



REGOLAMENTO TECNICO VII EDIZIONE 3VS3 GRAFFIGNANA

Campo di gioco	La partita è giocata in una metà campo di pallacanestro con un (1) canestro. Il campo deve essere dotato dell'arco di tiro da due (2) punti (6,75m) e l'area del semicerchio di non sfondamento
Squadra	Ogni squadra è composta da quattro (4) giocatori, tre (3) giocatori in campo e un (1) sostituto
Tempo di gioco	Un (1) tempo di 10 minuti. Il cronometro si ferma solo durante i timeout
Possesso iniziale	Il lancio della moneta determina quale squadra ha il primo possesso. La squadra che vince il lancio della moneta decide se avere la palla o lasciarla, sfruttando il vantaggio in un eventuale tempo supplementare
Tempo supplementare	Se il punteggio è in pareggio al termine del tempo di gioco, viene giocato un unico tempo supplementare di tre (3) minuti, dopo una pausa di un (1) minuto. Vince la squadra che per prima segna tre (3) punti o che al termine del tempo supplementare è in vantaggio. Se al termine del tempo supplementare nessuna squadra ha segnato 3 punti e le squadre sono in parità, vince la squadra che segna per prima.
Punteggio	Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale un (1) punto, il tiro realizzato dietro l'arco vale due (2) punti
Tempo per azione	Se la squadra non attacca in modo sufficientemente deciso il canestro, l'arbitro segnala e conta i cinque (5) secondi entro cui terminare l'azione
Punteggio limite	Vince la prima squadra che raggiunge i quindici (15) punti
Cambio possesso (palla recuperata, rimbalzo difensivo)	La palla deve essere portata dietro l'arco. Un giocatore è considerato in posizione corretta quando entrambi i suoi piedi sono dietro l'arco
Possesso dopo canestro realizzato	Rimessa libera (senza difesa) sotto il canestro fuori dal campo
Possesso dopo infrazione	La palla NON va fatta "toccare" all'avversario (check ball) partendo dietro l'arco, <u>MA RIMESSA CON DIFESA ATTIVA DAL BORDO CAMPO</u>
Palla contesa	Il possesso è della squadra in difesa
Fallo su tiro	La squadra in attacco gioca la palla partendo dietro l'arco
Fallo e canestro	Sarà assegnato il canestro e assegnato un fallo di squadra, verrà concessa semplice rimessa dal fondo alla squadra che ha subito il punto, senza il tiro libero supplementare
Limite di falli per giocatore	Nessuno
Limite di falli per squadra	SETTE (7)
Penalità	Dall'ottavo fallo di squadra ogni tipo di fallo è sanzionato con un (1) punto e palla alla squadra in difesa
Sostituzioni	Cambi liberi a gioco fermo
Timeout	Uno (1) per squadra di 30 secondi. Il timeout può essere richiesto a gioco fermo
Arbitraggio	Un (1) arbitro. L'organizzatore può designarne due (2)
Ufficiale di campo	Uno (1)
NOTE	Per tutte le situazioni di gioco non specificate sopra si applica il Regolamento Ufficiale FIBA