

PALLACANESTRO 3 X 3

REGOLAMENTO

L'Ufficio Scolastico Regionale FVG, l'ORSS (Organismo Regionale Sport a Scuola) promuovono ed organizzano, in collaborazione con il C.I.A. Regionale Friuli-Venezia Giulia della F.I.P, la fase regionale delle Competizioni Sportive Scolastiche di Pallacanestro 3X3 per le **scuole secondarie di I e II grado**.

Impianti ed attrezzature

I campi sono di norma regolamentari, ogni partita di disputa su una delle due metà campo utilizzando un solo canestro.

I canestri sono di tipo regolamentare (altezza m. 3.05), i palloni regolamentari (n. 7 per la categoria Maschile - n.6 per quella Femminile).

Ammissione e composizione delle squadre

Sono ammesse le prime due squadre classificate nelle fasi provinciali per le categorie CADETTI/E e ALLIEVI/E. Possono prendere parte alla manifestazione sia atleti/e tesserati/e alla FIP che atleti/e non tesserati/e. Ogni squadra, maschile e femminile, può iscrivere a referto in ogni gara massimo 4 giocatori/trici, di cui 3 scendono in campo. Non sono ammesse squadre con un numero inferiore a 3 giocatori/trici. Nel caso in cui una squadra si presenti con meno di 3 giocatori/trici, la gara non verrà effettuata e la squadra in difetto avrà partita persa per 20-0 ed un punto di penalizzazione in classifica.

Tempi di gioco

In tutte le fasi previste le gare si svolgeranno con 1 tempo di gioco di 10 minuti effettivi (il cronometro non deve mai essere arrestato), o fino al raggiungimento da parte di una delle due squadre di 21 punti totali. In caso di parità al termine dei 10' di gioco previsti si procederà con un tempo supplementare che terminerà con la realizzazione del primo canestro da parte di una delle due squadre in campo.

Modalità di gioco

Torneo all'italiana tra le squadre partecipanti, il punteggio viene attribuito come segue:

Vittoria: Punti 3 Sconfitta: Punti 1

Regole Tecniche

Il possesso di palla iniziale viene assegnato con un sorteggio sia per l'inizio del tempo di gioco previsto che per l'eventuale tempo supplementare, l'azione d'attacco parte sempre oltre la linea dei tre punti e deve durare massimo 14" (competenza arbitrale), l'intercettazione difensiva, perché diventi azione d'attacco deve ripartire oltre la linea dei tre punti attraverso un passaggio o con un palleggio individuale.

Sulle rimesse laterali o dal fondo l'azione d'attacco deve partire sempre oltre la linea dei tre punti anche quando viene effettuata dalla squadra che era già in attacco.

Dopo ogni canestro realizzato la palla passa agli avversari. Al fine di velocizzare il gioco non è prevista la rimessa da fondo campo e la palla deve essere portata (in palleggio o con il passaggio) dalla squadra in attacco oltre la linea dei tre punti senza alcun possibile intervento da parte della squadra che difende. Non esistono tiri liberi.

Valore dei punti:

*- la realizzazione del canestro su azione di gioco vale sempre **2 punti**;*

*- la realizzazione del canestro su azione di gioco effettuato al di fuori dell'area dei 6,75, vale **3 punti**;*

- per un fallo su canestro realizzato, oltre ai 2 o 3 punti viene assegnato un ulteriore punto alla squadra che ha realizzato e la palla passerà alla squadra avversaria;

*- per ogni fallo subito da un giocatore con o senza palla durante le varie fasi di gioco, **1 punto**, e possesso di palla viene assegnato alla squadra del giocatore che subisce il fallo;*

FASE REGIONALE COMPETIZIONI SPORTIVE SCOLASTICHE a.s. 2024/2025
Istituzioni Scolastiche Secondarie di I e II grado

- in caso di fallo tecnico, **1 punto**, e, possesso di palla viene assegnato alla squadra avversaria;

- gli arbitri hanno facoltà di assegnare **1 punto** alla squadra che subisce volontariamente dalla squadra avversaria l'allontanamento del pallone dal campo di gioco per causare una perdita di tempo.

Norme di gioco

Non è previsto un limite di falli individuali.

Non sono previsti time out.

In caso di palla contesa, la palla va alla difesa.

Avvicendamento dei giocatori

I cambi sono liberi e possono essere effettuati "in corsa" o "palla inattiva" e comunque senza fermare il tempo. Il sostituto può entrare in gioco dopo che il suo compagno sia uscito dal campo e dopo aver stabilito un contatto fisico con lui oltre la linea di fondocampo opposta al canestro. Le sostituzioni non necessitano di alcuna azione da parte degli Arbitri o degli Ufficiali di campo.

Durata azione di attacco

Ogni qualvolta un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco, la sua squadra deve effettuare un tiro entro 14 secondi, sarà l'arbitro ad avvisare quando mancano 5 secondi per tentare il tiro.

Difesa

È obbligatoria la difesa individuale.

Ogni qualvolta un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco, la sua squadra deve ricominciare l'azione di attacco fuori dalla linea dei tre punti.

Per quanto non esplicitamente previsto, si fa riferimento al "Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro" in vigore nel corrente anno sportivo.