



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

MOSSA BY NIGHT

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

Art.1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m), una linea dei due punti (6,75 m)

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Art.2 Le squadre.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio)

Art.3 Gli Ufficiali di gara

Le squadre partecipanti al torneo arbitreranno a turno le partite, ad esclusione delle semifinali e finali che saranno arbitrate dall'organizzazione.

Art.4 Inizio del gioco

4.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

4.2 Il primo possesso è deciso con il tiro libero (chi segna per primo ottiene il possesso). La squadra che vince il possesso può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.3 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti

5.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punto.

5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Vincitore della gara

6.1 la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara senza scarti.

6.2 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0 oppure 0-w (dove 'w' sta per 'vittoria').

6.3 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

6.4 Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

7.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.15 del presente Regolamento.

7.2 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 solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.4 I falli di squadra dal 10 sono sempre puniti con due tiri liberi e possesso di palla .

7.5 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. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.8 Come si gioca la palla.

8.1A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.

- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area.

8.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- 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).

8.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

8.4 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

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

Art.9 Stallo

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi in caso la situazione si ripeta verrà assegnato un fallo tecnico.

Art.10 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 a 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.

Art.12 Le classifiche delle squadre

nelle classifiche dei gironi, si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica dopo il punto 1, si passi al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. minor media-punti subiti

Art.15 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nei risultati delle gare, o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (Libro 1, Capitolo II del Regolamento Interno FIBA). L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato.



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

MOSSA BY NIGHT

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

Art.1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m), una linea dei due punti (6,75 m)

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Art.2 Le squadre.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio)

Art.3 Gli Ufficiali di gara

Le squadre partecipanti al torneo arbitreranno a turno le partite, ad esclusione delle semifinali e finali che saranno arbitrate dall'organizzazione.

Art.4 Inizio del gioco

4.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

4.2 Il primo possesso è deciso con il tiro libero (chi segna per primo ottiene il possesso). La squadra che vince il possesso può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.3 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti

5.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punto.

5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Vincitore della gara

6.1 la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara senza scarti.

6.2 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0 oppure 0-w (dove 'w' sta per 'vittoria').

6.3 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

6.4 Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

7.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.15 del presente Regolamento.

7.2 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 solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.4 I falli di squadra dal 10 sono sempre puniti con due tiri liberi e possesso di palla .

7.5 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. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.8 Come si gioca la palla.

8.1A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.

- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area.

8.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- 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).

8.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

8.4 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

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

Art.9 Stallo

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi in caso la situazione si ripeta verrà assegnato un fallo tecnico.

Art.10 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 a 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.

Art.12 Le classifiche delle squadre

nelle classifiche dei gironi, si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica dopo il punto 1, si passi al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. minor media-punti subiti

Art.15 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nei risultati delle gare, o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (Libro 1, Capitolo II del Regolamento Interno FIBA). L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato.



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

MOSSA BY NIGHT

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

Art.1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m), una linea dei due punti (6,75 m)

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Art.2 Le squadre.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio)

Art.3 Gli Ufficiali di gara

Le squadre partecipanti al torneo arbitreranno a turno le partite, ad esclusione delle semifinali e finali che saranno arbitrate dall'organizzazione.

Art.4 Inizio del gioco

4.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

4.2 Il primo possesso è deciso con il tiro libero (chi segna per primo ottiene il possesso). La squadra che vince il possesso può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.3 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti

5.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punto.

5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Vincitore della gara

6.1 la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara senza scarti.

6.2 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0 oppure 0-w (dove 'w' sta per 'vittoria').

6.3 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

6.4 Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

7.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.15 del presente Regolamento.

7.2 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 solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.4 I falli di squadra dal 10 sono sempre puniti con due tiri liberi e possesso di palla .

7.5 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. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.8 Come si gioca la palla.

8.1A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.

- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area.

8.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- 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).

8.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

8.4 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

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

Art.9 Stallo

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi in caso la situazione si ripeta verrà assegnato un fallo tecnico.

Art.10 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 a 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.

Art.12 Le classifiche delle squadre

nelle classifiche dei gironi, si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica dopo il punto 1, si passi al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. minor media-punti subiti

Art.15 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nei risultati delle gare, o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (Libro 1, Capitolo II del Regolamento Interno FIBA). L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato.



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

MOSSA BY NIGHT

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

Art.1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m), una linea dei due punti (6,75 m)

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Art.2 Le squadre.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio)

Art.3 Gli Ufficiali di gara

Le squadre partecipanti al torneo arbitreranno a turno le partite, ad esclusione delle semifinali e finali che saranno arbitrate dall'organizzazione.

Art.4 Inizio del gioco

4.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

4.2 Il primo possesso è deciso con il tiro libero (chi segna per primo ottiene il possesso). La squadra che vince il possesso può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.3 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti

5.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punto.

5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Vincitore della gara

6.1 la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara senza scarti.

6.2 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0 oppure 0-w (dove 'w' sta per 'vittoria').

6.3 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

6.4 Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

7.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.15 del presente Regolamento.

7.2 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 solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.4 I falli di squadra dal 10 sono sempre puniti con due tiri liberi e possesso di palla .

7.5 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. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.8 Come si gioca la palla.

8.1A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.

- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area.

8.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- 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).

8.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

8.4 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

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

Art.9 Stallo

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi in caso la situazione si ripeta verrà assegnato un fallo tecnico.

Art.10 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 a 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.

Art.12 Le classifiche delle squadre

nelle classifiche dei gironi, si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica dopo il punto 1, si passi al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. minor media-punti subiti

Art.15 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nei risultati delle gare, o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (Libro 1, Capitolo II del Regolamento Interno FIBA). L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato.



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

MOSSA BY NIGHT

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

Art.1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m), una linea dei due punti (6,75 m)

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Art.2 Le squadre.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio)

Art.3 Gli Ufficiali di gara

Le squadre partecipanti al torneo arbitreranno a turno le partite, ad esclusione delle semifinali e finali che saranno arbitrate dall'organizzazione.

Art.4 Inizio del gioco

4.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

4.2 Il primo possesso è deciso con il tiro libero (chi segna per primo ottiene il possesso). La squadra che vince il possesso può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.3 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti

5.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punto.

5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Vincitore della gara

6.1 la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara senza scarti.

6.2 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0 oppure 0-w (dove 'w' sta per 'vittoria').

6.3 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

6.4 Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

7.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.15 del presente Regolamento.

7.2 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 solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.4 I falli di squadra dal 10 sono sempre puniti con due tiri liberi e possesso di palla .

7.5 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. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.8 Come si gioca la palla.

8.1A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.

- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area.

8.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- 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).

8.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

8.4 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

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

Art.9 Stallo

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi in caso la situazione si ripeta verrà assegnato un fallo tecnico.

Art.10 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 a 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.

Art.12 Le classifiche delle squadre

nelle classifiche dei gironi, si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica dopo il punto 1, si passi al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. minor media-punti subiti

Art.15 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nei risultati delle gare, o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (Libro 1, Capitolo II del Regolamento Interno FIBA). L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato.



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

MOSSA BY NIGHT

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

Art.1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m), una linea dei due punti (6,75 m)

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Art.2 Le squadre.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio)

Art.3 Gli Ufficiali di gara

Le squadre partecipanti al torneo arbitreranno a turno le partite, ad esclusione delle semifinali e finali che saranno arbitrate dall'organizzazione.

Art.4 Inizio del gioco

4.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

4.2 Il primo possesso è deciso con il tiro libero (chi segna per primo ottiene il possesso). La squadra che vince il possesso può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.3 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti

5.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punto.

5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Vincitore della gara

6.1 la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara senza scarti.

6.2 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0 oppure 0-w (dove 'w' sta per 'vittoria').

6.3 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

6.4 Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

7.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.15 del presente Regolamento.

7.2 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 solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.4 I falli di squadra dal 10 sono sempre puniti con due tiri liberi e possesso di palla .

7.5 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. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.8 Come si gioca la palla.

8.1A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.

- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area.

8.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- 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).

8.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

8.4 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

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

Art.9 Stallo

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi in caso la situazione si ripeta verrà assegnato un fallo tecnico.

Art.10 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 a 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.

Art.12 Le classifiche delle squadre

nelle classifiche dei gironi, si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica dopo il punto 1, si passi al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. minor media-punti subiti

Art.15 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nei risultati delle gare, o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (Libro 1, Capitolo II del Regolamento Interno FIBA). L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato.



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

MOSSA BY NIGHT

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

Art.1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m), una linea dei due punti (6,75 m)

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Art.2 Le squadre.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio)

Art.3 Gli Ufficiali di gara

Le squadre partecipanti al torneo arbitreranno a turno le partite, ad esclusione delle semifinali e finali che saranno arbitrate dall'organizzazione.

Art.4 Inizio del gioco

4.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

4.2 Il primo possesso è deciso con il tiro libero (chi segna per primo ottiene il possesso). La squadra che vince il possesso può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.3 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti

5.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punto.

5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Vincitore della gara

6.1 la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara senza scarti.

6.2 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0 oppure 0-w (dove 'w' sta per 'vittoria').

6.3 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

6.4 Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

7.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.15 del presente Regolamento.

7.2 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 solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.4 I falli di squadra dal 10 sono sempre puniti con due tiri liberi e possesso di palla .

7.5 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. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.8 Come si gioca la palla.

8.1A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.

- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area.

8.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- 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).

8.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

8.4 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

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

Art.9 Stallo

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi in caso la situazione si ripeta verrà assegnato un fallo tecnico.

Art.10 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 a 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.

Art.12 Le classifiche delle squadre

nelle classifiche dei gironi, si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica dopo il punto 1, si passi al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. minor media-punti subiti

Art.15 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nei risultati delle gare, o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (Libro 1, Capitolo II del Regolamento Interno FIBA). L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato.



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

MOSSA BY NIGHT

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

Art.1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m), una linea dei due punti (6,75 m)

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Art.2 Le squadre.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio)

Art.3 Gli Ufficiali di gara

Le squadre partecipanti al torneo arbitreranno a turno le partite, ad esclusione delle semifinali e finali che saranno arbitrate dall'organizzazione.

Art.4 Inizio del gioco

4.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

4.2 Il primo possesso è deciso con il tiro libero (chi segna per primo ottiene il possesso). La squadra che vince il possesso può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.3 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti

5.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punto.

5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Vincitore della gara

6.1 la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara senza scarti.

6.2 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0 oppure 0-w (dove 'w' sta per 'vittoria').

6.3 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

6.4 Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

7.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.15 del presente Regolamento.

7.2 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 solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.4 I falli di squadra dal 10 sono sempre puniti con due tiri liberi e possesso di palla .

7.5 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. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.8 Come si gioca la palla.

8.1A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.

- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area.

8.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- 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).

8.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

8.4 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

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

Art.9 Stallo

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi in caso la situazione si ripeta verrà assegnato un fallo tecnico.

Art.10 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 a 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.

Art.12 Le classifiche delle squadre

nelle classifiche dei gironi, si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica dopo il punto 1, si passi al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. minor media-punti subiti

Art.15 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nei risultati delle gare, o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (Libro 1, Capitolo II del Regolamento Interno FIBA). L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato.



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

MOSSA BY NIGHT

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

Art.1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m), una linea dei due punti (6,75 m)

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Art.2 Le squadre.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio)

Art.3 Gli Ufficiali di gara

Le squadre partecipanti al torneo arbitreranno a turno le partite, ad esclusione delle semifinali e finali che saranno arbitrate dall'organizzazione.

Art.4 Inizio del gioco

4.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

4.2 Il primo possesso è deciso con il tiro libero (chi segna per primo ottiene il possesso). La squadra che vince il possesso può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.3 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti

5.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punto.

5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Vincitore della gara

6.1 la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara senza scarti.

6.2 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0 oppure 0-w (dove 'w' sta per 'vittoria').

6.3 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

6.4 Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

7.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.15 del presente Regolamento.

7.2 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 solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.4 I falli di squadra dal 10 sono sempre puniti con due tiri liberi e possesso di palla .

7.5 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. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.8 Come si gioca la palla.

8.1A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.

- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area.

8.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- 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).

8.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

8.4 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

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

Art.9 Stallo

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi in caso la situazione si ripeta verrà assegnato un fallo tecnico.

Art.10 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 a 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.

Art.12 Le classifiche delle squadre

nelle classifiche dei gironi, si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica dopo il punto 1, si passi al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. minor media-punti subiti

Art.15 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nei risultati delle gare, o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (Libro 1, Capitolo II del Regolamento Interno FIBA). L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato.



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

MOSSA BY NIGHT

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

Art.1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m), una linea dei due punti (6,75 m)

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Art.2 Le squadre.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio)

Art.3 Gli Ufficiali di gara

Le squadre partecipanti al torneo arbitreranno a turno le partite, ad esclusione delle semifinali e finali che saranno arbitrate dall'organizzazione.

Art.4 Inizio del gioco

4.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

4.2 Il primo possesso è deciso con il tiro libero (chi segna per primo ottiene il possesso). La squadra che vince il possesso può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.3 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti

5.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punto.

5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Vincitore della gara

6.1 la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara senza scarti.

6.2 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0 oppure 0-w (dove 'w' sta per 'vittoria').

6.3 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

6.4 Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

7.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.15 del presente Regolamento.

7.2 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 solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.4 I falli di squadra dal 10 sono sempre puniti con due tiri liberi e possesso di palla .

7.5 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. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.8 Come si gioca la palla.

8.1A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.

- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area.

8.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- 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).

8.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

8.4 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

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

Art.9 Stallo

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi in caso la situazione si ripeta verrà assegnato un fallo tecnico.

Art.10 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 a 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.

Art.12 Le classifiche delle squadre

nelle classifiche dei gironi, si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica dopo il punto 1, si passi al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. minor media-punti subiti

Art.15 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nei risultati delle gare, o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (Libro 1, Capitolo II del Regolamento Interno FIBA). L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato.



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

MOSSA BY NIGHT

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

Art.1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m), una linea dei due punti (6,75 m)

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Art.2 Le squadre.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio)

Art.3 Gli Ufficiali di gara

Le squadre partecipanti al torneo arbitreranno a turno le partite, ad esclusione delle semifinali e finali che saranno arbitrate dall'organizzazione.

Art.4 Inizio del gioco

4.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

4.2 Il primo possesso è deciso con il tiro libero (chi segna per primo ottiene il possesso). La squadra che vince il possesso può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.3 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti

5.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punto.

5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Vincitore della gara

6.1 la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara senza scarti.

6.2 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0 oppure 0-w (dove 'w' sta per 'vittoria').

6.3 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

6.4 Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

7.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.15 del presente Regolamento.

7.2 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 solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.4 I falli di squadra dal 10 sono sempre puniti con due tiri liberi e possesso di palla .

7.5 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. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.8 Come si gioca la palla.

8.1A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.

- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area.

8.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- 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).

8.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

8.4 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

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

Art.9 Stallo

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi in caso la situazione si ripeta verrà assegnato un fallo tecnico.

Art.10 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 a 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.

Art.12 Le classifiche delle squadre

nelle classifiche dei gironi, si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica dopo il punto 1, si passi al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. minor media-punti subiti

Art.15 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nei risultati delle gare, o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (Libro 1, Capitolo II del Regolamento Interno FIBA). L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato.



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

MOSSA BY NIGHT

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

Art.1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m), una linea dei due punti (6,75 m)

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Art.2 Le squadre.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio)

Art.3 Gli Ufficiali di gara

Le squadre partecipanti al torneo arbitreranno a turno le partite, ad esclusione delle semifinali e finali che saranno arbitrate dall'organizzazione.

Art.4 Inizio del gioco

4.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

4.2 Il primo possesso è deciso con il tiro libero (chi segna per primo ottiene il possesso). La squadra che vince il possesso può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.3 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti

5.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punto.

5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Vincitore della gara

6.1 la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara senza scarti.

6.2 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0 oppure 0-w (dove 'w' sta per 'vittoria').

6.3 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

6.4 Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

7.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.15 del presente Regolamento.

7.2 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 solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.4 I falli di squadra dal 10 sono sempre puniti con due tiri liberi e possesso di palla .

7.5 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. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.8 Come si gioca la palla.

8.1A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.

- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area.

8.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- 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).

8.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

8.4 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

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

Art.9 Stallo

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi in caso la situazione si ripeta verrà assegnato un fallo tecnico.

Art.10 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 a 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.

Art.12 Le classifiche delle squadre

nelle classifiche dei gironi, si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica dopo il punto 1, si passi al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. minor media-punti subiti

Art.15 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nei risultati delle gare, o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (Libro 1, Capitolo II del Regolamento Interno FIBA). L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato.



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

MOSSA BY NIGHT

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

Art.1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m), una linea dei due punti (6,75 m)

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Art.2 Le squadre.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio)

Art.3 Gli Ufficiali di gara

Le squadre partecipanti al torneo arbitreranno a turno le partite, ad esclusione delle semifinali e finali che saranno arbitrate dall'organizzazione.

Art.4 Inizio del gioco

4.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

4.2 Il primo possesso è deciso con il tiro libero (chi segna per primo ottiene il possesso). La squadra che vince il possesso può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.3 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti

5.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punto.

5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Vincitore della gara

6.1 la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara senza scarti.

6.2 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0 oppure 0-w (dove 'w' sta per 'vittoria').

6.3 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

6.4 Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

7.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.15 del presente Regolamento.

7.2 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 solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.4 I falli di squadra dal 10 sono sempre puniti con due tiri liberi e possesso di palla .

7.5 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. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.8 Come si gioca la palla.

8.1A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.

- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area.

8.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- 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).

8.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

8.4 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

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

Art.9 Stallo

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi in caso la situazione si ripeta verrà assegnato un fallo tecnico.

Art.10 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 a 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.

Art.12 Le classifiche delle squadre

nelle classifiche dei gironi, si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica dopo il punto 1, si passi al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. minor media-punti subiti

Art.15 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nei risultati delle gare, o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (Libro 1, Capitolo II del Regolamento Interno FIBA). L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato.



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

MOSSA BY NIGHT

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

Art.1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m), una linea dei due punti (6,75 m)

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Art.2 Le squadre.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio)

Art.3 Gli Ufficiali di gara

Le squadre partecipanti al torneo arbitreranno a turno le partite, ad esclusione delle semifinali e finali che saranno arbitrate dall'organizzazione.

Art.4 Inizio del gioco

4.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

4.2 Il primo possesso è deciso con il tiro libero (chi segna per primo ottiene il possesso). La squadra che vince il possesso può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.3 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti

5.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punto.

5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Vincitore della gara

6.1 la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara senza scarti.

6.2 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0 oppure 0-w (dove 'w' sta per 'vittoria').

6.3 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

6.4 Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

7.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.15 del presente Regolamento.

7.2 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 solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.4 I falli di squadra dal 10 sono sempre puniti con due tiri liberi e possesso di palla .

7.5 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. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.8 Come si gioca la palla.

8.1A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.

- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area.

8.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- 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).

8.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

8.4 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

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

Art.9 Stallo

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi in caso la situazione si ripeta verrà assegnato un fallo tecnico.

Art.10 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 a 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.

Art.12 Le classifiche delle squadre

nelle classifiche dei gironi, si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica dopo il punto 1, si passi al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. minor media-punti subiti

Art.15 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nei risultati delle gare, o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (Libro 1, Capitolo II del Regolamento Interno FIBA). L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato.



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

MOSSA BY NIGHT

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

Art.1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m), una linea dei due punti (6,75 m)

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Art.2 Le squadre.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio)

Art.3 Gli Ufficiali di gara

Le squadre partecipanti al torneo arbitreranno a turno le partite, ad esclusione delle semifinali e finali che saranno arbitrate dall'organizzazione.

Art.4 Inizio del gioco

4.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

4.2 Il primo possesso è deciso con il tiro libero (chi segna per primo ottiene il possesso). La squadra che vince il possesso può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.3 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti

5.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punto.

5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Vincitore della gara

6.1 la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara senza scarti.

6.2 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0 oppure 0-w (dove 'w' sta per 'vittoria').

6.3 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

6.4 Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

7.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.15 del presente Regolamento.

7.2 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 solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.4 I falli di squadra dal 10 sono sempre puniti con due tiri liberi e possesso di palla .

7.5 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. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.8 Come si gioca la palla.

8.1A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.

- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area.

8.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- 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).

8.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

8.4 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

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

Art.9 Stallo

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi in caso la situazione si ripeta verrà assegnato un fallo tecnico.

Art.10 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 a 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.

Art.12 Le classifiche delle squadre

nelle classifiche dei gironi, si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica dopo il punto 1, si passi al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. minor media-punti subiti

Art.15 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nei risultati delle gare, o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (Libro 1, Capitolo II del Regolamento Interno FIBA). L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato.



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

MOSSA BY NIGHT

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

Art.1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m), una linea dei due punti (6,75 m)

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Art.2 Le squadre.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio)

Art.3 Gli Ufficiali di gara

Le squadre partecipanti al torneo arbitreranno a turno le partite, ad esclusione delle semifinali e finali che saranno arbitrate dall'organizzazione.

Art.4 Inizio del gioco

4.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

4.2 Il primo possesso è deciso con il tiro libero (chi segna per primo ottiene il possesso). La squadra che vince il possesso può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.3 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti

5.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punto.

5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Vincitore della gara

6.1 la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara senza scarti.

6.2 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0 oppure 0-w (dove 'w' sta per 'vittoria').

6.3 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

6.4 Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

7.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.15 del presente Regolamento.

7.2 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 solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.4 I falli di squadra dal 10 sono sempre puniti con due tiri liberi e possesso di palla .

7.5 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. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.8 Come si gioca la palla.

8.1A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.

- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area.

8.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- 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).

8.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

8.4 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

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

Art.9 Stallo

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi in caso la situazione si ripeta verrà assegnato un fallo tecnico.

Art.10 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 a 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.

Art.12 Le classifiche delle squadre

nelle classifiche dei gironi, si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica dopo il punto 1, si passi al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. minor media-punti subiti

Art.15 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nei risultati delle gare, o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (Libro 1, Capitolo II del Regolamento Interno FIBA). L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato.



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

MOSSA BY NIGHT

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

Art.1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m), una linea dei due punti (6,75 m)

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Art.2 Le squadre.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio)

Art.3 Gli Ufficiali di gara

Le squadre partecipanti al torneo arbitreranno a turno le partite, ad esclusione delle semifinali e finali che saranno arbitrate dall'organizzazione.

Art.4 Inizio del gioco

4.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

4.2 Il primo possesso è deciso con il tiro libero (chi segna per primo ottiene il possesso). La squadra che vince il possesso può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.3 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti

5.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punto.

5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Vincitore della gara

6.1 la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara senza scarti.

6.2 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0 oppure 0-w (dove 'w' sta per 'vittoria').

6.3 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

6.4 Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

7.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.15 del presente Regolamento.

7.2 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 solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.4 I falli di squadra dal 10 sono sempre puniti con due tiri liberi e possesso di palla .

7.5 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. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.8 Come si gioca la palla.

8.1A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.

- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area.

8.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- 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).

8.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

8.4 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

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

Art.9 Stallo

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi in caso la situazione si ripeta verrà assegnato un fallo tecnico.

Art.10 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 a 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.

Art.12 Le classifiche delle squadre

nelle classifiche dei gironi, si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica dopo il punto 1, si passi al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. minor media-punti subiti

Art.15 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nei risultati delle gare, o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (Libro 1, Capitolo II del Regolamento Interno FIBA). L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato.



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

MOSSA BY NIGHT

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

Art.1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m), una linea dei due punti (6,75 m)

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Art.2 Le squadre.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio)

Art.3 Gli Ufficiali di gara

Le squadre partecipanti al torneo arbitreranno a turno le partite, ad esclusione delle semifinali e finali che saranno arbitrate dall'organizzazione.

Art.4 Inizio del gioco

4.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

4.2 Il primo possesso è deciso con il tiro libero (chi segna per primo ottiene il possesso). La squadra che vince il possesso può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.3 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti

5.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punto.

5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Vincitore della gara

6.1 la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara senza scarti.

6.2 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0 oppure 0-w (dove 'w' sta per 'vittoria').

6.3 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

6.4 Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

7.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.15 del presente Regolamento.

7.2 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 solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.4 I falli di squadra dal 10 sono sempre puniti con due tiri liberi e possesso di palla .

7.5 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. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.8 Come si gioca la palla.

8.1A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.

- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area.

8.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- 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).

8.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

8.4 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

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

Art.9 Stallo

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi in caso la situazione si ripeta verrà assegnato un fallo tecnico.

Art.10 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 a 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.

Art.12 Le classifiche delle squadre

nelle classifiche dei gironi, si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica dopo il punto 1, si passi al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. minor media-punti subiti

Art.15 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nei risultati delle gare, o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (Libro 1, Capitolo II del Regolamento Interno FIBA). L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato.



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

MOSSA BY NIGHT

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

Art.1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m), una linea dei due punti (6,75 m)

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Art.2 Le squadre.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio)

Art.3 Gli Ufficiali di gara

Le squadre partecipanti al torneo arbitreranno a turno le partite, ad esclusione delle semifinali e finali che saranno arbitrate dall'organizzazione.

Art.4 Inizio del gioco

4.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

4.2 Il primo possesso è deciso con il tiro libero (chi segna per primo ottiene il possesso). La squadra che vince il possesso può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.3 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti

5.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punto.

5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Vincitore della gara

6.1 la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara senza scarti.

6.2 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0 oppure 0-w (dove 'w' sta per 'vittoria').

6.3 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

6.4 Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

7.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.15 del presente Regolamento.

7.2 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 solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.4 I falli di squadra dal 10 sono sempre puniti con due tiri liberi e possesso di palla .

7.5 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. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.8 Come si gioca la palla.

8.1A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.

- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area.

8.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- 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).

8.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

8.4 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

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

Art.9 Stallo

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi in caso la situazione si ripeta verrà assegnato un fallo tecnico.

Art.10 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 a 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.

Art.12 Le classifiche delle squadre

nelle classifiche dei gironi, si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica dopo il punto 1, si passi al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. minor media-punti subiti

Art.15 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nei risultati delle gare, o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (Libro 1, Capitolo II del Regolamento Interno FIBA). L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato.



REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELLA PALLACANESTRO 3X3

MOSSA BY NIGHT

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA del gioco della Pallacanestro.

Art.1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo 15 m e lungo 11 m. Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero (5,80 m), una linea dei due punti (6,75 m)

La palla da 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.

Art.2 Le squadre.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio)

Art.3 Gli Ufficiali di gara

Le squadre partecipanti al torneo arbitreranno a turno le partite, ad esclusione delle semifinali e finali che saranno arbitrate dall'organizzazione.

Art.4 Inizio del gioco

4.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

4.2 Il primo possesso è deciso con il tiro libero (chi segna per primo ottiene il possesso). La squadra che vince il possesso può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.3 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti

5.1 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punto.

5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.

5.3 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.6 Vincitore della gara

6.1 la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara senza scarti.

6.2 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. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0 oppure 0-w (dove 'w' sta per 'vittoria').

6.3 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

6.4 Una squadra che perde a tavolino o si ritira è squalificata dalla competizione.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

7.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.15 del presente Regolamento.

7.2 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 solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo solamente dopo il 6 fallo di squadra.

7.4 I falli di squadra dal 10 sono sempre puniti con due tiri liberi e possesso di palla .

7.5 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. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.8 Come si gioca la palla.

8.1A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.

- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area.

8.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- 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).

8.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

8.4 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

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

Art.9 Stallo

Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

Nota: se il campo non è fornito di cronometro e una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi in caso la situazione si ripeta verrà assegnato un fallo tecnico.

Art.10 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 a 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.

Art.12 Le classifiche delle squadre

nelle classifiche dei gironi, si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre che allo stesso punto della competizione sono appaiate in classifica dopo il punto 1, si passi al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. minor media-punti subiti

Art.15 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nei risultati delle gare, o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (Libro 1, Capitolo II del Regolamento Interno FIBA). L'organizzatore può anche squalificare l'intera squadra dall'evento in considerazione del coinvolgimento (anche attraverso un non-intervento) degli altri membri della squadra nel comportamento sopra menzionato.