



Ministero dell'Istruzione e del Merito

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "J. TORRIANI" - ISTITUTO TECNICO - LICEO SCIENTIFICO

Via Lea Garofalo 3/5 - 26100 CREMONA - Tel. 0372 28380

ISTITUTO PROFESSIONALE – Sezione associata "ALA PONZONE CIMINO"

Via Gerolamo da Cremona, 23 - 26100 CREMONA - Tel. 0372 35179

E-mail: cris004006@pec.istruzione.it, cris004006@istruzione.it - www.iistorriani.it

C.F.: 80003100197 – Cod. Mecc.CRIS004006 - Sistema Certificato ISO 9001:2015 CSQA n. IT-144594-83471

REGOLAMENTO BASKET 3X3

- Ogni squadra consiste al massimo di 4 giocatori (3 giocatori in campo e 1 sostituto). Non sono consentiti allenatori sul campo di gioco, incluso nelle sedie dei sostituti, e/o indicazioni provenienti dall'esterno del campo;
- Ad ogni tiro realizzato da dentro l'arco (area di tiro da 1 punto) verrà assegnato 1 punto.
- Ad ogni tiro realizzato da dietro l'arco (area di tiro da 2 punti) verranno assegnati 2 punti.
- Ad ogni tiro libero realizzato verrà assegnato 1 punto.
- Il tempo regolamentare di gioco consiste in 1 periodo di 10 minuti. Il cronometro di gara verrà fermato durante le situazioni di palla morta e i tiri liberi. Il cronometro di gara verrà riattivato quando:
 - Durante un check-ball, la palla è a disposizione del giocatore attaccante dopo che il check-ball è stato completato.
 - Dopo un ultimo tiro libero realizzato, la nuova squadra attaccante è in possesso di palla.
 - Dopo un ultimo tiro libero non realizzato e la palla continua a rimanere viva, la palla tocca o viene toccata da qualsiasi giocatore sul campo di gioco.
- 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).
- 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 o che, al termine dei 3 minuti del tempo supplementare, ha il punteggio più alto, vince la gara.
- Una squadra perde la gara per forfait se all'orario fissato per l'inizio della gara non è presente sul campo di gioco con 3 (o 4) giocatori pronti a giocare o non ha comunicato per tempo l'impossibilità a giocare con eventuale proposta di data per il recupero. In caso di forfait, il punteggio di gara sarà registrato come 21-0.

- 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.
- 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.
- Il primo fallo antisportivo di un giocatore viene sanzionato con 2 tiri liberi ma senza il possesso di palla. Tutti i falli da espulsione (incluso il secondo antisportivo di un giocatore) devono essere sanzionati con 2 tiri liberi e il possesso di palla successivo.
- 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).
- 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 (o la rimessa da metà campo in caso di 4x4) 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. Lo shot clock viene riportato a 12".
- Non sono previsti tiri liberi come sanzione di un fallo in attacco.
- In seguito a qualsiasi canestro realizzato dal campo o dopo l'ultimo tiro libero realizzato (eccetto quelli seguiti da un possesso di palla):
 - Un giocatore della squadra che non ha realizzato deve riprendere il gioco palleggiando o passando la palla direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea perimetrale di fondo) verso una posizione del campo dietro l'arco.
 - Alla squadra in difesa non è concesso di giocare per ottenere il controllo di palla all'interno "del semicerchio no-sfondamento" sotto il canestro.
- 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).

- Se la squadra in difesa ruba la palla o stoppa il tiro, deve far giungere la palla fuori dall'arco (passandola o palleggiando).
- Il possesso di palla dato a ciascuna squadra in seguito a qualsiasi situazione di palla morta deve iniziare con un check-ball, ovvero uno scambio della palla (fra il giocatore in difesa ed il giocatore in attacco) dietro l'arco in posizione frontale al canestro.
- 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. (queste regole valgono per i 3x3, se si gioca 4x4 valgono quelle della pallacanestro classica, tranne che per l'infrazione di campo).
- Ciascuna squadra può effettuare sostituzioni quando la palla diventa morta prima di un check-ball o tiro libero. Il sostituto può entrare in campo senza dover precedentemente avvisare gli arbitri o gli ufficiali di campo quando la palla è morta e il cronometro di gara è fermo. Le sostituzioni possono avvenire solamente dietro la linea di fondo e non richiedono alcuna segnalazione né da parte degli arbitri né degli ufficiali di campo.
- Ciascuna squadra può beneficiare di 1 time-out nell'arco dell'intera gara. Qualsiasi giocatore o sostituto può chiedere una sospensione durante una situazione di palla morta prima di un check-ball o tiro libero. Tutti i time-out hanno una durata di 30 secondi.
- In caso di comportamento antisportivo il docente dell'ora si riserva (in accordo con i colleghi) di comminare la sanzione che ritiene più opportuna (che può anche comprendere provvedimenti disciplinari scolastici).
- La bestemmia viene sanzionata con espulsione diretta da parte del docente dell'ora.