



REGOLAMENTO UFFICIALE

BASKET 3VS3

1. ISCRIZIONE

- Il referente della squadra deve compilare il form d'iscrizione presente sul sito in tutte le sue parti;
- Gli organizzatori, una volta controllati tutti i dati, invieranno al referente di squadra le coordinate per il versamento del contributo di partecipazione;
- La squadra risulterà regolarmente iscritta una volta ricevuto il versamento.

2. REGOLE GENERALI

2.1 Rosa Squadra

- Ogni squadra è composta da un minimo di 3 atleti/atlete (da ora in poi indicati come 'Giocatori');
- Non è previsto un limite massimo al numero di giocatori iscritti.

2.2 Riscaldamento

- Il riscaldamento va effettuato fuori dal terreno di gioco;
- I giocatori avranno massimo 2 minuti di tempo per riscaldarsi in campo con la palla; questo tempo potrà essere ridotto o annullato dal Responsabile di campo, per garantire il puntuale svolgimento delle partite.

2.3 Divise di gioco

- I giocatori devono indossare obbligatoriamente la divisa fornita al check-in per poter entrare in campo; verrà stabilito in anticipo il colore della divisa.

2.4 Sanzioni

- Se al termine o durante il corso di una partita sarà accertato che una squadra ha giocato con un giocatore non iscritto o facente parte delle categorie escluse (vedi Punto 3), la stessa perde 21-0 a tavolino. I giocatori devono avere con sé un documento di identificazione che verrà controllato in caso di ricorsi;
- Sono previste sanzioni da parte del Comitato Organizzativo alla squadra responsabile di atti indisCIPLINATI, espressioni blasfeme, scorrettezze e mancanza di impegno con possibilità di partita persa 21-0 a tavolino o, nei casi più gravi, esclusione dal torneo;



- Alla squadra che dovesse arrivare in grave ritardo, superando il limite massimo consentito di 10 minuti, dall'orario fissato per l'inizio dell'incontro verrà assegnata la sconfitta per 21-0 a tavolino.

2.6 Calendario e orari

- Le partite saranno giocate negli orari prestabiliti dal calendario che verrà aggiornato giornalmente ed esposto in prossimità dell'Info Point e sulla pagina web di Busto Arsizio Sport;
- Per garantire il rispetto del calendario, le squadre dovranno presentarsi al campo, pronte per giocare, almeno 5 minuti prima dell'orario di inizio gara.

3. REGOLE TESSERATI

3.1 Età minima

- Il torneo prevede una sola categoria per giocatori con almeno 16 anni compiuti.

3.2 Tesseramenti e fuoriquota

- Con il termine "tesserati" si considerano i giocatori che:
 - ◆ Durante la stagione 2024/2025 erano tesserati per società che hanno partecipato ai campionati sotto indicati;
 - ◆ Contano almeno una presenza ufficiale in campionato o in coppa;
 - ◆ Nel caso in cui un giocatore si sia trasferito in un'altra squadra, cambiando anche la categoria e/o il campionato di appartenenza, per l'applicazione di tale regola viene considerato l'ultimo tesseramento effettuato;
 - ◆ Nel caso in cui un giocatore abbia ottenuto lo svincolo prima della fine della stagione, verrà considerato come tesserato nella squadra in cui militava al momento dello svincolo;
 - ◆ NON POSSONO PARTECIPARE
 - Giocatori tesserati in A1 maschile;
 - ◆ POSSONO PARTECIPARE CON LIMITAZIONI
 - Ogni squadra non può avere più di 1 (UNO) giocatore tesserato nelle categorie A2 e Serie B;
- FUORIQUOTA
 - ◆ I giocatori under 20 (nati dal 2004 fino al 2008) se aggregati alla prima squadra di società militanti in Serie A1, A2 o Serie B, non sono considerati giocatori tesserati nelle categorie sopracitate;
- Non sono previste restrizioni per le categorie femminili.



4. REGOLAMENTO TECNICO

4.1 Giocatori in campo

- Ciascuna squadra scende in campo con 3 giocatori;
- I giocatori in panchina devono stare fuori dal campo da gioco, in prossimità dell'entrata in campo.

4.2 Arbitraggio

- Le partite saranno arbitrate da un arbitro di ruolo.

4.3 Durata della partita

- La partita termina al raggiungimento dei 21 punti o allo scadere del tempo (2 tempi da 7 minuti), questa regola si applica esclusivamente al tempo regolamentare e non in un eventuale tempo supplementare;

4.4 Punti

- Ogni canestro all'interno dell'arco dei tre punti vale 1 punto;
- Ogni canestro dietro l'arco vale 2 punti;
- Ogni canestro su tiro libero vale 1 punto.

4.5 Cronometro (Shot Clock)

- Una squadra ha 12 secondi per tirare. Il cronometro è controllato dall'arbitro ed è azionato quando la squadra in attacco ha la palla in mano (dopo il cambio di palla a seguito di un'infrazione o di un canestro);
- Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione;

NB: se una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi.

4.6 Timeout

- Ogni squadra può chiamare un time-out a gara. Può essere chiamato da qualsiasi giocatore in situazione di palla morta (il canestro, a meno che la palla esca dal campo, non è considerato una situazione di palla morta);
- Tutti i time-out hanno una durata di 30 secondi.

4.7 Tempi supplementari

- In caso di punteggio in parità al termine dei due tempi regolamentari, verrà effettuato un tempo supplementare;
- Il primo possesso all'inizio dei tempi supplementari è della squadra che non ha avuto il primo possesso all'inizio della partita;
- La prima squadra a segnare 2 punti nel tempo supplementare vince la gara;
- Nel tempo supplementare il computo dei falli non viene azzerato;



4.8 Falli di squadra

- Una squadra raggiunge il bonus quando commette 5 falli di squadra;
- I falli di squadra n. 6, 7, 8 e 9 sono sempre puniti con due tiri liberi (anche su fallo e canestro). Dal decimo in poi, ogni fallo è punito con due tiri liberi e possesso di palla. Questa regola si applica anche ai falli commessi durante un atto di tiro.

4.9 Fallo su tiro

- Un fallo durante un'azione di tiro all'interno dell'arco è punito con un tiro libero;
- Un fallo durante un'azione di tiro all'esterno dell'arco è punito con due tiri liberi;
- In caso di canestro più fallo, il giocatore che ha subito il fallo ha diritto a un tiro liberosupplementare;
- Nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

4.10 Fallo tecnico e antisportivo

- Tutti i falli tecnici sono puniti con un tiro libero, mentre i falli antisportivi sono puniti con due tiri liberi;
- Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo;
- Nel caso il fallo tecnico o antisportivo sia stato comminato ad un giocatore in difesa, la squadra in attacco riprenderà il gioco dopo il tiro libero/tiri liberi o dopo il check (scambio della palla), con a disposizione i 12 secondi regolamentari per l'azione di tiro;
- Nel caso il fallo tecnico/antisportivo sia stato comminato ad un giocatore in attacco, non ci sarà cambio di possesso ed il gioco riprenderà con i secondi rimanenti per l'azione di tiro quando il fallo è stato fischiato.

4.11 Espulsione

- In caso un giocatore venga sanzionato nella stessa partita con due falli tecnici personali o commetta due falli antisportivi, il giocatore in questione sarà espulso;
- Espressioni blasfeme saranno immediatamente punite con l'espulsione;
- In caso di comportamenti offensivi o violenti che continuino anche dopo l'espulsione, il Comitato Organizzativo può squalificare il giocatore per una o più partite. In casi particolarmente gravi la pena può prevedere la squalifica della squadra o la radiazione del giocatore dal torneo;
- Le decisioni della commissione sono inappellabili.

4.12 Primo possesso

- Il primo possesso è deciso con il lancio della moneta. La squadra che vince il lancio può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.13 Possessi

- Un giocatore è considerato all'esterno dell'arco quando ha almeno un piede fuori



dalla linea dei tre punti e l'altro alzato, senza pestare la linea;

- DOPO OGNI CANESTRO IN CAMPO O SU TIRO LIBERO:
 - ◆ un giocatore della squadra che ha subito il canestro fa ripartire il gioco palleggiando o passando la palla dalla zona all'interno dell'arco al suo esterno. La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area di non-fondamento posta sotto il canestro;
- DOPO OGNI CANESTRO SE LA PALLA ROTOLA O ESCE FUORI DAL CAMPO:
 - ◆ l'azione ricomincerà attraverso il check (scambio della palla) centrale fuori dalla linea dei tre punti;
- DOPO UN TIRO SBAGLIATO:
 - ◆ se c'è rimbalzo in attacco la squadra può continuare ad attaccare il canestro senza uscire dall'arco; se c'è rimbalzo difensivo la squadra può giocare solo dopo aver riportato la palla all'esterno dell'arco (palleggiando o passando);
- DOPO UNA PALLA RUBATA O UN CAMBIO PALLA:
 - ◆ se questo succede all'interno dell'arco la palla deve essere passata o si dovrà palleggiare all'esterno dell'arco;
- DOPO UNA SITUAZIONE DI PALLA MORTA O DOPO UN FALLO CHE NON HA PROCURATO TIRI LIBERI:
 - ◆ l'azione di gioco può ripartire dopo il check (scambio della palla) con l'avversario, dietro l'arco in mezzo al campo.

4.14 Palla contesa

- In caso di palla contesa, il possesso è della squadra in difesa.

4.15 Violazioni

- Commette una violazione un attaccante che, dopo aver reso il pallone giocabile, palleggi dentro l'arco dei tre punti con la schiena o il fianco rivolto al canestro per più di cinque secondi.

4.16 Sostituzioni

- Le sostituzioni possono essere effettuate da ogni squadra durante ogni situazione di palla morta, prima di un check o di un tiro libero;
- Il sostituto può entrare in gioco al momento dell'uscita dal campo del compagno e seguito di un contatto fisico tra i due;
- Le sostituzioni possono essere effettuate esclusivamente dietro la linea di fondo opposta al canestro e non necessitano di alcun intervento da parte dell'arbitro o degli ufficiali di campo;
- Dopo la sostituzione ci deve essere sempre un check (scambio della palla) centrale fuori dalla linea dei tre punti.

4.17 Altro

- Per le restanti regole si fa riferimento al Regolamento Ufficiale della FIBA 3x3.



5. STRUTTURA DEL TORNEO

- Il torneo prevede una fase eliminatoria a gironi;
- Il sorteggio dei gironi si terrà entro due giorni dall'inizio dell'evento;
- Successivamente saranno pubblicati i giorni e gli orari delle partite sui canali di riferimento di Busto Arsizio Sport;
- Tutte le partite delle fasi a gironi saranno giocate dal lunedì al venerdì dalle 19.00 alle 24.00;
- Le partite delle fasi finali saranno giocate tutte tra sabato e domenica.

5.1 Fase ELIMINATORIA

5.1.1 Composizione dei gironi

- ◆ Le squadre partecipanti sono divise in gironi.

5.1.2 Classifica e squadre classificate

- ◆ La vittoria vale 2 punti e la sconfitta 0 punti;
- ◆ Tutte le squadre del girone si qualificano alla seconda fase;
- ◆ Per stabilire la classifica del girone, dopo i punti, si confrontano nell'ordine:
 - Scontri diretti
 - Differenza punti totale scontri diretti
 - Differenza punti totale
 - Punti totali fatti
 - Punti totali subiti
 - In caso di ulteriore parità si procederà al lancio della monetina

5.2 Fase FINALE

- Le squadre qualificate prendono parte ad un tabellone ad eliminazione diretta a partitunica.

5.2.1 Criteri di qualificazione

- ◆ Tutte le squadre del girone si qualificano alla seconda fase.

5.2.2 Accoppiamenti

- ◆ L'accoppiamento delle fasi finali sarà deciso in base a una classifica generale dei gironi eliminatori che terrà conto in ordine:
 - Posizionamento nel girone eliminatorio
 - Punti fatti nel girone (vittorie ottenute)
 - Differenza canestri
 - Punti segnati nel girone
 - Punti subiti nel girone
 - Lancio della monetina