



REGOLAMENTO

Campionato Provinciale Indoor UISP 3x3 Basket Energiee 3

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 il punteggio è in parità alla fine del tempo regolamentare, 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.

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.

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.

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.