



***CAMPIONATO NAZIONALE
BASKET IN CARROZZINA 3x3
REGOLAMENTO TECNICO***

CAMPO e PALLA

Campo da Basket 3x3 con un canestro di dimensioni 15m. (lar.) x11m. (lun)

Palla n°7

ROSTER

da 3 a 5 giocatori a referto

E' consentito l'utilizzo di max n°2 normodotati per squadra. In campo potrà essere schierato un solo normodotato.

Nel caso una squadra si presenti con un giocatore affetto da grave disabilità (es: giocatore con classificazione UISP di fascia rossa) , questi può giocare come aggiuntivo (formula 3+1) a condizione che non stia completamente fermo in area.

Una società può presentare anche due squadre purchè i rosters di ognuna rimangano fissi fino al termine del campionato

ARBITRI e UdC

1 Arbitro e 2 Ufficiali di Campo. Gli Ufficiali di Campo saranno forniti dalle società che ospiteranno la manifestazione

TIME-OUT

1 per squadra, 30 secondi, chiamato in occasione di palla morta o situazione di canestro subito

POSSESSO INIZIALE

Monetina. La squadra che vince il sorteggio potrà decidere se beneficiare del possesso del pallone a inizio gara o all'inizio di un eventuale tempo supplementare

DURATA PARTITA

1 tempo x 15 minuti

LIMITE DI PUNTEGGIO

Vince chi arriva a 21 punti. Valido solo nel tempo regolare.

SUPPLEMENTARE

Durata 3 minuti. Vince la partita la squadra che segna per prima 2 punti.

CLASSIFICA

2 punti per la vittoria, 1 punto per la sconfitta

PUNTEGGIO

1 punto il canestro dentro l'arco, 2 punti il canestro dietro l'arco dei 6.75 m.

TEMPO DI TIRO

14 secondi (se non è disponibile il cronometro, sarà l'arbitro ad avvisare quando mancano 5 secondi per tentare il tiro)

POSSESSO DOPO UN CANESTRO REALIZZATO

Palla alla difesa esattamente sotto il canestro. La palla deve essere palleggiata o passata al di fuori dell'arco dei 6.75 m. La squadra in difesa non può toccare il pallone all'interno del semicerchio no-sfondamento dentro l'area sotto il canestro (passaggio libero).

POSSESSO DOPO UNA PALLA MORTA

Scambio della palla al centro del campo oltre l'arco (check-ball)

POSSESSO DOPO UN RIMBALZO IN DIFESA O RECUPERO DIFENSIVO

La palla deve essere palleggiata o passata al di fuori dell'arco e l'azione offensiva inizia al primo passaggio successivo all'uscita della palla dall'arco.

SITUAZIONE DI PALLA CONTESA

Possesso alternato

FALLO SUL TIRO

1 tiro libero (o 2 tiri liberi se il fallo è commesso su un tiro dietro l'arco dei 6.75 m.)

LIMITE DI FALLI PER GIOCATORE

Nessuno

LIMITE DI FALLI PER SQUADRA

5

BONUS PER FALLI DI SQUADRA 6, 7, 8, 9

1 Tiro libero

BONUS PER FALLI DI SQUADRA DAL 10 IN POI

2 Tiri liberi + possesso di palla

SOSTITUZIONE: Solamente nei casi di palla morta, prima del tocco della palla. I sostituti devono restare a metà campo oltre la linea. I sostituti possono entrare in campo solamente dopo che il loro compagno di squadra è uscito dal campo ed ha stabilito un contatto fisico con chi deve entrare oltre la linea opposta al canestro (metà campo). Le sostituzioni non richiedono nessun intervento da parte degli arbitri o degli ufficiali.

* Per tutte le altre situazioni di gioco non menzionate si fa riferimento al regolamento tecnico Pallacanestro UISP

Reggio Emilia, 24/08/2022