suo secondo fallo antisportivo. Anche se la situazione è di doppio fallo antisportivo, le penalità dei falli non sono uguali e non possono essere cancellate. Il gioco deve riprendere con 2 tiri liberi di A1, seguiti da 2 tiri liberi del sostituto di B1 ed un check-ball per la squadra A.

43. Tiri liberi

43.1 Definizione

43.1.1 Un tiro libero è un'opportunità concessa a un giocatore di realizzare 1 punto, senza essere marcato, da una posizione dietro la linea di tiro libero.



©D.Galleri • FIP

◀ **Fig. 113**
Tiro libero.

43.1.2 Un **blocco di tiri liberi** viene definito come tutti i tiri liberi, e l'eventuale possesso della palla seguente, che risultano da una singola sanzione di fallo.

43.2 Regola

43.2.1 Quando viene fischiato un fallo con contatto che sia personale, antisportivo o da espulsione, il(i) tiro(i) libero(i) deve(ono) essere assegnato(i) come segue:

- il giocatore che ha subito il fallo deve tentare i tiri liberi;
- se c'è una richiesta di sostituzione per lui, deve tentare i tiri liberi prima di lasciare il gioco;
- se il giocatore deve lasciare il terreno di gioco a causa di un infortunio oppure per essere stato espulso, il suo sostituto deve tentare i tiri liberi. Se non è disponibile nessun sostituto, qualsiasi compagno di squadra deve tentare i tiri liberi.

43.2.2 Quando viene fischiato un fallo tecnico o da espulsione senza contatto, qualsiasi componente della squadra avversaria deve tentare il(i) tiro(i) libero(i).

43.2.3 Il **tiratore** di un tiro libero:

- deve prendere posizione dietro la linea di tiro libero (**A**);
- può utilizzare ogni metodo per tirare il tiro libero in modo che la palla entri nel canestro dall'alto o tocchi l'anello (**B**);
- deve rilasciare la palla entro 5 secondi dopo che è stata messa a sua disposizione dall'arbitro (**C**);
- non deve toccare la linea di tiro libero o entrare nell'area dei 3 secondi fino a quando la palla non sia entrata nel canestro o abbia toccato l'anello (**D**);
- non deve fintare il tiro libero.

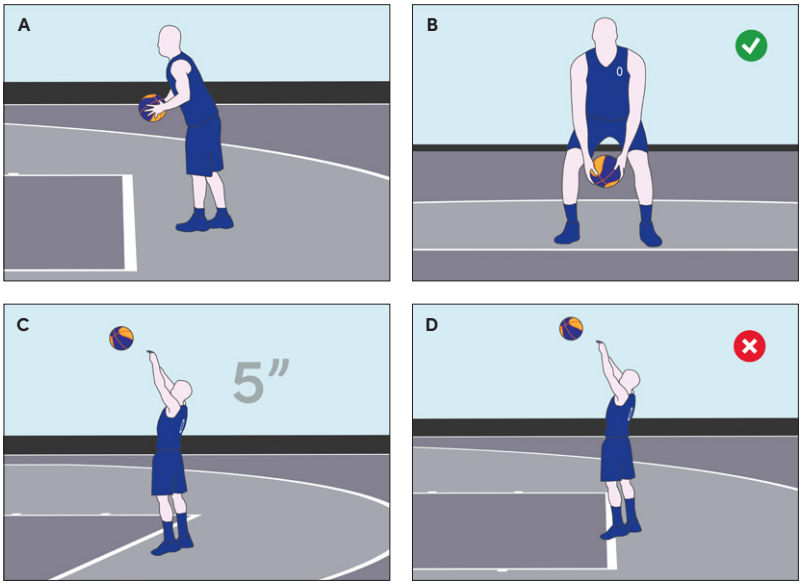


Fig. 114 ▶
Azioni legali ed illegali di un giocatore incaricato di tirare i tiri liberi.

43.2.4 I **giocatori**, nelle postazioni per il rimbalzo sul tiro libero, considerate profonde 1 metro, hanno diritto a occupare posizioni alternate. Durante i tiri liberi, questi giocatori non devono:

- occupare le postazioni a cui hanno diritto gli avversari;
- entrare nell'area dei 3 secondi, nella zona neutra o lasciare le postazioni prima che la palla abbia lasciato la(e) mano(i) del tiratore;
- distrarre il tiratore con le loro azioni.

43.2.5 I giocatori che non si mettono nelle postazioni per il rimbalzo sul tiro libero, devono rimanere dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea del tiro da 2 punti fino a quando termina il tiro libero.

43.2.6 Durante un tiro libero che sarà seguito da un ulteriore blocco di tiri liberi o da una rimessa, tutti i giocatori devono rimanere dietro la linea di tiro libero estesa e la linea del tiro da 2 punti.

Infrangere gli Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 e 43.2.6 è una violazione.

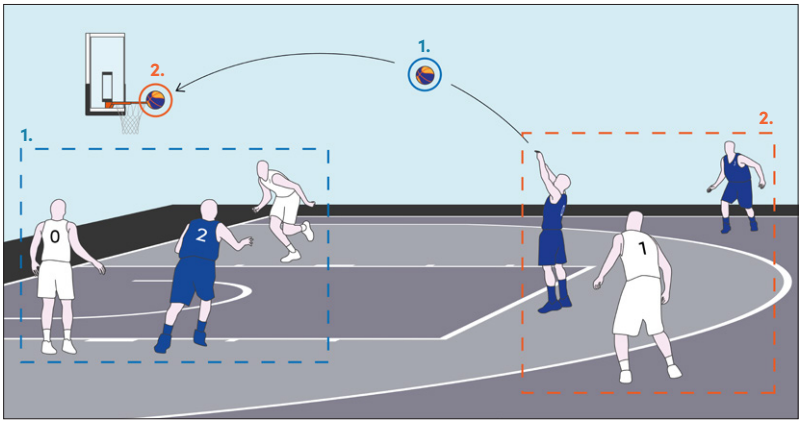


Fig. 115 ▶
Nel momento in cui la palla lascia le mani del tiratore, i giocatori evidenziati in **blu** possono andare a rimbalzo. Nel momento in cui la palla tocca l'anello, anche i giocatori evidenziati in **arancione** possono andarvi.

©D.Galeri • FIP

◀ Fig. 116
Disposizione dei giocatori durante il tiro libero. Si precisa che il difensore bianco nella casella del rimbalzo più vicina al tiratore ha facoltà di posizionarsi sia sul lato destro che sul sinistro, ma non possono essere presenti difensori su entrambi i lati.

43.3 Sanzione *[infraz. agli Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 e 43.2.6]*

43.3.1 Se un **tiro libero viene realizzato** e la(e) violazione(i) viene commessa dal tiratore, il punto non deve essere convalidato. La palla deve essere assegnata agli avversari per un check-ball, a meno che non ci siano da amministrare ulteriori sanzioni di tiro(i) libero(i) o possesso della palla.

43.3.2 Se un **tiro libero viene realizzato** e la violazione viene commessa da un qualsiasi giocatore che non sia il tiratore:

- il punto deve essere convalidato;
- la violazione deve essere ignorata.

Nel caso dell'ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata agli avversari per un check-ball.

43.3.3 Se un tiro libero **non viene realizzato** e la violazione viene commessa:

- dal **tiratore o un suo compagno** di squadra, durante l'ultimo tiro libero, la palla deve essere assegnata agli avversari per un check-ball, a meno che quella squadra non abbia diritto a un successivo possesso della palla;
- da un **avversario** del tiratore, deve essere assegnato un tiro libero aggiuntivo al tiratore;
- da **entrambe le squadre**, durante l'ultimo tiro libero, si verifica una situazione di salto a due. La palla deve essere assegnata all'ultima squadra in difesa.

44. Errori correggibili

44.1 Definizione

44.1.1 Gli arbitri possono correggere un errore, se una regola viene inavvertitamente ignorata, **solo** nelle seguenti situazioni:

- assegnazione di tiro(i) libero(i) non dovuto(i);
- mancata assegnazione di tiro(i) libero(i) dovuto(i);
- errata convalida o annullamento di un punto(i);
- tiro(i) libero(i) eseguito da giocatore non corretto.

44.2 Procedura generale

44.2.1 Per essere correggibili, gli errori di cui sopra devono essere rilevati dagli arbitri, dallo sports supervisor, se presente, o dagli ufficiali di campo prima che la palla diventi viva, a seguito della prima palla morta, dopo che il cronometro di gara è stato avviato successivamente all'errore.

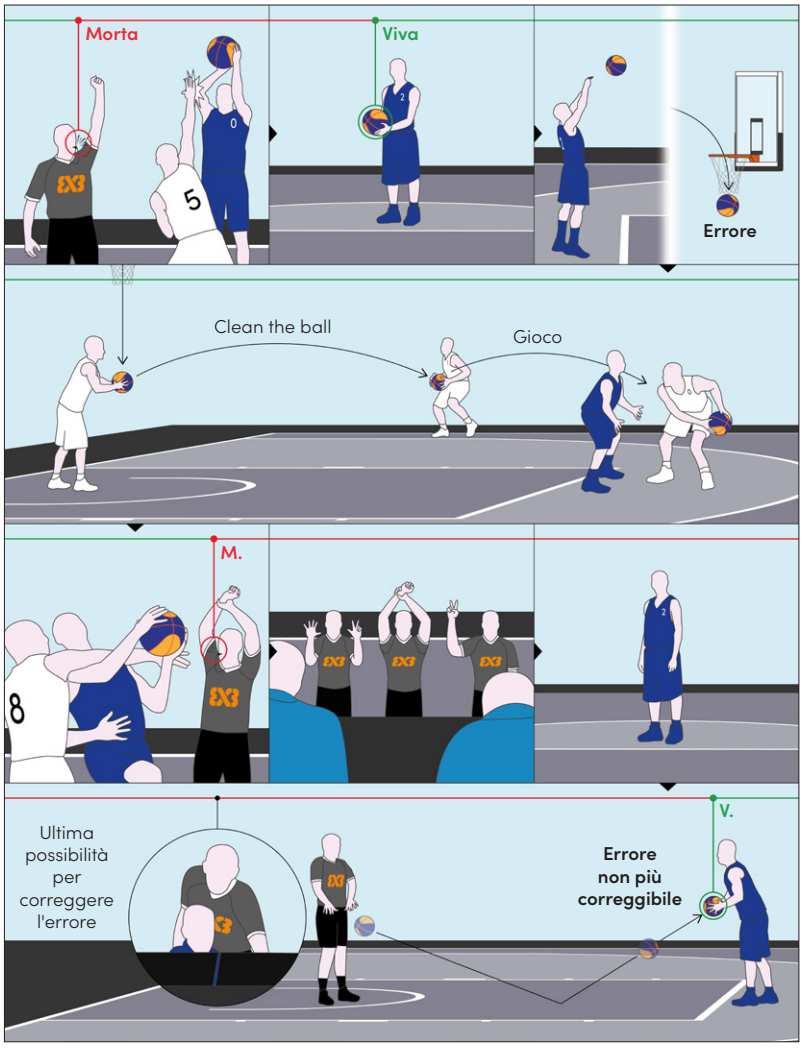


Fig. 117 ▶ Nella situazione in esempio, viene commesso un errore correggibile: errato tiratore dei liberi (2 blu al posto dello 0 blu). Dopo l'ultimo tiro libero, la palla viene presa dal difensore per pulire la palla. Successivamente, vi è una fase di gioco con cronometro in movimento, interrotta da un fallo antisportivo dell'8 bianco sul 2 blu. Al fischio dell'arbitro la palla diventa **morta**. L'errore è correggibile. Segue la segnalazione del fallo agli UdC e la relativa penalità (2 tiri liberi). Questa è l'ultima occasione per correggere l'errore. Nel momento in cui la palla viene messa a disposizione del giocatore per il primo tiro libero, essa diventa **viva** e l'errore non è più correggibile.

44.2.2 Un arbitro o lo sports supervisor può fermare immediatamente il gioco nel momento in cui rileva un errore correggibile, purché nessuna squadra venga posta in svantaggio.

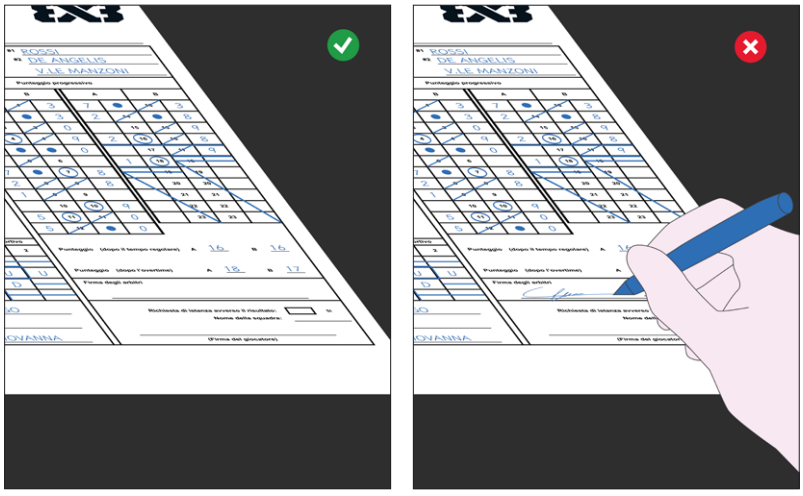
44.2.3 Qualsiasi fallo commesso, punto segnato, tempo di gioco trascorso o ulteriore attività che si può verificare dopo che è avvenuto l'errore e prima del suo rilevamento, rimane valido.

44.2.4 Dopo la correzione dell'errore, il gioco deve essere ripreso con un check-ball, salvo diversa indicazione contenuta in questo Regolamento *[Art. 44.3.2]*. La palla deve essere assegnata alla squadra che aveva diritto alla palla nel momento in cui il gioco è stato fermato per la correzione dell'errore.

44.2.5 Una volta che un errore ancora correggibile è rilevato e:

- il giocatore coinvolto nella correzione dell'errore è in panchina, dopo essere stato legalmente sostituito, deve rientrare in campo per partecipare alla correzione dell'errore. A questo punto egli diventa un giocatore. Al termine della correzione, il giocatore coinvolto può decidere se rimanere in campo o lasciare il terreno di gioco;
- il giocatore coinvolto era stato sostituito a causa di un infortunio oppure per essere stato espulso, il suo sostituto deve partecipare alla correzione dell'errore.

44.2.6 Un errore correggibile non può più essere corretto dopo che gli arbitri abbiano firmato il referto di gara.



©D.Gallerì • FIP

◀ **Fig. 118**
Dopo la firma degli arbitri gli errori non sono più corregibili.

44.2.7 Un errore nelle operazioni di registrazione a referto, di cronometraggio o del cronometro dei 12 secondi, che riguarda il punteggio, il numero di falli o di sospensioni, il tempo trascorso o mancante sul cronometro di gara o sul cronometro dei 12 secondi, può essere corretto dagli arbitri in qualunque momento prima che gli arbitri abbiano firmato il referto.

44.3 Procedura specifica

44.3.1 Assegnazione di un tiro(i) libero(i) non dovuto(i)

In caso di assegnazione di uno o più tiri liberi non dovuti, il(l) tiro(i) libero(i) tentato(i), come risultato di un errore, deve essere annullato e il gioco deve essere ripreso come segue:

- se il cronometro di gara **non è stato avviato**, la palla deve essere assegnata, per un check-ball, alla squadra a cui sono stati annullati i tiri liberi (**A**);
- se il cronometro di gara **è stato avviato** e:
  - la squadra in controllo della palla, o che ha diritto alla palla nel momento in cui l'errore viene rilevato, è la stessa squadra che era in controllo della palla nel momento in cui l'errore si è verificato, oppure;
  - nessuna squadra è in controllo della palla nel momento in cui l'errore viene rilevato;

  la palla deve essere assegnata alla squadra che aveva diritto alla palla nel momento in cui l'errore si è verificato (**B**);
- se il cronometro di gara **è stato avviato** e, nel momento in cui l'errore viene rilevato, la squadra in controllo della palla o che ha diritto alla palla è la squadra avversaria di quella in controllo della palla nel momento dell'errore, si verifica una situazione di salto a due (**C**);
- se il cronometro di gara **è stato avviato** e, nel momento in cui l'errore viene rilevato, viene assegnato un tiro(i) libero(i) a seguito di una sanzione di fallo, il(i) tiro(i) libero(i) deve essere amministrato e la palla deve essere assegnata per una rimessa alla squadra che era in controllo della palla nel momento in cui l'errore è avvenuto (**D**).

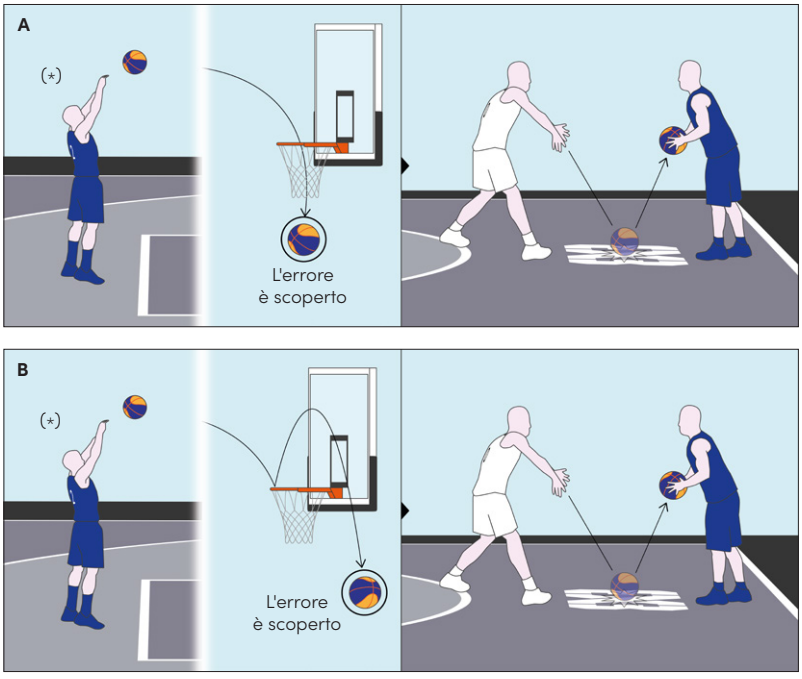
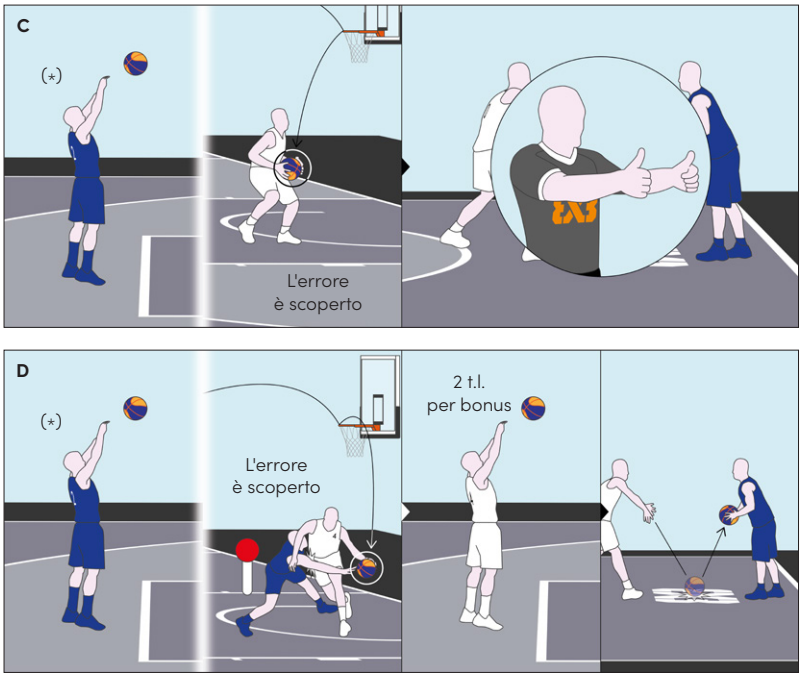


Fig. 119 ▶
Procedure di correzione e ripresa del gioco in caso di assegnazione di tiri liberi non dovuti (*).



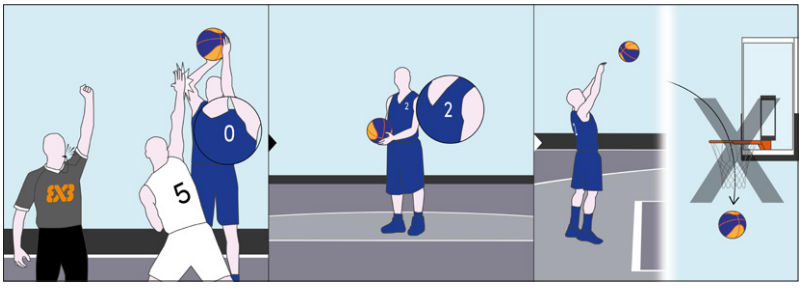
44.3.2 Mancata assegnazione di un tiro(i) libero(i) dovuto(i)

In caso di mancata assegnazione di uno o più tiri liberi dovuti:

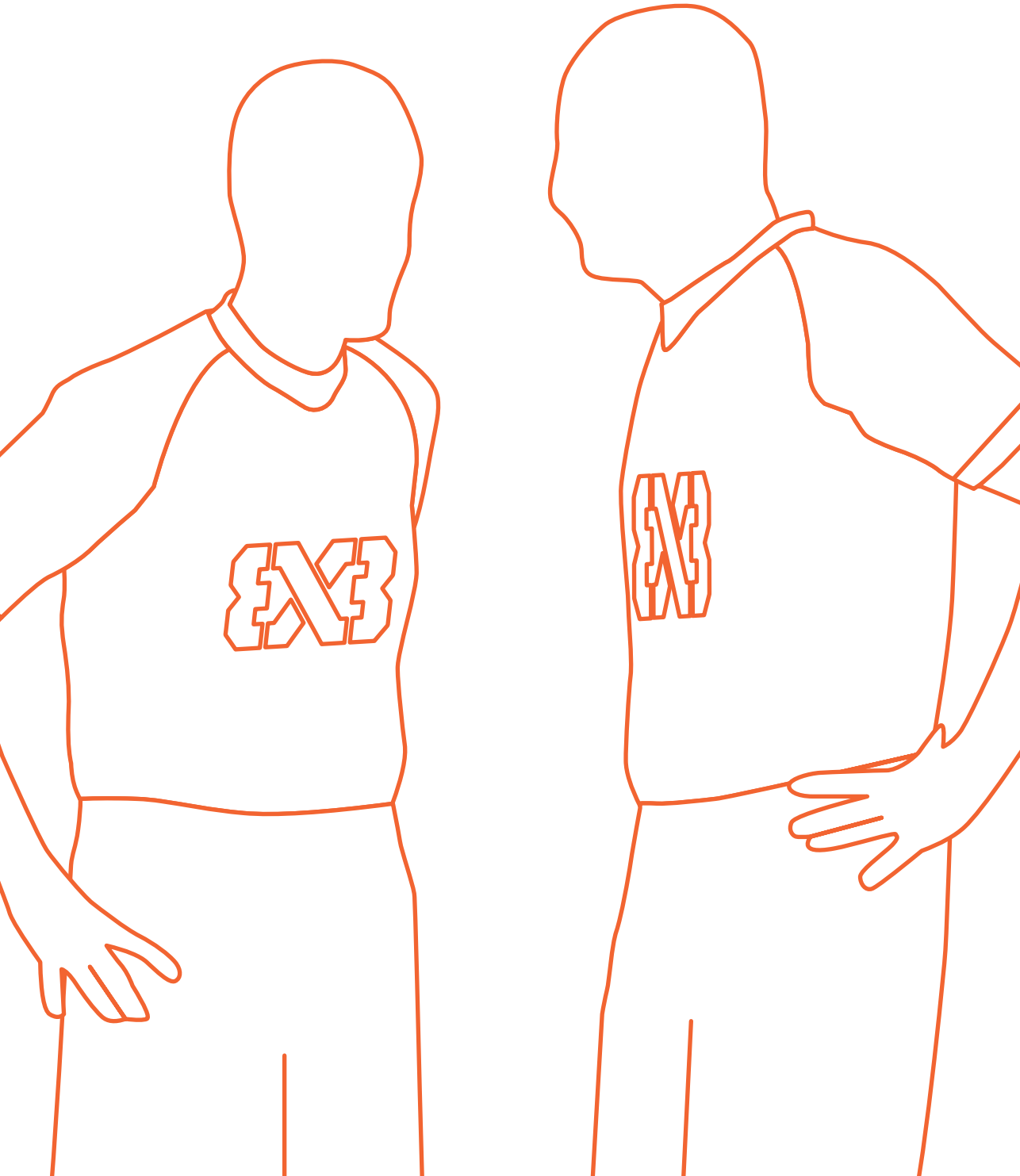
- se non c'è stato un cambio nel controllo della palla dopo che l'errore è avvenuto, il gioco deve essere ripreso, dopo la correzione dell'errore, come a seguito di un qualunque normale ultimo tiro libero;
- se la stessa squadra realizza un canestro, dopo che le è stato erroneamente assegnato il possesso della palla per un check-ball, l'errore deve essere ignorato.

44.3.3 Tiro(i) libero(i) eseguito da giocatore non corretto

In caso assegnazione di uno o più tiri liberi eseguiti da un giocatore non corretto, il(l) tiro(i) libero(i) tentato(i) e il possesso della palla, se parte della sanzione, devono essere annullati e la palla deve essere assegnata agli avversari, per un check-ball, a meno che il gioco non sia continuato e poi sia stato fermato per la correzione dell'errore oppure non ci siano da amministrare sanzioni per ulteriori infrazioni.



◄ **Fig. 120**
Correzione di un tiro libero assegnato al giocatore sbagliato.



Arbitri, Ufficiali di Campo, Sports Supervisor: doveri e poteri

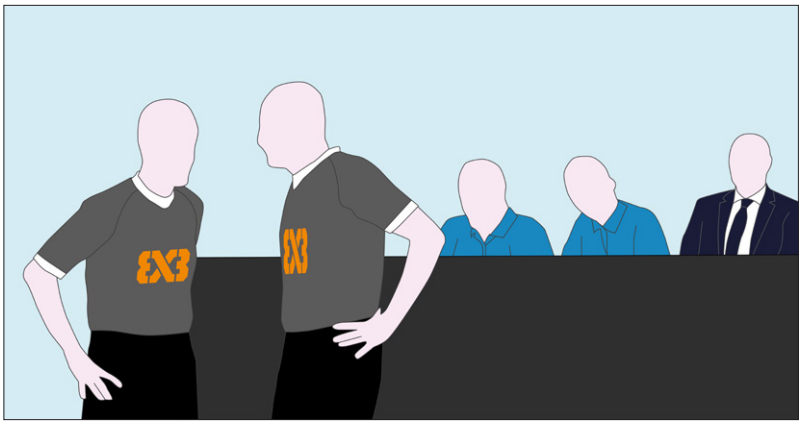
8.

45. Arbitri, Ufficiali di Campo e Sports Supervisor

45.1 Gli **arbitri** sono 2. Devono essere assistiti dagli ufficiali di campo e da uno sports supervisor, se presente.

45.2 Gli **ufficiali di campo** sono un segnapunti, un operatore del tabellone segnapunti e un operatore del cronometro dei 12".

45.3 Lo **sports supervisor** deve sedersi al tavolo. Il suo compito primario durante la gara è di sovrintendere il lavoro degli ufficiali di campo e di assistere gli altri arbitri nel regolare svolgimento della gara.



©D.Galleri • FIP

Fig. 121 ▶
Illustrazione raffigurante gli arbitri (in divisa grigia), gli ufficiali di campo (seduti al tavolo, con polo blu) e lo sports supervisor (anch'egli seduto al tavolo, in giacca e cravatta).

45.4 Gli arbitri di una determinata gara non devono avere alcun tipo di collegamento con nessuna delle squadre in campo.

45.5 Gli arbitri, gli ufficiali di campo e lo sports supervisor devono dirigere la gara in base a questo Regolamento e non hanno alcuna autorità di cambiarlo.

46. Sports Supervisor

Lo **sports supervisor**, se presente, deve:

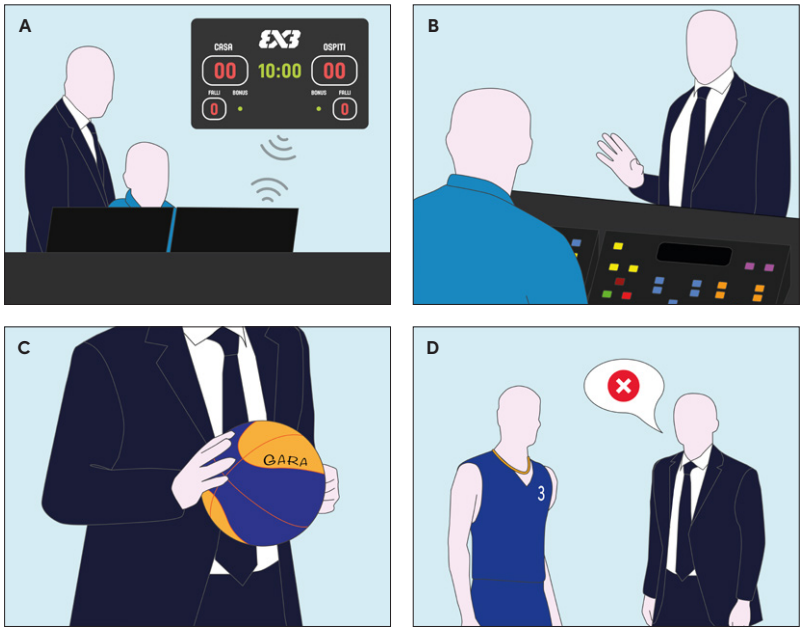
46.1 Controllare e approvare tutte le attrezzature che saranno usate durante la gara (**A**).

46.2 Scegliere il cronometro di gara, dei 12 secondi, delle sospensioni e identificare gli ufficiali di campo (**B**).

46.3 Scegliere un pallone di gara tra almeno 2 palloni forniti dalla squadra ospitante. Nel caso nessuno di questi palloni fosse idoneo

come pallone di gara, può scegliere quello della miglior qualità disponibile (**C**).

46.4 Non permettere a nessun giocatore di indossare oggetti che possano causare un infortunio ad altri giocatori (**D**).



©D.Galieri • FIP

◀ **Fig. 122**
Alcuni doveri dello sports supervisor.

46.5 Informare gli arbitri di qualsiasi irregolarità rispetto al Regolamento Interno FIBA, il presente Regolamento e relative Interpretazioni e qualsiasi atto di violenza o situazione di gioco che possa portare ad atti di violenza.

46.6 Avere l'autorità di interrompere una gara quando le condizioni lo richiedano. Per richiedere l'attenzione degli arbitri, lo sports supervisor può fermare il gioco unicamente dopo un canestro realizzato, senza porre le squadre in situazioni di svantaggio.

46.7 Avere l'autorità di determinare la perdita della gara per rinuncia di una squadra.

46.8 Esaminare accuratamente il referto al termine del tempo di gioco e del tempo supplementare o in qualsiasi momento lo ritenga necessario.

46.9 Assicurarsi che gli arbitri abbiano firmato il referto al termine del tempo di gioco, mettendo fine all'amministrazione e al **coinvolgimento** degli arbitri con la gara. La competenza degli arbitri deve **iniziare** quando entrano in campo prima della gara e **terminare** quando il segnale acustico del cronometro di gara, approvato dagli arbitri, suona per il termine della gara.

46.10 Assicurarsi che gli arbitri abbiano registrato sul retro del referto *[nei campionati FIP sul rapporto arbitrale]*, prima di firmarlo:

- qualsiasi rinuncia a giocare o fallo da espulsione;
- qualsiasi comportamento antisportivo commesso dai componenti di una squadra, che si sia verificato nei 5 minuti precedenti l'orario previsto per l'inizio della gara, oppure tra il termine della gara e l'approvazione e la firma del referto.

In questi casi, lo sports supervisor, se presente deve inviare un rapporto dettagliato all'ente organizzatore della competizione.

46.11 Se lo sports supervisor è assente, gli arbitri dovranno adempiere a tutti questi doveri.

46.12 Avere l'autorità di approvare prima della gara e adoperare, se disponibile, l'Instant Replay System (IRS).

46.13 Avere l'autorità di prendere decisioni su qualunque punto non specificamente contemplato da queste regole.

47. Arbitri: doveri e poteri

47.1 Gli arbitri hanno l'autorità di prendere decisioni inerenti le infrazioni delle regole commesse da una qualunque delle due squadre, all'interno o all'esterno delle linee perimetrali, incluso le aree del campo di gioco in prossimità del tavolo degli ufficiali di campo e le aree immediatamente dietro le linee.

47.2 Gli arbitri devono fischiare quando si verifica una infrazione alle regole, quando termina il tempo regolamentare di gioco o il tempo supplementare, oppure quando ritengono necessario fermare il gioco (**A**). Gli arbitri non devono fischiare dopo un canestro o un tiro libero realizzato oppure quando la palla diventa viva (**B**).

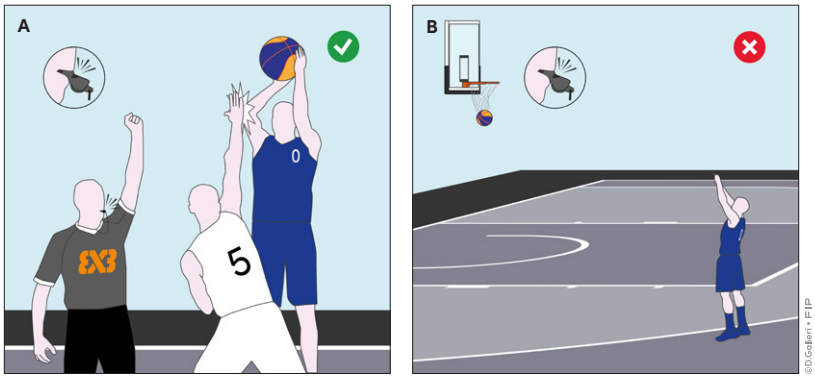


Fig. 123 ▶ Esempio di fischio necessario (**A**) e non necessario (**B**) dell'arbitro.

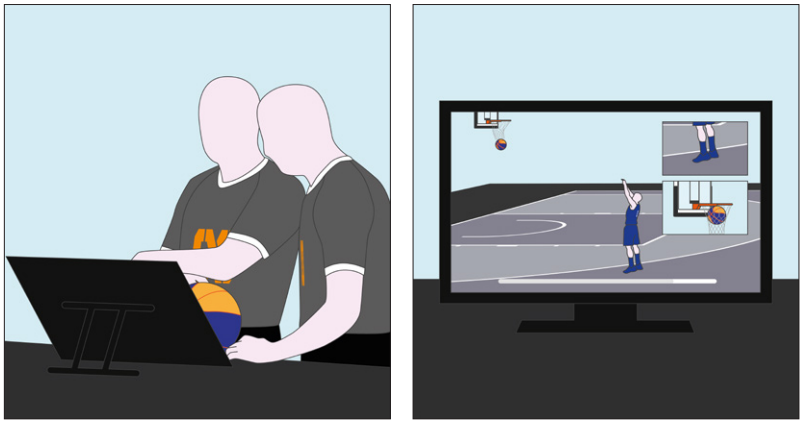
47.3 Gli arbitri devono amministrare il lancio della moneta prima dell'inizio della gara.

47.4 Nel prendere una decisione riguardo a un'infrazione, gli arbitri devono, in ogni caso, considerare e ponderare i seguenti principi fondamentali:

- lo spirito e l'intento delle regole e la necessità di preservare l'**integrità** della gara;
- la coerenza nell'applicazione del concetto di "**vantaggio/ svantaggio**". Gli arbitri non dovrebbero interrompere inutilmente il flusso della gara per sanzionare contatti personali accidentali che non danno un vantaggio al giocatore responsabile né pongono il suo avversario in una situazione di svantaggio;
- la coerenza nell'applicazione del **buon senso** in ogni gara, tenendo conto delle capacità dei giocatori, del loro atteggiamento e comportamento durante la gara;
- la coerenza nel mantenere un **equilibrio** tra il controllo e il flusso della gara, avendo "feeling" per quello che i partecipanti stanno cercando di fare e fischiare il giusto per la gara.

47.5 Gli arbitri hanno l'autorità di utilizzare, se presente e autorizzato dallo sports supervisor, l'Instant Replay System (IRS) prima di aver firmato il referto, per decidere:

- il punteggio o qualsiasi malfunzionamento del cronometro di gara o del cronometro dei 12 secondi, in qualsiasi momento della gara;
- se l'ultimo tiro a canestro su azione sul termine del tempo regolamentare di gioco sia stato rilasciato in tempo e/o debba valere 1 o 2 punti;
- qualsiasi situazione, verificabile in base a queste regole, durante gli ultimi 30 secondi del tempo regolamentare di gioco o quando una squadra abbia raggiunto i 19 punti o più nella gara o nel tempo supplementare;
- se si sia verificata una violazione d'interferenza sanzionata;
- per identificare il coinvolgimento dei membri delle squadre durante atti di violenza o durante qualsiasi situazione di gioco che possa portare ad atti di violenza. Per prendere la decisione finale, gli arbitri possono consultare lo sports supervisor;
- su un *challenge* richiesto da una squadra.



©D.Gelleri • FIP

◄ **Fig. 124**
Arbitri durante una verifica IRS.

3x3 OBRI 12-12 _ 1

_ Esempio: Con 3:15 sul cronometro di gara, A1 effettua un tiro a canestro quando è sanzionata una violazione d'interferenza a B1. La palla non entra nel canestro. Gli arbitri sono in dubbio se la palla fosse in parabola discendente verso il canestro.
Interpretazione: La revisione IRS può essere utilizzata, in qualsiasi momento della gara, per verificare che una violazione d'interferenza sia stata sanzionata correttamente. Se la verifica dimostra che la palla era in discesa verso il canestro, la violazione deve rimanere valida. Se la verifica dimostra che la palla non era in discesa verso il canestro, la violazione d'interferenza deve essere annullata. Dal momento che la palla non è entrata nel canestro, essa deve essere assegnata per un check-ball alla squadra che ne aveva immediatamente acquisito il controllo. Se nessuna squadra ne aveva acquisito il controllo, si verifica una situazione di salto a due. Se il check-ball è assegnato alla squadra A, il cronometro dei 12 secondi non deve essere resettato, mostrando il tempo rimanente quando la violazione d'interferenza è stata fischiata. Se il check-ball è assegnato alla squadra B, il cronometro dei 12 secondi deve essere resettato.

3x3 OBRI 12-14 _ 2

_ Esempio: Mentre A2 è in palleggio, B1 cade a terra con il naso sanguinante. Gli arbitri fermano il gioco e decidono di utilizzare l'IRS per identificare un possibile atto di violenza. Dopo la revisione, viene sanzionato un fallo antisportivo ad A2 per una gomitata su B1. Il fallo di A2:
(a.) è il suo primo antisportivo ed il 9° fallo della squadra A.
(a.) È il suo secondo antisportivo e l'11° fallo della squadra A.
Interpretazione: La procedura è corretta. Nel caso (a.), B1 effettuerà 2 tiri liberi seguiti da un check-ball per la squadra A. Nel caso (b.), B1 effettuerà 2 tiri liberi seguiti da un check-ball per la squadra B.

47.5.1 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. 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.

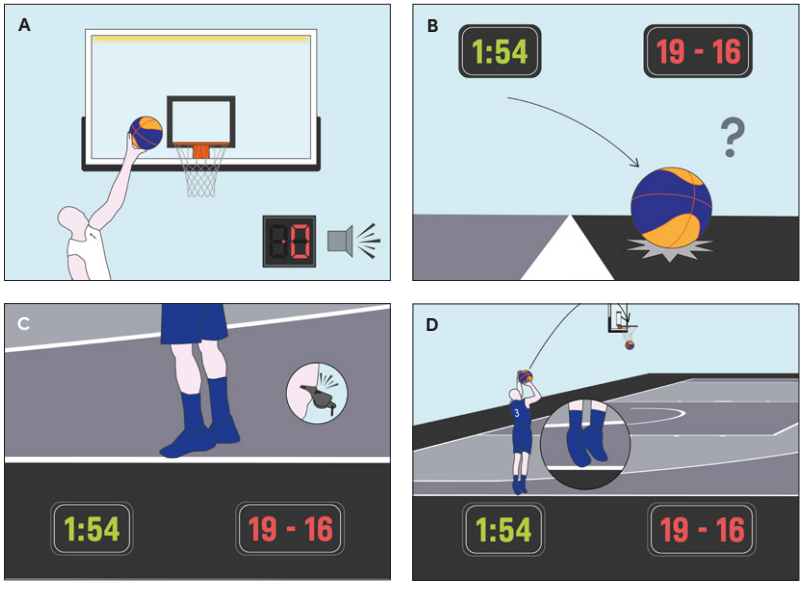
47.5.2 La revisione video ("challenge") può essere richiesta da un qualsiasi giocatore di qualsiasi squadra per verificare una delle situazioni sottoelencate. Durante la revisione, tutti i giocatori non devono sostare nelle vicinanze del tavolo dei segnapunti.

©D.Galleni • FIP

Fig. 125 ▶
Richiesta di un challenge da parte di un giocatore.

Possono essere soggette a challenge solo infrazioni rilevate dagli arbitri o problemi riguardanti il punteggio. Infrazioni non rilevate dagli arbitri e non connesse al punteggio non possono essere verificate. Le situazioni in cui una richiesta di challenge può essere effettuata da una squadra durante la gara sono:

- verificare che un tiro a canestro realizzato sia stato rilasciato prima/dopo il suono del segnale acustico di fine 12 secondi (**A**);
- identificare il giocatore responsabile dell'uscita della palla dalle linee perimetrali, quando questa violazione è sanzionata negli ultimi 2:00 minuti del tempo regolamentare di gioco, oppure quando una squadra ha raggiunto i 19 punti o più, oppure durante il tempo supplementare (**B**);
- verificare se un giocatore ha commesso una violazione di palla fuori dalle linee perimetrali, quando questa violazione è sanzionata negli ultimi 2:00 minuti del tempo regolamentare di gioco, oppure quando una squadra ha raggiunto i 19 punti o più, oppure durante il tempo supplementare (**C**);
- verificare se un giocatore ha commesso una violazione di palla fuori dalle linee perimetrali, non sanzionata dagli arbitri, ma seguita da un canestro realizzato o un fallo fischiato durante lo stesso periodo di 12 secondi, negli ultimi 2:00 minuti del tempo regolare di gioco, oppure quando una squadra ha raggiunto i 19 punti o più, oppure durante il tempo supplementare (**D**);
- verificare che un giocatore abbia "pulito la palla" a seguito di un nuovo possesso ottenuto (**E**);
- verificare che il possesso di palla sia cambiato o se la palla sia stata o no pulita prima di un tentativo di tiro (**F**);
- verificare la validità di un tiro a canestro e, se valido, se valga 1 o 2 punti. Possono essere revisionate solo le azioni di tiro (**G**);
- verificare se un fallo fischiato sul tiratore debba essere penalizzato con 1 o 2 tiri liberi (**H**).



©D.Gallieri • FIP

◀ **Fig. 126**
Casistiche di consultazione dell'IRS se richiesto un challenge.

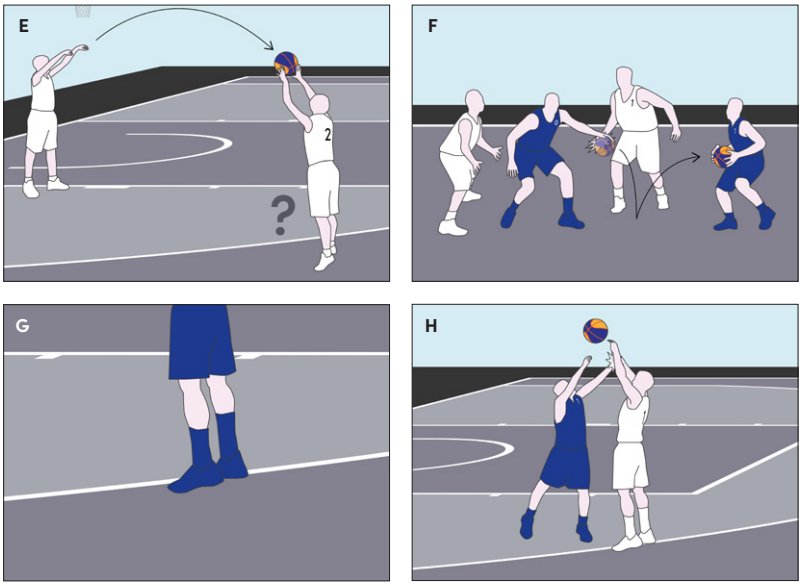


Fig. 127 ▶
Casistiche di consultazione dell'IRS se richiesto un challenge.

47.5.3 Per richiedere un challenge, il giocatore deve dire ad alta voce e in modo chiaro "challenge", indicando una "C" con pollice e indice. Il challenge può essere richiesto solo durante il successivo possesso di palla di una squadra o durante la successiva situazione di palla morta dopo che l'azione da verificare sia accaduta, a seconda di cosa accada per prima. Se la richiesta di challenge non avviene entro questo intervallo di tempo, tale richiesta deve essere ignorata.

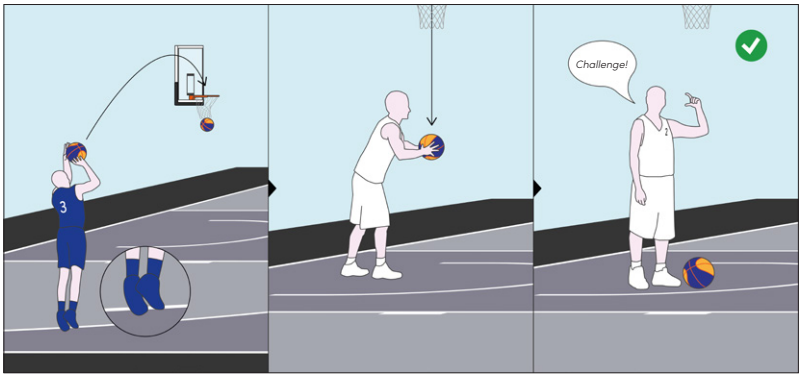


Fig. 128 ▶
Procedura di richiesta di un challenge.

47.5.4 Se, dopo la revisione IRS, la decisione degli arbitri viene confermata ("challenge lost"), la squadra perde il proprio diritto di richiedere un challenge fino al termine della gara. Se, dopo la revisione IRS, la decisione degli arbitri viene modificata e corretta ("challenge won"), la squadra mantiene il proprio diritto a richiedere challenge nel corso della gara. Se il materiale video non fornisce prove chiare, la decisione originale degli arbitri deve rimanere valida e la squadra mantiene il proprio diritto a richiedere challenge nel corso della gara.

_ Esempio: A1, vicino al termine del periodo di 12 secondi, realizza un tiro a canestro contemporaneamente al suono della sirena. La squadra B ottiene il controllo della palla dopo il canestro. Dopodiché, A1 commette un fallo. B1 richiede agli arbitri un challenge per verificare la validità del canestro di A1.
Interpretazione: La richiesta deve essere approvata. Se il challenge ha esito positivo (challenge won), il canestro di A1 deve essere annullato e il successivo fallo di A1 cancellato (ammenoché non sia tecnico, antisportivo o da espulsione). Il cronometro di gara deve essere riportato al tempo che mostrava quando la violazione di 12" si è verificata. Il gioco deve riprendere con un check-ball per la squadra B. Se il challenge ha esito negativo (challenge lost), il canestro di A1 è valido e il gioco continuerà con l'amministrazione del fallo di A1.

3 _ *3x3 OBRI 12-1*

_ Esempio: A1, vicino al termine del periodo di 12 secondi, effettua tiro a canestro non realizzato contemporaneamente al suono della sirena. A2 ottiene il rimbalzo e realizza. Durante il primo possesso di palla dopo il canestro di A2, B1 richiede un challenge per verificare se il tiro non realizzato di A1 sia stato rilasciato in tempo.
Interpretazione: La richiesta di B1 non può essere accolta. Solo la validità temporale di un tiro a canestro realizzato può essere verificata all'IRS.

4 _ *3x3 OBRI 12-2*

_ Esempio: A1, vicino al termine del periodo di 12 secondi, effettua tiro a canestro. La palla non tocca l'anello, ma l'apparecchio dei 12 secondi viene ugualmente resettato. A2 prende il rimbalzo e realizza un canestro. Nel momento in cui la squadra B ottiene il controllo di palla, B1 richiede un challenge per l'errato reset dei 12".
Interpretazione: La richiesta di B1 non può essere accolta. Solo gli arbitri possono utilizzare l'IRS per verificare un malfunzionamento del cronometro dei 12 secondi.

5 _ *3x3 OBRI 12-3*

_ Esempio: Dopo il tiro a canestro non realizzato della squadra B, A1 prende il rimbalzo e palleggia verso il canestro, realizzando tiro senza aver prima pulito la palla. Dopo il controllo di palla acquisito dalla squadra B, A1 commette un fallo. B1 chiede un challenge per verificare se sia stata effettuata la procedura del "clear the ball" prima del canestro di A1.
Interpretazione: La richiesta di B1 deve essere accolta. Se il challenge ha esito positivo (challenge won), il canestro di A1 deve essere annullato e il successivo fallo di A1 cancellato (ammenoché non sia tecnico, antisportivo o da espulsione). Il cronometro di gara deve essere riportato al tempo che mostrava quando la violazione di 12" si è verificata. Il gioco deve riprendere con un check-ball per la squadra B. Se il challenge ha esito negativo (challenge lost), il canestro di A1 è valido e il gioco continuerà con l'amministrazione del fallo di A1. Il cronometro di gara non deve essere resettato.

6 _ *3x3 OBRI 12-4*

_ Esempio: Dopo il tiro a canestro non realizzato della squadra B, A1 prende il rimbalzo e palleggia verso il canestro, tentando un tiro senza aver prima pulito la palla. Il rimbalzo è preso da A2, che realizza. Durante il primo possesso di palla della squadra B, dopo il canestro di A2, B1 chiede un challenge per verificare se sia stata effettuata la procedura del "clear the ball" prima del canestro di A1.
Interpretazione: La richiesta di B1 deve essere accolta, in quanto avvenuta durante il primo possesso di palla conseguente l'azione da verificare.

7 _ *3x3 OBRI 12-5*

_ Esempio: A1 palleggia e perde momentaneamente il controllo della palla. A1 e B1 corrono per prenderla e A1 spintona B1, venendo sanzionato con un fallo. Questo è l'8° fallo della squadra A e 2 tiri liberi vengono erroneamente assegnati a B1. A1 richiede un challenge per verificare che la sua squadra non abbia perso il controllo di palla.
Interpretazione: La richiesta di A1 deve essere accolta. Dopo la verifica, i 2

8 _ *3x3 OBRI 12-6*

tiri liberi assegnati a B1 devono essere revocati o annullati in quanto il fallo di A1 era un fallo in attacco. Il gioco deve riprendere con un check-ball per la squadra B.

3x3 OBRI 12-7 _ **9** **_ Esempio:** A1 realizza un tiro a canestro da 2 punti. Nell'atto di tiro, prima di rilasciare la palla, A1 tocca la linea perimetrale. Dopo il canestro, la squadra B ottiene il controllo di palla e richiede un challenge per verificare la validità del tiro di A1.
Interpretazione: La richiesta della squadra B deve essere accolta, in quanto la validità dell'atto di tiro è verificabile. Il gioco deve riprendere con un check-ball per la squadra B e il cronometro di gara essere riportato al tempo che mostrava quando la violazione è avvenuta.

3x3 OBRI 12-8 _ **10** **_ Esempio:** A1, in tiro vicino all'arco del tiro da 2 punti, subisce un fallo. L'arbitro assegna 1 tiro libero ad A1 e la squadra A richiede un challenge, oppure assegna 2 tiri liberi e la squadra B richiede un challenge.
Interpretazione: In entrambi i casi, la richiesta della squadra deve essere accolta. Gli arbitri verificheranno se il tiro ha avuto inizio sulla linea o al di là della stessa.

3x3 OBRI 12-9 _ **11** **_ Esempio:** A1, in tiro vicino all'arco del tiro da 2 punti, subisce un fallo. L'arbitro assegna 2 tiri liberi e la squadra B richiede un challenge per verificare la validità dell'atto di tiro.
Interpretazione: La richiesta di challenge deve essere accolta. Gli arbitri possono verificare se sul tiro sia avvenuta una violazione di palla fuori vampo, di 12 secondi o sia terminato il tempo di gioco. I fischi degli arbitri, come l'esistenza del fallo sanzionato, non possono essere verificati.

3x3 OBRI 7-15 _ **12** **_ Esempio:** Con 5:30 sul cronometro ed il punteggio di 19 - 18, A1 e B2 cercano di raccogliere la palla, che esce dalle linee perimetrali. Gli arbitri assegnano la palla alla squadra A. La squadra B richiede un challenge.
Interpretazione: La richiesta della squadra B deve essere accolta. Durante gli ultimi 2 minuti di gara o quando il punteggio di una squadra è pari o superiore a 19 può essere verificata la palla fuori campo.

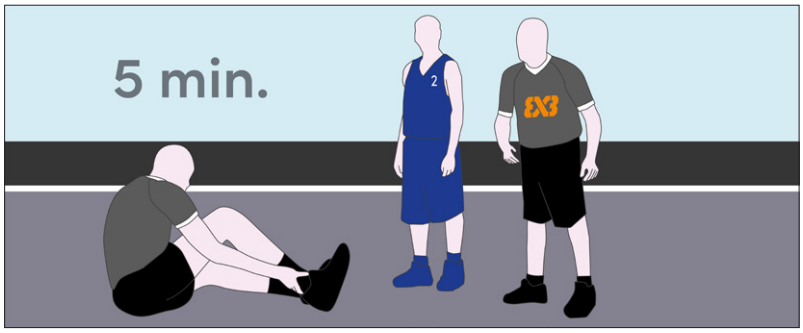
3x3 OBRI 12-10 _ **13** **_ Esempio:** Negli ultimi 2 minuti di gara A1, vicino alla linea laterale, riceve un passaggio da A2, penetra a canestro e realizza. B1 ottiene il controllo di palla dopo il canestro e richiede un challenge.
Interpretazione: La richiesta della squadra B deve essere accolta. Un non-fischio dell'arbitro che conduce ad un canestro realizzato negli ultimi 2 minuti di gara o quando il punteggio di una squadra è pari o superiore a 19 può essere verificato.

3x3 OBRI 12-13 _ **14** **_ Esempio:** A1 ottiene il rimbalzo dopo il tentativo di tiro di B1. Mentre A1 è ancora in aria, B2 porta le sue mani saldamente sulla palla e viene sanzionata una situazione di salto a due. Dopo che la palla sia stata assegnata alla squadra A, B2 richiede un challenge per verificare se sia avvenuto il controllo di palla della squadra A dopo il canestro.
Interpretazione: La richiesta della squadra B deve essere accolta, in quanto avvenuta durante la successiva situazione di palla morta. Se, dopo il canestro, A1 ha ottenuto il controllo di palla, l'ultima squadra in difesa sulla situazione di salto a due diventa la squadra B.

47.6 Gli arbitri hanno l'autorità di prendere decisioni su qualunque punto non specificamente contemplato da queste regole.

47.7 Nel caso venga presentato un reclamo da parte di una squadra *[App. C]*, gli arbitri (se lo sports supervisor non è presente) deve, dopo aver ricevuto le ragioni del reclamo, segnalare per iscritto gli eventi all'ente organizzatore della competizione.

47.8 Se un arbitro è infortunato, o per una qualunque altra ragione non può continuare a svolgere le sue funzioni **entro 5 minuti** dall'infortunio, la gara deve essere ripresa. L'arbitro o gli arbitri rimanenti dovranno arbitrare da soli, a meno che non ci sia la possibilità di sostituire l'arbitro infortunato con un altro arbitro abilitato. Dopo aver consultato lo sports supervisor, se presente, gli arbitri rimanenti decideranno sulla possibile sostituzione.



©D.Gelleri • FIP

◀ **Fig. 129**
Infortunio di un arbitro.

47.9 Per tutte le gare internazionali, se è necessaria una comunicazione verbale per chiarire una decisione, questa deve essere fatta in lingua inglese.

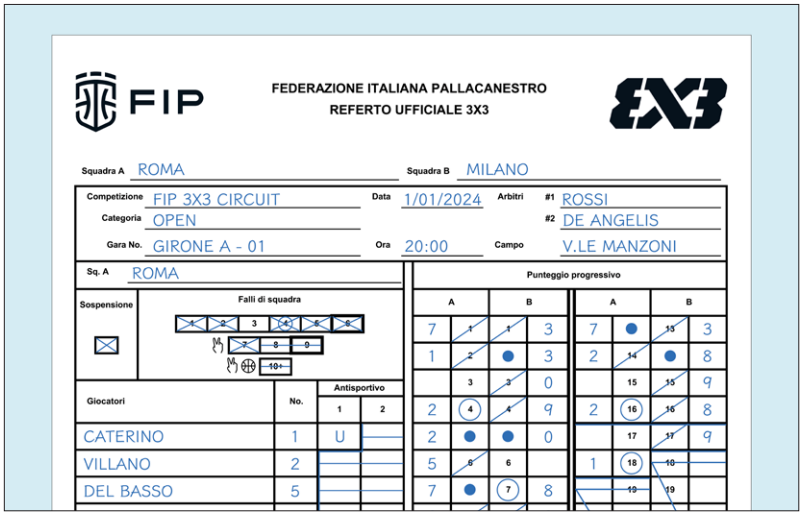
47.10 Ciascun arbitro ha l'autorità di prendere decisioni entro i limiti delle proprie funzioni, ma **non ha nessuna autorità di ignorare o mettere in discussione le decisioni prese dagli altri arbitri**.

47.11 L'attuazione e l'interpretazione del Regolamento Ufficiale della Pallacanestro da parte degli arbitri, indipendentemente dal fatto che una decisione esplicita sia stata presa o meno, è definitiva e non può essere contestata o ignorata, tranne nei casi in cui è ammesso un reclamo *[App. C]*.

48. Segnapunti: doveri

48.1 Il **segnapunti** deve essere provvisto di un referto *[App. B]* e deve tenere nota:

- delle squadre, registrando i nomi e i numeri dei giocatori che parteciperanno alla gara. Quando si verifica un'infrazione alle regole relative ai numeri dei giocatori, deve informare l'arbitro più vicino il prima possibile;
- del riepilogo progressivo dei punti realizzati, registrando i canestri su azione e i tiri liberi realizzati;
- dei falli addebitati a ciascuna squadra. Deve informare immediatamente un arbitro quando la squadra ha raggiunto i 6 falli, così come i 10 falli. Deve registrare i falli antisportivi commessi da ciascun giocatore, informando immediatamente un arbitro quando un giocatore deve essere espulso perché ha commesso 2 falli antisportivi;
- delle sospensioni. Deve informare gli arbitri quando una squadra non ha più sospensioni rimanenti nel tempo regolamentare di gioco oppure nel supplementare;
- della procedura di lancio della monetina, registrando a referto quale squadra abbia iniziato la gara con il possesso di palla.


FIP

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO
REFERTO UFFICIALE 3X3

3X3

Squadra A ROMA Squadra B MILANO

Competizione FIP 3X3 CIRCUIT Data 1/01/2024 Arbitri #1 ROSSI
Categoria OPEN #2 DE ANGELIS
Gara No. GIRONE A - 01 Ora 20:00 Campo V.LE MANZONI

Sq. A ROMA

Sospensione

Falli di squadra

Punteggio progressivo

Giocatori	No.	Antisportivo 1	Antisportivo 2
CATERINO	1	U	
VILLANO	2		
DEL BASSO	5		

©D.Galleri - FIP

Fig. 130 ▶
Referto ufficiale di gara.

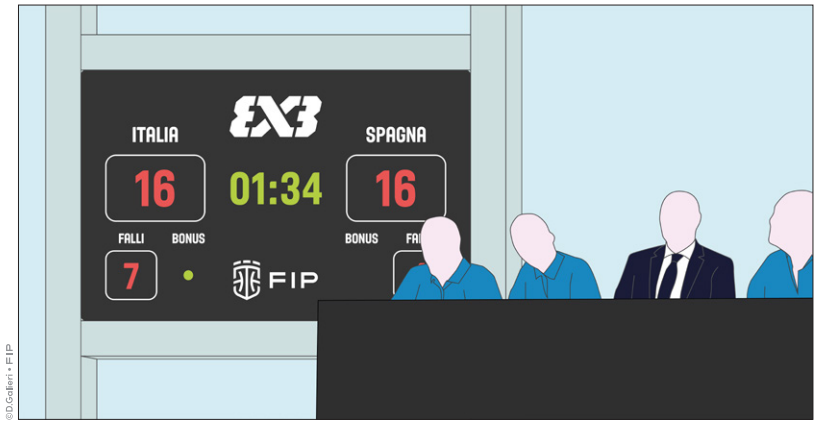
48.2 Se viene rilevato un errore di registrazione a referto:

- durante la gara, il segnapunti deve attendere la prima situazione di palla morta per notificare l'errore agli arbitri;
- dopo il termine del tempo di gioco o del supplementare e prima che il referto sia stato firmato dal primo arbitro, l'errore deve essere corretto, anche se questa correzione influisce sul risultato finale;
- dopo che il referto sia stato firmato dal primo arbitro, l'errore non può più essere corretto. Gli arbitri o lo sports supervisor, se presente, deve inviare un rapporto dettagliato all'ente organizzatore della competizione.

49. Operatore del tabellone segnapunti: doveri

49.1 L'operatore del tabellone segnapunti deve adoperare il tabellone ed assistere il segnapunti. Nel caso di una qualsiasi discrepanza tra il tabellone segnapunti e il referto, che non possa essere risolta, il referto deve avere la precedenza e il tabellone segnapunti deve essere corretto di conseguenza.
L'operatore deve essere provvisto di un cronometro di gara e di un cronometro per le sospensioni e deve:

- misurare il tempo di gioco, sospensioni e intervalli di gara;
- assicurarsi che il segnale acustico del cronometro di gara suoni ad alto volume e automaticamente al termine del tempo regolamentare di gioco o del supplementare;
- usare qualsiasi mezzo possibile per informare immediatamente gli arbitri se il segnale acustico del cronometro di gara non suona o non viene udito.

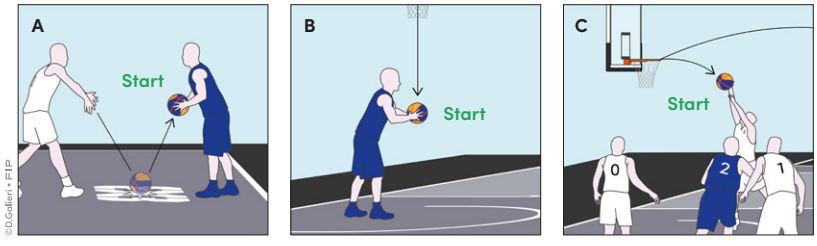


©D.Gallieri • FIP

◀ **Fig. 131**
Tabellone segnapunti aggiornato dall'apposito operatore.

49.2 L'operatore deve misurare il **tempo di gioco**:

- **avviando** il cronometro di gara quando:
  - durante un check-ball, la palla è a disposizione del giocatore attaccante dopo che la procedura sia completata (**A**);
  - dopo un ultimo tiro libero realizzato, la successiva squadra in attacco abbia acquisito il possesso di palla (**B**);
  - la palla tocca o è toccata da un qualsiasi giocatore sul terreno di gioco dopo un ultimo tiro libero non realizzato se la palla continua ad essere viva (**C**);



©D.Gallieri • FIP

◀ **Fig. 132**
Casistiche di azione del cronometro di gara.

- **fermando** il cronometro di gara quando:
  - il tempo scade al termine del tempo regolamentare di gioco o del supplementare, se non si ferma automaticamente;
  - il punteggio di 21 punti viene raggiunto prima della fine del tempo regolamentare di gioco o nel supplementare (**D**);
  - un arbitro fischia mentre la palla è viva (**E**);
  - il segnale acustico del cronometro dei 12 secondi suona mentre una squadra è in controllo della palla (**F**).

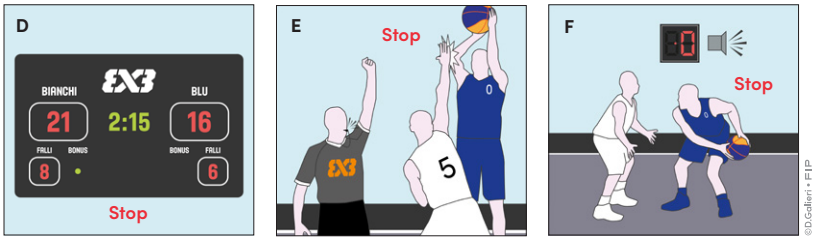


Fig. 133 ▶ Casistiche di arresto del cronometro di gara.

49.3 L'operatore deve misurare una **sospensione**:

- avviando immediatamente il cronometro per le sospensioni quando l'arbitro fischia ed effettua il segnale (**G**);
- azionando il proprio segnale acustico quando sono trascorsi 20 secondi dall'inizio della sospensione (**H**);
- azionando il proprio segnale acustico quando termina la sospensione (**I**);

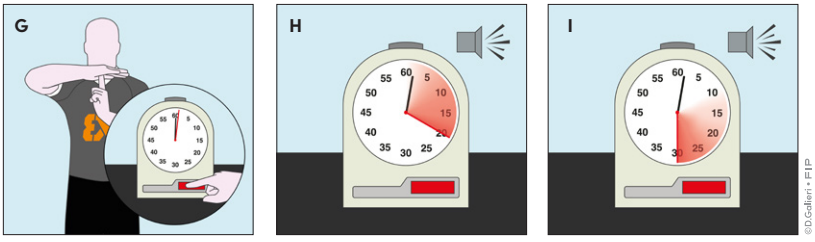


Fig. 134 ▶ Amministrazione di una sospensione.

49.4 Il cronometrista deve misurare un **intervallo di gara**:

- avviando immediatamente il cronometro quando il tempo regolamentare di gioco è terminato e si necessita il tempo supplementare (**J**);
- azionando il proprio segnale acustico e fermando simultaneamente il cronometro quando sono trascorsi 50 secondi dall'inizio dell'intervallo (**K**);
- azionando il proprio segnale acustico quando termina un intervallo (**L**).

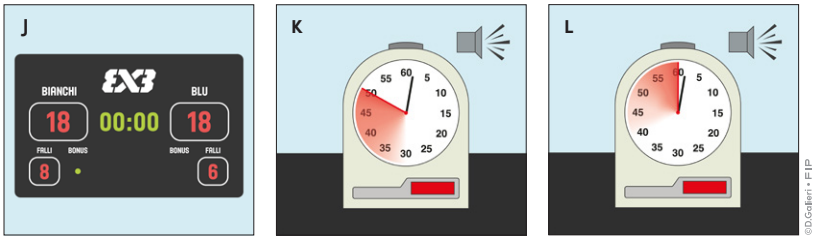


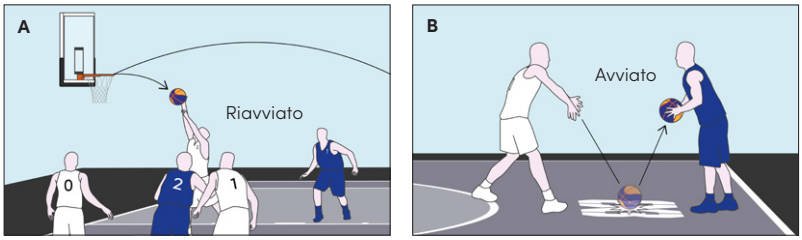
Fig. 135 ▶ Amministrazione di un intervallo di gara.

50. Operatore del cronometro dei 12 secondi: doveri

L'operatore del cronometro dei 12 secondi deve essere provvisto di un cronometro, che deve essere:

50.1 Avviato o riavviato quando:

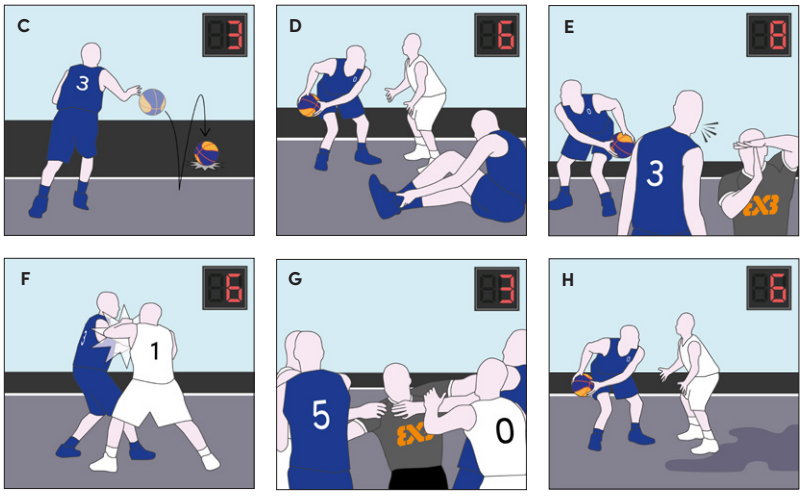
- una squadra ottiene il controllo di una palla viva sul terreno di gioco. Dopo di che, il semplice tocco della palla da parte di un avversario non fa iniziare un nuovo periodo di 12 secondi se la stessa squadra rimane in controllo della palla (**A**);
- durante un check-ball, la palla è a disposizione del giocatore attaccante dopo che la procedura sia completata (**B**).



◀ **Fig. 136**
Avvio o riavvio del cronometro dei 12 secondi.

50.2 Fermato, ma **non resettato**, con il tempo rimanente visibile, quando alla stessa squadra che aveva precedentemente il controllo della palla viene assegnato un check-ball a seguito di:

- palla uscita fuori campo (**C**);
- infortunio di un giocatore di quella stessa squadra (**D**);
- fallo tecnico commesso da quella stessa squadra (**E**);
- doppio fallo (**F**);
- compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre (**G**);
- una sospensione del gioco causata da un'azione non imputabile ad alcuna delle due squadre, ammenoché la squadra non sia posta in condizione di svantaggio (**H**).



◀ **Fig. 137**
Casistiche di non reset (prosecuzione con i secondi rimanenti) del cronometro dei 12 secondi.

50.3 Fermato e resettato a 12 secondi, con tempo visibile, quando:

- la palla entra legalmente nel canestro (**I**);
- alla squadra che precedentemente non aveva la palla viene assegnato un check-ball, come risultato di:
  - un fallo personale o una violazione (inclusa la palla fuori dalle linee perimetrali);
  - una situazione di salto a due (**J**);
- ad una squadra viene assegnata la palla con un check-ball a seguito di un secondo fallo antisportivo di un giocatore o un fallo da espulsione (**K**);
- una qualsiasi squadra acquisisca il controllo di palla dopo che la stessa abbia toccato l'anello su un tiro a canestro/ un ultimo tiro libero non realizzato o un passaggio (**L**);
- il gioco è stato fermato a causa di qualunque ragione non imputabile alla squadra in controllo della palla (**M**);
- alla squadra viene assegnato un tiro(i) libero(i) (**N**).

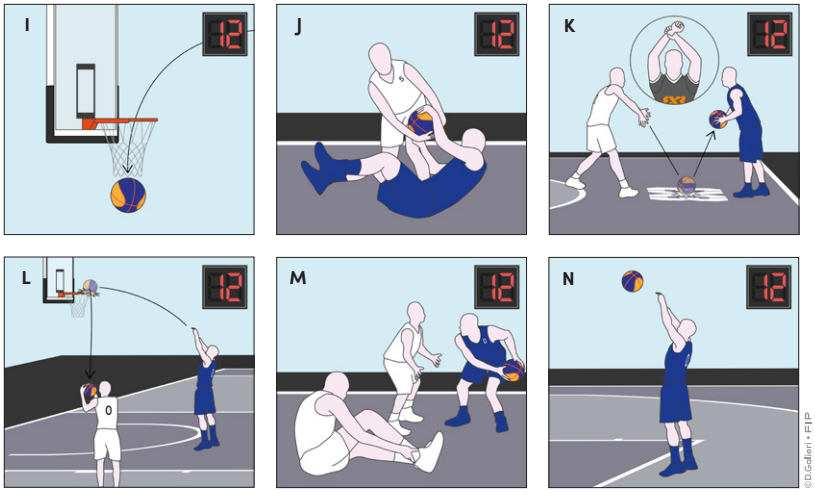
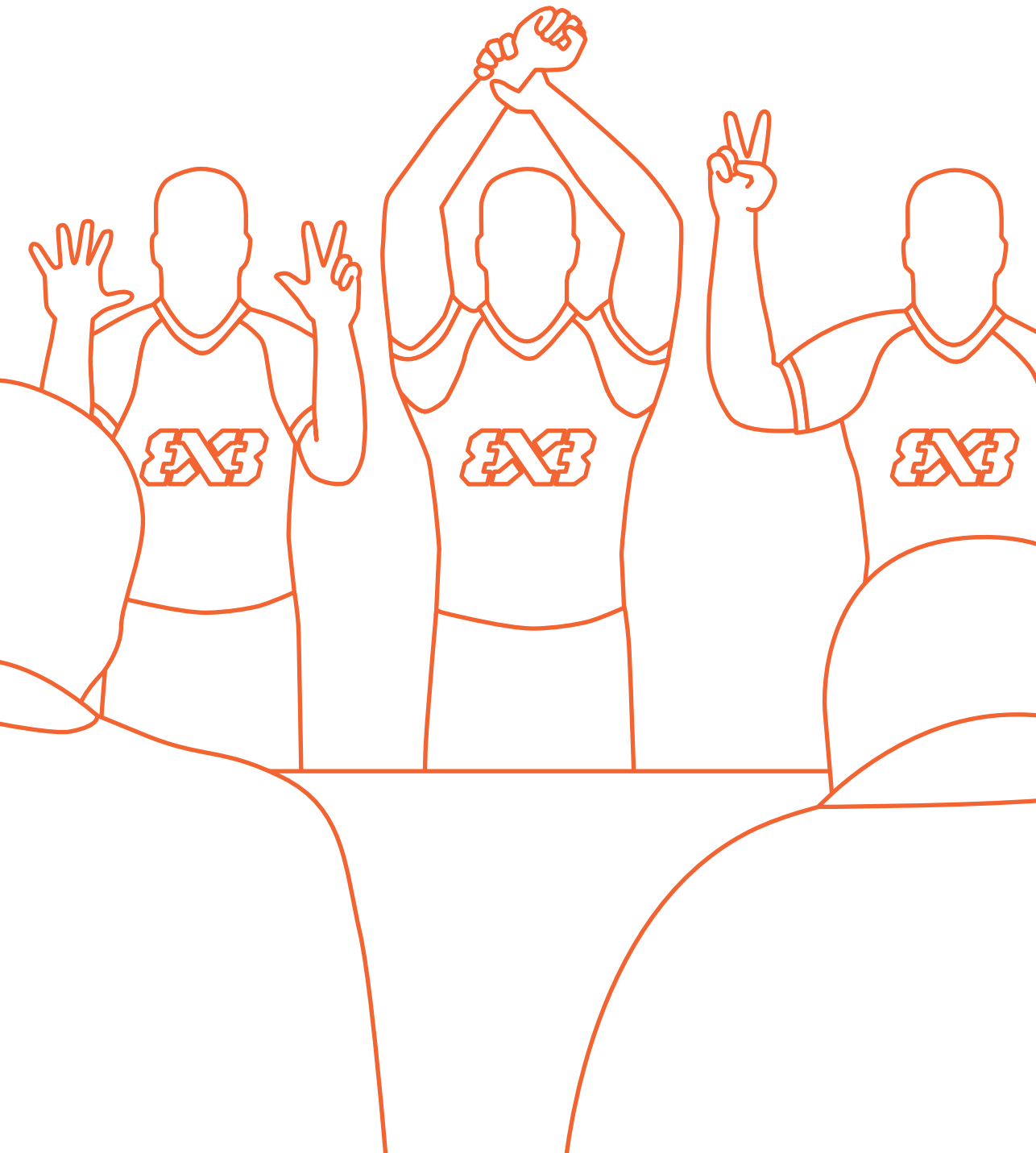


Fig. 138 ▶
Casistiche di reset a 12" del cronometro dei 12 secondi.

50.4 Spento, quando inizia un nuovo controllo della palla per una qualunque delle due squadre, dopo che la palla è diventata morta e il cronometro di gara è stato fermato nel tempo regolamentare di gioco, e sul cronometro di gara rimangono meno di 12 secondi.

Il segnale acustico del cronometro dei 12 secondi non ferma il cronometro di gara ne ferma il gioco, così come non fa diventare la palla morta, a meno che una squadra non sia in controllo di palla.



Appendici

A. Segnalazioni arbitrali

A.1 I segnali manuali illustrati in queste regole sono le uniche segnalazioni arbitrali ufficiali valide.

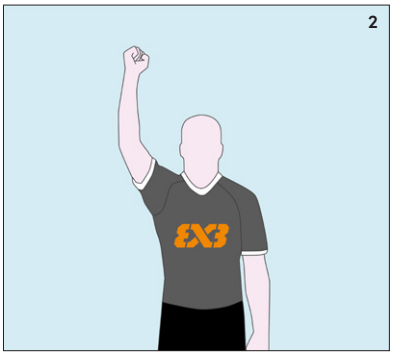
A.2 Durante la segnalazione agli Ufficiali di campo, è fortemente raccomandato l'utilizzo della comunicazione verbale (nelle gare internazionali in lingua inglese).

A.3 Gli arbitri devono segnalare agli ufficiali di campo il numero del giocatore solo in caso di antisportivo o fallo da espulsione.

A.4 È importante che gli ufficiali di campo abbiano familiarità con queste segnalazioni.

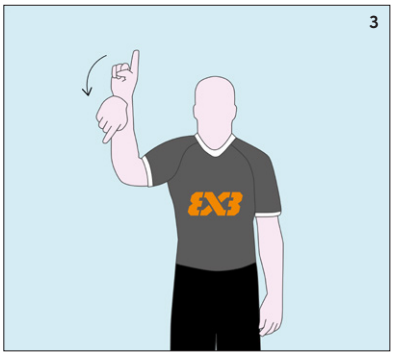
A.5 Cronometro di gara

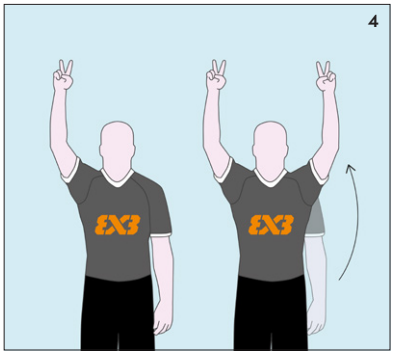
1. Arresto del cronometro: alzare il braccio con il palmo aperto.
2. Arresto del cronometro per fallo: alzare il braccio con il pugno della mano chiuso.



A.6 Punteggio

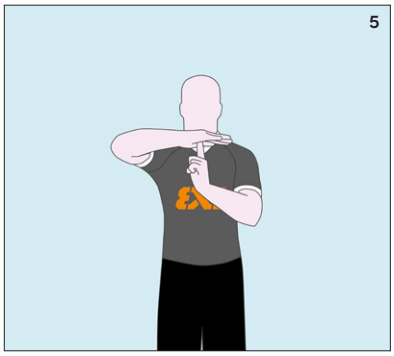
3. Canestro da un punto: indicare "1" con il dito indice spezzando (abbassando) il polso.
4. Canestro da 2 punti: alzare un braccio indicando "2" (indice-medio) per il tentativo di tiro da 2 punti e due braccia per la convalida (canestro realizzato).

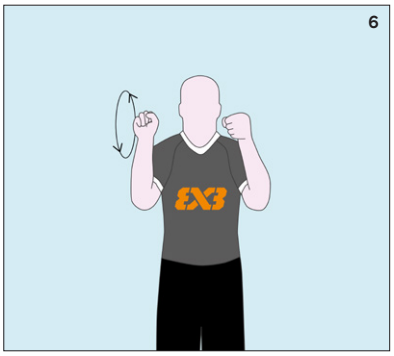




A.7 Sospensione

5. Sospensione accordata: formare una "T" con il dito indice al centro del palmo dell'altra mano (aperto), all'altezza del petto.
6. Sospensione per i media (TV time-out): chiudere entrambi i pugni, ponendoli uno di fianco all'altro e roteando verticalmente quello destro, mimando il gesto di una cinepresa.





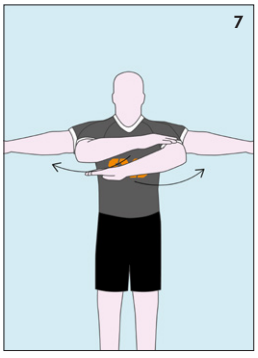
©D.Gallieri • FIP

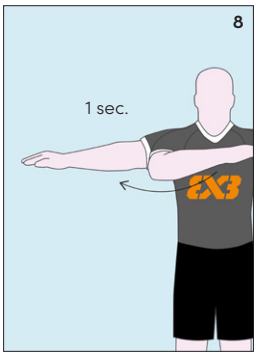
⚠ La sospensione per i media potrebbe non essere prevista nei campionati 3x3 italiani e/o dall'ente organizzatore della competizione.

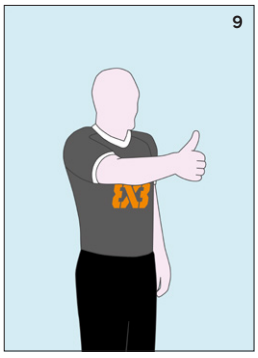
1

A.8 Segnalazioni informative

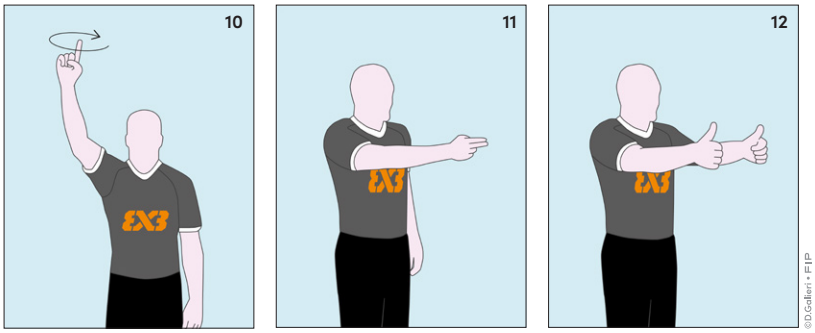
7. Canestro o azione annullato(a): partendo con le braccia chiuse come una forbice avanti al petto, portarle una sola volta verso l'esterno. Il tutto con i palmi delle mani aperti.
8. Conteggio visibile dei secondi: conteggiare i secondi muovendo l'avambraccio verso l'esterno, con il palmo aperto.
9. Comunicazione ("ok"): portare il pollice in alto all'altezza del petto e braccio teso in avanti.
10. Reset dei 12": con il braccio teso verso l'alto, ruotare la mano con il dito indice alzato, utilizzando il gomito come perno.
11. Palla fuori campo: indicare la direzione del gioco con il braccio e due dita (indice e medio) tese in avanti. Il braccio deve essere parallelo alle linee laterali.
12. Situazione di possesso alternato: con entrambe le braccia tese in avanti, all'altezza del petto, portare i pollici all'insù. Successivamente, indicare la direzione del gioco secondo la freccia del possesso alternato.





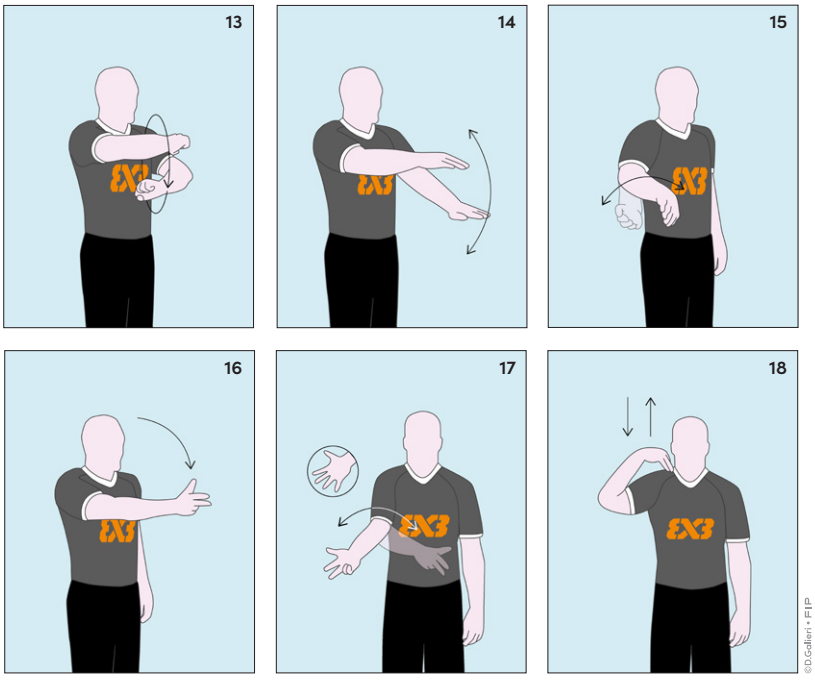


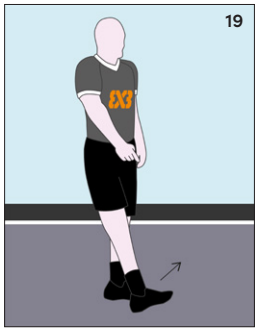
©D.Gallieri • FIP

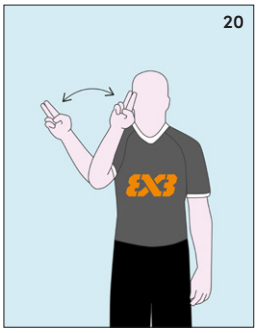


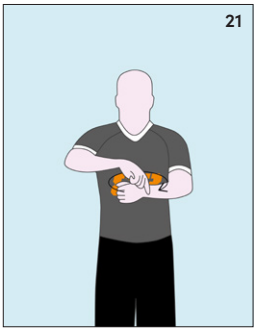
A.9 Violazioni

13. Passi: ruotare due volte gli avambracci davanti al petto con i pungi chiusi.
14. Palleggio illegale - doppio palleggio: muovere due volte i palmi (aperti) e alternati (uno su e l'altro giù) davanti al petto.
15. Palleggio illegale - palming: effettuare una mezza rotazione del palmo della mano, aperto "a ciotola".
16. Tre secondi: portare il braccio teso da lungo il corpo in avanti con tre dita (pollice-indice-medio) aperte.
17. Stalling 3 o 5 secondi: indicare "3" o "5" ondeggiando il braccio.
18. Dodici secondi: colpire la spalla con le dita due volte.
19. Piede volontario: indicare il piede.
20. Palla non pulita: ondeggiare due volte il braccio da sinistra a destra con due dita (indice-medio) aperte.
21. Interferenza: ruotare il dito indice attorno all'altra mano disegnando un cerchio intorno al pugno.





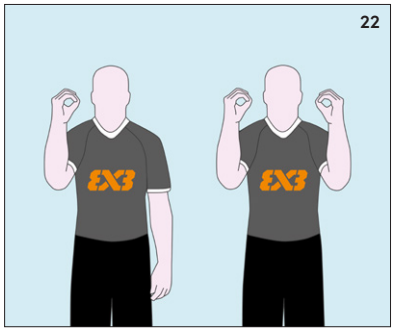


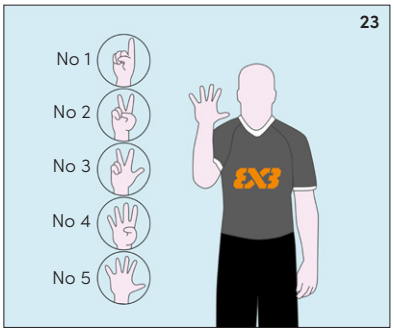


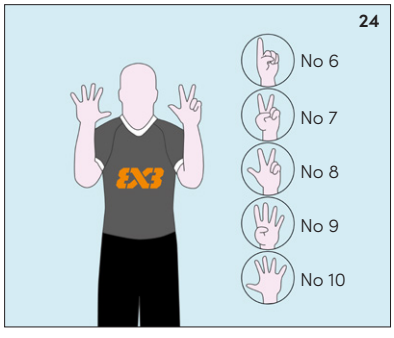
©D.Galieri • FIP

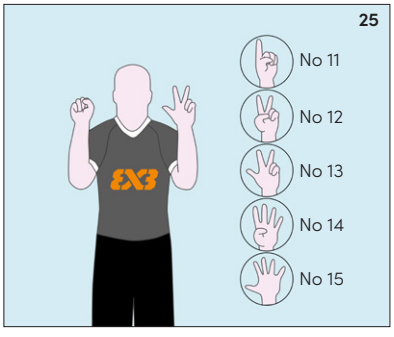
A.10 Numeri dei giocatori

22. 0 e 00: una o entrambe le mani mostrano il numero "0", formato chiudendo tutte le dita della mano.
23. Da 1 a 5: la mano destra mostra i numeri da "1" a "5".
24. Da 6 a 10: la mano destra mostra sempre il numero "5", mentre la sinistra il numero da "1" a "5".
25. Da 11 a 15: la mano destra mostra il pugno (vale 10), mentre la sinistra il numero da "1" a "5".
Da 16 in poi: prima i dorsi delle mani mostrano il numero delle decine. Poi, i palmi mostrano il numero delle unità. Se decine e unità sono segnalabili con una sola mano, deve essere la destra.
26. No 16: il dorso mostra "1". Poi, i palmi mostrano "6".
27. No 24: il dorso mostra "2". Poi, il palmo mostra "4".
28. No 40: il dorso mostra "4". Poi, la mano mostra "0".
29. No 62: i dorsi mostrano "6". Poi, il palmo mostra "2".
30. No 78: i dorsi mostrano "7". Poi, i palmi mostrano "8".
31. No 99: i dorsi mostrano "9". Poi, i palmi mostrano "9".

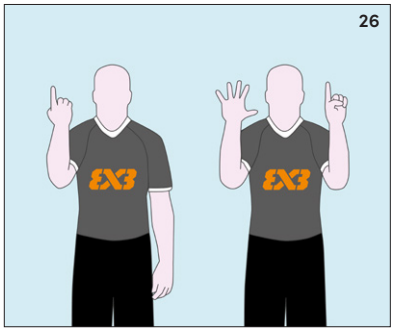


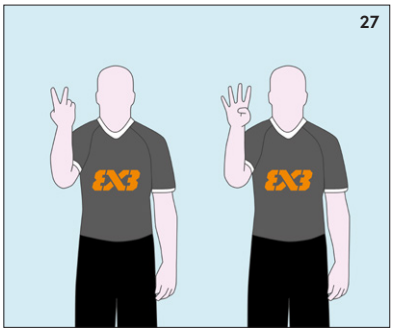


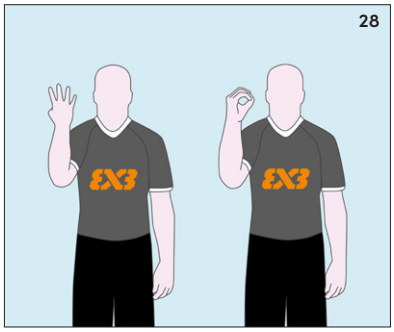


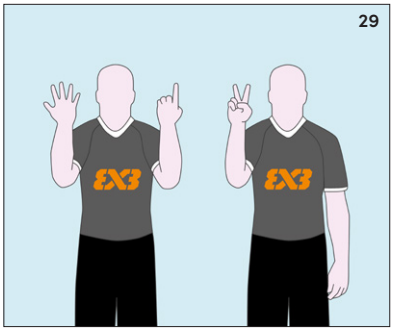


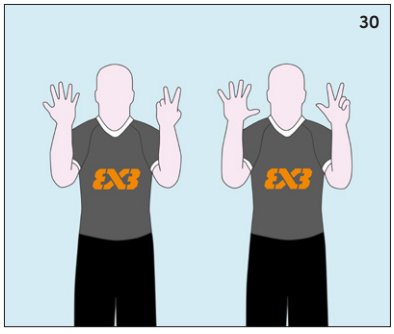
©D.Galieri • FIP

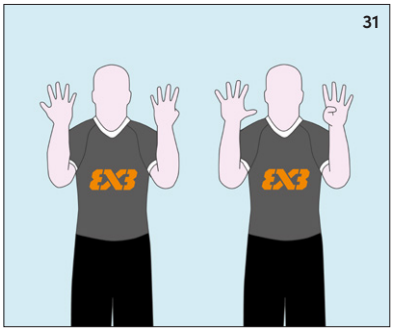








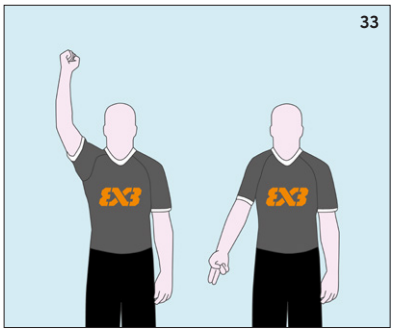




©D.Galleri • FIP

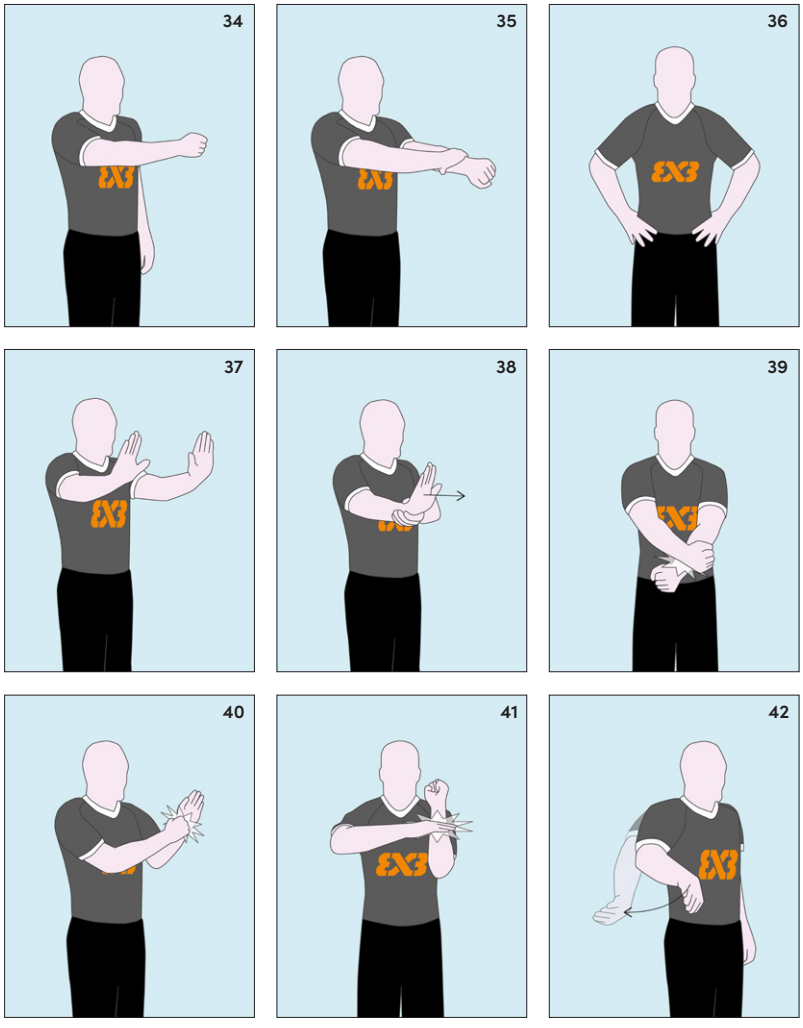
A.11 Tipo di fallo personale

32. Fallo sull'atto di tiro: arrestare il cronometro con il pugno e, con la stessa mano, indicare il numero di tiri liberi.
33. Fallo non sull'atto di tiro: arrestare il cronometro con il pugno e, con la stessa mano, indicare il terreno con due dita.
34. Fallo della squadra in controllo di palla: estendere il pugno

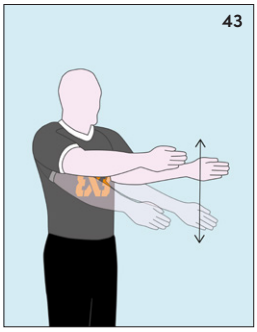


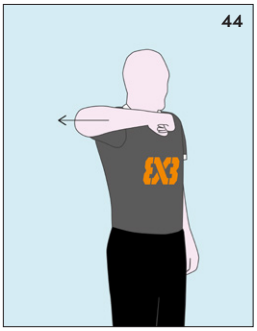
©D.Galleri • FIP

verso il canestro della squadra responsabile del fallo.
35. Trattenuta: afferrare l'avambraccio. Il braccio da afferrare deve essere teso in avanti e col pugno chiuso.
36. Bloccaggio/ blocco irregolare: portare le mani ai fianchi cingendoli con pollice e indice.
37. Spinta: simulare con due mani una spinta.
38. Handchecking: afferrare il palmo muovendolo in avanti.
39. Uso illegale delle mani: colpirsi i polsi con i pugni chiusi all'altezza del petto e con le braccia in avanti, polso su polso.
40. Sfondamento con palla: colpire con un pugno l'altro palmo.
41. Contatto illegale con la mano: colpire con il palmo l'altro avambraccio, posizionato con il pugno chiuso verso l'alto.
42. Hooking: muovere il braccio verso il basso e all'indietro.
43. Cilindro illegale: muovere entrambe le braccia con il palmo aperto verticalmente prima verso il basso e poi verso l'alto.
44. Uso eccessivo dei gomiti: portare il gomito all'indietro.
45. Colpo alla testa: colpirsi la testa col palmo della mano.



©D.GoBert • FIP

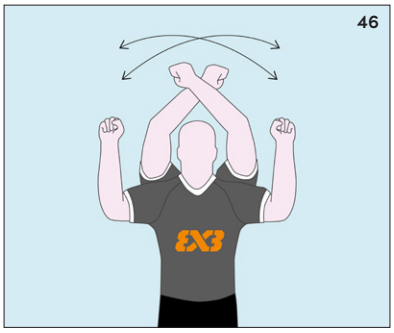


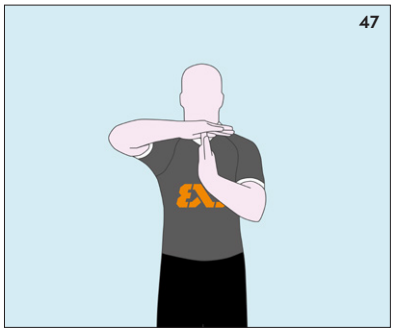


©D.Galleri • FIP

A.12 Altri falli

46. Doppio fallo: incrociare due volte i polsi al di sopra della testa.
47. Fallo tecnico: formare una "T" all'altezza del petto con entrambi i palmi aperti, appoggiando le punte delle dita della mano posta in verticale sul palmo di quella in orizzontale.
48. Fallo antisportivo: afferrare sopra la testa il polso dell'altro braccio. Il braccio da afferrare deve avere il pungo chiuso.
49. Fallo da espulsione: Portare in alto entrambe le braccia con i pugni chiusi.

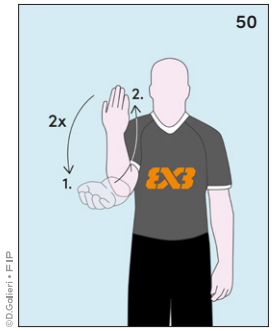


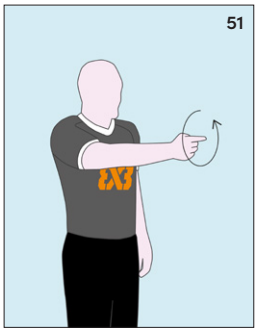


©D.Galleri • FIP

A.13 Altre segnalazioni

50. Simulare un fallo (flopping): sollevare l'avambraccio 2 volte partendo dall'alto e con il palmo della mano aperto.
51. Uso dell'IRS: ruotare la mano con il dito indice teso orizzontalmente, formando un cerchio immaginario.
52. Challenge: formare una "C" con pollice ed indice.

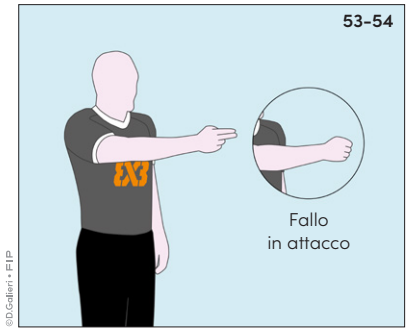


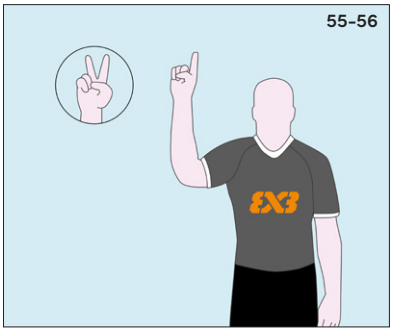


©D.Galieri • FIP

A.14 Sanzioni per un fallo (segnalazione agli UdC)

53. Fallo senza tiri liberi: indicare la direzione del gioco con due dita (indice e medio).
54. Fallo commesso dalla squadra in controllo di palla: indicare la direzione del gioco con il pugno.
55. Fallo con un tiro libero: indicare "1", con il gomito posizionato a formare un angolo di 90°.
56. Fallo con due tiri liberi: indicare "2", con il gomito a 90°.

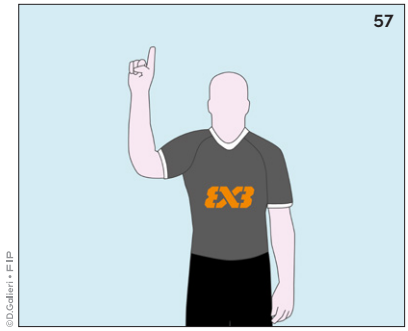


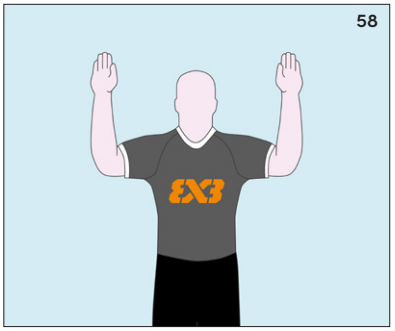


©D.Galieri • FIP

A.15 Amministrazione dei tiri liberi - Arbitro passivo (coda nel doppio e centro nel triplo)

57. Un tiro libero: indicare "1" (gomito a 90°).
58. Due tiri liberi: con i gomiti a 90° mostrare in avanti entrambi i palmi delle mani aperti.

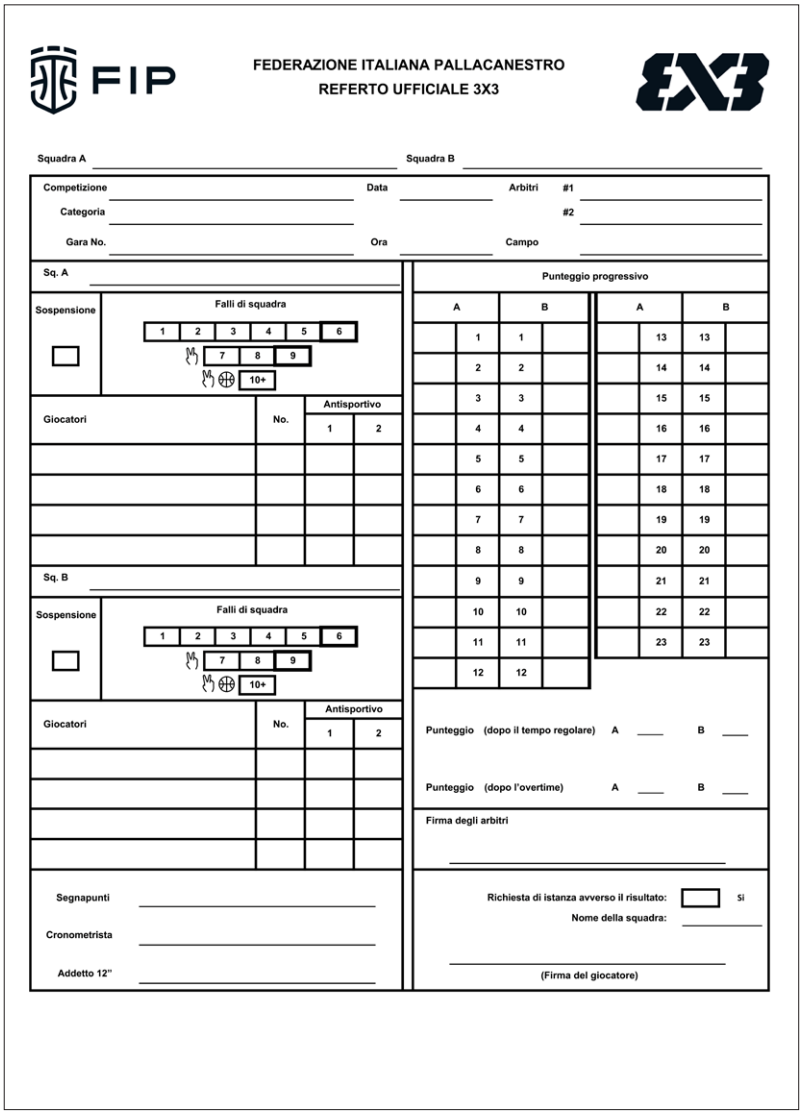




©D.Galieri • FIP

B. Il referto ufficiale

B.1 Il referto mostrato di seguito è quello approvato dalla FIBA e tradotto in lingua italiana.



FIP

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO
REFERTO UFFICIALE 3X3

3X3

Squadra A _____ Squadra B _____

Competizione _____ Data _____ Arbitri #1 _____
Categoria _____ #2 _____
Gara No. _____ Ora _____ Campo _____

Sq. A _____

Sospensione

Falli di squadra
1 2 3 4 5 6
7 8 9
10+

Giocatori	No.	Antisportivo 1	Antisportivo 2

Sq. B _____

Sospensione

Falli di squadra
1 2 3 4 5 6
7 8 9
10+

Giocatori	No.	Antisportivo 1	Antisportivo 2

Segnapunti _____
Cronometrista _____
Addetto 12" _____

Punteggio progressivo

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			

Punteggio (dopo il tempo regolare) A ____ B ____

Punteggio (dopo l'overtime) A ____ B ____

Firma degli arbitri _____

Richiesta di istanza avverso il risultato: ☐ Si
Nome della squadra: _____

_____
(Firma del giocatore)

©D.Galleri • FIP

Fig. 139 ▶
Referto ufficiale di gara 3x3 proposto dalla FIBA e tradotto per la Federazione Italiana Pallacanestro.

B.2 Consiste in una sola copia originale per l'ente organizzatore della competizione. Nella sua compilazione, il segnapunti deve usare una penna indelebile **blu** (o nera). Il referto può essere preparato e/o compilato digitalmente.

B.3 Prima della gara, il segnapunti deve preparare il referto come segue.

B.3.1 Deve registrare il nome delle due squadre nello spazio in alto del referto. La squadra "A" deve sempre essere la prima squadra riportata nel calendario. L'altra squadra è la squadra "B".

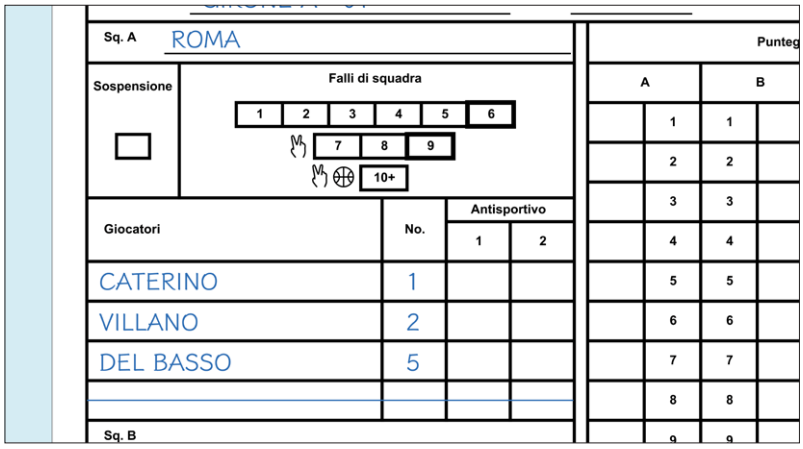
B.3.2 Deve poi registrare il nome della competizione, la categoria, il numero della gara, la data e l'ora dell'incontro ed il campo, il cognome degli arbitri.

◂ **Fig. 140**
Compilazione della parte superiore (header) del referto.

B.3.3 La squadra "A" deve occupare la parte superiore del referto, la squadra "B" la parte inferiore.

B.3.3.1 Nella prima colonna, il segnapunti deve registrare i cognomi e le iniziali dei nomi di ciascun giocatore, ordinati per numero di maglia, utilizzando la lista dei componenti della squadra fornita dall'ente o dal rappresentante della squadra.

B.3.3.2 Se una squadra si presenta con meno di 4 giocatori, il segnapunti deve tracciare una linea orizzontale per chiudere tutti gli spazi del giocatore assente.



◂ **Fig. 141**
Compilazione del blocco del referto destinato alla squadra "A".

B.4 Sospensioni

B.4.1 Le sospensioni devono essere registrate a referto inserendo una "X" nel box relativo alla squadra che l'ha richiesta.

B.4.2 Le sospensioni inutilizzate, al termine della gara, devono essere cancellate con 2 linee orizzontali parallele.

B.5 Falli

B.5.1 I falli dei giocatori possono essere di contatto, tecnici, antisportivi o da espulsione.

B.5.2 I falli commessi dai sostituti possono essere tecnici o da espulsione.

B.5.3 Nelle caselle di fianco ai nomi dei giocatori devono essere registrati solo i falli antisportivi e da espulsione, come segue.

B.5.3.1 Un fallo antisportivo deve essere registrato con una "U" (**A**).

B.5.3.2 Un fallo antisportivo deve essere registrato con una "D" (**B**).

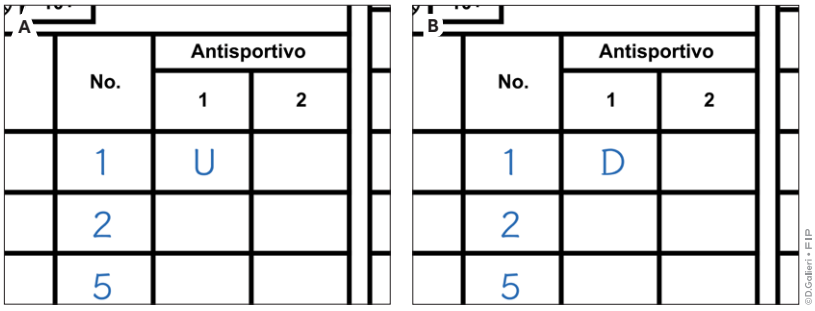


Fig. 142 ▶ Registrazione del fallo antisportivo "U" e da espulsione "D".

B.5.4 Al termine della gara, il segnapunti deve tracciare una linea marcata tra gli spazi che sono stati utilizzati e quelli che non lo sono stati (**C**). Al termine della gara, il segnapunti deve annullare gli spazi rimanenti con una linea marcata orizzontale (**D**).

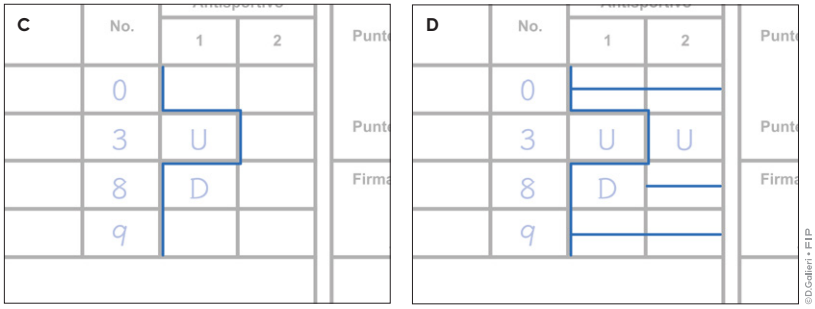
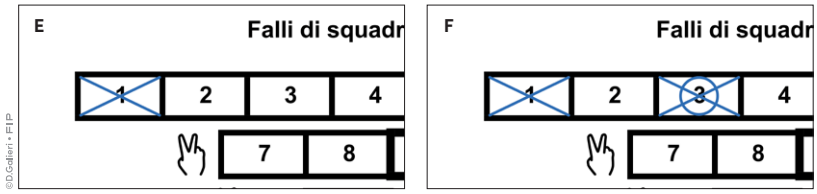


Fig. 143 ▶ Chiusura dei falli al termine del tempo regolamentare di gioco (seguito da un supplementare)(**C**) e al termine della gara (**D**).

B.6 Falli di squadra

B.6.1 Ogni volta che un giocatore commette un fallo di contatto, tecnico, antisportivo o da espulsione, il segnapunti deve registrare il fallo tracciando in successione una "X" negli spazi appositi (**E**). In caso di fallo antisportivo o da espulsione, il segnapunti deve saltare una casella, tracciando una "X" in quella seguente, evidenziata tramite un cerchio (**F**).



◀ **Fig. 144**
Registrazione dei falli di squadra.

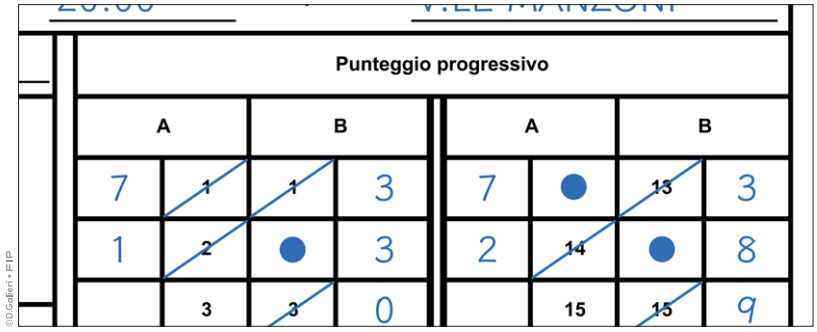
B.6.2 Gli spazi rimanenti, al termine della gara, devono essere cancellate con 2 linee orizzontali parallele.

B.7 Punteggio progressivo

B.7.1 Il segnapunti deve tenere un riepilogo progressivo cronologico dei punti realizzati da ciascuna squadra.

B.7.2 Sul referto sono presenti 2 colonne principali per il punteggio progressivo.

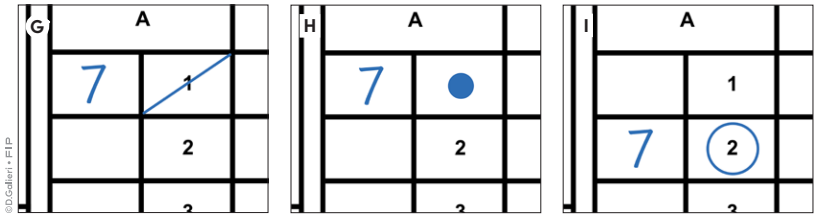
B.7.3 Ogni colonna principale è divisa in 4 colonne. Le 2 sulla sinistra sono per la squadra "A" e le 2 sulla destra per la squadra "B". Le colonne centrali sono per il punteggio progressivo (23 punti) per ciascuna squadra.



◀ **Fig. 145**
Blocco del referto destinato alla trascrizione del punteggio progressivo.

Il segnapunti deve:

- tracciare una linea diagonale (/ per i destrorsi oppure \ per i mancini) per qualsiasi canestro valido da 1 punto realizzato, un cerchio pieno (●) per ogni tiro libero valido realizzato, ed un cerchio vuoto (O) per qualsiasi canestro valido da 2 punti realizzato, sopra il nuovo numero totale di punti accumulati dalla squadra che ha appena realizzato;
- registrare il numero del giocatore che ha realizzato il canestro o il tiro libero nello spazio bianco sullo stesso lato del nuovo numero totale di punti (a fianco del / o \, ● oppure O).



◀ **Fig. 146**
Canestro realizzato dal giocatore 7A dal valore di 1 punto (**G**), 1 punto (tiro libero) (**H**), o 2 punti (**I**).

B.8 Punteggio progressivo/ falli: ulteriori istruzioni

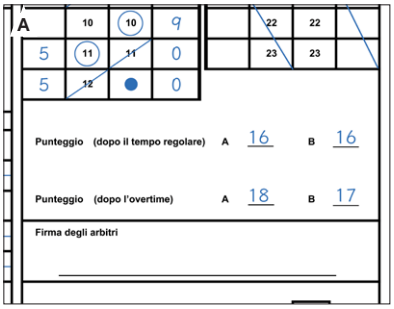
B.8.1 Un canestro realizzato, accidentalmente, da un giocatore deve essere registrato come realizzato dall'ultima squadra in attacco (controllo di palla).

B.8.2 I punti realizzati quando la palla non entra nel canestro (Art. 31 – interferenza) devono essere registrati come realizzati dal giocatore che ha tentato il tiro.

B.8.3 Al termine del tempo regolamentare di gioco (se seguito da un supplementare), il segnapunti deve tracciare una linea marcata orizzontale sotto l'ultimo numero di punti realizzati da ciascuna squadra e sotto il numero dei giocatori che li hanno realizzati (**A**).

B.8.4 Ogni qualvolta sia possibile, il segnapunti dovrebbe confrontare il proprio punteggio progressivo con il tabellone segnapunti. Se c'è una discrepanza e il suo punteggio è corretto, deve immediatamente adoperarsi per far correggere il tabellone segnapunti. In caso di dubbio o se una squadra solleva un'obiezione riguardo alla correzione, deve informare il primo arbitro non appena la palla diventa morta e il cronometro di gara è fermo.

B.8.5 Gli arbitri possono correggere qualsiasi errore di registrazione a referto che riguarda il punteggio, il numero di falli o di sospensioni, secondo le disposizioni delle regole. Lo sports supervisor, se presente o un arbitro deve firmare le correzioni. Le correzioni più estese devono essere documentate sul retro del referto (**B**).



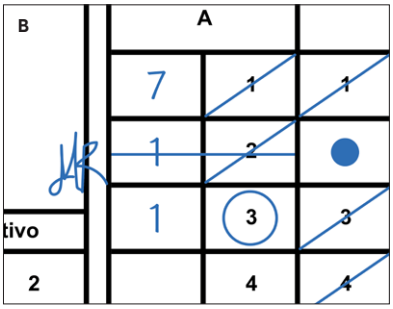
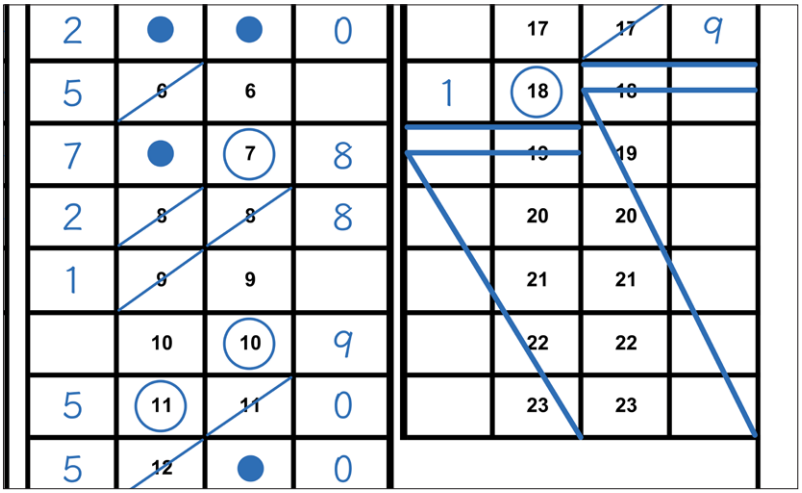


Fig. 147 ▶ Registrazione del punteggio finale e correzione di un errore.

B.9 Chiusura finale

B.9.1 Al termine della gara o del supplementare, il segnapunti deve registrare il punteggio del tempo regolamentare di gioco e quello del supplementare (se giocato), nell'apposita sezione, in basso.

B.9.2 Al termine della gara, il segnapunti deve tracciare 2 linee orizzontali marcate sotto il numero finale di punti realizzati da ciascuna squadra e sotto il numero dei giocatori che li hanno realizzati. Inoltre, deve tracciare una linea diagonale come in figura per cancellare le restanti caselle.



◀ **Fig. 148**
Chiusura del punteggio finale.

B.9.3 Tutti gli ufficiali di campo devono poi inserire il proprio nome completo negli spazi appositi.

B.9.4 Gli arbitri devono essere gli ultimi ad approvare e a firmare il referto. Questo atto mette fine all'amministrazione e al coinvolgimento degli arbitri.

Se un giocatore intende firmare il referto per rivolgere un reclamo (utilizzando l'apposito spazio), gli arbitri e gli ufficiali di campo devono rimanere a disposizione dello sports supervisor finché quest'ultimo lo ritenga necessario.

◀ **Fig. 149**
Firme degli arbitri e nomi degli ufficiali di campo.

C. Procedura di reclamo

C.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 forfeit una gara;
- una violazione delle regole di eleggibilità dei giocatori.

C.2 Nel caso in cui una squadra presenti un reclamo, soltanto i video e i materiali ufficiali possono essere esaminati per prendere una decisione.

C.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 *[FIBA]* per ciascun reclamo che deve essere pagata nel caso in cui il reclamo venisse rigettato.

C.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.

C.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.

D. Classifica finale delle squadre

D.1 Procedura

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 forfeit).

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 forfeit);

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 vengono attribuiti in ogni tappa ai fini della classifica generale del tour:

Posizionam. competizione	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
P.ti 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.

3x3 OBRI 14-Stm. 1 _ **1**

⚠ Ad una squadra squalificata dall'ente organizzatore per inferiorità numerica o 2 forfeit nella competizione o per ragioni disciplinati non devono essere assegnati punti nel ranking e segnalata come "DQF" nella parte finale della classifica. I risultati e le statistiche delle gare precedentemente giocate devono rimanere validi.

3x3 OBRI 14-Stm. 1 _ **2**

⚠ Se una squadra è espulsa a seguito di una gara ad eliminazione diretta che ha vinto, la squadra perdente sarà la vincente della gara, e manterrà il punteggio accumulato, mentre quello della squadra squalificata sarà portato a 0. La nuova squadra vincente avanzerà nel round successivo.

3x3 OBRI 14-1 _ **1**

_ Esempio: Dopo una fase a gironi, la Squadra A e la Squadra B finiscono con un record di 2-2. La squadra A si posiziona prima della squadra B in virtù degli scontri diretti. Entrambe 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: 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.

3x3 OBRI 14-1 _ **2**

_ Esempio: Dopo una fase a gironi, la Squadra A e la Squadra B finiscono con un 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: 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 posizione davanti alla squadra A grazie ad una media punti per gara più elevata.

D.2 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.

E. Adattamento alle categorie U12

Nelle categorie U12 sono consigliati i seguenti adeguamenti:

- dove è possibile il canestro deve essere abbassato a 2.60 m;
- a 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;
- on 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.

⚠ La flessibilità offerta dalla nota all'articolo 6 può essere applicata con discrezionalità a vantaggio delle condizioni esistenti. Inoltre, nelle gategorie U12 è possibile giocare con un pallone taglia 5.

1 _ *3x3 OBRI 17-Stm. 1*

Software grafici: Adobe Illustrator® e Adobe InDesign®
Font: Sofia Pro, utilizzato con licenza Adobe Fonts®

Nella pubblicazione sono citati e/o presenti i marchi
"FIP" e "FIBA 3x3", i quali appartengono ai rispettivi proprietari.

Davide Galieri

Nato a Napoli il 27 ottobre del 2000, è un visual designer laureato presso l'Università degli Studi "G. D'Annunzio" di Chieti e Pescara. Ha iniziato l'attività arbitrale a Benevento nel 2014, proseguendo nella Regione Molise a partire dalla stagione sportiva 2019/2020. È attualmente il Formatore regionale del Settore Giovanile del Molise e impegnato nel campionato di serie B interregionale.

UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DEL MOLISE

ISBN 979-12-80729-21-7

Versione 2024.01
Valida dal 1°marzo 2024