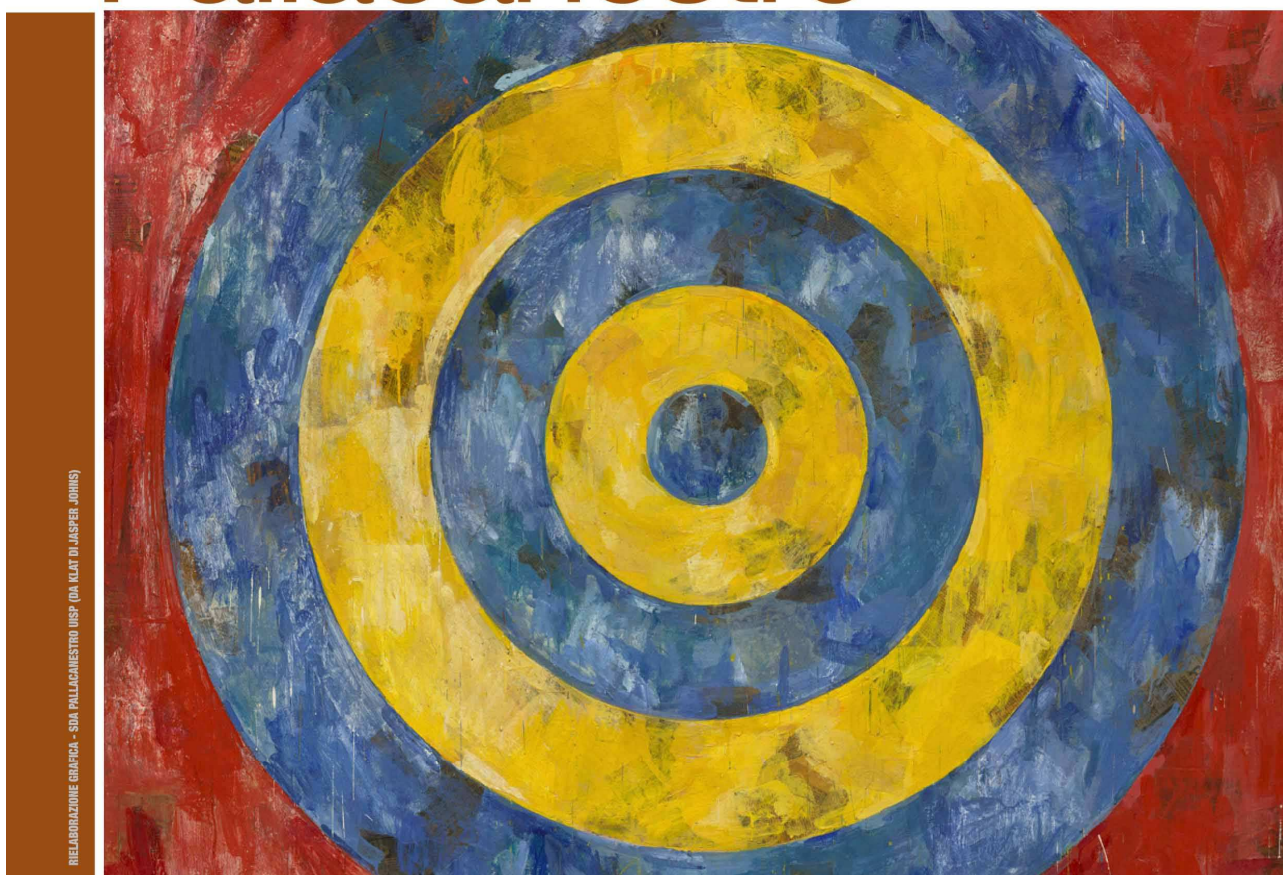


Pallacanestro



RIELABORAZIONE GRAFICA - SDA PALLACANESTRO UISP (DA KLAY DI JASPER JOHNS)

STRUTTURE DI ATTIVITÀ

 ACQUAVIVA	 DISCIPLINE ORIENTALI	 MOTORISMO	 PATTINAGGIO
 ATLETICA LEGGERA	 EQUESTRI E CINOFILE	 NEVE	 SUBACQUEA
 CALCIO	 GINNASTICHE	 NUOTO	 TENNIS
 CICLISMO	 GIOCHI	 PALLACANESTRO	 VELA
 DANZA	 MONTAGNA	 PALLAVOLO	

Approvato dalla DN – agg. al 30 agosto 2018

REGOLAMENTO DEL GIOCO DEL BASKET 3 CONTRO 3

Art. 220 LE SQUADRE

1. Ogni squadra è composta di un minimo di tre giocatori ed un massimo di quattro giocatori (3 + 1 riserva).
2. Le squadre composte da tre giocatori non potranno in nessun caso effettuare sostituzione, neanche se uno dei giocatori per infortunio o qualsiasi altro motivo dovesse abbandonare una singola gara o l'intero torneo.

Art. 221 IL CAMPO DI GIOCO

1. E' costituito da una superficie piana, dura, libera da ostacoli di dimensioni:
 - Largezza - minima ml. 10,00 - massima di ml. 15,00;
 - Lunghezza - minima ml. 12,00 - massima di ml. 14,00;
2. Sulla superficie dovranno essere tracciati:
 - la linea per battere i tiri liberi posta a 5,80 m. dalla linea di fondo campo;
 - la linea del tiro da **quattro** punti posta a 7,50 m. dal centro del canestro



Figura 14 -Campo di gioco

Art. 222 LE ATTREZZATURE

1. Sono necessarie le seguenti attrezzature:
 - Unità di supporto consistenti, nel tabellone, nel canestro, nella retina, nella struttura di supporto del canestro e nelle relative protezioni;
 - Palloni;
 - Cronometro di gara;
 - Segnali acustici o un fischietto;
 - Referto di gara;

Art. 223 IL TEMPO DI GIOCO

1. La gara consiste in unico periodo di 12 minuti.
2. Nei primi 11 minuti di gioco il tempo è di tipo CONTINUATIVO. Il cronometro decorre senza interruzioni e può essere interrotto solo nei seguenti casi
 - Quando ad una squadra viene accordato una sospensione;
 - Quando l'arbitro, a suo insindacabile giudizio, ritiene opportuno interrompere il tempo di gioco perché si è verificata una situazione che esula dalla normale disputa del gioco. (Es. per l'infortunio di un giocatore; per l'allontanamento della palla dal campo di gioco; per cause dovute alle condizioni del campo di gioco o delle attrezzature che richiedono un intervento per porvi rimedio etc.).
3. Nell'ultimo minuto di gioco il tempo è invece di tipo EFFETTIVO. Il cronometro va fermato in tutti quei casi previsti dalle "Regole del gioco della Pallacanestro" di cui al presente RTN.

Art. 224 LA GARA

1. La gara si disputa ad un solo canestro. Un canestro vale un punto su tiro libero, due punti su tiro all'interno dell'area delimitata dalla linea di quattro punti, quattro punti su tiro al di fuori della predetta linea
2. Vince la squadra che per prima raggiunge o supera i 24 punti o quella che risulta essere in vantaggio nel punteggio dopo i previsti 12 minuti di gioco
3. Se al termine dei 12 minuti di gioco il punteggio tra le due squadre fosse in parità, la gara continuerà con tanti tempi supplementari di 3 minuti (i primi due continuativi, l'ultimo effettivo) quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.
4. In ogni caso se durante la disputa del tempo supplementare una delle due squadre raggiunge o supera i 24 punti la partita termina e la squadra che ha raggiunto o superato i 24 punti risulta vincitrice.

Art. 225 IL GIOCO

1. Il possesso palla ad inizio gara è determinato per sorteggio, la squadra sorteggiata inizierà il gioco con una rimessa. Le successive situazioni di "palla a due" sono gestite con la regola del possesso alternato di cui all'art. 181 (parag. 4 e 5). Il sorteggio determina anche l'alternanza del possesso palla nelle situazioni di "palla contesa". La squadra che non acquisisce il controllo della palla dopo il sorteggio, avrà diritto al primo possesso alternato. **NON ESISTONO MAI SITUAZIONI DI "SALTO A DUE"**
2. Ad ogni canestro realizzato il possesso palla cambia e la palla viene rimessa in gioco dalla squadra che ha subito canestro.
3. Ogni volta che cambia il possesso palla da una squadra all'altra, la palla deve sempre uscire dall'Area di tiro da 2 Punti e la squadra in attacco deve effettuare almeno un passaggio prima di poter eseguire un tiro a canestro, pena la perdita del possesso palla a favore della squadra avversaria
4. Nelle rimesse il passaggio obbligatorio è la rimessa stessa.
5. L'azione offensiva termina: con un canestro realizzato, con un tiro a canestro fallito che colpisce il cerchio oppure con una infrazione/sanzione rilevata dal direttore di gara.
5. E' stabilito il limite di 20 secondi per ogni azione offensiva.

Art. 226 RIMESSA IN GIOCO DELLA PALLA

1. La rimessa in gioco della palla può avvenire sia da fuori campo che dal campo di gioco.
2. La rimessa da fuori campo (dal fondo o laterale) deve essere amministrata nei modi indicati dalle "Regole del gioco della Pallacanestro" di cui al presente RTN.
3. Si ha una rimessa dal campo di gioco quando la palla è passata all'interno del terreno di gioco dal giocatore incaricato della rimessa che deve essere posizionato con entrambi i piedi all'interno dell'area di tiro da 4 punti.

4. Nella rimessa dal campo di gioco il giocatore incaricato della rimessa, può palleggiare e muoversi in maniera "legale" ma non può mai entrare nell'area di tiro da 2 punti.
5. Nell'ultimo minuto a "tempo effettivo", nel caso di rimessa dal campo di gioco, la palla diventa viva dal momento in cui è nella piena disponibilità del giocatore incaricato della rimessa.

Art. 227 FALLI

1. Ogni fallo commesso sia in una situazione di difesa che in una situazione di attacco, comporta sempre una rimessa.
2. Se il fallo avviene su un'azione di tiro a canestro:
 - nel caso il tiro a canestro non sia stato realizzato, la squadra che ha subito il fallo mantiene il possesso di palla e procede ad una rimessa
 - nel caso che il tiro a canestro sia stato realizzato, il canestro è valido e la squadra che ha subito il fallo mantiene anche il possesso di palla e procede ad una rimessa.
3. Non sono previsti limiti ai falli personali.
4. Una squadra è in situazione di penalità per falli (bonus di squadra esaurito) quando ha commesso 5 falli di squadra nell'intera gara.

Art. 228 TIRI LIBERI

1. I tiri liberi sono previsti nei seguenti casi:
 - quando una squadra che ha raggiunto il "Bonus" di 5 falli di squadra commette un fallo, sia su azione che su tiro. In questo caso la squadra in attacco avrà a disposizione un tiro libero, che sarà battuto da chi ha subito il fallo oltre al possesso di palla, sia che il tiro libero sia realizzato che sbagliato; -
 - quando ad una squadra viene fischiato un fallo tecnico, un fallo antisportivo od un fallo squalificante (sono previsti sempre due tiri liberi e possesso di palla a favore della squadra non sanzionata).

Su tiro libero non esiste mai rimbalzo, il possesso palla rimane sempre alla squadra che lo ha battuto.

2. I tiri liberi dovranno essere battuti entro 5 secondi da quando l'arbitro mette la palla a disposizione del battitore.

Art. 229 SOSTITUZIONI

1. La sostituzione di un giocatore può avvenire in qualsiasi momento del gioco ed anche mentre la palla è in gioco non la modalità definita del cambio volante.
2. Non è necessario che la sostituzione di un giocatore sia autorizzata dall'Arbitro.

Art. 230 SOSPENSIONI

Ogni squadra ha a disposizione una sola "sospensione" per l'intera gara, che può essere richiesto all'arbitro in qualsiasi momento della gara stessa purchè la squadra richiedente controlli il possesso della palla.

Art. 231 NORMA TRANSITORIA FINALE

1. Per ogni situazione non espressamente prevista nel presente REGOLAMENTO DEL GIOCO DEL BASKET 3 CONTRO 3, fanno fede le regole del GIOCO DELLA PALLACANESTRO di cui al presente RTN.