The logo features a stylized basketball hoop and ball in orange and yellow, set against a colorful, abstract background of blue, purple, and red. The text 'UISP' is in green, 'Basket' is in large black letters, and 'Energee 3x3' is in black with a red '3x3'.

UISP
Basket
Energee^{3x3}

over 19

Primo campionato provinciale indoor

Info - pag 2

Regolamento - pag 3-6

Calendario - pag 7

Contatti - pag 8

ISCRIVITI

Info

UISP Basket Energiee 3x3 è il 1° campionato provinciale indoor 3x3 che si svolge da novembre 2025 a marzo 2026 nei palazzetti della Provincia di Reggio Emilia.



massimo
16 squadre



8 serate
di campionato



le prime 8 squadre
serata finale



Ogni serata prevede **4 gironi** da **4 squadre**

*Ogni squadra ha a disposizione un "jolly assenza" ovvero può saltare la serata senza penalizzazioni, ma non guadagna punti in classifica.
La seconda assenza di squadra prevede la squalifica.*

la Classifica



+3 punti
Vittoria



+1 punto
Sconfitta

le Squadre

devono essere composte da un **minimo** di **5** e un **massimo** di **8** giocatori. Non si possono fare cambi e/o aggiunte nelle squadre una volta chiuse le iscrizioni.

Si gioca 3 contro 3.

I giocatori devono aver compiuto 19 anni.

Regolamento

il Tempo

- Il tempo di gioco regolamentare è il seguente: un unico periodo da 15 minuti. Il cronometro si ferma durante le situazioni di palla morta e di tiro libero.
 - Se alla fine del tempo regolamentare il punteggio è in parità si gioca un tempo supplementare dopo un intervallo di un minuto. La prima squadra a segnare due canestri nel supplementare vince la gara.
- Una squadra perde la gara per forfait qualora all'orario di inizio stabilito la squadra non sia presente sul campo di gioco con tre giocatori pronti.
- Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati.
- Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

i Punti

- Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punti.
- Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.
 - Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.
- La prima squadra che segna 31 punti o più vince la gara, in caso ciò avvenga prima della fine del tempo regolamentare.

Regolamento

Falli

- Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali.
- I falli commessi durante un atto di tiro dentro l'arco sono puniti con due tiri liberi, mentre i falli commessi oltre l'arco sono puniti con tre tiri liberi.
- Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo.
- Dal settimo fallo di squadra, ogni fallo è punito con un punto e possesso di palla alla squadra che subisce.
- Tutti i falli tecnici sono puniti con un tiro libero e possesso di palla, mentre i falli antisportivi sono puniti con due tiri liberi e possesso.

Nessun fallo in attacco è punito con tiri liberi.

Regolamento

Come giocare la palla

a seguito di un tiro:

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco portando la palla (palleggiando o passando) in un qualsiasi punto dietro l'arco.
- Dopo aver catturato un rimbalzo difensivo è necessario che il portatore di palla esca con entrambi i piedi dalla linea da 3 punti.
- L'uscita al di fuori dell'arco dei 3 punti per il cambio possesso NON è libera, la difesa può intercettare/rubare la palla.
 - Palla alla squadra che subisce canestro (no chi segna regna)
- Dopo ogni canestro subito/situazione di "rimessa", check con difensore **OBBLIGATORIO**

a seguito di ogni tiro sbagliato:

- Qualora la squadra in attacco prenda il rimbalzo, può continuare ad attaccare il canestro senza far uscire il pallone dall'arco.
- Qualora la squadra in difesa prenda il rimbalzo, deve portare il pallone oltre l'arco (passando o palleggiando).
- Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).
- Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.
 - In caso di palla contesa, il possesso è della squadra in difesa.

Regolamento

Classifica

- In caso di arrivo a pari punti nella classifica finale, verranno presi in considerazione gli scontri diretti tra le squadre interessate come primo fattore. In caso di ulteriore parità, verrà premiata la squadra che ha realizzato più punti totali.

Varie

- Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.
 - Non ci sono time-out.
- Le sostituzioni possono essere effettuate da ogni squadra durante ogni situazione di palla morta.
 - Non ci sono limiti di categoria per l'iscrizione.
- Non è possibile fare cambi e/o aggiunte di giocatori dopo il termine ultimo di iscrizioni.

Calendario 2025-2026

1^ serata

Martedì 11 Novembre
Castellarano

2^ serata

Martedì 25 Novembre
Cavriago

3^ serata

Martedì 9 Dicembre
Scandiano

4^ serata

Martedì 13 Gennaio
Sant'Ilario d'Enza

5^ serata

Martedì 27 Gennaio
Rubiera

6^ serata

Giovedì 12 Febbraio
Campegine

7^ serata

Martedì 24 Febbraio
Albinea

8^ serata

Martedì 10 Marzo
Guastalla

♪ *Tutte le serate prevedono speaker, musica, food&drink corner* ♪

serata delle finali

a Marzo 2026

data, luogo in corso di definizione

Contatti

Referente

basket3x3@uispre.it

Asso - +39 3479608050 (WhatsApp)

Community WhatsApp

[link per entrare nel gruppo \(clicca qui\)](#)

Iscriviti

chi può iscriversi?



società sportive

affiliate e
non affiliate a UISP

+19

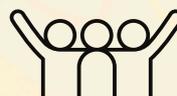
da 19 anni in su

Limite di categoria

nessuno

Certificato medico

obbligatorio per poter giocare



gruppo di amici

persone che fanno
squadra nella vita.

Non occorre far parte di
una società o affiliarsi,
basta essere soci UISP

le iscrizioni terminano il

31 ottobre 2025